

Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping berbasis *Web* pada Galunggung Camp

Web Based Camping Equipment Rental Information System at Galunggung Camp

Septiani Istiqomah Fuad¹, Dr. Marlina Budhiningtyas, S.Si., M.Si²

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Komputer Indonesia

Email : septiani.fuad1909@gmail.com

Abstrak – Galunggung Camp merupakan perusahaan di bidang jasa memberikan layanan sewa berbagai perlengkapan alat kemah. Namun pencatatan data penyewaan, pengembalian dan transaksi di Galunggung Camp ini belum terkomputerisasi dan masih menggunakan cara konvensional yaitu konsumen menghubungi bagian operasional atau mendatangi tempat penyewaan secara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai penyewaan dan bertransaksi. Hal ini menjadi ancaman bagi perusahaan karena saat ini telah banyak jasa penyewaan alat kemah yang memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pelayanannya dengan menggunakan *website* sebagai media informasi dan transaksi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem adalah *prototyping* serta menggunakan alat bantu analisis UML (*Unified Modelling Language*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya khususnya konsumen serta bagian operasional dalam hal pencatatan data dan laporan data transaksi sehingga kualitas pelayanan di perusahaan ini semakin baik dan berkembang.

Kata kunci : sistem informasi, penyewaan, web

Abstract – Galunggung Camp is a company in the field of camping equipment rental services. Recording of rental, return and transaction data at Galunggung Camp is not yet computerized and still uses conventional that is consumers contact the operational section or coming to a camping equipment rental place directly to obtain information on rental and transactions. This is a threat to the company because now there are many camping equipment rental services that utilize information technology in improving the quality of its services by using the website as a medium of information and transactions. The method used in this research is object-oriented approach method and system development method is *prototyping* and using UML analysis tool (*Unified Modeling Language*). This study aims to analyze, design and implement web-based information systems on Galunggung Camp which is expected to provide convenience for users, especially consumers and the operational part in terms of data recording and reporting transaction data so that the quality of service in this company the better and growing.

Keyword : information system, rental, website

I. PENDAHULUAN

Masuknya dunia kedalam era digital pada perkembangan teknologi informasi saat ini menyebabkan hampir seluruh aktivitas manusia tidak lepas dari teknologi informasi. Hal ini menyebabkan setiap individu terus mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, diikuti dengan pola pikir manusia jaman sekarang yang selalu ingin serba cepat dan praktis saat melakukan pekerjaan. Tentunya dengan berkembangnya teknologi saat ini berpengaruh juga pada pelaku bisnis, dimana pelaku bisnis dituntut harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sebagai sarana pembantu dalam pemrosesan bisnis. Selain itu hal ini dapat menguntungkan dan mempermudah pelaku bisnis untuk meningkatkan profit dan kualitas pelayanannya. Galunggung Camp merupakan perusahaan di bidang jasa yang memberikan layanan sewa berbagai perlengkapan alat kemah. Namun proses bisnis pada Galunggung Camp menjadi terhambat khususnya dalam hal pencatatan data pelanggan, data alat kemah, data penyewaan, data pengembalian serta transaksi penyewaan alat *camping* masih belum terkomputerisasi dan tidak terintegrasi ini menyebabkan sulitnya dalam pembuatan laporan dan pengecekan mengenai informasi yang berkaitan dengan transaksi penyewaan alat, dan juga data rentan rusak dan hilang. Selain itu penyewaan alat kemah yang masih konvensional kurang efisien karena konsumen jaman sekarang lebih memilih praktis dan cepat. Dan sekarang telah banyak perusahaan penyewaan alat camping yang berbasis online. Solusi untuk menangani kendala-kendala tersebut yaitu perusahaan harus meningkatkan kualitas pelayanannya agar tidak kalah saing dalam bisnis jasa penyewaan alat *camping*.

Penulis menemukan beberapa penelitian serupa, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Julian Chandra W tentang Rancangan Bangun Aplikasi Penyewaan Mobil Online di PT. Bandung Era Serta Talenta. Persamaan penelitian

ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sistem informasi ini dibuat menggunakan metode pengembangan *prototype* dan membahas modul tentang penyewaan serta pengembalian. Perbedaan yaitu penelitian ini menggunakan metode pendekatan berorientasi terstruktur [1]. Selain itu penelitian Deni Hermawan yang berjudul Sistem Informasi Penyewaan Alat Kemping Berbasis Web pada CV. Green Camp Bandung, yang memiliki persamaan yaitu sistem membahas dimulai pada konsumen mendaftar secara online, sampai pada laporan transaksi kerja, serta sistem yang berbasis Web. Perbedaan yaitu pada proses pembayaran penyewa harus membayar lunas dalam antrian tidak bisa membayar DP (*down payment*) dan menggunakan metode pendekatan berorientasi terstruktur[2].

