

SISTEM INFORMASI SEWA MOBIL PADA BELITONG SEKAPUT TOUR & TRAVEL BERBASIS WEBSITE

Heru septiawan, Dr. Marlina Budhiningtyas, S.Si., M.Si

Universitas Komputer Indonesia

Email : heru.bltg.1@gmail.com

Abstrak – Belitong sekaput Tour & Travel merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa khususnya bidang pariwisata. Yang didalamnya menyediakan berbagai macam jasa pariwisata seperti paket liburan, pemesanan tiket, khususnya jasa sewa mobil. Tapi sistem yang berjalan di Belitong sekaput Tour & Travel ini masih bersifat manual. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan bagi perusahaan dan pelanggan dalam melakukan transaksi penyewaan mobil dan pengelolaan data pelanggan oleh petugas dengan sistem yang sudah terkomputerisasi. Metode penelitian dalam penelitian kali ini adalah metode perancangan berorientasi objek yang mencakup *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, *scenario diagram*, *class diagram*, dan *deployment diagram*. Untuk pengembangannya menggunakan metode *prototype*. Pemodelan aplikasi menggunakan *star UML*. Pengujian program menggunakan metode *Black Box* guna mencoba aplikasi berdasarkan yang diinginkan dari rancangan awal aplikasi. Sistem informasi ini dibangun dengan harapan memudahkan bagi pelanggan dalam proses penyewaan dan mempermudah petugas dalam pengerjaan laporan dan pengolahan data sewa mobil.

Kata Kunci : tour & Travel, Pendekatan berorientasi Objek, *prototype*, *star UML*. sewa mobil.

Abstract - Belitong sekaput Tour & Travel is a company engaged in services, especially in the field of tourism. The inside provides various kinds of tourism services such as holiday packages, ticket reservations, especially car rental services. But the system that runs on Belitong sekaput Tour & Travel is still manual. The purpose and objective of this research is to make it easier for companies and customers to carry out car rental transactions and manage customer data by officers with computerized systems. The research method in this study is object-oriented design methods that include use case diagrams, sequence diagrams, activity diagrams, scenario diagrams, class diagrams, and deployment diagrams. For development using the prototype method. Application modeling uses UML star. Program testing uses the Black Box method to try applications based on what you want from the initial design of the application. This information system is built in the hope of making it easier for customers in the rental process and makes it easier for officers to work on reports and processing car rental data.

Keywords: tour & Travel, Object-oriented approach, prototype, UML star. car rental.

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Semakin berkembangnya dunia bisnis seperti sekarang banyak perusahaan jasa mencoba menawarkan produk-produk mereka baik dalam bidang perhotelan, restoran, penyewaan kendaraan, dan lain lain yang pemasaran mereka sudah tidak terbatas pada transaksi tatap muka saja melainkan sudah begitu maju dan luas dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Perusahaan “Belitong sekaput tour & travel” adalah perusahaan jasa dalam bidang travel dan sewa mobil yang baru berdiri pada tahun 2017 dan masih menggunakan sistem konvensional, perlu

sebuah pengembangan sistem teknologi informasi agar mempermudah bagi pengelola maupun konsumen dalam melakukan pengelolaan data pelanggan, laporan keuangan, promosi pendoruk dan transaksi. Diharapkan dengan pembangunan sebuah laman *website* ini dapat memperluas cakupan pasar dan juga mempermudah serta memberikan pelayanan yang maksimal dan memberikan kepuasan kepada pada konsumen.

Lokasi Belitong Sekaput Tour & Travel ini beralamat di Jl. Zainal Abidin Padaralam, Tanjungpanda Kab. Belitong Provinsi Bangka Belitung. Pada Belitong sekaput Tour & Travel ini belum terdapat sebuah sistem yang terkomputerisasi hanya bersifat sangat manual memungkinkan terjadinya banyak kekeliruan dan kesalahan dalam penyampaian informasi maupun kekeliruan pada saat transaksi . Dengan dibangunnya sistem penyewaan yang berbasis website ini diharapkan mampu memenuhi dan memfasilitasi pelanggan agar lebih mudah dalam proses mencari informasi sewa rental sesuai yang diinginkan dan memudahkan petugas dalam mengelola data pelanggan dan data transaksi sehingga laporan yang dihasilkan akurat.

