PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN GOKART BERBASIS *ONLINE*

Stefano Panji Adi Satrio, Program Studi Sistem Informasi

Abstract

BANDUNG GOKART ID is one of the companies engaged in the field of entertainment services gokart that has an office in the city of Cimahi. BANDUNG GOKART ID provides entertainment services gokart game. In order for BANDUNG GOKART ID service to be faster in accepting reservations, BANDUNG GOKART ID already uses the computer as a tool. But it will be more effective when applying, ordering online can be done.

With the online ordering information system can be expected to make it easier to get the schedule and information from BANDUNG GOKART ID. With the purpose of customers can conduct information search whether to place orders anywhere and anytime. The design of boking kokart information system using structured structured method with waterfall development method. Tools used in the design flowchart system, context diagrams and data flow diagrams (DFD), as well as softwarek Microsoft Office, Php and MySQL. This information system is expected to guarantee more ease in booking booking on Bandung Gokart ID.

With the development of information systems of the gokart-based filtering system is expected to facilitate the smooth operation of the company's operations in accelerating the processing of scheduling data, reduce errors and in the process of calculation, simplify the report and reduce the work with the manual process.

Keywords: information system, boking, karting, ordering

Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian

Perkembangan di dunia informasi semakin maju dengan adanya internet. Perkembangan itu membuat kita dapat hidup berdampingan dan bisa saling berkomunikasi dengan bantuan teknologi informasi yang berkembang dengan pesatnya, oleh karena itu banyak individu dan juga organisasi yang telah meninggalkan sistem informasi yang masih menggunakan proses manual dan mulai beralih ke sistem informasi yang terkomputerisasi.

Dengan adanya teknologi, yang berkembang pesat saat ini membuat penggelolaan dan pemesanan dapat dikerjakan dengan cepat dan teratur. Selain

prosesnya yang lebih cepat pengelolaan sistem informasi dapat di gunakan dengan lebih optimal dengan adanya bantuan dari program- program dan juga internet maupun intranet.

Pada dasarnya penggunaan teknologi informasi memiliki tujuan untuk mempermudah pekerjaan individu dan juga organisasi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Dalam dunia jasa penyewaan gokart perlu adanya ketepatan dan keakuratan waktu. Dengan adanya teknologi sistem informasi dapat mengoptimalkan keakuratan waktu penjadwalan dan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan maupun juga pembayaran selain untuk memajukan usaha dalam bidang ini. Maka dengan sistem pemesanan yang sudah terkomputerisasi perusahaan tersebut dapat lebih meringankan pekerjaan dari karyawanya dan dapat menyelesaikanya dengan lebih cepat dan akurat.

Hal ini akan sangat meringankan pekerjaan karyawan dan membantu pelanggan untuk menghemat waktu dan tenaga. Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan permainan gokart pemesanan penyewaan menjadi sangat penting. Dengan adanya sistem penjadwalan dan *booking online* dapat diperoleh kemudahan baik terhadap karyawandan juga konsumen. Selain itu para pelanggan juga dapat melihat jadwal dan mentukan waktu sewa terhadap jasa ini.

Penyewaan Gokart merupakan salah satu penyedia jasa hiburan yang berada di Bandung Jawa Barat. Perusahaan ini menyedian jasa sewa permainan gocart kepada para pelanggan. Proses booking masih dilakukan manual yaitu dengan cara menelpon ke kantor untuk menanyakan jadwal. Data yg di hasilkan pun masih manual dengan mencatat di buku besar.

Selain itu, belum adanya sistem pengelolaan data dengan *database* yang terintegrasi menyebabkan proses pembuatan laporan kunjungan pelanggan oleh bagian adminisrasi masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan mencatat ulang data penyewaan dan penjadwalanya. Sehingga para pelanggan tidak mengetahui jadwal yang kosong yg dapat dilakukan penyewaan. Sering terjadinya jadwal yang bentrok diantara pelanggan, selain itu penggelolaan data sewa yang

buruk membuat perusahaan ini sering kali menerima kerugan dan juga komplain terhadap pelayanya

