

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
 PENYEWAAN ALAT *OUTDOOR* CEPU
ADVENTURE BERBASIS WEBSITE**



LUTFI AZIZI
19120066

DOSEN PEMBIMBING
Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT.
NIK. 16762A-ET

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
SURABAYA
2024

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)
di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :
LUTFI AZIZI
NPM : 19120066

Hari/Tanggal Sidang : Senin, 8 Juli 2024

Pembimbing

Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT.
NIK : 16762A-ET

Ketua Program Studi
Informatika


Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK : 11563-ET

Dekan
Fakultas Teknik


Johan Paing Heru Waskito, ST., MT.
NIP : 196903102005011002

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR

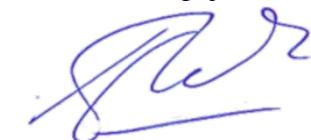
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Alat
Outdoor Cepu Advanture Berbasis Website
Oleh : Lutfi Azizi
NPM : 19120066

Telah diuji pada :

Hari : Senin
Tanggal : 8 Juli 2024
Tempat : Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Menyetujui :

Dosen Penguji :

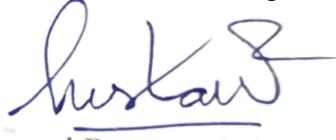


1. Noven Indra Prasetya,
S.kom., M.kom
NIK : 09414-ET



2. Nia Saurina, S.ST.,
M.Kom
NIK : 10423-ET

Dosen Pembimbing :



Lestari Retnawati, S.Kom.,
M.MT.
NIK : 16762A-ET

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT OUTDOOR CEPU ADVANTURE BERBASIS WEBSITE

Lutfi Azizi

Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
lutfi azizi18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan alat outdoor untuk Cepu Adventure berbasis *website* menggunakan *framework Bootstrap*. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah proses penyewaan, pengembalian, dan manajemen inventaris alat *outdoor* secara efisien dan efektif. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *waterfall*, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Dalam tahap analisis kebutuhan, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem. Desain sistem meliputi pembuatan diagram alur, desain antarmuka pengguna (UI), dan perancangan *database*. Implementasi sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*, serta *framework Bootstrap* untuk mendukung responsivitas tampilan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi penyewaan alat *outdoor* yang dikembangkan dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen penyewaan alat dengan tingkat keberhasilan hingga 85%. Pengguna dapat melakukan pemesanan dan pengembalian alat secara *real-time*, serta melihat status penyewaan dengan mudah. Sistem ini juga dilengkapi dengan fitur manajemen akun pengguna, pelaporan, dan desain antarmuka yang *user-friendly* untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *black-box* testing untuk memastikan semua fungsi berjalan sesuai dengan spesifikasi.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem informasi berbasis *website* ini dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Cepu *Adventure* dalam manajemen penyewaan alat *outdoor*. Saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut meliputi integrasi dengan sistem pembayaran *online* dan penambahan fitur notifikasi otomatis untuk pengingat pengembalian alat, serta peningkatan keamanan data dan otentikasi dua faktor untuk melindungi informasi pribadi pengguna.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penyewaan Alat *Outdoor*, *Website*, Metode *Waterfall*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Alat *Outdoor* Cepu Adventure Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Bootstrap*”. Proposal tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
2. Bapak Johan Paing Heru Waskito, ST., MT. sebagai Dekan Fakultas Teknik.
3. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom. sebagai Kaprodi Informatika.
4. Ibu Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
5. Bapak selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis.
6. Ibu selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis.
7. Segenap Dosen Program Studi Informatika Universitas

Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.

8. Pengurus Persewaan Alat *Outdoor Cepu Adventure* yang telah memberikan izin dalam mengambil judul untuk penyusunan tugas akhir.
9. Seluruh teman – teman pejuang kos, dan teman – teman lainnya yang telah memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca.

