SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT DAN PEMBELIAN BARANG DI SINDANG JAYA PESTA

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi syarat Kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi

Strata 1 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

GILANG KHOMAENI ARS

10510337



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRAK

Sindang Jaya Pesta yaitu suatu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyewaan alat pesta. dalam melakukan proses bisnisnya Sindang Jaya Pesta selalu mengutamakan kenyamanan pelanggan. Untuk itu Sindang Jaya Pesta selalu melakukan inovasi – inovasi yang berorientasi pada pelanggan Namun dalam menjalankan usahanya Sindang Jaya Pesta terdapat berbagai permasalahan yaitu Perusahaan tersebut belum memiliki Sistem Informasi Jasa yang terintegrasi. penyewaan alat dan pembelian alat dilakukan secara manual yaitu dengan di tulis tangan sehingga jika terjadi permohonan penyewaan yang banyak dapat memakan waktu yang panjang hal ini dianggap kurang efisien dan masih belum terkomputerisasi. Sehingga Sindang Jaya Pesta membutuhkan sebuah sistem yang mendukung untuk penyewaan alat dan pemebelian alat agar dapat berjalan secara efektif dan efisien tidak memakan waktu.

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah metode sistem yg berorientasi terstruktur dan untuk metode pengembangan sistem adalah metode waterfall dan menggunakan perangkat lunak Java Netbeans 7.0 , untuk basis datanya menggunakan MySql.

Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta dan Pembelian Alat diharapkan sebagai pemecahan masalah yang ada di Sindang Jaya Pesta dalam penyewaan alat pesta dan pemebelian alat sehingga memudahkan perusahaan untuk meningkatkan mutu dan kualitas kinerja perusahaan kedepannya nanti.

Kata Kunci : sistem informasi, penyewaan alat pesta, pembelian alat

ABSTRACT

Sindang Jaya Party that is a company engaged in party tool rental services. in conducting its business processes Sindang Jaya Party always put the customer's convenience. For that Sindang Jaya Party constantly innovate - innovation-oriented customers in the operations Sindang But Jaya Party there are various problems that the company has not had an integrated information system services. equipment rental and purchase of equipment is done manually, by hand written so that if there are many rental request may take a long time this was considered inefficient and still not computerized. So Sindang Jaya Party requires a support system for leasing The purchase of tools and instruments in order to be able to effectively and efficiently is not time consuming.

The research methods I use to accomplish this final task is the method that the system is structured and oriented to the development of the method is the waterfall method and system using Java Netbeans 7.0 software, to the database using MySQL.

Party Equipment Rental Information Systems and Purchasing expected as a troubleshooting tool that is in Sindang Jaya Party in party equipment rental and The purchase tools making it easier for companies to improve the quality of the future performance of the company later.

Keywords: information systems, party equipment rental, equipment purchase

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

Informasi sangat penting di setiap aktifitas sehari-hari, terkadang juga dituntut untuk mengolah atau menghasilkan informasi. Karena itu komputer merupakan salah satu alat bantu yang paling tepat untuk mendapatkan, mengolah dan menghasilkan informasi yang amat dibutuhkan pada setiap aktifitas. Hal tersebut membuat terciptanya sebuah aplikasi. Aplikasi ini dapat membantu agar kinerja lebih cepat, responsif, efisien dan nyaman.

Teknologi informasi yang ada mengakibatkan adanya persaingan di antara usaha-usaha yang sejenis, salah satu diantaranya adalah bidang usaha jasa penyewaan alat pesta. Banyak perusahaan penyewaan alat pesta baru yang bermunculan yang menawarkan fasilitas-fasilitas yang lebih lengkap yang memudahkan bagi pelanggan. Oleh karena itu, masing-masing perusahaan selalu berupaya untuk melakukan inovasi-inovasi baru terutama dalam bidang teknologi informasi. Perusahaan-perusahaan yang lama dituntut untuk melakukan perubahan, jika ingin bersaingan dengan perusahaan baru yang unggul secara teknologi.

Untuk itu penulis melakukan analisa ke lapangan untuk melihat proses setiap kegiatan dari jasa penyewaan alat pesta tersebut. Dari setiap kegiata – kegiatan yang dilakukan masih tergolong manual, contohnya pada saat penyewaan alat dilakukan secara manual yaitu dengan di tulis tangan sehingga jika terjadi permohonan penyewaan yang banyak dapat memakan waktu yang panjang hal ini dianggap kurang efisien, Pembelian Alat hanya dilakukan setiap 1 tahun sekali oleh karena itu banyak barang yang sudah tidak layak pakai, dan Pengecekan Barang harus dilakukan dengan mengontrol ke gudang dan alat di cek satu persatu untuk memastikan alat yang di sewa masih tersedia. Hal tersebut tidak menggunakan komputerisasi untuk proses pembayaran. Untuk itu berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi **"Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Dan Pembelian Alat Di Sindang Jaya Pesta ".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan Latar Belakang diatas maka penulis mengidentifikasikan masalah-masalah yang ada yang berhubungan dengan perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Dan Pembelian Alat Di Sindang Jaya Pesta, adalah :

1. Adanya keterbatasan sistem dalam transaksi penyewaan alat pesta yang dibutuhkan oleh konsumen.
2. Adanya keterbatasan sistem dalam pembuatan laporan penyewaan alat pesta.
3. Susahnya dalam pembuatan laporan alat pesta yang menyulikan untuk memutuskan pembelian alat pesta yang dibutuhkan.

4. Pengecekan barang dilakukan dengan survei ke gudang dengan cara menghitung manual.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis merumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Membuat Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Dan Pembelian Alat di Sindang Jaya Pesta mulai dari awal penyewaan sampai dengan penyusunan laporan.
2. Membuat laporan-laporan perusahaan dan penyewaan alat sebagai usulan perbaikan sistem dari sistem yang sedang berjalan.
3. Membuat sistem untuk pengecekan alat yang masih layak pakai yang terdapat pada gudang agar pembelanjaan alat pesta sesuai dengan kebutuhan.
4. Pembuatan sistem pengecekan barang secara komputerisasi.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penulis melakukan perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Dan Pembelian Alat Di Sindang Jaya Pesta adalah :

1. Mempercepat proses transaksi mulai dari penyewaan sampai pembuatan laporan dan menghindari kesalahan data.
2. Menghasilkan informasi yang lebih akurat untuk pembuatan laporan penyewaan.
3. Memudahkan karyawan perusahaan dalam melakukan aktifitas kerja.
4. Mempercepat proses pengecekan alat.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan analisa terhadap Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Dan Pembelian Alat Di Sindang Jaya Pesta.
2. Melakukan perancangan Sistem Informasi penyewaan alat yang baru dengan aktifitas yang lebih kompleks untuk menggantikan sistem yang lama.
3. Sistem baru yang dirancang dapat menjadi masukan bagi perusahaan untuk meningkatkan kinerja perusahaan ke depannya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara Akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya peneliti baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.
2. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh secara teori di lapangan.
3. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi pihak terkait dengan penelitian ini, dapat mengembangkan Sistem Informasi penyewaan alat pesta dan Pembelian Alat yang sedang berjalan menjadi Sistem Informasi pemesanan yang terintegrasi, sehingga dapat memberikan informasi secara cepat, tepat, akurat dan relevan dan tepat waktu agar dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan agar dapat mengolah sistem dapat lebih terarah, dari permasalahan yang timbul, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil akhir dari sistem informasi pemesanan barang ini adalah berupa proses penyewaan alat, Pembelian Alat, laporan ketersediaan alat dan tidak membuat laporan keuangan maupun biaya operasional perusahaan.
2. Apabila penyewaan telah dibuat dan dibayar secara tunai maka akan dilakukan proses pengiriman barang.
3. Apabila konsumen melakukan pembatalan penyewaan alat maka uang tunai tersebut di kembalikan hanya 50%.
4. Apabila konsumen melakukan pembatalan , waktu yang diberikan 1 jam sebelum pengiriman alat mulai pada saat penyewaan alat, jika lebih dari 1 jam maka uang yang sudah di bayarkan di anggap hangus.

II. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. [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 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

1. Komponen Sistem
2. Batas Sistem
3. Lingkungan Luar Sistem
4. Penghubung Sistem
5. Masukan Sistem
6. Keluaran Sistem
7. Pengolah Sistem
8. Sasaran Sistem

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sistem terdiri dari [1]:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik
2. Sistem Deterministik dan Probabilistik
3. Sistem Tertutup dan Terbuka
4. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia
5. Sistem Sederhana dan Sistem Kompleks

2.2 Konsep Dasar Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. [3] Informasi dapat didefinisikan sebagai:

"Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".[4]

2.2.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berguna banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

2.2.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari informasi tergantung dari tiga hal yaitu :

1. Akurat (accurate)

2. Tepat Waktu (timelines)

3. Relevan (relevance)

2.2.3 Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*Value of Information)* ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sebagian informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai tetapi dapat ditaksir nilai keefektifannya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Dengan kata lain, informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah diorganisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang. [1]

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa "Informasi adalah suatu hasil pengolahan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti sesuai dengan kebutuhan penerimanya".

