

**PENGEMBANGAN PLATFORM LINKTREE PADA STADION DAN
GELANGGANG OLAHRAGA (GOR) UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS LAYANAN PENYEWAAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Olahraga
Program Studi Ilmu Keolahragaan

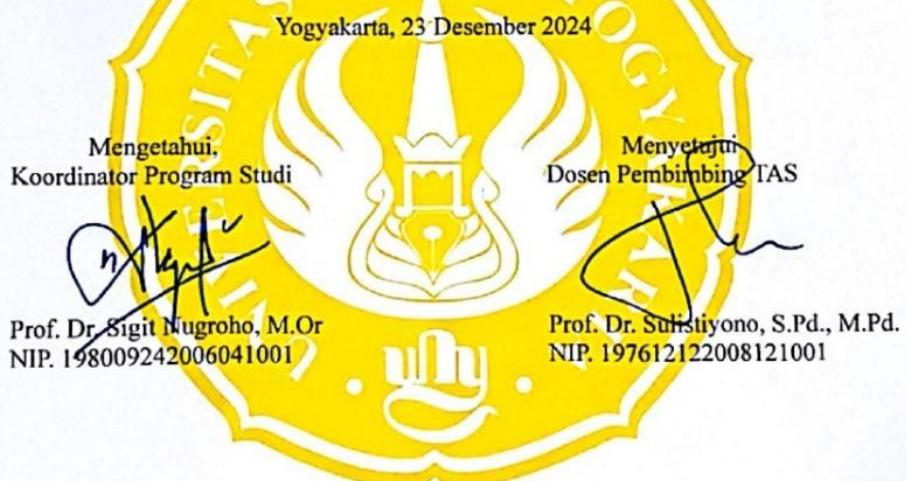
Oleh:
AKBAR BUDI SYAHPUTRA
NIM 21603144027

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN PLATFORM LINKTREE PADA STADION DAN
GELANGGANG OLAHRAGA (GOR) UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS LAYANAN PENYEWAAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI

Akbar Budi Syahputra
NIM 21603144027

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Akbar Budi Syahputra
NIM : 21603144027
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Judul TAS : Pengembangan Linktree Pelayanan Penyewaan Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) yang Dikelola oleh Pemerintah Kota Depok Untuk Meningkatkan Efektivitas Penggunaan Fasilitas Olahraga

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis adalah hasil penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Akbar Budi Syahputra
21603144027

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PLATFROM LINKTREE PADA STADION DAN GELANGGANG OLAIHRAGA (GOR) UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS LAYANAN PENYEWAAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Akbar Budi Syahputra
NIM 21603144027

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 31 Desember 2024

Nama/Jabatan

Prof. Dr. Sulistiyono S.Pd., M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Martono S.Or., M.Or.
Sekretaris Penguji

Prof. Dr. Sigit Nugroho S.Or., M.Or.
Penguji Utama

TIM PENGUJI

Tanda Tangan

Tanggal
06/01/2025

06/01/2025

06/01/2025

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi yang berjudul “Pengembangan Platfrom Linktree Pada Stadion Dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dankendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan melanjutkan studi di FIKK UNY.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan atas pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Prof. Dr. Sigit Nugroho, M.Or. Selaku Kepala Departemen Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan melanjutkan studi di Program Studi Ilmu Keolahragaan FIKK UNY.
4. Prof. Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan serta arahan yang telah diberikan selama penulisan skripsi.

5. Prof. Dr. Sigit Nugroho, M.Or., Bapak Dr. Martono S.Or., M.Or., selaku dosen penguji pada ujian Tugas Akhir Skripsi saya yang telah memberikan masukan dan arahan
6. Nur Abdullah, S.Pd, M.Pd, Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok yang telah memberikan kesempatan saya untuk melaksanakan tugas skripsi ini hingga selesai.
7. Kepada orang tua, Bapak Kinsutarno dan Ibu Kusmini, adik saya Affan Dwi Kurniawan beserta Keluarga Besar yang senantiasa memberikan motivasi doa dan mendorong semua aktivitas penulis.
8. Kepada teman-teman seperjuangan dari Ilmu Keolahragaan B Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama dan mengingatkan satu sama lain.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 14 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Akbar Budi Syahputra
21603144027

PENGEMBANGAN PLATFROM LINKTREE PADA STADION DAN GELANGGANG OLAHRAGA (GOR) UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS LAYANAN PENYEWAAN

Oleh :

Akbar Budi Syahputra
NIM 21603144027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform Linktree sebagai layanan digital untuk penyewaan Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok guna meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk mempermudah akses informasi penyewaan, meningkatkan transparansi jadwal pemakaian dan mempercepat proses pemesanan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Lokasi penelitian ini dilakukan di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok. Subjek penelitian adalah pengelola fasilitas olahraga, pegawai instansi bidang olahraga serta calon penyewa. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner. Validitas instrumen diuji menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif untuk mengevaluasi platform.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan platform Linktree meningkatkan efektivitas penyewaan fasilitas olahraga dengan skor rata-rata 75 dalam skala SUS yang masuk dalam kategori “baik”. Platform ini mempermudah pengguna untuk mengakses jadwal secara *real-time*, melakukan pemesanan dan membayar retribusi secara digital.

Kata Kunci: Efektivitas, Fasilitas Olahraga, Linktree, Manajemen Olahraga, Penyewaan

***DEVELOPMENT OF LINKTREE PLATFORM FOR THE STADIUM AND
SPORT HALL ARENA FOR INCREASING THE EFFECTIVENESS
OF RENTING SERVICE***

By:

Akbar Budi Syahputra
NIM 21603144027

ABSTRACT

This research aims to develop the Linktree platform as a digital service for renting the stadiums and sport hall arena (GOR) managed by the Depok City Government to increase the effectiveness on the use of sports facilities. The main objective of this development is to facilitate access to rental information, increase transparency of booking schedules, and speed up the booking process.

This research used the ADDIE model development method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The location of this research was conducted at the Depok City Youth, Sports, Culture and Tourism Office. The research subjects were sports facility managers, sports agency employees, and prospective tenants. The data collection techniques involved observation, interviews, and questionnaires. The validity of the instrument was tested by using the SUS (System Usability Scale). The data analysis was conducted by using qualitative methods to evaluate the platform.

The research findings reveal that the development of the Linktree platform has increased the effectiveness of renting sports facilities with an average score of 75 on the SUS scale which is classified in the "good" category. This platform makes it easier for users to access the booking schedules in real time, make reservations, and pay fees digitally.

Keywords: Effectiveness, Sports Facilities, Linktree, Sport Management, Rental

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	17
C. Kerangka Pikir	21
D. Pertanyaan Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
1. Tempat Penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Definisi Operasional Variabel	28
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	29

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	32
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	39
2. Desain (<i>Design</i>).....	40
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	47
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	48
B. Hasil Pembahasan	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kuisioner Usability Sistem Platform Linktree	33
Table 2. Hasil Penilaian Terhadap Platfrom Linktree.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Administrasi Kota Depok.....	7
Gambar 2. Gelanggang Olahraga (GOR) Kota Depok	10
Gambar 3. Stadion Mini Sukatani Kota Depok	11
Gambar 4. Stadion Merpati Kota Depok	12
Gambar 5. Stadion Mahakam Kota Depok.....	13
Gambar 6. Kerangka Penelitian.....	22
Gambar 7. Prosedur Model Pengembangan ADDIE	24
Gambar 8. Rumus Menghitung Skor SUS (System Usability Scale).....	34
Gambar 9. Range Penilaian SUS (System Usability Scale)	35
Gambar 10. Desain Frame Halaman Awal.....	41
Gambar 11. Desain Halaman Sosial Media Sarpras Kota Depok.....	41
Gambar 12. Desain Frame Halaman Jadwal Penggunaan	42
Gambar 13. Frame Halaman Form Permohonan Sewa	44
Gambar 14. Frame Halaman Form Pembayaran Retribusi.....	45
Gambar 15. Sosialisasi Perubahan Sistem Penyewaan Fasilitas Olahraga	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuisioner Usability.....	60
Lampiran 2. Hasil Hitung Usability Excel	88
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) adalah contoh fasilitas olahraga yang berkontribusi besar pada peningkatan kualitas hidup masyarakat karena mereka menyediakan layanan olahraga, rekreasi, dan aktivitas komunitas. Sejumlah fasilitas ini telah disediakan oleh pemerintah Kota Depok untuk mendukung aktivitas masyarakat dan memungkinkan berbagai acara olahraga dan sosial. Meskipun infrakstruktur telah tersedia, masih ada pelayanan dan akses informasi yang kurang efektif. Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah kurangnya informasi terkait ketersediaan fasilitas, proses pemesanan, dan biaya sewa. Calon penyewa mengeluh sulit mendapatkan akses jadwal penggunaan dan persyaratan sewa yang jelas. Pemesanan dilakukan secara manual atau melalui tatap muka bertemu dengan pengelola fasilitas. Pemerintah Kota Depok khususnya di Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata memiliki fasilitas olahraga yaitu Stadion Mahakam, Stadion SukaTani, Stadion Merpati dan Gelanggang Olahraga, keempat fasilitas tersebut dikelola langsung oleh Pemerintah Kota Depok permasalahan ini didapatkan dari observasi dan wawancara terhadap para pengelola fasilitas olahraga, pegawai bidang olahraga saat menjumpai para calon penyewaan dan pengguna fasilitas olahraga. Kehadiran keempat fasilitas tersebut sangat penting untuk mendorong aktivitas masyarakat dan menciptakan

lingkungan olahraga yang produktif. Namun, beberapa masalah seperti jadwal yang tidak transparan dan proses pemesanan yang masih manual atau melalui tatap muka serta sistem pemesanan yang masih terbatas dan kurangnya akses informasi seringkali menyebabkan penggunaan fasilitas yang tidak efektif.

Pengembangan layanan digital berbasis Linktree dapat menjadi solusi dalam peningkatan efektivitas pelayanan publik. Konsep ini sejalan dengan inisiatif Pemerintahan Digital yang menekankan pentingnya transformasi digital dalam memberikan pelayanan agar layanan menjadi lebih efisien, transparan, dan lebih mudah diakses oleh masyarakat khususnya masyarakat Kota Depok. Melalui adanya pengembangan layanan digital ini pemerintah Kota Depok dapat mengurangi kompleksitas birokrasi, meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan fasilitas digunakan secara optimal yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan pengguna terutama masyarakat Kota Depok. Selain itu penerapan sistem digital ini akan memungkinkan terjadinya integrasi data dan informasi seperti Melihat rencana penggunaan, harga, dan instruksi pemesanan melalui satu tautan terpadu. Pengenalan layanan berbasis digital di sektor publik telah terbukti meningkatkan efisiensi dan mengurangi biaya operasional, terutama untuk layanan dengan tingkat interaksi yang tinggi antara pemerintah dan masyarakat (Kitsios et al., 2023). Tujuan membuat penelitian ini untuk mendukung digitalisasi Pemerintah Kota Depok

khususnya pada sarana dan prasarana fasilitas olahraga guna meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas rancangan platform Linktree harus dilakukan dengan metode pengembangan yang diharapkan membantu menemukan solusi kebutuhan masyarakat dalam penyewaan sarana dan prasarana fasilitas olahraga di Kota Depok. Oleh karena itu akan disebut sebagai “Pengembangan Platform Linktree Pada Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya akses penyewaan fasilitas secara digital
- b. Kurangnya pengetahuan masyarakat terkait penyewaan
- c. Saat ini masyarakat belum bisa mengakses jadwal penyewaan fasilitas olahraga di Pemerintah Kota Depok secara *real time*.

C. Batasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalahnya adalah Linktree memberikan informasi penyewaan stadion dan gor untuk meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana draf produk Pemerintah Kota Depok dalam mengoptimalkan Linktree sebagai Platform penyewaan fasilitas olahraga?
- b. Bagaimana analisis uji efektivitas Platfrom Linktree sebagai sarana digital Pemerintah Kota Depok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui draf produk Platform Linktree ini untuk mengoptimalkan layanan penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok.
- b. Untuk mengetahui efektivitas Platfrom Linktree sebagai sarana digital untuk layanan penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok.

F. Manfaat Penelitian

Skripsi ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Manfaat yang dapat diperoleh dari laporan ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang manajemen olahraga dan teknologi informasi, khususnya dalam konteks penyewaan fasilitas olahraga. Dengan mengembangkan platform digital, penelitian ini memperkaya literatur mengenai penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi layanan publik. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi

penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan sistem informasi dan manajemen fasilitas olahraga.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang manajemen olahraga dan teknologi informasi, khususnya dalam konteks penyewaan fasilitas olahraga. Dengan mengembangkan platform digital, penelitian ini memperkaya literatur mengenai penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi layanan publik. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan sistem informasi dan manajemen fasilitas olahraga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

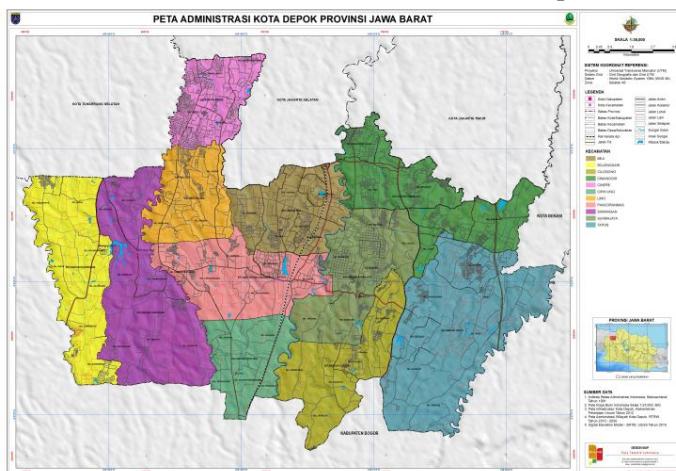
1. Pemerintah Kota Depok

Pemerintah Kota Depok merupakan bagian dari perkembangan wilayah di Provinsi Jawa Barat. Pada saat itu Depok merupakan sebuah wilayah administratif di bawah Kabupaten Bogor sebelum akhirnya ditetapkan sebagai Kota Otonom pada tahun 1999. Perubahan penamaan tersebut dilakukan mengingat perkembangan jumlah penduduk dan ekonomi wilayah tersebut yang semakin banyak dan berkembang sangat pesat. Menurut (Mahyudin, 2014) Kepemimpinan pemerintahan Kota Depok periode 2006-2011 dan 2011-2016 belum banyak membawa perubahan untuk Kota Depok. Padahal Setelah menjadi daerah otonom terpisah dengan Kabupaten Bogor berdasarkan Undang-Undang No 15 Tahun 1999, Kota Depok mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik di sektor Perdagangan, Industri, Pendidikan, Pariwisata dan Perhotelan. Kota Depok adalah pintu gerbang Provinsi Jawa Barat yang berbatasan dengan Ibukota DKI Jakarta, permasalahan yang berhubungan dengan fungsi Pemerintah Kota Depok sebagai pusat pemerintahan yang berbatasan langsung dengan Wilayah DKI Jakarta, Dengan semakin banyaknya perkembangan dan suara aspirasi masyarakat yang mendesak agar Kota Administratif Depok diubah menjadi Kotamadya dengan harapan dari masyarakat pelayanan

semakin meningkat. Disisi lain Pemerintah Kota Bogor bersama dengan Pemerintah Provinsi Jawa Barat mengusulkan perubahan tersebut kepada Pemerintah Pusat dan Dewan Perwakilan Rakyat. Disamping itu Pemerintah Kota Depok memiliki 11 Kecamatan yang terdiri dari:

1. Kecamatan Beji
2. Kecamatan Pancoran Mas
3. Kecamatan Cipayung
4. Kecamatan Sukmajaya
5. Kecamatan Cilodong
6. Kecamatan Limo
7. Kecamatan Cinere
8. Kecamatan Cimanggis
9. Kecamatan Tapos
10. Kecamatan Sawangan
11. Kecamatan Bojongsari

Gambar 1. Peta Administrasi Kota Depok



Sumber : <https://petatematikindo.wordpress.com/>

Kota Depok juga merupakan Pusat Pemerintahan yang berbatasan dengan Wilayah Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta yang juga merupakan wilayah penyangga Ibu Kota Negara yang diarahkan untuk kota pemukiman, kota pendidikan, pusat pelayanan perdagangan dan jasa, kota pariwisata dan sebagai kota resapan air. Dalam konteks pengelolaan fasilitas olahraga, Pemerintah Kota Depok melalui Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (Disporyata) memiliki tanggung jawab untuk menyediakan dan mengelola sarana olahraga yang dapat diakses oleh masyarakat. Disporyata berupaya untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan mengadakan berbagai event olahraga. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk mendorong gaya hidup sehat di kalangan masyarakat (Pambudi, 2020). Dalam hal ini Disporyata Kota Depok memiliki peran yang sangat penting untuk pemberdayaan generasi usia muda, pengembangan budaya-budaya daerah, mempromosikan destinasi wisata, serta pembangunan peningkatan pelayanan pada fasilitas olahraga. Disporyata juga memiliki tujuan pada peningkatan fasilitas olahraga publik yang dikelola langsung oleh Pemerintah Kota Depok serta penyelenggaraan event olahraga tahunan guna untuk pembinaan atlet-atlet dan mendorong gerakan gaya hidup sehat di lingkungan masyarakat.

2. Stadion Dan GOR Yang Dikelola Oleh Pemerintah Kota Depok

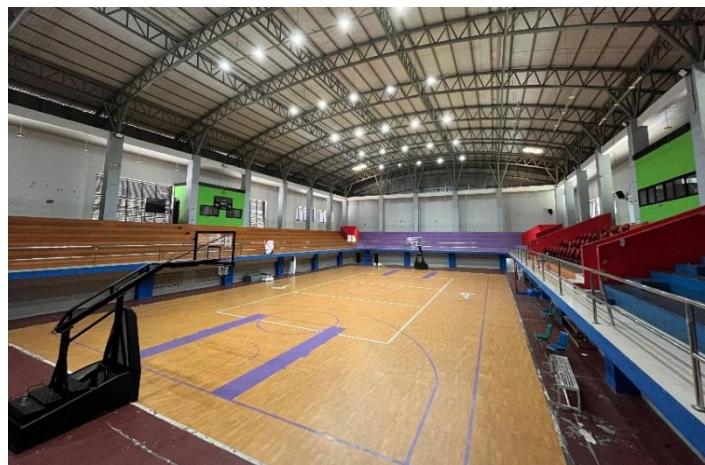
Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok merupakan bagian dari pengembangan infrakstruktur olahraga di daerah tersebut. Stadion, sebagai fasilitas utama untuk penyelenggaran berbagai jenis olahraga, seperti sepakbola dan atletik. Banyak masyarakat yang menggunakan fasilitas tersebut setiap paginya untuk kegiatan berolahraga untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan tubuh. Menurut (Pambudi, 2020), keberadaan stadion ini sangat penting untuk mendorong gaya hidup sehat di kalangan masyarakat, serta memberikan ruang bagi pengembangan bakat atlet lokal. Fasilitas GOR menyediakan ruang berbagai aktivitas olahraga yang dapat diakses oleh masyarakat Kota Depok, seperti olahraga bulu tangkis, basket, seni bela diri dan lain sebagainya. Pemerintah Kota Depok memiliki 3 stadion yaitu Stadion Merpati, Stadion Mahakam, dan Stadion Mini Sukatani yang masing-masing memiliki fasilitas untuk kegiatan berolahraga dikalangan masyarakat. Namun, meskipun fasilitas olahraga telah tersedia, masih terdapat tantangan dalam pengelolaannya, seperti kurangnya transparansi dalam jadwal pemakaian dan proses penyewaan yang masih dilakukan secara manual. Hal ini sering kali menyulitkan calon penyewa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan (Malfiany et al., n.d.). Untuk meningkatkan kualitas fasilitas olahraga yang dimiliki oleh Pemerintah Kota Depok maka Pemerintah Kota Depok dibantu Dinas Pemuda,

Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata dalam hal pengelolaan, penggunaan, penyewaan yang nantinya pendapatan retribusi tersebut di serahkan kepada Badan Keuangan Daerah (BKD) Kota Depok. Berikut terkait dengan Stadion dan GOR yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok melalui Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata terdiri dari:

1. Gelanggang Olahraga (GOR) Kota Depok

GOR Kota Depok atau Gelanggang Olahraga Kota Depok merupakan fasilitas olahraga yang dibangun untuk mendukung berbagai kegiatan olahraga dan acara komunitas. Terletak di pusat kota, GOR Kota Depok dilengkapi dengan berbagai sarana untuk kegiatan olahraga seperti, bulu tangkis, basket, voli, dan bela diri. Selain digunakan untuk kegiatan olahraga, GOR Kota Depok juga sering digunakan untuk berbagai event turnamen olahraga, seminar, dan kegiatan sosial. Dengan adanya fasilitas ini mendorong partisipasi masyarakat dalam beraktivitas fisik dan meningkatkan kualitas hidup.

Gambar 2. Gelanggang Olahraga (GOR) Kota Depok



2. Stadion Mini Sukatani

Stadion Mini Sukatani terletak di Kelurahan Sukatani Kota Depok merupakan fasilitas olahraga yang dibangun untuk mendukung berbagai kegiatan olahraga dan rekreasi. Stadion ini memiliki lapangan yang diperuntukkan untuk kegiatan olahraga seperti sepak bola. Dengan kapasitas yang memadai untuk menampung penonton, stadion Mini Sukatani sering digunakan untuk pertandingan lokal, latihan tim sekolah sepakbola, serta berbagai event. Stadion Mini Sukatani juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang ganti dan area parkir. Keberadaan stadion ini mendorong masyarakat untuk lebih aktif berolahraga serta membantu Pemerintah Kota Depok dalam hal pendapatan keuangan daerah.

