SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA PADA HERI PARTY PANGKALPINANG BERBASIS WEB

SKRIPSI

Oleh :
Afrillia Putri Lestari
1722500015

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA PADA HERI PARTY PANGKALPINANG BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajuakan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

Afrillia Putri Lestari

1722500015

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1722500015

Nama : Afrillia Putri Lestari

Judul : SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA PADA HERI PARTY PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi penulisan adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYARA PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN DAN BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam Skripsi penulis terdapat unsur diatas, maka penulis siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 2 September 2021

Afrillia Putri Lestari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA PADA HERI *PARTY* PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afrillia Putri Lestari
1722500015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 18 Agustus 2021

Anggota Penguji	**Dosen Pembimbing**
Agus Dendi R, M.Kom	**Anisah, M.Kom**
NIDN. 0231087901	**NIDN. 0226078302**
Kaprodi Sistem Informasi	**Ketua Penguji**
Okkita Rizan, M.Kom	**Bambang Adiwinoto, M.Kom**
NIDN. 0211108306	**NIDN. 0216107102**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

Elya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan serta pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini.

Laporan Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menghadapi ujian sidang akhir dalam memperoleh gelar Strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi di ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Dengan selesainya laporan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT atas rahmat-Nya yang diberikan kepada saya.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Anisah, M.Komselaku pembimbing.
8. Bapak Hasmul Fitri selaku pemilik Heri Party.
9. Keluarga yang telah memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, 3 Agustus 2021

Penulis,

ABSTRACT

Heri Party is a business engaged in party equipment rental services. In doing this business, the party equipment rental experienced several obstacles, such as ordering still manually, and to find out information the tenant had to come directly so that it took a long time and was considered less effective. To solve these problems, technology is needed in marketing and rental strategies by designing a website that can make it easier for tenants to access transactions anywhere and anytime. Determination of system requirements is based on Information Systems by increasing tenant satisfaction and is carried out through a software development model, namely Fast, including scope definition, problem analysis, requiredments analysis, grapic desain, decision analysis, and physical design. As well as object-oriented methods and based on the Unified Modeling Language.

Keywords: Sistem Informasi,*Website*, *Fast*, Metode Berorientasi Objek, *Unified Modeling Language*

ABSTRAK

Heri *Party* adalah suatu usaha yang bergerak dibidang layanan jasa penyewaan alat pesta. Dalam melakukan usaha ini, penyewaan alat pesta tersebut mengalami beberapa kendala seperti pemesanan masih secara manual, dan untuk mengetahui informasi penyewa harus datang langsung sehingga membutuhkan waktu yang lama dan dinilai kurang efektif. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi dalam strategi pemasaran dan penyewaan dengan merancang suatu *website* dapat mempermudah penyewa dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja. Penentuan kebutuhan sistem ini berdasarkan Sistem Informasi dengan meningkatkan kepuasan penyewa dan dilakukan melalui model pengembangan perangkat lunak yaitu *Fast*,diantaranya definisi lingkup, analisis permasalahan, analisis kebutuhan, desain logis, analisa keputusan, dan desain fisik. Serta metode Berorientasi objek dan berdasarkan *Unified Modeling Language*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Website, Fast*, Metode Berorientasi Objek,*Unified Modeling Language*

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRACT iv
ABSTRAK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem informasi 6
2.2 Penyewaan 6
2.3 *Website* 6
2.4 FAST (*Freamwork For Application Of Systems Thinking*) 6
2.5 PHP 7
2.6 XAMPP 7
2.7 Mysql 8
2.8 UML (Unifed Modeling Language) 8
2.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)... 9

