

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDONG SIGRONG BERBASIS WEB DI PURWAKARTA

Information System Rental of Gedong Sigrong Web-Based in Purwakarta

PENELITI YAYU RAHAYU(1), PEMBIMBING IMELDA PANGARIBUAN

Universitas Komputer Indonesia

Jln.Dipatiukur 112-114 Bandung Jawa Barat 40132

yayurahu15@gmail.com

Abstrak - Gedung Sigrong merupakan sebuah gedung yang berada dibawah naungan BKPP II JAWA BARAT terletak di purwakarta, gedung ini dan di sewakan untuk acara seperti resepsi pernikahan. Sistem informasi penyewaan Gedung Sigrong ini dinilai belum efektif karena pencatatan data penyewaan konsumen, laporan-laporan dan data transaksi konsumen sehari-hari masih dilakukan dengan cara pencatatan menggunakan buku dan kwitansi pembayaran. Maksud dan tujuan penelitian ini untuk mencari tahu sistem yang sudah berjalan, membuat perancangan sistem informasi untuk mengetahui hasil dari rancangan sitem informasi yang sudah dibangun di gedung Sigrong ini. Dan juga untuk membangun sistem informasi penyewaan gedung sigrong yang berasiskan web. Untuk membangun sistem tersebut metode yang akan digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek. Sebagai alat bantu analisis dan perancangan tersebut adalah diagram *use case*, *activity* diagram, *diagram sequence* dan *class* diagram. *Software* yang digunakan yaitu PHP, notepad++.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Penyewaan Gedung Sigrong*

Abstract - Gedung Sigrong is a building under the auspices of BKPP II JAWA BARAT located in Purwakarta, this building and rented out for events such as wedding receptions. This Gedung Sigrong rental information system is considered not effective because the recording of consumer rental data, reports and daily consumer transaction data is still done by recording using books and payment receipts. The purpose and purpose of this research are to find out the system that has been running, make an information system design to find out the results of the information system design that has been built in Sigrong Gedong. And also to build a web based Gigrong Sigrong rental information system. To build the system the method that will be used is the object-oriented approach method. As a tool of analysis and design are use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The software used is PHP, notepad ++.

Keyword: *Gedong Sigrong Rental Information System*

I. PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman dan kebutuhan manusia semakin tinggi dan menginginkan segala sesuatu dengan cepat dan tepat serta memaksimalkan waktu waktu dalam aspek kehidupan sehari-hari. Majunya sistem informasi salah satu pengukur semua perusahaan di dalam era informasi yang maju dan berkembang pada saat ini, dimana setiap perusahaan atau organisasi di haruskan melakukan inovasi agar tetap bisa bertahan dan bersaing untuk membangun sebuah teknologi komunikasi dan sistem informasi. Suatu organisasi dan perusahaan perlu melakukan adanya perubahan dan pengembangan ke arah yang lebih baik. Perkembangan teknologi dan sistem informasi merupakan suatu penggabungan antara teknologi sistem informasi dan komunikasi yang melakukan peran utama dalam mengembangkan sistem informasi dan sebagai tolak ukur ketika digunakan untuk suatu perusahaan dan organisasi.

