

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT CAMPING BERBASIS WEB PADA TOKO RANGRANG BANDAR LAMPUNG

Java Mandala Putera¹, Ngajiyanto²

*Program Studi Manajemen Informatika, Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa
Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung
Email : javamandalap@gmail.com, ngajiyanto@dcc.ac.id*

ABSTRAK

Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping adalah sebuah sistem yang bertujuan untuk mempermudah proses penyewaan dan pengelolaan alat camping di Toko Rangrang, Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang akan membantu dalam proses pemesanan, pengelolaan persediaan, dan pencatatan transaksi penyewaan alat camping. Dalam tahap analisis, dilakukan studi literatur dan observasi langsung di Toko Rangrang untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses penyewaan alat camping. Data-data diperoleh melalui wawancara dengan pemilik toko dan pengamatan langsung terhadap proses yang sedang berlangsung. Hasil analisis menunjukkan adanya kesulitan dalam pencatatan pemesanan secara manual dan pengelolaan persediaan yang belum efisien.

Selanjutnya, dalam tahap perancangan, digunakan metode perancangan sistem terstruktur untuk merancang sistem informasi yang lebih terorganisir dan terotomatisasi. Modul-modul utama yang diperlukan dalam sistem informasi ini diidentifikasi, seperti modul pemesanan alat camping, modul pengelolaan persediaan, dan modul pencatatan transaksi penyewaan. Sistem informasi ini akan dikembangkan berbasis web menggunakan teknologi terkini, seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk antarmuka pengguna. Basis data MySQL akan digunakan untuk menyimpan data pelanggan, alat camping, persediaan, dan transaksi penyewaan.

Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan menyediakan layanan penyewaan alat camping yang lebih efisien dan mudah diakses.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Alat Camping, Toko Rangrang, Bandar Lampung, Analisis, Perancangan, Implementasi, Berbasis Web.

1. PENDAHULUAN

Pada jaman modern ini semakin banyak jenis olahraga baru yang berkembang, salah satu olahraga yang digemari oleh

masyarakat pada era modern ini adalah mendaki gunung atau mountaineering. Selain untuk berolahraga, mendaki gunung juga sebuah aktifitas menarik yang bisa menyegarkan pikiran disela –

sela kesibukan sehari – hari. Bahkan ada yang menjadikan olahraga mendaki gunung ini sebagai hobi, serta dapat menghasilkan prestasi yang bisa dibanggakan. Aktifitas mendaki gunung nampaknya bukan lagi suatu aktifitas atau kegiatan yang langka, artinya tidak lagi hanya dilakukan oleh orang – orang tertentu saja yang menamakan diri sebagai kelompok pecinta alam.

Melainkan telah dilakukan oleh orang – orang kalangan umum. Selain menyegarkan pikiran, olahraga mendaki gunung juga bagus untuk kesehatan, melatih kesabaran dan masih banyak lagi manfaat yang akan didapat ketika mendaki gunung. Tak heran jika akhir – akhir ini jumlah pendaki gunung meningkat pesat. Melalui aktifitas mendaki gunung juga dapat memberikan peluang usaha bagi sebagian orang yang memanfaatkannya dengan membuka usaha penjualan dan penyewaan alat mendaki gunung. Salah satunya adalah “Toko Rangrang Outdoor”, Toko Rangrang Outdoor Bandar Lampung adalah salah satu penyedia jasa penyewaan alat mendaki gunung yang terletak di Bandar Lampung, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung. Toko Rangrang Bandar Lampung sudah cukup lama bergerak di bidang usaha penyewaan alat camping, jumlah keseluruhan alat yang disewakan yaitu 370 alat yang terbagi dalam beberapa jenis. Dalam satu bulan toko Rangrang Outdoor dapat melayani 60 hingga 80 kali penyewaan alat. Namun masih sedikitnya penggunaan teknologi dalam proses penyewaan alat dan penyampain informasi tentang peralatan apa saja

yang dapat disewa pada hari tertentu, membuat para pelanggan kesusahan dalam melakukan proses penyewaan alat. Hal ini tentu memberikan kerugian baik pada pelanggan maupun pihak penyedia jasa penyewaan alat.

