SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BUS BERBASIS WEB PADA CV. GREYHOUND

Nama Erni Yulianingsih Sianturi
NIM. 10510441
Dosen Pembimbing Andri Sahata S, S.Kom, M.Kom.
NIP. 4127.70.26.085
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (UNIKOM) Bandung
Email : ernyulian@gmail.com

ABSTRACT

Use of information technology whitin an enterprise has become a necessity that must be met to assist in the interest of the company. To improve the information needs in the future, as well as to facilitate the company in promotional activities, leasing transactions, payments, and report or document archive, the need for information system in the form of web based leasing program. Methods used in this research is descriptive qualitative method. Data collection techniques required to solve the problems found in Cv. Greyhound is the observation and interviews. System approach method used is the method of approach to object-oriented system using design tools and analisys in the form of Use Case Digram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, and object Diagram.

Keyword : System Information Leasing, Leasing Transaction, Payment

I.PENDAHULUAN

Cv. Greyhound adalah perusahaan yang bergerak dibidang transportasi yang menyediakan armada bus karyawan dan pariwisata yang berada di kota Purwakarta. Dalam persaingan di dunia bisnis pelayanan terhadap pelanggan sangat diutamakan, seperti ketepatan waktu, serta akses kemudahan yang didapatkan pelanggan yang bisa meningkatkan produksi pendapatan perusahaan dari pelanggang itu sendiri. Dalam melakukan promosi yang dilakukan

oleh Cv. Greyhound cangkupannya masih terlalu sempit hanya dari mulut ke mulut saja, Oleh karena itu dilihat dari kebutuhan untuk pelayanan yang lebih baik dimasa yang mendatang, serta guna memudahkan perusahaan dalam pembuatan laporan atau dokumen arsip dan data operasional lainnya, Cv. Greyhound membutuhkan sebuah sistem informasi yang berupa program penyewaan bus berbasis *website* untuk memudahkan para penyewa melakukan penyewaan di Cv. Greyhound.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Belum memiliki sistem untuk mempromosikan usahanya dimana *costumer* dapat dilayani secara efektif dan efesien.
2. Mempermudah proses transaksi penyewaan yang terjadi antara *customer* dan perusahaan.
3. Pengolahan data dan pembuatan laporan yang dilakukan masih bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan, yang memungkinkan pencarian data dan pembuatan laporan memerlukan waktu yang lama.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana menggambarkan sistem penyewaan armada bus yang berjalan saat ini pada Cv. Greyhound.
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi penyewaan armada bus berbasis web di Cv. Greyhound yang dihasilkan.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penyewaan armada bus di Cv. Greyhound yang dihasilkan.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan armada bus berbasis web pada Cv. Greyhound sehingga mampu mendukung promosi penyewaan armada bus dan pembayaran sewa armada bus secara cepat dan akurat.

MAKSUD PENELITIAN

untuk membangun sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web pada Cv. Greyhound sebagai sarana melakukan promosi, penyewaan armada bus dan pembayaran sewa armada bus agar dilakukan secara cepat dan akurat sehingga menghasilkan informasi yang dapat membantu perusahaan dan pelanggan.

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengambarkan sistem penyewaan armada bus yang berjalan pada Cv. Greyhound.
2. Untuk membuat sebuah sistem informasi penyewaan armada bus berbasis web di Cv. Greyhound.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penyewaan armada bus di Cv. Greyhound.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penyewaan armada bus berbasis web pada Cv. Greyhound yang mampu mendukung promosi penyewaan armada bus dan pembayaran armada bus secara cepat dan akurat.

KEGUNAAN PENELITIAN

A. Kegunaan Praktis

1. Bagi Cv. Greyhound
   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kelangsungan aktifitas-aktifitas penyewaan serta dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan kualitas pelayanan penyewaan pada instansi atau perusahaan yang bersangkutan sehinga menjadi lebih mudah, cepat, akurat, efektif, serta efesien.
2. Bagi Staff Administrasi
   Untuk mempermudah transaksi penyewaan serta mengurangi penumpukan arsip dalam pembukuan.
3. Bagi Pegawai Cv. Greyhound
   Diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik untuk sarana promosi perusahaan serta untuk mendukung kinerja pengguna sistem informasi yang bersangkutan sehingga dapat meningkatkan kinerja dalam berbagai pengolahan data di Cv. Greyhound.

B. Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti
   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis kedepannya.
2. Bagi Peneliti Lain
   Sebagai sumber yang dapat digunakan sebagai referensi , khususnya mengenai sistem informasi berbasis web.

BATASAN MASALAH

1. Didalam sistem infromasi penyewaan yang dibangun hanya meliputi sarana promosi, pengolahan data penyewaan dan data pembayaran.

2. Sistem hanya melakukan perhitungan harga untuk pemesanan mobil saja berdasarkan kontrak.
3. Lama waktu sewa yang disediakan adalah minimal 1 Tahun.
4. Proses pembayaran dilakukan dengan sistem transfer antar Bank BCA saja, proses tersebut dilakukan apabila *customer* telah sepakat dengan perjanjian kontrak yang disepakati.
5. Untuk setiap keterlambatan pembayaran sewa makan akan dikenakan denda berdasarkan 1%, dan untuk nilai perjanjian setiap hari keterlambatan dengan jumlah denda maksimal 5% dari perjanjian.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (Pengenalan Komputer, 2000, hal.683) Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan suatu entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika sering kali bisa dibuat.

Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (Pengenalan Komputer, 2000, hal.685) Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Komponen (*components*) Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batas sistem (*boundary*) Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan luar sistem (*environments*) Adalah apapun yang diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem..
4. Penghubung (*interface*) Merupakan media penghubung atau susbsistem yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainnya.
5. Masukan (*input*) Adalah energi yang dimasukan kedalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran (*output*) Adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.
7. Pengolah (*process*) Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran (*objectivies*) atau tujuan (*goal*) Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (Pengenalan Komputer, 2000, hal.692) informasi adalah hasil sistem dari pengolahann data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Jogiyanto (Pengenalan Komputer, 2000, hal.696) adalah suatu jaringan kerja uang merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan dan erinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu berupa informasi yang diperlukan dalam mengambil keputusan baik untuk waktu sekarang maupun diwaktu yang akan datang. Suatu sistem informasi berisi himpunan terintegrasi dari komponen manual dan komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk menghasilkan informasi untuk pemakai.

Pengertian Jasa

Menurut Fandy Tjiptono (2006 : 2), mendefinisikan jasa adalah sebagai tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain yang pada dasarnya bersifat *intangible* (tidak berwujud fisik) dan tidak memiliki kepemilikan sesuatu.

Konsep Dasar Sistem Penyewaan

Menurut R. Subekti Tjiro Soedibjo (1995 : 4) adalah suatu kesepakatan atau persetujuan dimana pihak yang satu menyanggupkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan kepada pihak lain, agar pihak ini dapat menikmatinya dalam jangka waktu tertentu, yang mana pihak yang belakang ini sanggup membayarnya.

Pengertian Pembayaran

Pengertiann pembayaran menurut H.Melayu S.P Hasibuan (2001:117) yaitu "Berpindahnya hak pemilikan atas sejumlah uang atau dari pembayar kepada penerimanya, baik langsung maupun melalui media jasa –jasa perbankan".

Perangkat Lunak Pendukung

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perancangan sistem informasi ini yaitu :

a. **CodeIgniter 2.2**
   Codeigniter 2.2 adalah sebuah software design yang menawarkan cara mendesain website berdasarkan kaidah Model-View-Controller (MVC).
b. **MySQL 5.6.25**
   MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program pembuatan database yang bersifat opensource. MySQL dapat dijalankan pada semua platform baik windows maupun linux.
c. **PHP**
   Merupakan bahasa pemrograman yang bersifat complier. Yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada HTML.
d. **XAMPP V3.2.1**
   Merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak open source yang dapat merangkum beberapa aplikasi server sekaligus dan dapat digunakan diberbagai sistem operasi.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dikaji oleh penulis adalah "Sistem Informasi Penyewaan Bus Berbasis Web pada Cv. Greyhound". Penelitian ini dilakukan di Kp. Tabrik II RT.10 / RW. 04 Babakan Cikao Purwakarta.

