



Sistem Informasi Penyewaan Alat dan Dekorasi Pesta Pada CV. Vira Salon Berbasis Website

Ilin Sukma¹, Abhyanda N.A.A², Henny³

STMIK Catur Sakti Kendari
fasliilinsukma@gmail.com

Abstrak

Transaksi penyewaan yang dilakukan pada CV. Vira Salon masih dilakukan secara manual sehingga sering menyebabkan terkadang pelanggan kesulitan memperkirakan biaya pengeluaran alat pesta. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat Sistem Informasi Penyewaan Alat dan Dekorasi Pesta berbasis website pada CV. Vira Salon. Penulis menganalisis dengan tahapan analisis meliputi analisis kelemahan sistem dan analisis kebutuhan sistem, desain atau perancangan yang meliputi sistem pemodelan menggunakan metode UML dan perancangan *interface*, kode dan pengetesan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai pengelola database. Dari penelitian ini menghasilkan sebuah website yang mempermudah pelanggan atau customer CV. Vira Salon mendapat informasi detail produk yang akan disewa serta dapat langsung memesan barang yang akan disewa tanpa harus datang ke kantor CV. Vira Salon.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penyewaan, Alat dan Dekorasi Pesta CV. Vira Salon, MySQL, UML, PHP.

Abstract

Rental transactions conducted on the CV. Vira Salon is still done manually so it often causes customers to sometimes have difficulty estimating the cost of party equipment. Therefore the authors intend to create a website-based Information Equipment Rental and Party Decoration on the CV. Vira Salon. The author analyzes the stages of analysis including analysis of system weaknesses and analysis of system requirements, design or design that includes modeling systems using the UML method and interface design, code and testing using PHP as a programming language and MySQL as a database manager. From this research produce a website that makes it easy for customers or customer CV. Vira Salon gets detailed information about products to be rented and can directly order goods to be rented without having to come to the office CV. Vira Salon.

Keywords: Information Systems, Rentals, Tools and Party Decorations CV. Vira Salon, MySQL, UML, PHP.

1. Pendahuluan

CV. Vira Salon merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa untuk penyewaan alat dan dekorasi pesta. CV. Vira Salon sudah berdiri sejak tahun 2005, tetapi baru menjadi sebuah usaha yang berbadan hukum pada tahun 2012. Seiring bertambahnya pelanggan CV. Vira Salon menimbulkan pelayanan CV. Vira Salon yang menjadi lamban membalas respon dari pertanyaan pelanggan lewat pesan singkat (SMS). Dan juga terkadang sering terjadi kesalahan pengecekan stok barang yang tercatat didata dengan stok perlengkapan yang tersedia digudang.

Berdasarkan gambaran di atas, maka peneliti bermaksud mengabungkan perkembangan teknologi serta bisnis jasa alat dan dekorasi pesta dengan merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan berbasis website sebagai media pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai harga, ukuran dan semua hal yang ingin diketahui oleh pelanggan CV. Vira Salon

tanpa harus datang ke kantor CV.Vira Salon atau menghubungi pihak CV.Vira Salon dan juga pelanggan dapat melakukan transaksi penyewaan online. Dengan inovasi ini tentunya nanti dapat mempermudah bagi CV Vira Salon dan pelanggan CV.Vira Salon Oleh karena itu terbentuklah judul skripsi “Sistem Informasi Penyewaan Alat dan Dekorasi Pesta berbasis website pada CV. Vira Salon”.

2. Landasan Teori

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan data, pemrosesan data, penyimpanan data, pengolahan data, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya [1].

2.1.1. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi [2].

2.1.2. Informasi

Informasi adalah sebuah istilah yang tepat dalam pemakaian umum. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya. Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah sebagai data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu [1].

2.2. Bootstrap

Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dan browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Dengan bootstrap kita juga bisa membangun web dinamis ataupun statis [3].

2.3. Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.2001:833) adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh dipakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa atau menyewakan.

2.4. Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [4].

2.4.1. Jenis-Jenis Website

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan. Jenis-jenis web berdasarkan sifatnya adalah:

- 1) Website dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya website berita seperti, www.kompas.com dan lain-lain.
- 2) Website statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah. Misalnya, web profile organisasi, dan lain-lain.

2.5. Sistem Basis Data

Sistem basis data merupakan sistem yang terdiri dari atas sekumpulan tabel yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program (DBMS) yang memungkinkan beberapa pemakai lain untuk mengakses dan memanipulasi tabel-tabel tersebut [5].

