

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
DAN PENJUALAN PERALATAN *CAMPING* SERTA
PENDAKIAN PADA BASECAMP369 BERBASIS *WEBSITE***

OLEH :

**[Ni Kadek Septiari / 2115323031]
[Kadek Ayu Widiantari Putri / 2115323051]
[Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty / 2115323072]**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2024**

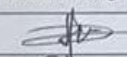
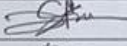
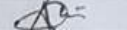
LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN DAN PENJUALAN PERALATAN *CAMPING* SERTA PENDAKIAN PADA BASECAMP369 BERBASIS WEBSITE

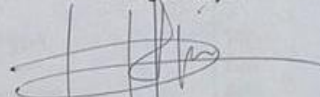
Proyek Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma DIII di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323072	Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty	
2	2115323031	Ni Kadek Septiari	
3	2115323051	Kadek Ayu Widianari Putri	

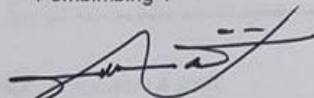
Bukit Jimbaran, 12 Agustus 2024

Disetujui Oleh :
Manager Proyek



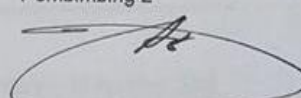
(I Putu Hendra Suantara)
NIK. 5103061704910004

Pembimbing 1



(I Ketut Gede Sudiarta, ST.,M.T.)
NIP. 197104191997021001

Pembimbing 2



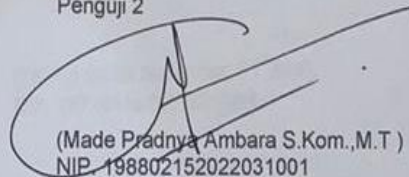
(Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST.,M.Kom)
NIP. 196902121995121001

Penguji 1



(I Made Wiratama S.,Kom.M.Cs)
NIP. 199011052019031009

Penguji 2



(Made Pradnya Ambara S.Kom.,M.T)
NIP. 198802152022031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM : 1. Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty / 2115323072
2. Ni Kadek Septiari / 2115323031
3. Kadek Ayu Widiantari Putri / 2115323051
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Proyek Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak **Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas proyek tugas akhir kami yang berjudul: Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Peralatan Camping Serta Pendakian Pada Basecamp369 Berbasis Website beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 12 Agustus 2024

Yang menyatakan

Anggota 1



Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty

NIM : 2115323072

Anggota 2



Ni Kadek Septiari

NIM : 2115323031

Anggota 3



Kadek Ayu Widiantari Putri

NIM : 2115323051

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME


Kami yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : 1. Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty / 2115323072
2. Ni Kadek Septiari / 2115323031
3. Kadek Ayu Widiantari Putri / 2115323051
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Proyek Tugas Akhir berjudul Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Peralatan Camping Serta Pendakian Pada Basecamp369 Berbasis Website bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa proyek tugas akhir terdapat indikasi plagiarisme, kami **bersedia menerima sanksi** akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang kami peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 12 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

Anggota 1	Anggota 2	Anggota 3
 Ni Ketut Cyntia Dewi Darmawaty NIM : 2115323072	 Ni Kadek Septiari NIM : 2115323031	 Kadek Ayu Widiantari Putri NIM : 2115323051

ABSTRAK

Basecamp369 merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penyewaan dan penjualan peralatan *Camping* serta pendakian yang berada di daerah Denpasar barat yang berdiri sejak tahun 2012. Basecamp369 menyewakan sekaligus menjual peralatan *Camping* serta pendakian. Proses penyewaan dan penjualan di toko tersebut masih konvensional yang mana semua bentuk transaksi dicatat secara manual tanpa sistem yang terkomputerisasi dan minimnya penyampaian Informasi terkait Informasi barang yang disewakan dan dijual. Di era digital sekarang kendala ini harus segera diatasi karena persaingan bisnis yang semakin ketat, sehingga dari kendala tersebut dirancang sebuah sistem Informasi penyewaan dan penjualan peralatan *Camping* serta pendakian pada basecamp369 berbasis *Website*. Sistem ini dirancang melalui beberapa tahap perancangan yaitu pembuatan *Flowmap*, perancangan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, perancangan *Unified Modelling Language (UML)* seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. Selain itu juga melakukan perancangan Antarmuka. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan framework Laravel dan basis data PHPMyAdmin

Kata kunci: Basecamp369, sistem penyewaan ,sistem penjualan, peralatan camping

Basecamp369 is a store located in West Denpasar, established in 2012, specializing in the rental and sale of Camping and hiking equipment. The rental and sales processes at the store are still conventional, with all transactions recorded manually and lacking a computerized system. Additionally, there is minimal dissemination of information regarding the items available for rent and sale. In today's digital era, this issue needs to be addressed promptly due to increasing business competition. To address this challenge, a web-based information system for renting and selling Camping and hiking equipment at Basecamp369 has been designed. The sistem is developed through several design stages, including the creation of a Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), and Unified Modeling Language (UML) diagrams such as Use Case Diagrams, Activity Diagrams, and Class Diagrams. Additionally, an interface design was created. The sistem is developed using the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language with the Laravel framework and the PHPMyAdmin database.

Keywords: Basecamp369, rental sistem, sales sistem, camping equipment

KATA PENGANTAR

Puja dan puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Peralatan *Camping* Serta Pendakian Pada Basecamp369 Berbasis *Website*” tepat pada waktunya.

Penyusunan Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE, M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST,M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali sekaligus selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir
3. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Ketut Gede Sudiarta, ST.,M.T. selaku Pembimbing Utama yang bersedia memberi bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. I Putu Hendra Suantara selaku Manager Proyek yang bersedia memberi masukan dan saran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Tim Basecamp369 selaku anggota yang telah banyak memberikan masukan, semangat serta motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga selaku orang yang selalu mensupport proses pendanaan yang diperlukan untuk Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

03 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK.....	2
1.1 Informasi Global Proyek.....	2
1.2 Latar Belakang.....	2
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek	4
1.3.1 Konsep Penyewaan dan Penjualan.....	4
1.4 <i>Flowmap</i>	6
1.4.1 <i>Flowmap</i> Penyewaan	8
1.4.2 <i>Flowmap</i> Penjualan.....	14
1.4.3 <i>Flowmap</i> Pemasaran	19
1.5 Fitur tampilan pengguna dan tampilan admin	20
1.6 Tujuan Proyek.....	23
1.7 Keuntungan Proyek	23
BAB II PERENCANAAN PROYEK.....	25
2.1 Teknologi Yang Digunakan.....	25
2.1.1 Bahasa Pemrograman	25
2.1.2 Framework	25
2.1.3 Perangkat Lunak Perancangan Sistem	26
2.2 Metodologi perancangan	26
2.2.1 Metode Perancangan Sistem	26
2.2.2 Metode Pengujian Sistem	28
2.2.3 Metode Pemasaran sistem.....	29
2.3 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	31

2.3.1	Pembagian Tugas	31
2.4	Perancangan Proyek	37
2.4.1	Pelaksanaan	37
2.4.2	<i>Activity Diagram</i>	59
2.4.3	<i>Use Case Diagram</i>	82
2.4.4	<i>Class Diagram</i>	109
2.4.5	<i>Entity Relationship Diagram</i>	115
2.4.6	Sequens Diagram.....	118
2.4.7	Rancangan Antar Muka.....	133
2.5	Anggaran Biaya	181
BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....		182
3.1	Hasil Proyek Aplikasi	182
3.2	Implementasi Proyek	215
BAB IV PENUTUP		223
4.1	Kesimpulan	223
4.2	Saran	224
DAFTAR PUSTAKA.....		225
Lampiran 1. <i>Timeline</i> Pelaksanaan Proyek Tugas Akhir.....		226
Lampiran 3. Surat keterangan Selesai Bimbingan Tugas Akhir		229
Lampiran 4. Surat Serah Terima Hasil Proyek di Industri		230
Lampiran 5. Foto Dokumentasi Dalam Pengerjaan Proyek dan Implementasinya.....		231
Lampiran 6. <i>Form</i> Bimbingan Proyek Tugas Akhir.....		235
Lampiran 7. <i>Form</i> Selesai Bimbingan		237