Dengan kemajuan teknologi dan atas kebutuhan pengelolaan transaksi, pengelolaan data serta penyampaian informasi, maka perlu dibuat sistem informasi penyewaan alat camping yang diharapkan mampu menyampaikan dan mengolah informasi secara cepat dan akurat sehingga kegiatan penyewaan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta memberikan keuntungan baik kepada pelanggan maupun penyedia jasa penyewaan. Selain itu dengan adanya sistem informasi penyewaan alat camping ini, pelanggan atau penyewa tidak perlu mendatangi tempat penyewaan untuk mengecek peralatan apa saja yang dapat dipinjam pada hari tertentu. Dengan sistem ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pihak penyedia jasa penyewaan alat camping untuk mengelola data yang mereka miliki sehingga dapat memberikan informasi secara valid.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan startegi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan (Audrilia, Meri, and Arief Budiman. 2020).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Rangrang Outdoor 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 ditawarkan dapat diakses oleh lebih banyak orang dan lebih mudah untuk menarik pelanggan. Selain untuk media promosi, sistem ini juga diharapkan mampu untuk mengoptimalkan dalam seluruh kegiatan transaksi dan pembuatan laporan yang dapat menghasilkan informasi secara cepat dan berguna. Untuk itu akan dilakukan penelitian dalam mencari solusi dari permasalahan – permasalahan yang ada dalam sebuah penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT CAMPING BERBASIS WEB PADA TOKO RANGRANG BANDAR LAMPUNG”.

Tujuan dari penelitian pada toko Rangrang Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui system yang berjalan pada toko Rangrang Bandar Lampung.
- 2) Untuk menghasilkan program aplikasi yang dapat memberikan informasi penyewa dan pengembalian alat camping yang tepat.

2. Landasan Teori

2.1 Sistem

Sistem dibuat untuk menangani sesuatu yang terjadi berulang kali atau yang sering terjadi. Suatu sistem dapat dirumuskan sebagai kumpulan atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

Sesa, Restyanti Yunus. (2022.) “sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar”

Meta, Novianda. (2022.) “Sistem adalah kumpulan atau rangkaian komponen-komponen yang saling berhubungan, bekerja sama dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan dengan melalui tiga tahapan input (masuk), proses dan output (keluar)”.

Sehingga dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi dan saling melengkapi satu sama lain dalam tujuan yang sama untuk membentuk suatu struktur yang terintegritas.

2.2 Informasi

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna untuk membuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian (atau meningkatkan pengetahuan) informasi menjadi penting, karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi objektif perusahaannya. Adapun hasil definisi dari para ahli menjelaskan bahwa informasi adalah sebagai berikut:

Sulistio, Muhamad Yafis Rahmatullah Putra (2022.), Informasi merupakan sebuah hasil darisebuah pengolahan data yang melalui sekumpulan proses pada sebuah sistem, yang diolah sedemikian rupa sehingga layak untuk disajikan kepada masyarakat umum.

Wijoyo, Hadion (2021.), Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Dengan kata lain, informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah terorganisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang dalam suatu informasi.

Sudjiman, Paul Eduard, and Lorina Siregar Sudjiman (2018: 55-66.) informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Jadi dalam penelitian ini penulis menyimpulkan informasi dari hasil definisi diatas adalah data yang telah di proses melalui berbagai tahapan pengolahan dan dapat digunakan oleh orang yang membutuhkan.

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu rangkaian informasi yang di dalamnya terdapat bagian –bagian yang berhubungan dan saling ketergantungan satu sama lain. Hubungan ini berupa hubungan arus informasi yang mewakili tingkat –tingkat sistem keorganisasian untuk mendukung informasi yang dibutuhkan semua pihak.

Menurut Nataniel Dengen (2017:48) mendefenisikan: “Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk”.

Menurut Irwan Purwantodan Dini Destiani (2017:02) mendefenisikan: “Sistem Informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang

dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai”.

Menurut Anggun Nugroho (2017:974) mendefenisikan: “Sistem Informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau sub sistem yang disatukan yang saling berkaitan atau berhubungan untuk mengelola data sehingga menjadi berarti bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan di saat ini atau di masa yang akan datang”.

Dari pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan tertentu.

2.4 Penyewaan

Penyewaan adalah persetujuan atas manfaat (barang) dengan penukar (imbalan). Di dalamnya ada tiga bentuk :

- 1) Pertama, yaitu yang persetujuan di dalamnya terjadi pada jasa bendabenda, seperti penyewaan rumah, kendaraan, dan sejenisnya.
- 2) Kedua, yaitu yang persetujuan didalamnya terjadi pada jasa pekerjaan seperti penyewaan para ahli dalam berbagai bidang untuk melakukan pekerjaan tertentu. Jadi, yang disewakan adalah jasa yang diperoleh dari pekerjaan, seperti penyewa tukang besi, tukang kayu dan sejenisnya.
- 3) Ketiga, yaitu persetujuan di dalamnya terjadi pada jasa orang lain seperti pembantu, buruh, dan sejenisnya.