Surabaya, 8 Juli 2024

Lutfi Azizi

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Sewa/Penyewaan	9
2.3 Alat Outdoor	10
2.3.1 Jenis – Jenis Alat <i>Outdoor</i>	10
2.4 Sistem Informasi	11
2.5 Metode <i>Waterfall</i>	12
2.6 Data Flow Diagram.....	15
2.7 Website	17
2.8 Database	19
2.9 PHP	21
2.10 <i>MySQL</i>	23
2.11 XAMPP	27
2.12 <i>Bootstrap</i>	28

BAB 3 METODE PENELITIAN	31
3.1 Tahapan Penelitian.....	31
3.2 Identifikasi Masalah.....	31
3.3 Analisa Kebutuhan.....	32
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2 Kebutuhan Non fungsional	34
3.4 Desain dan Perancangan	35
3.5 Diagram Konteks	36
3.5.1 DFD <i>Level 1</i>	36
3.5.2 DFD <i>Level 2</i> Kelola Data.....	37
3.5.3 DFD <i>Level 2</i> Pemesanan	38
3.6 Perancangan <i>Database</i>	39
3.6.1 <i>Conceptual Data Model</i> (CDM)	39
3.6.2 <i>Physical Data Model</i> (PDM)	39
3.7 Perancangan User Interface (UI)	40
3.7.1 Rancangan UI Halaman Utama	40
3.7.2 Rancangan UI Halaman Alat <i>Outdoor</i>	40
3.7.3 Rancangan UI Halaman Daftar	41
3.7.4 Rancangan UI Halaman <i>Login</i>	41
3.7.5 Rancangan UI Halaman <i>Dashboard</i> Pengguna	42
3.7.6 Rancangan UI Halaman Pemesanan	42
3.7.7 Rancangan UI Halaman Pemesanan Peralatan	43
3.7.8 Rancangan UI Detail Pemesanan.....	43
3.7.9 Rancangan UI Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	44
3.7.10 Rancangan UI Halaman <i>Dashboard</i> Pengguna....	44
3.7.11 Rancangan UI Halaman Kategori Peralatan.....	45
3.7.12 Rancangan UI Halaman Tambah Peralatan.....	45
3.7.13 Rancangan UI Halaman Semua Peralatan.....	46
3.7.14 Rancangan UI Halaman Pesanan	46
3.7.15 Rancangan UI Halaman Laporan	47

3.7.16 Rancangan UI Halaman Pengguna Terdaftar	47
3.8 Implementasi Sistem.....	48
3.9 Pengujian Sistem.....	48
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Implementasi Basis Data	49
4.1.1 Struktur Tabel Admin	49
4.1.2 Struktur Tabel Barang.....	49
4.1.3 Struktur Tabel Kategori Barang.....	50
4.1.4 Struktur Tabel Pelanggan	50
4.1.5 Struktur Tabel Pembayaran	50
4.1.6 Struktur Tabel Pemesanan	51
4.2 Implementasi <i>User Interfaces</i>	51
4.2.1 Halaman <i>Login</i> Pengguna	51
4.2.2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	52
4.2.3 Halaman Peralatan Kategori	52
3.2.4 Halaman Tambah Peralatan	53
3.2.5 Halaman Semua Peralatan	53
4.2.6 Halaman Pesanan	54
4.2.7 Halaman Laporan Peralatan	54
4.2.8 Halaman Pengguna Terdaftar	55
4.2.9 Halaman Utama <i>Website</i>	55
4.2.10 Halaman Alat <i>Outdoor</i>	56
4.2.11 Halaman Beranda/FAQ.....	56
4.2.12 Halaman Syarat & Ketentuan	57
4.2.13 Halaman <i>Login</i>	57
4.2.14 Halaman Registrasi	58
4.3 Hasil Pengujian.....	58
4.3.1 Hasil Pengujian Halaman Registrasi Pelanggan....	58
4.3.2 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> Pelanggan.	59
4.3.3 Hasil Pengujian Halaman <i>Dashboard</i> Pelanggan...	59

