



PERANCANGAN PEMESANAN RENTAL MOBIL BERBASIS WEB

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 1411500019

ANTONO

2. 1411500053

SHIFA HATIMA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : PERANCANGAN PEMESANAN RENTAL MOBIL BERBASIS
WEB

NIM	NAMA
1. 1411500019	ANTONO
2. 1411500053	SHIFA HATIMA

Pangkalpinang, 14 Januari 2019
Menyetujui,

Pembimbing KP

RAHMAT SULAIMAN, M.KOM
NIDN 0208019401

Pembimbing Lapangan,

AULIA ADRIANI

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isyanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Antono (1411500019)
2. Shifa Hatima (1411500053)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari Tanggal 05 Oktober 2018
Sampai dengan Tanggal 11 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Daffa Rental Mobil Pangkalpinang
Alamat : Jl. Kayu Putih No. 16 Kacang Pedang,
Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek

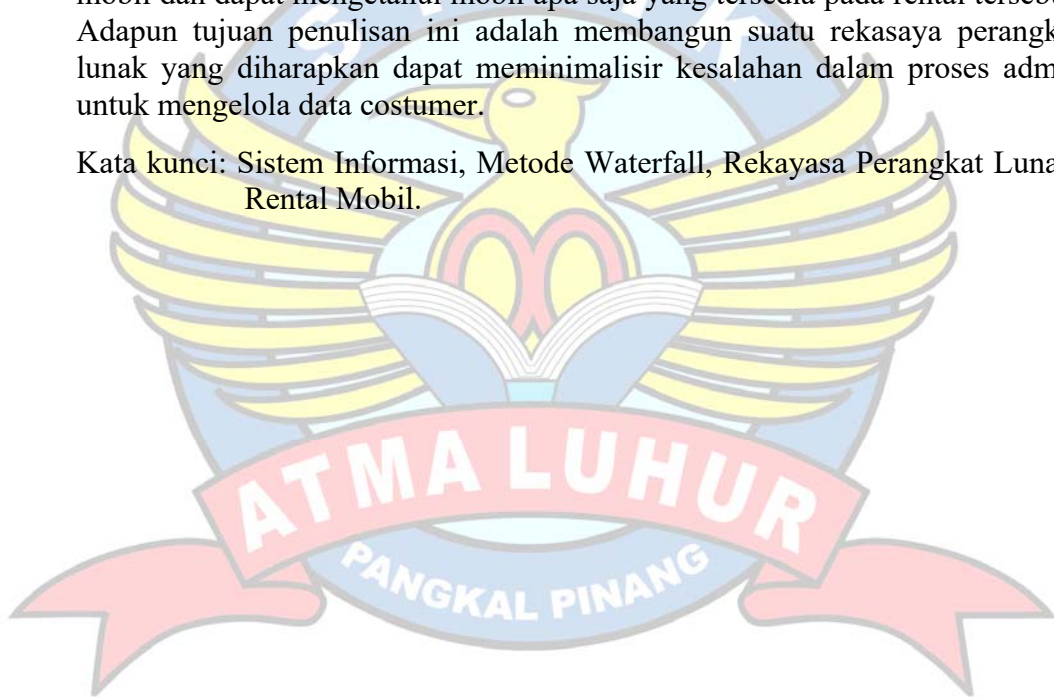
Tanggal 11 Januari 2019



ABSTRAK

Sistem Pelayanan Rental Mobil berbasis Web pada Rental Mobil Daffa Pangkalpinang adalah salah satu penyedia jasa layanan rental mobil. Dimana sistem yang berjalan belum terintegrasi dalam sebuah komputerisasi sehingga proses pengelolaan data transaksi maupun proses pembuatan laporan menjadi terhambat. Dampak yang ditimbulkan adalah seringnya terjadi kesalahan saat transaksi baik penyewa maupun saat pengembalian mobil. Dalam pengembangan sistem rental mobil berbasis web ini, penulis menggunakan metode pendekatan objek yaitu metode waterfall dimana teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka. Pokok permasalahan yang diteliti adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah web untuk mempermudah admin dalam mengelola data penyewa mobil dan dapat mengetahui mobil apa saja yang tersedia pada rental tersebut. Adapun tujuan penulisan ini adalah membangun suatu rekayasa perangkat lunak yang diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam proses admin untuk mengelola data customer.