Gambar 3. Stadion Mini Sukatani Kota Depok



3. Stadion Merpati

Stadion Merpati di Kota Depok merupakan salah satu fasilitas olahraga yang penting bagi masyarakat Kota Depok. Stadion ini dibangun untuk menyelenggarakan berbagai jenis kegiatan olahraga, terutama sepak bola dan sering digunakan untuk pertandingan lokal dan festival sepakbola antar kecamatan yang di adakan setiap setahun sekali oleh Pemerintah Kota Depok. Dengan kapasitas tribun penonton yang memadai, Stadion Merpati juga menjadi tempat berkumpulnya komunitas olahraga, sehingga sangat berperan dalam meningkatkan masyarakat untuk berolahraga. Selain itu, stadion ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang ganti, area parkir dan tribun penonton.

Gambar 4. Stadion Merpati Kota Depok



4. Stadion Mahakam

Stadion Mahakam yang terletak di Kota Depok adalah salah satu fasilitas olahraga yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai jenis kegiatan olahraga, terutama sepak bola dan sering digunakan untuk pertandingan resmi maupun acara komunitas. Dengan kapasitas yang cukup besar, Stadion Mahakam menjadi tempat ideal untuk menyelenggarakan event olahraga yang melibatkan banyak penonton. Fasilitas yang tersedia di stadion tersebut seperti ruang ganti pemain, tribun penonton dan area parkir. Stadion Mahakam pun menjadi andalan masyarakat Kota Depok maupun dari luar untuk menyelenggarakan kegiatan olahraga dan konser. Dengan adanya Stadion Mahakam ini mempromosikan masyarakat Kota Depok untuk meningkatkan gaya hidup sehat.

Gambar 5. Stadion Mahakam Kota Depok



3. Layanan Penyewaan Fasilitas Stadion Dan GOR

Layanan penyewaan fasilitas Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) merupakan aspek penting dalam pengelolaan sarana olahraga yang mendukung berbagai kegiatan, seperti pertandingan, latihan, dan acara lainnya. Menurut (Pambudi, 2020), standar dalam penyewaan fasilitas olahraga sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta menjamin keselamatan dan kenyamanan selama penggunaan. Salah satu inovasi yang meningkatkan efisiensi pengelolaan GOR dan Stadion adalah sistem informasi penyewaan berbasis web. (Nur et al.,) mengembangkan sistem ini untuk GOR C-Tra Arena yang mempermudah pengelola dalam mengatur jadwal penyewaan, mencatat pemesanan, dan menghasilkan laporan keuangan. Meskipun demikian, tantangan masih ada seperti yang diungkapkan oleh (Malfiany et al.,) yang menunjukkan bahwa prosedur penyewaan di GOR Dewi Sport Hall masih manual, sehingga menyulitkan pengguna dalam mengecek ketersediaan lapangan. Selain itu, standarisasi fasilitas juga menjadi perhatian utama. (Supriyanto et al., 2023) menemukan bahwa meskipun GOR Stadion Wilis memiliki kapasitas yang baik, pemeliharaan fasilitas yang kurang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Secara keseluruhan, layanan penyewaan fasilitas Stadion dan GOR memiliki potensi besar untuk mendukung kegiatan olahraga di masyarakat dan pengembangan sistem

informasi serta penerapan standarisasi fasilitas adalah langkah penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan.

4. Efektivitas Pelayanan Fasilitas Stadion Dan GOR

Efektivitas pelayanan fasilitas Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) menunjukkan bahwa pengelolaan yang baik sangat penting untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga. Penelitian oleh (Supriyanto et al., 2023) di GOR Stadion Wilis Kota Madiun mengungkapkan bahwa meskipun fasilitas yang ada telah memenuhi standar nasional, banyak pengguna yang merasa kurang puas dengan pelayanan yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemeliharaan fasilitas dan manajemen yang tidak optimal, meskipun biaya sewa yang terjangkau menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna. Sebuah studi yang dilakukan di GOR Panatayudha dan Sport Hall Adiarsa di Kabupaten Karawang juga menunjukkan bahwa efektivitas pengelolaan fasilitas olahraga masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini menemukan bahwa meskipun fasilitas yang tersedia, banyak atlet mengeluhkan kondisi kebersihan dan perawatan yang kurang memadai, yang berdampak pada kepuasan pengguna. Evaluasi terhadap pengelolaan fasilitas tersebut menunjukkan bahwa efektivitasnya dianggap tidak memadai, dengan manajemen yang tidak responsif terhadap kebutuhan masyarakat (Jireh et al., 2024). Secara keseluruhan, efektivitas pelayanan fasilitas Stadion dan GOR sangat dipengaruhi oleh faktor manajemen, pemeliharaan, dan

responsivitas terhadap kebutuhan pengguna. Pengelola perlu memperhatikan umpan balik dari pengguna untuk melakukan perbaikan dan inovasi dalam pelayanan agar dapat meningkatkan kepuasan dan partisipasi masyarakat dalam berolahraga.

5. Platfrom Linktree

(Rini Ayuniara 2024) Linktree dapat diartikan sebagai sekumpulan tautan yang digabungkan menjadi satu URL yang dapat dibagikan untuk menyampaikan informasi. Platform ini banyak dimanfaatkan oleh pemasar digital karena kemampuannya untuk menampilkan berbagai tautan dalam satu tampilan. Beberapa contoh penggunaan Linktree meliputi penyediaan alamat email, tautan ke Goggle Drive, video Youtube, serta tautan ke situs web. Aplikasi Linktree juga merupakan sebuah platform yang mengumpulkan berbagai tautan dalam satu tempat. Linktree menawarkan sejumlah keuntungan diantaranya kemudahan dalam penggunaannya dimana pengguna dapat menyesuaikan tampilan halaman serta menambah, menghapus, dan mengedit tautan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. (Nurafni 2021) Linktree memiliki fungsi penting yang sangat berguna bagi penggunanya. Pertama, platform ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai tautan ke dalam URL sehingga memudahkan audiens untuk mengakses informasi yang diperlukan tanpa harus mencari tautan secara terpisah. Kedua, Linktree dilengkapi dengan fitur analitik yang memungkinkan pengguna untuk memantau kinerja tautan

mereka, seperti jumlah klik dan interaksi yang dapat membantu dalam menilai efektivitas konten. Selain itu, pengguna dapat menyesuaikan tampilan halaman Linktree mereka agar sesuai dengan identitas merek atau preferensi pribadi, serta memberikan kesan yang lebih profesional. Dengan demikian, Linktree menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam strategi pemasaran digital dan komunikasi online.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hal ini dilakukan untuk dapat mendukung kajian teoritik yang telah dipaparkan sebelumnya. Hasil penelitian yang relevan yaitu :

1. Penelitian (Anwar et al., 2020a) dengan judul “Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development”. Penelitian ini menggunakan teknik *agile software development*. Hasil kesimpulan penelitian ini dengan menerapkan konsep marketplace dalam sistem informasi penyewaan lapangan olahraga, calon penyewa dapat terhubung langsung dengan pengelola lapangan untuk bertukar informasi secara *real-time*. Fitur forum yang ada memungkinkan pengguna sistem untuk berinteraksi dan berbagi informasi terkait olahraga. Selain itu, sistem rating memungkinkan penyewa untuk memberikan penilaian terhadap lapangan yang telah mereka sewa dengan menggunakan skala dari 1 hingga 5 yang diwakili oleh bintang sehingga pengelola dapat melakukan evaluasi terhadap fasilitas yang mereka kelola. Sistem payment gateway menawarkan

pilihan pembayaran yang lebih aman dan beragam. Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan terkait proses perizinan dan persetujuan dari penyedia layanan payment gateway. Untuk pengembangan di masa mendatang disarankan untuk menggunakan aplikasi berbasis mobile, seperti Android dan IOS agar penyewa lapangan dapat menerima notifikasi mengenai promosi yang ditawarkan oleh pengelola. Dengan ini dibuatkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan direncanakan dengan penelitian berjudul “Pengembangan Platfrom Linktree Pada Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan” dengan penelitian (Anwar et al., 2020b) dengan judul “Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development” memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga melalui pengembangan sistem informasi untuk penyewaan. Keduanya berfokus pada penyewaan fasilitas olahraga, meskipun pendekatan yang digunakan berbeda. Penelitian (Anwar et al., 2020b) menerapkan metode *Agile Development* dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan penyesuaian cepat terhadap kebutuhan pengguna, sedangkan penelitian pengembangan Linktree menggunakan pendekatan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Untuk penelitian (Anwar et al., 2020b) menawarkan fitur-fitur seperti forum interaksi, sistem penilaian dan gateway pembayaran

untuk memudahkan transaksi dan evaluasi fasilitas. Sementara itu penelitian pengembangan Linktree lebih menekankan pada penyewaan dan penjadwalan untuk fasilitas olahraga. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian memiliki tujuan yang sejalan dan berbeda dalam pendekatan, fitur, tantangan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

2. Penelitian (Nurafni & Mimin Ninawati, 2021) dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dan menggunakan pendekatan penelitian korelasi. Hasil kesimpulan penelitian ini pemanfaatan Aplikasi Linktree dan Wordwall dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam pengelolaan pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Linktree memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi intrinsik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua aplikasi tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, serta keduanya memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi intrinsik pada siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan ini dibuatkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan direncanakan dengan penelitian berjudul “Pengembangan Platfrom Linktree Pada Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan” dengan penelitian (Nurafni & Mimin Ninawati, 2021) dengan judul “Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall

Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar” kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan platform Linktree sebagai elemen kunci dalam pengembangan sistem. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas meskipun dalam konteks yang berbeda penelitian Linktree berfokus pada pengelolaan penyewaan fasilitas olahraga di Kota Depok sedangkan penelitian (Nurafni & Mimin Ninawati, 2021) berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, kedua penelitian mempertimbangkan pengalaman pengguna. Dengan demikian meskipun kedua penelitian memiliki tujuan yang sejalan dalam konteks, metodologi, dan kontribusi terhadap bidang masing-masing.