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek.....	2
Tabel 2. 1 Tabel pembagian tugas.....	32
Tabel 2. 2 Tabel pelaksanaan.....	37
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	59
Tabel 2. 4 Simbol-simbol <i>Use Case diagram</i>	82
Tabel 2. 5 <i>Use Case</i> Glosarry.....	83
Tabel 2. 6 <i>Use Case</i> login admin.....	85
Tabel 2. 7 <i>Use Case</i> Mengelola data Pengguna	86
Tabel 2. 8 <i>Use Case</i> mengelola data barang	87
Tabel 2. 9 <i>Use Case</i> mengelola data pesanan	88
Tabel 2. 10 <i>Use Case</i> mengelola data transaksi	89
Tabel 2. 11 <i>Use Case</i> mengelola data admin.....	91
Tabel 2. 12 <i>Use Case</i> mengelola data keuangan.....	92
Tabel 2. 13 <i>Use Case</i> login Pengguna	93
Tabel 2. 14 <i>Use Case</i> sewa produk.....	94
Tabel 2. 15 <i>Use Case</i> menglola data Pengguna	97
Tabel 2. 16 <i>Use Case</i> mengelola data pesanan.....	99
Tabel 2. 17 <i>Use Case</i> mengelola data transaksi	100
Tabel 2. 18 <i>Use Case</i> mengelola data admin.....	101
Tabel 2. 19 <i>Use Case</i> mengelola data keuangan.....	102
Tabel 2. 20 <i>Use Case</i> login Pengguna	103
Tabel 2. 21 <i>Use Case</i> beli produk	105
Tabel 2. 22 <i>Use Case</i> Pemasaran	108
Tabel 2. 23 Simbol-simbol <i>class diagram</i>	109
Tabel 2. 24 <i>Class diagram</i> admin	111
Tabel 2. 25 <i>Class diagram</i> pelanggan.....	111
Tabel 2. 26 <i>Class diagram</i> produk sewa	111
Tabel 2. 27 <i>Class diagram</i> produk jual	112
Tabel 2. 28 <i>Class diagram</i> pesanan sewa	112
Tabel 2. 29 <i>Class diagram</i> pesanan jual	112
Tabel 2. 30 <i>Class diagram</i> keranjang sewa.....	113
Tabel 2. 31 <i>Class diagram</i> keranjang jual	113
Tabel 2. 32 <i>Class diagram</i> transaksi sewa	113
Tabel 2. 33 <i>Class diagram</i> transaksi jual.....	114
Tabel 2. 34 <i>Class diagram</i> keranjang sewa.....	114
Tabel 2. 35 Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	115
Tabel 2. 36 Keterangan <i>Entity Relationship Diagram</i>	117
Tabel 2. 37 Anggaran Biaya.....	181

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Flowmap penyewaan	8
Gambar 1. 2 Lanjutan <i>flowmap</i> penyewaan.....	9
Gambar 1. 3 <i>Flowmap</i> penyewaan <i>on the spot</i>	11
Gambar 1. 4 <i>Flowmap</i> pengembalian	13
Gambar 1. 5 <i>Flowmap</i> penjualan	14
Gambar 1. 6 Lanjutan <i>Flowmap</i> Penjualan <i>online</i>	15
Gambar 1. 7 <i>Flowmap</i> penjualan <i>on the spot</i>	17
Gambar 1. 8 <i>Flowmap</i> pemasaran.....	19
Gambar 2. 1 Tahapan metode <i>waterfall</i>	27
Gambar 2. 2 <i>Activity Diagram login</i>	60
Gambar 2. 3 <i>Activity Diagram</i> admin mengelola data Pengguna.....	61
Gambar 2. 4 <i>Activity Diagram</i> data produk penyewaan.....	62
Gambar 2. 5 <i>Activity Diagram</i> data produk penjualan.....	63
Gambar 2. 6 <i>Activity Diagram</i> mengelola data admin	64
Gambar 2. 7 <i>Activity Diagram</i> data transaksi penyewaan	65
Gambar 2. 8 <i>Activity Diagram</i> data transaksi penjualan	66
Gambar 2. 9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pesanan Penyewaan.....	67
Gambar 2. 10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pesanan Penjualan	69
Gambar 2. 11 <i>Activity Diagram</i> laporan data penyewaan	70
Gambar 2. 12 <i>Activity Diagram</i> laporan data pengeluaran.....	71
Gambar 2. 13 <i>Activity Diagram</i> laporan data penjualan.....	72
Gambar 2. 14 <i>Activity Diagram</i> laporan data pengeluaran.....	73
Gambar 2. 15 <i>Activity Diagram</i> Pemasaran.....	74
Gambar 2. 16 <i>Activity Diagram login</i> pengguna.....	75
Gambar 2. 17 <i>Activity Diagram registrasi</i> pengguna	76
Gambar 2. 18 <i>Activity Diagram logout</i> pengguna.....	77
Gambar 2. 19 <i>Activity Diagram</i> penyewaan barang	78
Gambar 2. 20 <i>Activity Diagram</i> transaksi penyewaan.....	79
Gambar 2. 21 <i>Activity Diagram</i> penjualan barang	80
Gambar 2. 22 <i>Activity Diagram</i> transaksi Pembelian	81
Gambar 2. 23 <i>Use Case</i> Penyewaan.....	84
Gambar 2. 24 <i>Use Case</i> Penjualan.....	96
Gambar 2. 25 <i>Use Case</i> Pemasran	107
Gambar 2. 26 <i>Class Diagram</i>	110
Gambar 2. 27 <i>Entity Relationship Diagram</i>	116
Gambar 2. 28 <i>Sequens diagram</i> login admin	118
Gambar 2. 29 <i>Sequens diagram</i> admin mengelola data pelanggan.....	119
Gambar 2. 30 <i>Sequens diagram</i> admin mengelola data produk sewa.....	120
Gambar 2. 31 <i>Sequens diagram</i> admin mengelola data produk jual.....	121
Gambar 2. 32 <i>Sequens diagram</i> admin mengelola data pesanan sewa <i>on the spot</i>	122

Gambar 2. 33 Sequens diagram admin mengelola data pesanan jual <i>on the spot</i>	123
Gambar 2. 34 Sequens diagram admin mengelola pesanan sewa <i>online</i>	123
Gambar 2. 35 Sequens diagram admin mengelola pesanan jual <i>online</i>	124
Gambar 2. 36 Sequens diagram transaksi sewa	125
Gambar 2. 37 Sequens diagram transaksi jual	125
Gambar 2. 38 Sequens diagram laporan penyewaan.....	126
Gambar 2. 39 Sequens diagram laporan penjualan.....	127
Gambar 2. 40 Sequens diagram admin mengelola laporan pengeluaran.....	128
Gambar 2. 41 Sequens diagram <i>registrasi</i> pelanggan.....	129
Gambar 2. 42 Sequens diagram login pelanggan	130
Gambar 2. 43 Sequens diagram sewa produk	131
Gambar 2. 44 Sequens diagram sewa produk	132
Gambar 2. 45 Sequens diagram pemasaran.....	133
Gambar 2. 46 Antarmuka Login admin.....	134
Gambar 2. 47 Antarmuka <i>Dashboard</i> penyewaan.....	135
Gambar 2. 48 Data Antarmuka Data pelanggan.....	136
Gambar 2. 49 Antarmuka Tambah data pelanggan	137
Gambar 2. 50 Antarmuka <i>Edit</i> data pelanggan	138
Gambar 2. 51 Antarmuka <i>Edit</i> data pelanggan	138
Gambar 2. 52 Antarmuka Tambah data produk.....	139
Gambar 2. 53 Antarmuka <i>Edit</i> data produk sewa	140
Gambar 2. 54 Antarmuka Data admin	141
Gambar 2. 55 Antarmuka Tambah data admin	141
Gambar 2. 56 Antarmuka <i>Edit</i> data admin	142
Gambar 2. 57 Antarmuka Pesanan sewa	143
Gambar 2. 58 Antarmuka Pesanan sewa	143
Gambar 2. 59 Antarmuka <i>Edit</i> pesanan	144
Gambar 2. 60 Antarmuka Transaksi sewa.....	145
Gambar 2. 61 Antarmuka <i>Form</i> pengembalian	145
Gambar 2. 62 Antarmuka Keuangan laporan penyewaan.....	146
Gambar 2. 63 Antarmuka Pengeluaran.....	147
Gambar 2. 64 Antarmuka Tambah pengeluaran.....	147
Gambar 2. 65 Antarmuka <i>Dashboard</i> penjualan.....	148
Gambar 2. 66 Antarmuka Data pelanggan	149
Gambar 2. 67 Antarmuka Tambah data pelanggan	150
Gambar 2. 68 Antarmuka <i>Edit</i> data pelanggan	151
Gambar 2. 69 Antarmuka Data produk jual.....	152
Gambar 2. 70 Antarmuka Tambah data produk jual.....	153
Gambar 2. 71 Antarmuka <i>Edit</i> produk jual	154
Gambar 2. 72 Antarmuka Data admin	155
Gambar 2. 73 Antarmuka Tambah data admin	156
Gambar 2. 74 Antarmuka <i>Edit</i> data admin	157
Gambar 2. 75 Antarmuka Pesanan jual.....	158
Gambar 2. 76 Antarmuka Tambah pesanan jual	159

