SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT OUTDOR DI WARGER CAMPING EQUIPMENT

Rifqi Fahrudin
1.05.11.009
Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
rifqifhrdn@live.com

ABSTRACT

Warger Camping Equipment is a company engaged in outdoor equipment rental services such as tents, carrier, sleeping bag, mattress etc. Outdoor identic with adventure, one of the modern way of learning using the outdoors with a unique approach and a simple but effective because the adventure does not require a lot theory, but a direct approach in their daily lives. Adventure can increase intelligence, physical as well as mental and can be used for the provision of experience in facing challenges.

The method used in this study using a systems approach and prototype development methods. Design research using descriptive method. Methods of data collection using observation, documentation and interview. System design tool that is used to describe the system model including document flow diagram (flowmap), data flow diagram (DFD) and data dictionary, while database design using normalization, table relationships and entity relation diagrams.

The proposed system can help to handle the administration of rental and rental reports.

Keywords: Outdoor, rentals, Warger Administration Camping Equipment

I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan internet telah memberikan banyak dinamika baru dalam kehidupan manusia. Banyak sekali manfaat internet mulai dari dunia pendidikan, dunia hiburan, sosial budaya sampai ke dunia bisnis dan jasa. Internet berperan penting dalam membawa perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia terutama didunia bisnis, perusahaan-perusahaan bergerak kearah komputerisasi, dalam arti kegiatan-kegiatan bisnis yang dilakukan telah menggunakan bantuan teknologi internet dan komputer terutama dibidang promosi dan pemasaran barang dan jasa karena internet juga merupakan sarana komunikasi yang praktis, murah dan efisien.

Tetapi fakta yang ada masih banyak perusahaan yang kurang memanfaatkan keberadaan teknologi yang semakin berkembangang. Masih banyaknya perusahaan yang menggunakan media promosi dengan menyebarkan brosur dijalanan atau menyebarkan berita melalui mulut kemulut, kurangnya pemanfaatan teknologi untuk mempermudah promosi. Hal tersebut terjadi karena kurang terbukanya perusahaan dalam perkembangan teknologi. Masyarakat yang notabene ingin mudah mengakses melalui internet merasa kesulitan karena perusahaan tersebut tidak menggunakan media online sehingga masyarakat lebih memilih perusahaan yang menyediakan kebutuhan secara online.

Warger Camp adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat *outdoor*. Meskipun perusahaan ini sudah berdiri cukup lama namun dalam proses

bisnisnya pada semua bagian dilakukan manual atau belum terkomputerisasi. Hal tersebut menyebabkan sulitnya konsumen dalam mencari informasi penyewaan dikarenakan promosi yang dilakukan oleh Warger Camp hanya melalui penyebaran brosur dijalan dan proses penyewaan yang menuntut *customer* untuk datang langsung ke Warger Camp. Masalah tersebut merupakan masalah klasik yang dimiliki oleh setiap perusahaan yang kurang terbuka oleh kemajuan teknologi sehingga masyarakat akan memilih alternative lain seperti mencari perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama dan dapat diakses dengan mudah melalui internet.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat di simpukan bahwa Warger Camp memerlukan sebuah sistem yang mampu mengolah data informasi penyewaan dengan cara membuat aplikasi penyewaan berbasis web untuk media promosi dan penyewaan online agar semua yang perusahaan tawarkan dapat diakses oleh orang banyak dan lebih mudah untuk menarik *customer*, karena semua orang dapat mengetahui Warger Camp tanpa harus mendapatkan brosur. Hal tersebut merupakan beberapa cara untuk membuat perusahaan semakin berkembang, karena perusahaan akan lebih dikenal dikalangan masyarakat dengan bantuan media internet. Perusahaan juga lebih mudah dalam melakukan pembukuan karena semua transaksi akan disimpan kedalam database yang bersifat dapat dibuka setiap perusahaan membutuhkan, jadi sedikit sekali kemungkinan perusahaan mengalami kerugian jika ada salah pencatatan transaksi, untuk itu penulis mengambil judul skripsi ini yaitu "**Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Di Warger Camping Equipment".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah :

1. *Customer* masih mendatangi langsung Warger Camp untuk melakukan penyewaan sehingga banyak waktu yang dibutuhkan *customer*.
2. Kesulitan dalam pencarian perlengkapan karena banyaknya penyewa sehingga pihak Warger Camp tidak memantau dengan baik jumlah alat outdoor yang ada.
3. Tidak adanya informasi barang yang akan dipinjam oleh *customer* ada atau tidak di gudang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang timbul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan yang sedang berjalan pada Warger Camping Equipment
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penyewaan dan pengembalian peralatan pada Warger.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penyewaan pada Warger Camp.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penyewaan pada Warger Camp untuk mempermudah pelayanan penyewaan terhadap *customer* agar dapat bersaing dengan perusahaan lain.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap hubungan timbal balik antara perusahaan dan customer, ketertarikan customer atas apa yang ditawarkan oleh perusahaan. Dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penyewaan yang berjalan pada Warger Camping Equipment
2. Untuk pembuatan perancangan sistem informasi penyewaan pada Warger Camping Equipment
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi penyewaan pada Warger Camping Equipment.
4. Untuk mengetahui pengujian aplikasi pada Warger Camping Equipment.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari hasil penelitian yang dilakukan penulis bagi Warger Camping Equipment yaitu dengan adanya sistem informasi penyewaan alat – alat outdoor berbasis web dapat membantu :

1. Usaha penyewaan dari segi proses pengolahan data penyewaan.
2. Mempermudah memberikan informasi kepada konsumen mengenai harga dan peralatan outdoor yang ditawarkan dan pemesanan.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan untuk lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.
3. Berguna bagi penulis dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya pada perusahaan Warger Camping Equipment.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang terpapar terdapat permasalahan yang begitu luas, namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan. Maka, perlu adanya batasan masalah secara jelas dan terfokus. Selanjutnya masalah yang menjadi objek penelitian dibatasi hanya pada :

1. Aplikasi ini hanya melayani penyewaan melalui internet online.
2. Customer hanya dapat memesan barang saat status barang tersedia.
3. Aplikasi ini tidak membahas kerusakan dan kehilangan barang yang di pinjam.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan/*group* dari sub sistem / bagian/ komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.[1]

Dari definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan elemen dari subsistem yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.1 Elemen Sistem

Elemen-elemen yang terdapat pada suatu sistem meliputi: tujuan sistem, batasan sistem, kontrol, *input*, proses, *output* dan umpan balik. [2]

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu;

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan
3. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka[2]

2.2 Teknologi

Menurut Miarso, teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada dank arena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. [3]

2.3 Data

Data adalah catatan atas kumpulan fakta. Data merupakan bentuk jamak dari datum, berasal dari bahasa Latin yang berarti "sesuatu yang diberikan". Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata, atau citra. [3]

2.4 Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan.[4]

2.5 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [4]

2.6 Teknologi Informasi

Menurut Haag & Keen, Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas – tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. [2]

2.7 Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjam sesuatu yang boleh dipakai dengan membayar uang. [5]

2.8 Website

Website atau disingkat web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet.

1. Website Statis
2. Website Dinamis [6]

2.9 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah perangkat lunak yang mendukung aplikasi web beserta bahasa pemogramannya sebagai berikut :

2.9.1 Xampp [7]

2.9.2 PHP [7]

2.9.3 Yii Framework

Yii adalah framework (kerangka kerja) PHP berbasis-komponen, berkinerja tinggi untuk pengembangan aplikasi Web berskala-besar. Yii menyediakan reusability maksimum dalam pemrograman Web dan mampu meningkatkan kecepatan pengembangan secara signifikan. [8]

2.9.4 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. [9]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Tempat yang dijadikan penulis sebagai objek penelitian yakni sebuah bidang jasa pelayanan penyewaan peralatan outdoor.