3. Penelitian (Hidayatullah & Ardiansah, 2022) dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Pelayanan Dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall”. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan beberapa metode seperti observasi, wawancara, dan studi literature. Sedangkan metode untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode waterfall. Hasil kesimpulan penelitian ini dengan adanya sistem informasi reservasi untuk pelayanan dan penyewaan fasilitas lapangan futsal yang terkomputerisasi di Bandar Lampung Sport Center semua kegiatan terkait penyewaan, penjadwalan, dan pembuatan laporan tidak lagi dilakukan secara manual menggunakan buku, pulpen, atau spidol. Hal ini mempermudah proses penyewaan, penjadwalan, dan pembuatan

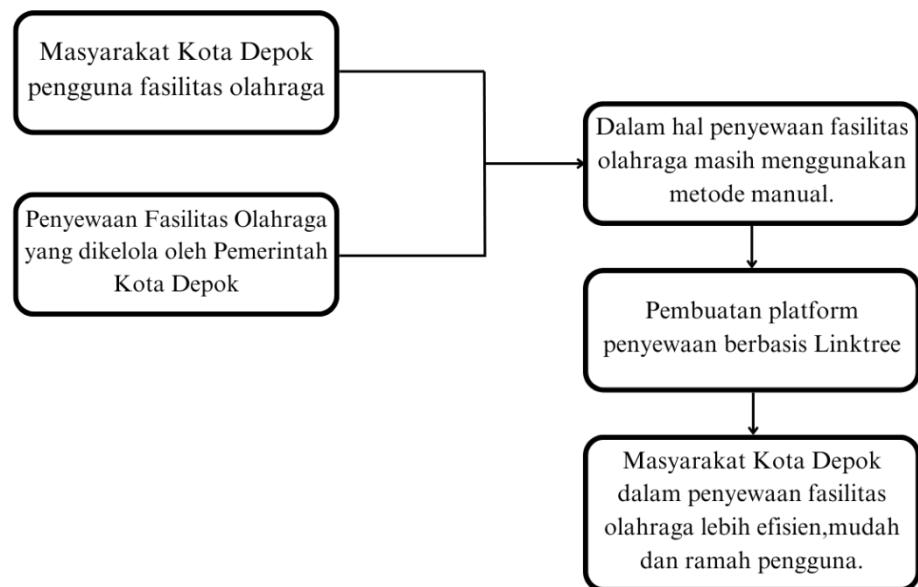
laporan. Selain itu hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan berfungsi dengan baik. Dengan ini dibuatkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan direncanakan dengan penelitian berjudul “Pengembangan Platfrom Linktree Pada Stadion dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan” dengan penelitian (Hidayatullah & Ardiansah, 2022) dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Pelayanan Dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall” kedua penelitian ini memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga melalui pengembangan sistem informasi yang memfasilitasi proses penyewaan. Keduanya berfokus pada penyewaan sarana fasilitas olahraga. Namun perbedaan signifikan terletak pada metodologi pengembangan dimana penelitian (Hidayatullah & Ardiansah, 2022) menggunakan metode Waterfall, sedangkan penelitian Linktree menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).

C. Kerangka Pikir

Pemerintah Kota Depok pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata dalam hal penyewaan fasilitas olahraga masih menggunakan metode manual. Hal tersebut tidak efisien karena para pengguna tidak bisa melakukan pengecekan jadwal ketersediaan fasilitas olahraga secara *real-time*. Hal ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penelitian ini merancang sebuah platform Linktree yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan dan penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan seperti berikut ini:

Gambar 6. Kerangka Penelitian



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir diatas dapat kita ketahui bahwa pertanyaan penelitian ini sebagai berikut:

- 1. Analisis (*Analyze*)**

Apa saja kebutuhan dan harapan pengguna terkait sistem penyewaan fasilitas olahraga di Kota Depok?

- 2. Desain (*Design*)**

Bagaimana desain antarmuka pengguna yang optimal untuk platform Linktree agar memudahkan proses penyewaan fasilitas olahraga?

- 3. Pengembangan (*Development*)**

Apa saja kebutuhan dan harapan pengguna terkait sistem penyewaan fasilitas olahraga di Kota Depok?

- 4. Implementasi (*Implementation*)**

Bagaimana respon pengguna terhadap penggunaan platform Linktree setelah diimplementasikan dalam proses penyewaan fasilitas olahraga?

- 5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Sejauh mana platform Linktree meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi dalam proses penyewaan fasilitas olahraga di Kota Depok?

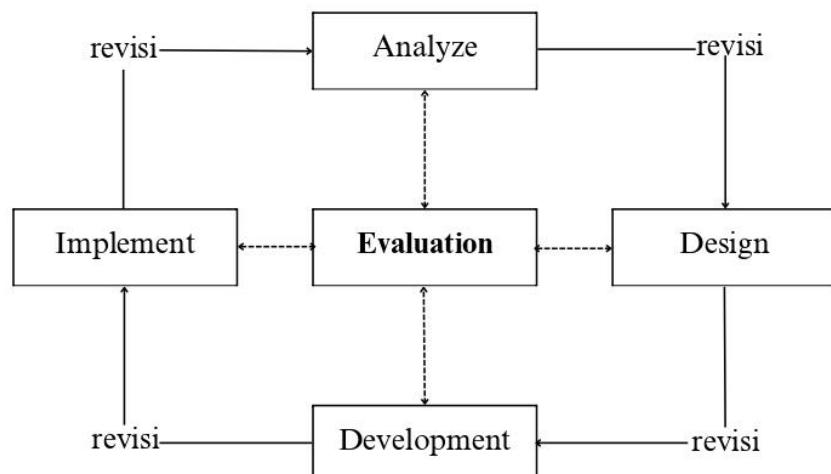
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan Linktree Pelayanan Penyewaan Stadion dan GOR yang Dikelola oleh Pemerintah Kota Depok Untuk Meningkatkan Efektivitas Penggunaan Fasilitas Olahraga menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam metode ADDIE dari Reiser dan Mollanda terdapat proses yang ditunjukkan sebagai berikut:

Gambar 7. Prosedur Model Pengembangan ADDIE



1. Analisis (*Analyze*)

Identifikasi masalah yang dihadapi dalam proses penyewaan stadion dan GOR yang dikelola langsung oleh Pemerintah Kota Depok yaitu kurangnya informasi penggunaan fasilitas yang jelas, mengalami kesulitan dalam reservasi, terkait jadwal penyewaan tidak transparan, dan rendahnya tingkat pemanfaatan fasilitas.

2. Desain (*Design*)

Merancang struktur dan fitur utama dari platform Linktree yang akan dikembangkan, termasuk tampilan antarmuka yang *user-friendly* dan navigasi yang mudah, serta membuat skenario penggunaan yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan Linktree dan alur proses cara penyewaan yang efisien. Selain itu di dalam Linktree menyediakan informasi tentang fasilitas, harga sewa, dan prosedur reservasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Mengembangkan platform Linktree berdasarkan desain yang telah dibuat, menggunakan teknologi yang sesuai untuk memastikan fungsionalitas serta melakukan pengujian awal untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan tidak ada bug yang mengganggu pengalaman pengguna.

4. Implementasi (*Implement*)

Menerapkan platform Linktree ke lingkungan nyata serta melibatkan pengelola stadion dan GOR dan pengguna yang potensial dalam proses peluncuran. Selain itu memberikan pelatihan kepada pengelola fasilitas tentang cara menggunakan platform Linktree dan mengelola penyewaan melalui plaltform tersebut dan tahap selanjutnya menyebarkan informasi mengenai keberadaan platform Linktree dan cara penggunaanya untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dalam menggunakan fasilitas olahraga di Kota Depok.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan pengelola setelah platform Linktree diimplementasikan untuk menilai efektivitas dan kepuasan pengguna. Selanjutnya melakukan analisis terhadap data penggunaan platform termasuk jumlah penyewaan yang dilakukan dan tingkat pemanfaatan fasilitas. Dan berdasarkan hasil evaluasi dilakukan identifikasi area yang perlu diperbaiki.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan bertempat di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Kota Depok Jawa Barat. Dengan subjek penelitian Masyarakat/Klub olahraga pengguna fasilitas olahraga Kota Depok.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 20 November – 5 Desember 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, populasi yang menjadi fokus adalah seluruh pengguna dan pengelola fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Pengguna fasilitas mencakup individu atau kelompok yang secara aktif menyewa stadion dan GOR untuk berbagai kegiatan, seperti pertandingan olahraga, latihan, dan acara komersial/non komersial. Kelompok ini terdiri dari klub olahraga lokal, sekolah-sekolah,

serta masyarakat umum yang memanfaatkan fasilitas untuk keperluan pribadi. Di sisi lain, populasi juga mencakup pengelola fasilitas yaitu staf yang bertanggung jawab atas manajemen penyewaan stadion dan GOR. Untuk menentukan sampel penelitian pengembangan Linktree ini akan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Menurut (Sugiyono, 2013) Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya ketika akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli makanan, atau penelitian tentang kondisi politik di suatu daerah, maka sampel sumber datanya adalah orang ahli politik. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Dari penelitian pengembangan ini sampel diambil dari 14 pengguna terdiri dari 9 pegawai Bidang Olahraga, 2 pengelola fasilitas olahraga, dan 3 calon penyewa yang akan melakukan penyewaan yang memiliki pengalaman pada proses penyewaan menggunakan platform Linktree yang akan dikembangkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh data yang representatif dan relevan mengenai kebutuhan serta harapan dari kedua kelompok tersebut. Informasi yang diperoleh juga menjadi dasar dalam pengembangan setiap tahap menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas platform Linktree yang akan dikembangkan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi penggunaan fasilitas olahraga di Kota Depok.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut (Sugiyono, 2013) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa variabel yang perlu didefinisikan secara operasional untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai fokus penelitian. Variabel pertama adalah efektivitas penggunaan fasilitas olahraga, yang diukur melalui tingkat kepuasan pengguna terhadap proses penyewaan, kemudahan akses informasi dan frekuensi penggunaan fasilitas. Efektivitas ini akan dievaluasi melalui kuisioner yang disebarluaskan ke pengguna setelah mereka menggunakan fasilitas, serta wawancara dengan pengelola untuk mendapatkan perspektif mengenai peningkatan penggunaan fasilitas.

Variabel kedua adalah pengembangan platform Linktree, yang mencakup proses desain, implementasi dan evaluasi platform sebagai alat untuk mempermudah akses informasi mengenai penyewaan stadion dan GOR. Proses ini akan mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yaitu analisis kebutuhan pengguna, desain platform, pengembangan konten, implementasi platform dan evaluasi hasil penggunaan platform Linktree. Variabel ketiga adalah pengelolaan fasilitas olahraga yang mencakup semua aktivitas yang dilakukan oleh pengelola dalam menyewakan dan memelihara stadion dan GOR, serta interaksi mereka kepada pengguna.

Pengelolaan ini akan dinilai berdasarkan efektivitas komunikasi, responsivitas terhadap permintaan penyewaan dan kualitas layanan yang diberikan. Dengan mendefinisikan variabel-variabel ini secara operasional, penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengembangan platform Linktree dan dampaknya terhadap penggunaan fasilitas olahraga di Kota Depok.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data. Dalam penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data akan dilakukan secara sistematis mengikuti tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, pengembang menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Wawancara yang mendalam akan dilakukan dengan pengelola fasilitas untuk menggali informasi mengenai proses penyewaan yang ada saat ini, tantangan yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap sistem penyewaan yang lebih efektif. Selain itu, survei akan disebarluaskan kepada pengguna fasilitas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi mereka terkait informasi yang ingin diakses melalui platform Linktree. Instrumen alat ukur yang digunakan dalam tahap ini adalah wawancara mendalam yang

dirancang khusus untuk mengukur kepuasan pengguna dan kebutuhan informasi terkait penyewaan menggunakan platform Linktree serta tantangan yang dihadapi dalam proses penyewaan.

