**ARTIKEL**

# SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT CAMPING BERBASIS DESKTOP

**Oleh :**

**Dita Martha Hutapea**

**10911035**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**
**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**
**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**
**BANDUNG**
**2016**

**ABSTRACT**

*At this age, technology is growing very rapidly, thus requiring human resources (HR) to act actively to follow the development of today's world. The influence of globalization such as the Internet, are increasingly making businesses large to small businesses as it were forced to understand the Internet, because today almost all the Indonesian people have to know the world of internet. Almost all people using the internet to promote their business. Through this phenomenon, researchers intend to create a desktop application system for lending camping equipment. Her purpose in this application is one of the requirements to apply for the title of the thesis and based on the experience of researchers in conducting lending transactions camping equipment.*

*That in borrowing campping equipment, still using manual systems and camping equipment lending information in the internet world is still small. Through these experiences inspired researchers to create a web-based application for borrowing camping equipment. With the goal of enabling users / borrowers to access the camping equipment lending and ease of booking a camping equipment. The usefulness of the research and the application is, one of them to develop the potential in research and application that will be made in the hope to help the general public to access information borrow camping equipment, especially those for actors / camping equipment service providers.*

*In examining the loan application camping equipment, researchers used questionnaires to obtain data about the application to be made. Researchers itself will use some software to build desktop applications by using HTML language with the programming language java with XAMPP database. In testing, using a desktop browser software such as Mozilla Firefox, Google Chrome and others*

*Keywords: Information Systems*, *Rental*, TENDAKU

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dijaman modern seperti sekarang kehidupan manusia semakin bertambah maju dari hari kehari.Hal itu sendiri disebabkan karena semakin berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer.Dan seiring perkembangan tersebut kehidupan manusia pun mulai memasuki era baru yang disebut era informasi karena pada saat ini sendiri informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Kebutuhan akan informasi sendiri di dukung pula oleh teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu kewaktu, sehingga manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aktifitas sehari-hari dengan akuratdan relevan.

Perkembangan Teknologi Informasi yang berkembang pesat belakangan ini telah memasuki hampir pada semua bidang kehidupan,pendidikan,seni dan budaya,kesehatan maupun pada bidang bisnis,hal ini ditandai oleh semakin banyaknya pengguna (*user)* kompter,baik digunakan secara pribadi,maupun untuk kepentingan umum,layaknya perusahaan yang memiliki karyawan banyak atau pun untuk lahan bisnis.pada era global ini,kebutuhan akan informasi yang tidak terbatas menuntut para pengguna computer untuk menambah informasi yang lebih luas dan tanpa batas,hal ini didukung dengan semakin banyaknya para pengembang teknologi informasi yang dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memajukan industry hardware (perangkat lunak)komputer.sejalan dengan kemajuan tersebut kebutuhan masyarakat akan kemudahan akses pada sesuatu

cenderung meningkat,baik dari faktor pelayanan yang mencakup kecepatan,kerapian,keakuratan,dan ketelitian maupun segala kemudahan lainnya.para pengusaha kecil maupun pengusaha besar yang mencoba untuk mamanfaatkan kecanggihan dan perkembangan teknologi ,baik untuk kebutuhan antara perusahaan dari perusahaan kepada *customer*,maupun untuk kebutuhan*intern* perusahaan sendiri dalam *memanage* (mengatur) stabilitas dan keberlangsungan perusahaan.hal ini dilakukan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen yang semakin hari semakin bertambah dan kebutuhan konsumen akan produk barang dan jasa yang sangat mengedepankan kualitas pelayanan.Camping tidak hanya memberikan kesenangan bagi peminatnya tetapi juga memberikan manfaat positif yaitu sebagai relaksasi diri setelah menjalani aktivitas yang menjenuhkan karena banyak orang menganggap camping sebagai kegiatan rekreasi yang terbaik dan favorit di kalangan keluarga dan anak muda.

