

SISTEM INFORMASI PENYEWAAAN KOSTUM ANAK BERBASIS WEB PADA SYAKIRA STUDIO BANDUNG

web-based children's costume rental information system at Syakira Studio bandung

Rendi Erwinsah¹, Annisa Paramitha Fadilah

Program Studi Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia

Email : rendy.erwinsyah21@gmail.com

Abstrak – Syakira Studio adalah penyedia jasa penyewaan kostum anak yang beralamat di Jl. Jakarta, Gg. Laksana 6 no 312/125, RT 4, RW 3, Kel. Kebonwaru, Kec. Batununggal, Bandung. Sistem informasi penyewaan merupakan sistem yang dapat mempermudah dalam melakukan pendataan, baik dalam membuat laporan ataupun menghasilkan output dalam bentuk informasi penyewaan, mempermudah pemesanan merupakan faktor penting dalam melakukan penyewaan, dimana seharusnya penyewaan dapat dilakukan secara tidak langsung atau dengan kata lain customer dapat melakukan penyewaan melalui aplikasi online. Dengan demikian salah satu solusi dari permasalahan diatas adalah dengan membuat sistem informasi penyewaan kostum. metode pengembangan yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah metode pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan alat bantu UML diagram, adapun metode pendekatan yang di gunakan adalah prototype. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan Dapat meningkatkan keefisiensian pada proses penyewaan, serta memudahkan customer untuk menyewa kostum tanpa harus datang ke tempat.

Kata kunci : Sistem Informasi, jasa penyewaan , kostum

Abstract - Syakira Studio is a child costume rental service provider located at Jl. Jakarta, Gg. Laksana 6 no 312/125, RT 4, RW 3, Ex. Kebonwaru, Kec. Batununggal, Bandung. Rental information system is a system that can facilitate data collection, both in making reports or producing output in the form of rental information, facilitating reservations is an important factor in conducting rentals, where rentals should be done indirectly or in other words customers can make rentals through online application. Thus one solution to the problem above is to create a costume rental information system. The development method used to build this system is an object-oriented approach using UML diagramming tools, while the approach method used is prototype. The construction of this system is expected to increase the efficiency of the rental process, and make it easier for customers to rent costumes without having to come to the place

Keywords: *information systems, rental services, costume*

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang amat sangat pesat, dimana hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin cepat. Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya. Dengan adanya perkembangan tersebut sumber daya manusia juga dituntut harus mampu mengikuti dan menerapkan agar dapat menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna. Manusia telah lama mengenal sistem sewa menyewa salah satunya adalah sistem penyewaan kostum.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andri Sihata Sitanggang dan Aziz Wahab Sutardi dengan judul ‘Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Di CV. Surya Rental Mobil Bandung’ yang bertujuan merancang sistem penyewaan Rental Mobil berbasis desktop menggunakan Bahasa pemrograman Java dengan menggunakan metode pendekatan model terstruktur menggunakan alat bantu flowmap, DFD, dll.[1] Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu sistem yang dibuat oleh penulis menggunakan penyewaan kostum anak sebagai objek penelitian, dan sistem yang di buat berbasis web dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan prototype.

Syakira Studio merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan kostum, Syakira Studio dilengkapi dengan berbagai macam kostum yang sesuai dengan tema acara hiburan, seperti : Kostum bertemakan profesi untuk anak-anak ,kostum hewan, dan baju adat berbagai daerah. Tujuan dari perancangan system informasi penyewaan kostum anak ini adalah untuk mempermudah customer untuk melakukan transaksi penyewaan, dan melihat ketersediaan barang tanpa harus datang ketempat, serta memudahkan pemilik untuk mengelola data dan menyimpan data agar tidak tercecer dan hilang.