2.5 Sistem Informasi Penyewaan dan Pengembalian

Sistem Informasi Penyewaan dan Pengembalian adalah suatu sistem yang dirancang untuk mengelola proses penyewaan dan pengembalian barang atau jasa. Berikut adalah beberapa pendapat dari para ahli tentang sistem informasi ini:

Ralph Stair dan George Reynolds (2020): "Sistem informasi penyewaan dan pengembalian harus menyediakan antarmuka yang mudah digunakan bagi pengguna, baik itu pelanggan maupun petugas penyewaan. Sistem ini juga harus memiliki fitur pelacakan inventaris secara real-time, kemampuan untuk menghasilkan laporan transaksi, dan integrasi dengan sistem pembayaran untuk memfasilitasi pembayaran online."

2.6 Alat Outdoor

Peralatan berkemah adalah peralatan yang dibawa sewaktu akan berkemah. Berbagai peralatan harus disiapkan terlebih dulu agar kemahnya berjalan dengan baik. Dalam berkemah harus tahu tujuan, kebutuhan, kondisi dan situasi saat ini. Waktu lama berkemah, dan lokasi tujuan ikut menentukan barang apa saja yang harus dibawa, jadi sebaiknya disesuaikan, tidak semua barang harus dibawa, agar tidak dikira orang akan pindahan rumah. Di bawah ini ada berbagai peralatan kemah untuk kemah lebih dari 1 hari (menginap) dan digunakan pribadi (bukan kelompok)

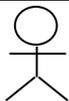
2.7 Alat Perancangan Sistem

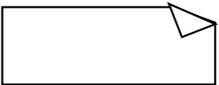
Menurut Munawar (2021:49) : "UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek, karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti, serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. Bahwa alat pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Unified Modelling Language (UML).

2.7.1 Use Case Diagram

Menurut Indrajani (2018:45) Use Case Diagram merupakan suatu diagram yang berisi use case, actor, serta relationship diantaranya, use case diagram merupakan titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis kebutuhan sistem pada saat perancangan. Use Case diagram dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan dari suatu sistem. Berikut ini adalah simbol-simbol dari use case :

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai perilaku

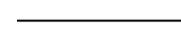
			dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara teratur.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>)
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

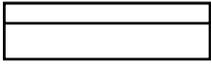
2.7.2 Class Diagram

Menurut Indrajani (2018:49) Class Diagram digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara Class-class, hubungan antar class, dan dimana sub-sistem class tersebut. Pada class diagram terdapat nama class,

attributes, operations, serta association (hubungan antar class). Berikut ini adalah simbol-simbol dari class diagram :

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek

3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-bener dilakukan oleh suatu objek
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

Tabel 2.3 Multiplicity

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	N (default)	Multiplicity	Banyak
2	0..0		Nol
3	0..1		Nol Atau Satu
4	0..n		Nol Atau Banyak
5	1..1		Tepat Satu
6	1..n		Satu Atau Banyak

2.7.3 Activity Diagram

Menurut Indrajani (2018:46) Activity Diagram digunakan untuk menganalisis behavior dengan use case yang lebih kompleks dan menunjukkan interaksi-interaksi di antara mereka satu sama lain. Activity Diagram sebenarnya

memiliki kesamaan dengan statechart diagram dalam hal menggambarkan aliran data pada model bisnis, tetapi activity diagram biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas bisnis yang lebih kompleks, dimana di gambarkan hubungan antar satu use

case dengan use case lainnya. Berikut ini simbol-simbol dari activity diagram :

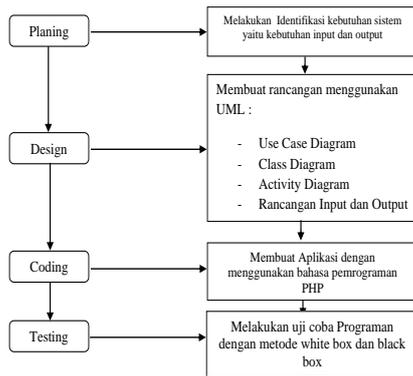
Tabel 2.4 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bias terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial state</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai
4		<i>Activity final node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri
5		<i>Decision node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi
6		<i>Control flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivasi terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu

2.8 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu pola pikir dari awal sampai dengan akhir dalam melakukan penelitian. Penelitian ini dimulai dari kegiatan melakukan identifikasi kebutuhan sistem yaitu kebutuhan input dan output, membuat rancangan dengan menggunakan UML yaitu use case diagram, class diagram, activity diagram dan rancangan input output.

Setelah itu membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Selanjutnya penelitian ini di akhiri dengan kegiatan melakukan uji coba programan dengan metode white box dan black box testing. Uraian di atas di buat dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

3. Analisis Dan Perancangan

3.1 Planning

3.1.1 Analisis Kebutuhan

Analisis terhadap sistem yang berjalan sangat diperlukan dalam perancangan suatu sistem, hal ini untuk mengetahui apakah sistem tersebut mempunyai kekurangan, sehingga sistem baru yang dibuat adalah satu solusi untuk memperbaiki sistem yang telah berjalan.