Di masa yang serba cepat ini penggunaan teknologi lomputer dan sistemnya sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam rangka meningkatkan kinerja suatu pekerjaan.setiap proses manual dapat digantikan oleh komputer karena penyediaan informasi lebih canggih era dapat mendukung proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manajemen.namun pada kenyataan masih banyak pengusaha-pengusaha yang menggunakan system yang belum terkomputerisasi dengan baik.hal ini disebabkan karena masih kurangnya pengetahuan teknologi komputer

Dengan dilakukannya penelitian pada TENDAKU adalah untuk memahami arus apa saja yang ada pada lokasi penelitian, serta mempelajari system yang ada

dalam mencari masalah yang akan dijadikan sebagai studi kasus diikuti dengan bagaimana cara pemecahan masalah yang ada, sehingga akan dijadikan pelajaran oleh penulis dalam menghadapi dunia kerja.alat bantu yang menyimpan dan mengelolah data dan informasi pada suatu perusahaan maka diperlukan tenaga atau pegawai dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab pada masing-masing di bagiannya.sehingga sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan alat camping,TENDAKU dituntut untuk memilih system informasi yang cepat,tepat,dan akurat dalam rangka meningkatkan kinerja perusahaan.

Dengan melihat latar belakang yang ada, pengolahan data merupakan hal yang sangat penting untuk memudahkan pekerjaan, untuk itu penulis merasa perlu untuk melakukan sebuah penelitian dan pendekatan yang lebih mendalam dengan membuat suatu Tugas Akhir yang berjudul :**“SISTEM INFORMASI PENYEAWAAN ALAT CAMPING BERBASIS DEKSTOP ”**

## 1.2 Identifikasi Masalah dan RumusanMasalah

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### 1.2.1 IdentifikasiMasalah

Untuk identifikasi masalah sendiri penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasikannya. Adapun identifikasi dari masalah tersebut diantaranya

1.Sulitnya dalam pencarian perlengkapan dan karena banyaknya penyewa jasa sehingga pihak perusahaan tidak dapat memantau jumlah perlengkapan alat-alatcampingnya misalkan kesalahannya di keterlambatan transaksi pembayaran dan kurang puasnya konsumen.

2. Kurang maksimalny aalat camping sehingga pelanggan kurang puas terhadap pelayanan penyewaan.

### 1.2.2 RumusanMasalah

1.Bagaimana system penyewaanalat camping dan perlengkapannya yang berjalan pada saat ini di TENDAKU.

2.Bagaimana merancang system penyewaan alat camping yang berjalaan pada TENDAKU saat ini.

3.Bagaimana pengujian Sistem Informasi penyewaan alat camping pada saat ini di TENDAKU.

4.Bagaimana implementasi system informasi penyewaan alat camping pada saat ini di TENDAKU.

## 1.3 MaksuddanTujuanPenelitian

### 1. MaksudPenelitian

Berdasarkan masalah yang penulis identifikasi, maka maksud pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk membangun system informasi jasa pelayanan, penyewaan alat camping dan perlengkapannya pada TENDAKU Bandung dengan menyediakan sarana yang terkomputerisasi, sehingga aktifitas penyewaan jasa dapat dilakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau dan memudahkan dalam pembuatan aplikasi.

### 2. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui system penyewaan yang sedang berjalan pada TENDAKU.
2. Untuk Menghasilkan sebuah rancangan system informasi penyewaan pada TENDAKU.
3. Untuk melakukan pengujian system informasi Penyewaan alat camping di TENDAKU.
4. Untuk mengimplementasikan system informasi penyewaan alat camping di TENDAKU.

## 1.4 KegunaanPenelitian

Secara garis besar sebuah penelitian akan memberikan kontribusi dan manfaat praktis terhadap objek penelitian dan tugas akhir dapat diuraikan sebagai berikut

### 1. KegunaanPraktis

Adapun kegunaan praktis dari peneitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi TENDAKU ,hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam pengolahan data terutama untuk dapat mengembangkan system informasi pengolahan penyewaan, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua system tersebut dalam kinerja pengolahan data di TENDAKU.
2. Membantu proses system informasi serta jasa pelayanan penyewaan alat camping.

### 2. KegunaanAkademis

Kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan oleh penulisd iantaranya:

1. Bagi pengembang ilmu akan memberikan masukan ilmu bagi jurusan Manajemen Informatika tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.
3. Hasildaripenelitianinidiharapkandapatmemberikansumbanganpemikirankepadapeneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi dalam penelitian.