B. Penelitian Terdahulu.

Dibawah ini merupakan penelitian terdahulu dengan tema yang sama, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Berikut adalah tabel ringkasan mengenai penelitian terdahulu dari dua contoh skripsi :

No.	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Sistem Informasi rental Mobil Berbasis Dekstop . Sumber : Elib.unikom.ac.id tahun 2016[1]	Ihsan Ilahi	a. Sama-sama membuat sistem informasi penyewaan, laporan, dan data sewa. b. Sama menggunakan software MySQL sebagai basis datanya.	a. Tidak sama menggunakan website. b. Tidak sama dalam bahasa pemrograman yang dipakai, dalam penelitian ini menggunakan bahasan pemrograman PHP

C. Maksud dan Tujuan Penelitian

1) Maksud Penelitian

Adapun yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini rancang bangun sistem informasi penyewaan mobil di Belitong sekaput tour & travel berbasis website agar mampu mengatasi permasalahan yang sudah peneliti uraikan diatas.

2) Tujuan Penelitian

Tujuan yang diinginkan yang peneliti lakukan di Belitong sekaput tour & Travel ini adalah,

- a) Mempermudah perusahaan memberikan pelayanan informasi lengkap dan detail kepada calon konsumen.
- b) Memudahkan konsmen dalam proses pencarian mobil yang diinginkan.
- c) Memudahkan pegawai dalam proses pencatatan pesanan dan membuat laporan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep dasar sistem

Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Sekelompok objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai suatu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan[2].

B. Konsep Dasar Informasi

Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata[2,p9].

C. Penyewaan

Sebuah kesepakatan dimana pembayaran dilakukan atas penggunaan barang atau propoerti secara sementara oleh orang lain.

III. METODE PENELITIAN

A. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Adalah untuk memahami secara meyeluruh tentang sistem yang akan dikembangkan.

B. Analisa Proseur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur adalah kegiatan atau alur kerja dimulai dari manajemen produk, manajemen transaksi sewa, manajemen stok mobil, manajemen website, manajemen user admin, dan laporan sewa.

Dalam penelitian ini prosedur yang lama masih sangat manual, pemesanan hanya melalui telepon atau datang langsung ke tempat , pencatatan transaksi yang seadanya yang beresiko pada hasil laporan yang tidak baik.

C. Use case diagram yang sedang berjalan.

Dalam penelitian ini, penelti tidak menemukan sebuah *use case* yang menggambarkan kegiatan sistem, dikarenakan hanya menggunakan transaksi manual tanpa melibatkan sistem sebelumnya.

D. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem yang berjalan sangat penting untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan kemudian berusaha mencari solusi dari masalah tersebut. Setelah dilakukan analisis berupa observase dan wawancara , peneliti menemukan beberapa masalah. Sebagai berikut :

Tabel 1. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Pemecahan masalah
1.	Proses sewa yang masih manual	Membuat sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam proses sewa.
2.	Pencatatan transaksi yang tidak baik	Membuat sistem informasi pencatatan transaksi
3.	Butuh waktu untuk mengecek stok mobil yang siap	Membuat sistem yang menyediakan informasi stok mobil
4.	Pembuatan laporan yang tidak baik	Membuat sistem informasi pencetakan laporan yang baik.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Tahapan perancangan guna membangun sebuah sistem serta memastikan komponen-komponen yang akan dibuat secara rinci. Setelah dianalisa dan dievaluasi dari permasalahan-permasalahan dapat dibuat sistem informasi guna mempermudah kinerja petugas dan pelanggan dalam proses penyewaan mobil.

1) Tujuan Rancangan sistem

Ilah mempermudah kinerja petugas dalam memproses setiap transaksi yang terjadi kedalam database, sehingga menghindari hilangnya data. Juga untuk bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan bagi perusahaan.

2) *Sistem yang diusulkan*

Penyewaan Mobil di Belitong Sekaput Tour & Travel ini merupakan suatu sistem informasi berbasis website, dimana menyediakan informasi tentang sewa mobil yang ditawarkan oleh perusahaan. Selain mendukung pengelolaan data pelanggan dan data transaksi sistem informasi ini mampu memberikan data yang akurat dalam bentuk laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban petugas kepada pemilik.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini perusahaan mampu memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