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berguna banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

Data diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali melalui suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

2.3.2 Manfaat Sistem Informasi

Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk dan pelayanan mereka.

2.4 Deskripsi Teoritis

2.4.1 Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta berbasis Desktop

Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta adalah suatu sistem informasi yang memberikan kemudahan dalam penyewaan alat pesta berbasis desktop sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan penyewaan alat pesta. Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta ini dirancang selain untuk memberikan kemudahan pelayanan bagi konsumen juga ditujukan untuk meningkatkan kinerja bagian operasional Sindang Jaya Pesta dalam melakukan penyewaan alat pesta dan pembelian alat dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu dengan adanya Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta diharapkan dapat meningkatkan citra perusahaan agar tetap mampu bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain.

2.4.2 Pengertian Data dan Pengelolaan Data

Menyebutkan berbagai definisi dapat dibuat mengenai data. Namun dalam hal ini dibatasi tentang pengertian data dalam kaitan pemrosesan data dengan sistem komputer. [7]

Menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan data adalah fakta tentang sesuat di dunia nyata yang dapat direkam dan disimpan pada media komputer. Data juga dapat dimanipulasi dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi berguna bagi *user*.

Adapun pengertian Kata "Pengelolaan" dapat disamakan dengan manajemen, yang berarti pula pengaturan atau pengurusan. [8] Banyak orang yang mengartikan manajemen sebagai pengaturan, pengelolaan, dan pengadministrasian, dan memang itulah pengertian yang populer saat ini. Pengelolaan diartikan sebagai suatu rangkaian pekerjaan atau usaha yang

dilakukan oleh sekelompok orang untuk melakukan serangkaian kerja dalam mencapai tujuan tertentu.

Pengelolaan data dan informasi saling berhubungan satu sama lainnya yang terdiri dari perangkat keras *(hardware)*, perangkat lunak *(software)*, pemakai *(brainware)*. Data itu sendiri dan lainnya berhubungan dengan suatu pengolahan data dan informasi. Operasi-operasi yang dilakukan dalam pengolahan data itu sendiri antara lain adalah *input* data, tranformasi data, dan Informasi *output.*

2.5 Perangkat Lunak Pendukung

2.5.1 Java

Secara garis besar, ada beberapa hal yang wajib kita ketahui dan pahami tentang bahasa java, yaitu sebagai berikut [9]:

1. Java adalah bahasa pemrograman tingkat menengah, artinya semantik bahasa java mendekati bahasa manusia dan bahasa mesin.
2. Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek, artinya semantik java berjalan dibawah class yang memiliki *properties*/*attribute* dan *method.*
3. Java bersifat *open source,* artinya *source code* java boleh dikembangkan oleh pengembang lain.
4. Java bersifat *case sentitive,* artinya semantik bahasa java membedakan huruf besar dan huruf kecil.
5. Java bersifat *multi platform*, artinya bisa berjalan di berbagai *platform,* meliputi : *Windows, Machintos, Linux, Solaris,* bahkan *Mobile.*

2.5.2 NetBeans IDE

NetBeans adalah Integrated Development Environment (IDE) berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas Swing. [10]

2.5.3 MySQL

MySQL merupakan salah satu database server yang berkembang di lingkungan open source dan didistribusikan secara free (gratis) dibawah lisensi GPL. [11]

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1 Objek penelitian

Objek penelitian dilakukan pada Sindang Jaya Pesta. Lokasi dari tempat penelitian ini dilakukan di Jl. Taman Cibaduyut Indah No. Fa118 Cibaduyut, Bandung.

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.[14]

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.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua).

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam setiap perancangan banyak metode-metode yang bisa digunakan untuk mendukung proses perancangan itu sendiri, itu memungkinkan untuk mempermudah proses perancangan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem terstruktur.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. [15]

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

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

3.2.4 Pengujian *Software*

Pada penelitian ini sistem informasi yang akan dibangun di uji dengan pengujian pengujian black box.

IV. Hasil Penelitian

4.1 Perancangan Sistem

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

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

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 Sindang Jaya Pesta yang berupa *Flow map, Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram*, *Kamus Data*, Normalisasi, Relasi Tabel, Entity Relationship Diagram, Struktur File, dan Kodifikasi.

4.1.3.1 Flow Map

Flowmap merupakan pengambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu kegiatan.

4.1.3.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem.

4.1.3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan alat pembuat model yang memungkinkan *professional* sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data

4.1.3.4 Kamus Data

Kamus data dapat mendefinisikan dengan lengkap data yang mengalir diantara proses, penyimpanan data dan entitas.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Proses penyimpanan data-data pada perangkat lunak ini memerlukan database. Perangkat lunak yang dikembangkan menggunakan prinsip relasional karena adanya beberapa entitas yang saling berhubungan.

4.1.4.1 Normalisasi

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data dan elemen mejadi tabel-tabel yang menunjukan entity atau relasi.

4.1.4.2 Relasi Tabel

Relasi tabel adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yan lain sehingga membentuk basis data, dan adapula tabel yang tidak ada hubungan antara tabel satu dengan yang lainnya.

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang digunakan untuk pemodelan basis data rasional, diagram ERD menggambarkan tabel dalam suatu database serta relasi atau hubungan antara tabel-tabel tersebut.

4.1.4.4 Struktur File

Perancangan struktur file merupakan isi atau data apa saja yang terdapat pada database. Dengan kata lain struktur file akan menentukan struktur fisik database.

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan dibuat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan unput dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu perancangan program untuk memudahkan melihat dan memfungsikan sesuai dengan kebutuhan.

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna system.

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Sindang Jaya Pesta ini menggunkan topologi star dalam perancangan jaringannya.

4.4 Implementasi

Implementasi system merupakan pengembangan dari tahap desain system. Pada tahap implementasi system yang telah dibuat diterapkan untuk mewujudukan hadil dari pengembangan system.

4.5 Pengujian Sistem

Tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan sistem informasi penjualan dan pemesanan yang telah dibangun, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pemesanan, seluruh proses yang menyangkut penjualan dan pemesanan barang sudah dilakukan secara terkomputerisasi sehingga menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat mengatasi masalah dalam ketidak cocokan data.
2. Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pemesanan proses pengolahan data barang sudah terkomputerisasi, sehingga masalah dalam lambatnya menghasilkan informasi tentang jumlah stok barang dapat teratasi.
3. Dengan dibangunnya sistem informasi penjualan dan pemesanan proses pengolahan data serta pengarsipan menjadi lebih efektif karena sudah menggunakan *database,* sehingga proses pencarian data menjadi lebih cepat.

5.2 Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Demi kelancaran sistem informasi ini kedepannya, karena perubahan-perubahan yang ada menyangkut teknologi informasi begitu pesat maka dibutuhkan perawatan pada aplikasi ini untuk mengecek setiap perubahan-perubahan data secara berkesinambungan, sehingga proses pelaporan data dapat dipantau dengan baik.
2. Agar perangkat lunak yang telah dirancang dapat dipelihara dengan baik dan kiranya dapat diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada.

VI. Daftar Pustaka

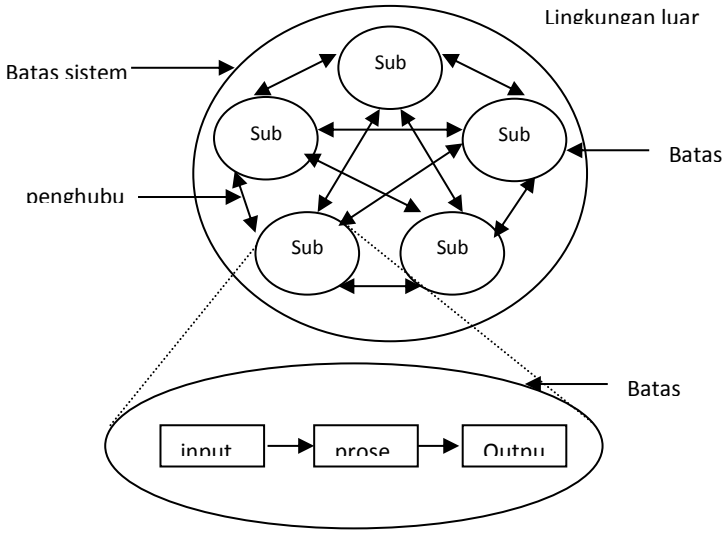
DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU :

[1] Kadir. Abdul, "*Pengenalan Sistem Informasi",* Yogyakarta : Andi, 2003.
[2] Jogiyanto. H.M, "*Analisis dan Desain",* Yogyakarta : Andi, 2005.
[3] Mulyanto. Agus, "*Sistem Informasi konsep & Aplikasi",* Bandung : Pustaka Pelajar, 2009.
[4] Jogiyanto. H.M, "*Analisis dan Desain",* Yogyakarta : Andi, 2000.
[5] Jogiyanto. H.M, "*Teknologi Sistem Informasi",* Yogyakarta : Andi, 2008.
[6] Sutabri. Tata, "*Analisis Sistem Informasi",* Yogyakarta : Andi, 2012.
[7] Nugroho. Adi, "*Mengembangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# dan SQL Server",* Yogyakarta : Andi, 2004.
[8] Arikunto. Suharsimi, "*Menajemen Penelitian",* Jakarta : Rineka Cipta, 1993.
[9] Hardiyana. Bella, dan Chandra W. Julian,"*Belajar Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa JAVA*", Bandung : Megatama, 2013.
[10] Dantas. Rhawi, "*NetBeans IDE 7 CookBook",* Mumbai: Packt Publishing Ltd, 2011.
[11] Prasetyo. D. D, "*Aplikasi Database Client/Server Menggunakan Delphi dan MySQL*", Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2004.
[12] Suwandi. H, dan Firman. T. N, "*Modul Kuliah Jaringan Komputer"* Bandung : Unikom Komputer Network Team, 2012.
[13] Krismiaji, "*Sistem Informasi Akuntansi*", Yogyakarta : Unit Penerbit dan Percetakan AMP YKPN, 2002.
[14] Sukmadinata*,"Metode Penelitian Pendidikan",* Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
[15] Presman,"*Software Engineering : a practitioner's approach*", New York : McGraw-Hill, 2010.

DAFTAR GAMBAR

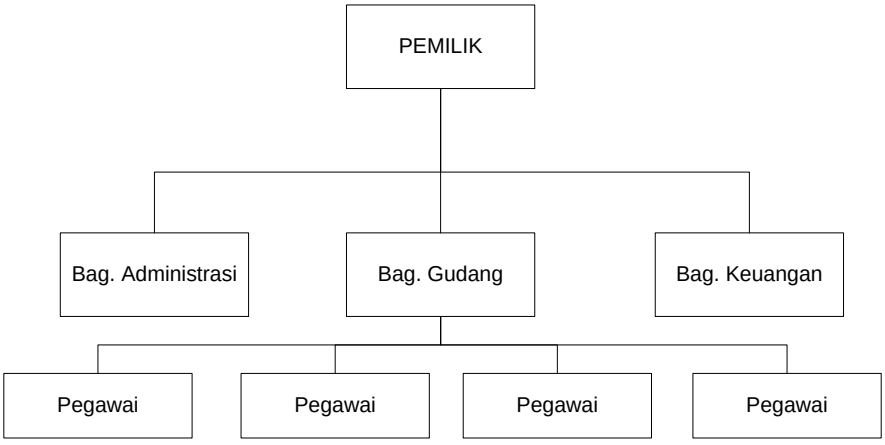
Gambar 2.1



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

(Sumber : Analisis dan Design [2,p.62])

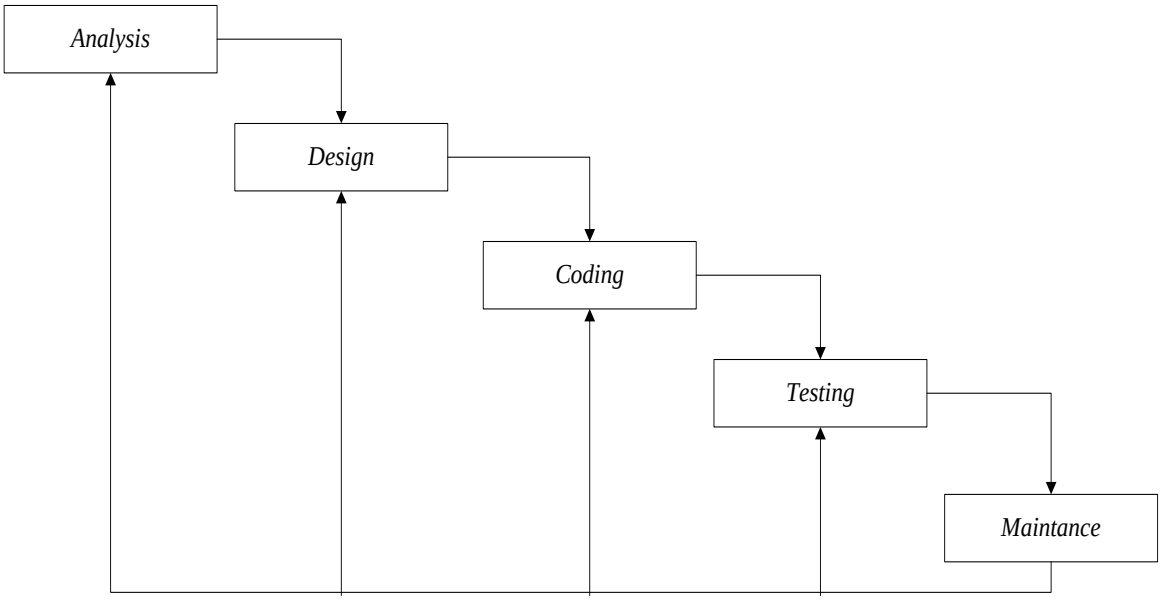
Gambar 3.1



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : Sindang Jaya Pesta)