Identifikasi dan rumusan masalah merupakan suatu proses yang sangat penting dalam suatu penulisan penelitian, proses ini dapat mengukur ada tidaknya suatu masalah pada tema yang akan kita ambil. Selain itu Identifikasi masalah dan rumusan masalah juga membantu dalam membuat batasan permasalahan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: Banyak perusahaan atau individu yang mulai beralih meninggalkan sistem yang masih manual dan beralih menggunakan sistem informasi yang terkomputerisasi untuk memudahkan pekerjaanya. Belum efektifnya penggunaan komputer di perusahaan penyedia jasa hiburan gocart karena belum adanya pemesanan boking *online*

Dari identifikasi masalah di atas maka peneliti membuat rumusah masalah yang ada sebagai berikut: Belum adanya sistem yang terkomputerisasi di perusahaan ini. Belum maksimalnya pengelolaan pemesanan pada perusahaan tersebut oleh karena proses yang dilakukan belum terkomputerisasi. Tidak ada proses pengelolaan data terhadap penyewaan jasa yang terjadi di perusahaan tersebut. Masih sering terjadinya bentrok terhadap penjadwalan penyewaan gokart.

Tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalahN Untuk membuat sistem penyewaan dan data yang terkomputerisasi sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan lebih akurat. Meminimalisir kecuranan yang dapat dilakukan oleh kariawan. Membuat perancangan sistem informasi penyewaan berbasis web agar dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan penyewaan gocart. Membuat data base yang dapat merekap data untuk waktu tertentu bila di perlukan. Melakukan pengujian terhadap penyewaan gokart secara online.

Penelitian yang di akukan oleh Ruliana Sukarya dengan judul “ Sistem informasi pemesanan rental mobil berbasis online “ yang bertujuan untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di rental mobil bagus. (**Sumberhttp://digilib.uinsuka.ac.id** 18 September 2016) **[1]**

Konsep Dasar Sistem

Secara umum terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut ini: Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan uruturutan operasi didalam sistem.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut : Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. "Bahwa suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengaN yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [2]."

Yang dimaksud dengan sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [3]

Karakteristik Sistem

1. Komponen.(*Components*)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi,dan bekerjasama membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem.(*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem.(*Environments*)

Adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung.(*Interface*)

Merupakan media penghubung antara subsistem, yang memungkinkan sumber- sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

5. Masukkan.(*Input*)

Adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa masukkan perawatan(*Maintenance input*) dan masukkan signal(*signal input*).

6. Keluaran.(*Output*)

Adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

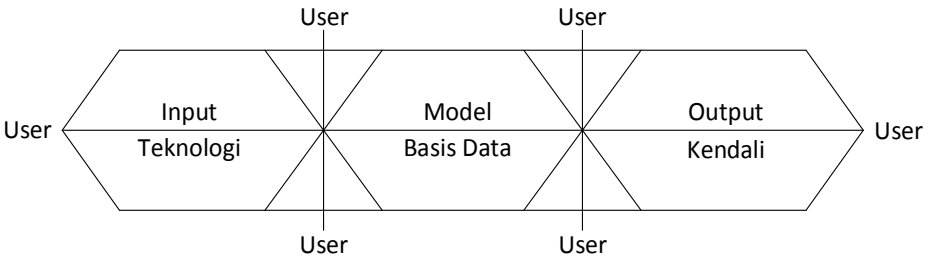
7. Pengolah.(*process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukkan menjadi keluaran.

8. Sasaran.(*Objective*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*).

Komponen Sistem Informasi



Gambar Komponen Sistem Informasi

(Sumber : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern [5,p. 9])

1. Komponen input

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen keluaran

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen teknologi

Teknologi merupakan "*tool box*" dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen basis data

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (*Database Management System*).

6. Komponen *control*

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahankesalahan dapat langsung cepat diatasi.

Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri atas komputerkomputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya (printer, CPU),berkomunikasi (surel, pesan instan), dan dapat mengakses informasi (peramban web). Tujuan dari jaringan komputer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (*service*). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut klien (*client*) dan yang memberikan/mengirim layanan disebut peladen (*server*). Desain ini disebut dengan sistem client-server, dan digunakan pada hampir seluruh aplikasi jaringan computer.

Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat dari sistem jaringan komputer adalah mempermudah pemakaian infomasi dari beberapa pemakai yang membutuhkan dalam waktu yang bersamaan tanpa harus menunggu lama. Informasi yang dihasilkan lebih cepat dan efektif, sehingga user dapat meminimalisasi kerja tanpa harus datang langsung pada komputer pusat data informasi *(client)* dan dapat terwujudnya efisiensi kerja.

Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, sejauh mana struktur dan tugas-tugas yang terdapat pada organisasi tersebut. Penentuan objek penelitian harus di lakukan secara selektif dan akurat agar diperoleh objek yang sesuai dengan harapapan peneliti. Objek penelitian ini dilaksanakan BANDUNG GOKART ID. BANDUNG GOKART ID didirikan sejak 11 November 2005. perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa penyedia hiburan dan sarana rekreasi penyewaan mobil gokart dengan nama BANDUNG GOKART ID. Seiring waktu berjalan perusahaan ini mulai menjadi perusahaan yang sangat besar sampai dengan saat ini.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan

sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya. [4]

Pelaksanaan metode penelitian deskriptif tidak terbatas sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan interpretasi tentang data tersebut, selain itu semua yang dikumpulkan memungkinkan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti.

Sumber Data Primer

Metode pengumpulan data primer yang penulis lakukan yaitu dengan dua cara, diantaranya : Wawancara, yaitu melakukan dialog secara langsung dengan karyawan mengenai sejarah dan struktur organisasi, serta tata cara proses pemesanan, pembayaran, produksi, dan pengambilan di BANDUNG GOKART ID. Observasi, mengamati secara langsung proses pemesanan, pembayaran, produksi, dan pengambilan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai sistem informasi percetakan di BANDUNG GOKART ID

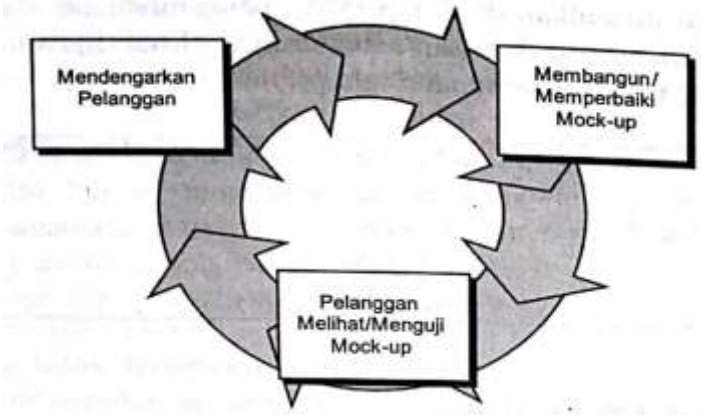
Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan kepada penulis. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi yang diambil dari percetakan BANDUNG GOKART ID.

Pada dasarnya saat ini pengembangan sistem dapat dikategorikan dalam 2 pendekatan pengembangan, yaitu pengembangan secara terstruktur dan

pengembangan secara object oriented (berorientasi objek). Metode pendekatan yang penulis gunakan adalah pengembangan secara object oriented (berorientasi objek

Model prototipe (*prototyping model)* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebij terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.[?,p.31] (rosa)



Gambar Model Prototype

(Sumber: Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak[4]

Analisis Sistem yang Berjalan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai prosedur dari sistem informasi ini penggajian pegawai yang sedang berjalan di Bandung Gokart Id. Analisa yang penulis lakukan ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan evaluasi dari sistem yang sdang berjalan. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponen dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisa terhadap yang sistem sedang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh yang dapat mempengaruhi kinerja dari tersebut.