- a. Wawancara bersama Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok

Wawancara adalah dialog antara orang yang mengajukan pertanyaan dan sumber untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Wawancara ini dilakukan bersama Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok yang didalamnya membahas terkait perubahan penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola Pemerintah Kota Depok untuk meningkatkan pendapatan dan penggunaan dari fasilitas olahraga tersebut.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, pengembang membuat prototipe platfrom linktree berdasarkan hasil analisis dan wawancara yang telah dilakukan. Untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna, pengembang bersama Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Kota Depok menyusun dan membuat fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam platform Linktree, pengembang juga mendapatkan masukan dari Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan mengenai kelayakan dan efektivitas desain sistem penyewaan yang diusulkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Saat tahap pengembangan instrumen yang digunakan adalah prototipe platform Linktree yang akan diuji coba oleh sekelompok pengguna terpilih. Uji coba terbatas juga dilakukan sebagai alat ukur untuk mendapatkan umpan balik awal mengenai penggunaan platfrom yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data di tahap ini meliputi uji coba Linktree dan umpan balik, di mana pengguna diminta untuk memberikan penilaian terhadap fungsionalitas dan kemudahan penggunaan Linktree.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, pengembang akan melakukan sosialisasi bagi pengelola Stadion dan GOR serta perwakilan Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Depok tentang cara menggunakan platfrom Linktree. Alat ukur disini berupa kuisioner yang akan disebarluaskan untuk mengumpulkan data dan menilai mengenai pengalaman pengguna setelah menggunakan platfrom Linktree.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap yang terakhir, teknik yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Pengembang akan melibatkan penggunaan survei lanjutan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap platfrom Linktree setelah digunakan. Pengembang juga akan melakukan analisis data kualitatif dari umpan balik yang diberikan oleh pengguna melalui wawancara guna mengevaluasi efektivitas keseluruhan dari sistem penyewaan

menggunakan platfrom Linktree ini. Dengan menggunakan alat ukur yang tepat pada setiap tahapan ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan solusi digital yang efektif dalam meningkatkan layanan penyewaan fasilitas Stadion dan GOR melalui penggunaan platfrom Linktree di Kota Depok.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen penelitian. (Musrifah Mardiani Sanaky et al., 2021) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Uji validitas instrumen penelitian pengembangan ini menggunakan uji validitas SUS (*System Usability Scale*) yang dilakukan oleh (Sidik et al., n.d.) dengan mendapatkan data yang diperoleh dari penilaian peneliti terdahulu yang berupa kritik, saran, dan tanggapan terkait dengan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada instrumen penilaian pengembangan platform Linktree yang telah disusun. Setelah instrumen dinyatakan sah dan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap sistem platform Linktree yang akan diujikan ke beberapa pengguna dan pengelola fasilitas olahraga sebagai objek uji coba terbatas.

Terdapat 10 butir pertanyaan kuisioner yang sudah tervalidasi oleh para ahli, indeks validitas ini berupa butir pertanyaan instrumen untuk menilai suatu penilaian platform Linktree penyewaan fasilitas olahraga yang disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 1. Kusioner Usability Sistem Platform Linktree

LEMBAR KUESIONER *USABILITY*

Identitas Responden

Nama : _____

Jenis Kelamin : _____

Usia : _____

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

- | | STS | TS | RG | ST | SS |
|---|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini). | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| 10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini. | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

Hasil penilaian dari ahli terhadap kesesuaian butir pertanyaan dengan definisi konsep, kemudian dihitung dengan menggunakan indeks validitas SUS (*System Usability Scale*). Setelah data dikumpulkan dari para responden, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan. Dalam penggunaan SUS (*System Usability Scale*), terdapat beberapa pedoman yang harus diikuti saat menghitung skor SUS (*System Usability Scale*).

Berikut adalah pedoman-pedoman tersebut:

1. Untuk setiap pertanyaan yang bermomor ganjil, skor yang diperoleh dari responden akan dikurangi 1.
2. Untuk setiap pertanyaan yang bermomor genap, skor akhir diperoleh dengan mengurangkan skor yang diberikan oleh responden dari angka 5.
3. Skor SUS (*System Usability Scale*) dihitung dengan menjumlahkan semua skor dari setiap pertanyaan, kemudian hasilnya dikalikan 2,5.

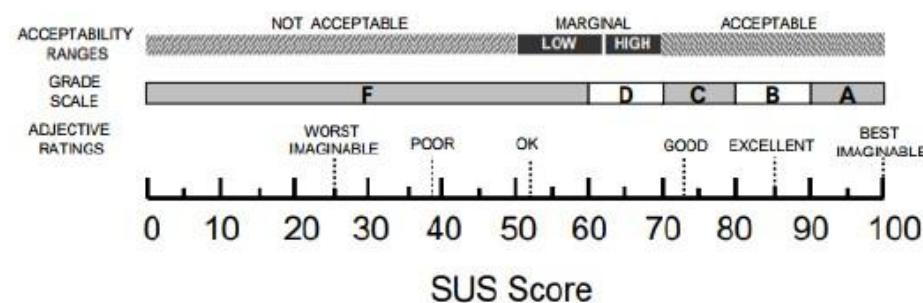
Aturan perhitungan skor ini berlaku untuk satu responden. Untuk menghitung skor SUS (*System Usability Scale*) secara keseluruhan, skor dari setiap responden akan dirata-ratakan dengan cara menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus untuk menghitung skor SUS (*System Usability Scale*):

Gambar 8. Rumus Menghitung Skor SUS (*System Usability Scale*)

$$\begin{array}{ll} \bar{x} & = \text{skor rata-rata} \\ \sum x & = \text{jumlah skor SUS} \\ n & = \text{jumlah responden} \end{array}$$

Dari penggunaan SUS (*System Usability Scale*) adalah bahwa setelah proses perhitungan, diperoleh skor rata-rata SUS (*System Usability Scale*) dari seluruh responden. Skor ini kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian SUS (*System Usability Scale*) untuk menentukan kategori hasil pengujian berdasarkan skor rata-rata yang telah diperoleh. Jika terdapat masalah dalam aspek usability maka perlu diperbaiki. Namun, kesimpulan akhir juga dapat ditentukan melalui penilaian tambahan, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.

Gambar 9. Range Penilaian SUS (*System Usability Scale*)



G. Teknik Analisis Data

Analisis Data adalah proses dimana peneliti mengolah data yang tersedia untuk mencari informasi yang dapat dijadikan bahan pengambilan keputusan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Menurut (Anshar et al., 2023), SUS (*System Usability Scale*) adalah metode untuk menguji kebergunaan aplikasi atau situs web dengan menggunakan sepuluh item skala yang mencerminkan perspektif pengguna. Tujuan dari pengujian usability menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) adalah untuk menilai kebergunaan suatu aplikasi atau situs web dengan cara yang sederhana, cepat, dan tetap dapat diandalkan. Dalam pendekatan SUS

(*System Usability Scale*), pengujian fokus pada sudut pandang pengguna terakhir, sehingga hasil evaluasi lebih mencerminkan kondisi yang sebenarnya. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Sebagaimana pada penjelasan berikut.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, pengembang menganalisa dan mengumpulkan data untuk memahami kebutuhan dari para pengguna dan tantangan dalam layanan penyewaan. Ini dilakukan melalui wawancara dengan Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kota Depok bahwasanya tantangan yang dihadapi saat ini adalah dalam proses pemesanan/penyewaan fasilitas Stadion dan GOR masih manual dan harus dilakukan secara *offline* dan penyewa pun harus membuat surat penggunaan, Pemerintah Kota Depok melalui Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata mendukung dengan adanya perubahan sistem penyewaan karena dari Pemerintah Kota Depok sedang mendukung adanya transformasi digital di lingkungan Pemerintahan. Ketika pengembang mengetahui akan hal tersebut maka pengembang mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan untuk pembuatan platfrom Linktree ini sebagai sarana penyewaan

fasilitas olahraga yang terbarukan mengganti sistem penyewaan yang sebelumnya.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, pengembang merancang prototipe platfrom Linktree berdasarkan hasil analisis wawancara yang sudah dilakukan dengan Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Kota Depok sebelumnya. Disini, pengembang membuat akun Instagram untuk kebutuhan sosial media sarana prasarana olahraga Kota Depok, setelah itu dibuatlah goggle *form* untuk mengambil biodata dari calon penyewa, setelah itu pengembang membuat jadwal penggunaan fasilitas olahraga secara *real-time* dari 3 stadion dan 1 GOR yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok agar calon penyewa bisa melihat secara langsung jadwal penggunaan fasilitas yang sedang digunakan melalui aplikasi Excel. Dari link Instagram, Goggle *form*, dan Excel tersebut pengembang jadikan satu di *website* platform Linktree yang sudah dibuat dan direncanakan untuk perubahan proses penyewaan secara *online*.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, platfrom Linktree ini dibangun sesuai dengan desain yang telah disetujui Pengembang mengimplementasikan fitur yang telah dirancang, serta melakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan umpan balik

awal dari pengguna mengenai fungsionalitas dan kemudahan penggunaan platfrom.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, Pengembang melakukan sosialisasi bagi para pengelola Stadion dan GOR, Pegawai Bidang Keolahragaan Kota Depok, dan perwakilan dari Sekolah Sepakbola (SSB) Kota Depok cara menggunakan platform tersebut dan tahap-tahapan dan proses penyewaan menggunakan platfrom Linktree tersebut. Pengembang juga melakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan penilaian dan kepuasan dari pengguna mengenai fungsionalitas dan kemudahan penggunaan platform Linktree.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir ini, pengembang mengumpulkan data untuk menilai efektivitas penggunaan platfrom setelah diimplementasi. Survei lanjutan digunakan untuk mengukur perubahan dalam kepuasan pengguna dan efektivitas layanan setelah penggunaan platfrom Linktree tersebut. Pengembang menyebarkan kuisioner kepada para pengguna yang dipilih melakukan uji coba terbatas untuk melakukan penilaian terhadap platform Linktree tersebut di uji coba terbatas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam mengawali pengumpulan data tentang pengembangan penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara bersama Bapak Nur Abdullah, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Bidang Pembinaan Keolahragaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata yang menjelaskan bahwa fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok berjumlah 4, terdiri dari 1 Gor dan 3 Stadion yang diberikan nama yaitu GOR Kota Depok, Stadion Merpati, Stadion Mahakam, dan Stadion Mini Sukatani. Para pengelola fasilitas olahraga yang ditugaskan di keempat fasilitas tersebut juga diberikan pelatihan-pelatihan untuk memaksimalkan dalam proses penyewaan fasilitas olahraga serta perawatan dari fasilitas olahraga tersebut. Tantangan pada penyewaan fasilitas olahraga ini juga dari sistem yang masih manual dengan membutuhkan kunjungan langsung hingga informasi ketersediaan jadwal yang tidak *real-time*.

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi ke para pengelola fasilitas dan pengguna fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Hasil analisis inilah yang nantinya akan menjadi acuan dalam pengembangan platform Linktree penyewaan fasilitas olahraga

untuk meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok dalam proses penyewaan masih minim dalam penggunaan untuk penyewaan fasilitas, pengelola fasilitas juga membutuhkan platform yang efisien untuk manajemen penyewaan fasilitas olahraga, para pengguna fasilitas olahraga yang mengeluh dengan tidak adanya transparansi ketersediaan jadwal penggunaan fasilitas sehingga diperlukan sistem yang dapat mempermudah proses booking, pembayaran, dan ketersediaan jadwal penyewaan sehingga masyarakat membutuhkan sistem informasi terpadu untuk penyewaan fasilitas olahraga. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan platform Linktree penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok.