3.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Untuk mengimplementasikan aplikasi baru yang telah dibuat di butuhkan beberapa perangkat keras (hardware) minimum dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Monitor 14'Inc
- 2) CPU Intel Core i3
- 3) Memory (RAM) minimum 4 GB
- 4) VGA Card Nvidia GeForce 760 TI 2 GB
- 5) Harddisk Internal minimum 500 GB
- 6) Jaringan Internet
- 7) Input Device : Mouse dan Keyboard
- 8) Output Device : Printer

3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Sedangkan perangkat lunak (software) minimum yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan Aplikasi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) OS Windows 10

2) Pemrograman PHP sedangkan untuk database digunakan MySQL

3) Sublime Text 3

4) XAMPP

5) Browser Crome, Internet Edge

3.1.4 Kebutuhan Input

Dalam menjalankan sistem dibutuhkan beberapa kebutuhan input antara lain :

- 1) Data Pengguna
- 2) Data Produk Alat Camping
- 3) Data Penyewaan dan Pengambilan
- 4) Data Pembayaran

3.1.5 Kebutuhan Output

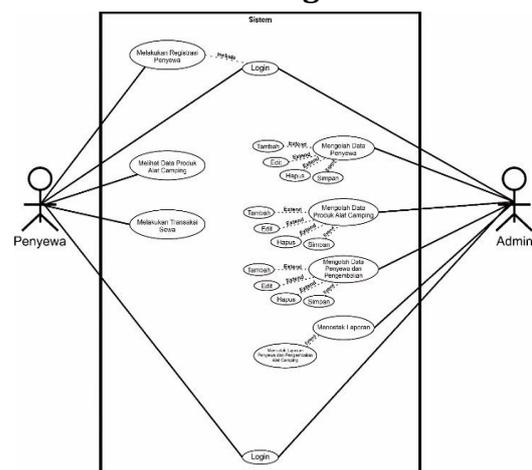
Dalam pengoperasian Sistem dihasilkan beberapa jenis output sebagai berikut :

- 1) Kwitansi Pembayaran Sewa.
- 2) Laporan Data Penyewa.
- 3) Laporan Alat Camping.
- 4) Laporan Penyewa dan Pengembalian.
- 5) Laporan Pendapatan.
- 6) Riwayat Penyewaan

3.2 Design

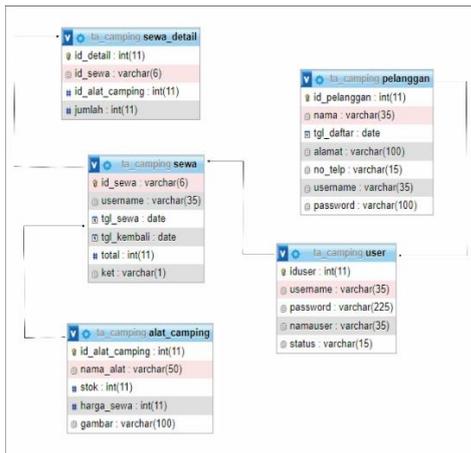
3.2.1 Perancangan Sistem

3.2.1.1 Rancangan Use Case

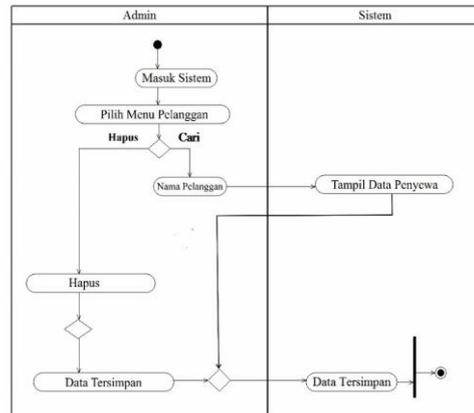


Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.2.1.2 Rancangan Class Diagram

