

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk olahraga *mini soccer* di Kota Bandung yang banyak digemari oleh para remaja dan pelajar. Namun, keterbatasan akses informasi dan inefisiensi proses *booking* lapangan membuat penggemar kesulitan mencari tempat bermain, hal ini menunjukkan pentingnya solusi untuk mempermudah akses informasi serta efisiensi proses *booking* lapangan. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan perancangan *prototype* aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner dengan pendekatan *design thinking* dan analisis matrik perbandingan untuk menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan harapan pengguna. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan warga Kota Bandung dalam mengakses informasi ketersediaan lapangan dengan cepat dan mudah. Di samping itu, perancangan ini juga diharapkan dapat membantu pengelola lapangan dalam mempromosikan fasilitasnya dengan lebih efektif.

**Kata Kunci :** *Booking Lapangan, Mini Soccer, Prototype*