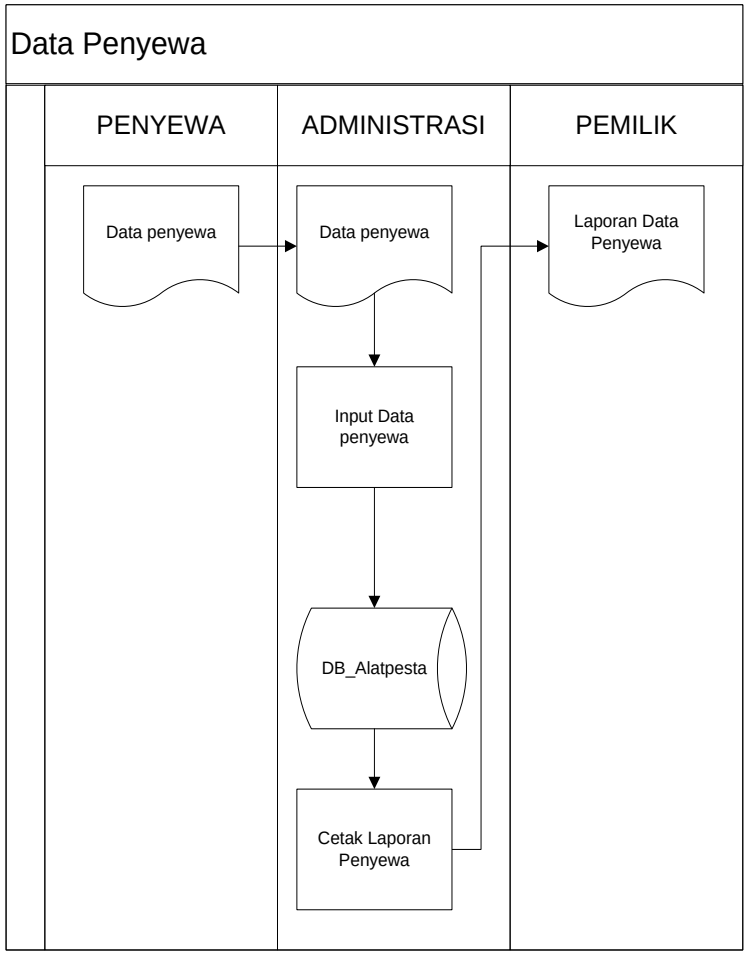
Gambar 3.2



Gambar 3.2 Pengembangan Sistem *Waterfall*

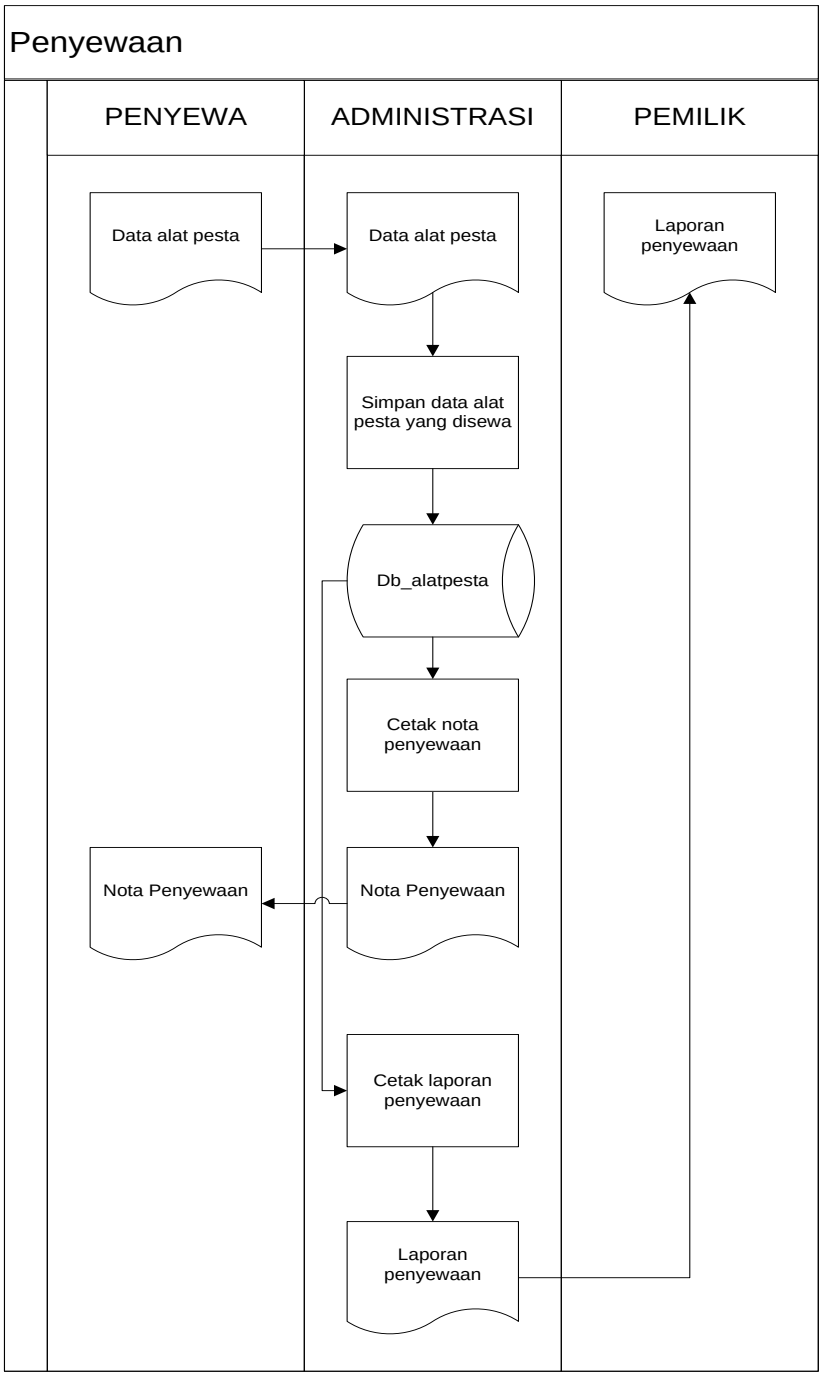
Sumber : (Roger S. Pressman, 2001:28)

Gambar 4.1



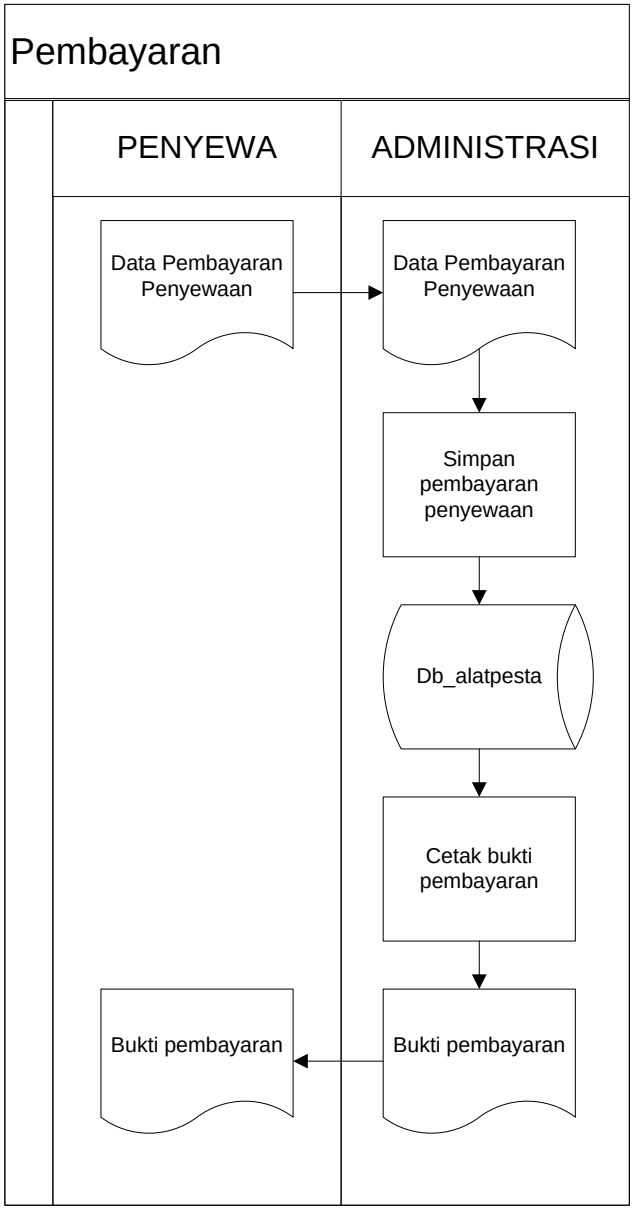
Gambar 4.1 Flow Map proses Data Penyewa yang diusulkan

Gambar 4.2



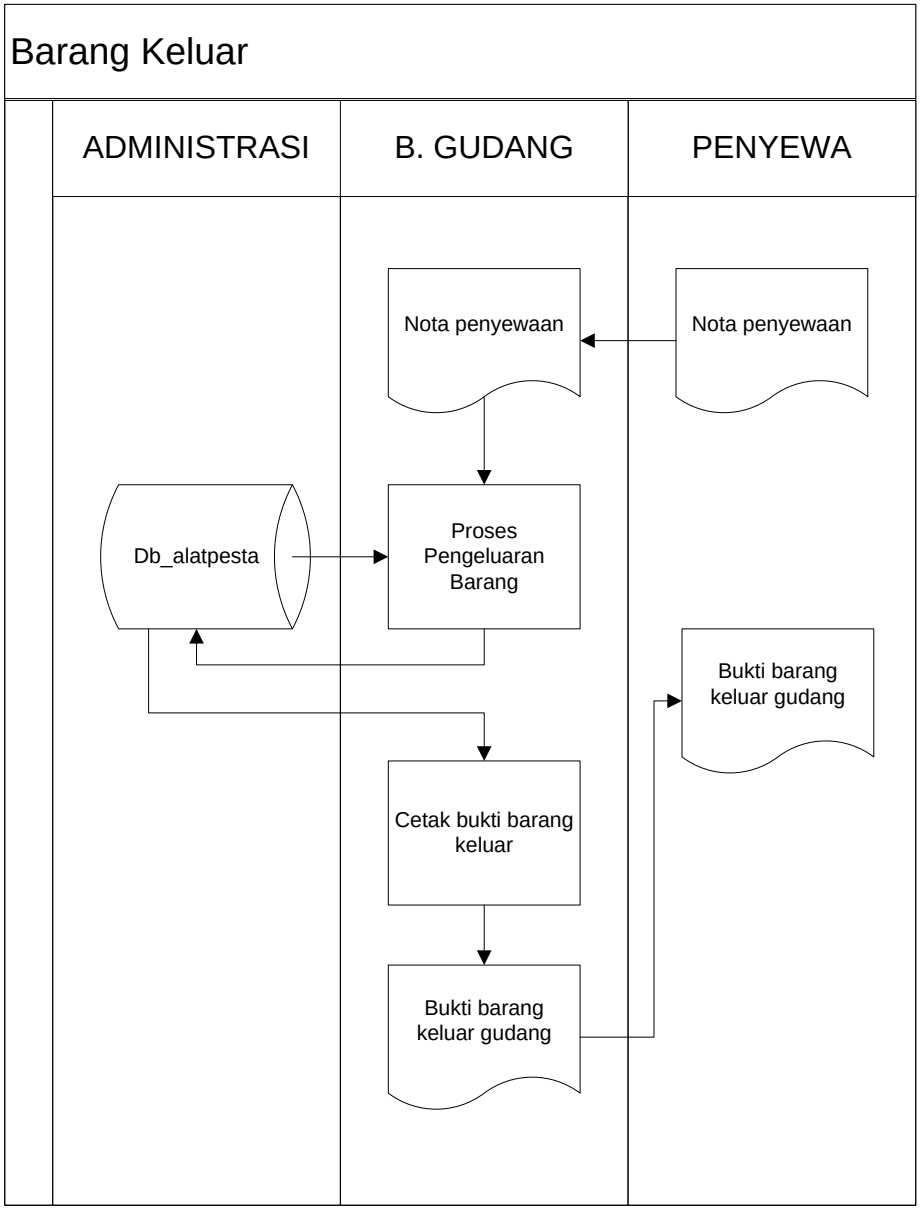
Gambar 4.2 Flowmap proses Penyewaan yang diusulkan

