

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDUNG *EVENT* DI SPASIAL BANDUNG

Event Space Reservation Information System at Spasial Bandung

Achmad Fauzi Ramadhan¹, Julian Chandra Wibawa²

¹Universitas Komputer Indonesia,

²Universitas Komputer Indonesia

Email: xfauziramadhan@gmail.com

Abstrak - Spasial merupakan gedung atau tempat wadah kreatif untuk para insan seni dan pelaku industri inovatif, dimana letak gedung ini bekas gedung industri yang didekorasi menjadi tempat yang menarik, unik, inovatif dan kreatif sehingga menjadi ruang alternatif pergerakan skena di Bandung khususnya, karena disini bisa digunakan untuk berdiskusi serta menggelar event musik. Penyewaan gedung untuk event yang berjalan di Spasial yaitu, promosi, penyewaan, pembayaran, dan penjadwalan yang dimana masih dilakukan secara manual seperti pada promosi yang masih dilakukan secara lisan, proses reservasi yang masih konvensional, pembayaran yang masih bersifat arsip dokumen dan tidak adanya informasi penjadwalan rinci yang bisa dilihat oleh konsumen secara langsung. Metode yang dipakai dalam pendekatan sistem ini ialah dengan menggunakan metode *prototype* dengan menggunakan alat bantu UML diagram yang diantaranya *use case*, *scenario diagram*, *sequence diagram*, serta perancangan basis data yang menggunakan *class diagram* dan *object diagram*. Dengan Sistem informasi yang dibuat ini diharapkan dapat mempermudah proses penyewaan gedung bagi pihak perusahaan seperti dalam proses promosi yang bisa menjangkau cakupan luas, reservasi yang lebih mudah tanpa harus datang ke tempat, pembayaran dilakukan via transfer, dan jadwal event yang ada bisa dilihat oleh konsumen secara langsung.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Gedung Event, Spasial

Abstract - Spasial is a building or a creative dump for artists and creative innovative industries, where the location of the former industrial building decoration into a place of interest, unique, innovative and creative space to be an alternative displacement in particular, because here can also discuss the discussion music event. Save the building for events done in Spasial ie, promotions, reservations, payments, and scheduling done manually as in the process that is still done orally, the conventional reservation process, the payment is still a document and no information scheduling flow that can be seen by consumers directly. The method used prototype method by using UML diagram tool which use case, scenario diagram, sequence diagram, and database design using class diagram and object diagram. With this information system, this can be an easy process for companies to use such as in the promotional process that can reach a wide range, easier reservation without having to come to the place, the payment is done through transfer, and the schedule of the existing events can also be seen by consumers directly.

Keywords: Information System, Event Space Reservation, Spasial.

I. PENDAHULUAN

Spasial merupakan gedung atau tempat wadah kreatif untuk para insan seni dan pelaku industri inovatif, dimana letak gedung ini bekas gedung industri yang didekorasi menjadi tempat yang menarik, unik, inovatif dan kreatif sehingga menjadi ruang alternatif pergerakan skena di Bandung khususnya, karena disini bisa digunakan untuk berdiskusi serta menggelar event musik.

Penyewaan gedung untuk event yang berjalan di Spasial yaitu, promosi, penyewaan, pembayaran, dan Jadwal. Pada proses promosi, masih dilakukan secara manual yaitu secara lisan sehingga cakupan yang mendapatkan informasi masih terbatas. Proses penyewaan pun masih dilakukan manual, dimana konsumen datang secara langsung ke Spasial atau melalui via telepon. Lalu pada proses pencatatan pembayaran masih dilakukan dengan menggunakan metode pencatatan manual serta penyimpanan data pembayaran tersebut masih berbentuk arsip dokumen sehingga sulit untuk melakukan pencarian data ketika dibutuhkan, serta kesulitan ketika pengolahan data. Dan proses penjadwalan masih dilakukan dengan pencatatan dalam pembukuan sehingga ketika konsumen membutuhkan informasi mengenai jadwal event, bagian operasional harus mengecek kembali pada buku penjadwalan.