Gambar 2. 77 Antarmuka <i>Edit</i> pesanan jual.....	159
Gambar 2. 78 Antarmuka Transaksi jual.....	160
Gambar 2. 79 Antarmuka Keuangan Laporan penjualan.....	161
Gambar 2. 80 Keuangan Pengeluaran.....	161
Gambar 2. 81 Keuangan Tambah pengeluaran.....	162
Gambar 2. 82 Antarmuka Data konten.....	163
Gambar 2. 83 Antarmuka Tambah data konten.....	164
Gambar 2. 84 Antarmuka <i>Edit</i> data konten.....	165
Gambar 2. 85 Antarmuka Login.....	166
Gambar 2. 86 Antarmuka <i>Registrasi</i> Pengguna.....	167
Gambar 2. 87 Antarmuka Landing Page Pengguna.....	168
Gambar 2. 88 Antarmuka Syarat dan Ketentuan.....	169
Gambar 2. 89 Antarmuka Produk Sewa.....	170
Gambar 2. 90 Antarmuka Sewa.....	171
Gambar 2. 91 Antarmuka Keranjang Sewa.....	172
Gambar 2. 92 Antarmuka <i>Payment</i> Sewa.....	173
Gambar 2. 93 Antarmuka Produk Beli.....	174
Gambar 2. 94 Antarmuka Beli.....	175
Gambar 2. 95 Antarmuka Keranjang Beli.....	176
Gambar 2. 96 Antarmuka <i>Payment</i> Beli.....	177
Gambar 2. 97 Antarmuka Histori Order Sewa.....	178
Gambar 2. 98 Antarmuka Histori Transaksi Sewa.....	179
Gambar 2. 99 Antarmuka Histori Beli.....	180
Gambar 2. 100 Antarmuka Transaksi Beli.....	181
Gambar 3. 1 Tampilan <i>registrasi</i> pengguna.....	182
Gambar 3. 2 Tampilan login pengguna.....	183
Gambar 3. 3 Tampilan fitur syarat dan ketentuan pada pengguna.....	184
Gambar 3. 4 Tampilan fitur daftar produk sewa pada pengguna.....	185
Gambar 3. 5 Tampilan detail produk sewa.....	186
Gambar 3. 6 Tampilan keranjang sewa.....	187
Gambar 3. 7 Tampilan pembayaran penyewaan.....	188
Gambar 3. 8 Pop up berhasil melakukan pembayaran penyewaan.....	189
Gambar 3. 9 Tampilan fitur produk beli pada pengguna.....	190
Gambar 3. 10 Tampilan detail produk beli.....	191
Gambar 3. 11 Tampilan keranjang beli.....	191
Gambar 3. 12 Tampilan pembayaran penjualan.....	192
Gambar 3. 13 Pop up berhasil melakukan pembayaran pembelian.....	193
Gambar 3. 14 Tampilan fitur <i>dashboard</i> penyewaan.....	194
Gambar 3. 15 Tampilan fitur data <i>master</i> - data pelanggan.....	195
Gambar 3. 16 Tampilan tambah data pelanggan.....	195
Gambar 3. 17 Tampilan <i>edit</i> data pelanggan.....	196
Gambar 3. 18 Tampilan fitur data <i>master</i> - data produk sewa.....	196
Gambar 3. 19 Tampilan tambah produk sewa.....	197
Gambar 3. 20 Tampilan <i>edit</i> produk sewa.....	197

Gambar 3. 21 Tampilan fitur data <i>master-data</i> admin.....	198
Gambar 3. 22 Tampilan tambah data admin	198
Gambar 3. 23 Tampilan <i>edit</i> data admin	199
Gambar 3. 24 Tampilan fitur pesanan sewa	200
Gambar 3. 25 Tampilan <i>edit</i> pesanan sewa	200
Gambar 3. 26 Tampilan fitur transaksi sewa	201
Gambar 3. 27 Tampilan <i>edit</i> transaksi sewa.....	201
Gambar 3. 28 Tampilan transaksi-cetak <i>invoice</i>	202
Gambar 3. 29 Tampilan laporan penyewaan.....	202
Gambar 3. 30 Tampilan keuangan-pengeluaran	203
Gambar 3. 31 Tampilan tambah data pengeluaran	203
Gambar 3. 32 Tampilan masuk ke modul penjualan dan pemasaran	204
Gambar 3. 33 Tampilan <i>dashboard</i> penjualan	205
Gambar 3. 34 Tampilan data pelanggan.....	205
Gambar 3. 35 Tampilan tambah data pelanggan.....	206
Gambar 3. 36 Tampilan <i>edit</i> data pelanggan	206
Gambar 3. 37 Tampilan produk jual	207
Gambar 3. 38 Tampilan tambah data produk jual.....	207
Gambar 3. 39 Tampilan <i>edit</i> data produk jual.....	208
Gambar 3. 40 Tampilan data admin.....	208
Gambar 3. 41 Tampilan tambah data admin	209
Gambar 3. 42 Tampilan <i>edit</i> data admin	209
Gambar 3. 43 Tampilan data pesanan jual	210
Gambar 3. 44 Tampilan <i>edit</i> pesanan jual	211
Gambar 3. 45 Tampilan transaksi jual	211
Gambar 3. 46 Tampilan cetak transaksi jual.....	212
Gambar 3. 47 Tampilan laporan penjualan.....	212
Gambar 3. 48 Tampilan pengeluaran penjualan	213
Gambar 3. 49 Tampilan tambah pengeluaran.....	213
Gambar 3. 50 Tampilan data konten dan jadwal	214
Gambar 3. 51 Tampilan tambah konten dan jadwal.....	214
Gambar 3. 52 Tampilan <i>edit</i> konten dan jadwal.....	215

BAB I INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Proyek perancangan sistem Informasi penyewaan dan penjualan peralatan camping serta pendakian pada basecamp369 berbasis *Website* dirancang untuk mengelola penyewaan dan penjualan peralatan camping serta pendakian. Sistem ini memiliki tiga modul utama yaitu penyewaan, penjualan dan pemasaran. Fitur fitur yang tersedia mencakup Informasi sistem, produk, sayarat dan ketentuan serta login pengguna. Untuk admin, sistem ini dilengkapi dengan fitur dasbor, *master data*, transaksi, pesanan, dan keuangan.

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	<i>Proyek Dari Tempat PKL / Penugasan Dari Prodi</i>
Pengerjaan Proyek	<i>Kelompok</i>
Pemilik Proyek	I Putu Hendra Suantara
Manajer Proyek	I Putu Hendra Suantara
Ketua Tim Proyek	Ni Ketut Cyntia Dewi <i>Darmawaty</i>
Anggota Proyek	1. Ni Kadek Septiari 2. Kadek Ayu Widiantari Putri

Sumber: Hasil perancangan

1.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, Informasi dan komunikasi di era digital semakin meningkat yang menyebabkan manusia lebih mudah untuk berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Meningkatnya perkembangan ini tidak dapat dipungkiri bahwa komputer dan teknologi lainnya sudah menjadi kebutuhan pokok. Perkembangan ini telah mengubah cara kita melakukan banyak hal, terutama sebagai media penyampaian Informasi bagi para pemilik usaha. Sistem Informasi sangat dibutuhkan bagi pemilik usaha dalam upaya memperluas Informasi terkait usaha yang dimilikinya.

Saat ini banyak masyarakat yang gemar melakukan aktivitas di alam terbuka seperti pendakian atau *Camping*. Selain keindahan alam

serta udara yang segar, alam terbuka juga memiliki keunikan dan makna tersendiri. Kegiatan ini juga dapat memberikan tantangan baru serta pengalaman yang berbeda, maka tak heran jika akhir-akhir ini penggemar kegiatan alam semakin meningkat. Selain itu kegiatan alam bebas memiliki kondisi alam yang sangat beraneka ragam. Dengan itu masyarakat perlu melakukan adanya persiapan khusus dan matang demi kelancaran kegiatan tersebut serta untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Salah satu yang harus dipersiapkan adalah perlengkapan dan peralatan khusus sesuai dengan jenis kegiatannya. Namun tidak semua orang yang melakukan kegiatan *outdoor* memiliki peralatan lengkap. Mengingat harga alat-alat yang berkualitas baik dan memenuhi standar untuk menunjang keselamatan dirasa cukup mahal serta frekuensi pemakaian alat yang tidak terlalu sering, maka banyak orang yang memilih untuk menyewanya, tetapi tidak dipungkiri juga masih banyak masyarakat diluar sana yang memilih untuk membelinya, selain tidak khawatir akan kerusakan yang terjadi, memiliki peralatan pendakian atau *Camping* sendiri membuat pemilik peralatan dapat mendaki dan *Camping* sesuai keinginan tanpa batasan.