Sejarah Singkat Perusahaan

Cv. Greyhound pada awalnya merupakan perusahaan penyedia jasa transportasi angkutan security di sebuah pabrik di kota Purwakarta, pada tahun 1984 perusahaan ini dikeloloa oleh perorangan dan baru memiliki 1 (satu) unit kendaraan yaitu mobil L- 300. Karena dikelola oleh perorangan dan modal yang terbatas maka perusahaan ini sulit

untuk berkembang. Seiring berjalannya waktu, Pada tahun 2007 Cv. Greyhound mulai memperlihatkan perkembangannya, Perkembangan setiap tahunnya yang di perlihatkan Cv. Greyhound sangat menggembirakan untuk perusahaan dan pada tahun 2013 Cv. Greyhound diberikan kepercayaan penuh oleh Pabrik tersebut untuk memegang seluruh angkutan karyawan Pada saat ini armada seluruh Cv. Greyhound sudah mencapai lebih dari 20 kendaraan dan seluruhnya di pergunakan untuk mengangkut karyawan. Nama Cv. Greyhound diperoleh karena kegemaran sang pemilik terhadap film-film luar negri, dimana pada film-film tersebut sering menampilkan bus-bus angkutan yang bertuliskan Greyhound. Maka dari itu pemilik menamakan Cv. Greyhound agar perusahaannya sesukses perusahaan di luar negri.

Visi dan Misi Perusahaan

a. **Visi Perusahaan**
   Menjadi perusahaan jasa transportasi yang terkenal di Indonesia.
b. **Misi Perusahaan**
   Menjamin kepuasan terhadap : Pelanggan, Masyarakat, dan Pegawai dengan memberikan suatu pelayanan yang terbaik.

Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Cv. Greyhound.
(Sumber : Cv. Greyhound)

Deskripsi Tugas

1. Direktur Utama
   Mempunyai tugas utama yaitu memimpin perusahaan secara keseluruhan dan bertanggung jawab dalam hal pengambilan keputusan.
2. Wakil Direktur
   Bertanggung jawab kepada Direktur Utama, serta menggantikan tugas-tugas direktur utama apabila direktur utama berhalangan hadir.
3. Sekretaris
   Bertugas untuk membantu direktur dan wakil direktur dalam melakukan tugas-tugas harian, baik tugas rutin maupun tugas khusus.
4. Staff Administrasi
   Mempunyai tugas untuk mencatat seluruh pemasukan dan pengeluaran di Cv. Greyhound
5. Pegawai
   Pegawai mempunyai tugas untuk membawa, merawat, dan menjaga kendaraan yang sudah diberikan oleh perusahaan.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum dimana metode penelitian dijelaskan perencanaan hingga tercapainya tujuan dari penelitian.

Desain Penelitian

Penentuan desain penelitian sangat penting, yang mana dalam proses penetian ini penulis akan menggunakan jenis desain penelitian dengan data primer dan sekunder agar diperoleh data yang relevan, dapat dipercaya dan valid sehingga proses perancangan sistem akan lebih bermanfaat bagi objek yang diteliti.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis untuk mencapai tujuan penelitian ini dengan cara sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Observasi

Peneliti datang langsung kelokasi yang dijadikan objek penelitian yaitu Cv. Greyhound, hal ini dilakukan peneliti untuk melihat dari dekat permasalahan yang ada di Cv. Greyhound.

Wawancara

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan dengan cara melakukan dialog secara langsung kepada orang yang dianggap bisa memberikan infromasi yang dibutuhkan oleh penulis.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat dijadikan data pendukung sumber data primer. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder, penulis menggunakan teknik dokumentasi yaitu dengan pengumpulan data melalui pemerikasaan dokumen-dokumen berupa dokumen penyewaan pada Cv. Greyhound yang berkaitan dengan penelitian ini.