2.5.1. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang terdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL Database, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

2.5.2. MySQL

MySQL adalah Relational Database Management Sistem (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial [6].

2.6. Bahasa Pemrograman

2.6.1. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan Software Open-Source yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya www.php.net. PHP ditulis menggunakan bahasa C [7].

2.6.2. HTML (*Hypertext Markup Language*)

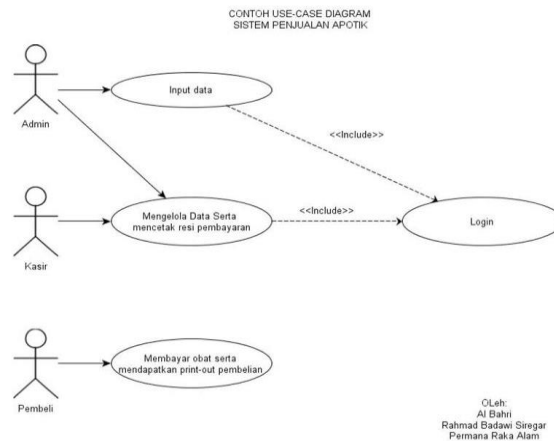
HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (plain text). Sedangkan web browser adalah program komputer yang digunakan untuk membaca HTML [7].

2.7. UML (*Unified Modeling Language*)

UML bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh atifak sistem perangkat lunak Penggunaan Model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lainnya.

2.7.1. Use Case Diagram

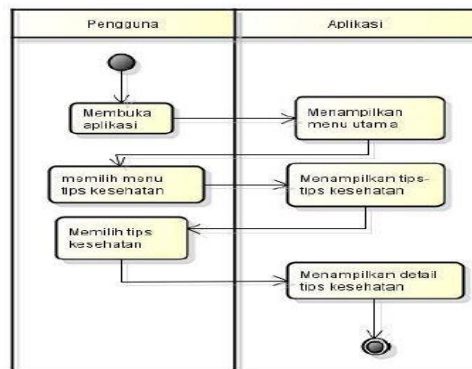
Use case diagram merupakan pemodelan untuk tingkah laku sistem informasi yang dibuat. Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi itu. Syarat penamaan use case nama didefinisikan sesederhana mungkin dan dapat dipahami [8]. Contoh Use case diagram, dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram

2.7.2. Activity Diagram

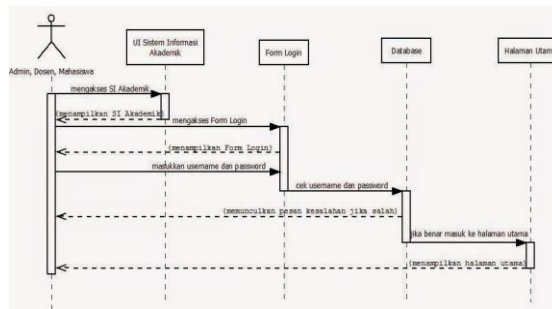
Activity diagram atau disebut diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem [8]. Contoh Activity diagram, dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Contoh Activity diagram

2.7.3. Sequence Diagram

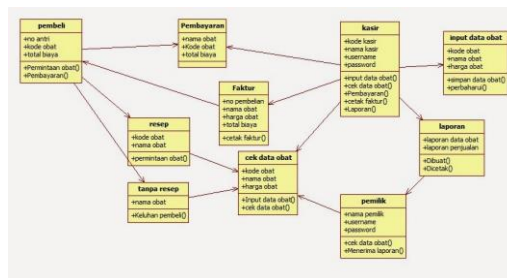
Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram sequence yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri Menurut [8]. Contoh sequence diagram, dapat dilihat pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram

2.7.4. Class Diagram

Diagram kelas atau Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem. Hal ini disebabkan karena class adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan property, operasi dan relasi yang sama. Menurut Satzinger [9]. Contoh Class diagram, dapat dilihat pada Gambar 2.4



Gambar 2.4 Contoh Class Diagram

2.8. E-Commerce

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman web. Menurut Riset Forrester, perdagangan elektronik menghasilkan penjualan seharga AS \$12, 2 milyar pada tahun 2003. Menurut laporan yang lain pada bulan Oktober 2006 yang lalu, pendapatan ritel online yang bersifat non-travel di Amerika Serikat diramalkan akan mencapai seperempat trilyun dollar US pada tahun 2011. Selain itu pula, e-commerce merupakan penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara perusahaan dengan pelanggannya. Bahkan saat ini dengan adanya e-commerce, teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting bagi perusahaan untuk melakukan promosi produk, sosialisasi berbagai jasa pelayanan, memberikan discount khusus, termasuk kerjasama antar mitra kerja dan pelaku bisnis, serta membuka bisnis baru di wilayah yang berpotensi. Penggunaan teknologi informasi ini kemudian menghasilkan hubungan beberapa jenis hubungan perdagangan antara lain business to business, business to customer, customer to customer, serta customer to business [1].

