

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT
CAMPING BERBASIS WEB PADA SEKABEN CAMP DENGAN
MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT
CAMPING BERBASIS WEB PADA SEKABEN CAMP DENGAN
MODEL FAST**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 2022500163
Nama : Royhan Indallah
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informatika
Judul Skripsi : RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN ALAT *CAMPING* BERBASIS WEB
PADA SEKABEN CAMP DENGAN MODEL FAST

Menyatakan Bahwa Laporan Tugas Akhir atau rancangan Program Saya adalah karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir atau Program Saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapat sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 05 Agustus 2024



(Royhan Indallah)

LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG


RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT CAMPING BERBASIS WEB PADA *SEKABEN CAMP* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *FAST*

Yang disiapkan dan disusun oleh


Royhan Indallah
2022500163

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 Juli 2024

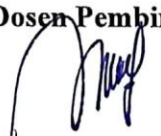
Anggota/penguji


Agus Dendi R., S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0231087901


Kaprodi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing


Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801

Ketua Penguji


Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Agustus 2024

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


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan 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 penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mensyukuri dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah 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, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., 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.
8. Ibu Marini, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Kepada keluarga Bapak Ridwan yang telah mengizinkan saya berempat tinggal di rumahnya selama saya menempuh pendidikan di pulau bangka ini.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat dan taufikNya Amin.

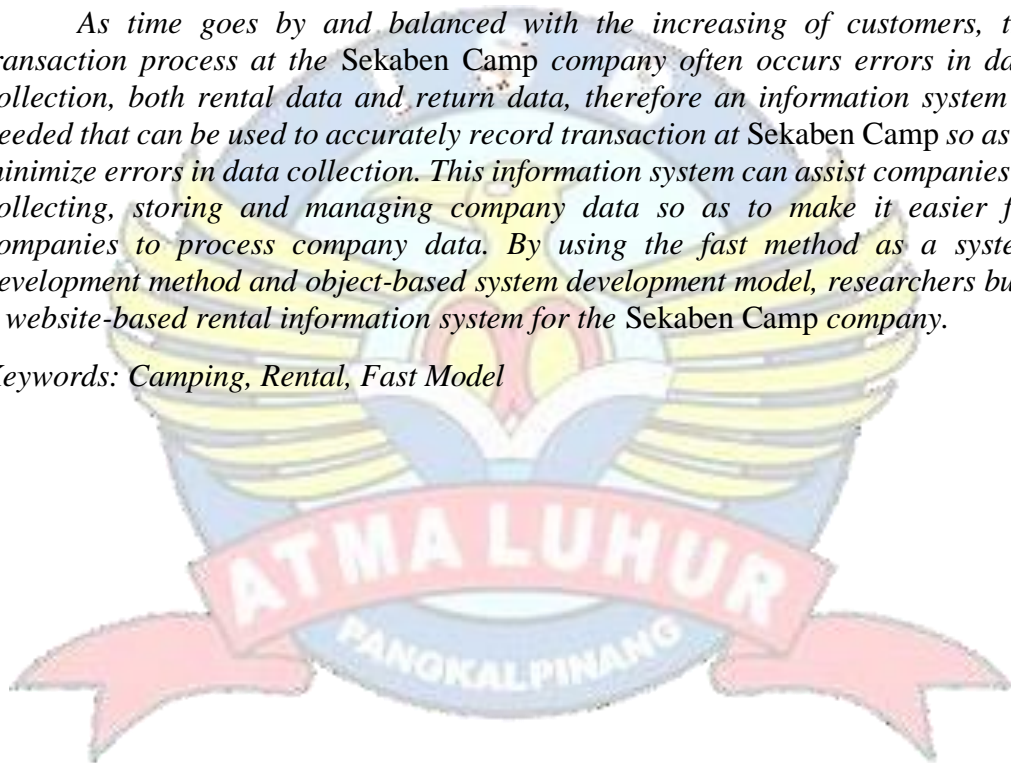


ABSTRACT

Camping is an activity carried out in nature by doing adventure activities and setting up tents and other supporting equipment which aims to get to know and get closer to nature. To do camping activities, portable equipment is needed so that it is not troublesome when taken to the outdoors. Sekaben Camp is a camping equipment rental company established in 2023 on the island of Bangka, this company provides camping equipment needs for outdoor lovers.

As time goes by and balanced with the increasing of customers, the transaction process at the Sekaben Camp company often occurs errors in data collection, both rental data and return data, therefore an information system is needed that can be used to accurately record transaction at Sekaben Camp so as to minimize errors in data collection. This information system can assist companies in collecting, storing and managing company data so as to make it easier for companies to process company data. By using the fast method as a system development method and object-based system development model, researchers built a website-based rental information system for the Sekaben Camp company.