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis, merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* pada Galunggung Camp yang diharapkan dapat mempermudah konsumen maupun pengguna untuk melakukan transaksi dan mengelola data terkait penyewaan alat kemah yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kualitas pelayanannya, sehingga konsumen dapat dilayani dengan baik dan cepat.

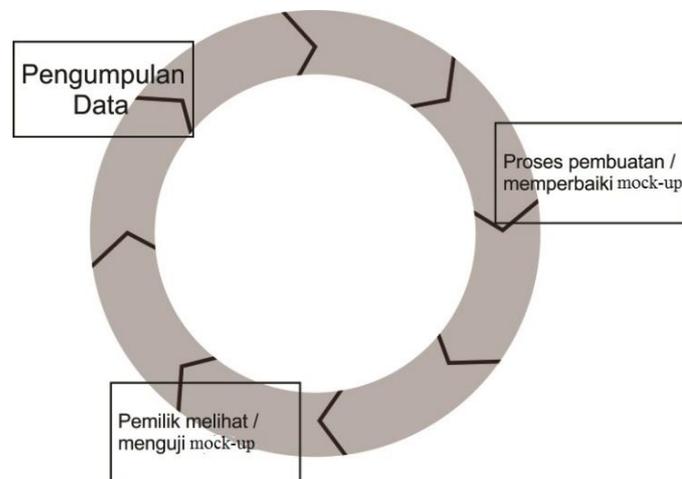
II. KAJIAN PUSTAKA

Penjelasan yang dikemukakan oleh Tata Sutabri bahwa pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.[3] menurut Jogiyanto Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) untuk pengambilan keputusan.[4] Penyewaan adalah pemindahan hak guna pakai dari suatu barang, benda atau jasa dari pihak pemilik barang atau benda kepada pihak penyewa dalam jangka waktu tertentu dengan adanya pembayaran uang oleh pihak penyewa kepada pihak pemilik barang atau benda sesuai dengan perjanjian dari kedua belah pihak.[2]

III. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek (*object oriented*). Di dalam penggambaran sistemnya, metode ini menggunakan alat bantu UML (*Unified Modeling Language*). Alasan penulis menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek ini karena mudah untuk pembangunan sistem serta dapat digunakan kembali (*reuse*) untuk fungsi yang sama atau yang lainnya.

Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototyping* karena adanya interaksi dan komunikasi antara perancang sistem dengan objek yang ditelitinya sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan objek ini yaitu pada Galunggung Camp

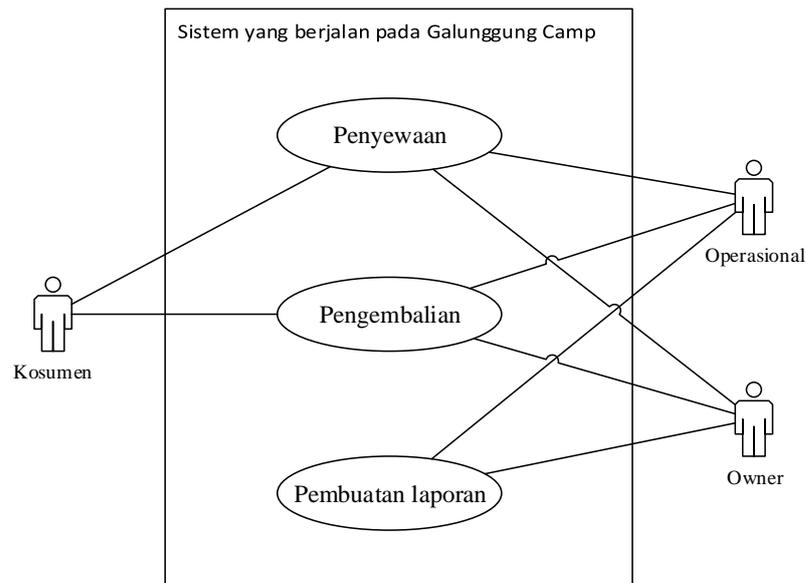


Gambar 1. Metode pengembangan sistem *prototyping* [5]

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem yang berjalan

Prosedur yang berjalan di Galunggung Camp yaitu meliputi proses penyewaan, proses pengembalian, proses pembuatan laporan, proses pembatalan digambarkan dengan menggunakan *use case diagram*



Gambar 2. Use Case Diagram yang berjalan

B. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis, masih terdapat kekurangan atau permasalahan yang terdapat pada prosedur yang sedang berjalan seperti berikut