3.1.1 Sejarah Singkat

Warger Camp merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Penyewaan alat outdoor, yang berdiri pada tahun 2012 bertempat di jalan Dago Pojok depan SMA Negri 9 Kota Bandung. Warger Camp didirikan pada tanggal 29 September 2012 sebagai perusahaan swasta.

3.1.2 Visi dan Misi

1. Visi Perusahaan

"Menjadi Penyedia Jasa Penyewaan Alat Outdoor yang profesional, kreatif, dan terbaik se-Bandung Raya".

2. Misi Perusahaan

- Menyediakan Sarana dan Prasarana Peralatan Outdoor yang lengkap
- Memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen

3.1.3 Struktur Organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas yang telah ditetapkan di Warger Camp untuk sebagian adalah sebagai berikut:

1. Pemilik
2. Membuat dan menetapkan peraturan Bagian Alat
3. Bagian Marketing
4. Bagian Operasional

3.2 Metode Penelitian

Metode suatu kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat.

.

1.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif.

1.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh melalui pengamatan atau observasi dan wawancara.

1. **Observasi**
2. **Wawancara**

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Penulis mengambil data-data yang berhubungan dengan penelitian di Warger Camp untuk dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi. Dokumentasi yang didapat pada Warger Camp adalah sebagai berikut:

1. Dokumen Nota Penyewaan
2. Dokumen Daftar Harga Peralatan
3. Dokumen Laporan Transaksi

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sitem

Metode pendekatan/pengembangan sistem merupakan suatu metode yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Menurut Jogiyanto, pendekatan ini dimulai dari awal tahun 1970 disebut dengan pendekatan terstruktur (structured approach).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode prototipe.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat Bantu. Alat Bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD) dan Kamus Data.

1. **Flow Map**
2. **Diagram Konteks**
3. **Data Flow Diagram (DFD)**
4. **Kamus Data**
5. **Perancangan Basis Data**

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama dalam merancang basis data dapat dilakukan dengan melakukan pendekatan normalisasi data dan teknik entity relationship.

1. Normalisasi
2. Tabel Relasi

3.2.4 Pengujian Software

Langkah terakhir sebelum sistem/perangkat lunak diserahkan kepada user adalah melakukan pengujian(testing) terhadap sistem/perangkat lunak tersebut.

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Sistem Informasi penyewaan peralatan outdoor di Warger Camp saat ini masih berjalan dengan proses pembagian brosur-brosur untuk memberikan pelayanan informasi kepada konsumen dan penyimpanan data – data penyewaan berupa pencatatan melalui formulir dan transaksi dengan berkas dokumen hanya saja pengelolaan pelayanan dalam memberikan informasi dan pengolahan data penyewaan belum terkontrol sehingga dapat menyulitkan kegiatan operasional.

3.3.1 Analisis Dokumen

3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

3.3.2.1 Flow Map

Gambar 3.3 Flowmap Sistem Informasi penyewaan alat yang sedang berjalan.

3.3.2.2 Diagram Konteks

Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Informasi Penyewaan yang sedang berjalan

3.3.2.3 Data Flow Diagram

Gambar 3.5 DFD Sistem Informasi Penyewaan yang sedang berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem yang Diusulkan

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem pada penyewaan peralatan pada Warger Camping Equipment yang berbasis web adalah untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang diharapkan dapat :

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem
2. Meningkatkan efektivitas dan keakuratan informasi yang dihasilkan
3. Memperoleh data yang akurat yang dapat dipertagung-jawabkan
4. Menunjang daya saing perusahaan pada perkembangan teknologi pada penerapan sistem teknologi informasi.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan untuk sistem penyewaan pada Warger Camping Equipment sangat berbeda dengan sistem yang sedang berjalan

4.1.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

4.1.3.1 Digram Konteks

Gambar 4.1 Diagram Konteks Yang Diusulkan

4.1.3.2 Data Flow Diagram

Gambar 4.2 Data Flow Diagram

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* didalam sistem.