Basecamp369 merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penyewaan dan penjualan peralatan *Camping* serta pendakian yang berada di daerah denpasar barat. Proses penyewaan dan penjualan di toko tersebut masih konvensional yang dimana dalam semua bentuk transaksi dicatat secara manual tanpa sistem yang terkomputerisasi sebagai contoh pencatatan laporan masih dalam pembukuan yang dimana rentan akan kerusakan dan kehilangan, disamping itu juga pencatatan yang menggunakan buku dapat memperlambat kinerja admin dalam pencarian data Pengguna. selain itu perhitungan pembayaran pada Basecamp369 masih memanfaatkan alat kalkulator yang dimana dapat mengakibatkan ketidakakuratan dalam hasil yang diperoleh. Dari permasalahan yang terjadi dapat diketahui bahwa proses bisnis yang dijalankan tidak efisien.

Basecamp369 juga memiliki alasan kenapa memilih menggunakan *Website* dibandingkan aplikasi berdownload, disamping karena kegiatan pendakian atau *Camping* dilakukan tidak secara rutin dan frekuensi pemakaian yang tidak terus dipergunakan, maka

basecamp369 lebih memilih untuk menggunakan sistem Informasi berbasis *Website* karena tak banyak masyarakat yang akan memilih untuk mendownload sebuah aplikasi jika dilihat dari frekuensi pemakaiannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancangan sistem diperlukan untuk mempermudah penulis ingin mengembangkan sebuah sistem Informasi berbasis *Website* dengan mengangkat judul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Peralatan *Camping* serta Pendakian pada Basecamp369 Berbasis *Website*” .

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

1.3.1 Konsep Penyewaan dan Penjualan

a. Konsep penyewaan dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1) Barang yang disewakan

Basecamp369 merupakan UMKM yang dimana menawarkan layanan penyewaan peralatan *Camping* dan pendakian, sebagai contoh tenda, *trackingpole*, dll.

2) Jangka waktu

Basecamp369 akan menyepakati mengenai jangka penyewaan kepada penyewa. jangka waktu ini bisa bervariasi mulai dari sewa harian atau mingguan.

3) Pembayaran

Pembayaran pada Basecamp369 dilakukan pada saat penyewaan dan penyewa akan melakukan pembayaran *full* diawal bukan pada saat pengembalian barang, pada Basecamp369 juga akan memberikan sanksi atas kerusakan, keterlambatan pengembalian dan kehilangan yang dilakukan oleh penyewa yang dimana akan dibayar pada saat pengembalian barang. Basecamp369 akan menggunakan pembayaran dengan metode *payment gateway*

4) Pesanan

Pada Basecamp369 penyewa dapat melakukan pemesanan barang melalui *Website* yang disediakan, tetapi penyewa juga dapat melakukan pemesanan *on the spot*. Pada pemesanan *online* penyewa dapat melihat ketersediaan barang dan harga yang ditawarkan tetapi penyewaan akan diminta untuk memiliki akun untuk melakukan penyewaan. sedangkan *on the spot* penyewa akan dibantu oleh admin dalam proses penyewaan.

b. Konsep penjualan *online* dan *offline*

Konsep penjualan *online offline* dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

1) Barang yang dijual

Basecamp369, selain menawarkan layanan penyewaan, juga menyediakan penjualan peralatan *Camping* dan pendakian seperti tenda, *sleeping bag*, matras, *tracking pole*, pakaian khusus pendakian, dan aksesoris lainnya.

2) Jangka waktu

Basecamp369 akan memberikan garansi produk untuk setiap barang yang dijual. Jangka waktu garansi dapat bervariasi tergantung pada jenis produk, biasanya antara 3 hingga 12 bulan. Kebijakan pengembalian dan penukaran barang juga akan diatur sesuai dengan jenis produk dan kebijakan internal.

3) Pembayaran

Pembayaran untuk pembelian barang di Basecamp369 bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*.

- *Online*

Pembayaran dilakukan melalui *Website* resmi Basecamp369 menggunakan metode *Payment gateway* yang menerima berbagai jenis kartu kredit, transfer bank, dan dompet digital.

- *Offline*

Pembayaran bisa dilakukan langsung di toko fisik Basecamp369 menggunakan kartu kredit/debit atau tunai. Pembayaran dilakukan secara *full* di awal pembelian.

4) Pesanan








- Penjualan *online* melalui *Website* resmi Basecamp369
 1. Pengguna dapat melihat katalog produk lengkap beserta harga dan detail spesifikasi.
 2. Pengguna harus memiliki akun untuk melakukan pembelian.
 3. Setelah memilih produk, Pengguna dapat menambahkannya ke keranjang belanja dan melanjutkan ke proses *checkout*.
 4. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan dan menyelesaikan transaksi.
 5. Basecamp369 akan mengirimkan notifikasi *email* konfirmasi pesanan dan detail pengiriman.

- Penjualan *offline* (toko fisik)
 1. Pengguna dapat langsung datang ke toko fisik Basecamp369.
 2. Di toko, Pengguna bisa melihat, mencoba, dan mendapatkan Informasi langsung dari staf mengenai produk yang dijual.
 3. Pembelian dilakukan dengan bantuan staf toko yang akan membantu proses transaksi hingga selesai.
 4. Barang bisa langsung dibawa pulang oleh Pengguna atau diatur pengiriman jika diperlukan.

1.4 Flowmap

Flowmap adalah alat visual yang digunakan untuk *menggambarkan* aliran Informasi, material, atau proses dalam suatu sistem. *Flowmap*

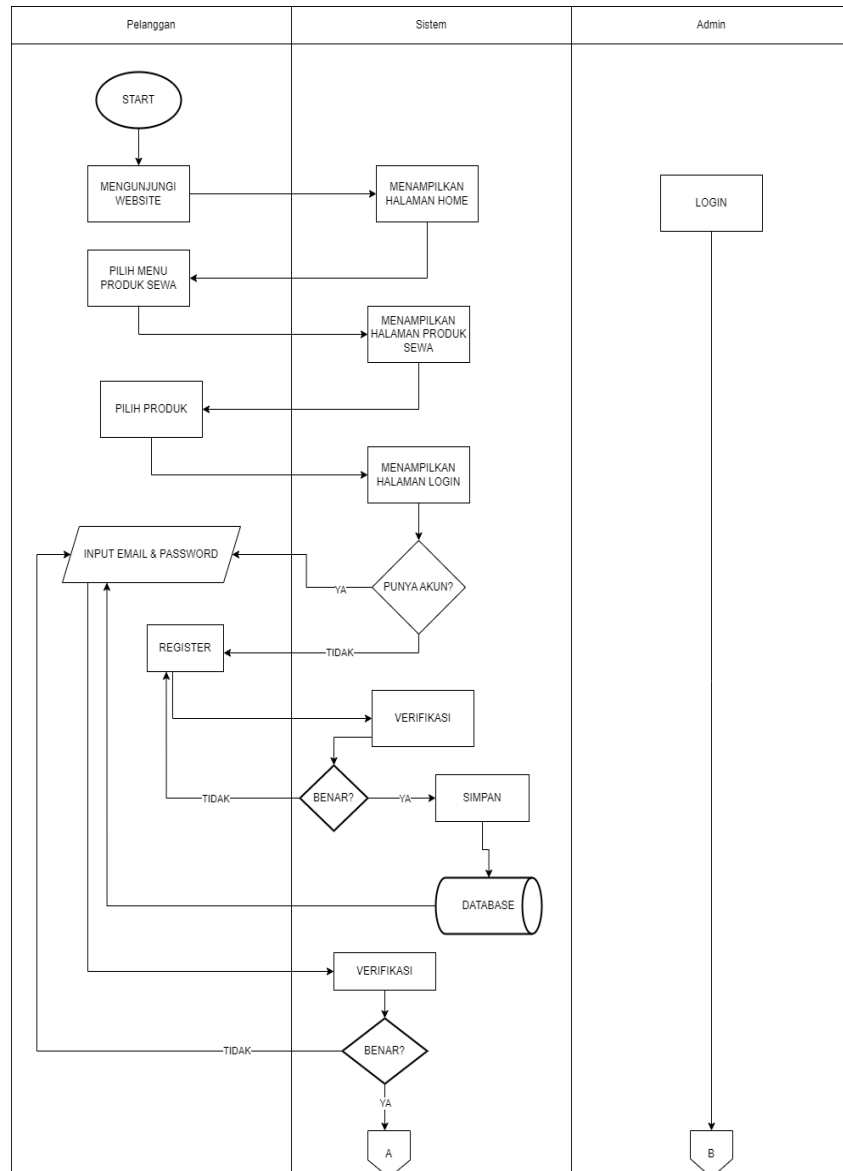
membantu dalam memvisualisasikan bagaimana elemen-elemen dalam sistem bergerak dari satu titik ke titik lain. Fungsi *flowmap* yaitu mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen masukan dan keluaran). Berikut merupakan symbol-simbol pada *flowmap*