Adapun masalah yang sering terjadi pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

Table 3.8 evaluasi sistem yang berjalan

Permasalahan	Penyelesaian
Belum adanya sistem yang terkomputerisasi	Pengadaan sistem yang terkomputerisasi
Masih sering terjadi kesalahan input harga karena proses reservasi masih menggunakan proses manual	Membuat sistem informasi penjadwalan
Belum adanya proses pengelolaan data terhadap penyewaan jasa yang terjadi di perusahaan ini	Membuat sistem pengelolaan data yang terkomputerisasi di perusahaan ini
Sering terjadinya bentrok pada penjadwalan	Membuat sistem yang memapangkan penjadwalan agar mempermudah konsumen menentukan jadwal

Perancangan sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, dengan ini diusulkan sistem baru, dimana kinerja sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

4.1.1 Tujuan perancangan sistem

1. Membangun sistem yang terintergrasi di BANDUNG GOKART ID.
2. Mempermudah admin untuk melakukan pengisian jadwal

3. Mempermudah dalam memberikan informasi kepada costumer
4. Mempermudah admin untuk melakukan pembuatan laporan

4.1.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan

Sistem Informasi Pemesann Gokart ini meliputi proses Pemesanan , pembayaran, penyewaan. Sistem ini akan digunakan oleh dua kategori pengguna, yaitu Admin dan konsumen. Kedua pengguna ini memiliki hak akses dan tugas yang berbeda-beda.

Admin akan mengurus pengelolaan Konfirmasi poemesanan dan Pembayaran serta penyewaan dan pembuatan laporan sedangkan konsumen akan melakukan pemesanan dan mengupload bukti pembayaran.

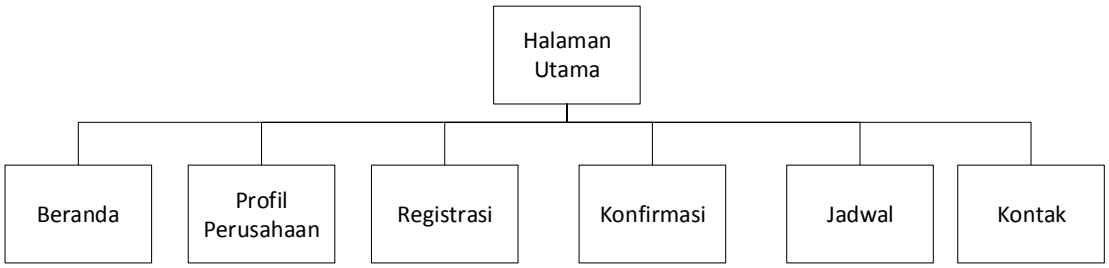
Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka masih termasuk dalam tahap membangun sistem paling mendasar. Pada tahap ini dibuat rancangan-rancangan interface agar memudahkan pembuat sistem untuk mengimplementasikan ke pengkodean nantinya. Di dalam perancang antar muka, terdapat perancangan struktur menu, perancangan input, dan perancangan output.

Struktur Menu

Struktur menu merupakan gambaran menu-menu secara keseluruhan dari sistem yang dirancang. Berikut adalah struktur menu dari sistem informasi percetakan berbasis website yang dijelaskan dibawah ini.

1 Struktur Menu User



Gambar Struktur Menu User

Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari program yang dibangun. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa program yang dibangun memiliki kualitas, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari program itu sendiri.

Rencana pengujian

Tabel Rencana Pengujian Program

Item Uji	**Detail Pengujian**
Login	Input username dan password
Pemesanan	Input data pemesanan
order	Input data pembatalan
laporan	Input Data Pembayaran

Kkasus dan hasil uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang dharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username Admin **Passsword** Admin	Masuk kehalaman admin	Berhsail masuk kehalaman admin	Diterima
Kasus dan hasil uji (Data salah)			
Username Kosong	Muncul pesan error gagal masuk halaman admin	Gagal masuk halaman admin muncul pesan error	Diterima

Password			
Kosong			

Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka penulis mendapatkan hasil bahwa Sistem Informasi Reservasi Gokart ini telah berjalan dengan baik. Namun demikian pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, dikarenakan masih adanya batasan pengujian yang telah dilakukan. Dan semua pengujian yang dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lainnya dalam Pembangunan Sistem Informasi Reservasi Gokart ini.