4.1.4. Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, Entity Relationship Diagram (ERD), Relasi Tabel, Struktur File, dan Kodifikasi.

4.1.4.1 Normalisasi

Langkah pertama dalam merancang basis data dengan sumber kamus data adalah membentuk tabel tidak normal dengan menggabungkan semua atribut yang ada di kamus data dalam satu tabel.

4.1.4.2 Relasi Tabel

Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi. Adapun saling keterkaitan antar tabel atau relasi tabel yang digunakan dalam sistem informasi penyewaan alat outdoor di Warger Camping Equipment adalah sebagai berikut.

Gambar 4.7 Relasi Tabel Penyewaan Alat Outdoor

4.1.4.3 ERD

Gambar 4.8 *Entity Relationship Diagram* Penyewaan Alat *Outdoor*

4.1.4.4 Struktur File

Perancangan struktur *file* merupakan suatu kumpulan dari data-data yang saling terkait dan berhubungan satu sama lainnya.

4.1.4.5 Kodefikasi

Pengkodean adalah pembuatan kode untuk tujuan mengklasifikasikan data.

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan yang digunakan secara langsung oleh pengguna

4.2.1 Struktur Menu

Perancangan menu ini digunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program atau *website* yang di buat.

1. Struktur Menu Publik

Gambar 4.9 Struktur Menu Publik

2. Struktur Menu Cutomer

Gambar 4.10 Struktur Menu Customer

3. Struktur Menu Admin

Gambar 4.11 Struktur Menu Admin

4.2.2 Rancangan Input

Perancangan input yaitu sebuah tampilan yang dirancang sebagai tempat untuk memasukan data-data yang diberikan oleh pengguna sistem (*user*).

1. Rancangan Login
2. Rancangan Pendaftaran Customer
3. Rancangan Tampilan Tambah Alamat
4. Rancangan Tampilan Ubah Password

Rancangan Tampilan Penyewaan

Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Penyewaan

5. Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran

4.2.3 Rancangan Output

Dalam peracangan output ini akan digambarkan mengenai format output yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang digunakan didalam sistem ini.

1. Laporan Product
2. Laporan Penyewaan

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Gambar 4.20 Arsitektur Jaringan

4.4 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

4.4.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan oleh aplikasi *web* Sistem Informasi penyewaan Peralatan ini menggunakan data uji inputan berupa masukan dari *user member* dan *admin*.

Tabel 4.9 Rencana Pengujian

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian Login Customer
   Pengujian Login Admin
2. Pengujian Input Pendaftaran
3. Pengujian Input Pemesanan Peralatan
4. Pengujian Input Data Alamat

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa perangkat lunak ini dapat digunakan dengan baik, namun pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, karena hanya dilakukan pada satu sisi pengujian.

4.5 Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik.

4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perancangan aplikasi sistem informasi penyewaan alat-alat outdoors berbasis *web* pada Warger Camping Equipment yang dibuat ini adalah diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dinamis dan dapat mudah untuk dikembangkan sedangkan untuk penyimpanan database yang digunakan adalah SQL Server.

4.5.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan khususnya oleh pihak *operasional* berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi minimum adalah dengan menggunakan *processor* minimal intel Pentium IV 2.0 Ghz.
2. Harddisk terpasang 80 GB

3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 512 MB
4. Mouse dan keyboard dan monitor sebagai peralatan antarmuka.
5. Jaringan internet.

4.5.3 Implementasi Data Base

Sebuah basis data atau database, sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi.

4.5.4 Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula antara user atau pelanggan dan sistem.

4.5.4.1 Halaman Utama Publik

4.5.4.2 Halaman Utama Cutomer

4.5.5 Implementasi Instalasi Program

1. Simpan Folder Aplikasi dalam lokasi XAMPP/htdocs
2. Langkah selanjutnya adalah copy folder database warger ke drive C:/xampp/mysql/data.
3. Langkah selanjutnya adalah buka web browser seperti Firefox dll.
4. Kemudian running aplikasi di web browser dengan cara ketikan alamat address bar seperti gambar dibawah ini.