Pada penelitian yang penulis buat yaitu untuk mempermudah konsumen ketika melakukan penyewaan gedung. Dengan menggunakan Bahasa pemrograman yaitu PHP. Metode yang digunakan yaitu metodologi berorientasi objek serta dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu *prototype*, dan memiliki modul seperti promosi, pendaftaran, penyewaan (reservasi), pembayaran (*payment*) dan Jadwal Event. Yang dimana dapat mempermudah proses bisnis reservasi event yang ada di spasial.

Dengan Sistem informasi yang dibuat ini diharapkan dapat mempermudah proses penyewaan gedung bagi pihak Spasial seperti dalam proses promosi yang bisa menjangkau cakupan luas, reservasi yang lebih mudah tanpa harus datang ke tempat, pembayaran dilakukan via transfer, dan jadwal event yang ada bisa dilihat oleh konsumen secara langsung

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari interaksi subsistem yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. [1]

B. Konsep Dasar Informasi

Raymond, McLeod (1995) menjelaskan bahwa informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya. [1]

C. Konsep Dasar Sistem Informasi

O'Brian (2005) menjelaskan bahwa sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang - orang, *hardware*, *software*, *network*, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. [2]

D. Konsep Dasar Penyewaan

Schneider (2004) menegaskan bahwa manajemen jasa merupakan bidang multi disiplin praktik dan riset berkenaan dengan kualitas jasa. Bidang-bidang terkait didalamnya mencakup manajemen sumber daya manusia jasa

E. Konsep Dasar Gedung

Bangunan gedung penting sebagai tempat manusia melakukan kegiatannya untuk mencapai berbagai sasaran yang menunjang terwujudnya tujuan pembangunan nasional.

F. Konsep Dasar Event

Allen (2002) mendefinisikan *event* adalah suatu ritual istimewa, penampilan, atau perayaan yang direncanakan dan dibuat untuk menandai acara-acara khusus seperti tujuan sosial, budaya, atau tujuan bersama-sama.

G. Konsep Dasar Sistem Informasi Penyewaan Gedung Event

Berdasarkan pengertian sistem, informasi, sistem informasi, penyewaan, gedung dan event diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penyewaan gedung event adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya menjadi satu kesatuan dan bekerja sama untuk mengolah data penyewaan gedung event menjadi informasi yang lebih berguna bagi pengguna

III. METODE PENELITIAN

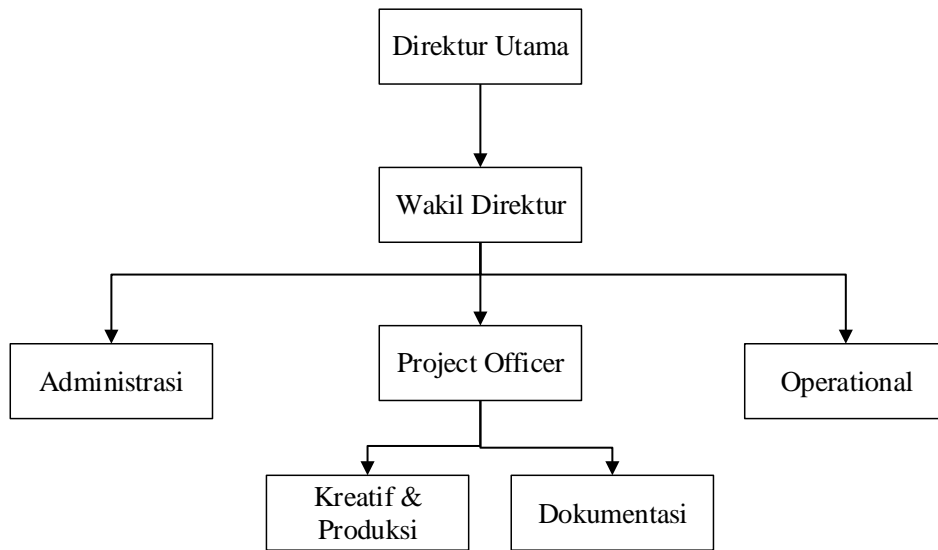
A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Spasial yang bertempat di Jl. Gudang Selatan No.22, Kota Bandung. Perusahaan ini bergerak di Penyewaan gedung Event yang merupakan *space alternative* di Bandung.