2. Desain (*Design*)

Tahap Desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perancangan (*design*) dibutuhkan sebuah desain untuk membantu pembuatan platform Linktree. Platform Linktree ini dikembangkan oleh peneliti berisi beberapa menu utama yang terdiri dari menu awal berisi *frame* sosial media sarana prasarana olahraga Kota Depok, *frame* jadwal penggunaan sarana fasilitas, *frame form* permohonan sewa, *frame* form pembayaran retribusi fasilitas.

a) *Frame* Halaman Awal

Frame halaman awal berisi daftar isi berupa menu *option* yang berguna untuk memunculkan *frame* menu yang akan diakses oleh pengguna/penyewa.

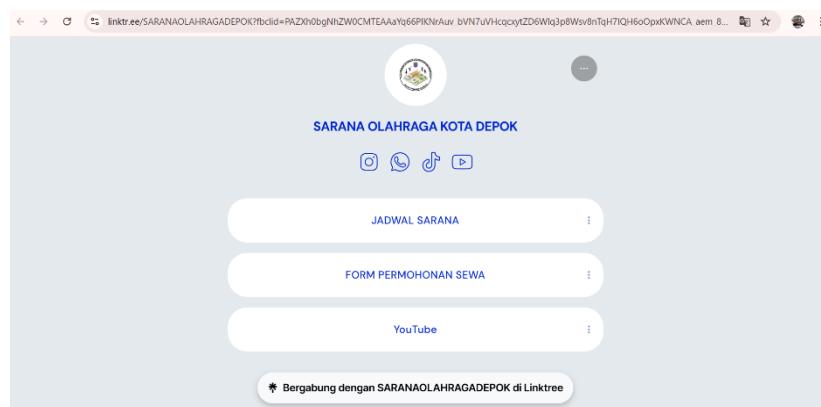
Gambar 10. Desain Frame Halaman Awal



b) *Frame* Halaman Sosial Media Sarana Prasarana dan Disporyata Kota Depok

Frame halaman sosial media sarana prasarana olahraga dan Disporyata Kota Depok berisi menu sosial media berupa instagram, whatsapp, tiktok, dan youtube agar nantinya para pengguna bisa mengakses sosial media yang dimiliki oleh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok.

Gambar 11. Desain Halaman Sosial Media Sarpras Kota Depok



c) *Frame Jadwal Penggunaan*

Frame jadwal penggunaan fasilitas olahraga ini berisi terkait jadwal yang tersedia di keempat fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok yaitu GOR Kota Depok, Stadion Mini Sukatani, Stadion Mahakam, dan Stadion Merpati. Dan menu inilah yang dibutuhkan oleh Masyarakat dan pengguna fasilitas olahraga karena adanya transparansi terkait ketersediaan jadwal pemakaian dari fasilitas olahraga tersebut. Saat pengguna klik menu jadwal penggunaan maka akan ditampilkan halaman berikutnya yaitu jadwal ketersediaan fasilitas olahraga. Dan di halaman inilah nantinya pengguna akan bisa mengakses jadwal dan jam ketersediaan dari keempat fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok.

Gambar 12. Desain Frame Halaman Jadwal Penggunaan

JADWAL PENGUNAAN STADION MERPATI															
OKTOBER															
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
2	Tanggal	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 12.00	12.00 - 13.00	13.00 - 14.00	14.00 - 15.00	15.00 - 16.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00				
3	10/10/2024	L (Lapangan)													
4		T (Tiket)													
5		R (Ruang)													
6	11/10/2024	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 10.00	10.00 - 12.00	12.00 - 14.00	14.00 - 16.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00					
7		L (Lapangan)													
8		T (Tiket)													
9		R (Ruang)													
10	12/10/2024	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 10.00	10.00 - 12.00	12.00 - 14.00	14.00 - 15.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00					
11		L (Lapangan)													
12		T (Tiket)													
13		R (Ruang)													
14	13/10/2024	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 10.00	10.00 - 12.00	12.00 - 14.00	14.00 - 16.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00					
15		L (Lapangan)													
16		T (Tiket)													
17		R (Ruang)													
18	14/10/2024	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 10.00	10.00 - 12.00	12.00 - 14.00	14.00 - 16.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00					
19		L (Lapangan)													
20		T (Tiket)													
21		R (Ruang)													
22	15/10/2024	Jam Penggunaan	06.00 - 09.00	09.00 - 10.00	10.00 - 12.00	12.00 - 14.00	14.00 - 16.00	16.00 - 18.00	18.00 - 20.00	20.00 - 22.00					
23		L (Lapangan)													
24		T (Tiket)													
25		R (Ruang)													

d) *Frame Form* Permohonan Sewa

Frame form permohonan sewa ini berisi terkait dengan pengisian data diri calon penyewa dan pilihan fasilitas yang akan digunakan oleh penyewa serta tanggal, hari dan jam penggunaan, form ini juga terdapat penjelasan syarat dan ketentuan pemakaian fasilitas olahraga agar digunakan dengan baik oleh penyewa. Terdapat gambar dari keempat fasilitas olahraga tersebut hingga nantinya calon penyewa akan mengisikan data diri dan mengisikan surat permohonan penyewaan yang sudah dibuatkan oleh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kota Depok yang nantinya akan diupload kembali oleh penyewa sebelum memasuki ke tahap pembayaran retribusi. Jadi sebelum calon penyewa mengisi form penyewaan dianjurkan untuk membuka jadwal fasilitas yang sudah dijelaskan sebelumnya tadi agar terdapat kekosongan jadwal yang akan dipilih oleh calon penyewa.

Gambar 13. Frame Halaman Form Permohonan Sewa

Nama Pemohon **Nama perseorangan atau klub*

Your answer

Nama Penyewa *

Your answer

No KTP Penyewa *

Your answer

Tanggal Sewa Mulai *

Date Time
hh/bb/tttt : AM

Tanggal Sewa Selesai *

Date Time
hh/bb/tttt : AM

Silahkan Download Surat Permohonan
[Surat Permohonan](#)

SURAT PERMOHONAN IZIN *

Upload 1 supported file: PDF. Max 1 GB.
[Add file](#)

Nomor Penyewa **Contoh : Budi - 0862-5372-8268*

Your answer

Back Submit Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

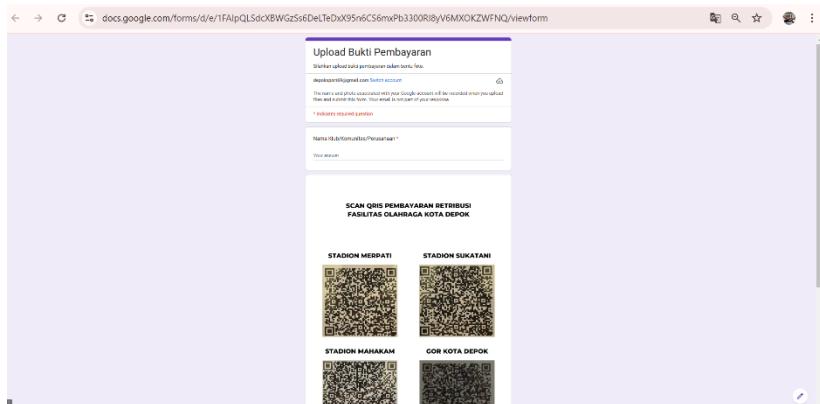
This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms

e) *Frame Form* Pembayaran Retribusi

Setelah pengguna mengisi data diri dan upload surat permohonan sewa tahap selanjutnya yaitu masuk di menu form pembayaran retribusi yang berisi gambar barcode untuk pembayaran berbasis transfer online melalui *qrис* yang otomatis masuk di bagian keuangan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kota Depok. Dan halaman ini juga terdapat harga retribusi dari keempat fasilitas tersebut yang nantinya akan dibayarkan oleh penyewa disesuaikan dengan durasi waktu sesi dan fasilitas yang akan disewa. Selain itu calon penyewa juga untuk mengupload bukti pembayaran retribusi ke menu yang sudah disediakan di *form* pembayaran retribusi fasilitas olahraga Kota Depok.

Gambar 14. Frame Halaman Form Pembayaran Retribusi



3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang peneliti lakukan diantaranya:

a. Pembuatan Platform Linktree

Platform yang telah dirancang oleh peneliti dan menghasilkan *prototype* kemudian dibuat dan dikembangkan. Platform ini dikembangkan dengan menggunakan sebuah website bernama Linktree. Isi dari platform ini terdiri dari sosial media sarana prasarana olahraga Kota Depok, *form* penyewaan fasilitas, jadwal pemakaian sarana dan prasarana, form pembayaran retribusi penyewaan.

b. Pembuatan *Interface* Utama

Pada tahap selanjutnya ini peneliti membuat dan mengembangkan halaman beranda, halaman penyewaan, dan halaman pembayaran dengan masing-masing halaman tersebut berisi menu-menu yang sesuai dengan halaman yang akan dituju oleh pengguna nantinya saat akan melakukan penyewaan fasilitas olahraga di Kota Depok.

a. Pengembangan *Dasboard* Admin

Selain peneliti membuat platform Linktree untuk penyewaan fasiliias olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok, tahap selanjutnya juga peneliti memgembangkan *dashboard* admin yang nantinya ketika penyewa melakukan booking sewa fasilitas admin akan menghubungi penyewa untuk koordinasi terkait konfirmasi

pembayaran hingga mendaftar pesanan masuk, tak hanya itu admin juga akan bertugas mencatat laporan keuangan, statistik penggunaan hingga melakukan wawancara untuk mendapatkan *feedback* dari penyewa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan *draf prototype* platform Linktree yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Platfrom Linktree ini akan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok. Namun dalam tahap ini, peneliti hanya melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari calon penyewa dan pengelola fasilitas olahraga serta beberapa pegawai dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok terhadap platform Linktree yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan pada platform Linktree tersebut. Uji coba terdiri dari 5 calon penyewa dan pengelola fasilitas olahraga serta 9 orang pegawai dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok. Dan uji coba ini bisa dilakukan menggunakan handphone dan laptop. Sebelum melakukan uji coba tersebut, para pengujicoba akan diberikan petunjuk penggunaan mengenai penyewaan fasilitas olahraga secara online menggunakan platform Linktree.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan impelmentasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran dari para pegawai dan calon penyewa selama uji coba tersebut dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

B. Hasil Pembahasan

Pada saat pelaksanaan uji coba terbatas, peneliti/pengembang menjelaskan apa-apa saja yang terdapat pada platform Linktree tersebut dan cara tahapan pemesanan penyewaan fasilitas olahraga tersebut. Hal ini dilakukan pengembang agar para calon penyewa maupun pengguna lebih memahami dan mengerti ketika menggunakan platform Linktree tersebut.