Metode Pendekatan dan Pengembagan Sistem

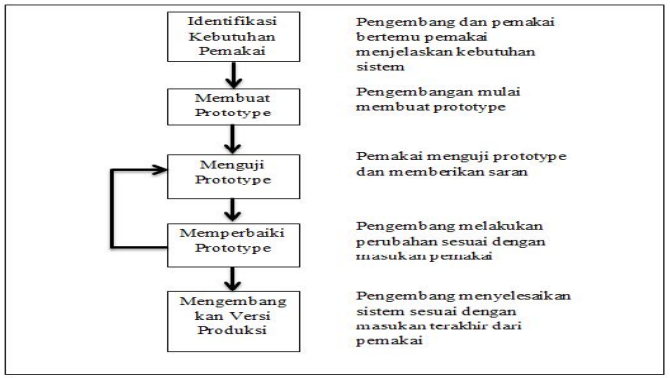
Metode pendekatan dan pengembangan sistem ini menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna dapat memecahkan permasalahan penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

Metode Pendekatan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode Pendekatan Sistem Berorientasi Objek, metode pendekatan ini mencakup analisis dan desain yang biasa disebut dengan *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)*. Dengan menggunakan alat bantu UML, diagram yang digunakan adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram*.

Metode Pengembagan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode pengembangan *prototype,* penulis menggunakan metode *prototype* ini dikarenakan adanya kesesuaian dengan tahapan-tahapan dalam membangun sistem ini. Serta metode *prototype* juga mempunyai kelebihan dalam pembangunannya agar programmer dapat menguji sistem dan mencari kekurangan sistem sebelum sistem tersebut selesai secara keseluruhan.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*
(Sumber : Abdul Kadir "Pengenalan Sistem Informasi", Yogyakarta : Andi Offset, 2003)

langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype* :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai
   Penulis merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan pemakai, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan pengumpulan data yaitu dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.
2. Membuat *Prototype*

Tahap kedua penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.

3. Menguji *Prototype*

Pada tahapan ketiga ini penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan pemakai.

4. Memperbaiki *Prototype*

Tahap keempat penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai atau harus melakukan beberapa perbaikan, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi ke tahap ketiga yaitu pengujian *prototype* kembali.

5. Mengembangkan Versi Produksi

Tahap terahir ini penulis akan menyelesaikan sistem sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang digunakan oleh penulis ialah sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Ada dua hal utama pada *use case* yaitu :

a. Aktor

Merupakan orang, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

b. Use Case

Merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

2. **Activity Diagram**
   Aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.
3. **Diagram Sequence**
   Menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display dan sebagainya) berupa *class* yang digambarkan terhadap waktu.
4. **Class Diagram**
   Menggambarkan (atribut/property) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi).

5. **Object Diagram**
   Diagram objek yang lebih konkret dari pada diagram kelas dan sering digunakan untuk memberikan contoh atau bertindak sebagai kasus uji untuk diagram kelas.
6. **Component Diagram**
   Menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.
7. **Deployment Diagram**
   Menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

IV. HASIL PENELITIAN

Perancangan Sistem

Proses analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi-informasi mengenai sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih manual

kedalam sistem yang terkomputerisasi dengan baik. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk aplikasi penyewaan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

Tujuan Perancangan Sistem

1. Untuk mempermudah proses promosi perusahaan.
2. Untuk Mempermudah transaksi penyewaan dan proses penyimpanan data akan lebih aman karena tersimpan didalam database.
3. Mempersingkat pencarian data-data yang akan diperlukan.

Implementasi

1. Sistem yang dibangun secara keseluruhan meluputi, proses olah data penyewaan, pembayaran, dan menampilkan informasi laporan invoice kontrak.
2. Rumus penentuan harga penyewaan ditentukan didalam sistem atau tidak dapat diubah dari aplikasi.
3. Database yang digunakan adalah MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan aplikasi CodeIgniter (CI) 2.2.

