

PERANCANGAN SISTEM PENYEWAAN ALAT-ALAT PESTA PADA CV.WIDODO GROUP BERBASIS WEBSITE

Maryanti¹, Yuli Syafitri²

¹Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Dosen Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

maryanti5998@yahoo.com¹, ayulisyafitri@gmail.com²

ABSTRAK

CV. Widodo Group yang berlokasi di Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung merupakan usaha yang bergerak di bidang penyewaan alat pesta. Pada CV. Widodo Group saat ini, untuk penyewaan alat-alat pesta dilakukan dengan cara menghubungi pemilik bisa lewat hubungan telpon maupun bisa datang ke pemilik, adapun sering mengalami kendala dan kesulitan serta keterlambatan dalam proses penyewaan alat-alat pesta. Tujuan dari penelitian ini adalah pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi tentang penyewaan alat-alat pesta secara cepat dan efisien. Dari permasalahan di atas maka penulis merancang sebuah sistem informasi berbasis web dan basis data dengan menggunakan database MySQL. Metode pengembangan sistem yang digunakan *extreme programming*, yang memiliki keunggulan pengembangan sistem yang lebih cepat dan proses pengembangan lebih responsive terhadap kebutuhan pelanggan. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui teknik *observasi* atau pengamatan, wawancara dan studi pustaka. Data yang digunakan adalah berasal dari populasi dan sampel yang terdiri dari pemilik, karyawan dan pelanggan. Hasil dari penelitian maka diperoleh program sistem informasi penyewaan alat pesta berbasis web. Dengan sistem ini pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan layanan informasi penyewaan alat dengan cepat selain itu proses pembuatan laporan data pelanggan dapat dilakukan dengan cepat dan akurat tanpa harus membuat secara manual oleh perusahaan. Hal ini dapat meningkatkan kinerja dalam hal pelayanan pelanggan, sehingga dapat meningkatkan keuntungan dalam segi waktu maupun efisiensi pekerjaan.

Kata kunci: penyewaan, extreme programming, web.

1. Pendahuluan

CV. Widodo Group yang berlokasi di Tanjung Senang Bandar Lampung merupakan usaha yang bergerak di bidang penyewaan alat pesta. Pada CV. Widodo Group untuk saat ini penyewaan alat-alat pesta dilakukan dengan menghubungi pemilik bisa lewat hubungan telpon maupun bisa datang ke pemilik, sehingga mengalami kendala dan kesulitan serta keterlambatan dalam proses penyewaan alat-alat pesta tersebut begitu juga dengan laporan pendapatan sering terjadinya kesalahan dan kurang tepat dalam penyajian laporan dan sulit untuk mengetahui data pelanggan yang diperoleh perusahaan secara cepat. Untuk dapat membantu perusahaan dalam mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut maka perlu adanya sistem yang dapat membantu konsumen dalam penyewaan alat pesta berbasis web.

Dari gambaran di atas terlihat kelemahan serta kekurangan sistem sebelumnya penulis mencoba memberi gagasan yaitu untuk memudahkan pelanggan dalam menyewa alat pesta yaitu melalui media internet terutama pelanggan yang jauh lokasinya, selain itu pelanggan juga dapat dengan mudah mengetahui informasi produk yang lain di perusahaan tersebut tanpa harus kesulitan. Serta mempermudah bagi

pemilik usaha penyewaan pesta tersebut memasarkan produknya ke dunia internet yang jangkauannya luas.

Jadi manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah memasarkan alat-alat pesta dengan mudah, untuk mengembangkan ilmu yang di dapat saat melakukan studi dan mengaplikasikan ke masyarakat. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi dan sistem untuk mempercepat proses penyewaan alat pesta pada CV.Widodo Group berbasis web dan menghasilkan laporan pencatatan jumlah pemesanan sewa alat pesta pada CV.Widodo Group yang akurat , relevan dan tepat waktu.