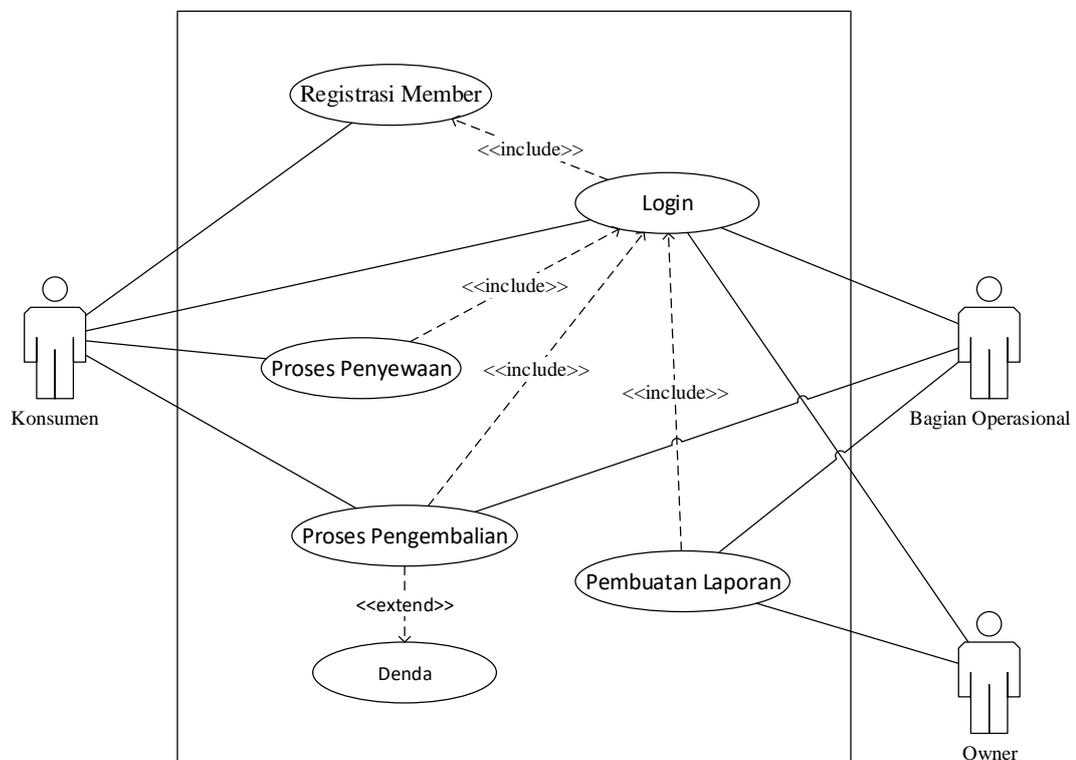
Tabel 1. Evaluasi sistem yang berjalan

No.	Permasalahan	Solusi	Bagian
1.	Pelayanan penyewaan ini masih dilakukan secara konvensional dimana konsumen masih harus datang ke tempat rental untuk mengisi formulir perjanjian sewa, melengkapi persyaratan, menentukan jadwal sewa dan melihat daftar harga peralatan <i>outdoor</i> atau peralatan <i>camping</i> yang ditawarkan serta ketersediaan alat yang ada Galunggung Camp , hal ini cukup merepotkan bagi konsumen apalagi ketika sudah datang ke tempat rental namun jadwal sewa dan alat yang diinginkan tidak tersedia.	Membangun sistem informasi berbasis web agar konsumen mudah mendapatkan informasi mengenai ketersediaan peralatan <i>outdoor</i> atau peralatan <i>camping</i> dan jadwal sewa.	Bagian Konsumen
2.	Pada proses pemesanan, konsumen yang akan menyewa alat melakukan pemesanan dicatat oleh penjaga toko kedalam sebuah kertas dan menyulitkan penjaga toko dalam mengatur jadwal sewa sehingga sering terjadinya jadwal bentrok.	Membangun sistem informasi berbasis web sehingga data tersimpan dalam <i>database</i> yang terintegrasi dan mempermudah dalam mengatur jadwal karena sistem ini dapat memvalidasi ketersediaan jadwal sewa.	Bagian Konsumen dan Penjaga Toko
3.	Media pencatatan dan penyimpanan data pemesanan, penyewaan, pengembalian dan pembatalan hanya sebuah kertas	Membangun sistem informasi berbasis web yang dimana setiap transaksi akan dapat diketahui	Bagian Penjaga Toko dan Owner