4.5.6 Penggunaaan Program

1. Halaman Utama Publik
2. Halaman Login Customer
3. Halaman Input Pendaftaran
4. Halaman Utama Customer
5. Halaman Input Pemesanan Peralatan
6. Halman Input Alamat
7. Halaman Input Bank Transfer
8. Halaman Tampil Product yang disewakan
9. Halaman Tampil Daftar Penyewaan
10. Halaman Konfirmasi Pembayaran
11. Halaman Login Admin
12. Halaman Utama Admin
13. Halaman Utama Admin
14. Halaman Manage Kategori Admin
15. Halaman Manage Penyewaan Admin
16. Halaman View Detail Penyewaan
17. Halaman Manage Pengembalian Admin
18. Halaman Data Admin

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penyewaan yang dibuat, diharapkan dapat meningkatkan permintaaan penyewaan dan memperluas pasar.

2. Dengan adanya sistem informasi penyewaan yang dibuat, diharapkan dapat membuat laporan dengan cepat, tepat dan mengurangi kesalahan perhitungan.
3. Dengan adanya sistem informasi baru yang dibuat dapat dijadikan media promosi.

5.2 Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor pada Warger Camping Equipment ini maka, 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 Warger Camping Equipment adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya melayani penyewaan melalui internet online, akan lebih baik lagi jika aplikasi ini nantinya dapat memberikan layanan penyewaan secara offline.
2. Barang yang bias dipinjam adalah barang yang berstatus tersedia, disarankan agar peminjaman barang bias dilakukan saat barang masih berstatus booking atau dipinjam.
3. Aplikasi ini tidak membahas tentang kerusakan dan kehilangan barang, lebih baik lagi jika aplikasi ini dibuatkan perhitungan untuk kerusakan dan kehilangan barang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Dr. Azhar Susanto, MBus ,Ak. “Sistem Informasi Manajemen”. Yogyakarta : Andi Offset. 2004

[2] Andri Kristanto. “Perancangan Sistem Informasi”. Gava Media. Yogyakarta. 2008

[3] Andri Sahata Sitanggang, “Komputer dan Masyarakat”. Bahan Ajar. Bandung : Program Studi Sistem Informasi, 2014.

[4] Jogiyanto. “Sistem Teknologi Informasi”. Yogyakarta : Andi Offset. 2005

[5] (15 Juni 2015), “Kamus Besar Bahasa Indonesia”. [online], http://kbbi.web.id/sewa

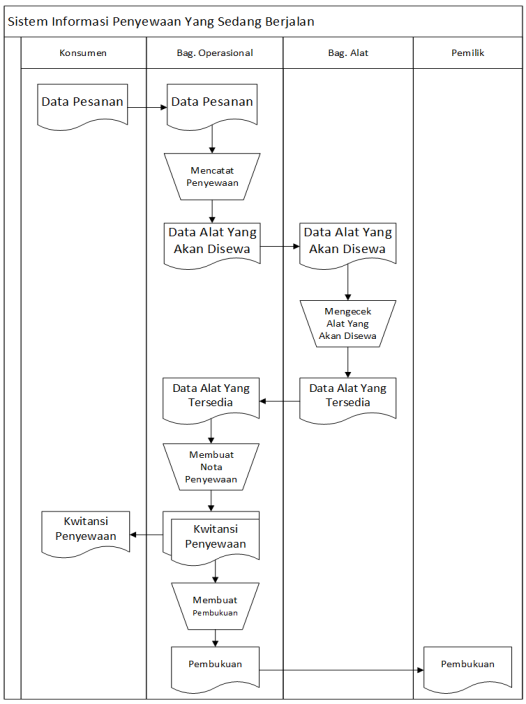
[6] Saputro, Hendra W. “Pengertian Website dan Unsur-unsurnya”. Bandung. 2007

[7]Abdul, Kadir. 2009. “Membuat Aplikasi Web dengan Php + Database MySQL”. Jogyakarta : Andi Offset.