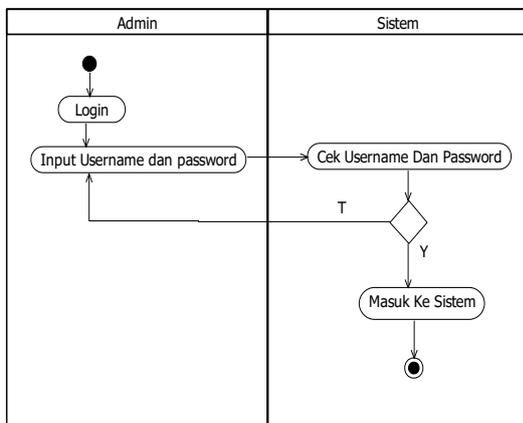


Gambar 3.2 Class Diagram

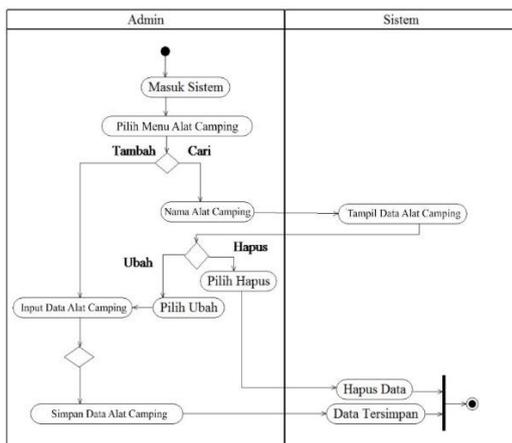


Activity Data Penyewaan Alat Camping

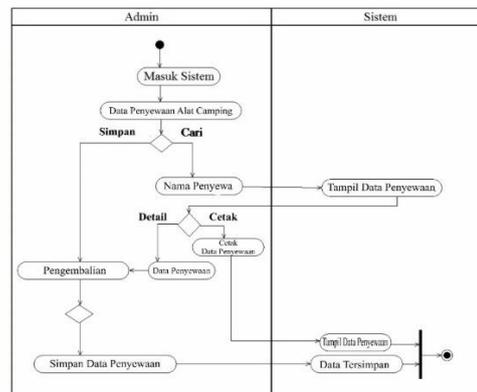
Activity Login



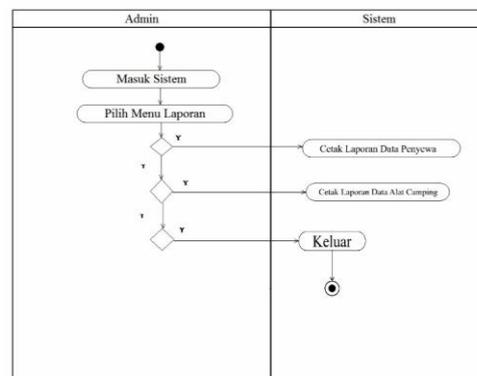
Activity Data Alat Camping



Activity Data Pelanggan



Activity Laporan



4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping dimana data-data tersimpan rapih di dalam database. Dan data tersebut dapat dilihat dan ditampilkan serta disajikan dalam bentuk laporan

4.1.1 Tampilan Form Halaman Utama

Form menu utama merupakan halaman utama yang terdiri dari form data data alat camping, form daftar pelanggan, dan form login. Adapun tampilan form masuk pengguna dan admin dapat dilihat pada gambar 4.1 di lembar selanjutnya :



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

4.1.2 Tampilan Form Pendaftaran Penyewa

Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana penyewa diminta untuk memasukkan nama lengkap, alamat, nomor telepon, username, dan password yang telah ditentukan. Adapun tampilan form masuk pengguna dapat dilihat pada gambar 4.2 di lembar selanjutnya :

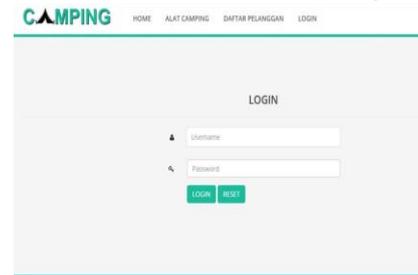


Gambar 4.2 Tampilan Form Pendaftaran Penyewa

4.1.3 Tampilan Form Menu Login Admin dan Penyewa

Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator dan penyewa diminta untuk memasukkan Username dan password yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan form masuk admin

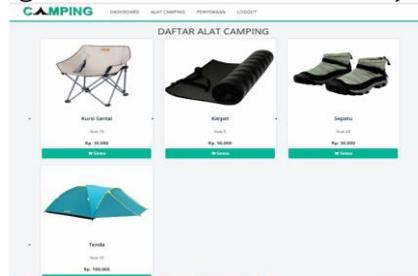
dan pengguna dapat dilihat pada gambar 4.3 di lembar selanjutnya :



Gambar 4.3 Tampilan Form Menu Login Admin dan Penyewa

4.1.4 Tampilan Form Daftar Alat Camping

Form ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memberikan detail dan persyaratan yang diperlukan untuk menyewa atau membeli alat-alat camping. Adapun tampilan form daftar alat camping pengguna dapat dilihat pada gambar 4.4 di lembar selanjutnya :



Gambar 4.4 Tampilan Form Daftar Alat Camping

4.1.5 Tampilan Form Penyewaan Alat Camping pada Penyewa

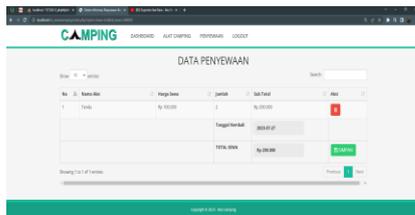
Form ini dirancang untuk memudahkan penyewa dalam memberikan form detail dan form cetak struk tentang kebutuhan mereka dan melengkapi proses penyewaan alat camping . Adapun tampilan form penyewaan alat camping dapat dilihat pada gambar 4.5 di lembar selanjutnya:



Gambar 4.5 Tampilan Form Penyewaan Alat Camping pada Penyewa

4.1.6 Tampilan Form Detail Penyewaan Alat Camping pada Penyewa

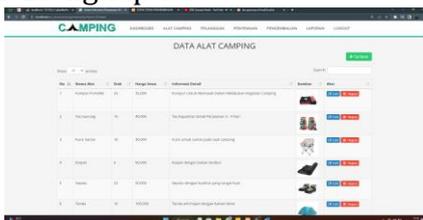
Form detail penyewaan alat camping pada penyewa dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan terperinci tentang penyewaan yang dilakukan, sehingga penyewa dapat memiliki referensi yang lengkap dan berguna saat menggunakan alat camping yang disewa. Berikut tampilan form detail :



Gambar 4.6 Tampilan Detail Penyewaan Alat Camping Pada Penyewa

4.1.7 Tampilan Form Data Alat Camping Admin

Form ini digunakan untuk mendaftarkan alat-alat camping yang tersedia atau yang ingin ditambahkan ke dalam sistem admin dan form edit, dan form menghapus.



Gambar 4.7 Tampilan Form Data Alat Camping Admin

4.1.8 Tampilan Form Data Penyewa pada Admin

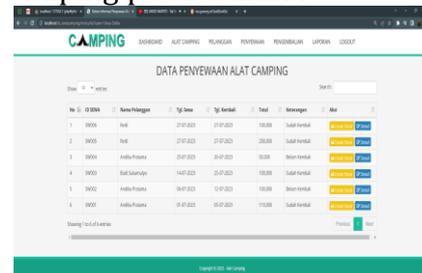
Form ini berisi kolom-kolom atau data-data penyewa yang diisi dengan informasi yang relevan mengenai penyewa dan form hapus data penyewa. Berikut gambar form data penyewa pada admin :



Gambar 4.8 Tampilan Data Penyewa pada Admin

4.1.9 Tampilan Form Data Penyewaan Alat Camping Pada admin

Form Data Penyewaan Alat Camping pada Admin memungkinkan admin untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengelola penyewaan alat camping, memproses form cetak struk , serta melihat form detail penyewaan alat camping sebelumnya. Berikut tampilan form data penyewaan alat camping pada admin :

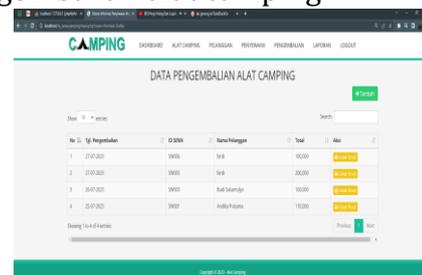


Gambar 4.9 Tampilan Form Data Penyewaan Alat Camping Pada adm

4.1.10 Tampilan Laporan Data Pengembalian Alat Camping

Form ini berisi kolom-kolom data penyewa yang diisi dengan informasi yang relevan mengenai tambah dan form cetak struk pengembalian alat camping.

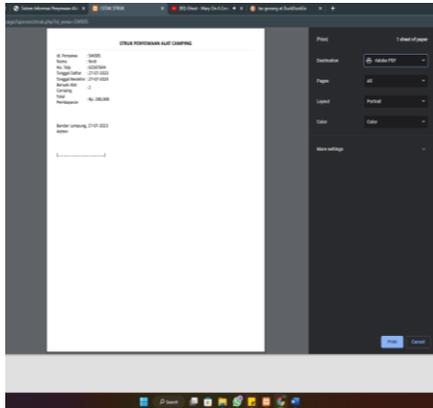
Berikut gambar form data pengembalian alat camping:



Gambar 4.10 Tampilan Laporan Data Pengembalian Alat Camping

4.1.11 Tampilan Laporan Struk Penyewaan Alat Camping

Berikut tampilan laporan struk penyewaan alat camping sebagai berikut :



Gambar 4.11 Tampilan Laporan Struk Penyewaan Alat Camping

4.1.12 Tampilan Laporan

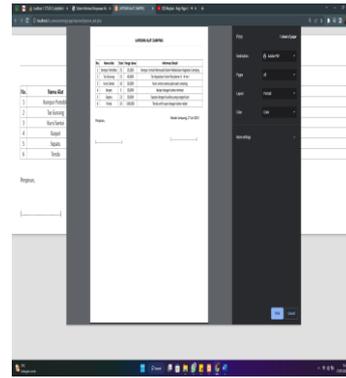
Tampilan laporan ini terdiri dari form seluruh alat camping, form seluruh penyewa, form seluruh pengembalian, form tanggal penyewaan dan form tanggal pengembalian. Serta form cetak. Berikut gambar form data laporan :