Implementasi

Implementasi perangkat lunak

Agar Sistem Informasi ini berjalan dengan lancar maka dibutuhkan alat tau *tools* pendukung dari perangkat lunak (*software*). Dimana perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem informasi ini adalah sebagai berikut

1.Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate

2.Web Server : Apache atau XAMPP versi 1.7.4

3.Database : MySQL versi 5.5.8

4.Bahasa Pemrograman : PHP

5.Browser : Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome**.**

Implementasi perangkat keras

Adapun perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan sistem ini yaitu ::

1.Server

a. Processor Intel Pentium IV atau setara

b. Harddisk 80 GB

c. RAM 1 GB

d. VGA 128 MB

e. Mouse, Keyboard dan monitor

2.Client

a. Processor Intel Pentium IV atau setara

b. Harddisk 60 GB

c. RAM 512 MB

d. Kabel Jaringan

e. VGA 128 MB

f. Mouse, Keyboard dan monitor

Implementasi antar muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka pada masing-masing form. Setiap halaman form yang dibuat akan dibentuk sebuah file yang berekstensi php. File-file tersebut selanjutnya dapat diakses dan akan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Pada tahap implementasi antar muka ini, lebih menitik beratkan pada implementasi antar muka masing - masing halaman

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, Sistem informasi percetakan merupakan sistem informasi yang dibuat untuk memudahkan penyewaan ,serta pembayaran bagi Bandung GOKART ID. Sistem informasi penyewaan ini akan memudahkan melakukan pengolahan data-data mulai dari pemesanan transaksi hingga proses akhir yaitu penyewaan gokart yang berlangsung di tempat. Pada bagian pemesanan terdapat aplikasi pemesanan untuk meminimalisir kesalahan input harga dan penjadwalan. Untuk pemesanan pada bagian admin dibuat aplikasi pemesanan agar mempercepat transaksi pemesanan dan pemesanan dapat dilakukan dimana saja oleh pelanggan, untuk memunculkan efektifitas. Dengan terintegrasinya setiap divisi pada aplikasi ini dapat membantu dan menciptakan

efektifitas dalam kegiatan operasional di Bandung GOKART ID Aplikasi ini mempermudah dalam pencarian data dan tempat penyimpanan yang aman.

Diharapkan adanya pengembangan terhadap sistem sms mobile untuk melakukan verifikasi terhadap pelanggan. Diharapkan adanya pengembangan sistem untuk menyertakan info jika terjadi pembatalan yg bisa di sebabkan oleh cuaca maupun kegagalan system

DAFTAR PUSTAKA

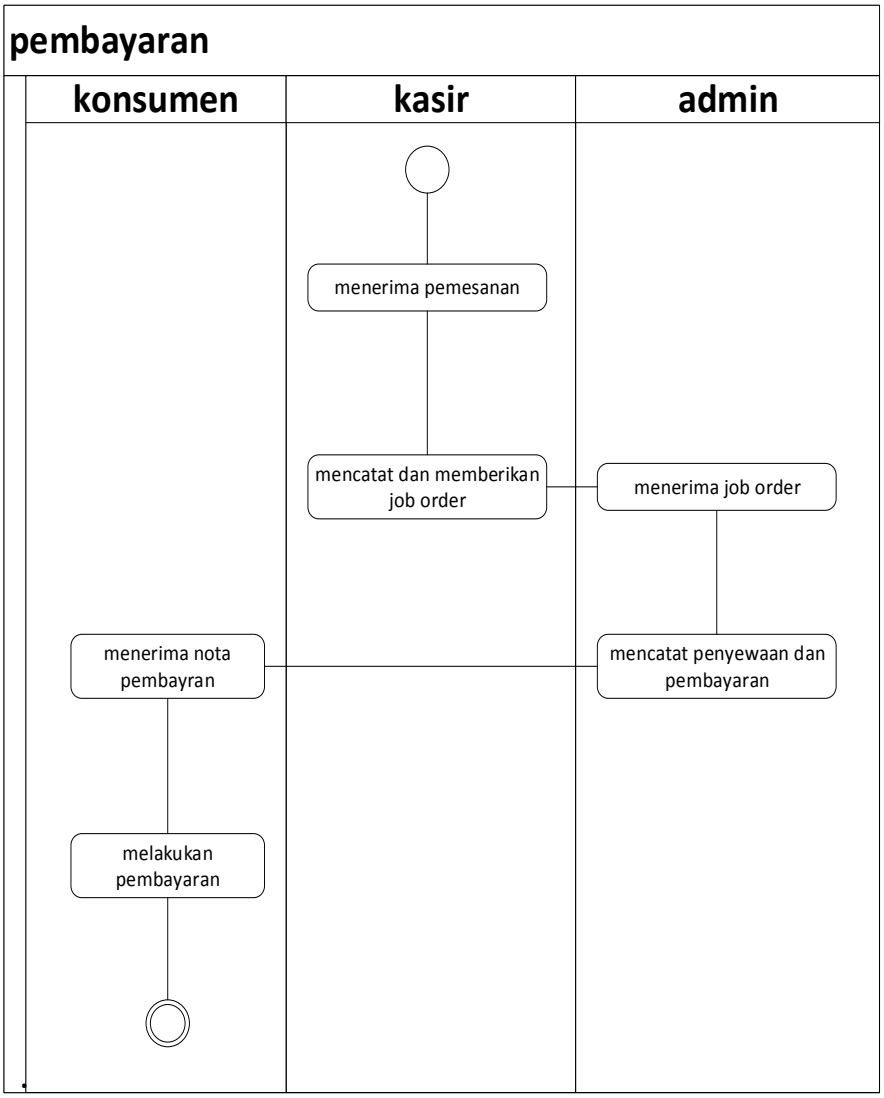
[1] S. Rulyana Sutarya, " *system informasi rental mobil berbasis onlinek*", 2nded, Bandung :Informatika, 2014.

