

**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN *CAMPING*
BERBASIS WEB PADA TOKO *HOLIDAYS ADVENTURE*
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN *CAMPING*
BERBASIS WEB PADA TOKO *HOLIDAYS ADVENTURE*
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Serjana Komputer**



Oleh:

**Lois Pratama
1922500165**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500165
Nama : Lois Pratama
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN
CAMPING BERBASIS WEB PADA TOKO *HOLIDAYS*
ADVENTURE PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri, tidak membeli, membayar pihak lain untuk membuat, dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Skripsi ini terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Juli 2023



(Lois Pratama)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

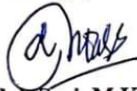
**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN *CAMPING*
BERBASIS WEB PADA TOKO *HOLIDAYS ADVENTURE*
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lois Pratama
1922500165**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 20 Juli 2023

Anggota Penguji



**Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003**



Kaprodi Sistem Informasi

**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Dosen Pembimbing



**Yuyi Antrika, M.Kom
NIDN. 0227108001**

Ketua Penguji



**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya-Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi 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 skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM., MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

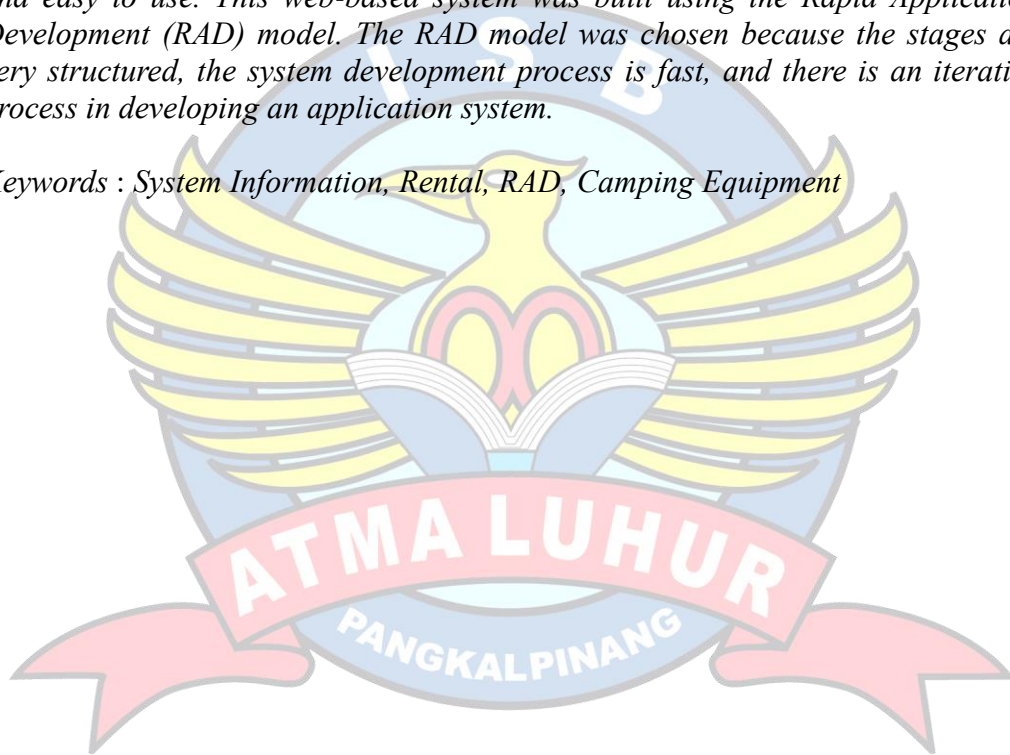
Pangkalpinang, 20 Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

Holidays Adventure is a shop engaged in camping equipment rental services. One important part of this rental service is the service and management of rental data. In the service and processing of rental data it is necessary to develop a business, one of which is a rental service business. The problem encountered in the service process and the management of rental data is that the service aspect is still simple, still using a manual recording system and not yet computerized. So by using this manual system, of course, it can make the performance carried out very slow and not neatly arranged. Therefore we need a web-based rental information system that can improve the quality and processing of data to be more practical and easy to use. This web-based system was built using the Rapid Application Development (RAD) model. The RAD model was chosen because the stages are very structured, the system development process is fast, and there is an iterative process in developing an application system.