Penyewaan Gedung Sigrong di Purwakarta ini dinilai belum efektif dan terbatasnya informasi untuk konsumen tentang gedung sigrong ini. tujuan dibuatnya Sistem Informasi Penyewaan Gedung Sigrong ini dilakukan untuk mempermudah konsumen dalam mencari tentang informasi gedung sigrong dan dapat menyewa gedung sigrong dengan mudah dengan tanpa harus datang langsung ke Gedung Sigrong dan juga mempermudah petugas gedung sigrong dalam melakukan pekerjaannya seperti mencatat jadwal penyewaan konsumen, pembuatan buku laporan tahunan dilakukan dengan cara satu per-satu dan membutuhkan waktu yang cukup lama dan data transaksi konsumen sehari-hari dilakukan secara manual yaitu dengan cara tulis tangan menggunakan buku. Sehingga mengakibatkan sistem ini tidak efisien dan menghemat waktu, materi dan tenaga. Sehingga dapat terjadi kehilangan data penyewaan konsumen. Ketika melakukan proses mulai dari pengecekan jadwal, pencatatan sewa (*booking*) Gedung, penyewaan pendingin ruangan (*AC Portable*) dan penyewaan kursi konsumen diharuskan datang langsung ke gedung sigrong yang membutuhkan waktu bagi para konsumen. Karena itu bertujuan untuk memastikan bahwa jadwal hari dan tanggal dan bulan yang di sewa (*booking*) oleh konsumen masih kosong dan tersedia dan tidak terjadi bentrok dengan penyewa Gedung lainnya. Dalam proses pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Sigrong ini melakukan observasi secara langsung dengan cara wawancara dalam mengumpulkan informasi dengan penyewaan gedung sigrong ini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari elemen - elemen yang saling berkaitan satu sama lain untuk menanggapi satu tujuan tertentu: (1). Menurut Romney dan Steinbart (2016 : 3)^[12], [1]

B. Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang sudah di proses untuk mengurangi ketidak jelasan terhadap keadaan sebuah kejadian: (2). Menurut Gordon dalam Bambang Hartono (2013 : 15)^[3], [2]

C. Sistem Informasi Gedung

Sistem informasi gedung yaitu suatu kumpulan prosedur yang dilakukan untuk melakukan penyewaan Gedung dengan melalui online yang dimana konsumen dapat melakukan pemesanan Gedung dengan membuka website tempat Gedung tersebut: (3). menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), [3]

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode Pendekatan dan pengembangan sistem dalam hal ini sangat penting sekali untuk dijelaskan. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem ini yang penulis gunakan merupakan metode pendekatan yang berorientasi objek (*Object Oriented*) untuk mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan *prototype*.

B. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan cara untuk pemecahan masalah yang dimana dilakukannya proses identifikasi untuk memastikan bahwa masalah tersebut bisa dipahami. Sehingga dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pengelolaan data yang dianggap lebih efektif dan efisien. Sedangkan metode pengembangan sistem merupakan metode untuk mengembangkan sistem yang menggambarkan bagaimana sebuah sistem dikembangkan. Pengembangan sistem terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yang akan menjalankan kegiatan pengembangan yang akan membantu dalam pengembangan sistem yang akan dibangun oleh Gedung Sigrong.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang dilakukan dengan cara *Prototype*, ini disebabkan karena model tersebut lebih mengutamakan kebutuhan dari pemakai sistem tersebut. *Prototype* banyak memberikan masukan dan ide untuk pembuat sistem,

tentang menggunakan cara yang berfungsi dalam bentuk selengkap-lengkapny. Proses yang akan menghasilkan sebuah *output prototype* yang disebut *prototyping*.

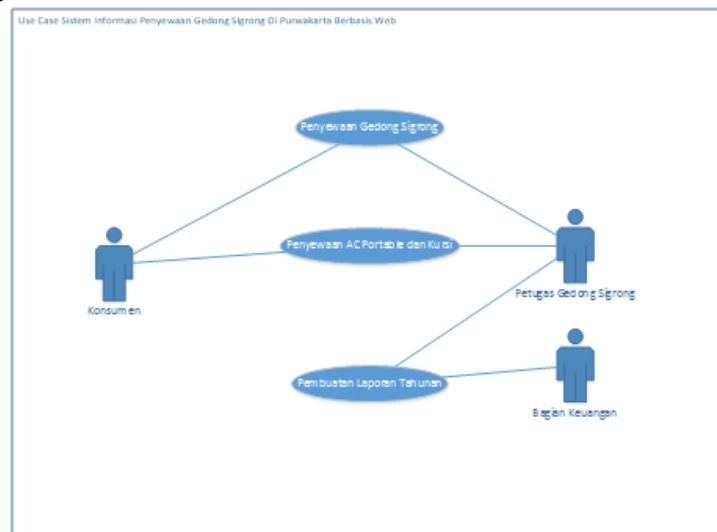
1. Desain Penelitian
2. Jenis-jenis dan Metode Pengumpulan Data
 - ❖ Observasi
 - ❖ Wawancara
3. Sumber data Sekunder