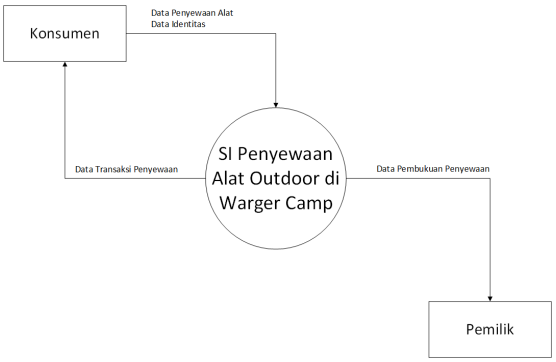
[8] (12 Juni 2015), “Yii Framework”. [online] Available: http://www.yiiframework.com/

[9] Achmad Solichin, “MySQL 5 Dari Pemula Hingga Mahir”, v1.0, Jakarta : UNIVERSITAS BUDI LUHUR, 2010.

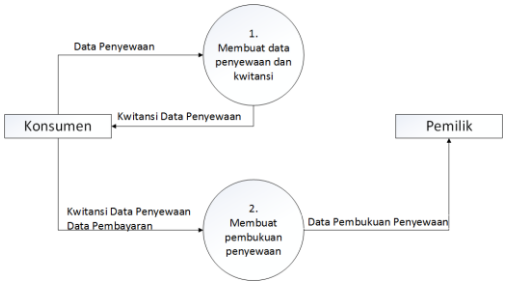
[10] Jogiyanto H-M, “ Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis “, Andi Off Set, Yogyakarta,1995.



Gambar 3.3 Flowmap Sistem Informasi penyewaan alat yang sedang berjalan.



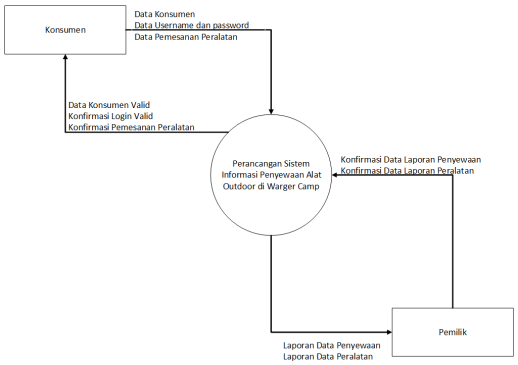
Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Informasi Penyewaan yang sedang berjalan



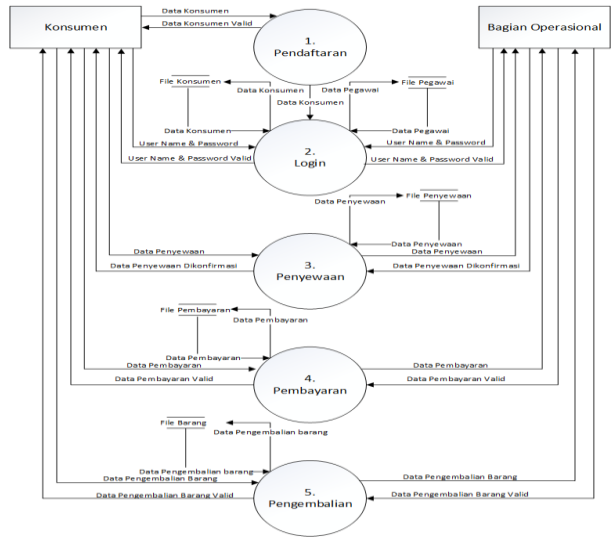
Gambar 3.5 DFD Sistem Informasi Penyewaan yang sedang berjalan