Saat ini proses penyewaan yang dilakukan di Syakira Studio masih dilakukan secara sederhana yakni penyewa bisa melakukan transaksi melalui handphone atau datang langsung untuk melakukan penyewaan ataupun melihat ketersediaan barang, karena keterbatasan alat bantu yang ada, pengelola masih merasa kesulitan mengatur penyewaan dikarenakan terlalu banyak data penyewaan yang masih di catat secara manual, Penyimpanan dokumen pun menjadi salah satu kendala, karena pada saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang lain

Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi diatas penulis menyarankan untuk menggunakan sistem yang sudah berbasis komputer untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi diatas seperti menyediakan fitur penyewaan secara online agar customer lebih mudah untuk melakukan proses penyewaan tanpa harus datang ketempat, dan untuk penyimpanan dokumen yang dicatat secara otomatis kedalam database yang sudah disediakan serta memudahkan pengelola dalam mencari data ataupun dokumen.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem Informasi

System informasi merupakan campuran dari beberapa komponen utama yaitu software, hardware, infrastruktur, dan brainware. Yang mana keempat komponen ini saling terhubung untuk menciptakan sebuah system yang berfungsi untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. [2]

B. Komponen Sistem informasi

Komponen-komponen pada sistem informasi mempunyai tugas dan fungsi masing-masing yang telah di tentukan dan saling terhubung satu sama lain yang nantinya akan membentuk suatu hubungan yang berguna untuk mencapai tujuan yang di inginkan, komponen sistem informasi antara lain adalah input, output, hardware, software, control dan prosedur dan database. [3]

C. penyewaan

Menurut Subekti “ penyewaan merupakan suatu kegiatan perjanjian dengan dua pihak dimana pihak pertama sebagai pemilik barang memberikan hak milik barang kepada pihak kedua dalam jangka waktu tertentu dan pihak kedua sebagai pengguna jasa diharuskan membayar dan mengembalikan barang sesuai denggan perjanjian yang telah dibuat sebelumnya[4]

D. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman berbasis server-side dan sudah banyak digunakan untuk membangun sistem web dinamis / interaktif salah satu fitur dari bahasa pemrograman ini adalah dapat menanamkan kode PHP kedalam halaman web HTML yang mana dapat memudahkan pengguna untuk membuat konten dinamis dengan cepat[5]

E. MySQL

MySQL merupakan salah satu DBMS (*Database management system*) yang digunakan untuk keperluan manajemen database relasional dengan konsep SQL. SQL sendiri adalah sebuah konsep pengoperasian database yang dapat dilakukan secara otomatis. MySQL merupakan DBMS yang sudah sangat terkenal sehingga digunakan dalam suatu aplikasi [5]

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data-data yang dapat di gunakan sebagai penunjang untuk penelitian yang dilakukan. metode penelitian yang di gunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif.

B. Metode Pengumpulan Data

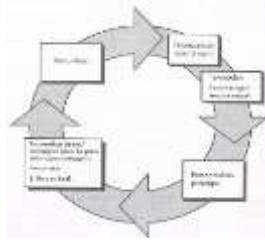
Metode pengumpulan data adalah suatu prosedur sistematis, yang bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat di gunakan sebagai penunjang penelitian yang di lakukan oleh peneliti, terdapat dua sumber data yang biasa digunakan yaitu data primer yang didapatkan melalui observasi ketempat penelitian ataupun wawancara dengan orang yang bersangkutan, dan selanjutnya adalah data sekunder yang didapatkan melalui literature-literatur seperti buku, jurnal dan lain-lain.

C. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek yang merupakan salah satu metode pendekatan yang digunakan guna memenuhi kebutuhan user.

D. Metode Pengembangan Sistem

Model prototype (*prototyping model*) adalah sebuah metode pengembangan yang memiliki beberapa tahapan yakni pengumpulan kebutuhan, membangun prototype, evaluasi prototype, sampai dengan evaluasi sistem. Diawali menganalisa atau mencari tahu apa kebutuhan dari pelanggan terhadap *software* yang akan dibangun. Lalu kemudian dibuatlah perancangan sementara sistem yang akan dibangun agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan .



Gambar 3.1 Mekanisme Pengembangan sistem dengan *Prototype*

Berikut ini adalah tahapan-tahapan model *Prototyping* :

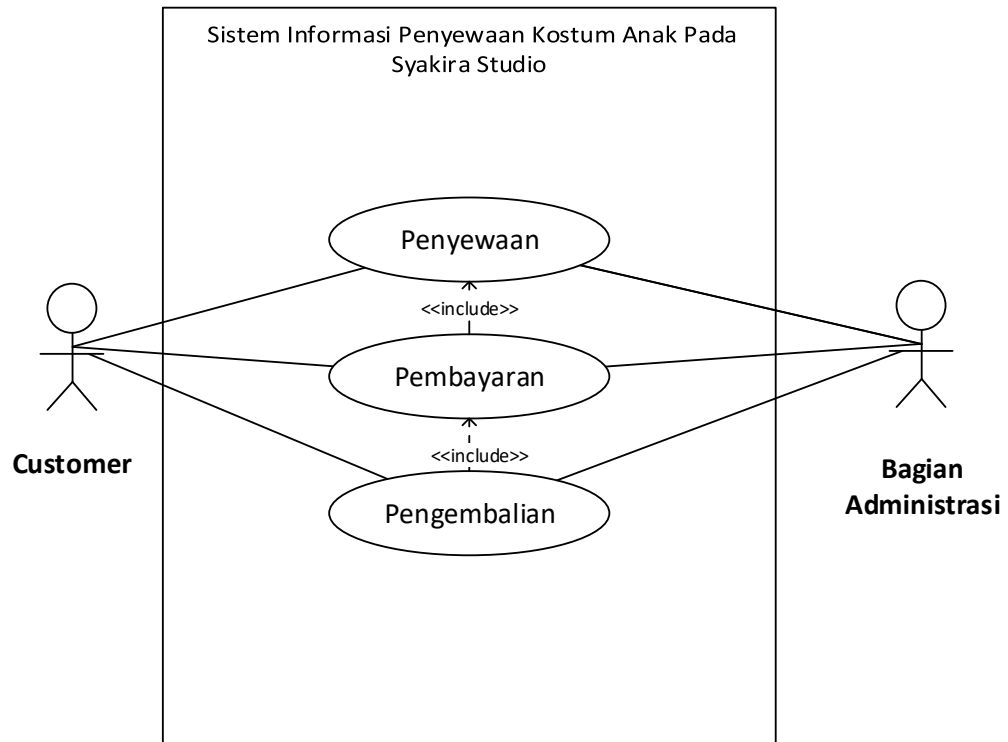
- 1) Pengumpulan Kebutuhan
Merupakan tahap yang membahas semua keperluan sistem, pada tahap ini pendapat dari pelanggan sangat menentukan.
- 2) Membangun *Prototype*
Pembuatan sperancangan sementara yang nantinya akan di perlihatkan atau di presentasikan terlebih dahulu kepada pelanggan, sebagai bayangan sistem yang nantinya akan di bangun
- 3) Evaluasi *Prototype*
Merupakan tahap dimana program yang di bangun di berikan kepada pelanggan untuk di cek apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan atau belum.
- 4) Pengkodean Sistem
Merupakan tahap pengkodean program prototype yang sebelum nya sudah di setujui oleh pelanggan
- 5) Pengujian Sistem
Merupakan tahap pengujian sistem yang telah selesai dalam tahap pengkodean, pada tahap ini pengujian biasanya dilakukan dengan teknik black box ataupun white box testing
- 6) Evaluasi Sistem
Merupakan tahap dimana pelanggan akan mencoba dan mengevaluasi sistem yang sudah jadi apakah sudah sesuai dengan keinginannya atau belum, jika belum terpenuhi maka akan kembali ke tahap 4.
- 7) Menggunakan sistem
Merupakan tahap dimana perangkat lunak siap digunakan oleh pelanggan.

