

# SISTEM INFORMASI PENYEWANAN ALAT-ALAT OUTDOOR PADA TOKO IN OUTDOORS BERBASIS WEB

Oleh:

Muhammad Alfin Amirullah

Ade Eviyanti, S.Kom, M.Kom.,

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2024



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](#)



[umsida1912](#)



universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](#)

# Latar Belakang

Pada zaman sekarang banyak jenis olahraga baru yang berkembang, salah satu olahraga yang berkembang di masyarakat sekarang ini adalah mountaineering atau mendaki, Banyaknya orang yang suka dengan olahraga mendaki ini menjadi peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Tidak heran jika pada saat ini banyak ditemukan tempat penyewaan alat outdoor di banyak lokasi. Perkembangan teknologi dengan pesatnya berdampak pada seluruh kegiatan manusia, Begitupun dalam bidang transaksi penyewaan yang semakin kompleks menyesuaikan kebutuhan dan perkembangan teknologi yang mengharuskan untuk ditangani secara cepat dan tepat. Sekarang dibutuhkan sistem yang dapat mengelola penyewaan barang dan fasilitas sehingga proses tidak akan serumit sebelumnya

# LANJUTAN...

Penyewaan alat outdoor adalah jasa penyewaan alat – alat untuk kegiatan outdoor seperti mendaki gunung. Proses penyewaan di tempat sewa alat outdoor pada umumnya penyewa harus datang dalam melakukan penyewaan dan mengatur tanggal penyewaan yang diinginkan. Sehingga pelanggan tidak mengetahui barang yang ingin disewa apakah tersedia atau tidak.

# Rumusan Masalah Dan Tujuan Penelitian

- **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan alat outdoor berbasis web atau online?
2. Bagaimana cara melakukan pemesanan alat-alat outdoor sesuai dengan harga yang tertera?
3. Pembayaran yang hanya dapat dilakukan melalui transaksi antara pemilik dan penyewa?

- **Tujuan Penelitian**

1. Merancang website pada IN OUTDOORS yang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperkirakan harga
2. Dapat memberikan kemudahan bagi admin (Pemilik) dalam mengolah data

# Batasan Masalah Dan Manfaat Penelitian

- **Batasan Masalah**

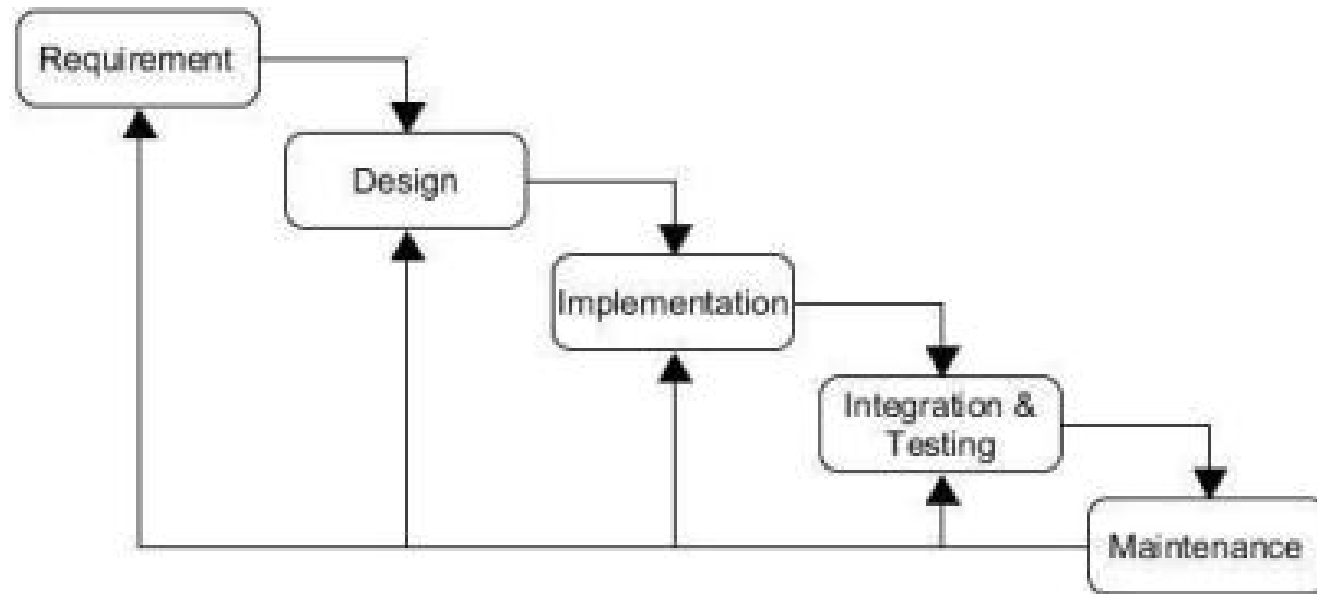
1. Pembuatan untuk proses pemesanan sampai dengan transaksi
2. Pembuatan untuk memilih menu alat-alat outdoor
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP
4. Menggunakan database mysql

- **Manfaat Penelitian**

1. Perancangan website ini dapat membantu dan mempermudah pelanggan untuk melihat harga dan jenis alat-alat outdoor
2. Perancangan website ini dapat membantu IN OUTDOORS dalam memperluas pemasaran.

# Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Waterfall adalah metodologi berbasis pengembangan sistem secara berurutan dari satu fase ke fase berikutnya, Metode waterfall terdapat pada Requirement (analisis kebutuhan), Design (perancangan sistem), Implementation (implementasi), Integration & Testing (pengujian) dan Maintenance (pemeliharaan).



# Metodologi Penelitian

## ANALISIS KEBUTUHAN

Tahap pertama ini dilakukan Analisa dan mengumpulkan data sehingga dapat mudah untuk mengembangkan sistem. Proses pengumpulan data dengan cara wawancara pemilik IN OUTDOORS untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

- **Kebutuhan Fungsional**

Sistem dapat melakukan mengolah data barang. Sistem dapat melakukan transaksi penyewaan. Sistem dapat menampilkan stok barang. Sistem dapat menampilkan laporan penyewaan. Sistem dapat menampilkan riwayat peminjaman barang.

- **Kebutuhan Non Fungsional**

Penggunaan program membutuhkan Sistem Operasi Windows 10, XAMPP, CodeIgniter model PHP MVC (Model, View dan Controller), database MySQL dan Sublime Text 3. Sistem dapat digunakan melalui web browser diantaranya Mozilla Firefox dan Chrome.

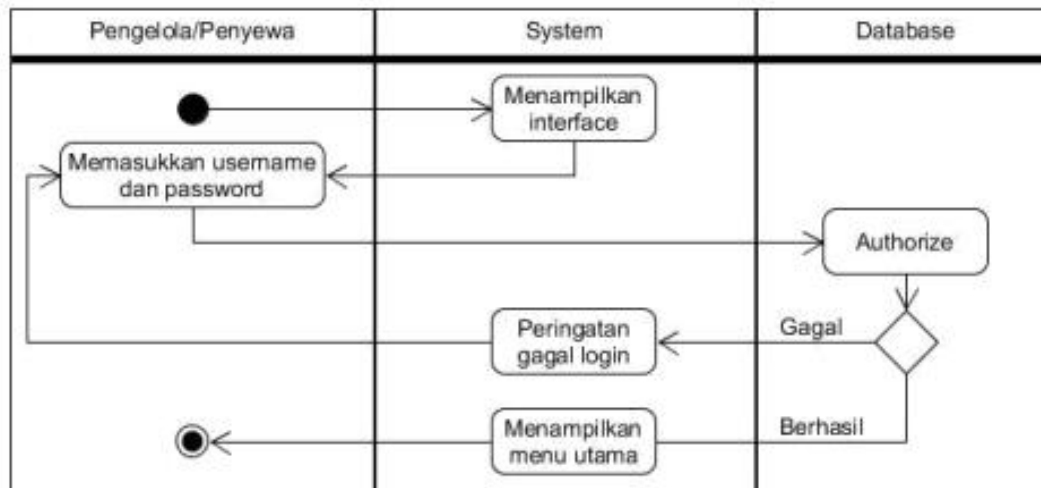


# Metodologi Penelitian

## PERANCANGAN SISTEM

Desain merupakan tahap penggambaran sistem yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini menggunakan model rancangan UML (Unified 4 Modelling Language) rancangan ERD (Entity Relationship Diagram) dan Model UML (Unified Modelling Language) terdiri dari use case dan activity diagram.

### Use Case



Pada gambar disamping merupakan Use case diagram aplikasi terdiri dari login, registrasi, mengolah data barang, transaksi pengelola dan transaksi penyewaan yang terdapat pada Masing – masing tahapan pada use case akan dijelaskan prosesnya pada activity diagram.



# Metodologi Penelitian

## IMPLEMENTASI

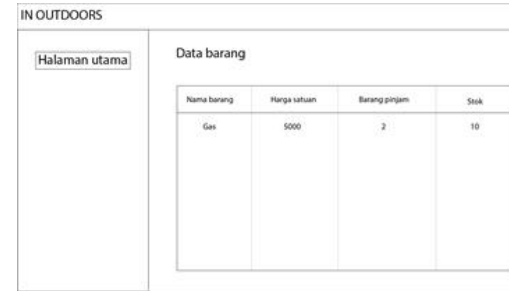
Implementasi adalah rancangan desain yang akan diimplementasikan ke dalam bentuk kodekode program dan database dibuat menjadi suatu sistem nantinya. Tahap ini menggunakan XAMPP, CodeIgniter, database MySQL, PHP, desain website menggunakan CSS bootstrap. PHP sendiri merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi berbasis web. Hasil yang diharapkan dari tahap implementasi adalah website yang sesuai dengan rancangan pada tahap desain yang dapat diakses oleh pengguna yaitu admin dan penyewa.



halaman login



halaman utama login



Nama barang	Harga satuan	Barang pinjam	Stok
Gas	5000	2	10

halaman stok barang



halaman form peminjam

