

## Abstrak

Tujuan penelitian, ialah untuk merancang sebuah aplikasi pencari lawan tanding futsal berbasis web di wilayah DKI Jakarta yang dapat membantu tim futsal untuk mencari lawan tanding saat ingin bermain futsal, dimana dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan peluang bagi para tim futsal untuk bertanding dengan lawan yang belum pernah ditemui sebelumnya dalam lingkup wilayah DKI Jakarta. Metode perancangan analisis diawali dengan melakukan observasi, menyebarkan kuisioner kepada pemain futsal dan melakukan wawancara terhadap pengelola lapangan futsal untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Setelah semua informasi didapatkan, barulah dilakukan pembuatan UML, perancangan *database*, implementasi *code* hingga perancangan *user interface*. Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi pencari lawan tanding futsal berbasis web yang dapat digunakan tim futsal untuk menemukan lawan tanding di wilayah DKI Jakarta. Di dalam aplikasi ini juga terdapat fitur untuk memberikan komentar kepada tim futsal lain sebagai sarana komunikasi dan juga memesan lapangan futsal secara online. Simpulan yang didapat berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan bahwa aplikasi ini ternyata dapat membantu tim futsal untuk mencari lawan tanding dan juga dapat meningkatkan mutu pertandingan dengan mempertemukan tim futsal yang belum pernah bertemu sebelumnya. **(JEA)**

### Kata Kunci

Futsal, Lawan Tanding, Aplikasi, Web