

BAB 5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem yang telah dilakukan, berikut merupakan kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini:

1. Sistem pengelolaan lapangan padel berbasis web pada Bandeja Padel Arena berhasil dirancang dan dibangun dengan mengintegrasikan proses reservasi lapangan, penyewaan perlengkapan, dan pengelolaan jasa *coach* dalam satu platform terpusat. Sistem ini dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan arsitektur MVC dan basis data MySQL yang mencakup 18 tabel yang terbagi ke dalam empat kategori, yaitu Core Tables, Business Tables, User Features, dan Inventory. Melalui integrasi seluruh proses tersebut dalam satu platform, pengelolaan operasional Bandeja Padel Arena yang sebelumnya masih berjalan secara terpisah dan manual dapat dilakukan secara lebih terstruktur, efisien, dan terpusat.
2. Fitur membership dan sistem poin loyalitas sebagai bagian dari *Enterprise System* berhasil dirancang dan diimplementasikan pada sistem. Fitur ini mencakup pengelolaan data pelanggan, pencatatan riwayat interaksi melalui modul history transaksi, mekanisme umpan balik pelanggan melalui formulir *review* terstruktur, serta program loyalitas berbasis poin yang diperoleh secara otomatis setiap kali pelanggan menyelesaikan transaksi. Hasil pengujian dengan metode Black Box Testing menunjukkan seluruh fungsionalitas tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan, yang mencakup pembelian dan aktivasi membership, penggunaan poin pada proses booking, penulisan dan pengelolaan *review*, serta pencatatan riwayat perolehan dan penukaran poin secara transparan kepada pelanggan.
3. Sistem yang dirancang mampu mendukung penyusunan laporan operasional yang sistematis dan terdokumentasi sebagai dasar pengambilan keputusan bagi pihak manajemen Bandeja Padel Arena. Modul manajemen yang tersedia memungkinkan pihak manajemen untuk mengakses dashboard rekap statistik operasional, mengelola seluruh data *review* pelanggan beserta rata-rata rating dan persentase sentimen positif, serta melakukan pencarian dan filter data *review* berdasarkan rating maupun kata kunci. Seluruh data yang terekam dalam sistem, mulai dari transaksi reservasi,

pembayaran, hingga umpan balik pelanggan, tersimpan secara terpusat dan terstruktur sehingga dapat digunakan sebagai landasan analisis dan pengambilan keputusan berbasis data oleh pihak pengelola.

4. Hasil analisis proses bisnis enterprise yang berjalan pada Bandeja Padel Arena menunjukkan bahwa terdapat empat proses bisnis utama, yaitu reservasi lapangan dan jasa *coach*, penyewaan perlengkapan, pencatatan transaksi, serta pengelolaan umpan balik pelanggan, yang masih berjalan secara terfragmentasi dengan sumber data yang berbeda-beda. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan lima kebutuhan integrasi utama yang meliputi integrasi reservasi dengan transaksi, integrasi penyewaan perlengkapan ke dalam transaksi utama, integrasi transaksi dengan modul membership dan loyalty point, integrasi jadwal *coach* dengan jadwal lapangan, serta integrasi *feedback* dengan laporan manajemen. Kelima kebutuhan integrasi ini selanjutnya menjadi acuan dalam perancangan arsitektur enterprise pada sistem usulan, sehingga seluruh proses bisnis yang sebelumnya berjalan secara terpisah dapat disatukan dalam satu platform yang saling terhubung.
5. Perancangan arsitektur enterprise pada sistem usulan, yang terdiri atas Business Architecture, Data Architecture, Application Architecture, dan Technology Architecture, berhasil menggambarkan keterhubungan antara proses bisnis, data, aplikasi, dan teknologi secara menyeluruh dalam satu kerangka yang terpadu. Hasil evaluasi manfaat enterprise yang dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan sistem menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa dimensi, yaitu integrasi data, efisiensi proses transaksi, retensi dan layanan pelanggan, dokumentasi umpan balik pelanggan, serta dukungan terhadap pengambilan keputusan manajemen. Dengan demikian, pendekatan *Enterprise System* yang diterapkan tidak hanya menghasilkan sistem yang berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan nilai tambah nyata bagi efisiensi operasional Bandeja Padel Arena secara keseluruhan.

5.2. Saran

Penelitian yang dilakukan menghasilkan nterprise System pengelolaan lapangan padel yang berfokus pada operasional Bandeja Padel Arena. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem lebih lanjut di masa mendatang, di antaranya adalah sebagai berikut:

Kevin Yosia, 2026

RANCANG BANGUN SISTEM PENGELOLAAN PADEL ARENA BERBASIS WEB (STUDI KASUS: BANDEJA PADEL ARENA)

UPN Veteran Jakarta, jakultas Ilmu Komputer, S1 Sistem Informasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

1. Penambahan modul analitik dan pelaporan yang lebih komprehensif bagi pihak manajemen, seperti laporan pendapatan periodik, tren penggunaan lapangan per waktu, analisis *coach* paling banyak diminati, serta visualisasi data pelanggan aktif dan tidak aktif, sehingga pengambilan keputusan strategis dapat dilakukan berdasarkan data yang lebih mendalam.
2. Integrasi sistem dengan platform media sosial atau layanan pemasaran digital, sehingga data pelanggan dan riwayat interaksi yang tersimpan dalam sistem dapat dimanfaatkan untuk kegiatan promosi yang lebih tertarget dan personalisasi komunikasi kepada pelanggan setia Bandeja Padel Arena.
3. Mengingat penelitian ini masih berada pada tahap pengembangan prototype dengan pengujian fungsional yang terbatas melalui metode Black Box Testing, disarankan agar dilakukan uji coba implementasi sistem pada lingkungan operasional nyata Bandeja Padel Arena secara bertahap pada penelitian atau pengembangan selanjutnya. Uji coba tersebut diperlukan untuk memvalidasi efektivitas integrasi antar modul, termasuk arsitektur enterprise yang telah dirancang, dalam kondisi penggunaan sehari-hari oleh seluruh aktor sistem, yaitu Customer, Admin, dan pihak Manajemen, sehingga manfaat enterprise yang telah dirumuskan secara teoritis dapat diukur secara empiris di lapangan.
4. Pengembangan sistem lebih lanjut dapat diarahkan pada penambahan lapisan Integration Architecture secara khusus, misalnya melalui penerapan Application Programming Interface (API) terpusat atau message queue, sehingga integrasi antar modul yang telah dirancang, seperti booking, transaksi, membership, dan *feedback*, dapat diperluas untuk mendukung kemungkinan integrasi dengan sistem eksternal di masa mendatang, seperti payment gateway pihak ketiga atau platform pemasaran digital, guna meningkatkan skalabilitas *Enterprise System* secara berkelanjutan.