B. Sejarah Singkat Objek Penelitian

Spasial merupakan perusahaan yang berada di bawah naungan CV. Trivecta Commino yang bergerak di bidang jasa dan komunikasi kreatif. Perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 2012 yang lalu, pada tahun 2015 memanfaatkan sebuah gudang tidak terpakai pada kawasan Jl. Gudang Selatan No. 22 Bandung dan membuka sebuah open-space yang dinamakan SPASIAL. Selain SPASIAL, CV. Trivecta Commino juga membuat sebuah distro bernama Norrm, serta sebuah kantin yang bernama Four-Calendar Canteen yang berada dalam satu manajemen yang sama. Hingga saat ini CV. Trivecta Commino telah bekerjasama dengan lebih dari 200 komunitas yang bergerak dari berbagai bidang berbeda dan berasal dari berbagai kota di Indonesia.

C. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi Spasial

D. Metode Pendekatan Sistem

Dalam penelitian yang penulis gunakan yaitu dengan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek.

E. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian yang penulis gunakan yaitu dengan menggunakan pengembangan sistem prototype.

F. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan sistem yang akan dibuat dibutuhkan beberapa alat bantu yang bertujuan agar hasil analisis dapat mencapai hasil yang sesuai dan mempermudah dalam pembangunan perangkat lunak. Adapun tools yang akan digunakan untuk analisis dan perancangan sistem ialah *use case*, *scenario*, *activity*, *sequence*, *class*, *deployment*, dan *component diagram*.

G. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Tabel 1. Evaluasi Sistem yang Berjalan

| No | Permasalahan | Solusi |
|----|---|--|
| 1 | Proses penyampaian informasi promosi masih dilakukan secara lisan. | Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis <i>web</i> ini akan mempermudah proses promosi dan akan banyak orang untuk lebih mengetahui tentang Spasial. |
| 2 | Proses penyewaan yang masih dilakukan secara manual dengan datang langsung ke kantor atau melalui via telepon. | Dengan dibuatnya sistem informasi Penyewaan ini memudahkan konsumen untuk secara langsung mengakses web dan semua informasi mengenai penyewaan . |
| 3 | Proses pencatatan pembayaran masih manual serta penyimpanan data pembayaran yang berbentuk arsip sehingga sulit untuk melakukan pencarian data dan kesulitan ketika akan melakukan pengolahan data. | Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis <i>web</i> ini telah menggunakan <i>database</i> . Sehingga data pencatatan pembayaran tersebut akan di kumpulkan di dalam satu <i>database</i> . |

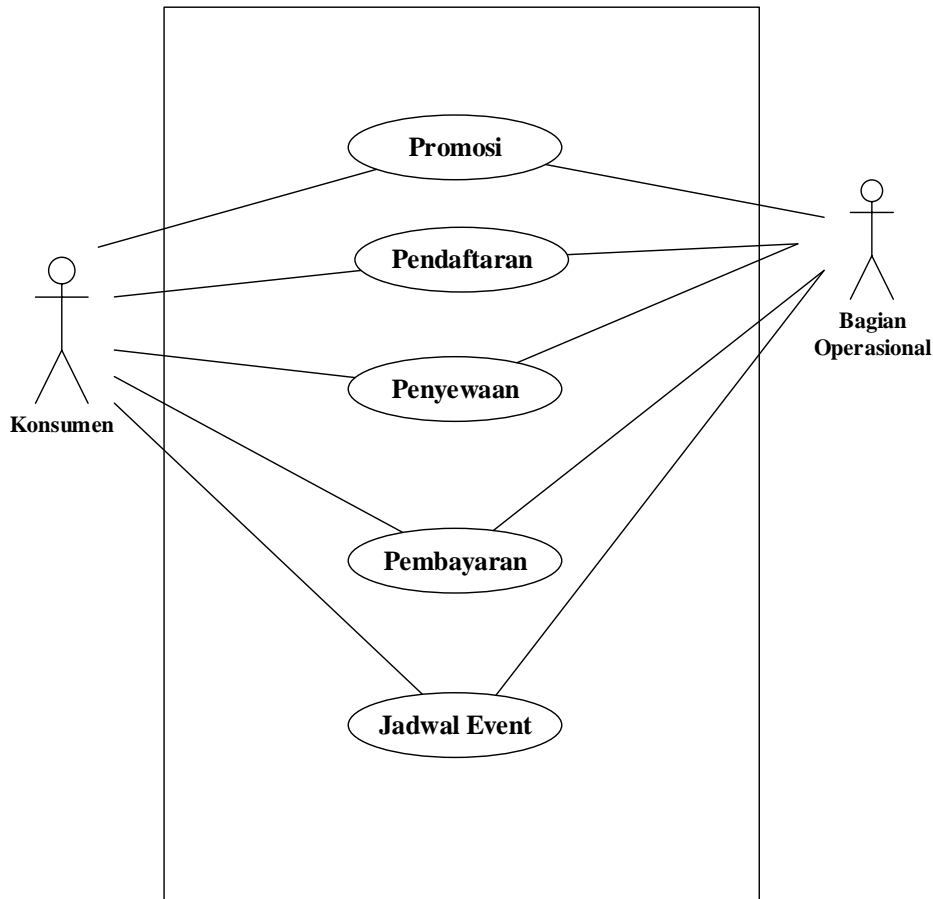
| | | |
|---|--|--|
| 4 | Proses penjadwalan masih manual yaitu ditulis dengan note kecil oleh bagian operasional ketika konsumen melakukan reservasi. | Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis web ini, penjadwalan event dibuat dengan kalender event. Sehingga konsumen dapat melihat langsung jadwal event yang akan berlangsung. |
|---|--|--|

