SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM DRAMA

PADA P-PROJECT COSTUME BERBASIS *WEB*

Nama

Rifqi Nasih Pratama

10511287

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung

rifqinasihpratama@yahoo.com

ABSTRACT

Hire costume drama is a service business entity engaged in the field of costume rental. Costume rental information systems on the P-Project Costume considered not effective where the data recording costume rental and transaction data is recorded in the books so easily damaged or lost as well as the making of the report takes a long time. This study aims to determine the running system, making system design, analysis and testing systems and to implement information systems rental of web-based costume drama. This research is useful for building information systems rental of costumes at Costume P-Project.

The method used is descriptive method and system development methods using prototype development methodology. Tools for analysis and design of systems that will be built is with a structured approach with tools Diagram Context, Flowmap, DFD, Table Relationships, ERD. In the development of information systems and scheduling studio rental is supported using a web-based software Dreamweaver for web design and MySQL for database management.

Results of research on P-Project Costume can be concluded that the construction of information systems rental of costume drama is expected to help managers hire in managing rental records faster and accurate and can reduce errors in data recording process leasing transactions and reduce errors in the submission of reports on P -Project Costume.

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

P-Project kostum merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan kostum drama, P-Project Costume dilengkapi dengan berbagai macam kostum yang sesuai dengan tema acara hiburan, seperti : Kostum bertemakan superhero,animasi atau kostum kerajaan .

Peneliti mengamati semua proses pendataan konsumen dan pendataan stok kostum antara lain pendataan dan pengecekan yang penyewa datang langsung dan luar kota masih belum tersimpan di dokumen, dan di bagian pendataan stok kostum masih belum tersusun dengan rapih sehingga pihak pengelola kostum pada saat pengecekan beberapa jenis kostum harus melakukan cek kostum ke dalam gudang. Di perusahaan ini belum ada tersedia sarana rent costume online sehingga penyewa yang di bagian luar kota harus datang langsung atau menghubungi lewat telfon seluler,penyewaan kostum dan pembuatan laporan masih dilakukan secara sederhana karena keterbatasan alat bantu yang ada Penyimpanan dokumen pun menjadi salah satu kendala, karena pada saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang lain, antara lain dokumen pembuatan laporan bulanan, data penyewaan, data pengembalian dan data kostum.

Dari uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan sistem baru berbasiskan komputerisasi dan tertarik untuk mengangkat judul "SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM DRAMA PADA P-PROJECT COSTUME BERBASIS WEB".

Identifikasi Masalah

1. Masih kesulitan dalam mengatur penyewaan karena terlalu banyak data penyewaan kostum yang dicatat.
2. Pengelola kostum mengalami kesulitan dalam pendataan stok kostum, pembuatan laporan transaksi sewa karena harus melihat dari banyak arsip.
3. Menumpuknya dokumen catatan membuat pengelola kostum kesulitan melakukan pencarian data transaksi dan cukup memakan waktu.
4. Bagi penyewa yang berada di luar kota perusahaan belum menyediakan sarana Rent Costume Online, sehingga penyewa harus datang langsung atau menghubungi lewat telepon seluler ke bagian pihak pengelola penyewaan kostum untuk melakukan penyewaan kostum.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada indentifikasi yang telas dijelaskan, maka dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan kostum yang berjalan di P-Project Costume.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penyewaan costume berbasis web guna mendukung proses bisnis yang terjadi di P-Project Costume dan bermanfaat bagi pengelola, pengguna jasa dan juga pemilik dari P-Project Costume setelah dibangunnya aplikasi penyewaan kostum drama ini.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sistem penyewaan kostum yang berjalan di. P-Project Costume.
2. Merancang sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
3. Menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.