Setelah calon penyewa, pengelola fasilitas, dan pegawai selesai memperhatikan dan menggunakan platform Linktree tersebut, maka pada hari setelahnya uji coba, diberikanlah angket kuisioner oleh peneliti/pengembang. Angket kuisioner ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon calon penyewa dan pengelola fasilitas olahraga terhadap penggunaan penyewaan fasilitas olahraga menggunakan platform Linktree yang sudah dikembangkan. Adapun hasil respon calon penyewa, pengelola

fasilitas, dan pegawai terhadap penyewaan fasilitas olahraga berbasis online menggunakan platform Linktree dapat dilihat di tabel berikut:

Table 2. Hasil Penilaian Terhadap Platfrom Linktree

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	52	Laki-Laki	5	1	4	4	5	1	5	1	5	4		
2	Responden 2	44	Laki-Laki	5	1	5	4	5	1	4	1	4	5		
3	Responden 3	39	Laki-Laki	5	2	5	5	5	2	5	2	5	5		
4	Responden 4	32	Laki-Laki	3	2	4	1	4	1	3	3	1	5		
5	Responden 5	21	Laki-Laki	4	2	5	2	4	2	5	1	5	1		
6	Responden 6	25	Laki-Laki	2	2	5	2	5	2	5	2	5	2		
7	Responden 7	33	Laki-Laki	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2		
8	Responden 8	36	Laki-Laki	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2		
9	Responden 9	48	Laki-Laki	5	2	4	4	5	1	4	1	4	5		
10	Responden 10	40	Perempuan	4	2	4	4	5	2	4	1	4	4		
11	Responden 11	32	Perempuan	5	1	5	4	5	1	4	1	5	4		
12	Responden 12	49	Perempuan	5	2	4	4	5	1	4	1	4	5		
13	Responden 13	58	Perempuan	4	2	4	4	4	1	4	2	4	4		
14	Responden 14	40	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4		

Skor Hasil Hitung										Skor Rata-rata (Hasil Akhir)		Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10				
4	4	3	1	4	4	4	4	4	1			33	83
4	4	4	1	4	4	3	4	3	0			31	78
4	3	4	0	4	3	4	3	4	0			29	73
2	3	3	4	3	4	2	2	0	0			23	58
3	3	4	3	3	3	4	4	4	4			35	88
1	3	4	3	4	3	4	3	4	3			32	80
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3			32	80
4	3	3	3	4	3	3	3	3	3			32	80
4	3	3	1	4	4	3	4	3	0			29	73
3	3	3	1	4	3	3	4	3	1			28	70
4	4	4	1	4	4	3	4	4	1			33	83
4	3	3	1	4	4	3	4	3	0			29	73
3	3	3	1	3	4	3	3	3	1			27	68
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1			28	70

Pada Tabel ini menunjukkan bahwa respon dari para responden dengan pelaksanaan uji coba terbatas terkait dengan sistem penyewaan fasilitas olahraga menggunakan Platform Linktree ini ditinjau dari hasil kuisioner yang telah di isi oleh para pegawai dan calon penyewa memiliki skor rata-rata 75. Dari keseluruhan aspek pertanyaan yang ditanyakan di dalam kuisioner tersebut menunjukkan hasil yang jika dilihat dari range penilaian usability sus skor hasil akhir tersebut masuk ke dalam grade C (*good*). Dan dapat disimpulkan bahwa Platform Linktree untuk sarana penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok praktis dan mudah untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, hasil akhir skor kuisioner yang telah di isi oleh para responden di dapat skor hasil akhir 75 dengan scale

usability SUS (*System Usability Scale*) mendapatkan grade C (*good*).

Sehingga secara keseluruhan sistem penyewaan fasilitas olahraga menggunakan platfrom Linktree yang telah dikembangkan oleh pengembang diketahui baik untuk digunakan. Para responden juga memberikan pendapat terhadap sistem penyewaan ini bahwa hal ini juga membuat efektivitas penggunaan fasilitas olahraga semakin meningkat dan mendukung pemerintah dalam transformasi digital dalam dunia pemerintahan. Dan semoga dengan adanya pembaharuan sistem penyewaan ini tingkat penggunaan fasilitas olahraga semakin banyak dan masyarakat sadar akan pentingnya berolahraga.

Dan ketika uji coba terbatas ini juga dilakukan sosialisasi kepada para pengelola Sekolah Sepakbola (SSB) di Kota Depok yang para klub ini sering menggunakan fasilitas stadion, sosialisasi ini dilaksanakan di ruang rapat Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok dan dengan diadakan sosialisasi ini memperkenalkan pembaharuan dalam sistem penyewaan yang sudah tidak lagi secara *offline* namun menggunakan sistem *online* dengan platfrorm Linktree, instagram, dan *goggle form*.

Kegiatan sosialisasi ini pengembang juga didampingi oleh Kepala Pembinaan Keolahragaan Bapak Nur Abdullah, S.Pd, M.Pd., yang membahas terkait hal ini agar nantinya pembaharuan sistem penyewaan para klub-klub olahraga di Kota Depok tidak lagi menyewa secara langsung namun bisa dilakukan dirumah atau dimanapun berada,

sehingga dapat meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga di Kota Depok. Respon dari para pengelola klub-klub olahraga ini juga positif dan mendukung adanya pembaharuan sistem penyewaan ini, serta nantinya sistem penyewaan ini akan dilaksanakan secara resmi di bulan Desember 2024. Dalam kegiatan sosialisasi ini juga di paparkan bagaimana cara menyewa dan menggunakan platform Linktree ini sehingga para pengelola klub olahraga ini akan menyampaikan juga kepada para pengelola klub olahraga yang lainnya di Kota Depok.

Gambar 15. Sosialisasi Perubahan Sistem Penyewaan Fasilitas Olahraga



C. Keterbatasan Penelitian

a. Ruang Lingkup Penelitian:

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan platform Linktree untuk penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Oleh karena itu, hasil dan temuan yang diperoleh mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk daerah lain atau jenis fasilitas olahraga yang berbeda.

b. Partisipasi Responden:

Uji coba platform dilakukan dengan melibatkan sejumlah responden yang terbatas, yaitu pegawai Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata serta calon penyewa. Keterbatasan jumlah responden dapat mempengaruhi representativitas data yang dikumpulkan.

c. Waktu Penelitian:

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengamatan jangka panjang terhadap penggunaan platform Linktree setelah implementasi. Hal ini dapat membatasi pemahaman tentang efektivitas platform dalam jangka waktu yang lebih lama.

d. Aspek Teknologi:

Penelitian ini tidak membahas secara mendalam tentang aspek teknis pengembangan perangkat lunak dan infrastruktur teknologi yang mendukung platform Linktree. Fokus utama adalah pada kegunaan dan

pengalaman pengguna, sehingga aspek teknis mungkin tidak sepenuhnya tercover.

e. Variabel Eksternal:

Penelitian ini tidak mempertimbangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi penggunaan fasilitas olahraga, seperti kondisi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Variabel-varibel ini dapat berperan penting dalam menentukan tingkat partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga.

f. Umpam Balik Pengguna:

Meskipun umpan balik dari pengguna dikumpulkan, tidak semua masukan dapat diakomodasi dalam pengembangan platform. Beberapa saran mungkin tidak dapat diterapkan karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan platform Linktree penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok, maka disimpulkan bahwa, Penelitian ini berhasil mengembangkan platform Linktree sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas penyewaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok. Melalui penerapan model ADDIE, penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna yang menunjukkan adanya kesulitan dalam mengakses informasi dan proses pemesanan yang tidak efisien. Selanjutnya, desain antarmuka yang user-friendly dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diikuti dengan pengembangan fitur-fitur utama yang mendukung kemudahan akses dan transparansi. Implementasi platform menunjukkan respon positif dari pengguna, yang merasakan peningkatan dalam kemudahan penyewaan dan akses informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga mendorong partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga. Dengan demikian, pengembangan platform Linktree ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengelolaan fasilitas olahraga di Kota Depok dan dapat menjadi model bagi daerah lain dalam menerapkan sistem penyewaan yang lebih efisien dan efektif. Simpulan ini mencakup inti dari penelitian, hasil yang dicapai, dan kontribusi yang diberikan oleh penelitian tersebut.

B. Saran

1. Bagi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Depok
Dapat terus meningkatkan efektivitas penggunaan fasilitas olahraga yang dikelola oleh Pemerintah Kota Depok Jawa Barat sehingga dapat menambah pendapatan daerah.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian pengembangan ini dapat dikembangkan lagi dengan lebih baik dan sempurna dalam hal penyewaan fasilitas olahraga,

DAFTAR PUSTAKA

- Anshar, Syaiful Rahman, & Syamsul Bahri. (2023). Analisis Usability Healty Laifu Menggunakan Metode System Usability Scale. *JTRISTE*, 10.
- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020a). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264–274. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020b). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264–274. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Hidayatullah, D., & Ardiansah, T. (2022). Sistem Informasi Reservasi Pelayanan Dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(3), 64–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Jireh, D., Walter, P., Azijah, D. N., Aditya, I., Program,), Pemerintahan, S. I., Sosial, I., & Politik, I. (2024). Evaluasi Kebijakan Pemerintah Dalam Pengelolaan Fasilitas Olahraga Milik Pemerintah Di Kabupaten Karawang (Studi Kasus GOR Panatayudha Dan Sport Hall Adiarsa). *Community Development Journal*, 5(Tahun).
- Kitsios, F., Kamariotou, M., & Mavromatis, A. (2023). Drivers and Outcomes of Digital Transformation: The Case of Public Sector Services. *Information (Switzerland)*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/info14010043>

- Kurnianto Pambudi, D. (2020). Analisis Standarisasi Fasilitas Gedung Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta. *MEDIKORA*, 19(1), 46–52.
- Mahyudin, R. P. (2014). STRATEGI PENGELOLAAN SAMPAH BERKELANJUTAN. *EnviroScientiae*, 10, 33–40.
- Malfiany, R., Gunawan, R., & Helmi, R. (n.d.). *Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan Badminton Pada Gor Dewi Sport Hall Berbasis Web*.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v16i2>
- Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, & Henriette D. Titaley. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11.
- Nur, R., Sudrajat, A., Ilyas, M., Wartika, S., & Kom, M. T. (n.d.). *Sistem Informasi Penyewaan Di GOR C-Tra Arena Bandung Berbasis Web Rent Information System In Web-Based C-Tra Arena Arena BANDUNG*.
- Nurafni, & Mimin Ninawati. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)* , 9.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Rini Ayuniara, & Hamidah Nasution. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Linktree Dengan Metode Blanded Learning Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.

Sidik, A., Sn, S., Ds, M., Islam, U., Muhammad, K., & Al-Banjari, A. (n.d.). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. In *Technologia* (Vol. 9, Issue 2). <http://m.detik.com>

Supriyanto, A., Nasrulloh, A., Prasetyo, Y., Eka Wahyu Saputra, D., Setia Nugroho, S., Nur Utomo, ban, Habib Afiludin, M., Keolahragaan, I., Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, F., Negeri Yogyakarta, U., & Jasmani Sekolah Dasar, P. (2023). Analisis Standarisasi Fasilitas Olahraga Di Kompleks GOR Stadion Wilis Kota Madiun. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*, 29(2), 36–45.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuisioner Usability

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Robby Kurniawan
Jenis Kelamin : L
Usia : 33

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:	STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju
-------------	---------------------------	-------------------	----------------	-------------	--------------------

- STS TS RG ST SS
1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

			✓	
1	2	3	4	5
 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

	✓			
1	2	3	4	5
 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

			✓	
1	2	3	4	5
 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

	✓			
1	2	3	4	5
 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

				✓
1	2	3	4	5
 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

	✓			
1	2	3	4	5
 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

				✓
1	2	3	4	5



8. Saya merasa Platform Linktree ini
membingungkan.

	✓				
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam
menggunakan Platform Linktree ini.