Gambar 4.3



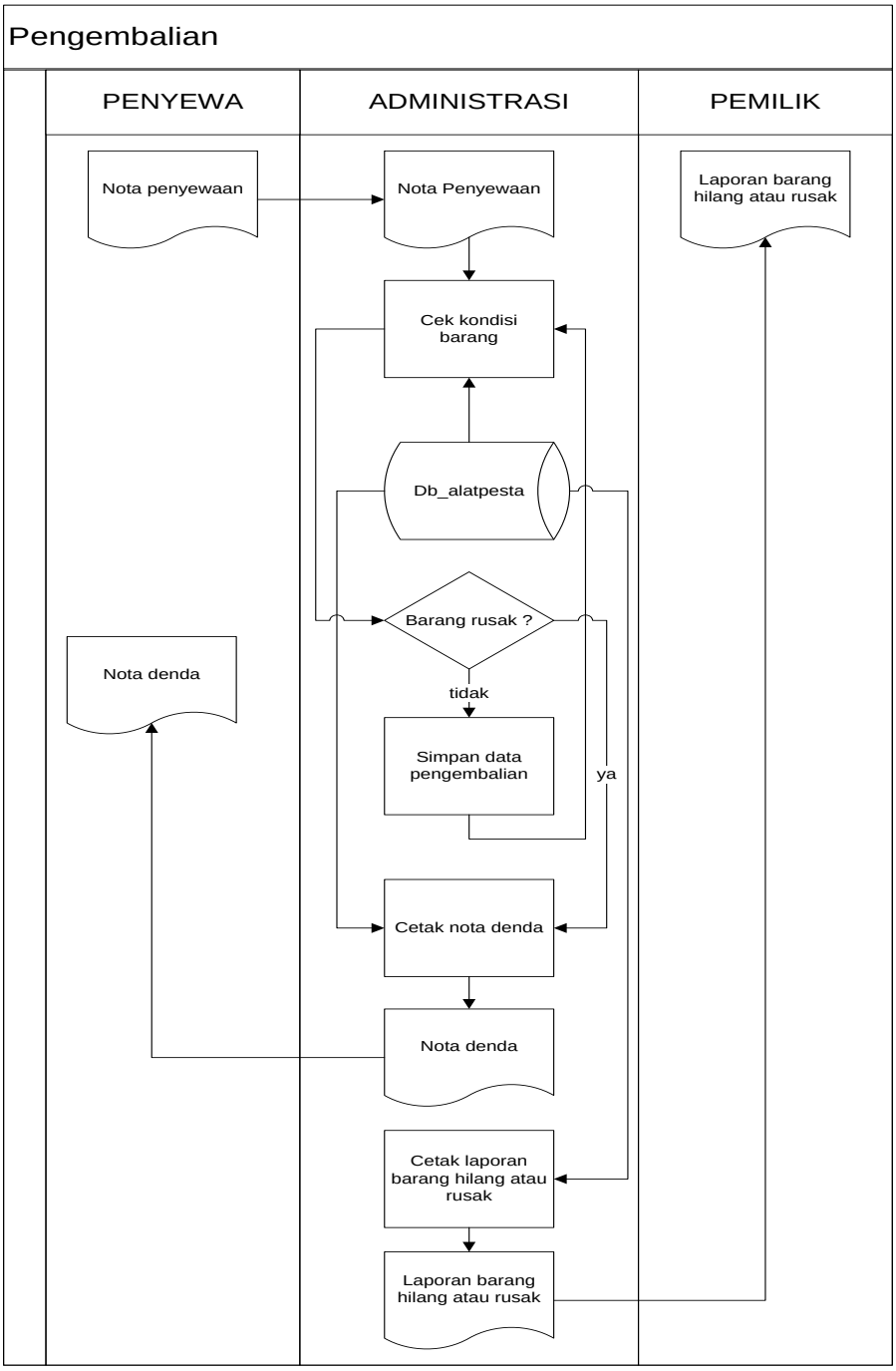
Gambar 4.3 Flowmap Pembayaran yang diusulkan

Gambar 4.4



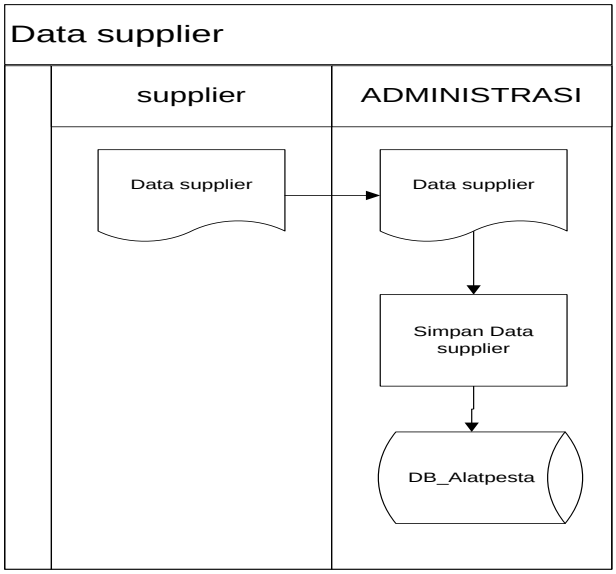
Gambar 4.4 Flow Map Barang keluar yang diusulkan

Gambar 4.5



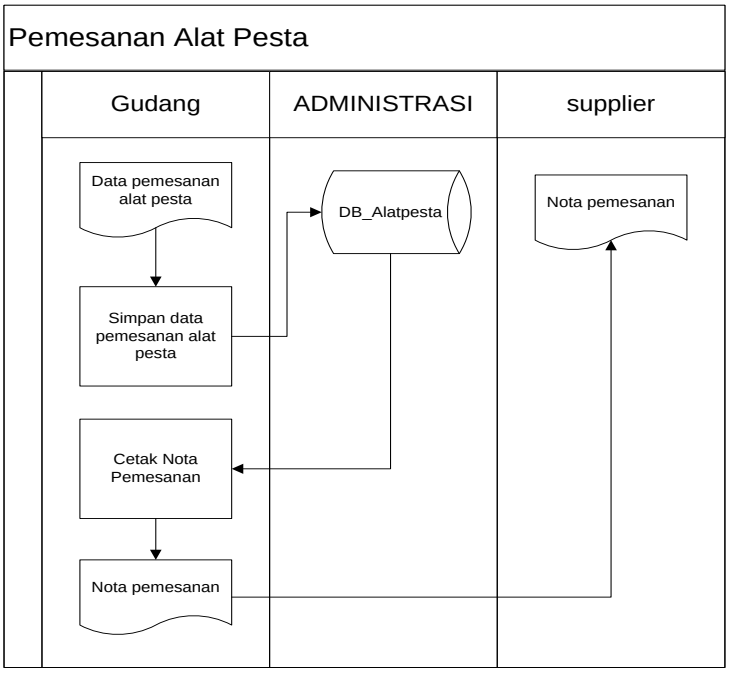
Gambar 4.5 Flowmap Pengembalian yang diusulkan

Gambar 4.6



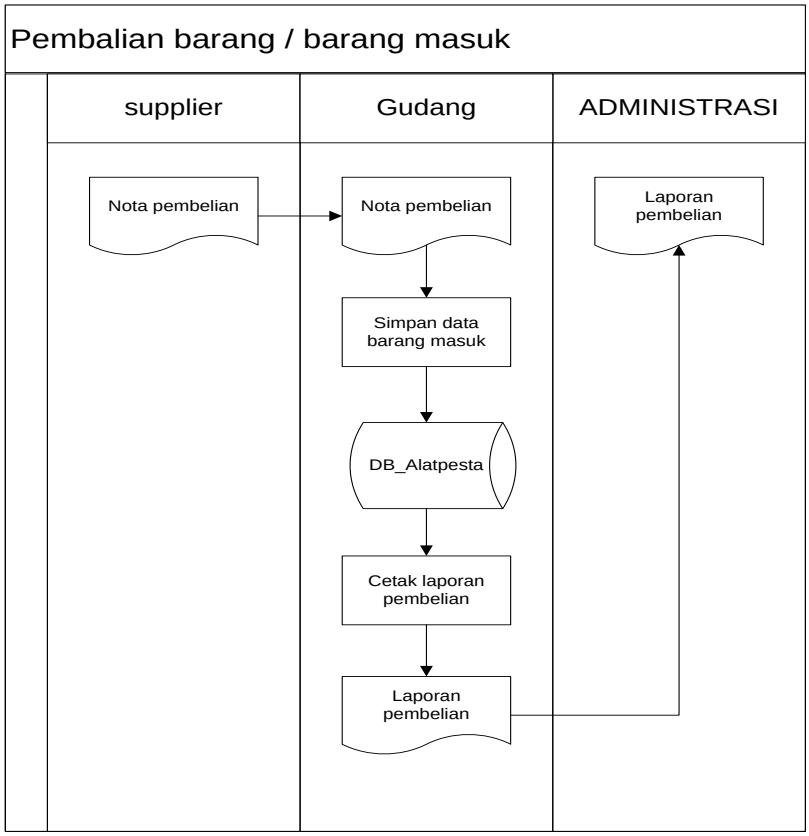
Gambar 4.6 Flowmap Supplier yang diusulkan