2. Kajian Teori

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari sub system atau bagian apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu [1]. Istilah sistem paling sering digunakan untuk menunjuk pengertian metode atau cara dan suatu himpunan unsur atau komponen yang saling berhubungan satu sama lain menjadi satu kesatuan yang utuh. Kerja yang terdiri atas komponen - komponen atau elemen-elemen yang saling berinteraksi melalui tahapan-tahapan instruksi untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau tujuan tertentu. Tujuan dari sistem yang dikembangkan adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai dan memberikan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem kepada *programmer* dan ahli teknik lainnya.

2.2 Penyewaan

Penyewaan berasal dari kata dasar sewa yang mendapat tambahan kata imbuhan *pe* dan akhiran *an*. *sewa* sendiri mempunyai arti yaitu merupakan suatu proses kegiatan pinjam meminjam, sedangkan *penyewaan* adalah suatu kegiatan yang melayani jasa peminjaman dengan tidak mengabaikan suatu ketentuan atau kesepakatan dan syarat-syarat yang berlaku di dalam organisasi tersebut guna mencapai satu tujuan bersama. (Anonim, Hal 6 Tahun : 1995).

2.3 Alat Pesta

Alat pesta adalah perabotan atau perkakas dalam kegiatan sebuah acara. Dari kedua pengertian alat pesta merupakan suatu perabotan atau perkakas untuk digunakan dalam acara / event / pesta baik digunakan di dalam ruangan maupun luar ruangan [10].

2.4 Website

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film [7].

2.5 PHP (*Hypertext Preprocessing*)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*. PHP bisa berinteraksi dengan hampir semua teknologi *web* yang sudah ada. *Developer* bisa menulis sebuah program PHP yang mengeksekusi suatu program CGI di *server web* lain. *Fleksibilitas* ini amat bermanfaat bagi pemilik situs-situs web yang besar dan sibuk, karena pemilik masih bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah terlanjur dibuat di masa lalu dengan *CGI*, *ISAP* atau dengan *script* seperti *Perl* atau *Python* selama proses migrasi ke aplikasi baru yang dibuat dengan PHP [7].

2.6 Database MySQL

Basis data adalah kumpulan data (elementer) yang secara logis berkaitan dalam mempresentasikan fenomena secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu [8].

Basis data adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan instansi, dalam batasan tertentu [9].

MySQL adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk data untuk menginformasikan satu perusahaan dan instansi. Bila terdapat file yang tidak dapat dipadukan atau dihubungkan dengan file yang lainnya, berarti file tersebut bukanlah kelompok dari satu database, melainkan membentuk satu database sendiri. MySQL adalah sebuah database yang berguna menyimpan didalam tabel, menghapus didalam tabel, mengubah didalam tabel, mengambil data yang tersimpan didalam tabel. MySQL banyak dipakai untuk kepentingan pengguna data base karena selain handal juga bersifat open source. Konsekuensi dari open source, perangkat lunak ini dapat dipakai oleh siapa saja tanpa membayar dan source code-nya biasanya diunduh secara gratis [7].

2.7 Penelitian Terdahulu

1. Awan Firmansyah
Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Persewaan Alat-alat Pesta Berbasis Web S1/Jurusan Sistem Informasi STIKOM Surabaya. Hasil dari penelitian tersebut adalah rancangan sistem dan hasil laporan penyewaan alat pesta.
2. Dwi Wicaksono Ekosari
Program Studi Sistem Informasi S1, Fakultas Ilmu Komputer. Hasil dari penelitian tersebut adalah, rancangan sistem dan hasil laporan penyewaan alat pesta pada CV.Tri Manunggal Ungaran.
3. Rino Ade Lesmana Wijaya
Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring Di Cidaun Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia. Hasil dari penelitian tersebut adalah rancangan sistem dan hasil laporan penyewaan alat pesta pada Saung Kuring.

3. Metode Penelitian

Dalam penulisan makalah ini, penulis menggunakan metodologi studi literatur dengan menganalisis data yang diperoleh dari beberapa sumber literatur. Yaitu dimana

penulis mencari referensi melalui buku dan internet yang berkaitan dengan pokok bahasan yang penulis kembangkan.