E. Metode Pengujian Sistem

Merupakan tahapan pengujian sebuah *software* yang telah selesai di bangun, tahapan ini berguna untuk mengetahui apakah sistem yang telah di bangun sudah sesuai dengan rancangan yang telah di buat sebelumnya. Metode pengembangan sendiri dibagi menjadi dua yaitu *black box testing* dan *white box testing*. Pada kasus ini penulis memilih menggunakan metode pengujian *black box testing* karena pengujian yang dilakukan penulis hanya berfokus kepada suatu persyaratan fungsional dalam suatu perangkat lunak.

F. Use Case Diagram sistem yang Berjalan

Use Case Diagram ini dibuat untuk mengetahui hubungan antar aktor yang terjadi di dalam sistem yang sedang berjalan, berikut adalah diagram usecase yang sedang berjalan di Syakira Studio :



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

G. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem merupakan kegiatan peneliti dalam menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh sistem dan dapat menjadi pengaruh bagi proses kerja dari sistem. Berikut ini merupakan evaluasi sistem pada sistem yang sedang berjalan yaitu :

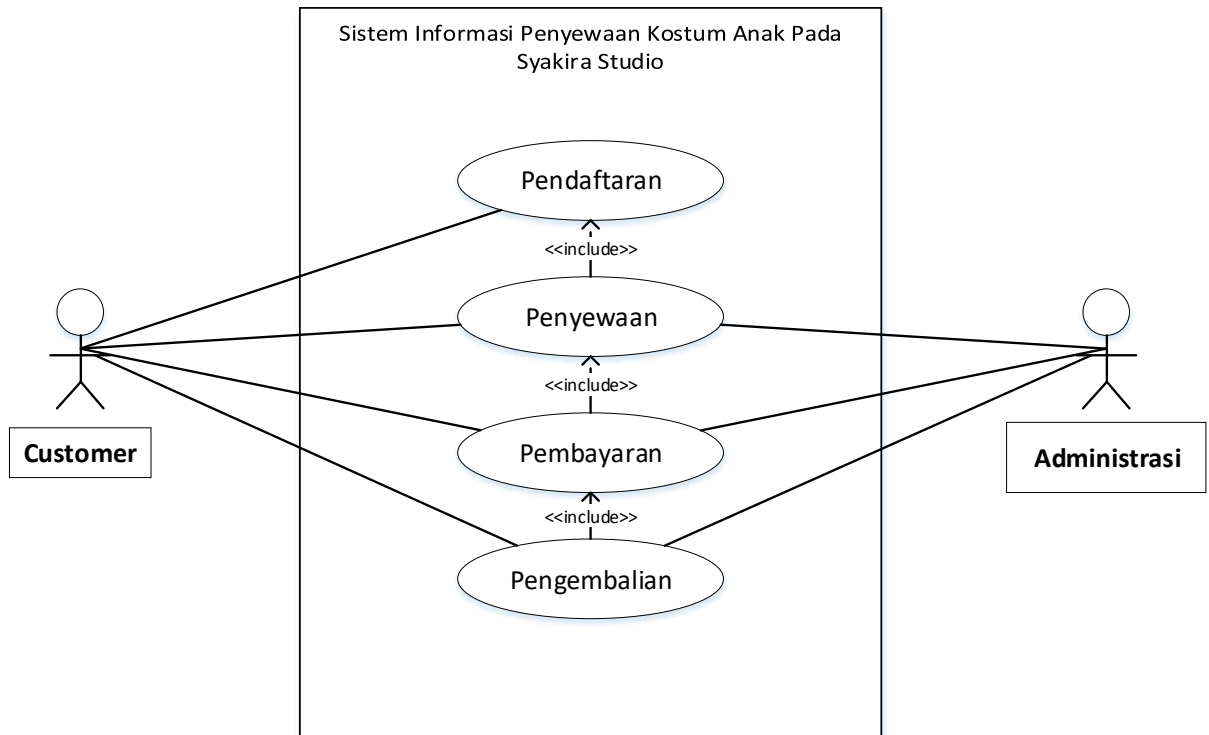
NO.	Masalah	Solusi
1.	Proses penyewaan yang dilakukan secara manual, sehingga menyulitkan pelanggan yang berada di daerah yang cukup jauh untuk melakukan penyewaan	Dengan sistem ini proses penyewaan akan dipermudah dengan diadanya sistem penyewaan secara online sehingga memungkinkan pelanggan melakukan penyewaan tanpa harus datang ke tempat
2.	Proses yang dilakukan secara manual atau konvensional ini banyak membuang waktu dan tenaga yang mana proses pencarian data menjadi lebih sulit serta rentan dengan terjadinya kesalahan	Dengan sistem ini pencarian data barang dapat dengan mudah dilakukan dan dapat mengurai terjadinya kesalahan
4.	Administrasi masih kesulitan dalam mengatur penyewaan karna terlalu banyak data penyewaan yang dicatat	Dengan sistem ini dapat memudahkan Bagian Administrasi, data-data penyewaan sudah tidak perlu dicatat karna data akan otomatis tersimpan di database.
5.	Hilangnya data penyewaan yang merupakan bukti fisik dari transaksi atau proses yang sedang berlangsung.	Dengan sistem ini tidak akan terjadi perihail data hilang karena sudah tersimpan dalam <i>data base</i> .