Gambar 4.7



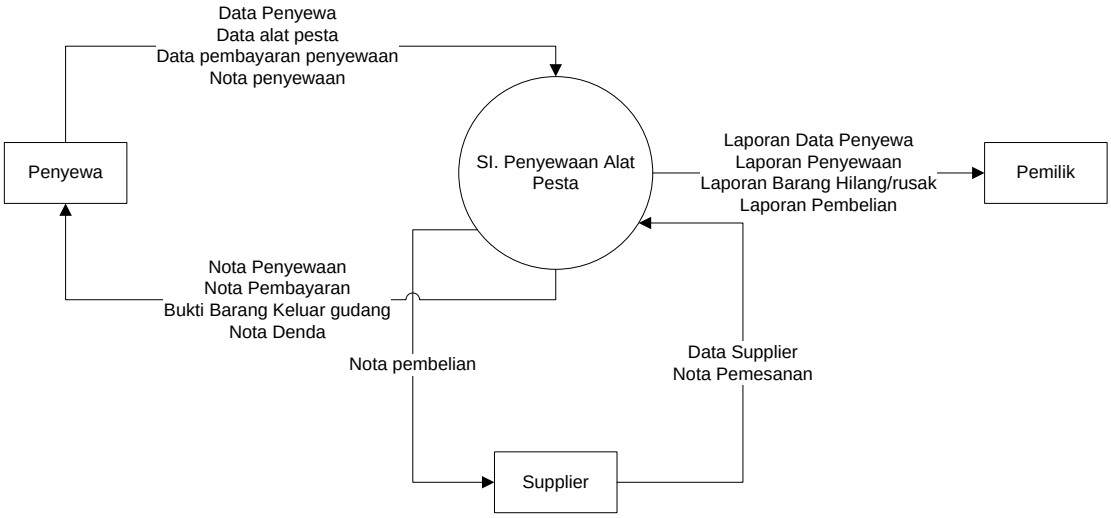
Gambar 4.7 Flowmap Pemesanan yang diusulkan

Gambar 4.8



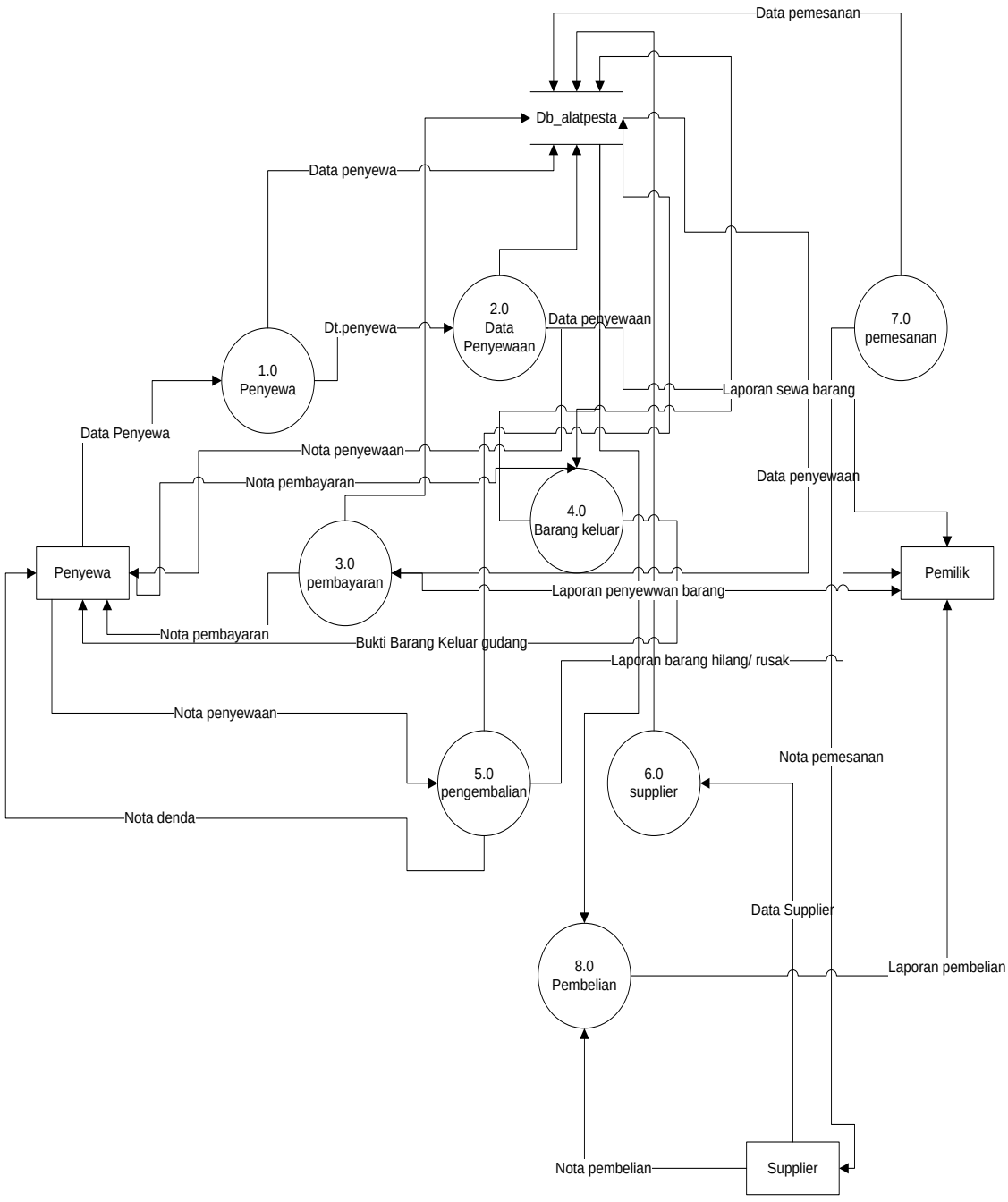
Gambar 4.8 Flowmap Pembelian yang diusulkan

Gambar 4.9



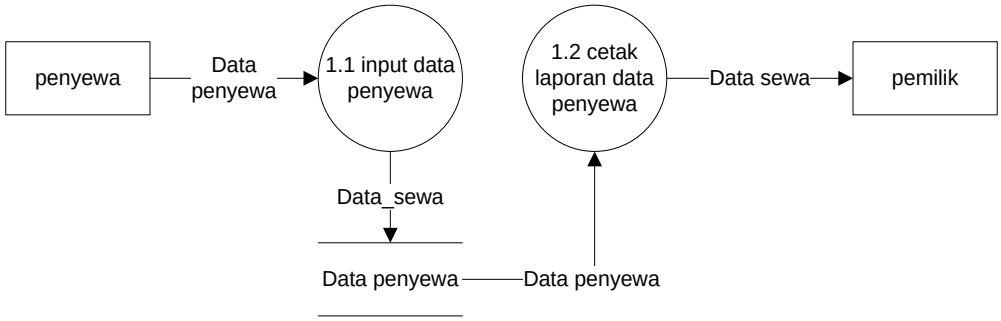
Gambar 4.9 Diagram konteks yang diusulkan