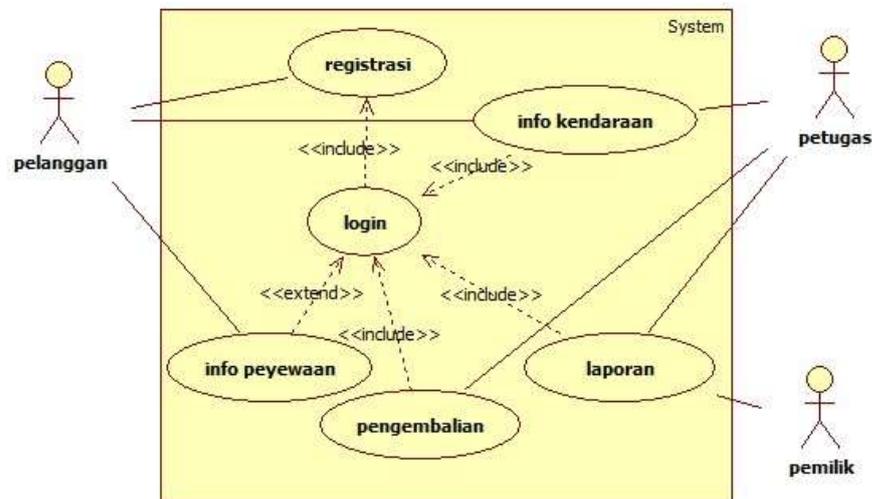
3) *Rancangan Prosedur yang Diusulkan*

Rancangan prosedur yang dibuat adalah untuk memperbaiki, mengembangkan, atau meningkatkan kinerja suatu organisasi/ perusahaan. Dimodelkan dengan sistem informasi berorientasi objek dengan UML. diantaranya *Use Case Diagram, Activity Diagram, Scenario Use Case, Class Diagram, Object Diagram, deployment diagram Sequence diagram, dan component diagram.*

Adapun prosedur yang diusulkan di Penyewaan mobil Belitong Sekaput tour & Travel ini yaitu calon pelanggan melihat informasi penyewaan mobil yang disediakan oleh perusahaan, kemudian lanjut dengan mengisi form penyewaan, mengisi form penyewaan setelah lengkap kemudian memilih metode pembayaran *cash* atau transfer, apabila semua sudah terpenuhi maka pelanggan tinggal datang ke tempat penyewaan untuk melakukan pembayaran dan menyerahkan identitas sebagai jaminan kemudian proses pengambilan mobil sesuai dengan penyewaan.

4) *Use case diagram yang diusulkan*

Berikut *Use Case Diagram* yang diusulkan pada Penyewaan Mobil Belitong sekaput Tour & Travel :



Gambar 2 *Use Case Diagram* yang Di usulkan.

B. Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi software yang dibutuhkan :

- a. Sistem Operasi Minimum Windows 7 atau lebih
- b. Database menggunakan MySQL
- c. Local server XMAPP (Di rekomendasikan v.3.2.2)
- d. Pembuatan laporan menggunakan PDF

C. Implementasi Perangkat Keras

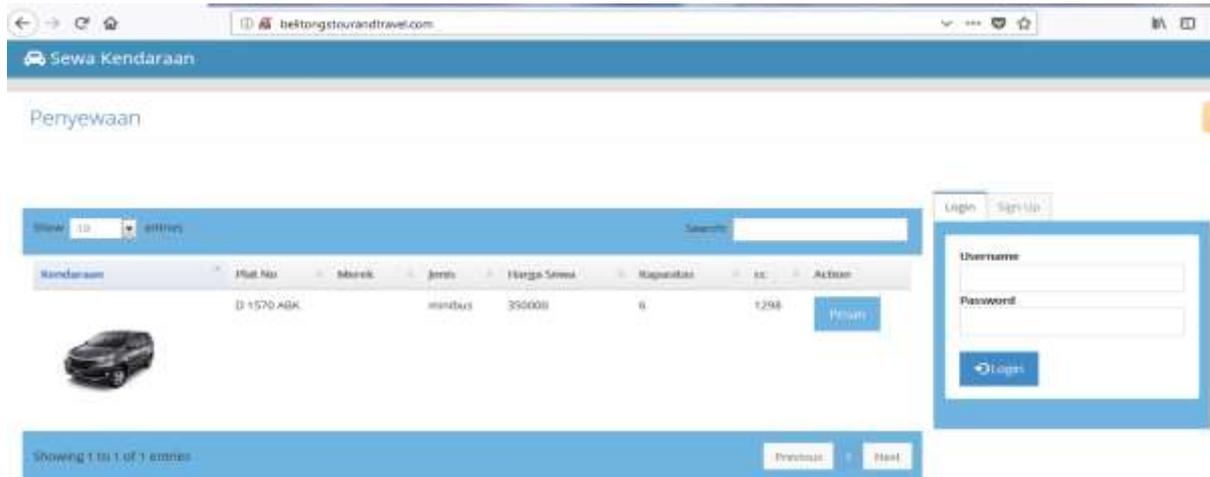
- a. Processor minimum core i3

- b. *VGA Card 2 GB*
- c. *Harddisk 500 GB*
- d. *Memori (RAM) 4 GB*
- e. *Monitor 14'*
- f. *Mouse*
- g. *Keyboard*

D. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka yang ada pada sistem informasi Penyewaan Mobil di Belitong Sekaput Tour & Travel:

1) *Interface User*

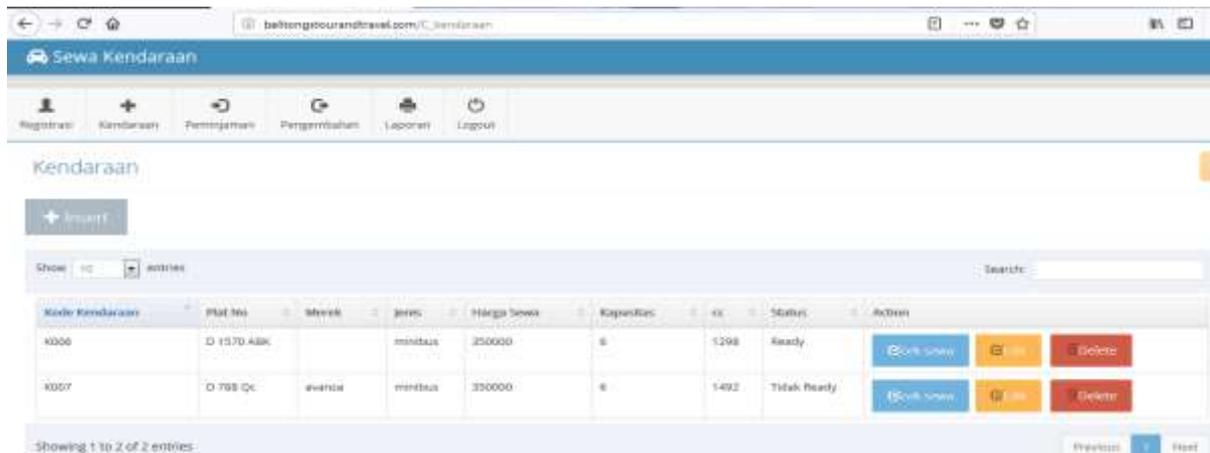


Gambar 3. *Interface User*

Pada interface user disediakan berbagai informasi penyewaan mobil berikut harga, tipe mobil, stok mobil yang bisa dipilih oleh calon pelanggan sesuai dengan keinginan pelanggan.