Keywords: Camping, Rental, Fast Model

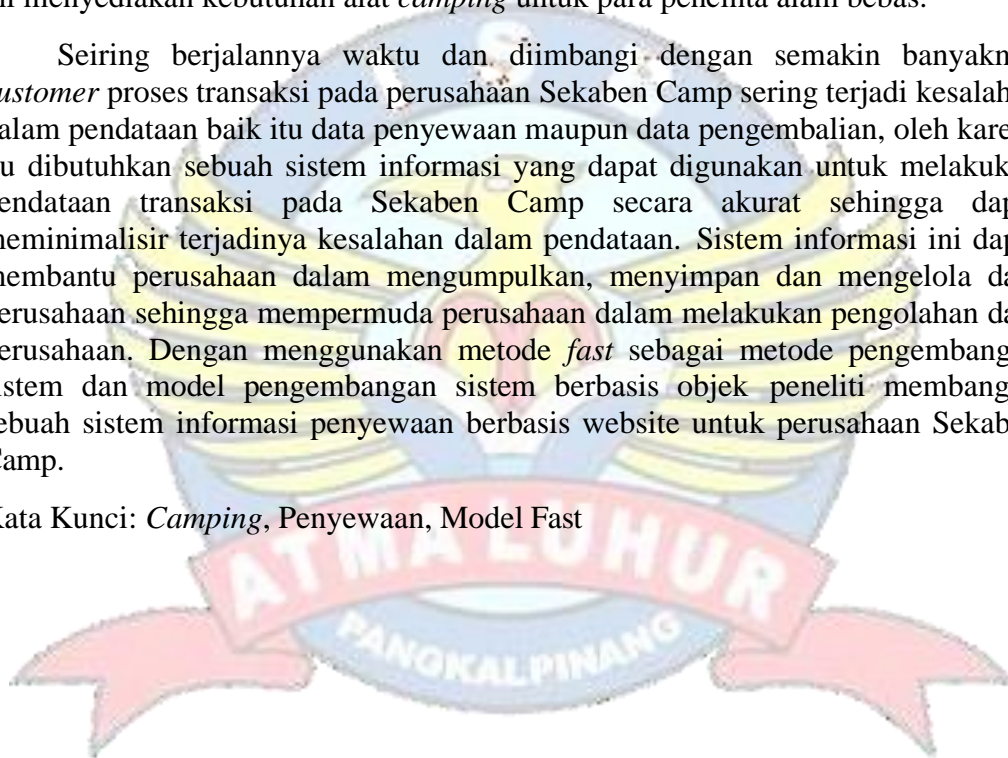


ABSTRAK

Camping adalah kegiatan yang dilakukan di alam terbuka dengan melakukan kegiatan pertualangan dan mendirikan tenda serta peralatan pendukung lainnya yang bertujuan untuk lebih mengenal dan mendekatkan diri kepada alam. Untuk melakukan aktivitas *camping* diperlukan peralatan yang portabel sehingga tidak merepotkan saat dibawa ke alam bebas. Sekaben Camp merupakan perusahaan penyewaan alat *camping* yang berdiri pada tahun 2023 di pulau bangka, perusahaan ini menyediakan kebutuhan alat *camping* untuk para pencinta alam bebas.

Seiring berjalannya waktu dan diimbangi dengan semakin banyaknya *customer* proses transaksi pada perusahaan Sekaben Camp sering terjadi kesalahan dalam pendataan baik itu data penyewaan maupun data pengembalian, oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk melakukan pendataan transaksi pada Sekaben Camp secara akurat sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pendataan. Sistem informasi ini dapat membantu perusahaan dalam mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data perusahaan sehingga mempermudah perusahaan dalam melakukan pengolahan data perusahaan. Dengan menggunakan metode *fast* sebagai metode pengembangan sistem dan model pengembangan sistem berbasis objek peneliti membangun sebuah sistem informasi penyewaan berbasis website untuk perusahaan Sekaben Camp.

Kata Kunci: *Camping*, Penyewaan, Model Fast



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Penyewaan Alat <i>Camping</i>	5
2.1.1 Pengertian sistem.....	5
2.1.2 Pengertian informasi.....	5
2.1.3 Pengertian sistem informasi	6
2.2 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	6
2.2.1 Activity Diagram.....	6
2.2.2 Use Case Diagram	6
2.2.3 Package Diagram.....	6
2.2.4 Sequence Diagram.....	7
2.2.5 Class Diagram	7
2.2.6 Deployment Diagram	7
2.3 Tools Pengembangan Sistem	7
2.3.1 ERD (Entity Relationship Diagram)	7