3. Metode

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kantor CV. Vira Salon yang berada di Jln. Buah Sukun No. 3 Kendari. Penelitian dilaksanakan mulai dari semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 sampai dengan semester genap tahun ajaran 2018/2019.

3.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi dan wawancara). Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data ini diperoleh dari kegiatan observasi yaitu melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, mengadakan wawancara dengan pihak yang terlibat dan menganalisis dokumen yang berhubungan dengan keperluan penelitian.

3.3. Analisis Kebutuhan

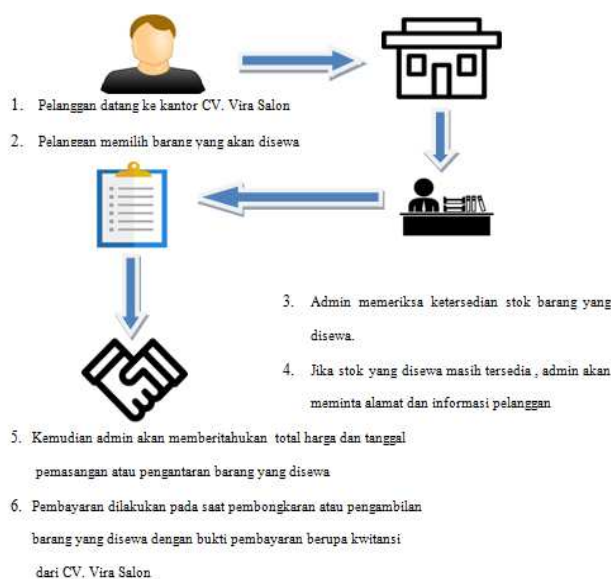
Hal pertama yang perlu dilakukan dalam analisa kebutuhan sistem adalah menentukan dan mengungkapkan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu, kebutuhan sistem fungsional dan kebutuhan sistem non fungsional, yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini meliputi :

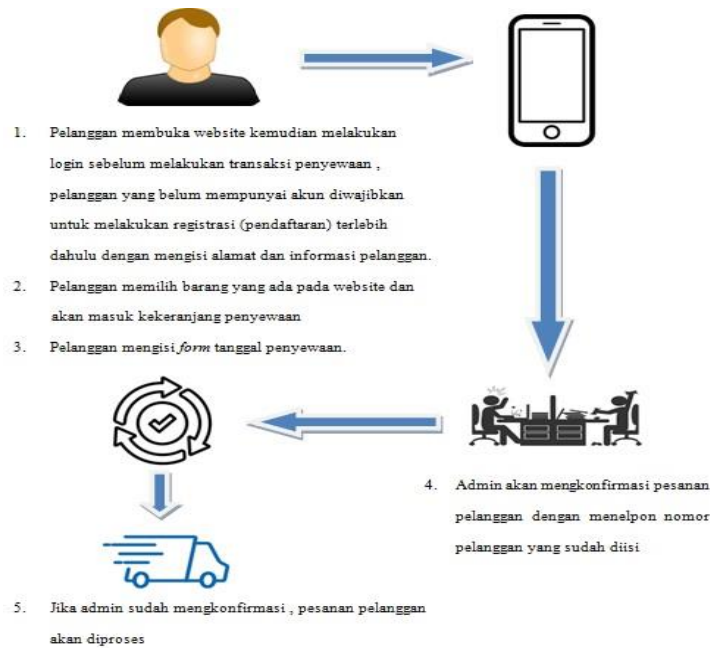
- a. Kebutuhan Pelanggan
 - 1) Mendapatkan informasi tentang daftar harga alat pesta dan dekorasi CV. Vira Salon
 - 2) Menghubungi pemilik CV. Vira Salon
 - 3) Melihat Informasi Tentang CV. Vira Salon
 - 4) Memesan alat pesta dan dekorasi
- b. Kebutuhan pemilik
 - 1) Memanipulasi data daftar harga CV. Vira Salon
 - 2) Memanipulasi informasi tentang aplikasi pemesanan
 - 3) Melihat pemesanan tenda yang dilakukan pelanggan ini.

