

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
MOBIL BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK DI PT NADIRA
UTAMA JAYA**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM
1. 1522500007
2. 1522500052
3. 1522500157

NAMA
NADA
AGUSTIN
LISRA TURNIP

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
MOBIL BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBJEK DI PT NADIRA UTAMA JAYA

NIM
1. 1522500007
2. 1522500052
3. 1522500157

NAMA
NADA
AGUSTIN
LISRA TURNIP

Menyetujui,
Pembimbing

Fitriyani, S.Kom, M.Kom

NIDN 022028501

Pangkalpinang, 10 Januari 2019
Pembimbing Lapangan,

(.....)

NIP

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0211108306

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “ RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK DI PT NADIRA UTAMA JAYA “.

Laporan Kuliah Praktek (KP) ini mengambil topic mengenai sistem informasi berbasis website, dengan masalah penelitian yaitu dalam melakukan pengecekan data transaksi, pencatatan data peminjaman dan pengembalian mobil dikarenakan data transaksi ditulis dalam sebuah buku besar.

Dalam menyusun Laporan Kuliah Praktek (KP), penulis telah berusaha semaksimal mungkin akan tetapi dengan pengetahuan yang terbatas mungkin Laporan Kuliah Praktek (KP) yang dibuat masih banyak terdapat kekurangan dari segi penulisan maupun penggunaan bahasa.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak Drs. H. Djaetun, Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sedjikianto, MM, MBA Selaku Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.

6. Ibu Fitriyani, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
7. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitian.
8. Pihak PT NADIRA UTAMA JAYA yang bersedia memberikan bantuan pada penulis dalam melakukan riset.

Diharapkan sekiranya Laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 10 Januari 2018

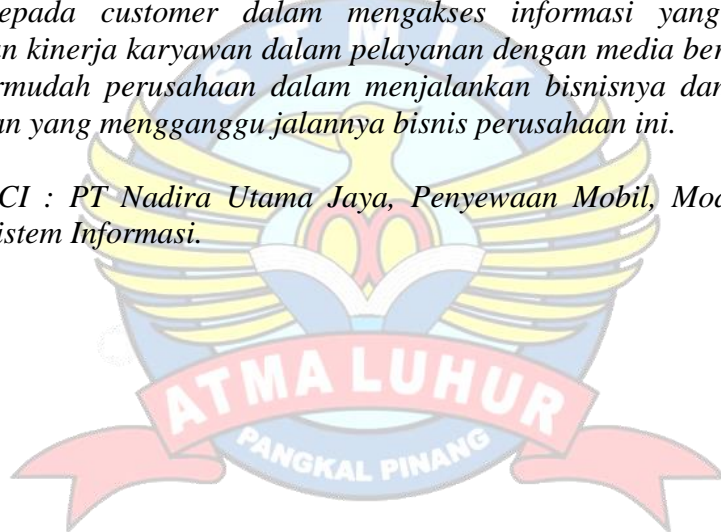


Penulis

Abstrak

Dalam persaingan dunia bisnis pelayanan terhadap pelanggan sangat diutamakan, seperti ketepatan waktu, banyaknya akses kemudahan yang didapat oleh pelanggan serta kemudahan-kemudahan lain yang dapat meningkatkan produksi pendapatan untuk menjadikan sebuah perusahaan jauh lebih baik termasuk PT Nadira Utama Jaya. Penulis menemukan beberapa kesulitan khususnya melakukan pengecekan data transaksi, pencatatan data peminjaman dan pengembalian mobil dikarenakan data ditulis dalam sebuah buku besar. Pengembangan sistem penyewaan mobil berbasis website ini menggunakan model waterfall. dengan model waterfall yang dipakai untuk pengembangan sistem proses akan menjadi lebih teratur dan jadwal menjadi lebih menentu. Dalam pengembangan sistem ini Tools yang digunakan yaitu UML(unified modeling language). Hasil pengembangan sistem di PT Nadira Utama Jaya dapat mempermudah customer dalam melakukan penyewaan mobil, memberikan kepuasan kepada customer dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, meningkatkan kinerja karyawan dalam pelayanan dengan media berbasis website dan mempermudah perusahaan dalam menjalankan bisnisnya dan mengurangi permasalahan yang mengganggu jalannya bisnis perusahaan ini.

KATA KUNCI : *PT Nadira Utama Jaya, Penyewaan Mobil, Model Waterfall, Customer, Sistem Informasi.*



Abstract

In the competitive world of business, service to customers is highly prioritized, such as timeliness, abundant access to facilities obtained by customers and other facilities that can increase production of revenue to make a company far better including PT Nadira Utama Jaya. The author found several difficulties, especially checking transaction data, recording borrowing and returning data because the data was written in a ledger. The development of this website-based car rental system uses the waterfall model. with the waterfall model used for system development, the process will become more organized and the schedule becomes more erratic. In developing this system, the tools used are UML (unified modelling language). The results of developing the system at PT Nadira Utama Jaya can facilitate customers in car rental, give satisfaction to customers in accessing the information needed, improve employee performance in service with website-based media and facilitate companies in running their business and reduce problems that disrupt the business of this company.