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Use Case Diagram yang Diusulkan

Use Case Diagram ini dibuat untuk melihat hubungan antar aktor atau entitas yang terjadi di dalam sistem yang diusulkan berikut adalah diagram usecase yang sedang berjalan di Syakira Studi :



Gambar 4.1 Use Case Diagram sistem yang Diusulkan

B. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi Perangkat lunak dari sistem memerlukan beberapa perangkat lunak pendukung, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kebutuhan Komputer Server
 1. *Operating System* : *Microsoft Windows 10*
 2. *Database Server* : *MySQL*
 3. *Web Server* : *Apache*
 4. *Bahasa Pemrograman* : *PHP*
 5. *Web Browser* : *Google Chrome*
- 2) Kebutuhan Client
 1. *Operating System* : *Microsoft Windows 8*
 2. *Web Browser* : *Google Chrome*

C. Implementasi Perangkat Keras

Dalam implementasinya sistem yang dibangun memerlukan beberapa perangkat keras, yaitu sebagai berikut

- 1) Kebutuhan Komputer Server
 1. *Processor* : *Intel Core i3*
 2. *Memory* : *4 GB DDR3*
 3. *Hard Disk* : *500 GB HDD*
 4. *Monitor* : *LED 14" HD*
 5. *Mouse*
 6. *Keyboard*
 7. *Printer*
- 2) Kebutuhan Client
 1. *Processor* : *AMD Dual-Core*
 2. *Memory* : *4 GB DDR3*
 3. *Hard Disk* : *320 GB HDD*
 4. *Monitor* : *LED 11.6" HD*
 5. *Mouse*
 6. *Keyboard*
 7. *Printer*

D. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka merupakan bagian paling penting dalam implementasi sistem yang di buat, karna dapat memudahkan pengguna dlam mengiprasikan sistem ang sudah di buat, implementasi antar muka pada