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran secara umum mengenai penerapan sistem informasi penyewaan gedung event berbasis *web* ini merupakan sebuah fasilitas untuk mempermudah Spasial untuk mempromosikan tempatnya sebagai *alternative space* event di Bandung, mempermudah konsumen dalam proses reservasi dan pembayaran yang dimana tidak perlu datang ke tempat secara langsung atau via telepon untuk menanyakan informasi gedung event dan bisa menggunakan transfer antar bank. Serta dalam pengecekan Jadwal event konsumen dapat melihat event yang berlangsung untuk ke depannya. Sehingga sistem informasi ini dirasa lebih optimal dalam kinerjanya serta menghasilkan suatu informasi yang tepat, dan akurat.

B. Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

C. Tabel Deskripsi Aktor

Tabel 2. Deskripsi Aktor

| No | Actor | Description |
|----|---------------------|---|
| 1 | Operasional Manager | Aktor yang melakukan <i>update</i> fasilitas dan pengecekan mengenai registrasi, proses reservasi, pembayaran dan jadwal event. |
| 2 | Konsumen | Aktor yang mendapatkan informasi mengenai fasilitas, registrasi, reservasi, transaksi pembayaran dan jadwal event. |

D. Definisi Use Case dan Deskripsi

Tabel 3. Definisi Use Case dan Deskripsi

| No | Use case | Description |
|----|--------------|--|
| 1 | Promosi | <i>Use case</i> ini menggambarkan mengenai kegiatan yang berkaitan dengan proses promosi yaitu informasi mengenai fasilitas dan harga. |
| 2 | Registrasi | <i>Use case</i> ini menggambarkan mengenai kegiatan yang berkaitan dengan proses pendaftaran konsumen. |
| 3 | Reservasi | <i>Use case</i> ini menggambarkan mengenai kegiatan yang berkaitan dengan proses Penyewaan. |
| 4 | Pembayaran | <i>Use case</i> ini menggambarkan mengenai kegiatan yang berkaitan dengan proses pembayaran. |
| 5 | Jadwal Event | <i>Use case</i> ini menggambarkan mengenai kegiatan yang berkaitan dengan proses Jadwal Event |

E. Implementasi Perangkat Lunak

Tabel 4. Implementasi Perangkat Lunak

| Perangkat Lunak | Spesifikasi |
|-------------------|------------------------|
| Sistem Operasi | Windows7 |
| Bahasa Pemograman | PHP |
| Web Server | Apache |
| Database Server | MySQL |
| Code Editor | Sublime Text 3 |
| Web Browser | Google Chrome, Firefox |