2.3.2	Transformasi ERD ke LRS.....	7
2.3.3	<i>LRS (Local Record Structure)</i>	8
2.4	Pemodelan <i>Fast</i>	8
2.5	Software Pendukung	8
2.6	Konsep dasar penyewaan.....	9
2.7	Pengertian penyewaan Alat <i>camping</i>	11
2.8.1	Pengertian Penyewaan.....	11
2.8.2	Pengertian Alat <i>Camping</i>	11
2.8	Sistem Informasi Penyewaan.....	12
2.9	Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....		15
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.3	Alat Bantu Perancangan Sistem.....	18
3.4	Kerangka Penelitian.....	19
BAB IV PEMBAHASAN		20
4.1	Sejarah Organisasi	20
4.1.1	Visi dan Misi Sekaben Camp	20
4.1.2	Struktur Organisasi.....	21
4.1.3	Tugas dan Wewenang.....	21
4.2	Analisis Masalah.....	22
4.3	Analisis Proses Bisnis.....	22
4.4	Analisis Dokumen Masukan dan Keluaran	27
4.3.1	Analisis Dokumen Keluaran	27
4.3.2	Analisis Dokumen Masukan	28
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	29
4.6	Package Diagram	33
4.7	Use Case Diagram	34
4.8	<i>Deskripsi Use Case Diagram</i>	35
4.7.1	Deskripsi Use Case Diagram Admin.....	35
4.7.2	Deskripsi Use Case Customer	39
4.9	Rancangan Keluaran.....	41
4.10	Rancangan Masukan.....	42
4.11	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	44

4.12	Transformasi ERD ke LRS	45
4.13	LRS	46
4.14	Tabel	47
4.15	Spesifikasi Basis Data.....	48
4.16	Rancangan Layar	56
4.15.1	STRUKTUR RANCANGAN LAYAR.....	56
4.15.2	Rancangan Layar Admin.....	57
4.15.3	Rancangan Layar Customer	65
4.17	Class Diagram.....	69
4.18	Squence Diagram.....	70
4.19	<i>Deployment Diagram</i>	80
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran Dan Masukan.....	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		85
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		88
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN		92
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....		96
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN		101
KARTU TURNITIN.....		103
SURAT PENGANTAR RISET.....		105
SURAT BALASAN RISET.....		107
BIODATA PENULIS.....		110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Metode Fast	17
Gambar 3 2 Kerangka Peneliti	19
Gambar 4 1 Struktur Organisasi	21
Gambar 4 2 Activity Diagram Pembokongan Alat <i>Camping</i>	23
Gambar 4 3 Activity Diagram Pengambilan Alat <i>Camping</i>	24
Gambar 4 4 Activity Diagram Proses Pengambilan Alat	25
Gambar 4 5 Activity Diagram Laporan Penyewaan.....	26
Gambar 4 6 Package Diagram.....	33
Gambar 4 7 Use Case Diagram Admin	34
Gambar 4 8 Use Case Diagram Customer.....	35
Gambar 4 9 ERD (Entity Relationship Diagram).....	44
Gambar 4 10 Transformasi ARD ke LRS.....	45
Gambar 4 11 LRS (Logical Record Structure).....	46
Gambar 4 12 Rancangan Layar Login Admin.....	57
Gambar 4 13 Rancangan Layar Dashboard Admin.....	57
Gambar 4 14 Rancangan Layar Data Peralatan.....	58
Gambar 4 15 Rancangan Layar Data Paket.....	58
Gambar 4 16 Rancangan Layar Data Sewa.....	59
Gambar 4 17 Rancangan Layar Data Customer	59
Gambar 4 18 Rancangan Layar Cetak Sewa	60
Gambar 4 19 Rancangan Layar Cetak Alat	60
Gambar 4 20 Rancangan Layar Cetak Customer	61
Gambar 4 21 Rancangan Layar Entry Peralatan	61
Gambar 4 22 Rancangan Layar Entry Paket	62
Gambar 4 23 Rancangan Layar Entry Customer.....	62
Gambar 4 24 Rancanagn Layar Entry Sewa	63
Gambar 4 25 Rancangan Layar Pembayaran	63
Gambar 4 26 Rancangan Layar Data Pengembalian	64