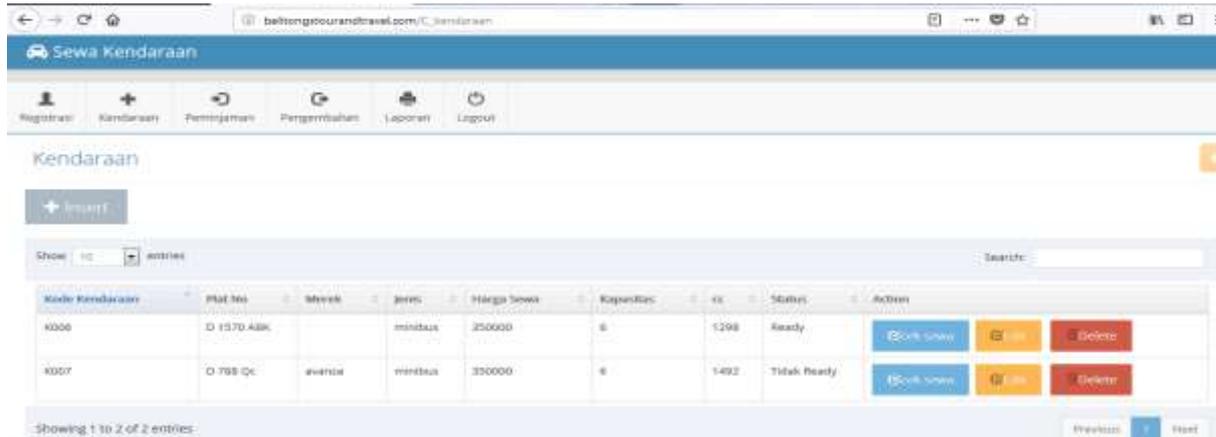
2) *Interface Admin*

a. *Data sewa*



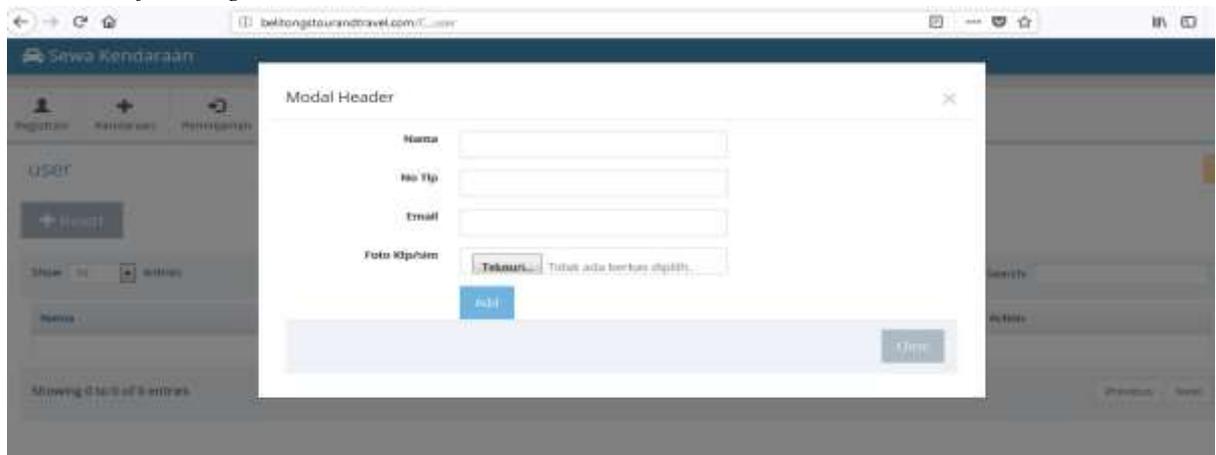
Gambar 4. *Data sewa*

b. *Data kendaraan*



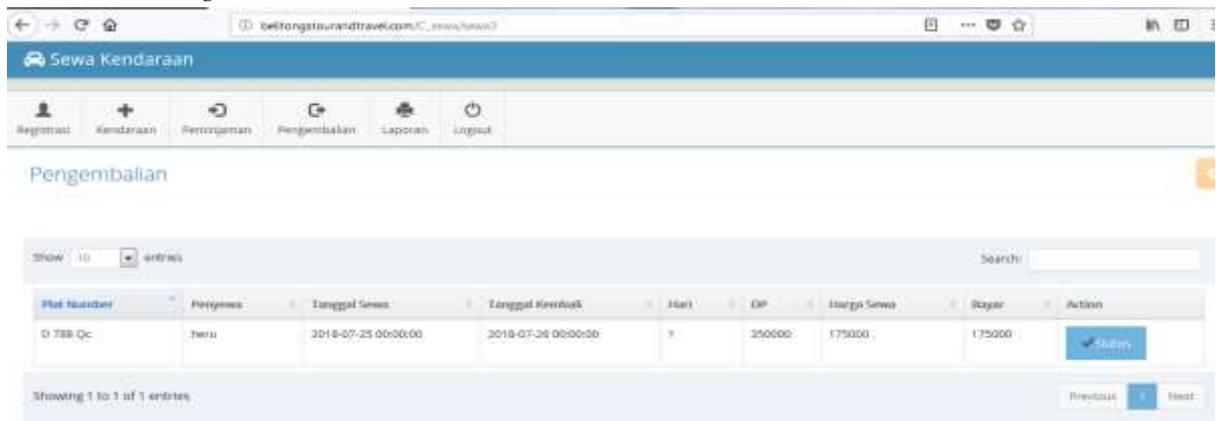
Gambar 5. Formulir Kendaraan

c. *Interface Registrasi*



Gambar 6. Interface registrasi

d. *Form Pengembalian*



Gambar 7. Form Pengembalian

e. *Laporan*

Plat Nomor	Penyewa	Tanggal Dari	Tanggal Sampai	Tanggal Kembali	Harga Sewa
0 788 Gc	Heru	2018-07-25 00:00:00	2018-07-27 00:00:00	2018-07-25 01:55:34	700000

Showing 1 to 1 of 1 entries

Total	700000
-------	--------

Gambar 8. Interface Laporan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat pada kasus skripsi diatas mengacu pada identifikasi masalah sebagai berikut :

Setelah perancangan sebuah sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah pengelolaan data transaksi dan data pelanggan, membantu efisiensi kinerja petugas. Mempermudah pelanggan dalam mencari informasi sewa mobil dan proses penyewaan. dan mempermudah petugas dalam membuat laporan.

B. Saran

sistem informasi penyewaan mobil ini peneliti sadari memang bukan lah suatu sistem yang sempurna yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Peneliti menyarankan kepada pihak-pihak lain yang ingin merancang maupun mengembangna sistem informasi ini lebih lanjut.

Daftar Pustaka

Artikel jurnal:

[1] Ihsan Ilahi . “Sistem Informasi rental Mobil Berbasis Dekstop”, 2016

Buku:

[2] Jeperson Hutahaean, Konsep Sistem Informasi, 2014