Keywords : System Information, Rental, RAD, Camping Equipment



ABSTRAK

Holidays Adventure merupakan toko yang bergerak dibidang jasa pelayanan penyewaan peralatan *camping*. Salah satu bagian yang penting dalam pelayanan jasa sewa ini adalah bagian layanan dan pengolahan data sewa. Dalam layanan dan pengeolahan data sewa sangatlah diperlukan untuk mengembangkan suatu usaha perbisnisan salah satunya usaha jasa layanan penyewaan. Masalah yang dihadapi dalam proses layanan dan pengolahan data sewa adalah segi layanan yang masih sederhana, masih menggunakan sistem pencatatan manual dan belum terkomputerisasi. Maka dengan menggunakan sistem manual ini tentunya dapat membuat kinerja yang dilakukan sangat lambat dan belum tertata rapi. Oleh karena itu memerlukan suatu sistem infomasi penyewaan berbasis web yang dapat meningkatkan kualitas dan pengolahan suatu data menjadi lebih praktis dan mudah digunakan. Sistem berbasis web ini dibangun dengan model *Rapid Application Development* (RAD). Model RAD dipilih karena tahapan yang sangat terstruktur, proses pengembangan sistem dalam waktu yang cepat, dan adanya proses yang perulangan dalam mengembangkan suatu sistem aplikasi.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penyewaan, RAD, Peralatan *Camping*

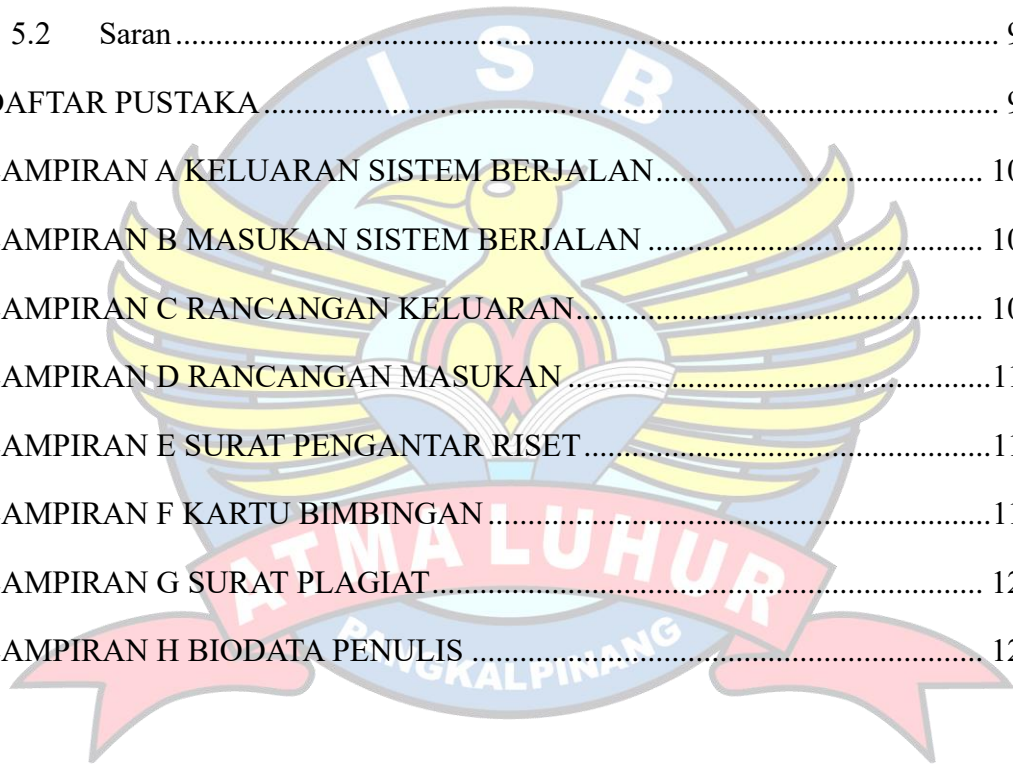


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Sistem	5
2.2 Definisi Dasar Informasi	5
2.3 Definisi Konsep Sistem Informasi.....	5
2.4 Penyewaan.....	5
2.5 Peralatan	5