3.4. Sistem Yang Berjalan



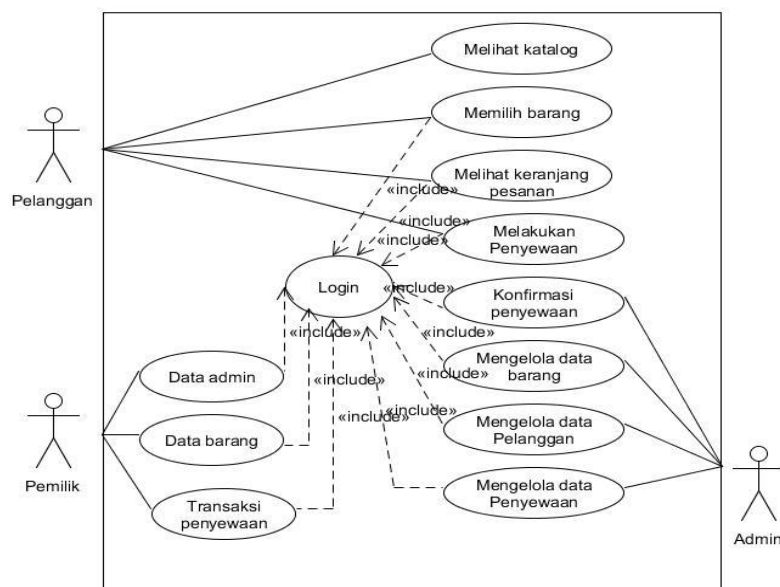
Gambar 3.1 Sistem Yang Berjalan

3.5. Sistem Yang Diusulkan



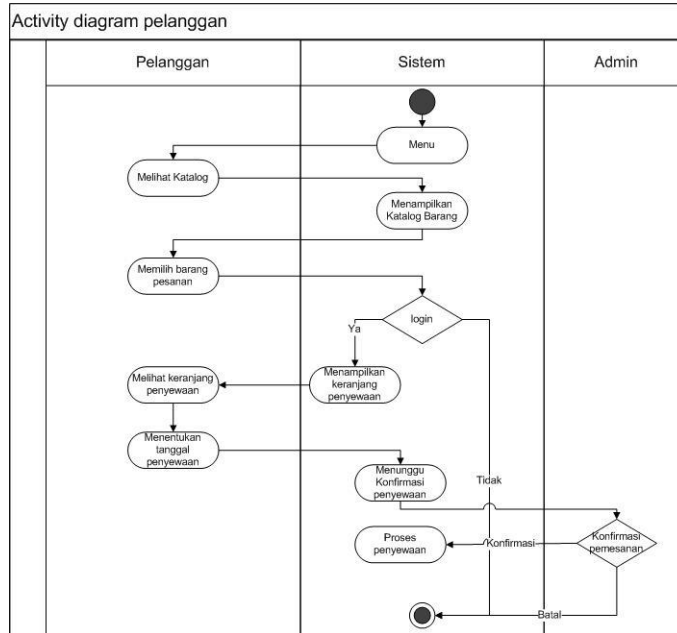
Gambar 3.2 Sistem Yang Berjalan

3.6. Use Case Diagram



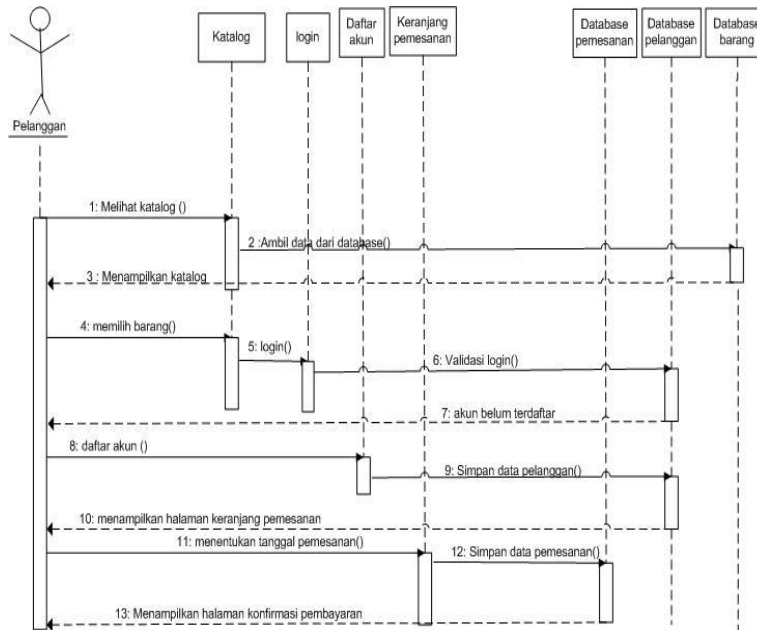
Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.6.1. Activity Diagram