Gambar 4.10



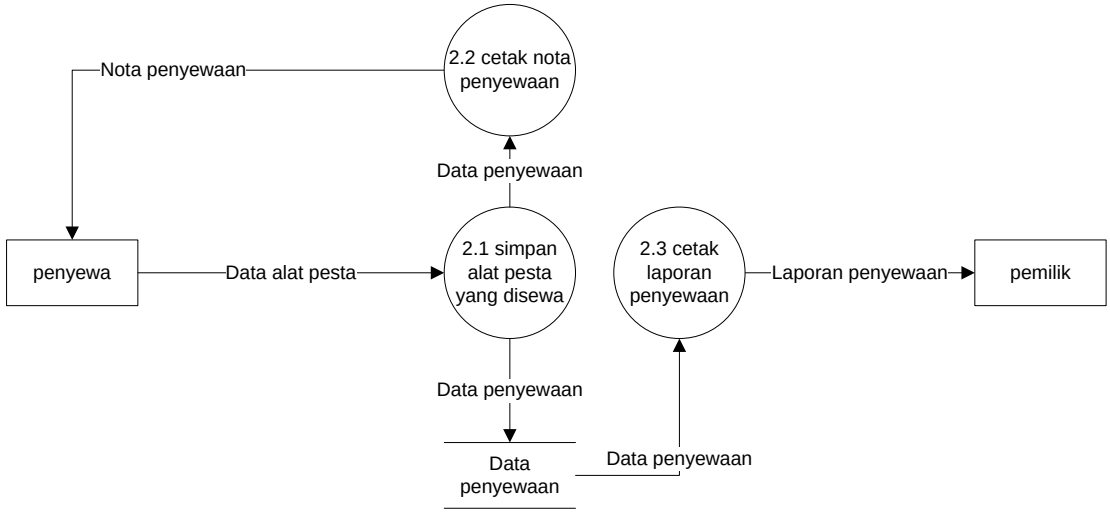
Gambar 4.10 DFD Level 1 yang diusulkan

Gambar 4.11



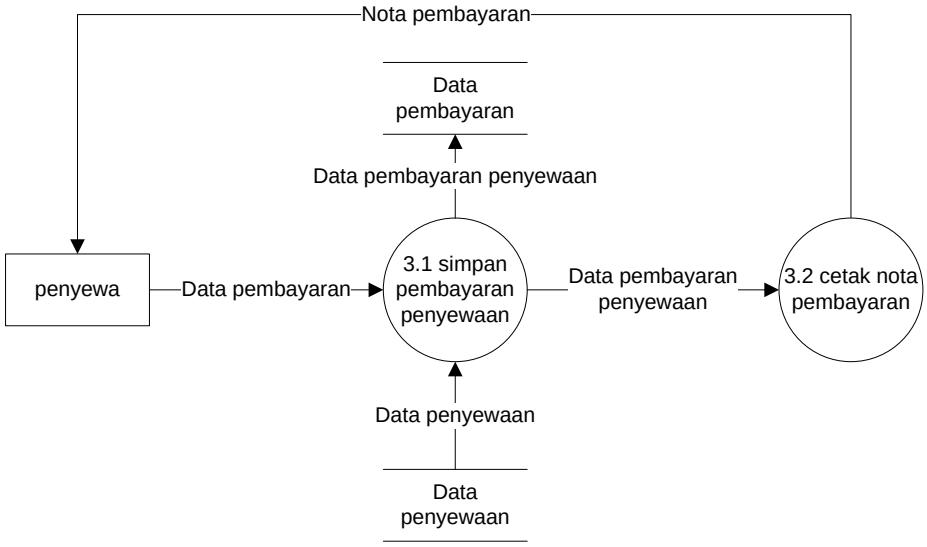
Gambar 4.11 DFD Level 2 proses 1.0 yang diusulkan

Gambar 4.12



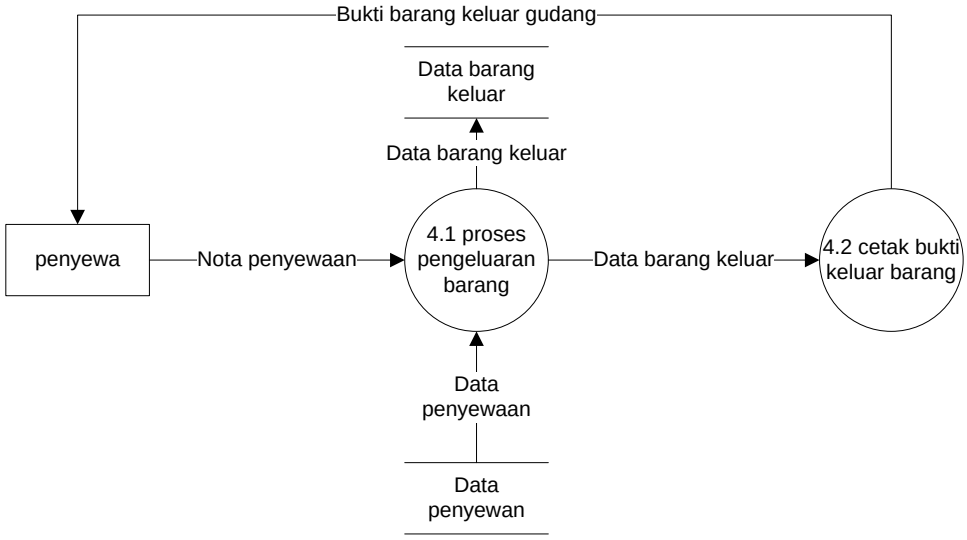
Gambar 4.12 DFD Level 2 proses 2.0 yang diusulkan

Gambar 4.13



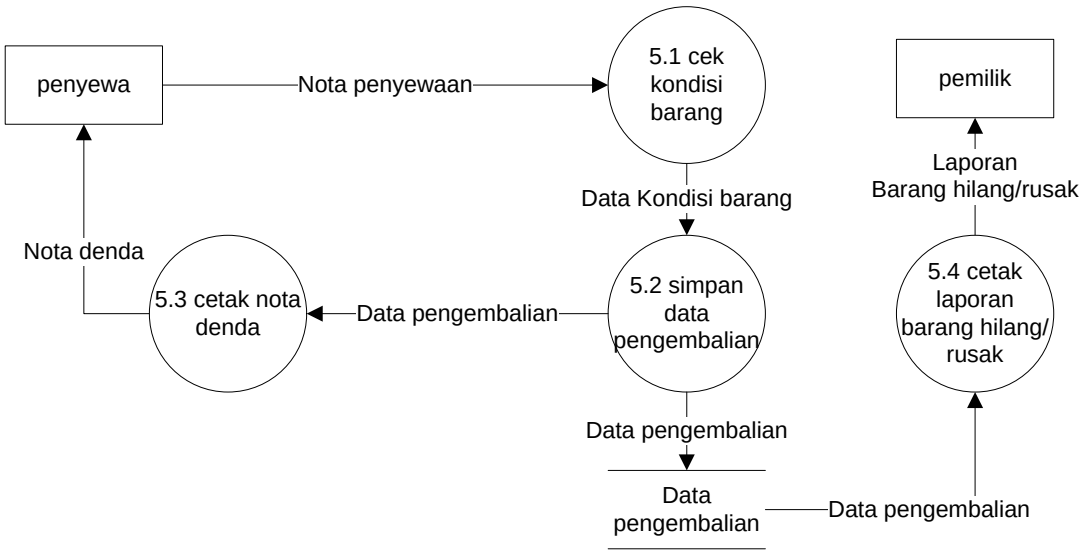
Gambar 4.13 DFD Level 2 proses 3.0 yang diusulkan

Gambar 4.14



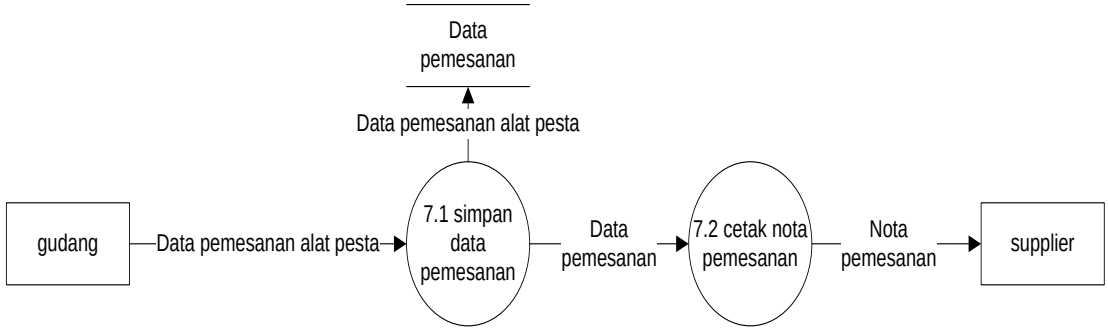
Gambar 4.14 DFD Level 2 proses 4.0 yang diusulkan