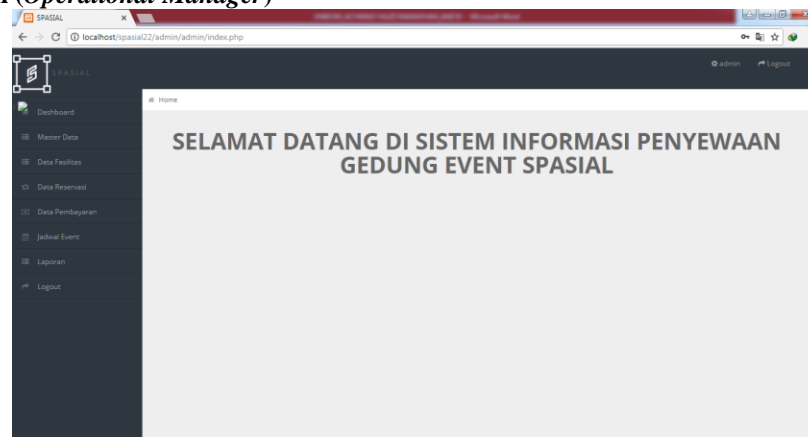
F. Implementasi Perangkat Keras

Tabel 5. Implementasi Perangkat Keras

| Perangkat Keras | Spesifikasi |
|-----------------|---------------------------|
| Processor | Intel Core i3 |
| RAM | 2GB |
| VGA | Intel® HD Graphics Family |
| Hardisk | 500 GB |
| Printer | |

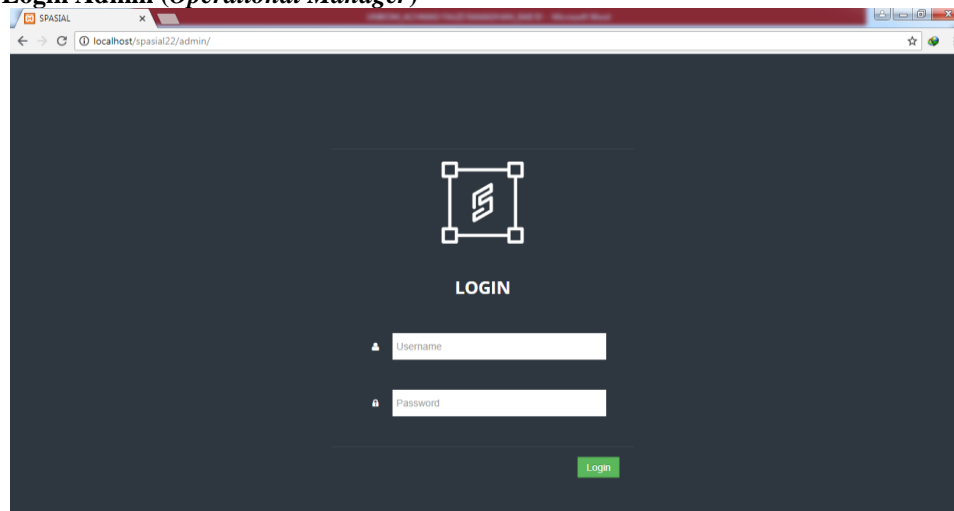
G. Implementasi Antar Muka

1. Halaman Admin (*Operational Manager*)



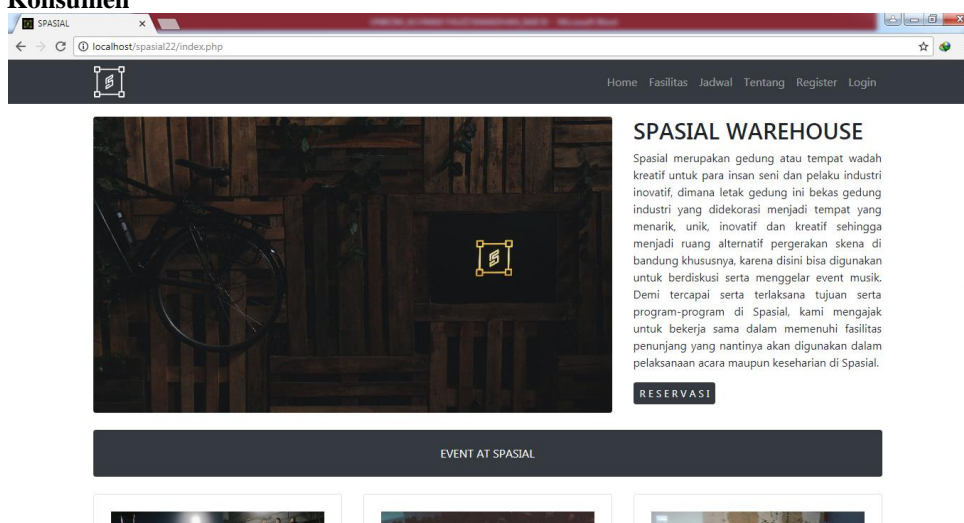
Gambar 4. Implementasi Antar Muka Halaman Admin (*Operational Manager*)