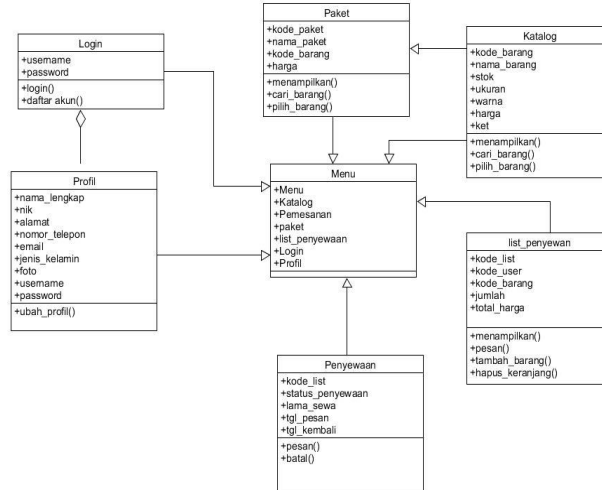
Gambar 3.4 Activity Diagram Pelanggan

3.6.2. Sequence Diagram



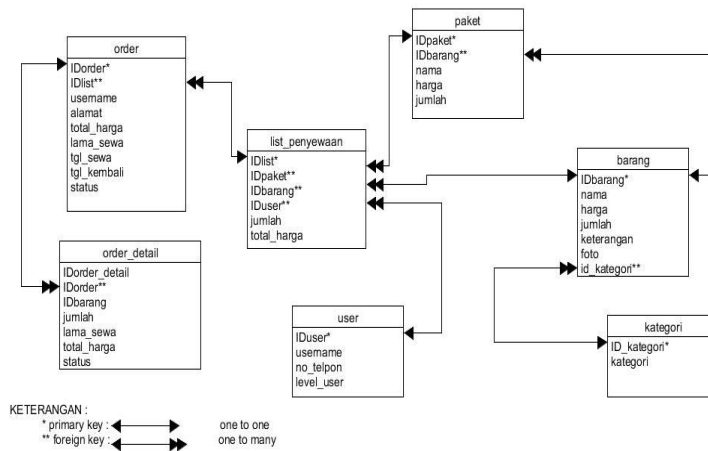
Gambar 3.5 Sequence Diagram Pelanggan

3.6.3. Class Diagram



Gambar 3.6 Class Diagram Pelanggan

3.6.4. Relasi Tabel



Gambar 3.7 Relasi Tabel

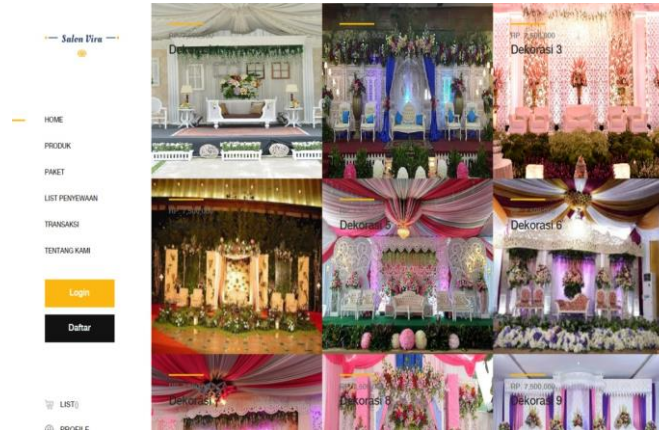
4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Pembahasan Sistem

Dalam tahapan bab ini menjelaskan hasil dari membuat sistem serta uji coba yang telah dilakukan dari sistem yang telah selesai dirancang dan diimplementasikan dalam bentuk aplikasi yaitu berupa website penyewaan alat dan dekorasi pesta pada CV.Vira Salon. Aplikasi ini dapat mempermudah user atau customer Vira Salon mendapat informasi detail produk yang akan disewa serta efektif dan efisien.