Batasan Masalah

Adapun batasan yang penulis tulis untuk membatasi agar penelitian ini tidak melenceng dari apa yang dibahas sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. 1x sewa terhitung untuk 3 hari
2. Telat Pengembalian 1hari dikenakan 10% dari total harga sewa
3. .Telat pengembalian 3 hari dikenakan denda 100% dari harga sewa
4. Apabila kostum rusak atau hilang dikenakan denda sesuai produksi
5. Apabila kostum hilang dikenakan denda 200% dari harga produksi baik yang datang langsung maupun luar kota
6. Untuk penyewaan luar kota menyimpan deposit 200% dari harga sewa
7. Biaya pengiriman kostum untuk luar kota biaya di tanggung oleh penyewa
8. Sistem ini di buat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan Database MYSQL.
9. Untuk penyewaan luar kota jika pembayaran tidak di lakukan 1x24 jam dari tanggal sewa maka secara otomatis akan di batalkan.
10. Pembayaran sewa kostum untuk luar kota di lakukan dengan cara transfer ke bank yang sudah di tentukan.

BAB II
LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut : Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan data.

Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

Suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi. Mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.[2]

Pengertian penyewaan

Suatu kesepakatan atau persetujuan dimana pihak yang satu menyanggupkan dirinya untuk menyewakan lapangan kepada pihak lain, agar pihak ini dapat menikmatinya dalam jangka waktu tertentu pula, yang mana pihak yang belakang ini sanggup membayarnya. Jadi pengertian penyewaan adalah kesepakatan antara dua pihak, pihak pertama bersedia menyewakan kepada orang lain atau kepada pihak kedua untuk menikmati manfaat dari barang tersebut, dalam jangka waktu tertentu, pihak kedua memberikan sejumlah uang yang telah disepakati pula kepada pihak pertama sebagai penghargaan terhadap pemanfaatan objek tersebut.

BAB III
ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Sejarah Singkat Perusahaan

P-project costume adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan kostum untuk anak kecil dan dewasa yang berlokasi di Jl. Kancra No.45 Kecamatan Lengkong Kelurahan Burangrang Bandung Jawa Barat. P-project costume berdiri pada tahun 2005 yang pada waktu itu kostum-kostum yang ada pada P-project costume belum lengkap seperti saat sekarang ini, dulu hanya melayani penyewaan kostum seadanya. P-project costume terus mengalami perkembangan kearah yang lebih baik maka dengan peningkatan yang begitu tinggi P-project costume berencana membangun dan membuka cabang di tempat lainnya.

Visi

“Menjadi Perusahaan spesialis penyedia dan penyewaan berbagai macam kostum yang terbesar, terlengkap, dan terbaik di bidangnya”.

Misi

1. Memberikan pelayanan terbaik ke konsumen dengan cara yang mudah, harga sesuai budget (murah), dengan kualitas yang terbaik.
2. Memberikan solusi agar setiap acara yang dibuat menjadi sukses.
3. Menyediakan berbagai macam kostum superhero dengan sangat lengkap.

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.

Dengan penelitian ini penulis menggunakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum, dimana metode penelitian dijelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian.

Desain Penelitian

Sedangkan desain penelitian yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian ini menggunakan metode *deskriptif kualitatif*.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur *(structure approach)* dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Metodologi ini mengendalikan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem terstruktur.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistm adalah metode atau cara yang digunakan dalam melakukan perancangan sistem. Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan, yaitu metode pengembangan siste *Prototype*.

Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. *Prototype* membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pengguna sulit untuk diidentifikasi. [5]

Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (software) adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian *software* menggunakan metode black-box testing. Pengujian black box adalah pengujian aspek pokok sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran, perancangan dan pembuatan skema atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan

mempunyai fungsi dan tujuan. Elemen-elemen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada user. Dalam pembangunan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang ada, baik secara keseluruhan maupun memperbaiki sistem yang telah ada. Proses pembangunan sistem melewati beberapa tahapan, mulai dari sistem diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila sistem yang sudah dibangun masih timbul kembali permasalahan-permasalahan yang kritis serta dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ketahap yang pertama yaitu perencanaan sistem. Siklus ini disebut juga dengan siklus hidup suatu sistem.

Tujuan Perancangan Sistem

Untuk mempermudah dalam pengolahan data barang, penjualan barang dan dalam penyimpanan datanya maka diperlukan adanya pembuatan sistem informasi atau pengembangan sistem informasi, sehingga informasi yang dihasilkan lebih cepat dan akurat.

Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Usulan yang diajukan adalah dibuatnya sistem informasi yang terintegrasi dalam pengolahan data pemesanan dan penjualan tiket dengan menggunakan database untuk penyimpanan datanya sehingga mempermudah dalam proses pengolahan dan penyimpanan datanya.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah di toko jepara rendy putra. Dengan dibangunya sistem informasi penjualan ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1.Dengan adanya sistem ini dapat membantu pengelola penyewaan dalam proses sewa kostum.

2.Dengan adanya sistem ini dapat membantu pengelola peyewaan dalam proses pembuatan laporan sewa kostum dan lainnya.

3.Dengan sistem ini dapat mempermudah pengelola kostum dalam proses pencarian data kostum agar tidak memakan waktu yang lama.

4.Dengan adanya sistem sewa kostum luar kota dapat mempemudah penyewa dari luar kota untuk menyewa kostum.

Saran

Agar sistem yang di usulkan dapat di gunakan dengan berjalan sesuai dengan yang di harapkan, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan yaitu :

1.Semoga kedepannya sistem ini ditambah proses mengelola data produksi kostum pproject agar proses produksi kostum dapat masuk ke dalam sistem.

2.Semoga kedepannya sistem ini dapat menerima system pembayaran degan kartu kredit dan paypal.

3.Semoga sistem ini membahas proses pengiriman dan penerimaan kostum dari sewa luar kota.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kristanto.Andi, ”Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 1th ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.

[2] Robert Ahmad Arief, “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat-Alat Outdoor Di Toko Baja Rent Outdoor & Equipment Berbasis Web”[S.Kom, Program Studi Sistem Informasi Unikom Bandung 2009 Diakses 23 Mei 2016] dari elib.unikomac.id

[3] Yuli Ramadhani,” Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Perlengkapan Bayi Pada Little Joy”,[S.Kom,Program Studi Sistem Informasi Unikom Bandung 2007 Diakses 22 Oktober 2011] dari elib.unikom.ac.id

[4] Tata Sutabri. ”Sistem Informasi Manajemen”. Andi.Yogyakarta, 2005

[5] Arbie, E., “Pengantar Sistem Informasi Manajemen”, Edisi Ke-7, Jilid 1, Bina Alumni Indonesia, Jakarta, 2000,.

[6] Muhyuzir T.D., “Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data”, Cetakan Kedua, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001.

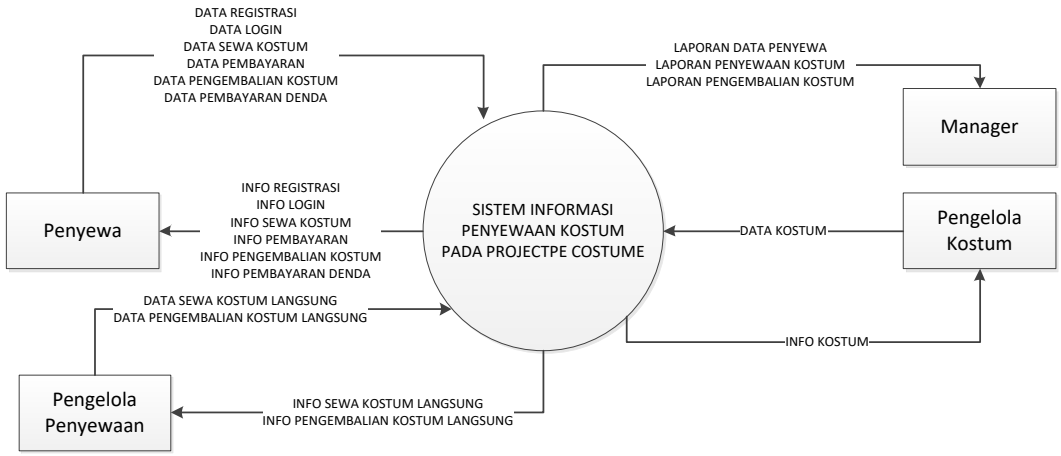
[7] Jogiyanto HM., “Analisis dan Desain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis”, Andi Offset, Yogyakarta,2005.