	sehingga mengakibatkan proses pembuatan laporan transaksi sering terjadi kesalahan karena data tercecer dan rentan hilang serta terjadi penumpukan arsip.	laporan penyewaan serta pengembalian.	
4.	Kesulitan proses pendataan peralatan <i>outdoor</i> atau peralatan <i>camping</i> yang dimana hanya tertera harga-harga beserta jenis peralatan saja yang ada, serta sulit mengetahui jumlah ketersediaan alat yang ada di rental dan alat yang sedang disewakan	Membangun sistem informasi berbasis web dalam pendataan peralatan <i>outdoor</i> atau peralatan <i>camping</i> yang dimana penyewa dapat melihat daftar harga peralatan dan peralatan yang tersedia di rental Galunggung Camp.	Bagian penjaga toko

C. Perancangan Sistem

Tahap perancangan merupakan tahapan selanjutnya setelah tahap analisis. Digambarkan dengan *use case diagram* yang diusulkan pada Galunggung Camp seperti berikut



Gambar 3 Use Case Diagram yang diusulkan

1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem diuraikan dalam tabel 2

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Jenis	Spesifikasi
Sistem Operasi	Mircosoft Windows 7
Server Web	Xampp 1.7.2
Basis Data	MySQL
Server Web	Apache
Text Editor	Notepad++

2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem antara lain :

Tabel 3. Spesifikasi Perangkat Keras

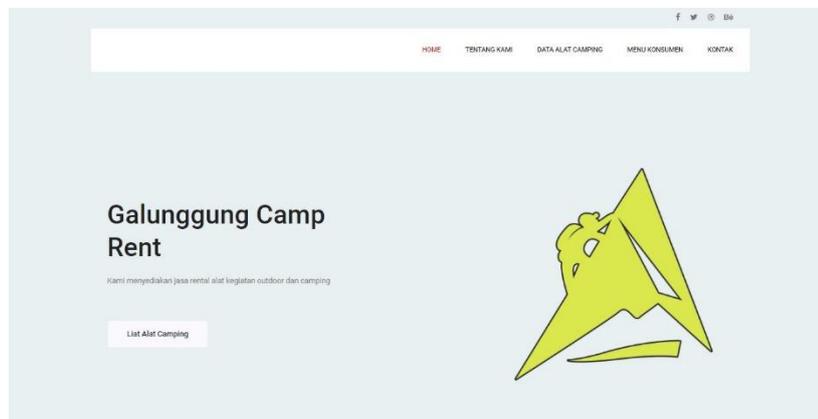
Komputer Server	Komputer Pegawai
a. Proccesor Pentium® quad core 4.00GHZ.	a. <i>Proccesor Pentium 4 1,8GHZ</i>
b. Memory 4 GB atau Lebih.	b. Memory 1GB atau lebih
c. <i>Harddisk</i> 1 Terra atau lebih	c. <i>Harddisk</i> 250GB atau lebih
d. Modem	d. Modem
e. <i>Mouse, keyboard, monitor, dan printer</i>	e. <i>Mouse, keyboard, monitor</i>

3. Implementasi Antaramuka

Berikut ini adalah uraian dari implementasi antarmuka (*interface*) sistem informasi yang ada pada Galunggung Camp :

1. Halaman Utama

Berikut ini merupakan tampilan awal *website* pada saat konsumen mengakses *website*. Pada halaman utama menyediakan berbagai menu dan informasi mengenai Galunggung Camp terkait penyewaan alat *camping* dan informasi perusahaan.



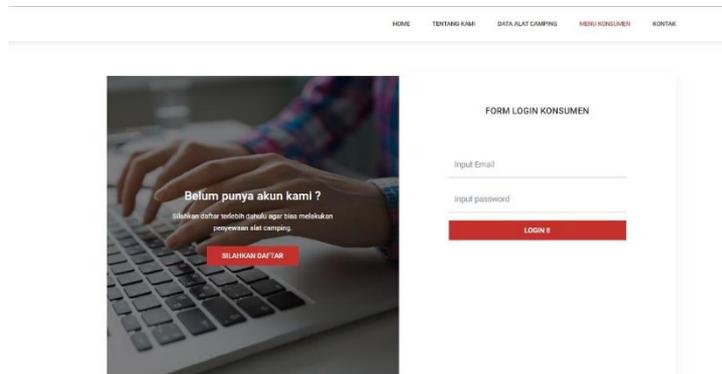
Gambar 4. Halaman Utama Pelanggan/Member

2. Halaman Daftar Konsumen

Pada halaman daftar konsumen terdapat form yang digunakan untuk pelanggan yang ingin melakukan sewa alat camping namun belum mendaftarkan akun. Maka pelanggan perlu melakukan registrasi konsumen.