Simbol	Keterangan
	Proses Komputer
	Terminal <u>point</u> awal / akhir <u>flowchart</u>
	Dokumen <u>input</u> / <u>output</u> dalam format yang dicetak atau berbentuk dokumen
	Rincian operasi berada di tempat yang lain/dilakukan oleh eksternal <u>entity</u>
	<u>Input</u> <u>output</u> , mempresentasikan <u>input</u> <u>output</u> data yang diproses atau informasi
	<u>Flow</u> , menunjukkan arus proses
	Keputusan dalam program

Gambar 1. 1 Simbol *Flowmap*

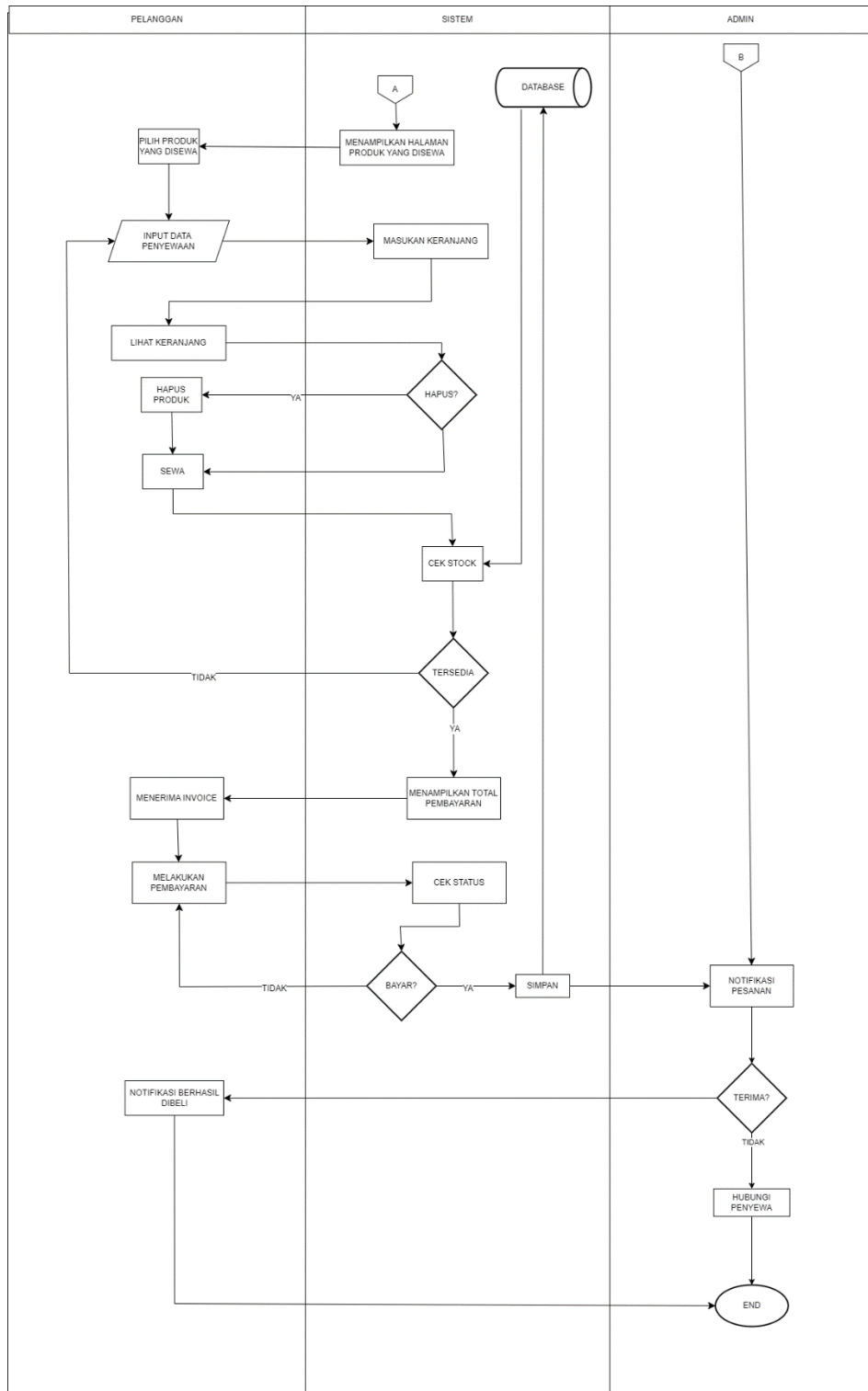
Sumber: Jurnal media teknik dan sistem industri

1.4.1 Flowmap Penyewaan



Gambar 1. 2 Flowmap penyewaan

Sumber: Hasil perancangan

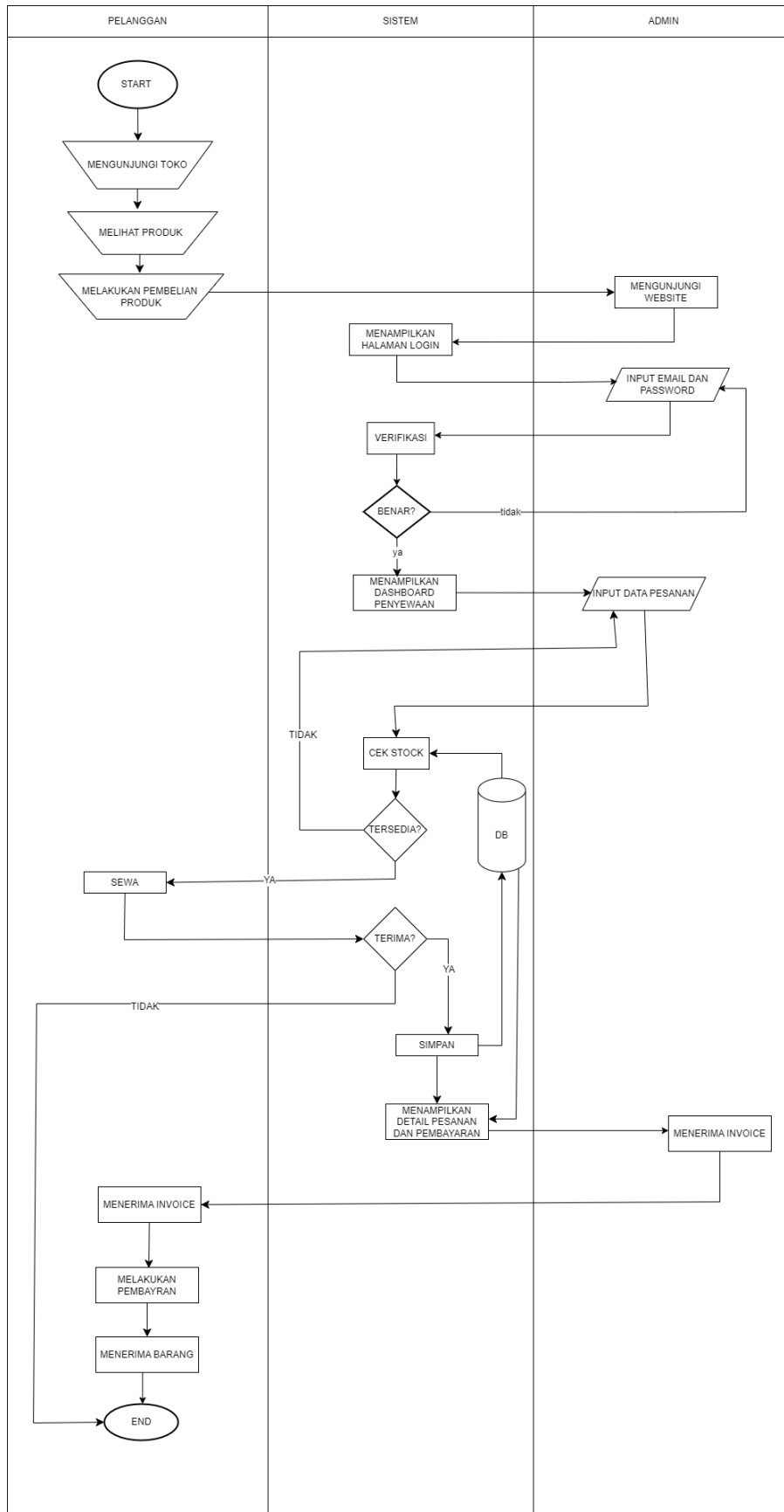


Gambar 1. 3 Lanjutan *flowmap* penyewaan

Sumber: Hasil perancangan

Keterangan :