3.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Sebelumnya dalam proses menyewa alat pesta hanya dapat dilakukan melalui komunikasi secara langsung. Namun karena perkembangan teknologi yang semakin pesat yang begitu banyak maka sekarang menyewa alat pesta pun dapat dilakukan dengan internet. Menyewa alat pesta yang dilakukan dengan internet melalui komputer, laptop maupun smartphone dapat disebut juga sebagai sewa *online*. Sewa *online* dilakukan tanpa bertemu secara langsung dengan pengelola (*owner*). Transaksi pembayaran dapat dilakukan melalui *Automated Teller Machine* (ATM). Cara pemesanan pun dilakukan secara otomatis melalui media elektronik tersebut. Sehingga diperlukan sikap kepercayaan dalam melakukan bisnis ini. Sewa alat pesta ini merupakan salah satu dampak positif hasil dari kemajuan teknologi.

3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan dan prosedur yang sedang berjalan saat ini di CV. Widodo Group.

1. Admin

- Membuat data alat
- Membuat kategori
- Menampilkan data pemesanan
- Mevalidasi data pembayaran
- Menampilkan Laporan

2. User

Menginput data pelanggan
Menginput data bukti sewa
Melihat informasi alat dan data lainnya.

3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras/*hardware*, analisis perangkat lunak/*software*, analisis pengguna/*user*.

1. Analisis Perangkat Keras

Bagian perangkat keras yang digunakan untuk penerapan system yang dirancang. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Processor minimal Intel 2 Core
- Monitor minimal 14 inch
- RAM minimal 2 GB
- Harddisk minimal 160 GB
- Keyboard 109 key
- Printer semua jenis

2. Analisis Perangkat lunak

Yang digunakan untuk penerapan sistem adalah :

- Sistem operasi Windows 7
- Notepad++
- XAMPP

3. Perangkat pikir (*Brainware*)

Perangkat pikir yang dibutuhkan adalah :

- Satu orang programmer
- Satu atau dua orang operator

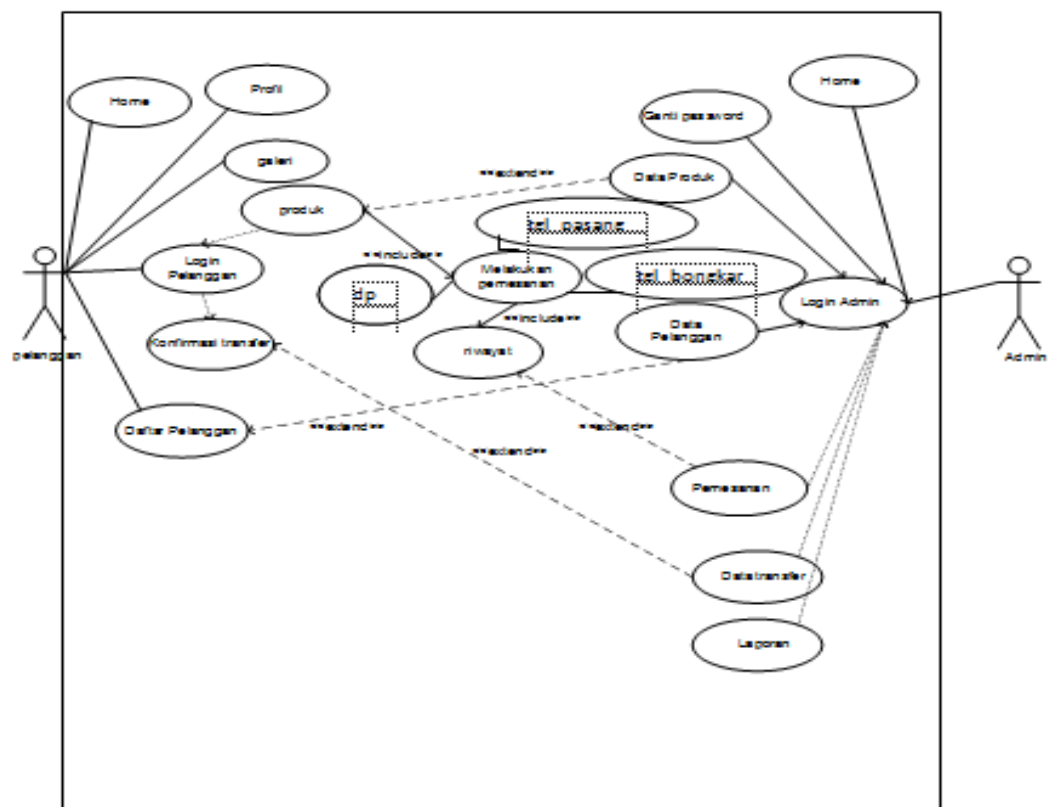
3.4 Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming merupakan suatu pendekatan pengembangan *software* yang digunakan untuk meningkatkan dan menyederhanakan suatu proyek agar menjadi lebih fleksibel. Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan *customer*. Nilai-nilai dasar yang menjadi roh dari XP pada setiap tahapan proses pengembangan perangkat lunak.