Gambar 4.12 Tampilan Laporan

4.1.13 Tampilan Laporan Seluruh Alat Camping

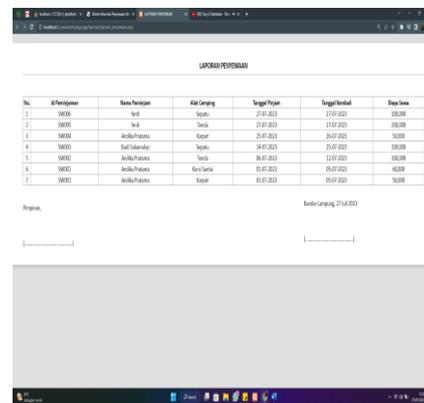
Berikut gambar tampilan laporan seluruh alat camping :



Gambar 4.13 Tampilan Laporan Seluruh Alat Camping.

4.1.14 Tampilan Laporan Seluruh Penyewaan

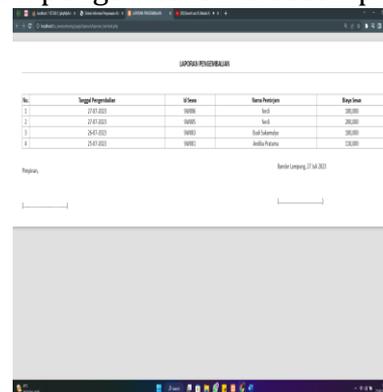
Berikut gambar tampilan laporan seluruh penyewaan :



Gambar 4.14 Tampilan Laporan Seluruh Penyewaan

4.1.15 Tampilan Laporan Seluruh Pengembalian Alat Camping

Berikut gambar tampilan laporan seluruh pengembalian alat camping :



Gambar 4.15 Tampilan Laporan Seluruh Pengembalian Alat Camping

4.1.16 Tampilan Laporan Tanggal Penyewaan

Berikut gambar tampilan laporan tanggal penyewaan :

No.	No Penjualan	Nama Penjualan	Alat Camping	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Biaya Sewa
1	58896	Indi	Sepatu	27-07-2023	27-07-2023	300,000
2	58892	Indi	Sepatu	27-07-2023	27-07-2023	300,000
3	58888	Andika Pratama	Kopet	25-07-2023	25-07-2023	50,000
4	58900	Rudi Sabandjo	Sepatu	24-07-2023	25-07-2023	300,000
5	58890	Andika Pratama	Sepatu	24-07-2023	24-07-2023	300,000
6	58894	Andika Pratama	Kursi Samping	23-07-2023	24-07-2023	60,000
7	58892	Andika Pratama	Kopet	23-07-2023	24-07-2023	50,000

Gambar 4.16 Tampilan Laporan Tanggal Penyewaan

4.1.17 Tampilan Laporan Tanggal Pengembalian

Berikut gambar Laporan Tanggal Pengembalian :

No.	Tanggal Pengembalian	No Sewa	Nama Penjualan	Biaya Sewa
1	27-07-2023	58896	Indi	300,000
2	27-07-2023	58892	Indi	300,000
3	25-07-2023	58888	Andika Pratama	50,000
4	25-07-2023	58900	Andika Pratama	300,000

Gambar 4.17 Tampilan Laporan Tanggal Pengembalian

4.2 Pembahasan

4.2.1 Program aplikasi sistem informasi penyewaan alat camping untuk menyajikan informasi secara akurat.

Program aplikasi yang dikembangkan mampu menghasilkan informasi alat camping secara akurat. Dengan adanya laporan alat camping dan penyewa dalam aplikasi ini maka dapat mengetahui jumlah alat camping yang ada di toko Rangrang Bandar Lampung

4.2.2 Program aplikasi sistem informasi penyewaan alat camping mempermudah dalam pengelolaan data.

Program aplikasi sistem informasi penyewaan alat camping mampu mempermudah dalam pengolahan data. Dimana aplikasi ini tidak melakukan proses pemeriksaan alat camping melainkan mengambil data yang sudah ada dan yang sudah tersimpan ke dalam database, sehingga dapat mempermudah penyewa dalam penginputan data dan dapat meminimalisir kesalahan dalam pengolahan data alat camping.