## 1.5 BatasanMasalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di TENDAKU, agar terarahnya penyusunan tugas akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah dan yang akan dibahas adalah :

1. Sistem yang dirancang hanya mencakup jasa pelayanan penyewaan perlengkapan alat camping.
2. Pembayaran hanya dilakukan secara tunai.
3. Nota penyewaan disreahkan saat pengambilan maupun pengembalian perlengkapan atau barang.

.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 PengertianSistem

Pada dasarnya terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem pertama, pendekatan yang menekankan pada prosedur, yang mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan , berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

#### 1.1.1 Elemen Sistem

Menurut Jogiyanto Elemen sistem adalah suatu sistem terdiri dari sejumlah elemen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerjasama membentuk satu kesatuan. Pendekatan suatu sistem yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan-urutan operasi didalam sistem, sedangakan pendekatan yang menekankan pada elemen-elemen atau komponen merupakan interaksi antar elemen atau komponen atau mencapai sasaran atau tujuan sistem.

#### 2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sistem sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen *(components)*, batas sistem *(boundary)*, lingkungan luar sistem *(environmets)*, penghubung *(interface)*, masukan *(input)*, keluaran *(output)*, pengolah *(procces)* dan sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*.

1) Komponen Sistem
   Komponen-komponen ini saling berhubungan dan bekerja sama sehingga tercipta satu kesatuan fungsi dari sistem. Sehingga sistem dapat mencapai tujuannya.
2) Batasan Sistem
   Daerah pemisah antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan sistem lingkungan luarnya. Batasan sistem, maka dapat dipisahkan dan dibedakan satu sistem dengan sistem yang lainnya maupun sistem dengan lingkungan luar.
3) Lingkaran Luar

Segala sesuatu yang berada diluar batas sistem, namun jika terdapat ketidak-serasian antara lingkungan luar sistem dengan sistem maka dapat menyebabkan terganggunya fungsi sistem tersebut. Oleh karena itu haruslah senantiasa tercipta keharmonisan antara sistem dengan lingkungan luarnya.

4) Penghubung Sistem
   Media perantara antara subsistem yang satu dengan subsistem yang lain. Melalui penghubung sistem ini, maka dapat saling memberi dan menerima sumber daya sehingga terjalin kerja sama dan dapat membentuk satu kesatuan fungsi dari sistem.
5) Masukan Sistem
   Masuk *(input)* adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masuk dapat berupa masukan perawatan *(maintance input)* dan masukan sinyal *(signal input).*
6) Keluaran Sistem
   Keluaran *(output)* adalah hasil dari energi yang di olah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
7) Pengelolahan Sistem
   Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah input menjadi output.
8) Sasaran Sistem

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang akan dihasilkan. Dengan kata lain, suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran atau tujuannya.