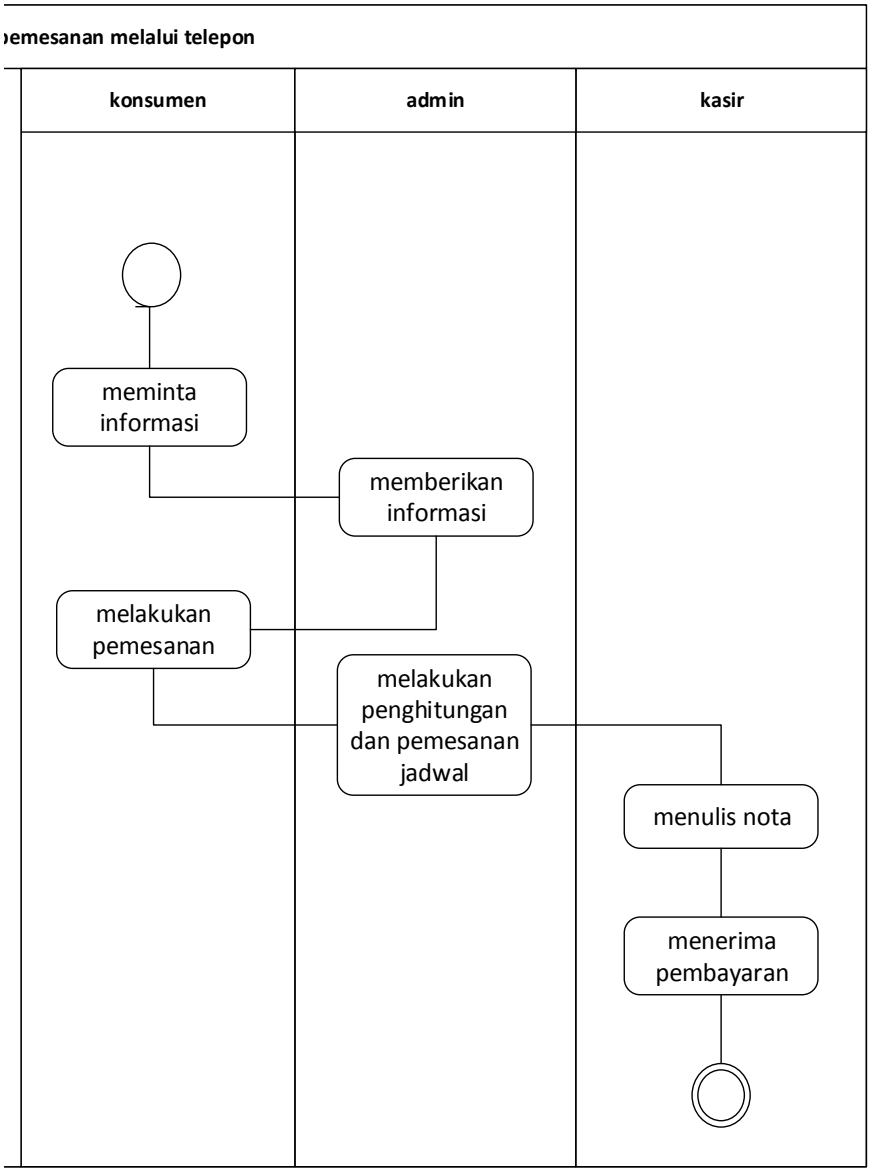
[2] S. A. Rosa danSalahudin. M, "*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*", 2nded, Bandung :Informatika, 2014.