2. Halaman Login Admin (*Operational Manager*)



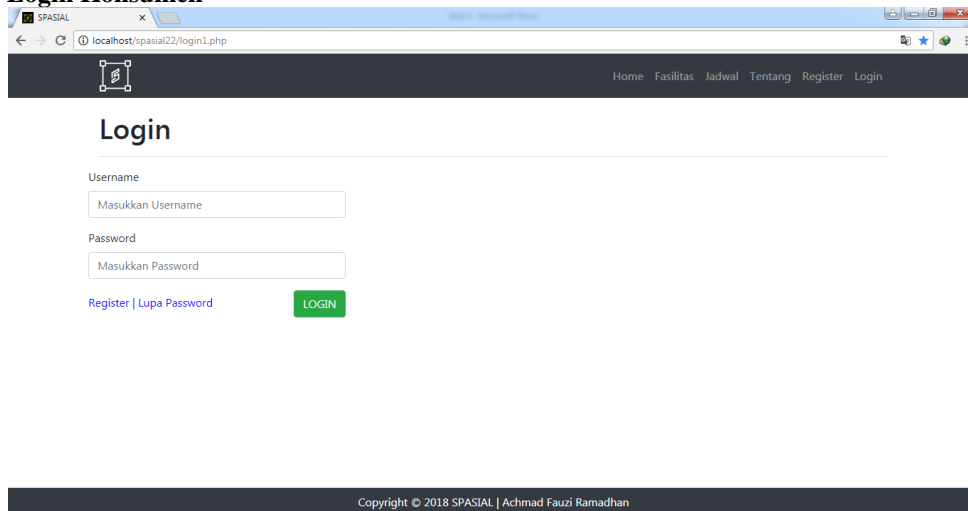
Gambar 5. Implementasi Antar Muka Halaman Login Admin (*Operational Manager*)

3. Halaman Konsumen



Gambar 6. Implementasi Antar Muka Halaman Konsumen

4. Halaman Login Konsumen



Gambar 7. Implementasi Antar Muka Halaman Login Konsumen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil rancangan yang telah diuraikan, maka kesimpulan yang dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Event berbasis web ini dapat memberikan informasi promosi mengenai harga dan fasilitas apa saja yang ada di Spasial.
2. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Event ini dapat mempermudah konsumen yang berada diluar Kota untuk melakukan penyewaan sehingga lebih efektif dan efisien.
3. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Event ini dapat mempermudah Spasial untuk pencatatan dan penyimpanan data pembayaran. Serta lebih mudah untuk mengetahui informasi mengenai jumlah pembayaran dan sisa pembayaran.
4. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Event ini terdapat kalender jadwal event sehingga mempermudah konsumen ketika akan melakukan reservasi karena mengetahui jadwal yang akan berlangsung.

B. Saran

Penulis menyadari mengenai sistem yang diusulkan masih memungkinkan untuk dikembangkan lagi. sehingga penulis memberikan saran untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama untuk menjadi referensi. Adapun saran yang diberikan akan sistem ini dapat dibangun menjadi lebih baik dan lebih optimal, yaitu :

1. Membuat reschedule jadwal event ketika konsumen akan melakukan pindah jadwal
2. Mengintegrasikan dengan vendor yang terhubung ke pihak spasial
3. Penambahan fitur – fitur baru yang bisa mempermudah proses penyewaan di spasial..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] HM. Jogyanto, “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta: Andi Offset. 2005.
- [2] Yakub, “Pengantar Sistem Informasi”, 1st ed, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [3] Allen,J.,O’Toole, “*Festival and Special Event Management*, 2nd ed. Australia. 2002. Website: <https://books.google.co.id/books/Special+Event+Management,2nd+ed.+Australia.html> diakses tanggal 01 Juni 2018