Gambar 4.15



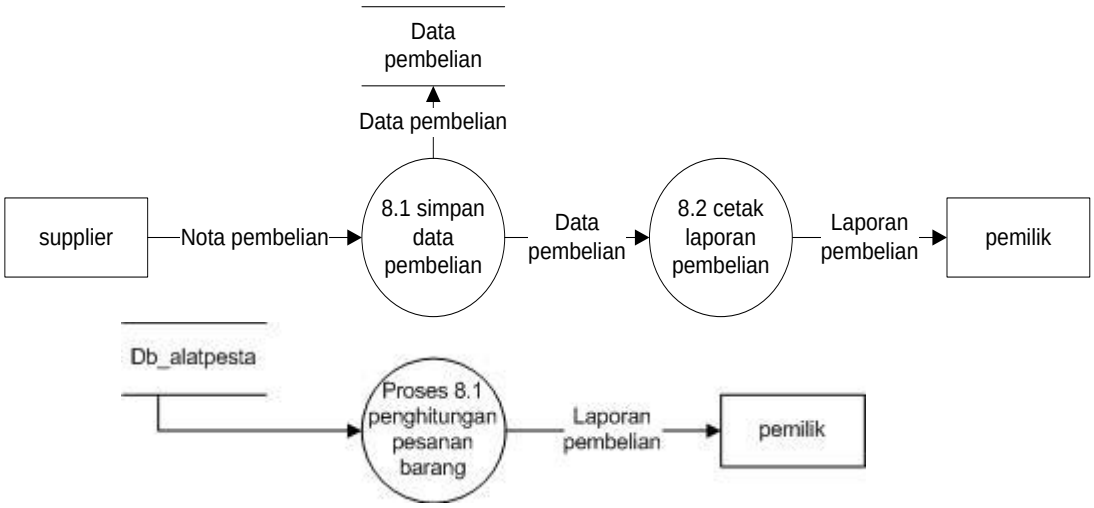
Gambar 4.15 DFD Level 2 proses 5.0 yang diusulkan

Gambar 4.16



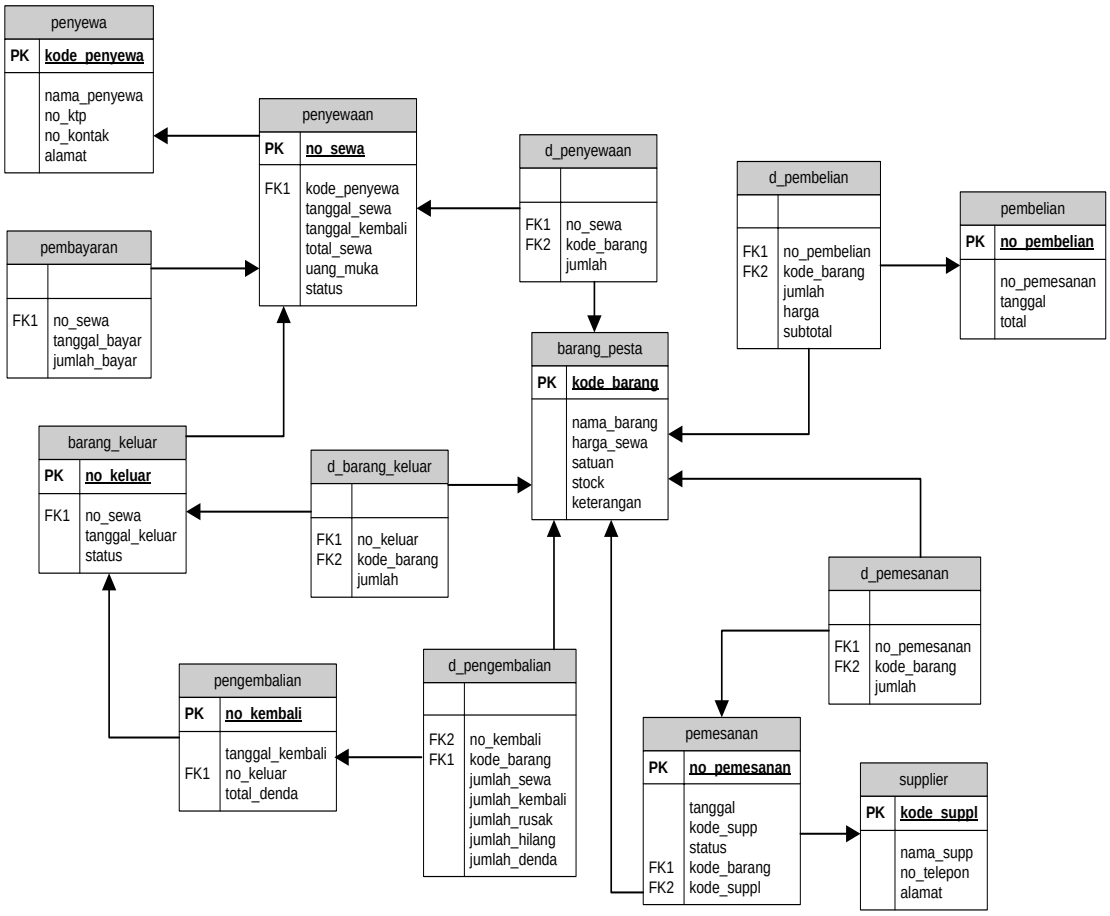
Gambar 4.16 DFD Level 2 proses 7.0 yang diusulkan

Gambar 4.17



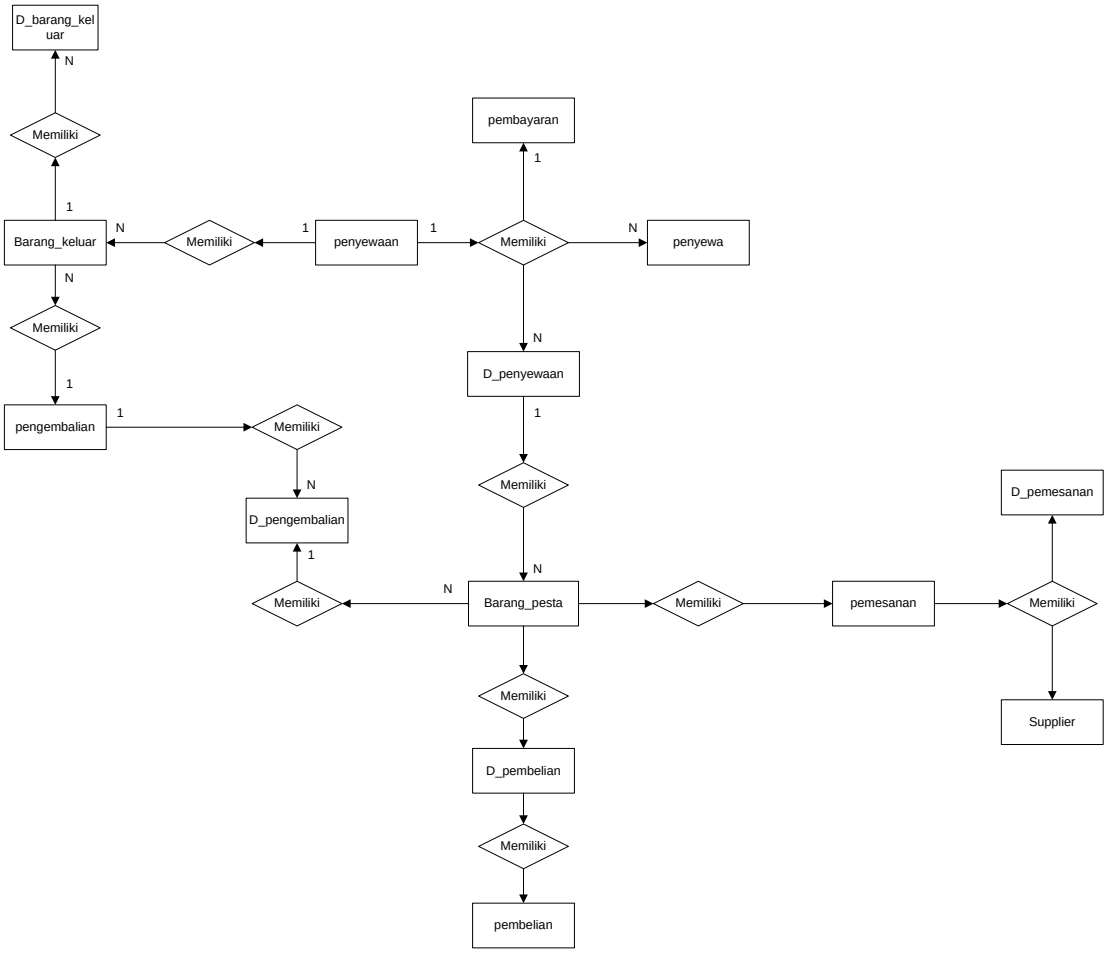
Gambar 4.17 DFD Level 2 proses 8.0 yang diusulkan

Gambar 4.18



Gambar 4.18 Relasi Tabel

Gambar 4.19



Gambar 4.19 ERD

3.3.1. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Adanya keterbatasan sistem dalam transaksi penyewaan alat pesta yang dibutuhkan oleh konsumen.	Dengan dibangunnya sistem informasi penyewaan alat pesta memproses tarnsaksi penyewaan akan cepat karena sistem ini sudah terhubung dengan database
2.	Adanya keterbatasan sistem dalam pembuatan laporan penyewaan.	Dibangunnya sistem yang dapat mencetak laporan panyewaan dengan cepat kapan pun pemilik menginginkan
3.	Pengecekan alat pesta dilakukan dengan survei ke gudang dengan cara menghitung manual.	Dengan dibangunnya sistem yang terintegrasi dengan database dapat memudahkan gudang dalam pengecekan alat pesta.