2.6	Alat Camping	6
2.7	Website	6
2.8	Metode <i>Oriented Object Analysis and Design</i> (OOAD).....	6
2.9	Alat Pendukung Pengembangan Sistem.....	6
2.10	Definisi Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	7
2.11	Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN		10
3.1	Model Pengembangan Sistem	10
3.2	Metode Pengembangan Sistem	11
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	11
3.4	Kerangka Penelitian	14
BAB IV PEMBAHASAN.....		15
4.1	Gambaran Umum Usaha	15
4.2	Visi dan Misi	15
4.3	Struktur Organisasi	16
4.4	Tugas dan Wewenang	16
4.5	Analisa Proses Bisnis	18
4.6	<i>Activity Diagram</i>	20
4.7	Analisa Dokumen Masukan Dan Keluaran	25
4.8	Identifikasi Kebutuhan	28
4.9	<i>Package Diagram</i>	35
4.10	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.11	Deskripsi <i>Use Case</i>	37
4.12	Rancangan Basis Data	46
4.13	Rancangan Dokumen Usulan	60

4.14	Struktur Tampilan.....	66
4.15	Rancangan Layar.....	67
4.16	<i>Sequence Diagram</i>	80
4.17	<i>Class Diagram</i>	95
4.18	<i>Deployment Diagram</i>	96
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN.....		101
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN		104
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		106
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....		110
LAMPIRAN E SURAT PENGANTAR RISET.....		115
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....		118
LAMPIRAN G SURAT PLAGIAT.....		120
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....		122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	10
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian	14
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pelanggan	20
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Peralatan Sewa	21
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Sewa Peralatan.....	22
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Pengembalian Peralatan.....	23
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan	24
Gambar 4. 7 <i>Package Diagram</i>	35
Gambar 4. 8 <i>Use Case</i> Admin Master.....	35
Gambar 4. 9 <i>Use Case</i> Admin Transaksi	36
Gambar 4. 10 <i>Use Case</i> Admin Laporan	36
Gambar 4. 11 <i>Use Case</i> Customer.....	37
Gambar 4. 12 EntityRelationship Diagram.....	46
Gambar 4. 13 Transformasi ke LRS.....	47
Gambar 4. 14 LRS	48
Gambar 4. 15 Struktur Tampilan.....	66
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Login	67
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Dashboard	67
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Pengguna.....	68
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	69
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Entry Data Kategori	69
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Entry Data Barang.....	70
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Entry Data Paket	70
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Entry Sewa Item.....	71
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Cetak Nota Sewa	71
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Entry Pengembalian Item.....	72
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Entery Pembayaran Item	72
Gambar 4. 27 Rancangan Layar.....	73

Gambar 4. 28 Rancangan Layar Entry Sewa Paket	73
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Cetak Nota Paket.....	74
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Entry Pengembalian Paket	74
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Entry Pembayaran Paket	75
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Cetak Nota Pembayaran Paket.....	75
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Laporan Sewa Item	76
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Cetak Laporan Sewa Item	76
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Laporan Sewa Paket.....	77
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Cetak Laporan Sewa Paket.....	77
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Lihat Produk Sewa	78
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Lihat Detail Produk	79
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	80
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan	81
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kategori.....	82
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Barang	83
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Paket.....	84
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Sewa Item	85
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Sewa	86
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pengembalian	87
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Pembayaran Item.....	88
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Sewa Paket.....	89
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Paket	90
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengembalian Paket.....	91
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Pembayaran Paket.....	92
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Sewa Item.....	93
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Sewa Paket	94
Gambar 4. 54 Class Diagram	95
Gambar 4. 55 Deployment Diagram	96

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin	49
Tabel 4. 2 Pelanggan	49
Tabel 4. 3 Sewaitem	49
Tabel 4. 4 Cakup	49
Tabel 4. 5 Barang	49
Tabel 4. 6 Milik	50
Tabel 4. 7 Pengembalian	50
Tabel 4. 8 Pembayaran	50
Tabel 4. 9 Kategori	50
Tabel 4. 10 Sewapaket	50
Tabel 4. 11 Punya	51
Tabel 4. 12 Paket	51
Tabel 4. 13 Isi	51
Tabel 4. 14 Pengembalian Paket	51
Tabel 4. 15 Pembayaran Paket	51
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Admin	52
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	52
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Sewa Item	53
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Cakup	54
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Barang	54
Tabel 4. 21 Spesifikasi Basis Data Milik	55
Tabel 4. 22 Spesifikasi Basis Data Pengembalian	55
Tabel 4. 23 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	56
Tabel 4. 24 Spesifikasi Basis Data Kategori	57
Tabel 4. 25 Spesifikasi Basis Data Sewapaket	57
Tabel 4. 26 Spesifikasi Basis Data Punya	58
Tabel 4. 27 Spesifikasi Basis Data Paket	58
Tabel 4. 28 Spesifikasi Basis Data Isi	59
Tabel 4. 29 Spesifikasi Basis Data Pengembalian Paket	59
Tabel 4. 30 Spesifikasi Basis Data Pembayaran Paket	60