Kata kunci: Sistem Informasi, Metode Waterfall, Rekayasa Perangkat Lunak, Rental Mobil.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan karunianya, kami bisa menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini dengan judul **“Perancangan Pemesanan Rental Mobil Berbasis WEB”**. Kami menyadari bahwa keberhasilan di dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini tidak lepas dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Penyusunan Kuliah Praktek ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika(S-1) di Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kesabaran dalam menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek(KP) ini.
2. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Bambang Adiwino, S. Kom., selaku pembantu ketua I Bidang Akademik STMIK Atma Luhur
4. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si., selaku Ketua Prodi TI STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Rahmat Sulaiman, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan laporan ini.
6. Ibu Aulia Adriani Selaku pemilik Rental Mobil Daffa Rental.
7. Keluarga yang member dukungan secara materil maupun non materil.
8. Teman-teman yang selalu member dukungan secara materil dan non materil.

Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan, kami menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu kritik dan saran yang bersifat membangunkan senantiasa pemilik terima dengan senang hati.

Akhir kata kami berharap Laporan Kerja Praktek(KP) ini dapat berguna dan bermamfaat bagi semua pihak, terutama di dalam ruang lingkup Kampus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang serta pihak lain pada umumnya. Terima Kasih.



Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 DEFINISI SISTEM.....	6
2.2 DEFINISI INFORMASI.....	6
2.3 DEFINISI SISTEM INFORMASI.....	7
2.4 DEFINISI RENTAL MOBIL	7
2.5 UML.....	7
2.6 PHP	8
2.7 MYSQL.....	8
2.8 XAMPP.....	9
2.9 ADOBE DREAMWEAVER	9
2.10 ASTAH	10
BAB III ORGANISASI	
3.1 SEJARAH	11
3.2 VISI.....	11
3.3 MISI	11
3.4 TUJUAN	12
3.5 STRUKTUR ORGANISASI	12
3.6 ANALISA SISTEM LAMA	13

BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 HASIL PENGEMBANGAN	16
4.2 ANALISA SISTEM	17
4.3ANALISA KEBUTUHAN SISTEM UNTUK PERANCANGAN	17
4.4 PERANCANGAN BASIS DATA	18
4.5 SPESIFIKASI DATA BASE	20
4.6 PEMODELAN PROSES	24
4.7 PERANCANGAN INTERFACE	31
4.8 PERANCANGAN LAYAR.....	32
4.9 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN.....	35
BAB V PENUTUP	
5.1 KESIMPULAN.....	36
5.2 SARAN	36

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> USERS.....	20
TABEL 4.2 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> MOBIL	21
TABEL 4.3 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> TRANSAKSI.....	21
TABEL 4.4 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> DETAIL TRANSAKSI	22
TABEL 4.5 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> FASILITAS MOBIL	22
TABEL 4.6 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> FASILITAS	23
TABEL 4.7 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> DENDA	23
TABEL 4.8 SPESIFIKASI <i>FIELD</i> GALLERY MOBIL	24



DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

**Activity**

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.

**Action**

State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu system.

**Initial Node**

Bagaimana objek dibentuk atau diawali.

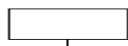
**Activity Final Node**

Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.

**Fork Node**

Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sequence Diagram

**Life Line**

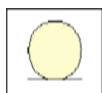
Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.

**Actor**

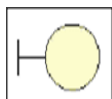
Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan system.

**Message**

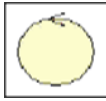
Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

**Entity Class**

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

**Boundary Class**

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.

Class Diagram



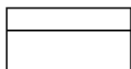
Generalization

Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).



Nary Association

Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.



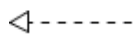
Class

Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.



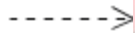
Collaboration

Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.



Realization

Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.