3.5 Rancangan Sistem

3.5.1 *Usecase*

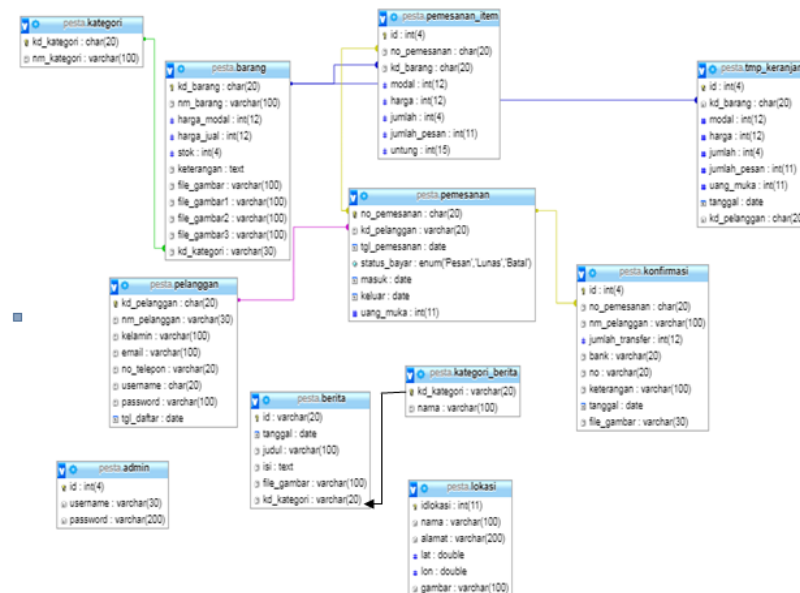
Usecase dibuat pada sistem terdiri dari 2 komponen yaitu pengunjung, admin dan dimana halaman pengunjung hanya bisa melihat halaman web pengunjung, admin melihat halaman pada admin serta pengelola melihat halaman pengelola.



Gambar 1. *Usecase*

3.5.2 Class diagram

Class diagram menjelaskan tentang rancangan hubungan antar tabel yang saling berhubungan dalam database.

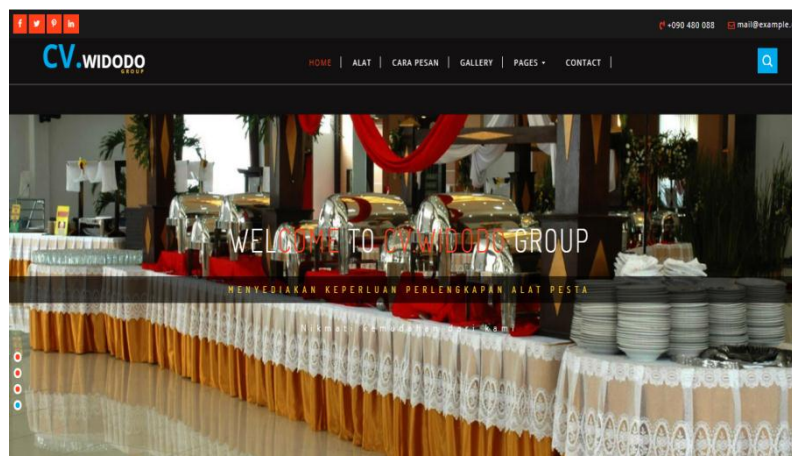


Gambar 2. Class Diagram

4. Hasil Program

4.1. Halaman Utama (Home) User

Pada halaman profil yang bisa diakses melalui [url: http://www.widodogroupe.online](http://www.widodogroupe.online). Adapun tampilan program adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Halaman Utama

4.2. Halaman Input Login Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk login pelanggan yang sudah terdaftar. Namun demikian pengunjung yang belum terdaftar dapat membuat akun di website pada halaman ini dengan mengklik daftar pelanggan. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Halaman Input Login Pelanggan

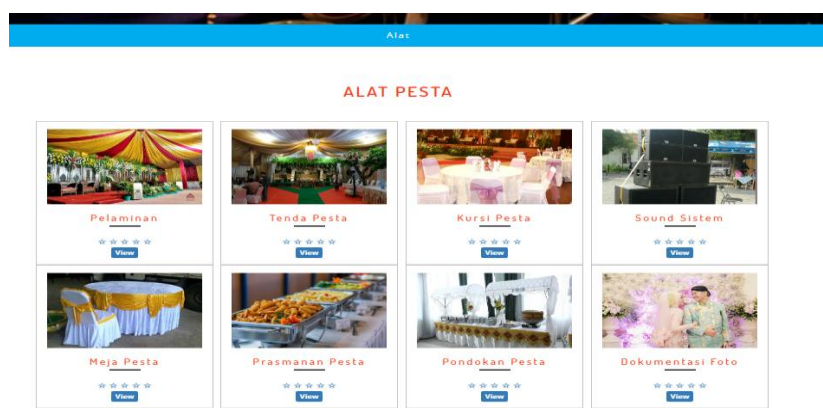
4.3. Halaman Input Pendaftaran Pelanggan

Halaman ini muncul setelah pengunjung melakukan klik Daftar. Pelanggan mengisi form yang tersedia agar terdaftar dan dapat melakukan transaksi. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 5. Halaman Input Pendaftaran Pelanggan

4.4. Halaman Alat

Halaman alat berisi tampilan alat yang disewakan di CV.Widodo Group. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Halaman Alat

4.5. Halaman Detil Alat

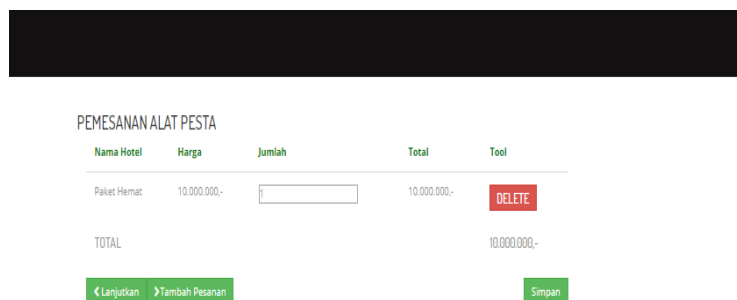
Halaman alat berisi tampilan detil alat yang disewakan di CV.Widodo Group. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Halaman Detil Alat

4.6. Halaman Transaksi

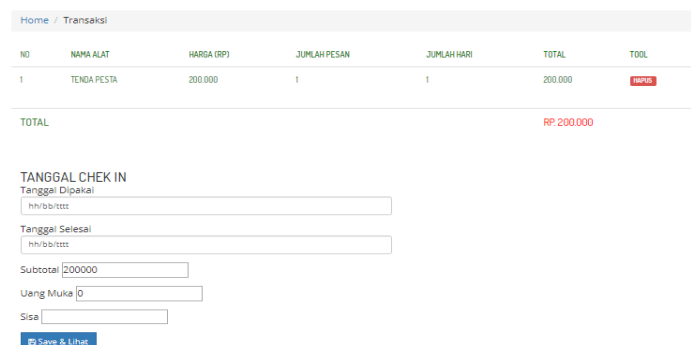
Halaman alat berisi transaksi sewa alat yang disewakan di CV.Widodo Group. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Halaman Transaksi Sewa

4.7. Halaman Detil Sewa

Halaman alat berisi transaksi sewa alat yang disewakan di CV.Widodo Group. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar.



Gambar 9. Halaman Detil Sewa

4.8. Halaman Cetak Bukti Sewa

Halaman ini berisi cetak bukti sewa alat yang tersaji di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



No. Transaksi	Tgl. Pemesanan	Kode Pelanggan	Username
TS20190701073825	01-07-2019	P20190701073604	alex

Nama Pemesan	: alex
Kelamin	: Laki-laki
No. Telepon	: 0852321456
Tanggal Pakai	: 2019-07-02
Tanggal Selesai	: 2019-07-03

No Kode	Nama Alat	Harga (Rp)	Jumlah	Jumlah Hari	Total (Rp)
1	B20190630063542	600.000	1	1	600.000

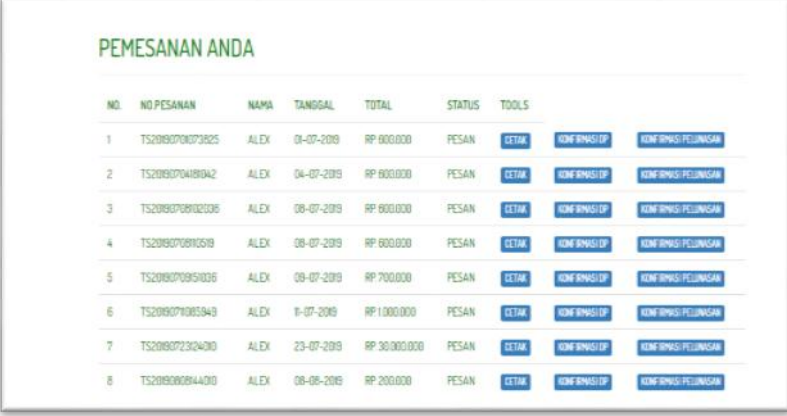
Total Belanja (Rp) :	600.000
Uang Muka (Rp) :	0
GRAND TOTAL (Rp) :	600.000
Nominal Sisa pembayarannya adalah Rp. 600.000	

Terima kasih atas kunjungan anda CS : +628406950469404
Catatan : Khusus untuk banana boat sekali sewa dihitung /jam

Gambar 10. Halaman bukti penyewaan

4.9. Halaman Riwayat Pemesanan

Halaman ini berisi riwayat pemesanan yang tersaji di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

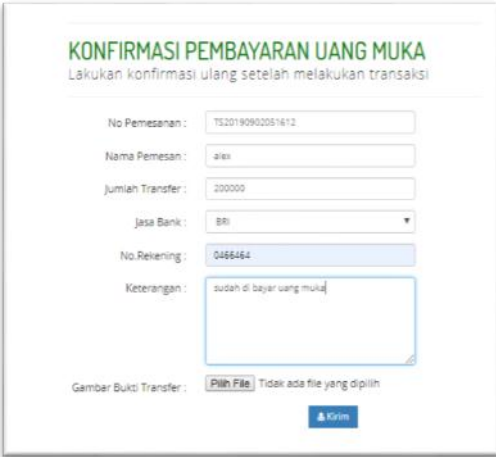


NO.	NO PESANAN	NAMA	TANGGAL	TOTAL	STATUS	TOOLS
1	TS20190701073825	ALEX	01-07-2019	RP 600.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
2	TS2019070408042	ALEX	04-07-2019	RP 600.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
3	TS2019070802036	ALEX	08-07-2019	RP 600.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
4	TS2019070805019	ALEX	08-07-2019	RP 600.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
5	TS2019070905036	ALEX	09-07-2019	RP 700.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
6	TS2019071005049	ALEX	11-07-2019	RP 1.000.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
7	TS2019072304000	ALEX	23-07-2019	RP 30.000.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN
8	TS2019080904000	ALEX	08-08-2019	RP 200.000	PESAN	CEPAT, KEM BAYASIP, KEM BAYASIP PELUNGAN

Gambar 11. Halaman Riwayat Pemesanan

4.10. Halaman Konfirmasi Pembayaran Uang Muka

Halaman ini digunakan oleh pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran melalui transfer yang sudah dilakukan. Pada halaman ini pelanggan memasukkan data no pemesanan, nama pelanggan. Hasil pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



KONFIRMASI PEMBAYARAN UANG MUKA
Lakukan konfirmasi ulang setelah melakukan transaksi

No Pemesanan : TS20190902081612

Nama Pemesan : alex

Jumlah Transfer : 200000

Jasa Bank : BRI

No Rekening : 0466464

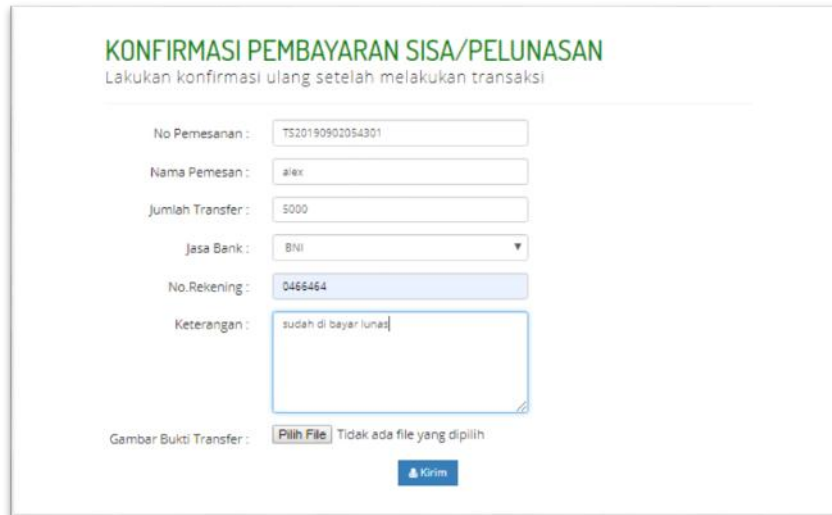
Keterangan : sudah di bayar uang muka

Gambar Bukti Transfer : Tidak ada file yang dipilih

Gambar 12. Halaman Konfirmasi Pembayaran Uang Muka

4.11. Halaman Konfirmasi Pembayaran Pelunasan

Halaman ini digunakan oleh pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran pelunasan melalui transfer yang sudah dilakukan. Pada halaman ini pelanggan memasukkan data no pemesanan, nama pelanggan. Hasil pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 13. Halaman Konfirmasi Pembayaran Pelunasan

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi wisata yang ada di Lampung berbasis web, penulis menarik beberapa kesimpulan.

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan mengetahui informasi wisata secara online, memberikan informasi yang cepat mengenai info lokasi, dan informasi yang tersedia pada wisata yang ada di Lampung yang bermanfaat bagi wisatawan.
2. Dengan menggunakan metodologi pengembangan XP, penulis dapat mengatasi permasalahan yang terjadi selama pengembangan.
3. Dengan menggunakan UML mengakomodasi perubahan kebutuhan perangkat lunak dapat teratasi dan kesalahan yang terjadi seperti error atau bug dapat ditemukan dan diperbaiki selama tahapan pengembangan.

5.2 Keterbatasan

1. Pemesanan hanya bisa diakses melalui website .
2. Pemesanan hanya untuk wilayah bandar lampung dan sekitar.
3. Keamanan website masih sederhana.

Referensi

- [1] Azhar Susanto (2013), *Sistem Informasi Akutansi*, Penerbit Lingga Jaya, Bandung.
- [2] Mohamad Subhan (2012), *Analisa Perancangan Sistem*, Penerbit Lentera Ilmu Cendekia, Surabaya.

- [3] Mustakini Jogiyanto Hartono (2012), *Metode Penelitian Sistem Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [4] Rosa A.S. M. Shalahudin (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Penerbit Informatika. Bandung.
- [5] Sutarman(2012), *Pengantar Teknologi Informasi*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- [6] Tata Sutabri(2012), *Konsep Sistem Informasi*, Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [7] Yeni Kustiyahningsih(2011), Devie Rosa Anamisa, *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL*, Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta
- [8] Awan Firmansyah (2013), *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Persewaan Alat-alat Pesta Berbasis Web*, S1/Jurusan Sistem Informasi STIKOM Surabaya
- [9] Dwi Wicaksono Ekosari (2010), *Program Studi Sistem Informasi S1*, Fakultas Ilmu Komputer, Bandung
- [10] Rino Ade Lesmana Wijaya(2014), *Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring Di Cidaun Berbasis Web*, Jurusan Sistem InformasiFakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia, Surabaya.