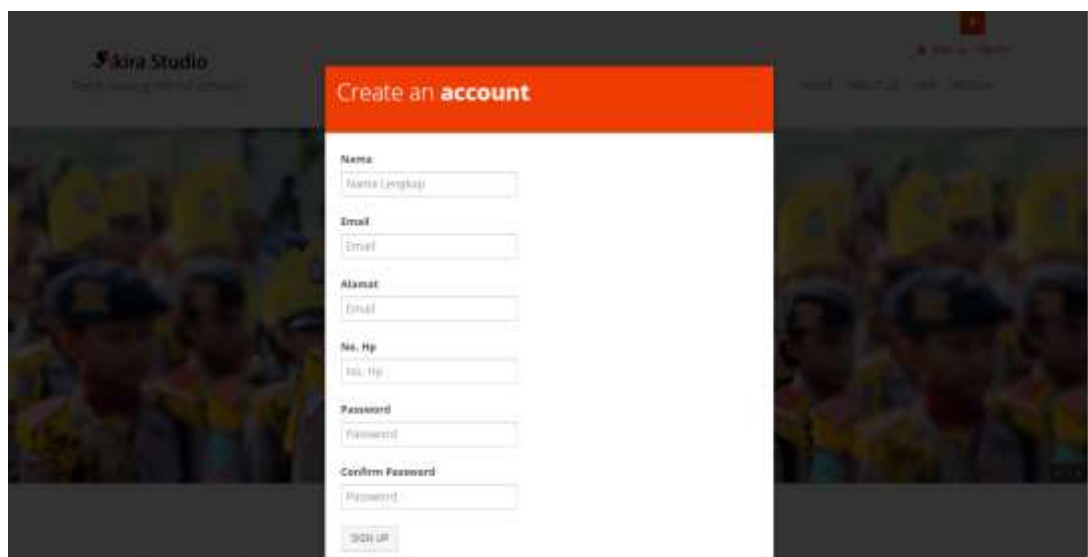
Syakira Studio meliputi proses, pendaftaran, login, penyewaan, pembayaran, dan pengembalian, berikut adalah tampilan antar muka pada Sistem Informasi Penyewaan Kostum Anak Pada Syakira Studio

1) Halaman Beranda



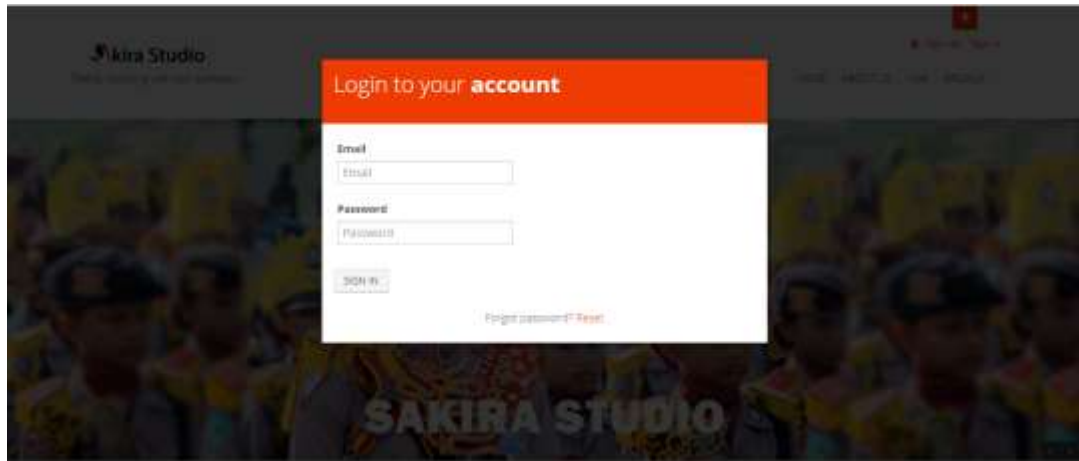
Gambar 4.2 Halaman Beranda

2) Halaman *register*



Gambar 4.3 Halaman *Register*

3) Halaman Pesan Login



Gambar 4.4 Halaman login

4) Halaman Penyewaan

No.	Kode Pemesanan	Tanggal Pemesanan	Tanggal Pelaksanaan	Tanggal Pengembalian	Total	Status	Aksi
1	02	2019-07-06 20:06:06	2019-08-07 00:00:00	2019-08-08	50.000	Lunas, Menunggu Pemesanan	BAYAR CANCEL
2	01	2019-07-06 20:02:22	2019-07-10 07:00:00	2019-07-11	50.000	Lunas, Menunggu Pemesanan	BAYAR CANCEL