[8] Yakub..”Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu”. Yogyakarta, 2012.

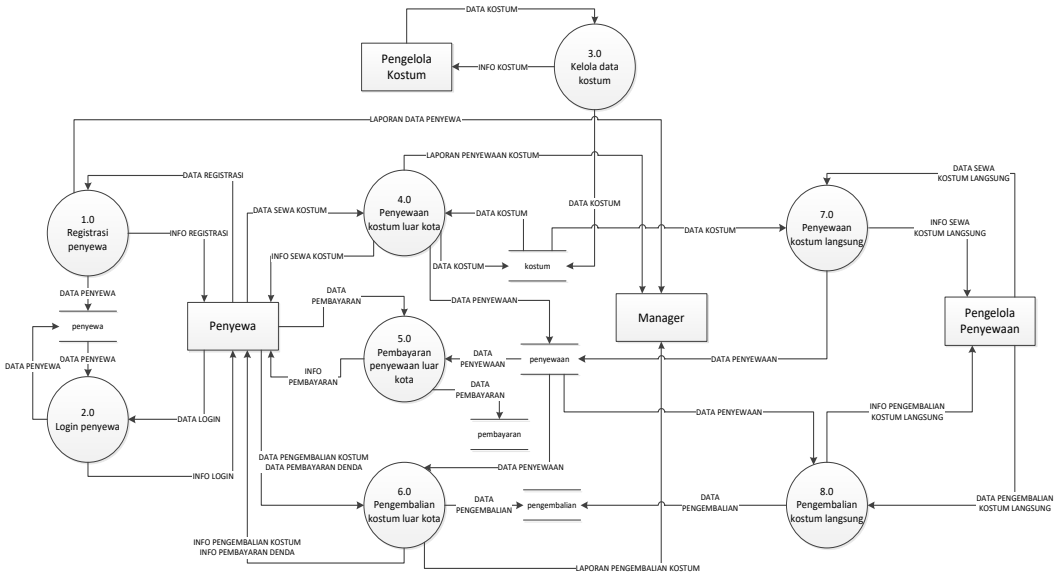
[9] Abdul Kadir.”Pengenalan Sistem Informasi”. Andi. Yogyakarta, 2003..

[10] Yakub. “Pengantar sistem informasi”.Graha Ilmu. Yogyakarta, 2012.