Implementasi Perangkat Lunak

1. Bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor).
2. Software untuk membuat aplikasi penyewaan menggunakan CodeIginiter 2.2.
3. Database menggunakan MySQL.
4. Server lokal database yang digunakan adalah XAMPP.
5. Web browser yang digunakan Mozilla FireFox, Google Crome.
6. Sistem operasinya Windows 7.

Implementasi Perangkat Keras

Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor : Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU 1.80 GHz

2. RAM : 2,00 GB
3. VGA : 796MB
4. System Type : 32-bit Operating System
5. Harddisk : 112 GB
6. Layar : 14 Inch

Implementasi Basis Data

1. Tabel Admin

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS ‘admin’ (
‘username’ varchar(50) NOT NULL,
‘password’ varchar(50) NOT NULL,
‘nama’ varchar(50) NOT NULL,
‘email’ varchar(50) NOT NULL,
‘telpon’ varchar(50) NOT NULL,
‘level’ enum(‘admin’,’karyawan’) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘username’)
COLLATION latin1_swedish_ci
```

2. Tabel Pembayaran

```
CREATE TEBLE IF NOT EXISTS ‘pembayaran’ (
‘id_pembayaran’ varchar(20) NOT NULL,
‘id_rekening’ int(11) NOT NULL,
‘id_kontrak’ varchar(20) NOT NULL,
‘nama_bank_pembayaran’ varchar(50) NOT NULL,
‘atas_nama_pembayaran’ varchar(50) NOT NULL,
‘no_rekening_pembayaran’ varchar(50) NOT NULL,
‘status_pembayaran’ enum(‘1’,’2’) NOT NULL,
```

‘jml_pembayaran’ varchar(50) NOT NULL,
‘tgl_pembayaran’ date NOT NULL,
‘jam_pembayaran’ time NOT NULL,
‘bukti_pembayaran’ varchar(100) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘id_pembayaran’)
COLLATION latin1_swedish_ci

3. Tabel Kontrak

CREATE TABLE IF NOT EXISTS ‘kontrak’ (
‘id_kontrak’ varchar(20) NOT NULL,
‘id_registrasi’ varchar(20) NOT NULL,
‘atas_nama’ varchar(50) NOT NULL,
‘jabatan’ varchar(50) NOT NULL,
‘jam_kontrak’ time NOT NULL,
‘tgl_kontrak’ date NOT NULL,
‘tgl_mulai’ date NOT NULL,
‘tgl_akhir’ date NOT NULL,
‘jam_berangkat’ time NOT NULL,
‘jarak_tempuh’ varchar(20) NOT NULL,
‘hari_efektif’ varchar(10) NOT NULL,
‘untuk_keperluan’ varchar(50) NOT NULL,
‘jenis_kontrak’ enum(‘1’,’2’) NOT NULL,
‘status_kontrak’ enum(‘1’,’2’,’3’,’4’,’5’,’6’) NOT NULL,
‘id_bahan_bakar’ varchar(5) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘id_kontrak’)
COLLATION latin1_swedish_ci

4. Tabel Detail Kontrak

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS ‘kontrak_detail’ (
‘id_kontrak_detail’ int(11) NOT NULL,
‘id_kontrak’ varchar(20) NOT NULL,
‘id_kategori’ int(11) NOT NULL,
‘jumlah’ varchar(10) NOT NULL,
‘harga’ varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘id_kontrak_detail’)
COLLATION latin1_swedish_ci
```

5. Tabel Rekening

```
CREATE TABLE IF NOT EXIST ‘rekening’ (
‘id_rekening’ varchar(11) NOT NULL,
‘nama_bank’ varchar(50) NOT NULL,
‘atas_nama’ varchar(50) NOT NULL,
‘no_rekening’ varchar(20) NOT NULL,
‘gambar_bank’ varchar(100) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘id_rekening’)
COLLATION latin1_swedish_ci
```