2.9.1Pengertian ERD 9
2.10 Tinjauan Penelitian 10

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengmbangan Sistem..... 14
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem..... 15
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem 15
3.4 Kerangka Penelitian..... 17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum 18
4.1.1 Sejarah Organisasi 18
4.1.2 Struktur Organisasi 18
4.1.3 Tugas dan Wewenang 19
4.2 Definisi Lingkup (*Scope Definition)* 19
4.3 Analisis Permasalahan (*Problem Analysis*) 20
4.3.1 Proses Bisnis 20
4.3.2 Activity Diagram 21
4.3.3 Analisa Dokumen Keluaran 24
4.3.4 Analisa Dokumen Masukan 25
4.4 Analisa Kebutuhan (*Requirement Analisys)* 26
4.4.1 Identifikasi Kebutuhan 26
4.4.2 Package Diagram 29
4.4.3 Use Case Diagram 29
4.4.4 Deskripsi Use Case Aktor Admin..... 30
4.4.5 Deskripsi Use Case Aktor Penyewa 33
4.5 Desain Logic (*Logical Design*) 34
4.5.1 Erd (*Entity Relationship Diagram*) 35
4.5.2 Transformasi Erd Ke Lrs 36
4.5.3 Lrs 37
4.5.4 Tabel 38

4.5.5 Spesifikasi Basis Data 40
4.5.6 Class Diagram..... 46
4.6Analisa Keputusan (*Decision Analysis*)..... 47
4.6.1 Rancangan Dokumen Keluaran 47
4.5.2 Rancangan Dokumen Masukan 47
4.7 Desain dan Integrasi (*Physical Design)*..... 51
4.7.1 Rancangan Layar..... 51
4.7.2 Sequence Diagram..... 67
4.7.3 Deployment Diagram 81
BAB V PENUTUP
5.1 Kesimpilan 82
5.2 Saran 82

DAFTAR PUSTAKA..... 83
LAMPIRAN A 84
LAMPIRAN B 87
LAMPIRAN C 91
LAMPIRAN D 93
LAMPIRAN E..... 104
LAMPIRAN F 106
LAMPIRAN G 108
LAMPIRAN H 110

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 : Kerangka Penelitian 17

Gambar 4.1 : Struktur Organisasi 18

Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang 21

Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Penyewaan 22

Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pembayaran 22

Gambar 4.5 : Proses Pengantaran 23

Gambar 4.6 : Proses Pengambilan 23

Gambar 4.7 : Proses Laporan Penyewaan Barang 24

Gambar 4.8 : Package Diagram 29

Gambar 4.9 : Use Case Diagram Admin 29

Gambar 4.10 : Use Case Diagram Penyewa..... 30

Gambar 4.11 : Erd..... 35

Gambar 4.12 : Tranformasi Erd ke Lrs 36

Gambar 4.13 : Lrs 37

Gambar 4.14:Class Diagram 46

Gambar 4.15: .RancanganLayarLogin Admin..... 51

Gambar 4.16 : RancanganLayarUser..... 52

Gambar 4.17 : RancanganLayarEntry User..... 52

Gambar 4.18: RancanganLayarBarang..... 53

Gambar 4.19 : RancanganLayar Entry Data Barang..... 53

Gambar 4.20 : RancanganLayarKategori..... 54

Gambar 4.21 : RancanganLayarEntry Kategori 54

Gambar 4.22 : RancanganLayarPenyewa 55
Gambar 4.23 : RancanganLayarEntry Data Penyewa..... 55
Gambar 4.24 : RancanganLayarPetugas Antar..... 56
Gambar 4.25 : RancanganLayarEntry Data Petugas Antar..... 56
Gambar 4.26 : RancanganLayarMobil 57
Gambar 4.27 : RancanganLayarEntry Mobil 57
Gambar 4.28 : RancanganLayarLihat Data Penyewaan 58
Gambar 4.29 : RancanganLayarLihat Data Pembayaran..... 58
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Bukti Pengantaran..... 59
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Entry Bukti Pengantaran 59
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Bukti Pengambilan..... 60
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Entry Bukti Pengambilan 60
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Laporan Penyewaan Barang 61
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Lihat Laporan Penyewaan Barang..... 61
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penyewaan Barang 62
Gambar 4.37 : Rancangan Layar Register 62
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Login 63
Gambar 4.39 : Rancangan Layar Utama Penyewa 63
Gambar 4.40 : Rancangan Layar Penyewaan..... 64
Gambar 4.41 : Rancangan Layar Entry Penyewaan 64
Gambar 4.42 : Rancangan Layar Pembayaran 65
Gambar 4.43 : Rancangan Layar Entry Pembayaran..... 65
Gambar 4.44 : Rancangan Layar Lihat Bukti Pengantaran..... 66
Gambar 4.45 : Rancangan Layar Lihat Bukti Pengambilan..... 66