## 2.2 Pengertian lnformasi

lnformasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

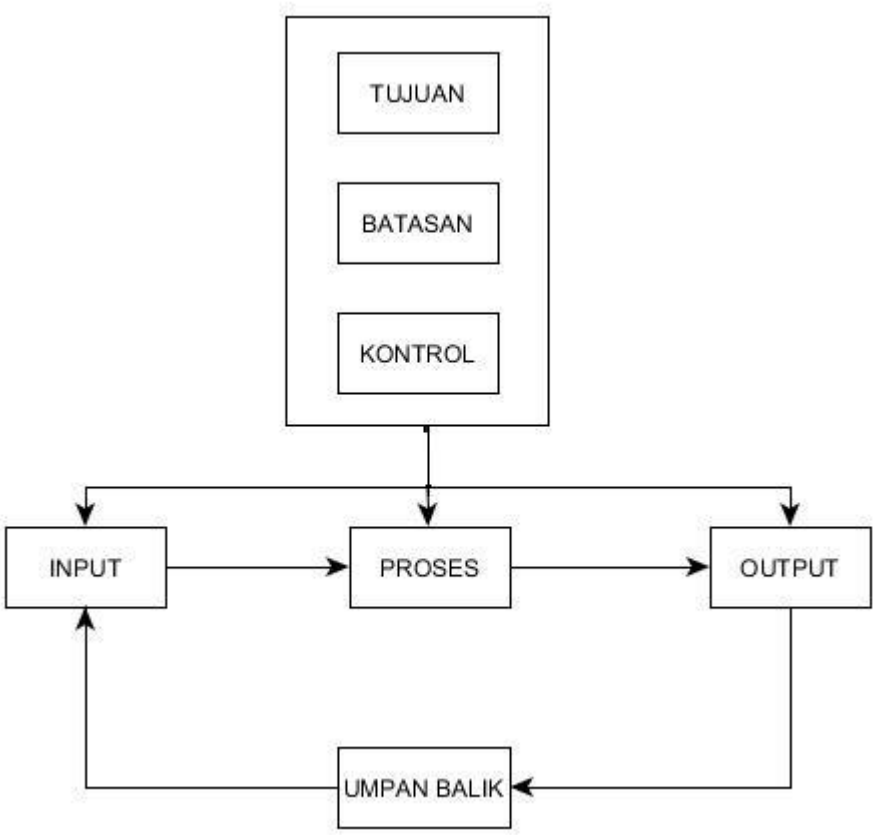
## 2.3 PengertianSistemInformasi

Terdapatberbagaimacampengertiansisteminformasimenurutbeberapaahli, diantaranyasebagaiberikut :

MenurutAgus Mulyanto, “Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.”

## 2.4 Elemen Sistem

Elemen-elemen yang terdapat pada suatusistem meliputi :tujuan system , batasan system , control, *input*, proses, *output*dan unpan baik . Hubungan antara elemen-elemen dalam system dapat dilihat pada gambar di bawah ini;




## Karakteristik Sistem

Menurut Al-Bahra bin Iadjamudin (2005 : 3) Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud ialah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem

Suatu system terdiri dari sebuah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen system atau elemen-elemen system dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari system.

Setiap susbsistem mempunyai karakteristik dari system yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses system secara keseluruhan

2. Batasan Sistem

Batasan system merupakan daerah yang membatasi antara suatu system dengan system yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.Batas system ini memungkinkan suatu system dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukan ruang lingkup dari system tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu system adalah apapun diluar batas dari system yang mempengaruhi oprasi system.Lingkungan luar system dapat bersifat menguntungkan juga merugikan.Lingkungan luar yang menguntukna merupakan energy dari system dan dengan demikian harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak maka akan menganggu kelangsungan hidup dari system.

# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian di TENDAKU yang merupakan tempat penyewaan alat camping. Lokasi dari tempat penelitian ini dilalakukan di Jl.Siliwangi No.55 bandung.

### 3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Tendaku adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan peralatan camping yang berlokasi di Jl.Siliwangi No.55 Bandung.TENDAKU berdiri pada tahun 2010 yang pada waktu itu barang-barang yang ada pada TENDAKU belum lengkap

seperti saat sekarang ini, dulu hanya melayani penyewaan tenda, dan lain-lain.TENDAKU terus mengalami perkembangan kearah yang lebih baik maka dengan peningkatan yang begitu tinggi TENDAKU berencana membangun dan membuka cabang di tempat lainnya.

### 3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Berikut merupakan Visi dan Misi TENDAKU.

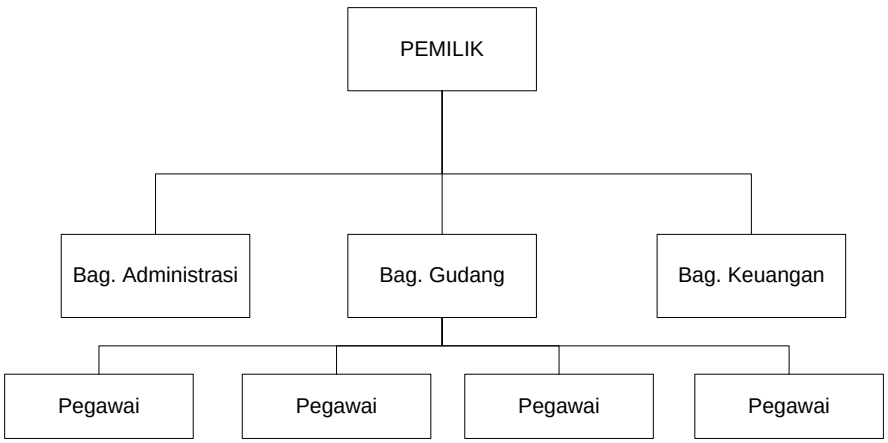
**Visi**

Menjadi Perusahaan spesialis penyedia dan persewaan sarana alat camping terbesar, terlengkap, dan terbaik di bidangnya.

**Misi**

1. Memberikan pelayanan terbaik kekonsumen dengan cara yang mudah, harga sesuai budget (murah), dengan kualitas yang terbaik.
2. Memberikan solusi agar setiap acara yang dibuat menjadi sukses.
3. Menyediakan sarana dan prasarana peralatan camping yang lengkap.

### 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan




**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

**(Sumber : TENDAKU)**

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas merupakan suatu rincian yang menunjukkan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh personil didalam suatu organisasi.Deskripsi tugas dari struktur organisasi diatas memiliki fungsi dan tujuan masing-masing, seperti berikut ini :

1. **Pemilik**

a. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan perusahaan baik kedalam maupun keluar.
b. Membuat kebijakan-kebijakan yang bersifat umum.
c. Membuat dan menetapkan peraturan-peraturan perusahaan sesuai undang-undang yang telah ditetapkan.

2. **Bagian Administrasi**

a. Bertanggung jawab atas segala kegiatan penyewaan dan pengembalian barang.
b. Mencatat penyewaan barang yang disewa.
c. Mencatat data pengembalian barang yang telah disewa.

3. **Bagian Gudang**

a. Bertanggung jawab terhadap penerimaan barang baru, jumlah barang saat pengiriman dan order barang.
b. Memelihara/merawat perlengkapan barang camping.

4. **Bagian Keuangan**

a. Bertanggung jawab atas keuangan perusahaan
b. Merekap pembayaran penyewaan dari bagian administrasi
c. Membuat laporan keuangan

5. **Pegawai**

a. Membantu tugas bagian gudang untuk membawa alat camping kepada penyewa dan memasukan kembali ke gudang

## 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang dipergunakan untuk melakukan penelitian sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian deskriptif.

### 3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penggambaran kondisi bisa individual atau menggunakan angka-angka. (Sukmadinata, 2006:5). Dalam penelitian ini penulis mengamati proses kerja yang berlangsung di TENDAKU dan mencatat data-data yang digunakan didalamnya.

### 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode dan jenis data yang penulis dapatkan dalam penelitian ini adalah :

#### 3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang didapat secara langsung dari sumber pertama baik individu maupun kelompok. Penulis menggunakan 2 metode dalam mengumpulkan data primer yaitu dengan metode wawancara dan observasi.

Dalam observasi dan wawancara yang penulis lakukan. Penulis mendapatkan data yang berupa prosedur yang berjalan dari penyewaan alat camping di TENDAKU. Dari prosedur yang berjalan dapat dilihat siapa saja yang berhubungan dengan proses penyewaan.

# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## 4.1 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini penulis membuat perancangan dan mengembangkan sistem informasi yang baru pada sistem Penyewaan Alat Camping Tendaku yang sedang berjalan sebelumnya. Tahapan ini berisikan tentang penggambaran Diagram Alur (*Flow Map*), Diagram Konteks (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), Kamus Data (*Data Dictionary*), ERD (Entity Relational Diagram), dan Normalisasi yang berorientasi pada proses dan dari sistem informasi yang akan penulis usulkan.

### 4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Dengan menganalisa dan mengevaluasi sistem informasi yang sedang berjalan pada penelitian yang penulis lakukan di Penyewaan Alat Camping Tendaku, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah-masalah yang ada dapat dibuat suatu perancangan sistem yang lebih baik, sehingga dapat membantu kinerja staff Administrasi, Bag. Gudang dan Pemilik dalam mengolah data penyewaan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah penulis lakukan.