4.3.4 Hasil Pengujian Halaman Alat <i>Outdoor</i>	60
4.3.5 Hasil Pengujian Halaman Pemesanan Peralatan....	63
4.3.6 Hasil Pengujian Halaman Ubah Profil Pelanggan ..	64
4.3.7 Hasil Pengujian Halaman Ubah Kata Sandi.	65
4.3.8 Hasil Pengujian Setelah Pelanggan Mengubah Kata Sandi.	66
4.3.9 Hasil Pengujian Lupa <i>Password</i>	66
4.3.10 Hasil Pengujian Halaman <i>Login Admin</i>	67
4.3.11 Hasil Pengujian Halaman <i>Dashboard Admin</i>	67
4.3.12 Hasil Pengujian Halaman Peralatan Kategori Admin.	68
4.3.13 Hasil Pengujian Halaman Ubah Kategori Peralatan.....	69
4.3.14 Hasil Pengujian Tambah Kategori Peralatan.....	69
4.3.15 Hasil Pengujian Halaman Tambah Peralatan.	70
4.3.16 Hasil Pengujian Halaman Semua Peralatan.	71
4.3.17 Hasil Pengujian Halaman Laporan.	73
4.3.17 Hasil Pengujian Halaman Pengguna Terdaftar	74
BAB 5 PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	14
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	36
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	37
Gambar 3.4 DFD Level 2 Kelola Data.....	38
Gambar 3.5 DFD Level 2 Pembayaran.	38
Gambar 3.6 <i>Conceptual Data Model</i> (CDM).....	39
Gambar 3.7 <i>Physical Data Model</i> (PDM).....	39
Gambar 3.8 Rancangan UI Halaman Utama.	40
Gambar 3.9 Rancangan UI Halaman Alat <i>Outdoor</i>	40
Gambar 3.10 Rancangan UI Halaman Registrasi.....	41
Gambar 3.11 Rancangan UI Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 3.12 Rancangan UI Halaman <i>Dhasboard</i>	42
Gambar 3.13 Rancangan UI Pemesanan.	42
Gambar 3.14 Rancangan UI Pemesanan Peralatan.	43
Gambar 3.15 Rancangan UI Detail Pemesanan.	43
Gambar 3.16 Rancangan UI <i>Login</i> Pengguna.	44
Gambar 3.17 Rancangan UI <i>Dashboard</i> Pengguna.	44
Gambar 3.18 Rancangan UI Kategori Peralatan.	45
Gambar 3.19 Rancangan UI Tambah Peralatan.	45
Gambar 3.20 Rancangan UI Semua Peralatan.	46
Gambar 3.21 Rancangan UI Pesanan.	46
Gambar 3.22 Rancangan UI Pesanan.	47
Gambar 3.23 Rancangan UI Pengguna Terdaftar.	47
Gambar 4.1 Struktur Tabel Admin.....	49
Gambar 4.2 Struktur Tabel Admin.....	49
Gambar 4.3 Struktur Tabel Kategori Barang.	50