Gambar 4.46 : Sequence Diagram Login Admin 67
Gambar 4.47 : Sequence Diagram Barang 68
Gambar 4.48 : Sequence Diagram Kategori 69
Gambar 4.49 : Sequence Diagram Penyewa 70
Gambar 4.50 : Sequence Diagram Petugas Antar 71
Gambar 4.51 :Sequence Diagram Mobil 72
Gambar 4.52 : Sequence Diagram Penyewaan 73
Gambar 4.53 : Sequence Diagram Pembayaran 74
Gambar 4.54 : Sequence Diagram Bukti Pengantaran 75
Gambar 4.55 : Sequence Diagram Bukti Pengambilan 75
Gambar 4.56 : Sequence Diagram Laporan Penyewaan barang 76
Gambar 4.57 : Sequence Diagram Register 76
Gambar 4.58 : Sequence Diagram Login Penyewa 77
Gambar 4.59 : Sequence Diagram Entry Penyewaan 78
Gambar 4.60 :Sequence Diagram Entry Pembayaran 79
Gambar 4.61 : Sequence Diagram Lihat Bukti Pengantaran 80
Gambar 4.62 : Sequence Diagram Lihat Bukti Pengambilan 80
Gambar 4.63 : Deployment Diagram 81

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 : Tabel User 38

Tabel 4.2 : Tabel Penyewa 38

Tabel 4.3 : Tabel Penyewaan..... 38

Tabel 4.4 : Tabel Pilih..... 38

Tabel 4.5 : Tabel Barang 38

Tabel 4.6 : Tabel Kategori..... 39

Tabel 4.7 : Tabel Pembayaran 39

Tabel 4.8 : Tabel Bukti Pengantaran..... 39

Tabel 4.9 : Tabel Petugas Antar 39

Tabel 4.10 : Tabel Mobil..... 39

Tabel 4.11 : Tabel Bukti Pengambilan 40

Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel User 40

Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data TabelPenyewa..... 41

Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data TabelPenyewaan 41

Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data TabelPilih 42

Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data TabelBarang..... 42

Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data Tabel Kategori 43

Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pembayaran..... 43

Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pengantaran..... 44

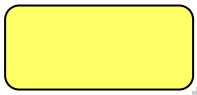
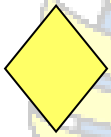
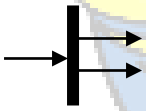
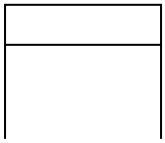
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Tabel Petugas Antar 44

Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Tabel Mobil 45

Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Tabel bukti Pengambilan..... 45

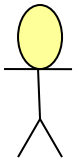
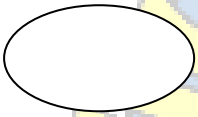
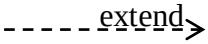
DAFTAR SIMBOL

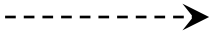
Daftar Simbol *Activity* Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Status Awal/*Initial*	Sebuah awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas /*Activity*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan /*Decition*	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Penggabungan/ *Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu
	Status Akhir/*Final*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu
	Swimline	Merupakan organisasi basis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