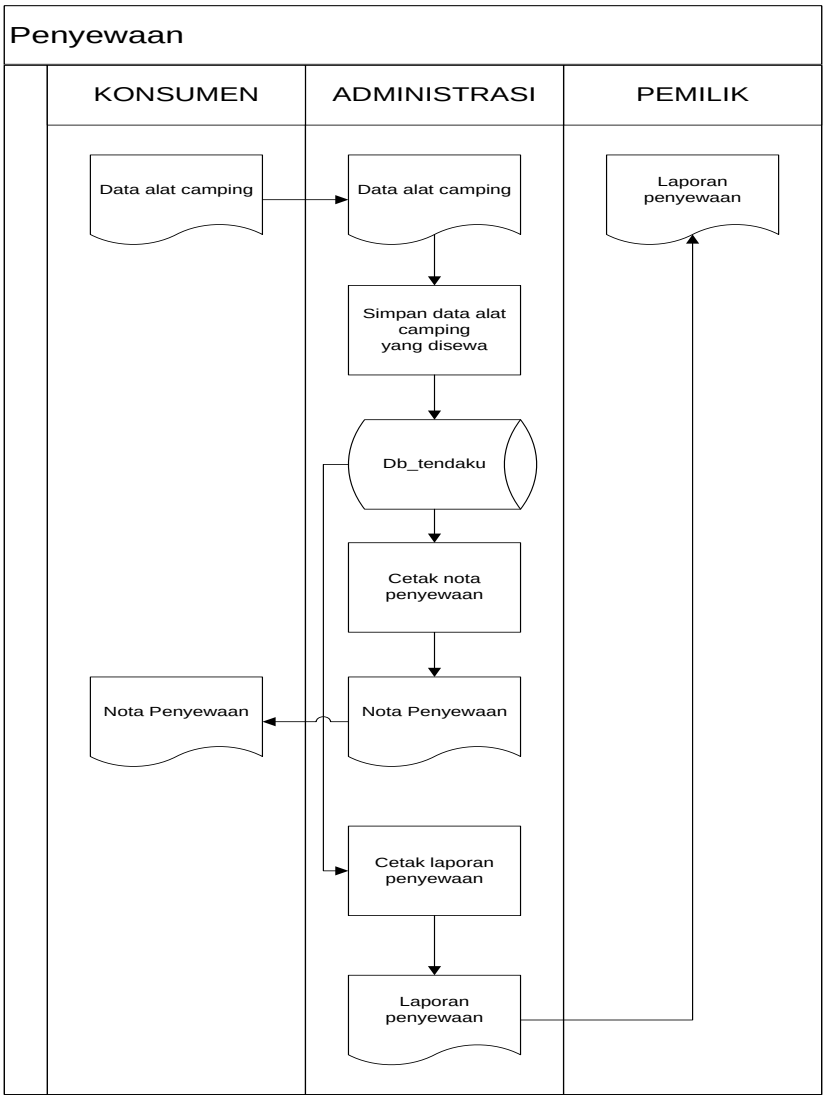
### 4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan Sistem Informasi Alat Camping Tendaku ini akan menangani pengolahan data seperti penyewa, penyewaan, penginputan data data barang, pengembalian, pembayaran, pembuatan laporan-laporan penyewaan, dan tanda bukti penyewaan. Dalam sistem ini nantinya akan memudahkan staff adminidtrasi dan bagian gudang dalam pengolahan data, serta memberikan laporan kepada pemilik lebih efektif.

### 4.1.3 **Perancangan Prosedur yang diusulkan**

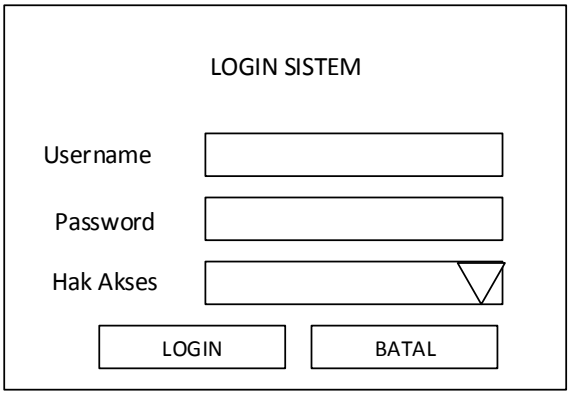
Pada tahapan ini akan dibuat prosedur-prosedur yang ada dalam perancangan Sistem Informasi Alat Camping Tendaku yang berupa *Flow map*, *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram*, *Kamus Data*, Normalisasi, Relasi Tabel, Entity Relationship Diagram, Struktur File, dan Kodifikasi.