Nama Pelanggan

Alamat

Tanggal Booking

Tanggal Pengembalian

Jam Pengembalian

Nama Hotel Pemesanan

Gambar 4.5 Halaman penyewaan

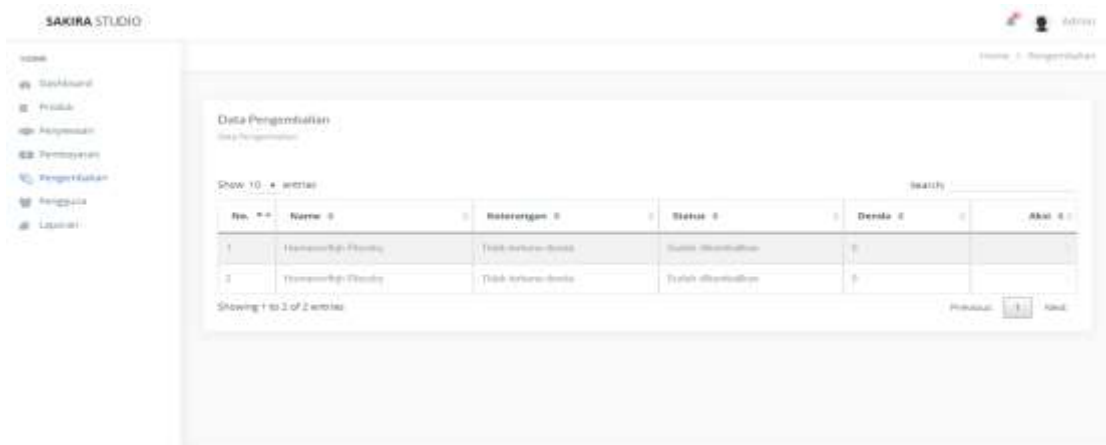
5) Halaman Pembayaran

Pembayaran

No.	Kode Pemesanan	Kode Pembayaran	Tanggal	Total	Status	Aksi
1	02	03	2019-07-08 20:06:06	50.000	Menunggu Pembayaran	BAYAR
2	01	02	2019-07-08 20:03:48	25.000	Diterima	BAYAR PEMBAYARAN
3	01	01	2019-07-08 20:03:22	25.000	Diterima	BAYAR PEMBAYARAN

Gambar 4.6 Halaman penyewaan

6) Halaman Pengembalian



Gambar 4.7 Halaman penyewaan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Penyewaan Kostum Anak Berbasis Web Pada Syakira Studio dapat memudahkan pelayanan jasa penyewaan dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dan online serta mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan tanpa harus datang langsung ke tempat, serta diharapkan dapat memudahkan pengelola dalam mengelola ataupun mencatat data penyewaan yang dilakukan, yang sebelumnya masih dilakukan secara konvensional.

B. Saran

Disarankan untuk kedepannya sistem informasi ini diharapkan untuk dapat dikembangkan dimana jangkauan jasa penyewaan diperluas tidak hanya cakupan kota Bandung saja.

DAFTAR PUSTAKA

jurnal :

[1] A. S. Sitanggang and A. W. Sutardi, "Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Di Cv.Surya Rental Mobil Bandung," *J. Teknol. dan Inf. UNIKOM*, vol. 1, no. 5, pp. 1–22, 2014..

Buku :

[2] I. A. E. Pratama, *Sistem Informasi Dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung, 2014.

[3] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

[4] R. Subekti, *Aneka Perjanjian*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2014.

[5] H. S. Sugiri, *Pengelolaan Database MySQL dengan PhpMyAdmin*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008..