[3] Jogiyanto, Hartono, "Analisis dan Desain Sistem Informasi",3rded, Yogyakarta : Andi, 2010.

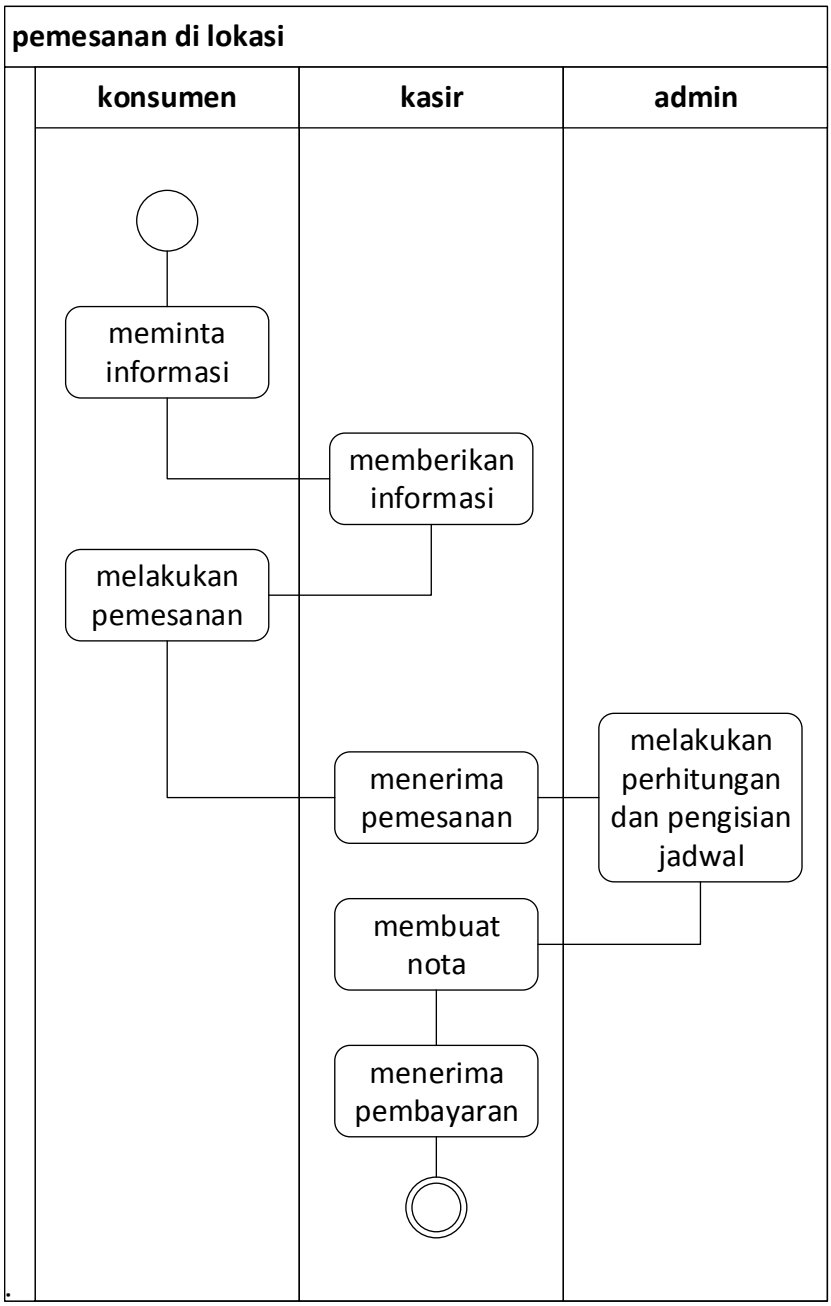
[4] Sutabri, Tata, "*Konsep Sistem Informasi*", Yogyakarta: Andi, 2012.