Gambar 4 27 Rancangan Layar Login Customer	65
Gambar 4 28 Rancangan Layar Daftar Alat	65
Gambar 4 29 Rancangan Layar Entry Customer.....	66
Gambar 4 30 Rancangan Layar Entry Sewa	66
Gambar 4 31 Rancangan Layar Informasi.....	67
Gambar 4 32 Class Diagram	69
Gambar 4 33 Squence Diagram Login	70
Gambar 4 34 Squence Diagram Peralatan.....	71
Gambar 4 35 Squence Diagram Paket.....	72
Gambar 4 36 Squence Diagram Sewa.....	73
Gambar 4 37 Squence Diagram Customer	74
Gambar 4 38 Squence Diagram Cetak Sewa.....	75
Gambar 4 39 Squence Diagram Cetak Alat.....	75
Gambar 4 40 Squence Diagram Cetak Customer.....	76
Gambar 4 41 Squence Diagram Entry Peralatan.....	76
Gambar 4 42 Squence Diagram Entry Paket.....	77
Gambar 4 43 Squence Diagram Entry Customer	77
Gambar 4 44 Squence Diagram Entry Sewa.....	78
Gambar 4 45 Squence Diagram Pembayaran.....	79
Gambar 4 46 Squence Diagram Pengembalian	79
Gambar 4 47 Deployment Diagram	80
Gambar Lampiran A- 1 Laporan Sewa.....	86
Gambar Lampiran A- 2 Rekapian Pembokingan.....	87
Gambar Lampiran D- 1 Masuka Data Peralatan	97
Gambar Lampiran D- 2 Masukan Data Paket	98
Gambar Lampiran D- 3 Masukan Data Sewa	99
Gambar Lampiran D- 4 Masukan Data Customer.....	100

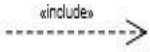
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Analisis Masalah	22
Tabel 4. 2 Tabel Admin.....	47
Tabel 4. 3 Tabel Peralatan.....	47
Tabel 4. 4 Tabel Paket.....	47
Tabel 4. 5 Tabel Isi	47
Tabel 4. 6 Tabel Sewa.....	47
Tabel 4. 7 Tabel Customer.....	48
Tabel 4. 8 Tabel Kembali.....	48
Tabel 4. 9 Tabel Pembayaran.....	48
Tabel 4. 10 Tabel User_Customer	48
Tabel 4. 11 Tabel Buat	48
Tabel 4. 12 tabel Spesifikasi Admin	49
Tabel 4. 13 Tabel Spesifikasi Peralatan	49
Tabel 4. 14 Tabel Spesifikasi Paket.....	50
Tabel 4. 15 Tabel Spesifikasi Isi.....	51
Tabel 4. 16 Tabel Spesifikasi Sewa	52
Tabel 4. 17 tabel Spesifikasi customer	52
Tabel 4. 18 Tabel Spesifikasi Pengembalian	53
Tabel 4. 19 tabel Spesifikasi Pembayaran	54
Tabel 4. 20 Tabel Spesifikasi User Customer.....	54
Tabel 4. 21 Tabel Spesifikasi Buat	55




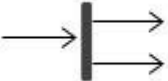

DAFTAR SIMBOL

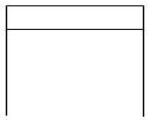
1. Simbol Use Case

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 <i>actor</i> .
	USE CASE	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	ASOSIASI/ ASSOCIATION	Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
	EKSTENSI/ EXTEND	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang pditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan.
	GENERALISA SI/GENERALIZ ATION	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.



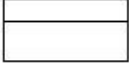




	MENGGUNAKAN/INCLUDE	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
---	----------------------------	--

2. Simbol Activity Diagram





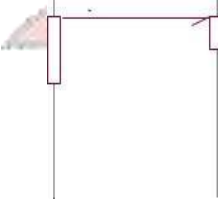
GANBAR	NAMA	KETERANGAN
	STATUS AWAL/INITIAL	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	AKTIVITAS/ACTIVITY	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	PERCABANGAN/DECISION	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas 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.

	<p><i>SWIMLINE</i></p>	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>
---	------------------------	---

3. Simbol Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<p><i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
	<p><i>Nary Association</i></p>	<p>Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.</p>
	<p><i>Class</i></p>	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p><i>Collaboration</i></p>	<p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor</p>
	<p><i>Realization</i></p>	<p>Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.</p>
	<p><i>Dependency</i></p>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri</p>
	<p><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya</p>

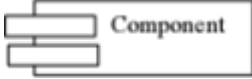
4. Simbol *Sequence Diagram*

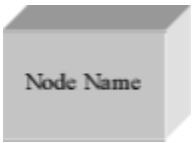

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p>Menggambarkan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.</p>
	<p><i>Boundary</i></p>	<p>Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><i>Control</i></p>	<p>Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>.</p>
	<p><i>Entity</i></p>	<p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem.</p>
	<p><i>Object Message</i></p>	<p>Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

5. Simbol *Peckage Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>PACKAGE</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusuan dari satu atau lebih komponen.
	<i>NODE</i>	<i>Node</i> biasa mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	<i>DEPENDENCY</i>	Ketergantungan atau <i>dependency</i> atau kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
	<i>LINK</i>	Menggambarkan relasi antar node.

6. Simbol *Deployment Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Component	Pada deployment diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka

	Node	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
	Association	Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware.

7. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	HIMPUNAN ENTITAS	Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
	ATRIBUT	Menggambarkan elemen-elemen dari satu entity yang menggambarkan <i>entity</i> .
	RELASI	Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut <i>relationship</i> .
	LINK	Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi dan <i>entity</i> dengan atribut.