KATA KUNCI: *PT Nadira Utama Jaya, Car Rental, Waterfall Model, Customer, Information System*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi	6
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.2 Penelitian Terdahulu yang membahas Tentang Penyewaan Mobil.....	7
2.3 Model Penelitian.....	7
2.4 Analisa dan perancangan Berorientasi Objek	10
2.5 Software Pendukung.....	10
Bab III ORGANISASI.....	12
3.1 Sejarah Organisasi.....	12
3.2 Visi dan Misi	13
3.3 Struktur Organisasi	13
3.4 Tugas dan Wewenang	14
3.5 Gambar Lokasi PT Nadira Utama Jaya.....	16

BAB IV PEMBAHASAN	19
4.1 Analisa Proses Bisnis Penyewaan Mobil di PT Nadira Utama Jaya	19
4.1.1 Proses bisnis Penyewaan Mobil dan activity Diagram.....	19
4.2 Analisa Dokumen Masukan dan Keluaran	23
4.2.1 Analisa Dokumen Keluaran.....	23
4.2.2 Analisa Dokumen Masukan.....	24
4.3 Indentifikasi Kebutuhan	26
4.4 Use Case Diagram	26
4.5 Package Diagram	27
4.6 Deskripsi Use Case Diagram.....	27
4.7 Entity Relationship Diagram	29
4.8 Transformasi ERD ke LRS	30
4.9 LRS	31
4.10 Tabel Penyewaan Mobil	32
4.11 Spesifikasi Basis Data.....	33
4.12 Rancangan Layar	38
4.13 Squence Diagram.....	48
4.14 Class Diagram.....	56
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Waterfall</i>	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Nadira Utama Jaya	13
Gambar 3.2 Bagian depan PT Nadira Utama Jaya.....	16
Gambar 3.3 Area Parkir PT Nadira Utama Jaya	17
Gambar 3.4 Crew PT Nadira Utama Jaya	17
Gambar 3.5 Brosur PT Nadira Utama Jaya	18
Gambar 4.1 Activity Proses Peminjaman	20
Gambar 4.2 Activity Proses Transaksi Pembayaran	21
Gambar 4.3 Activity Proses Pengembalian.....	22
Gambar 4.4 Activity Proses Laporan	23
Gambar 4.5 Use Case Diagram Admin.....	26
Gambar 4.6 Use Case Diagram Customer	27
Gambar 4.7 Package Diagram.....	27
Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram	29
Gambar 4.9 Transformasi ERD Ke LRS	30
Gambar 4.10 LRS	31
Gambar 4.11 Entry Data Mobil.....	38
Gambar 4.12 Entry Pengembalian	39
Gambar 4.13 Entry Supir	40
Gambar 4.14 Transaksi Pembayaran	41
Gambar 4.15 Laporan Penyewaan Mobil.....	42
Gambar 4.16 Login Customer.....	43
Gambar 4.17 Registrasi Customer	44
Gambar 4.18 Lihat Data Mobil Mobil	45
Gambar 4.19 Entry Data Peminjaan.....	46
Gambar 4.20 Konfirmasi Transaksi Pembayaran	47
Gambar 4.21 Sequence Diagram Data Mobil	48
Gambar 4.22 Sequence Diagram Pengembalian.....	49
Gambar 4.23 Sequence Diagram Pembayaran.....	50
Gambar 4.24 Sequence Diagram Laporan Penyewaan Mobil	51

Gambar 4.25Sequence Diagram Register Customer.....	52
Gambar 4.26Sequence Diagram Peminjaman Mobil.....	53
Gambar 4.27Sequence Konfirmasi Pembayaran	54
Gambar 4.28Sequence Diagram Login Customer	55
Gambar 4.29Class Diagram Penyewaan Mobil	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Customer	32
Tabel 4.2 Peminjaman.....	32
Tabel 4.3 Isi.....	32
Tabel 4.4 Mobil.....	32
Tabel 4.5 Pengembalian	32
Tabel 4.6 Pembayaran.....	32
Tabel 4.7 Tabel Supir.....	33
Tabel 4.8 Beri.....	33
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Customer	34
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Peminjaman	34
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Isi.....	35
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Mobil.....	35
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pengembalian.....	36
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	36
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Supir.....	37
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Beri.....	37



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

Start Point



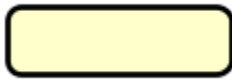
Simbol untuk memulai activity diagram.

End Point



Simbol untuk mengakhiri activity diagram.

Activity



Menggambarkan proses bisnis.

Transition



proses bisnis.

Menunjukkan aliran arah dari aktivitas

Decision



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang memiliki setidaknya dua jalur bercabang dengan teks untuk memungkinkan pengguna mengambil pilihan.

2. Use Case Diagram

Actor



Menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.

Use Case



Menggambarkan fungsionalitas dari sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

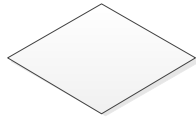
3. ERD

Entitas



Dapat berupa rang, tempat, objek atau kejadian yang dianggap penting dan memiliki kunci utama, yang membedakan setiap kemunculan entitas.

Relasi



Menggambarkan hubungan yang ada
diantara himpunan entitas.

Garis Penghubung



antara entitas dan relasi.

4. Squence Diagram

Actor

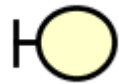


Menggambarkan orang yang berinteraksi
dengan sistem.

Entity Class



Boundary Class



Menggambarkan sebuah penggambaran dari
form.



hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Control Class



dengan tabel.

Menggambarkan penghubung antara boundary

Line Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

Stimulus



Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1	60
Lampiran A-2	61
Lampiran B-1	61
Lampiran B-2	62
Lampiran Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	63
Lampiran Berita Acara Konsultasi Kunjungan KP	64
Lampiran Lembar Pengesahan	65