4.2.3 Program aplikasi mampu membuat laporan alat camping dan laporan penyewa.

Program aplikasi informasi pasien yang di kembangkan mampu membuat dan menyajikan laporan secara akurat dan tepat waktu, baik laporan pemeriksa an pasien, laporan perhari, perbulan dan laporan pertahun. Sehingga dengan adanya sistem informasi pasien ini akan menimbulkan efisiensi waktu. Laporan yang dibuat juga dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dikarenakan seluruh isi laporan alat camping berdasarkan kegiatan yang dilakukan selama periode tersebut.

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- A. Penelitian ini menghasilkan Sistem Infomasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web Pada Toko Rangrang Outdoor Bandar Lampung yang dapat membantu petugas toko dalam mengolah data penyewaan, data alat camping, data peminjaman dan data pengembalian.
- B. Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web Pada Toko Rangrang Outdoor Bandar Lampung dapat memudahkan dalam

pembuatan laporan data penyewaan, data alat camping, data peminjaman.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memiliki beberapa saran yaitu :

- A. Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web Pada Toko Rangrang Outdoor Bandar Lampung dapat mengimplementasikan program untuk memudahkan pekerjaan membantu dalam pengolahan data dan penyajian laporan.
- B. Pada penerapan sistem ini sebaiknya pihak instansi mengadakan pelatihan pada bagian tertentu untuk dapat mengoperasikan Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web Pada Toko Rangrang Outdoor Bandar Lampung

Referensi

- [1] Afran, Raynaldi. *Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Jasa Sewa-Menyewa Alat Camping (Studi Pada Toko Jelajah Outdoor Sukarame, Bandar Lampung)*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2023. repository.radenintan.ac.id
- [2] Wahyuningsih, Endang, And Mohamad Muslihudin. "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web Di Napak Tilas Adventure Gombang." *Juristik (Jurnal Riset Teknologi Informasi Dan Komputer)* Vol 1. ISSN. 01 (2021): 45-51. Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen
- [3] Sholihah, Qomariyatus. "Pengantar Metodologi Penelitian". Universitas Brawijaya Press, 2020. Books.google.com
- [4] Kusyadi, Irpan, Maulana Ardhiansyah, And Hidayatullah Al Islami. "Analisa Dan Perancangan Sistem." (2021). repository.unpam.ac.id
- [5] META, Novianda. *Perbandingan Metode Artificial Neural Network Dan Monte Carlo Pada Prediksi Penjualan Produk Coffee (Studi Kasus: Chemistry Coffee Jakarta)*. 2022. PhD Thesis. UNSADA.
- [6] Sulistio, Muhamad Yafis Rahmatullah Putra. *Sistem Informasi Pelayanan Kalibrasi Pada Pt. Global Quality Indonesia Berbasis Web*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2022.
- [7] Noviana, Rina. "Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql." *Jurnal Teknik Dan Science* Vol 1 No.2Juni2022 P-ISSN: 2828-7002E-ISSN: 2828-6871, Page112-124 Universitas Gunadarma
- [8] Wulandari, Andriyani Putri, and Syahrinullah Syahrinullah. "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kualitas Layanan PT. Selalu Cinta Indonesia."

- Forecasting: *Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen. Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Vol 1, No 2(2022) ISSN (cetak) 2621-7406 ISSN (online) 2656-6265 Universitas Muhammadiyah Mamuju.*
- [9] Sudjiman, Paul Eduard, And Lorina Siregar Sudjiman. "*Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan.*" *Teika* Vol 8. No 2 Diterbitkan 2018-10-28
- [10] Sahidu, Heriyanto, And Eko Purwanto. "*Sistem Informasi Manajemen Kos Berbasis Web Pada Kos Bali.*" *Jurnal Ilmiah Sistem Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi.* Vol 5. No.1 Diterbitkan 2022-06-10
- [11] Sulistiani, Heni, Asri Yuliani, And Fikri Hamidy. "*Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming.*" *Technomedia Journal* Vol 6 No 1 Agustus (2021): TMJ Technomedia Journal
- [12] Arianti, Tia, Et Al. "*Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language).*" *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi* Vol. 1 No. 1: JIKTI - Februari 2022
- [13] Gusti, H., Pambudi, S., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. *Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web (Studi Kasus : Ex Aventure Solo),* 2021. eprints.ums.ac.id
- [14] Hooke, Elastisitas Dan Hukum, And Dea Alifia Fitri. "*Pengembangan Five-Tier Diagnostic Test Menggunakan Aplikasi Sublime Text Untuk Mengidentifikasi Miskonsepsi Pada Pokok Bahasan.*" (2023). repository.unja.ac.id
- [15] Sutarno. *Manajemen Perpustakaan Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Cv Sagung Seto. 2019. books.google.com
- [16] Shadiq, Jafar, Ahmad Safei, And Rayhan Wahyudin Ratu Loly. "*Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan Blackbox Testing.*" *Information Management For Educators And Professionals: Journal Of Information Management* Vol 5 No 2 (2021): 97-110. Bina Insani University