1. Pengguna mengunjungi *Website* Basecamp369, maka sistem akan menampilkan halaman *home* pada sistem.
2. Apabila Pengguna ingin melakukan penyewaan maka Pengguna dapat memilih menu Produk sewa dan sistem akan menampilkan halaman produk sewa.
3. Setelah Pengguna memilih produk yang disewa, Pengguna akan diminta untuk melakukan *login* terlebih dahulu.
4. Jika Pengguna tidak memiliki akun maka sistem akan menampilkan halaman *Registrasi*. sistem akan melakukan pengecekan pada data yang *diinputkan* jika sudah sesuai maka sistem akan menyimpan pada *database* dan Pengguna akan *menginputkan email* dan juga *password* untuk *login*, jika data yang *diinputkan* tidak sesuai sistem akan meminta untuk *menginputkan* kembali.
5. Jika Pengguna memiliki akun maka sistem meminta untuk *menginputkan email* dan *password*, jika benar maka sistem akan menampilkan halaman Produk, jika tidak sistem akan meminta untuk melakukan *input* ulang.
6. Apabila pengguna sudah memilih produk yang disewa, sistem akan menyimpan produk pada keranjang
7. Ketika Pengguna sudah selesai dalam memilih produk, Pengguna dapat melihat keranjang dan Pengguna dapat menghapus produk yang sekiranya tidak diperlukan
8. Setelah itu Pengguna dapat melakukan proses penyewaan, dengan melengkapi *form* penyewaan. Sistem akan menampilkan detail penyewaan serta total pembayaran
9. Setelah Pengguna melakukan pembayaran maka sistem akan mengirim ke admin, jika admin menerima pesanan maka sistem akan menampilkan status sukses, jika admin menolak pesanan maka admin akan menghubungi penjual dan mengembalikan uang dan selesai.

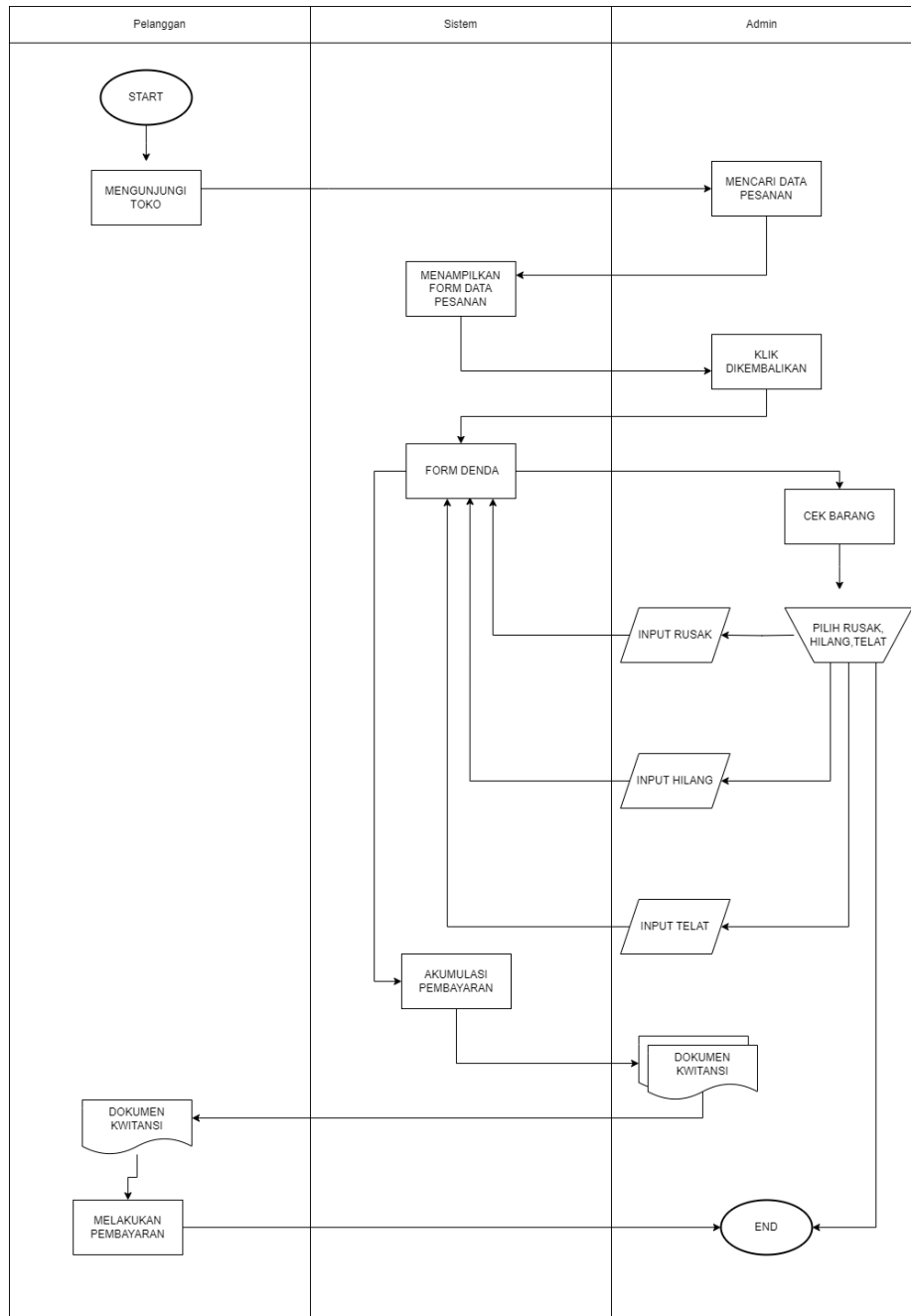


Gambar 1. 4 Flowmap penyewaan on the spot

Sumber: Hasil perancangan

Keterangan:

1. Pengguna akan mengunjungi toko basecamp369
2. Pengguna akan melihat produk yang ditawarkan
3. Pengguna akan memilih produk yang disewa
4. Admin akan melakukan *login* terlebih dahulu di *Website* basecamp369
5. Setelah admin melakukan *login* sistem akan memverifikasi *email* dan *password* jika benar maka sistem akan menampilkan halaman *Dashboard* penyewaan jika tidak sistem akan meminta untuk melakukan *input* ulang
6. Setelah berhasil melakukan *login* dan sistem menampilkan halaman dashboar penyewaan admin akan memilih menu data pesanan
7. Sistem akan menampilkan data pesanan
8. Admin akan meng*input* pesanan dari Pengguna setelah itu sistem akan menampilkan detail pesanan dan total pembayaran
9. Admin akan membuatkan kwitansi pembayarannya untuk Pengguna setelah itu Pengguna akan melakukan pembayaran dan selesai



Gambar 1. 5 Flowmap pengembalian

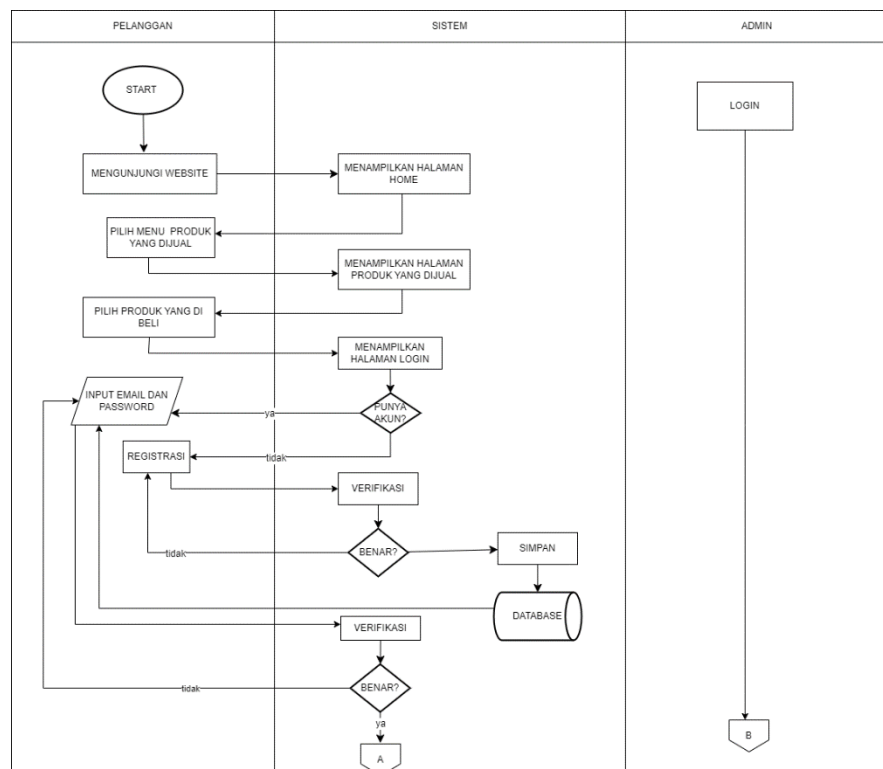
Sumber: Hasil perancangan

Keterangan:

1. Pengguna akan mengunjungi toko untuk mengembalikan barang.
2. Admin akan mencari data pesanan Pengguna.
3. Sistem akan menampilkan data pesanan dari Pengguna.