## 1. Flowmap Penyewaan yang diusulkan

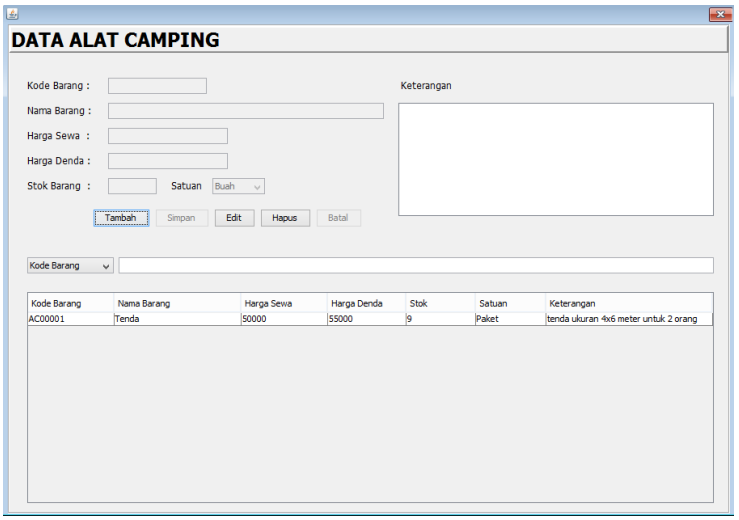



**Gambar 4.1 Flowmap Penyewaan yang diusulkan**

## Rancangan Login




## Rancangan Data Barang




### Struktur File

Struktur file yang akan digunakan didalam perancangan sistem informasi ini akan menentukan struktur fisik database yang menunjukan struktur dari elemen-elemen yang menyatakan panjang data dan file datanya. Pengembangan struktur file yang akan diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Tabel Alat Kamping

   Fungsi : Menyimpan data barang

   Jenis : Tabel Master

   Primary key : kode_barang

   Foreign Key : -----

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Daripembuatan system informasi penyewaan alat camping berbasis desktop ini telah didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Sistem informasi penyewaan yang telah dibuat ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam melakukan penyewaan barang tanpa harus datang secara langsung ketempat
2. Sistem informasi penyewaan ini juga diharapkan dapat membantu pihak TENDAKU dalam melakukan penyewaan barang sehingga dapat menjangkau seluruh daerah target tidak hanya dalam negeri namun hingga mancanegara.
3. Sistem informasi penyewaan ini dapat menjadi media yang komunikatif dan inovatif dengan memberikan informasi barang maupun perusahaan secara lebih jelas dan detail kepada pelanggan.
4.

### 5.2. Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis desktop,penulis sarankan untuk kedepannya aplikasi ini dapat diupdate lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap serta konsep transaksi yang lebih baik lagi. Adapun saran untuk TENDAKU adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya mengelola penyewaan secara desktop sangat lebih baik lagi apabila TENDAKU hosting.
2. Diharapkan nantinya aplikasi ini tidak hanya dapat mengelola penyewaan barang saja, namun dapat mengelola retur barang, data produksi, dan lain-lain

## DAFTAR PUSTAKA


[1] Kadir. Abdul,"Pengenalan Sistem Informasi", 1th ed, Yogyakarta: Andi, 2003.

[2] Muljono. Djoko,"Buku Pintar Strategi Bisnis Koperasi Simpan Pinjam", 1thed, Yogyakarta: Andi, 2012.

[3] Rosa A S, dan M Shalahuddin,"Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", 2rded, Bandung: Informatika, 2014.

[4] Yasmi. Afrizal. Wahyuni,"Rekayasa Perangkat Lunak *Software Engineering*", Bandung: Unikom, 2014.

[5] Sugiyono,"Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D", 20thed, Bandung: Alfabeta, 2014.

[6] Miktahul. Huda,"Membuat Aplikasi Dengan Java dan MySQL", 1thed, Jakarta: Elex Media Kompitindo, 2011.

[7] Prof. Dr. Jogiyanto HM.MB. Akt,"Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis", 3thed, Yogyakarta: Andi, 2014.

[8] Indrajani,S.Kom.MM,"Database Syatems Case Study All In One", 1thed, Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2014.