6. Tabel Perusahaan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS ‘perusahaan’ (
‘id_registrasi’ varchar(20) NOT NULL,
‘nama_perusahaan’ varchar(50) NOT NULL,
‘alamat_perusahaan’ text NOT NULL,
‘no_tlp_perusahaan’ varchar(20) NOT NULL,
‘email_perusahaan’ varchar(50) NOT NULL,
```

‘password’ varchar(50) NOT NULL,
PRIMARY KEY (‘id_registrasi’)
COLLATION latin1_swedish_ci

Pengujian Sistem

Dalam melakukan perencanaan suatu perangkat lunak, tahap yang paling penting adalah melakukan pengujian terhadap perangkat lunak tersebut, karena pada pengujian tersebut akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari perangkat lunak yang dibangun. Pada pengujian Sistem Informasi Penyewaan Bus Berbasis Web Pada Cv. Greyhound ini, metode pengujian perangkat lunak yang diguanakan adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persayaratan fungsional perangkat lunak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Dengan adanya Sistem Informasi Penyewaan Berbasis Web Pada Cv. Greyhound ini dapat mempercepat dan mempermudah didalam pengolahan data transaksi penyewaan dimana baik pencatatan ataupun pencarian data data pun sangat mudah karena telah terintegrasi dan tersimpan didalam database, sehingga pencatatan pada sebuah buku tidak diperlukan kembali.
2. Dengan adanya sistem informasi ini, dapat mempermudah didalam pengolahan dan pencarian data sehingga dapat mempermudah didalam proses pencarian data penyewaan.
3. Dengan adanya sistem informasi ini didalam pembuatan laporan baik laporan data penyewaan tidak mengalami kesulitan, tidak lagi bergantung terhadap arsip atau dokumen kertas karena telah otomasis dan terintegrasi dengan database sehingga pembuatan laporan akan lebih cepat dan mudah.

Saran

1. Akan lebih baik lagi jika dapat menangani sistem pemesanan (*booking*).
2. Akan lebih baik lagi jika sistem mencakup semua proses didalam perusahaan.

VI. Daftar Pustaka

Awan Pribadi Basuki, “Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter”, Lokomedia. Yogyakarta, 2010.

Dadang.Munandar, “Konsep E-business”, Bandung : Andi, 2011.

Desi.Sandra, “Prosedur Penyewaan Gedung Atau Ruangan Pada Bagian Manajemen Aset Divisi Keuangan PT. INTI (PERSERO) Bandung”, SE, Program Studi Manajemen Pemasaran, UNIKOM, Bandung, 2007.

Didin Basir, (2 Juni 2015, 19.05WIB), “Pelaksanaan Marketing Communication Untuk Penjualan Produk-Produk PT. Eigerindo Multiproduk Industri Soreang” [online], Available : http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/448/jbptunikompp-gdl-didinbasir-22387-3-babii.pdf

Gilang.Ginanjar, “Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasi Web di GTS Mobil Bandung”, S.Kom, Program Studi Sistem Informasi, Unikom, Bandung, 2014.

Jogiyanto, “*Pengenalan Komputer”* ,Yogyakarta : Andi, 2000.

Kartika.Resa.Utami, “Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis WEB pada D’Oto Rent Car”, A.Md, Program Studi Manajemen Informatika, Unikom, Bandung, 2013.

Rian.Ferdi.Irawan, “Sistem Informasi Penyewaan Mobil Pada Rental Sapta Daya Berbasis Web”, S.Kom, Program Studi Sistem Informasi, Unikom, Bandung, 2014.

Rini Dwi Jayanti, (2 Juni 2015, 19.07WIB), “Pembayaran Klaim Jaminan Hari Tua” [online], Available :
http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/131/jbptunikompp-gdl-s1-2007-rinidwijay-6508-bab-ii.doc

Rosa A.S, M.Shalahuddin, “Rekayasa Perangkat Lunak”, Informatika. Bandung, 2013