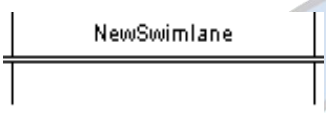
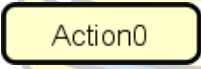




DAFTAR LAMPIRAN


LAMPIRAN A- 1 Bukti Pembayaran	102
LAMPIRAN A- 2 Laporan Penyewaan	103
LAMPIRAN B- 1 Data Barang.....	105
LAMPIRAN B- 2 Data Pelanggan.....	106
LAMPIRAN B- 3 Data Sewa.....	107
LAMPIRAN B- 4 Data Pengembalian.....	108
LAMPIRAN B- 5 Biaya Tambaha	109
LAMPIRAN C- 1 Nota Sewa	107
LAMPIRAN C- 2 Nota Sewa Paket	107
LAMPIRAN C- 3 Bukti Pembayaran Item.....	108
LAMPIRAN C- 4 Bukti Pembayaran Paket	108
LAMPIRAN C- 5 Cetak Laporan Sewa Item	109
LAMPIRAN C- 6 Cetak Laporan Sewa Paket.....	109
LAMPIRAN E- 1 Surat Pengantar Riset	116
LAMPIRAN E- 2 Surat Balasan Riset.....	117
LAMPIRAN F- 1 Kartu Bimbingan	119
LAMPIRAN G- 1 Surat Plagiat.....	121



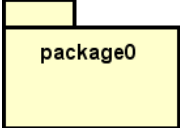

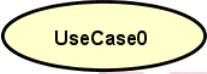

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram


	<p><i>Start Point</i></p> <p>Simbol menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p><i>Activity</i></p> <p>Simbol menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><i>Transition State</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>
	<p><i>State</i></p> <p>Simbol menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.</p>

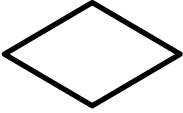

	<p>Join</p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dengan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Usecase Diagram

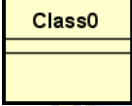


	<p><i>Package</i></p> <p>Menambahkan paket baru pada diagram.</p>
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan suatu pengguna <i>software</i> pada aplikasi <i>user</i>.</p>
	<p><i>Use case</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas suatu sistem, sehingga pengguna sistem faham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>

3. Simbol Diagram Hubungan Entitas



	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan suatu kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------






	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan himpunan antar objek yang dibangun (<i>relationship</i>) atau menyatakan suatu himpunan yang ada diantara himpunan antitas.</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.</p>

4. Class Diagram

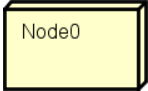


	<p><i>Class</i></p> <p>Menggambarkan kelas baru pada diagram.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Yaitu menggambarkan asosiasi relasi.</p>
	<p>Assosiation Class</p> <p>Menghubungkan kelas asosiasi pada suatu asosiasi kelas.</p>

5. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu seperti perangkat, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Menggambarkan suatu interaksi antara satu bahkan lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihaklain disekitarnya dan merupakan pembatas sitem dengan dunia luar.</p>

 Control0	<i>Control</i> Menggambarkan “perilaku pengatur” dengan mengkoodinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sitemm mennangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
 Entity0	<i>Entity</i> Menggambarkan informasi yang ahrus disimpan oleh sistem atau struktur data dari sebuah sistem.
	<i>Object Message</i> Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.
	<i>Message Of Self</i> Menggambarkan pesan aau hubungan objek sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Object</i> Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasi harus disimpan.

6. Deployment Diagram

	<i>Processor</i> Yaitu menambahkan prosesor pada diagram.
	<i>Connection</i> Menambahkan penghubungantar komponen dalam diagram
	<i>Note</i> Menunjukkan catatan untukkomentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.