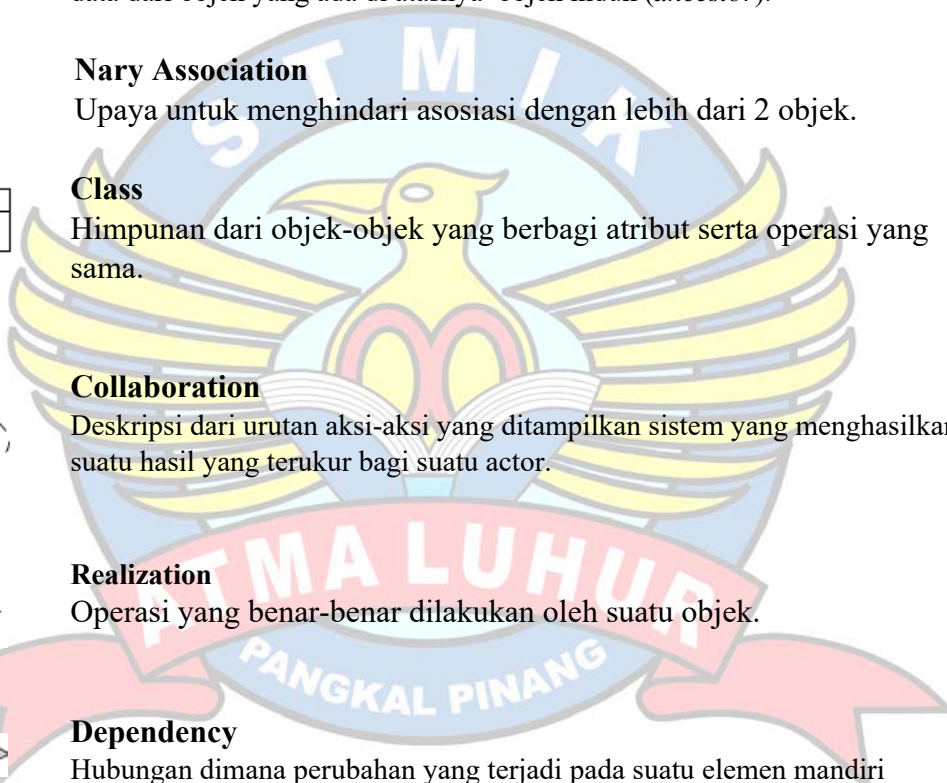
Dependency

Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.



Association

Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 STRUKTUR ORGANISASI.....	12
GAMBAR 3.2 DENAH LOKASI	13
GAMBAR 3.3 FLOW OF DOCUMENT	15
GAMBAR 4.1 HIMPUNAN ENTITAS.....	18
GAMBAR 4.2 HIMPUNAN ENTITAS DAN ATRIBUT KEY.....	18
GAMBAR 4.3 HIMPUNAN ENTITAS, RELASI & FOREIGN KEY	19
GAMBAR 4.4 ERD	19
GAMBAR 4.5 USE CASE SISTEM INFORMASI.....	25
GAMBAR 4.6 KELAS ADMIN.....	25
GAMBAR 4.7 KELAS PENYEWAAN.....	26
GAMBAR 4.8 KELAS MOBIL	26
GAMBAR 4.9 KELAS PENGEMBALIAN.....	26
GAMBAR 4.10 CLASS DIAGRAM SISTEM INFORMASI	27
GAMBAR 4.11 SEQUENCE DIAGRAM LOGIN.....	28
GAMBAR 4.12 SEQUENCE DIAGRAM LOGOUT	29
GAMBAR 4.13 SEQUENCE DIAGRAM MOBIL	29
GAMBAR 4.14 ACTIVITY DIAGRAM LOGIN.....	29
GAMBAR 4.15 ACTIVITY DIAGRAM LOGOUT.....	30
GAMBAR 4.16 ACTIVITY DIAGRAM PENGEMBALIAN.....	30
GAMBAR 4.17 DESAIN FORM HALAMAN UTAMA	31
GAMBAR 4.18 DESAIN FORM LOGIN.....	31
GAMBAR 4.19 DESAIN PEMESANAN	32
GAMBAR 4.20 DESAIN FORM DATA MOBIL	32
GAMBAR 4.21 DESAIN FORM PEMBAYARAN	32
GAMBAR 4.22 DESAIN FORM LAPORAN SEWA.....	32
GAMBAR 4.23 TAMPILAN HALAMAN LOGIN.....	32
GAMBAR 4.24 TAMPILAN HALAMAN DAFTAR MOBIL	33
GAMBAR 4.25 TAMPILAN FORM PEMESANAN.....	33
GAMBAR 4.26 TAMPILAN FORM PROSES PEMINJAMAN	34
GAMBAR 4.27 TAMPILAN FASILITAS MOBIL.....	34
GAMBAR 4.28 TAMPILAN FORM TRANSAKSI SELESAI.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

1. SURAT PENGANTAR KP
2. SURAT BALASAN KP
3. LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING
KP
4. LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN