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

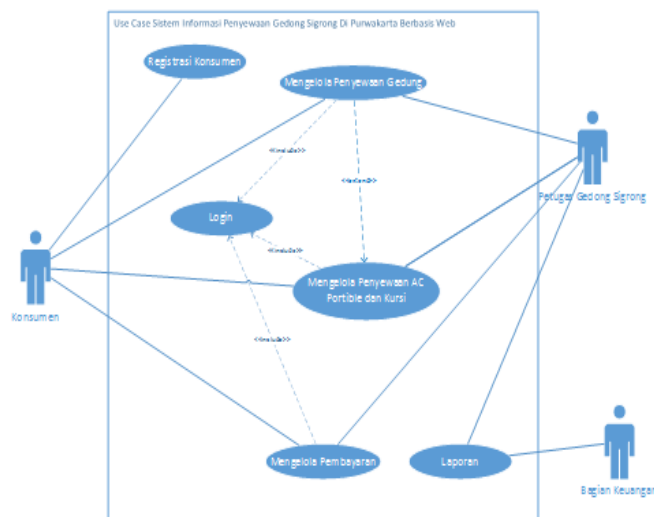
A. Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem adalah merupakan suatu proses atau kegiatan mengembangkan proses dan prosedur yang sedang berjalan dalam suatu perusahaan atau organisasi untuk menghasilkan *output* yang baru dan meng *update* sistem yang sudah ada untuk lebih meningkatkan kinerja dari sistem itu sendiri. Sehingga dapat memenuhi hasil yang telah di inginkan, suatu perancangan sistem yang baru akan diterapkan untuk suatu kegiatan untuk menemukan dan lebih menegmbangkan metode, prosedur dan juga proses dari suatu data yang bertujuan dari suatu organisasi atau perusahaan sudah tercapai. Tujuan dari perancangan sistem ini untuk menghasilkan *output* perancangan pengolahan data, penjualan, dan pemesanan barang. Sehingga akan lebih meningkatkan kinerja dari sistem yang sedang berjalan di Gedong Sigrong.

B. Diagram Use Case



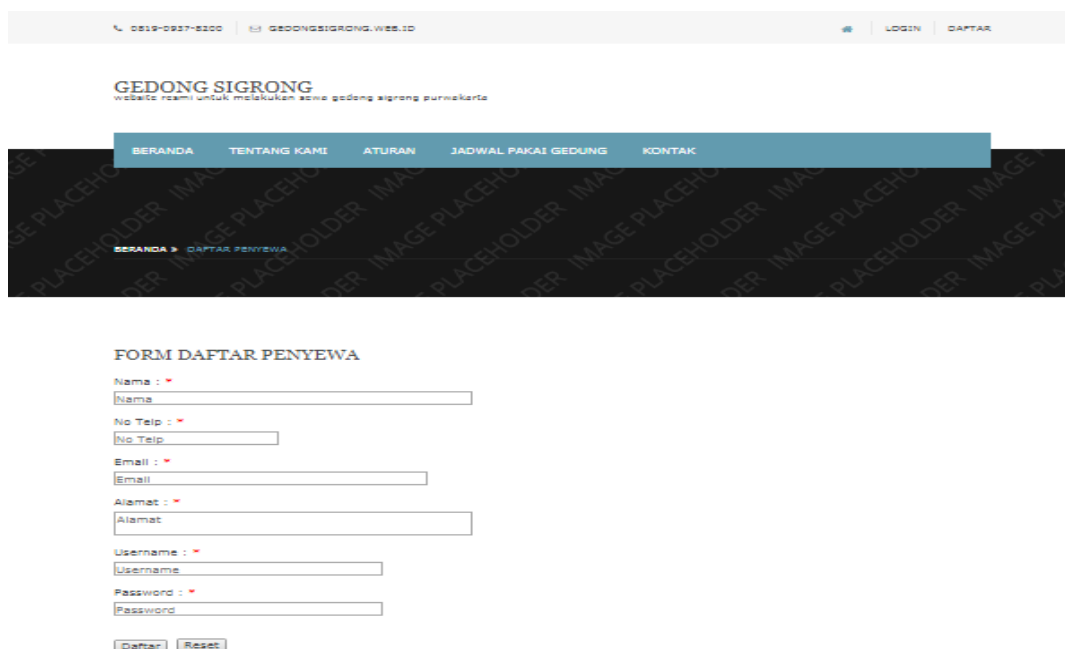
Gambar 4.1 Diagram Use Case yang sedang Berjalan