			✓		
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih
dahulu sebelum menggunakan Platform
Linktree ini.

	✓				
1	2	3	4	5	



Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Desi Rosdiana Sari
Jenis Kelamin : P
Usia : 40 th.

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
ST : Setuju

TS : Tidak Setuju
SS : Sangat Setuju

RG : Ragu-ragu

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
			✓	
1	2	3	4	5
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

	✓			
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

			✓	
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

	✓			
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

			✓	
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

	✓			
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

			✓	
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini
membingungkan.

	✓			
1	2	3	4	5

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam
menggunakan Platform Linktree ini.

			✓	
1	2	3	4	5

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih
dahulu sebelum menggunakan Platform
Linktree ini.

			✓	
1	2	3	4	5

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : UMIKA
Jenis Kelamin : ♀
Usia : 28 tahun

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:				
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	✓	5
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

1	✓	3	4	5
---	---	---	---	---
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

1	2	3	✓	5
---	---	---	---	---
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

1	2	3	✓	5
---	---	---	---	---
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

1	2	3	✓	5
---	---	---	---	---
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

✓	2	3	4	5
---	---	---	---	---
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

1	2	3	✓	5
---	---	---	---	---

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

		✓			
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

			✓		
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

			✓		
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : EKA SUSIANAH
Jenis Kelamin : ♀
Usia : 49 tahun

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

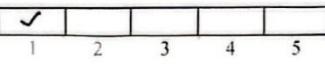
Keterangan:

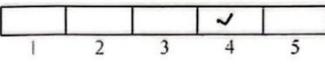
STS : Sangat Tidak Setuju
ST : Setuju

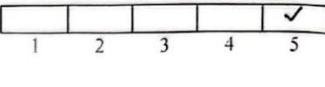
TS : Tidak Setuju
SS : Sangat Setuju

RG : Ragu-ragu

- | | STS | TS | RG | ST | SS |
|---|-----|----|----|----|----|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi. | | | | | ✓ |
| 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan. | | ✓ | | | |
| 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini. | | | | ✓ | |
| 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya. | | | | | ✓ |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini). | ✓ | | | | |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat. | | | | ✓ | |

8. Saya merasa Platform Linktree ini 
membingungkan.

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam 
menggunakan Platform Linktree ini.

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih 
dahulu sebelum menggunakan Platform
Linktree ini.

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : YAHYA PRATAMA

Jenis Kelamin : L

Usia : 48 TAHUN

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

- | | STS | TS | RG | ST | SS |
|---|-----|----|----|----|----|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi. | | | | | ✓ |
| 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan. | | ✓ | | | |
| 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini. | | | | ✓ | |
| 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya. | | | | | ✓ |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini). | ✓ | | | | |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat. | | | | ✓ | |
- 1 2 3 4 5

8. Saya merasa Platform Linktree ini
membingungkan.

<input checked="" type="checkbox"/>					
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam
menggunakan Platform Linktree ini.

			<input checked="" type="checkbox"/>		
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih
dahulu sebelum menggunakan Platform
Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Odeagung Prasetyo
Jenis Kelamin : LAKI - LAKI
Usia : 36 TAHUN

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:				
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu		
ST : Setuju	SS : Sangat Setuju			

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	✓
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

1	2	✓	3	4	5
---	---	---	---	---	---
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

1	2	3	✓	4	5
---	---	---	---	---	---
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

1	✓	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

1	2	3	4	✓	5
---	---	---	---	---	---
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

1	✓	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

1	2	3	✓	4	5
---	---	---	---	---	---

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

	✓				
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

			✓		
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

	✓				
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Farhan fathur rahman
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Usia : 25.

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
ST : Setuju

TS : Tidak Setuju
SS : Sangat Setuju

RG : Ragu-ragu

- | | STS | TS | RG | ST | SS |
|---|-----|----|----|----|----|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi. | | ✓ | | | |
| 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan. | | ✓ | | | |
| 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan. | | | | | ✓ |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini. | | ✓ | | | |
| 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya. | | | | | ✓ |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini). | | ✓ | | | |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat. | | | | | ✓ |

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Ardy Dutahyo

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Usia : 21

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:	STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju
-------------	---------------------------	-------------------	----------------	-------------	--------------------

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
			✓	
1	2	3	4	5
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

	✓			
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

				✓
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

	✓			
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

			✓	
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

	✓			
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

				✓
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini

<input checked="" type="checkbox"/>					
1	2	3	4	5	

 membingungkan.

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam

				<input checked="" type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

 menggunakan Platform Linktree ini.

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih

<input checked="" type="checkbox"/>				
1	2	3	4	5

 dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : *Abdullah Azam*
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 32.

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:	STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Sangat Setuju	SS : Sangat Setuju
			✓		

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	5
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

	✓			
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

			✓	
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

✓				
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

			✓	
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

✓				
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

		✓		
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

		✓		
1	2	3	4	5

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

✓				
1	2	3	4	5

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

				✓
1	2	3	4	5

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : ROMI LISNANTO
Jenis Kelamin : LAKI - LAKI
Usia : 30 tahun

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:				
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	5

 ✓
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

1	✓	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

1	2	3	4	✓	5
---	---	---	---	---	---
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

1	2	3	4	✓	5
---	---	---	---	---	---
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

1	2	3	4	✓	5
---	---	---	---	---	---
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

1	✓	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

1	2	3	4	✓	5
---	---	---	---	---	---

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

	<input checked="" type="checkbox"/>				
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : Nur Hadiana
Jenis Kelamin : L
Usia : 44 TAHUN

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:				
STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	✓
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

✓				
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

				✓
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

			✓	
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

				✓
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

✓				
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

			✓	
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

<input checked="" type="checkbox"/>					
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

			<input checked="" type="checkbox"/>		
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : NUR ABDULLAH

Jenis Kelamin : ♂

Usia : 52

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

- | | STS | TS | RG | ST | SS |
|---|-----|----|----|----|----|
| 1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi. | | | | | ✓ |
| 2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan. | ✓ | | | | |
| 3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan. | | | | ✓ | |
| 4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini. | | | | ✓ | |
| 5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya. | | | | | ✓ |
| 6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini). | ✓ | | | | |
| 7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat. | | | | | ✓ |

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

<input checked="" type="checkbox"/>					
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

			<input checked="" type="checkbox"/>		
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : EPIE SKOWATI

Jenis Kelamin : ♀

Usia : 32

Jawabanlah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:	STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju
-------------	---------------------------	-------------------	----------------	-------------	--------------------

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
1	2	3	4	✓
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

✓				
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

				✓
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

			✓	
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

				✓
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

✓				
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

			✓	
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini membingungkan.

<input checked="" type="checkbox"/>					
1	2	3	4	5	

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Platform Linktree ini.

				<input checked="" type="checkbox"/>	
1	2	3	4	5	

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Platform Linktree ini.

			<input checked="" type="checkbox"/>		
1	2	3	4	5	

LEMBAR KUESIONER USABILITY

Identitas Responden

Nama : DIAN HONKA PAMEA
Jenis Kelamin : ♀
Usia : 40

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:	STS : Sangat Tidak Setuju	TS : Tidak Setuju	RG : Ragu-ragu	ST : Setuju	SS : Sangat Setuju
-------------	---------------------------	-------------------	----------------	-------------	--------------------

1. Saya berpikir akan menggunakan Platform Linktree ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
2. Saya merasa Platform Linktree ini rumit untuk digunakan.

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
3. Saya merasa Platform Linktree ini mudah digunakan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Platform Linktree ini.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur Platform Linktree ini berjalan dengan semestinya.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Platform Linktree ini).

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Platform Linktree ini dengan cepat.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

8. Saya merasa Platform Linktree ini 1 2 3 4 5
membingungkan.

9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam 1 2 3 4 5
menggunakan Platform Linktree ini.

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih 1 2 3 4 5
dahulu sebelum menggunakan Platform
Linktree ini.

Lampiran 2. Hasil Hitung Usability Excel

Screenshot of Microsoft Excel showing the calculation of SUS scores for 14 respondents. The table includes columns for Respondent ID, Name, Age, Gender, raw scores for 10 questions, calculated scores for each question, total scores, and final average scores.

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli										Skor Hasil Hitung										Nilai (Jumlah x 2.5)	AB	AC	AD
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10				
1	Responden 1	52	Laki-Laki	5	1	4	4	5	1	5	1	5	4	4	4	3	1	4	4	4	4	1	33	83			
2	Responden 2	44	Laki-Laki	5	1	5	4	5	1	4	1	4	5	4	4	4	1	4	4	3	4	3	0	31	78		
3	Responden 3	39	Laki-Laki	5	2	5	5	5	2	5	2	5	5	4	3	4	0	4	3	4	3	4	0	29	73		
4	Responden 4	32	Laki-Laki	3	2	4	1	4	1	3	3	1	5	2	3	3	4	3	4	2	2	0	0	23	58		
5	Responden 5	21	Laki-Laki	4	2	5	2	4	2	5	1	5	1	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	35	88		
6	Responden 6	25	Laki-Laki	2	2	5	2	5	2	5	2	5	2	1	3	4	3	4	3	4	3	4	3	32	80		
7	Responden 7	33	Laki-Laki	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80		
8	Responden 8	36	Laki-Laki	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80		
9	Responden 9	48	Laki-Laki	5	2	4	4	5	1	4	1	4	5	4	3	3	1	4	4	3	4	3	0	29	73		
10	Responden 10	40	Perempuan	4	2	4	4	5	2	4	1	4	4	3	3	3	1	4	3	3	4	3	1	28	70		
11	Responden 11	32	Perempuan	5	1	5	4	5	1	4	1	5	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	1	33	83		
12	Responden 12	49	Perempuan	5	2	4	4	5	1	4	1	4	5	4	3	3	1	4	4	3	4	3	0	29	73		
13	Responden 13	58	Perempuan	4	2	4	4	4	1	4	2	4	4	3	3	3	1	3	4	3	3	3	1	27	68		
14	Responden 14	40	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70		
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)																								75			
Hasil Akhir masuk di Grade C dengan poin 75																											

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/168/UN34.16/PT.01.04/2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

2 Januari 2025

Yth . Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, Dan Pariwisata Kota Depok Jawa Barat

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Akbar Budi Syahputra
NIM	:	21603144027
Program Studi	:	Ilmu Keolahragaan - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Platform Linktree Pada Stadion Dan Gelanggang Olahraga (GOR) Untuk Meningkatkan Efektivitas Layanan Penyewaan
Waktu Penelitian	:	20 November - 5 Desember 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dipindai dengan
 CamScanner

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