[5] Fatta. Al. Hanif,"*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*", Yogyakarta: Andi, 2007

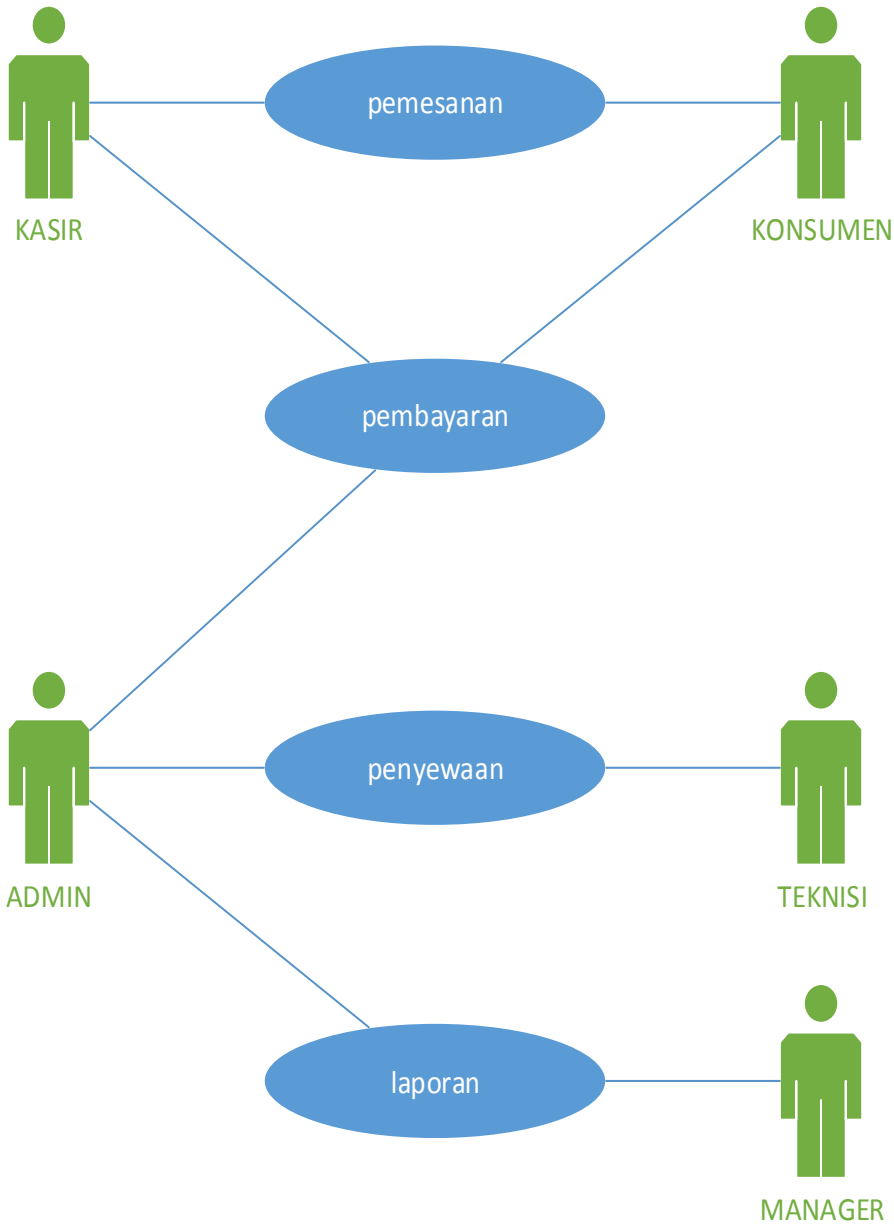

pembayaran
konsumen
kasir
admin
menerima pemesanan
mencatat dan memberikan job order
menerima job order
menerima nota pembayran
mencatat penyewaan dan pembayaran
melakukan pembayaran



Activity Diagram Pemesanan via telpon yang sedang berjalan



***Activity Diagram* Pemesanan di lokasi yang sedang berjalan**



use case Diagram yang sedang berjalan