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

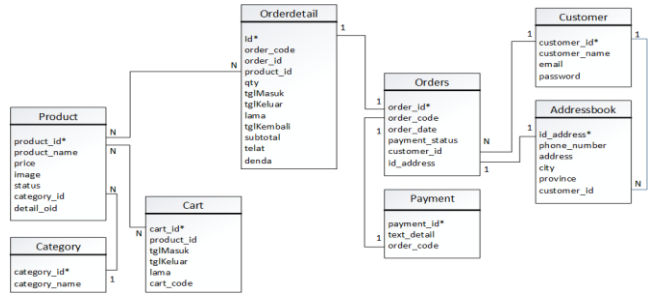
No	Masalah	Rencana Penyelesaian
1.	*Customer* masih mendatangi langsung Warger Camp untuk melakukan penyewaan sehingga banyak waktu yang dibutuhkan *customer*.	Membuat sistem informasi penyewaan peralatan alat outdoor yang berbasis web.
2.	Kesulitan dalam pencarian perlengkapan karena banyaknya penyewa sehingga pihak Warger Camp tidak memantau dengan baik jumlah alat outdoor yang ada.	Membuat sistem pengolahan data Peralatan
3.	Tidak adanya informasi status barang yang akan dipinjam oleh *customer* ada atau tidak di gudang.	Dibuat sistem informasi yang online yang menyediakan status barang sedang dipinjam atau tidak.



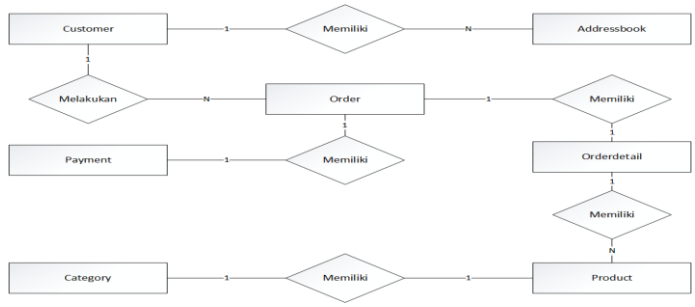
Gambar 4.1 Diagram Konteks Yang Diusulkan



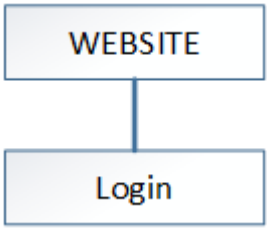
Gambar 4.2 Data Flow Diagram



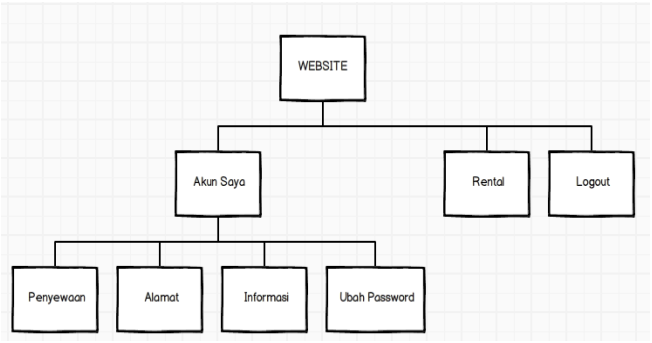
Gambar 4.7 Relasi Tabel Penyewaan Alat Outdoor



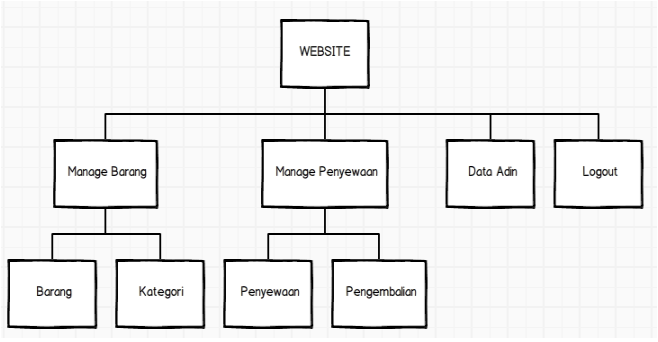
Gambar 4.8 *Entity Relationship Diagram* Penyewaan Alat *Outdoor*