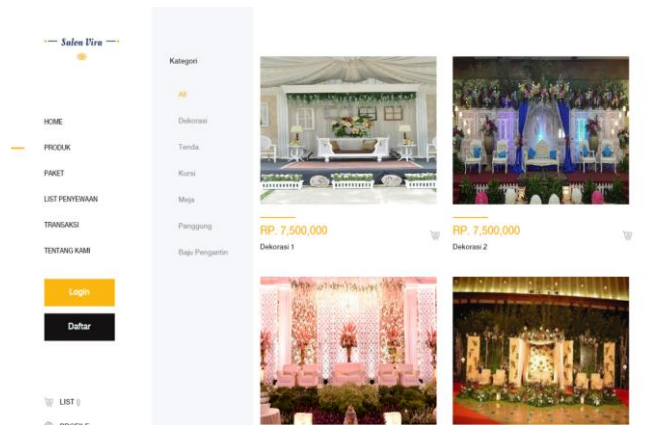
4.2. Tampilan Halaman

4.2.1. Halaman Utama Admin



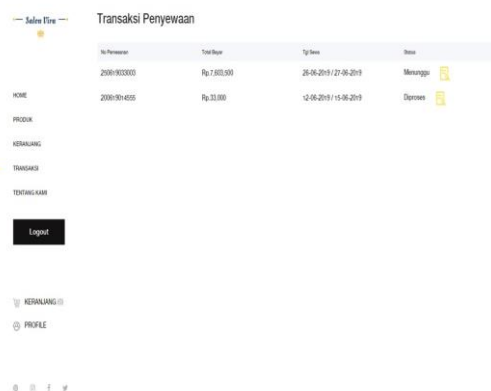
Gambar 4.1 Halaman Utama Admin

4.2.2. Halaman Data Properti



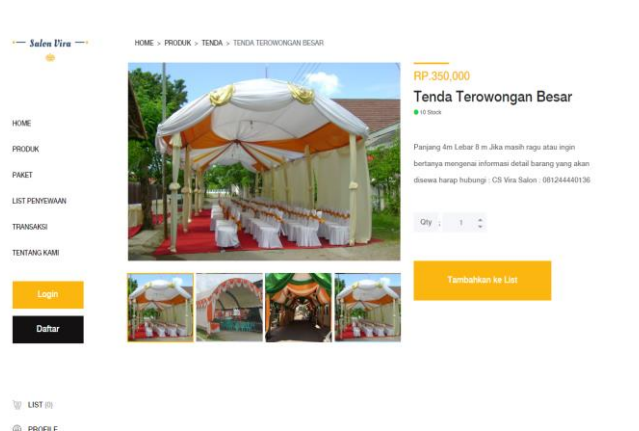
Gambar 4.2 Halaman Data Properti

4.2.3. Halaman Detail Properti



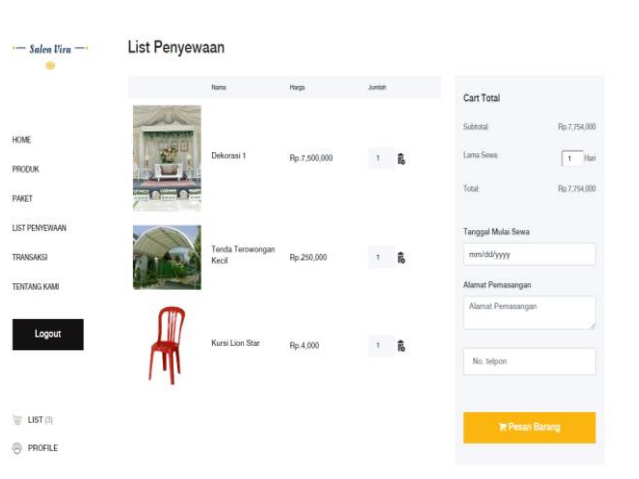
Gambar 4.3 Halaman Detail Properti

4.2.4. Halaman Utama User



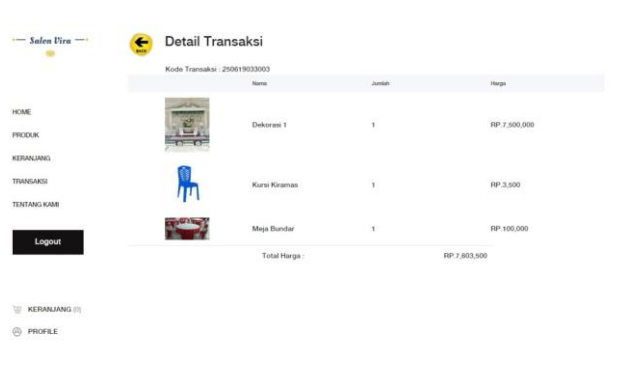
Gambar 4.4 Halaman Utama User

4.2.5. Halaman List Penyewaan



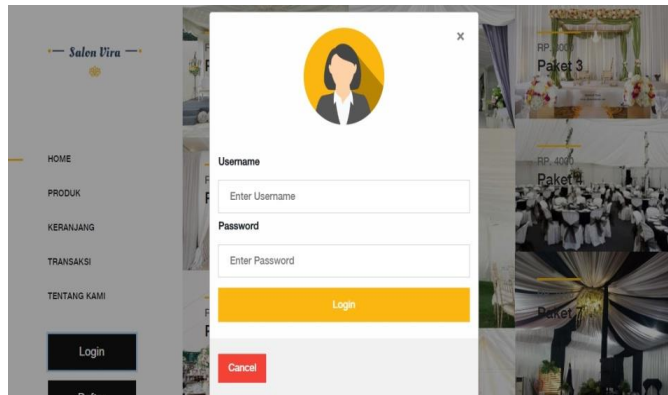
Gambar 4.5 Halaman List Penyewaan

4.2.6. Halaman Detail Transaksi



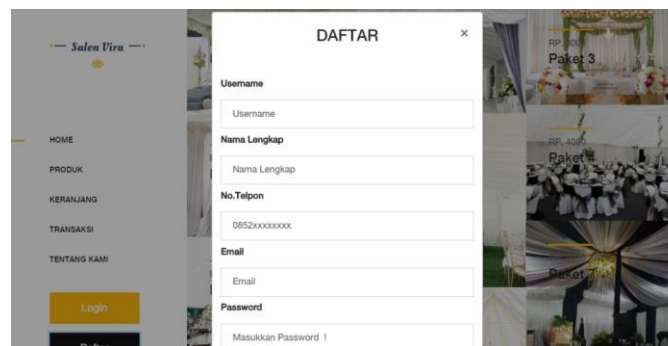
Gambar 4.6 Halaman Detail Transaksi

4.2.7. Halaman Login



Gambar 4.7 Halaman Login

4.2.8. Halaman Registrasi Member



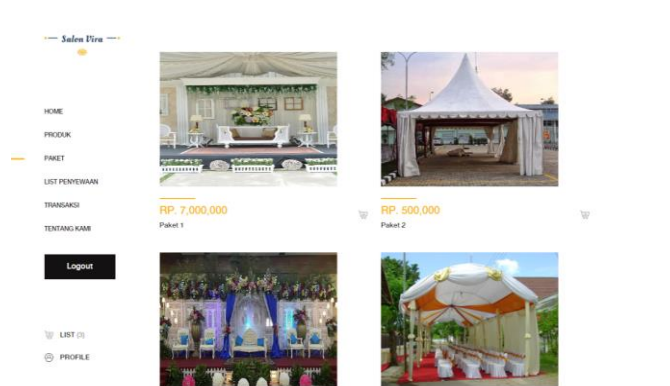
Gambar 4.8 Halaman Registrasi Member

4.2.9. Halaman Tentang Kami



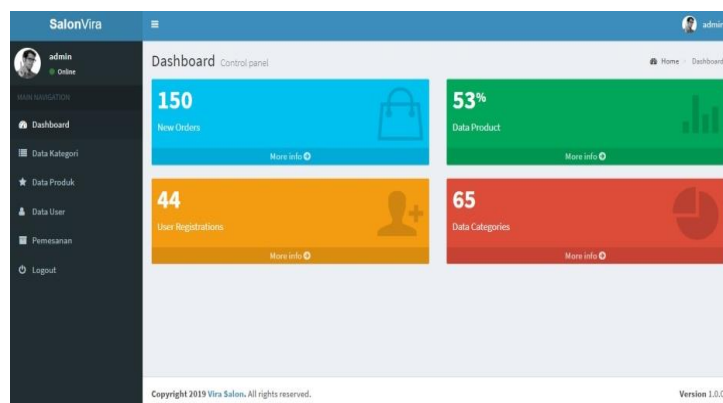
Gambar 4.9 Halaman Tentang Kami

4.2.10. Halaman Utama Member



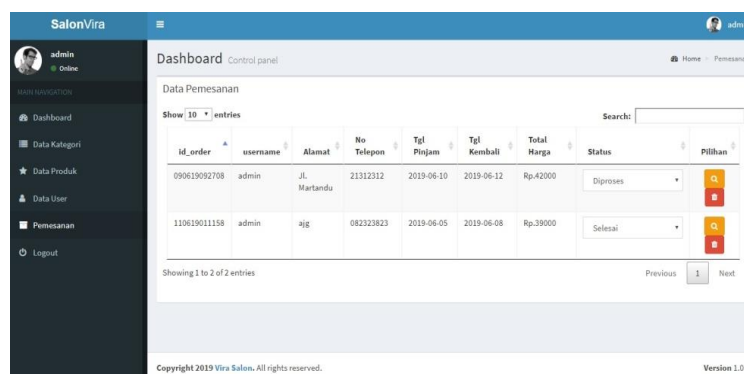
Gambar 4.10 Halaman Utama Member

4.2.11. Halaman Utama Admin



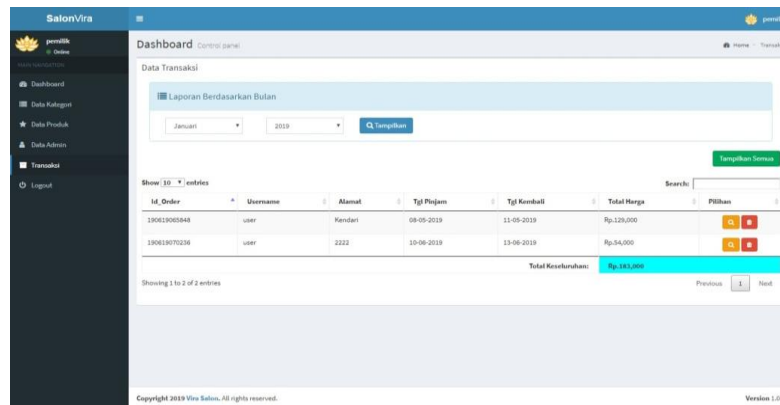
Gambar 4.11 Halaman Utama Admin

4.2.12. Halaman Data Pemesanan