Gambar 4.4 Struktur Tabel Pelanggan.....	50
Gambar 4.5 Struktur Tabel Pembayaran.....	51
Gambar 4.6 Struktur Tabel Pemesanan.....	51
Gambar 4.7 Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	52
Gambar 4.8 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	52
Gambar 4.9 Halaman kategori peralatan.....	53
Gambar 4.10 Halaman Tambah Peralatan.....	53
Gambar 4.11 Halaman Semua Peralatan.....	54
Gambar 4.12 Halaman Pesanan.....	54
Gambar 4.13 Halaman Laporan Peralatan.....	55
Gambar 4.14 Halaman Pengguna Terdaftar.....	55
Gambar 4.15 Halaman Utama <i>Website</i>	56
Gambar 4.16 Halaman Alat <i>Outdoor</i>	56
Gambar 4.17 Halaman Beranda/FAQ.....	57
Gambar 4.18 Halaman Syarat & Ketentuan.....	57
Gambar 4.19 Halaman <i>login</i>	57
Gambar 4.20 Halaman Registrasi.....	58
Gambar 4.21 Hasil Pengujian Registrasi Pelanggan.....	58
Gambar 4.22 Hasil Pengujian Setelah Melakukan <i>Registrasi</i>	59
Gambar 4.23 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	59
Gambar 4.24 Hasil Pengujian <i>Dashboard</i> Pelanggan.....	59
Gambar 4.25 Hasil Pengujian Halaman Alat <i>Outdoor</i>	60
Gambar 4.26 Hasil Pengujian Halaman pemesanan.....	62
Gambar 4.27 Hasil Pengujian <i>user</i> Mengisi Tanggal Pemesanan.....	62
Gambar 4.28 Hasil Pengujian <i>User</i> Melakukan Pemesanan...	63
Gambar 4.29 Hasil Pengujian Halaman Daftar Pemesanan...	63
Gambar 4.30 Hasil Pengujian Halaman Detail Pemesanan...	64
Gambar 4.31 Hasil Pengujian Halaman Faktur.....	64
Gambar 4.32 Hasil Pengujian Ubah Profil Pelanggan.....	65

Gambar 4.33 Hasil Pengujian Setelah Mengubah Data Profil.....	65
Gambar 4.34 Hasil Pengujian Ubah Kata Sandi.	65
Gambar 4.35 Hasil Pengujian Setelah Mengubah Kata Sandi.....	66
Gambar 4.36 Hasil Pengujian Lupa <i>Password</i>	66
Gambar 4.37 Hasil Pengujian Notifikasi Setelah Mengirim Email Lupa <i>Password</i>	66
Gambar 4.38 Hasil Pengujian Halaman <i>Login Admin</i>	67
Gambar 4.39 Hasil Pengujian Halaman <i>Dashboard Admin</i>	67
Gambar 4.40 Hasil Pengujian <i>Page Peralatan Kategori Admin</i>	68
Gambar 4.41 Hasil Pengujian Ubah Kategori Peralatan.	68
Gambar 4.42 Hasil Pengujian Admin Setelah Ubah Kategori Peralatan.	69
Gambar 4.43 Hasil Pengujian Ubah Kategori Peralatan.	69
Gambar 4.44 Hasil Pengujian Halaman <i>form Tambah Kategori Peralatan</i>	70
Gambar 4.45 Hasil Pengujian Tambah Kategori Peralatan Setelah di Tambah Pengurus.	70
Gambar 4.46 Hasil Pengujian Tambah Kategori Peralatan....	71
Gambar 4.47 Hasil Pengujian Setelah Admin Menambah Data Peralatan.	71
Gambar 4.48 Hasil Pengujian Semua Peralatan.	71
Gambar 4.49 Hasil Pengujian Edit Peralatan.	72
Gambar 4.50 Hasil Pengujian Edit Peralatan.	72
Gambar 4.51 Hasil Pengujian Selesai Edit Peralatan.....	73
Gambar 4.52 Hasil Pengujian Hapus Peralatan.	73
Gambar 4.53 Hasil Pengujian Setelah Hapus Peralatan.....	73
Gambar 4.54 Hasil Pengujian Laporan.	74
Gambar 4.55 Hasil Pengujian Setelah Admin Mengisi Laporan.	74

Gambar 4.56 Hasil Pengujian Pengguna Terdaftar.....	75
Gambar 4.57 Hasil Pengujian Pengguna Terdaftar.....	75
Gambar 4.58 Hasil Pengujian <i>Change Password</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	7
Tabel 2.2 Data Flow Diagram	16
Tabel 2.3 Tipe Data Dalam MySQL	24