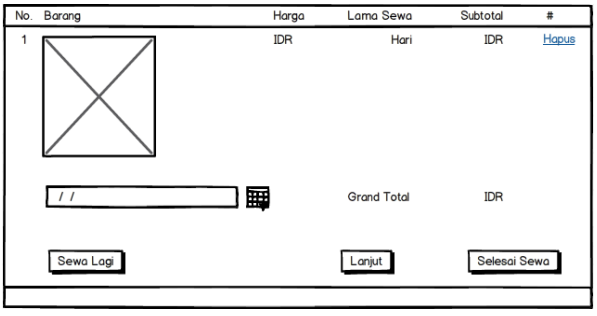
Gambar 4.9 Struktur Menu Publik



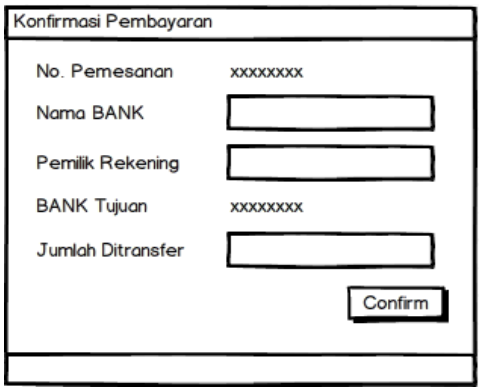
Gambar 4.10 Struktur Menu Customer



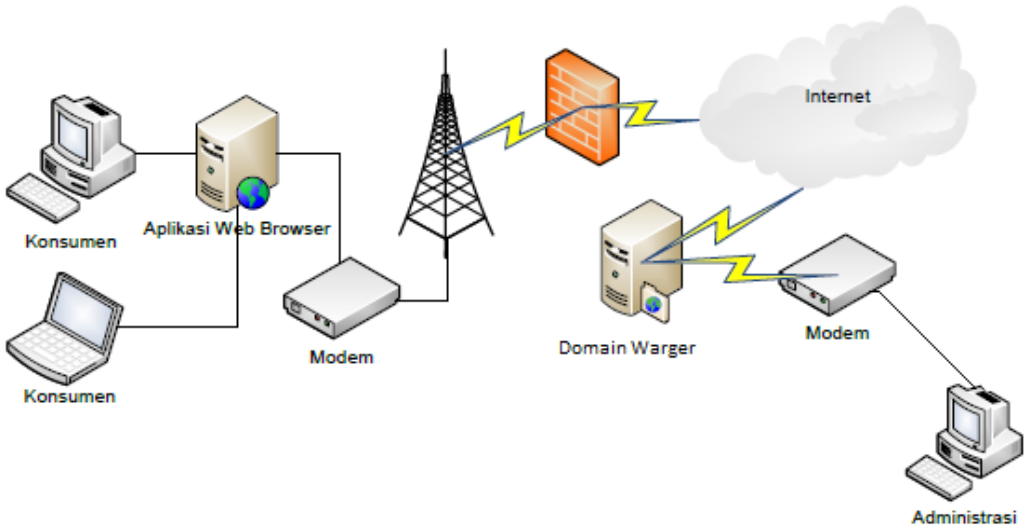
Gambar 4.11 Struktur Menu Admin



Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Penyewaan



Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.20 Arsitektur Jaringan

Tabel 4.9 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Data Pengujian	Kelas Pengujian
Login Customer	Verifikasi dan login cutomer dengan memasukan email dan password oleh customer.	Black Box
Login Admin	Verifikasi dan login admin dengan memasukan email dan password oleh admin.	Black Box

Pengujian pengisian data customer pada form pendaftaran	Proses pengisian data customer pada form pendaftaran sekaligus proses penyimpanan data customer.	Black Box
Pegujian pengisian data pemesanan.	Proses pengisian data pemesanan sekaligus proses hitung dan simpan.	Black Box
	Proses hapus pemesanan sekaligus menghapus pemesanan.	Black Box
Pengujian pengisian data pembayaran	Pengisian data pembayaran sekaligus proses konfirmasi pembayaran.	Black Box