Gambar 4.12 Halaman Data Pemesanan

4.2.13. Halaman Data Transaksi



ID_Order	Username	Nama	Tgl Pinjam	Tgl Kembali	Total Harga	
190619003848	user	Kendari	09-09-2019	11-09-2019	Rp.120,000	
190619070236	user	2222	10-06-2019	13-06-2019	Rp.64,000	
					Total Keseluruhan	Rp. 183,000

Gambar 4.13 Halaman Data Transaksi

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Pada CV. Vira Salon berbasis Website maka diperoleh beberapa kesimpulan :

1. Dengan website yang diusulkan ini CV. Vira Salon dapat meningkatkan kinerja pemasaran CV.Vira Salon secara lebih luas melalui penyewaan berbasis web.
2. Dengan website yang diusulkan ini dapat mempermudah konsumen untuk melihat informasi produk yang akan disewa secara lengkap pada website CV. Vira Salon.

5.2. Saran

Dengan teknologi informasi yang selalu berkembang, berikut ini adalah beberapa saran penulis untuk penelitian ini :

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya sistem ini bisa membahas bukan hanya CV. Vira Salon , tapi bisa menampilkan semua produk perusahaan alat dan dekorasi pesta dikota kendari sehingga konsumen dapat memilih dan melihat informasi detail alat dan dekorasi pesta yang ada dikota kendari.
2. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile , yang bisa mencakup bukan hanya alat dan dekorasi pesta .
3. Diharapkan Kedepannya dapat ditambahkan pembayaran DP (*Down Payment*) atau pembayaran dimuka yang dinamis.

Daftar Pustaka

- [1] Sutabri, Tata. (2012) b. Konsep Sistem Informasi, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [2] Jogyanto. 2005. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Husein Alatas. 2013. "Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap". Yogyakarta: Lokomedia.
- [4] Yuhfizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat, ST. (2009). Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi, Jakarta : penerbit Elex Media Komputindo.
- [5] Fathansyah . 2012. Basis Data, Bandung : Informatika Bandung.

- [6] Kadir, Abdul. (2013). Pengenalan SISTEM INFORMASI edisi Revisi, Yogyakarta: Penertbit Andi.
- [7] Diar Puji Oktavian. (2010). Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP, Yogyakarta : penerbit Mediakom.
- [8] Rosa A. S dan Salahudin . (2011). Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung : Penerbit Modula.
- [9] J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd (2011). Systems Analysis and. Design in a Changing World, Sixth ed.