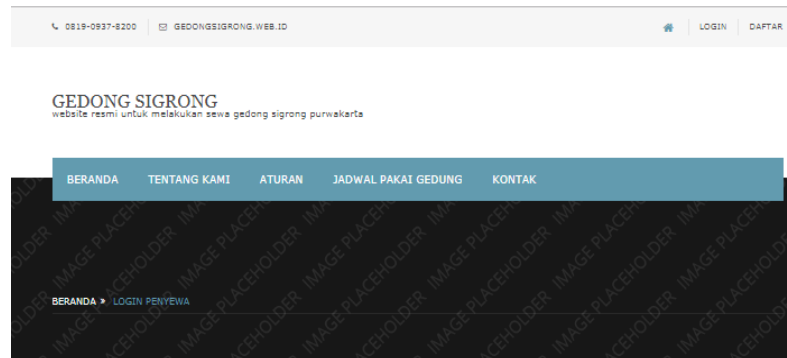
3. Implementasi Antarmuka



Gambar 4.8 Halaman Utama



Gambar 4.9 Halaman Daftar Penyewa



FORM LOGIN PENYEWA

Username :

Password :

Gambar 4.10 Halaman *Login* Penyewa



Gambar 4.11 Halaman *Utama* Admin

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penyewaan Gedong Sigrong Berbasis *Web* ini diharapkan dapat menjadi alternative dalam menyewa Gedong dan aplikasi *web* ini user (konsumen) dapat membooking Gedong Sigrong secara *online*.
2. Dengan adanya aplikasi web ini diharapkan dapat membantu mempromosikan Gedong Sigrong dan memberikan lebih banyak informasi mengenai gedong sigrong dengan mudah kepada kalangan umum bukan hanya sekitaran kota purwakarta saja tetapi sampai ke luar kota lainnya yang ingin melaksanakan resepsi pernikahan di Purwakarta.
3. Dengan adanya aplikasi program web ini diharapkan dapat mempermudah dalam pengolahan ataupun pengelolaan sistem dan pembuatan laporan yang ada di gedong sigrong secara terkomputerisasi.

C. Saran

1. Aplikasi web ini cukup sederhana disarankan untuk lebih mengembangkan tambahan fitur yang menarik dan unik.
2. Aplikasi web ini menjadi media untuk promosi yang bertujuan untuk menarik lebih banyak konsumen tidak hanya untuk acara resepsi pernikahan tapi juga untuk acara-acara lainnya.

3. Untuk mempublikasikan web ini agar kedepannya menjalin kerja sama dengan WO (*Wedding Organizer*) ternama dan cetering yang ada di purwakarta maupun diluar kota Purwakarata.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- [1] Romney dan Steinbart, “Metode Penelitian Sistem Informasi”, (2016 : 3)^[12]).
- [2] Gordon dalam Bambang Hartono , “Metode Penelitian Informasi”, (2013 : 15)^[3])
- [3] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Pengetian Penyewaan Gedung”
- [4] Mia Fitriawati,S.Kom.,M.Kom, Sistem Informasi Pemesanaan Wisata dan Ekspedisi berbasis *Web* pada Kampung Batu Malakarsari, vol 1, no 10, Agustus 2017, Bandung.
- [5]Andri Sahata S, S.Kom., M.Kom, Sistem Informasii Penyewaan Rental Mobil Di CV Surya Rental Mobil Bandung, vol 1, no 5, April 2014, Bandung.
- [6] Myrna Dwi Rahmatya, S.Kom., M.Kom Sistem Informasi Penjadwalan dan Pengolahan Nilai SMA, vol 1, no 12, Febuari 2018, Bandung.