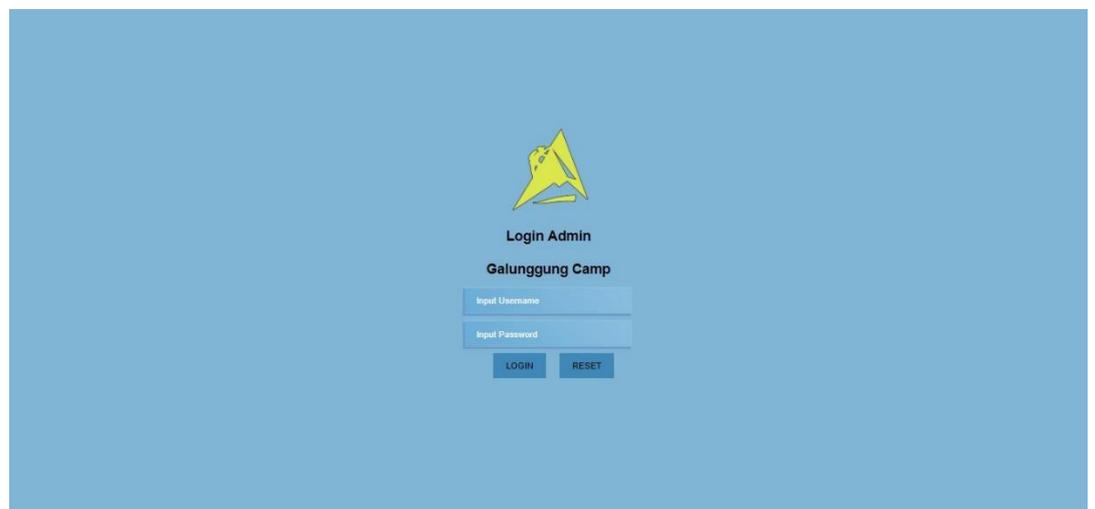
Gambar 5. Halaman Daftar Member

3. Halaman *Login* Konsumen
Halaman login member ini digunakan untuk member yang telah melakukan registrasi untuk login ke website.



Gambar 6. Halaman *Login Member*

4. Halaman *Login* bagian Operasional dan *Owner*
Pada gambar dibawah ini terlihat gambar dari halaman *login* bagian operasional dan *owner* yang menyediakan form untuk mengisi *username* dan *password* sebagai data dan informasi untuk dapat masuk ke sistem informasi penyewaan alat *camping* pada Galunggung Camp dan melakukan pengelolaan data mengenai data konsumen, data mobil, pemesanan serta penyewaan alat *camping* yang telah dilakukan oleh konsumen



Gambar 7. Halaman *Login* Operasional dan *Owner*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan konsumen dalam proses pemesanan penyewaan yang sebelumnya masih dengan cara konvensional
2. Dengan adanya sistem informasi ini dapat memberikan informasi data alat outdoor dan alat *camping* yang tersedia pada Galunggung Camp secara lengkap kepada konsumen.
3. Dengan adanya aplikasi yang terkomputerisasi sehingga mempermudah operasional untuk memproses semua data dengan menggunakan media penyimpanan yaitu dengan menggunakan *database*.

4. Dengan adanya aplikasi ini mempermudah pimpinan Galunggung Camp dalam melihat laporan penyewaan yang dilakukan oleh konsumen

B. Saran

Berikut ini beberapa saran mengenai hasil Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web Pada Galunggung Camp, yaitu sebagai berikut :

1. Sebaiknya nantinya ada proses live chat, sehingga konsumen yang ingin menyewa dapat berkomunikasi dengan admin yang ada untuk menanyakan info mengenai alat camping yang disewakan.
2. Sebaiknya sistem dibuat menghasilkan file .apk sehingga konsumen yang memiliki smartphone Android cukup menginstall aplikasinya saja, tanpa harus mengetikkan alamat website pada browser

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wibawa, Julian Chandra. "RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL ONLINE DI PT. BANDUNG ERA SENTRA TALENTA." *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* 1.12 (2016).
- [2] Hermawan Deni, "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT KEMPING BERBASIS WEB PADA CV. GREEN CAMP BANDUNG" (2016).
- [3] Prof. Dr. Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*", 25th ed, Bandung : Alfabeta, 2017.
- [4] Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.d, "*Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*", 3rd ed, Yogyakarta : ANDI, 2005.
- [5] R. A. . M. Shalahuddin, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR DAN BERORIENTASI OBJEK*, 2nd ed. Bandung: Informatika Bandung, 2014.