

PROTOTYPE APLIKASI PENCARIAN DAN PEMESANAN LOKASI LAPANGAN FUTSAL DI JAKARTA TIMUR BERBASIS ANDROID

Muhammad Septa Prio Utomo

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu para penikmat olahraga futsal yang berada di Jakarta Timur dan kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai alternatif lapangan futsal lain yang belum dipesan (*booking*) yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan terutama lokasi terdekat dari posisinya saat itu. Pada kenyataannya tingginya animo masyarakat tidak diimbangi dengan ketersediaan jumlah lapangan futsal yang memadai sehingga bila ingin bermain futsal maka para pengguna harus antri menunggu lapangan kosong. Para penikmat olahraga futsal ini sedikit kebingungan dalam mencari informasi alternatif lapangan futsal lainnya. Dalam pencarian lokasi futsal yang diinginkan oleh para penikmat olahraga futsal menggunakan teknologi *Location Based Service* (LBS) dengan menerapkan sistem rute menggunakan map digital. Aplikasi ini dapat dijalankan di dalam sistem operasi android yang memiliki kompatibilitas yang tinggi dan lebih efektif dalam penggunaannya. Metode yang digunakan adalah Dijkstra digunakan untuk menghitung jarak terpendek yang diterapkan kedalam bahasa pemrograman Java. Algoritma Dijkstra merupakan alat pencari dan pembimbing yang dapat membantu para penikmat olahraga futsal menuju lokasi futsal yang diinginkan dengan rute tercepat dan terpendek. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi ini para penikmat olahraga futsal tidak lagi kesulitan dalam menemukan alternatif lokasi lapangan futsal.

Kata kunci: Android, Location Based Service, Algoritma Dijkstra, Tempat Futsal

THE PROTOTYPE OF THE APPLICATION OF THE SEARCH AND RESERVING THE LOCATIONS OF THE FIELD FUTSAL IN EAST JAKARTA BASED ON ANDROID

Muhammad Septa Prio Utomo

Abstract

The study was conducted to help the audience for sports futsal located in east jakarta and difficulties in obtaining information about alternative futsal other field that has not ordered (booking) in accordance with the criteria is desirable especially the nearest location of its position that time. In fact the high public interest is not in balance with the number of the field futsal adequate so that if want to play futsal hence users have to been queuing up waiting for the field empty. The sports futsal audience for this is a little confusion in search of alternative information field other futsal. In search of the location of futsal desired by the connoisseur sports futsal technology using Location Based Service (LBS) by applying a system of the route of the use of digital maps. This application may be run in an operating system android kompatibility having that are high and more effective in its use. Methods used dijkstra is used to calculate the shortest distance that applied into a Java programming language. Dijkstra is a search and a preceptor will help the sports audience for futsal to the location futsal that needed to the fastest route and shortest. Is expected to use the application of the audience for this sport futsal no longer difficulty in finding alternative location fustal field.

Keywords: Android, Location Based Service, Dijkstra Algorithm, Futsal Place