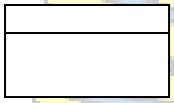
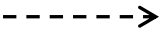
Daftar Simbol *Use Case* Diagram

Gambar	Nama	Keterangan

	Actor	Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
	Usecase	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit0unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	Asosiasi /Asosiation	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	Ekstensi /*Ekstend*	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dinama use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan
	Generalisasi /*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih

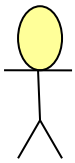
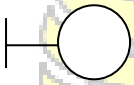
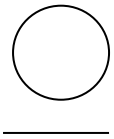
		umum dari lainnya.
	Menggunakan/*Include*	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana usecase yang ditambahkan memerlukan use case untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat use case ini

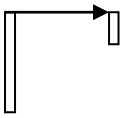
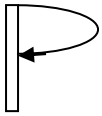
Daftar Simbol *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	Generaliziation	Hubungan dinama objek anak(descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
	Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi yang lebih menjadi 2 objek.
	*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	Colaborationl	Deskripsi dari urutas aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi sebuah actor.
	Realiazation	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
	*Dependency*	Hubungan dinama perubahan yang terjadi pada suatu sistem mandiri (*independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.

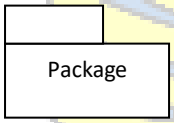
	Association	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain.

Daftar Simbol *Sequence Diagram*

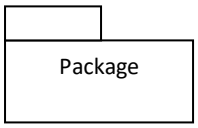
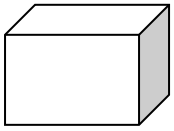
Gambar	Nama	Keterangan
	Actor	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi
	*Interface* atau *Boundary Object*	Sebuah objek yang menjadi penghubung user dengan sistem
	Control Object	Mengkoordinasi perilaku sistem ddan dinamika dari suatu sistem menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	*Entity Object*	Suatu objek berisi informasi kegiatan yang berkaitan tetap dan disimpan kedalam suatu *database*

	*Message To Self*	Menggunakan pesan hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.
	*Object Message*	Menggambarkan pesan hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

Daftar Simbol *Package Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	*Package*	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
	Import	Suatu *dependency* yang mengindikasikan ini tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.
	Access	Suatu *dependency* yang mengindikasikan tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada sumber paket.

Daftar Simbol *Deployment Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	*Package*	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
	*Node*	Node biasa mengacu pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*softwareI)*, jika didalam node disertakan komponen yang lebih di definisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	Kebergantungan/*Dependency*	Kebergantungan atau dependency atau kebergantungan atau *node*, arah panah *node* yang dipakai.
	Link	Menggunakan relasi antar node.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Lampiran Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A-1 : Nota Pembayaran

Lampiran A-2 : Laporan Penyewaan Barang

LAMPIRAN B : Lampiran Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B-1 : Data Barang

Lampiran B-2 : Data Penyewa

Lampiran B-3 : Data Penyewaan

LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran

Lampiran C-1 : Data Lapran Penyewaan Barang

LAMPIRAN D : Rancangan Masukan

Lampiran D-1 : Data User

Lampiran D-2 : Data Penyewa

Lampiran D-3 : Data Barang

Lampiran D-4:Data Kategori

Lampiran D-5 :Data Penyewaan

Lampiran D-6 :Data Pembayaran

Lampiran D-7 :Data Pengantaran

Lampiran D-8 :Data Pengambilan

Lampiran D-9 :Data Petugas Antar

Lampiran D-10 :Data Mobil

LAMPIRAN E : Surat Izin Riset

Lampiran E-1 :Surat izin Riset

LAMPIRAN F : Surat Balasan Riset

Lampiran F-1 :Surat Balasan Riset

LAMPIRAN G : Kartu Konsultasi

Lampiran G-1 : Kartu Konsultasi

LAMPIRAN H : Biodata Penulis Skripsi

Lampiran H-1 : Biodata Penulis Skripsi