DAFTAR GAMBAR



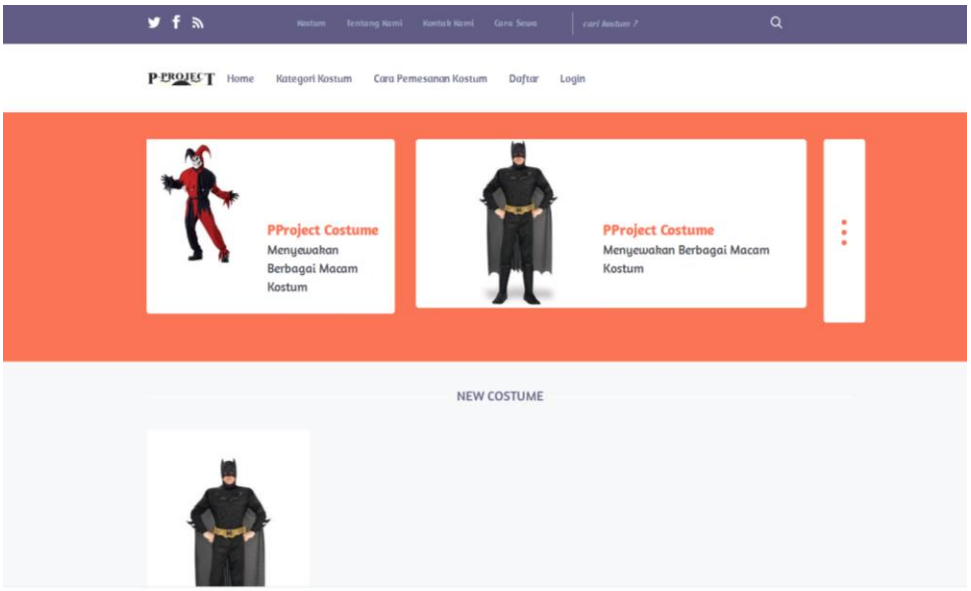
Gambar diagram konteks



Gambar DFD Level 1 yang diusulkan

Gambar Penggunaan Program
Halaman Utama

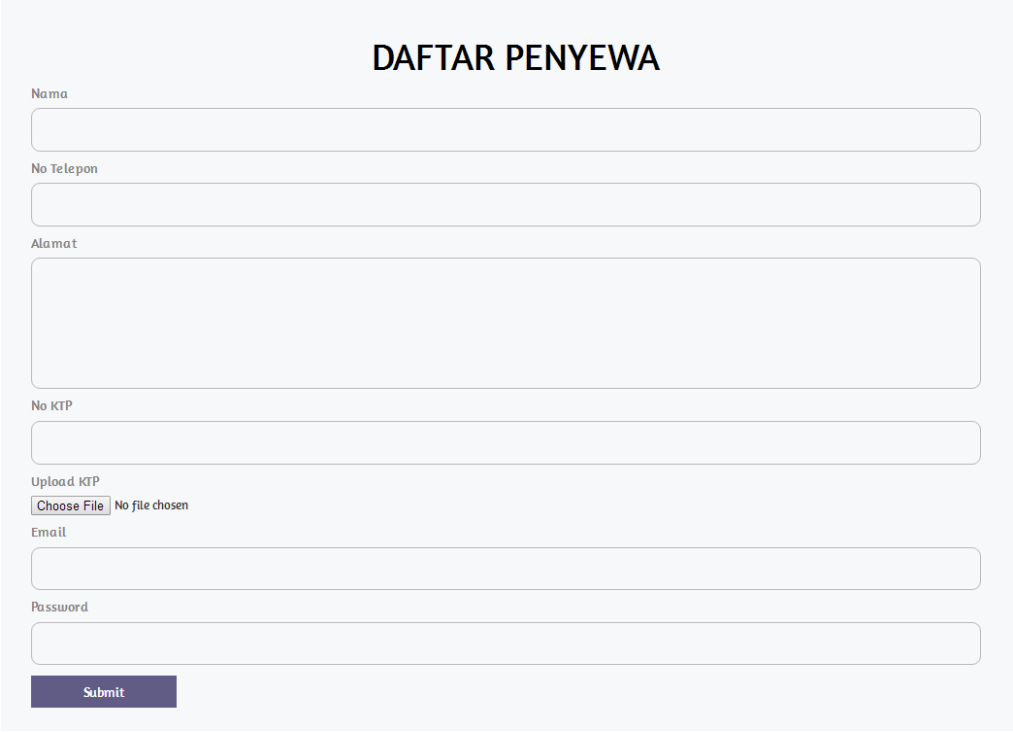
Berikut ini merupakan halaman utama yang tampil saat penyewa membuka website pproject costume.



Gambar Halaman Utama

2. Daftar Penyewa

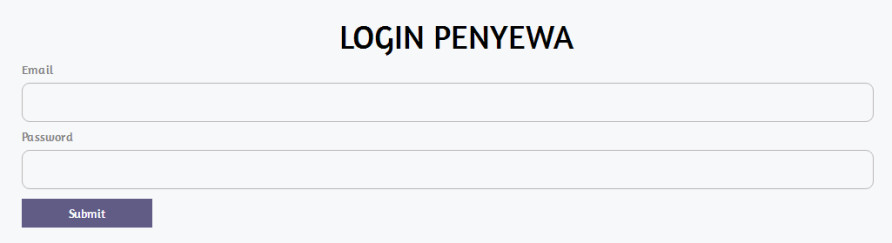
Untuk bisa menyewa di pproject costume penyewa harus daftar sebagai penyewa / konsumen pproject costume. Penyewa tinggal mengisi form yang ada seperti dibawah ini.



Gambar Daftar Penyewa

3. Login Penyewa

Setelah mendaftar penyewa login dengan email dan password yang sudah diisi sebelumnya di form daftar penyewa.



Gambar Login Penyewa

4. Sewa Kostum

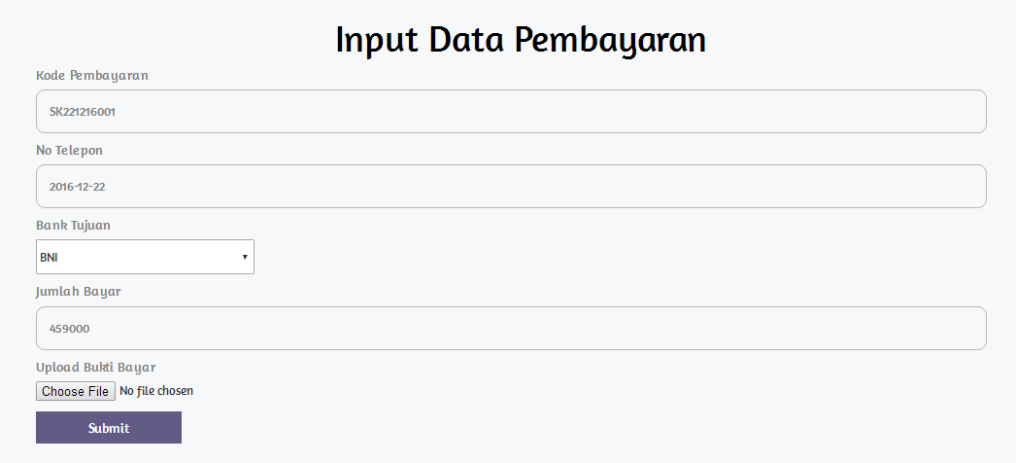
Untuk sewa kostum, penyewa memilih kostum yang akan disewa dan setelah itu mengisi form untuk alamat pengiriman kostum.



Gambar Sewa Kostum

5. Bayar Sewa Kostum

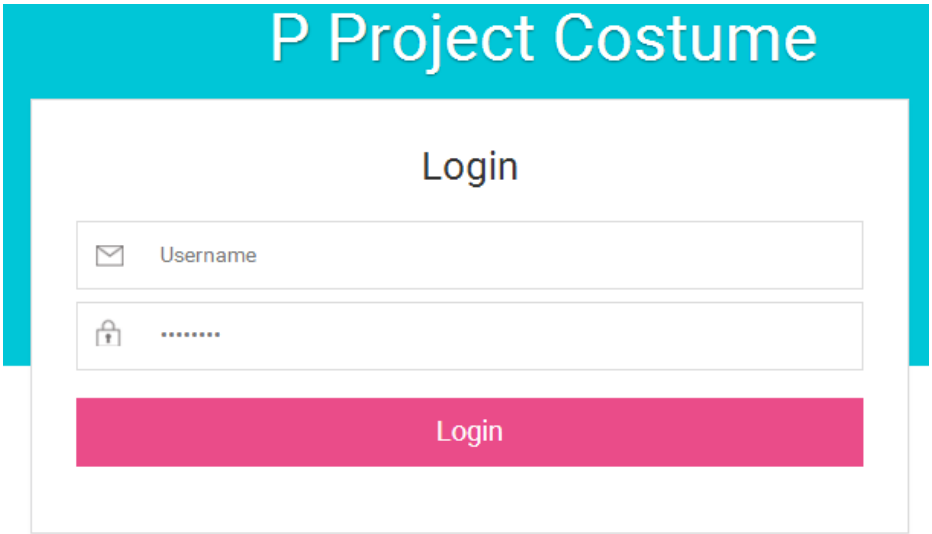
Setelah selesai dengan sewa kostum, penyewa melakukan pembayaran sesuai dengan yang tercantum di email konfirmasi sewa kostum.



Gambar Bayar Sewa Kostum

6. Login Admin

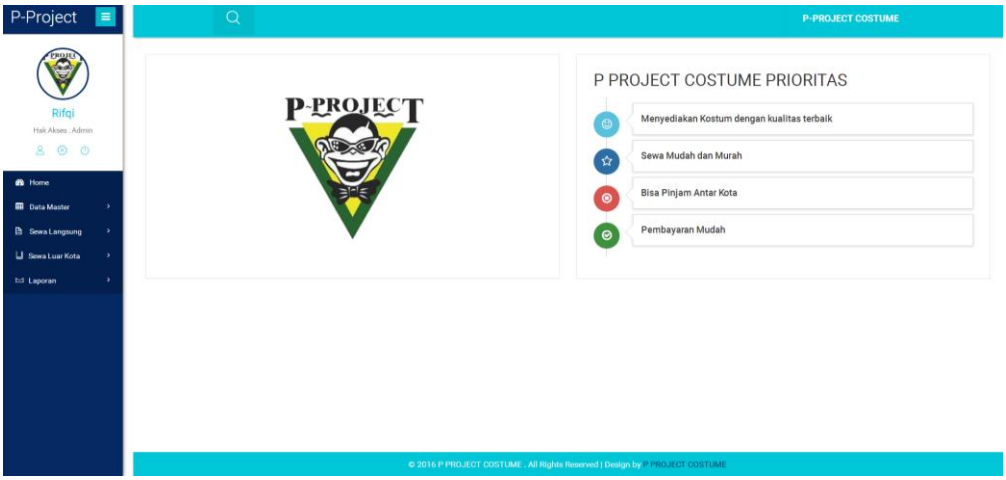
Untuk masuk halaman admin, admin login dengan mengisi username dan password di field dibawah ini.



Gambar Login Admin

7. Halaman admin

Halaman admin yang tampil saat admin sudah berhasil login.



Gambar Halaman Admin

8. Kelola Data Kostum

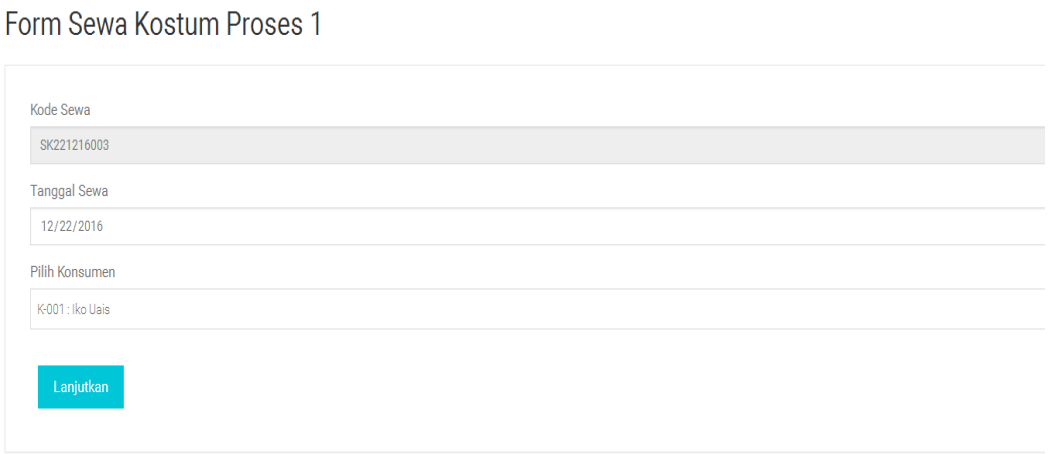
untuk mengelola data kostum, admin memilih menu tambah data kostum dan mengisi form data kostum yang ada seperti di bawah ini.



Gambar Kelola Data Kostum

9. Kelola Sewa Kostum

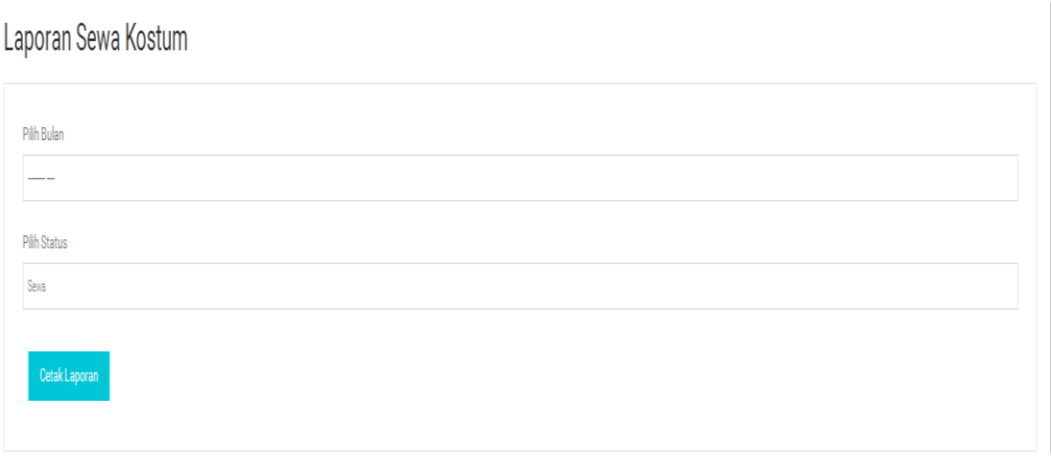
Untuk penyewa yang menyewa langsung kostum dengan datang ke pproject costume. Penyewa memilih kostum dan admin akan menginputkan data penyewaan kostum yang ada di bawah ini.



Gambar Kelola Sewa Kostum

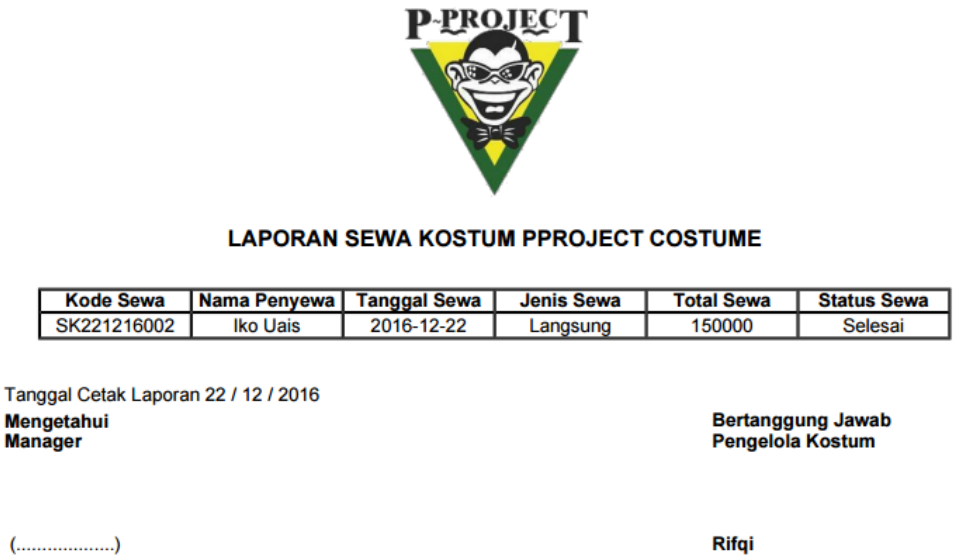
10. Kelola Laporan Sewa Kostum

Untuk mencetak laporan sewa kostum. Admin masuk ke menu laporan sewa kostum. Selanjutnya mengisi bulan dan status sewa kostum. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar Mencetak Laporan Sewa Kostum

Setelah itu akan muncul laporan sesuai dengan bulan dan status sewa yang dipilih.



LAPORAN SEWA KOSTUM PPROJECT COSTUME

Kode Sewa	Nama Penyewa	Tanggal Sewa	Jenis Sewa	Total Sewa	Status Sewa
SK221216002	Iko Uais	2016-12-22	Langsung	150000	Selesai

Tanggal Cetak Laporan 22 / 12 / 2016

Mengetahui
Manager

(.....)

Bertanggung Jawab
Pengelola Kostum

Rifqi

Gambar Kelola Laporan Sewa Kostum