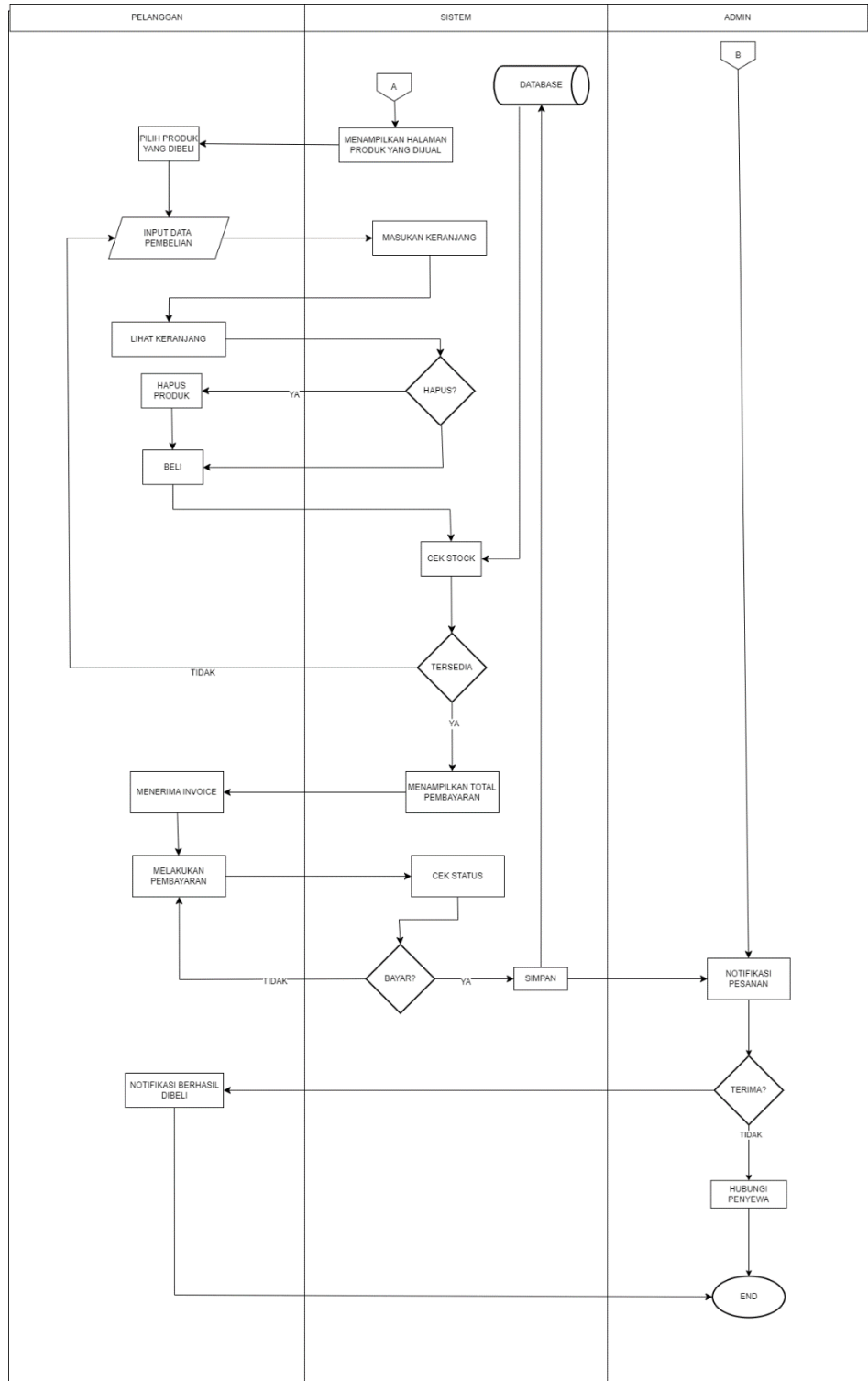
4. Admin akan mengubah status pesanan menjadi sudah dikembalikan dan sistem akan menampilkan *form* denda kerusakan, hilang, dan telat.
5. Admin akan melakukan pengecekan pada barang yang disewa jika ada kerusakan, hilang atau telat pengembalian maka admin akan *menginputkan* jumlah kerusakan, jumlah yang hilang serta denda telat pengembalian.
6. Sistem akan melakukan akumulasi jika tidak ada kerusakan, hilang dan telat maka tidak ada denda yang harus dibayar, jika terdapat kerusakan, kehilangan dan telat pengembalian maka Pengguna harus membayarkan denda sesuai dengan akumulasi dari sistem.
7. Admin akan memberikan kwitansi jumlah denda kepada Pengguna.
8. Pengguna akan melakukan pembayaran dan selesai,

1.4.2 Flowmap Penjualan



Gambar 1. 6 Flowmap penjualan

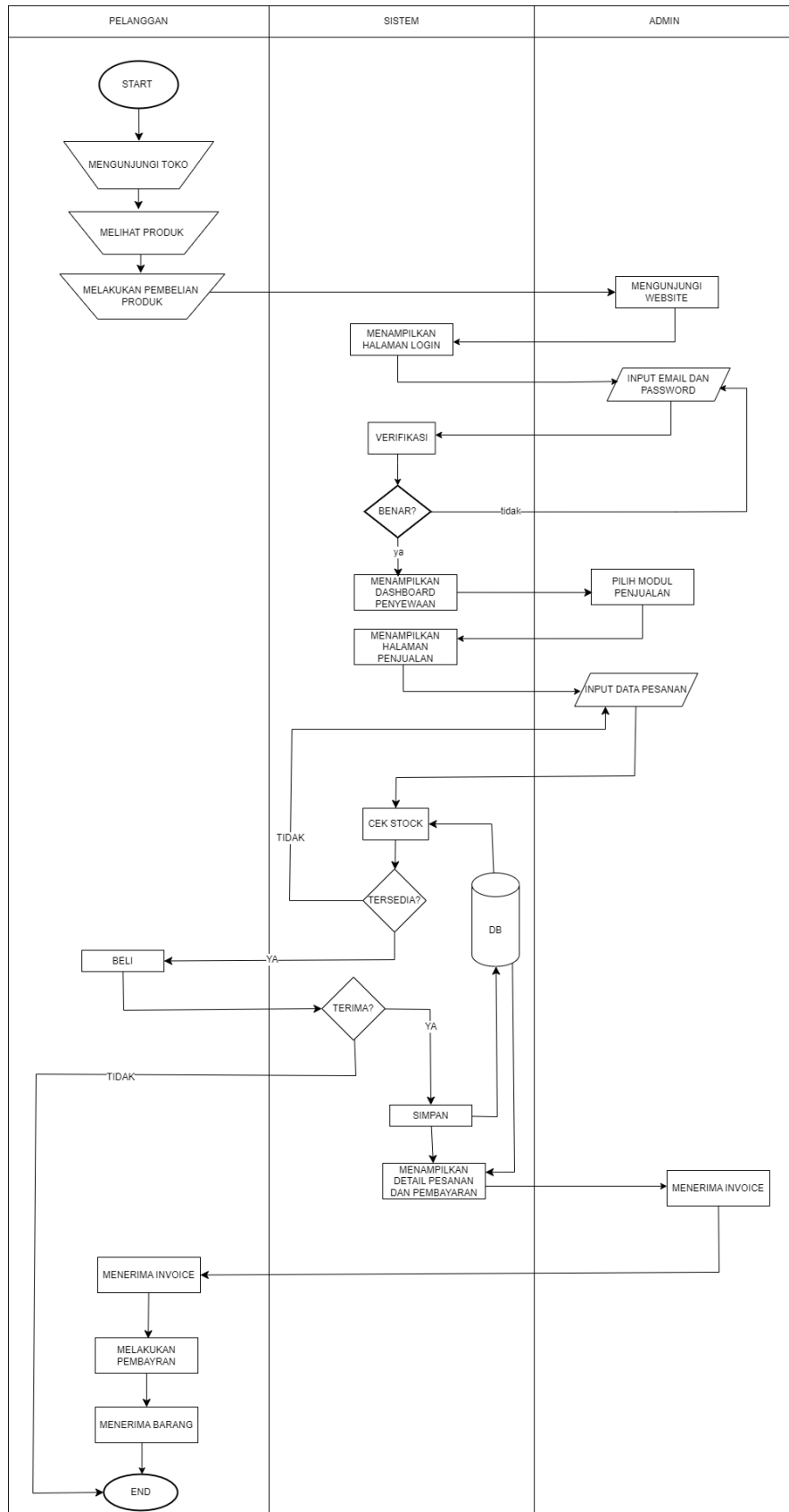
Sumber: Hasil perancangan



Gambar 1. 7 Lanjutan *Flowmap* Penjualan online
 Sumber: Hasil perancangan

Keterangan:

1. Pengguna mengunjungi *Website* basecamp369, dan pada sistem akan menampilkan halaman *home*.
2. Apabila Pengguna ingin melakukan pembelian maka Pengguna dapat memilih menu produk yang dijual, dan sistem akan menampilkan halaman produk yang dijual.
3. Pengguna akan memilih produk yang akan dibeli, setelah Pengguna memilih produk yang akan dibeli, Pengguna akan diminta untuk *login* terlebih dahulu.
4. Jika Pengguna tidak memiliki akun, maka pada Pengguna akan ditampilkan halaman *registrasi*. Pada halaman *registrasi* ini, Pengguna harus *menginputkan* nama lengkap, alamat *email*, *password*, no telepon dan alamat. kemudian sistem akan melakukan verifikasi pada data yang *diinputkan*, jika sudah sesuai maka sistem akan menyimpan pada *database*. Kemudian Pengguna *menginputkan email* dan *password* untuk melakukan *login*, jika data yang *diinputkan* tidak sesuai sistem akan meminta untuk *menginputkan* kembali.
5. Jika Pengguna sudah memiliki akun, maka sistem akan langsung meminta untuk *menginputkan email* dan *password*, jika benar maka sistem akan menampilkan halaman produk yang dijual, jika tidak sistem akan meminta untuk melakukan *input* ulang *email* dan *password*.
6. Pengguna memilih produk yang akan di beli, setelah memilih produk yang dibeli, sistem akan memasukkannya di keranjang. Pengguna dapat melakukan hapus produk di keranjang apabila Pengguna tidak menginginkan produk tersebut
7. Ketika Pengguna sudah melakukan beli, sistem akan menampilkan *form* data pembelian dan Pengguna akan diminta untuk *menginputkan* data pembelian
8. Kemudian Pada admin akan menampilkan notifikasi pesanan, jika admin menerima pesanan tersebut maka proses pembayaran pada Pengguna akan mendapatkan notifikasi berhasil dibeli dan jika tidak admin akan menghubungi pembeli dan selesai.



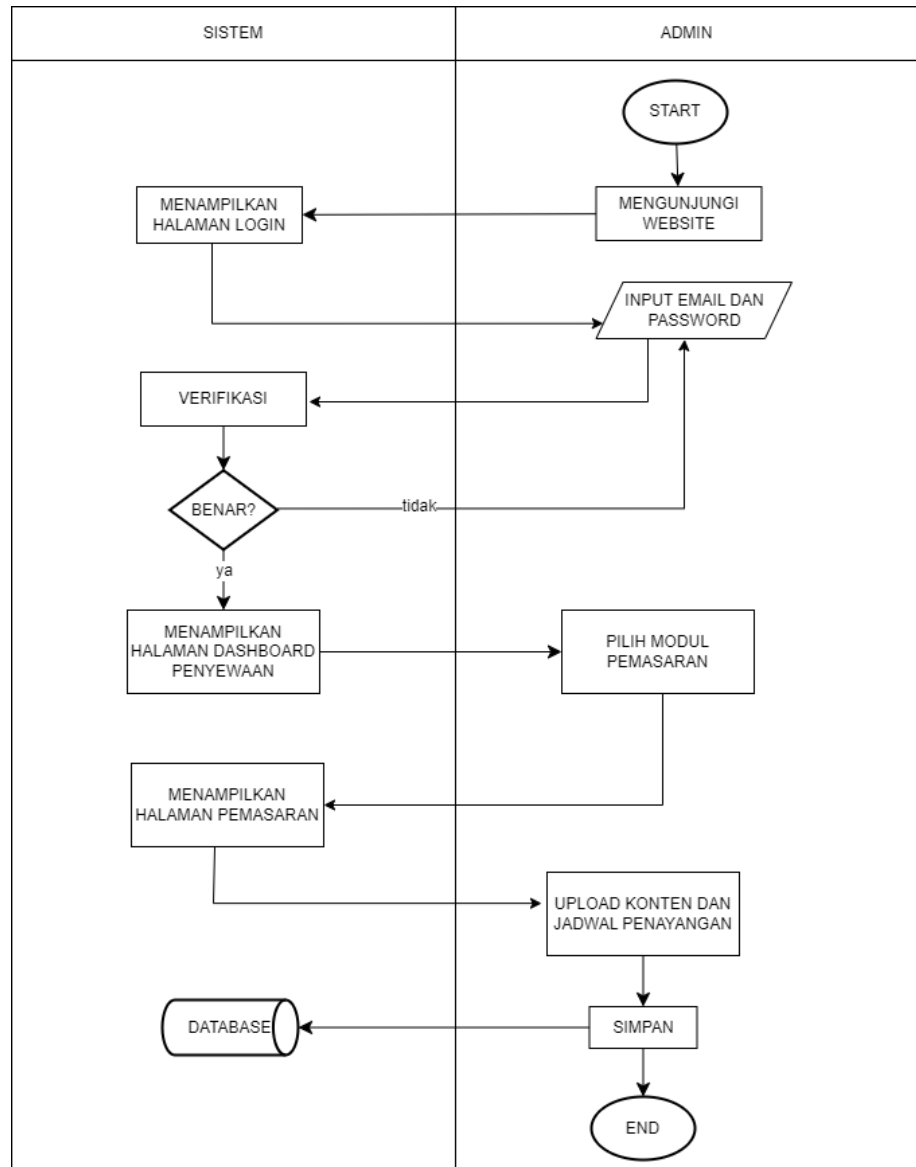
Gambar 1. 8 Flowmap penjualan on the spot

Sumber: Hasil perancangan

Keterangan:

1. Pengguna akan mengunjungi toko basecamp369
2. Pengguna akan melihat produk yang ditawarkan
3. Pengguna akan memilih produk yang dibeli
4. Admin akan melakukan *login* terlebih dahulu di *Website* basecamp369
5. Setelah admin melakukan *login* sistem akan memverifikasi *email* dan *password* jika benar maka sistem akan menampilkan halaman *Dashboard* penyewaan jika tidak sistem akan meminta untuk melakukan *input* ulang
6. Setelah berhasil melakukan *login* dan sistem menampilkan halaman dashboar penyewaan admin akan memilih modul penjualan
7. Sistem akan menampilkan halaman *Dashboard* penjualan
8. Admin akan meng*input* pesanan dari Pengguna setelah itu sistem akan menampilkan detail pesanan dan total pembayaran
9. Admin akan membuatkan kwitansi pembayarannya untuk Pengguna setelah itu Pengguna akan melakukan pembayaran dan selesai.

1.4.3 Flowmap Pemasaran



Gambar 1. 9 Flowmap pemasaran

Sumber: Hasil perancangan

Keterangan:

1. Admin mengunjungi *Website* basecamp369.
2. *Website* akan menampilkan halaman *login*.
3. Admin akan melakukan *input email* dan *password* sistem akan memverifikasi jika benar sistem akan menampilkan halaman *Dashboard* penyewaan jika tidak sistem akan meminta untuk *menginputkan email* dan *password* kembali.

4. Setelah berhasil melakukan *login* admin akan memilih modul pemasaran, lalu sistem akan menampilkan halaman pemasaran.
5. Admin akan melakukan *upload* konten dan jadwalkan konten kapan akan ditayangkan setelah itu disimpan dan selesai.
- 6.

1.5 Fitur tampilan pengguna dan tampilan admin

a. Fitur tampilan pengguna

Rancangan menu dan fitur yang akan terdapat pada sistem pengguna sebagai berikut:

1) *Home*

Pada menu ini hanya menampilkan mengenai Informasi sistem, produk yang ditawarkan, *gallery* testimoni, iklan tutorial dan Informasi kontak.

2) Syarat dan ketentuan

Pada menu ini hanya menampilkan syarat yang berlaku dalam proses penyewaan seperti umur yang sudah 17 keatas karena membutuhkan KTP/KTM, denda barang hilang, rusak, atau telat dalam pengembalian barang yang dimana memiliki harga denda yang berbeda beda, Informasi produk yang dibeli jika tidak sesuai dpt melakukan *refund*, Informasi jika barang yang disewa tidak dapat dipesan atau terkendala akan kelengkapan barang tetapi sudah melakukan pembayaran akan dihubungi oleh penjual, dan metode pembayaran serta pengiriman.

3) Produk sewa

- Fitur Sewa
- Fitur *Search*
- Fitur Kalender
- Fitur *Payment*

4) Produk Beli

- Fitur beli
- Fitur *Search*
- Fitur Kalender

- Fitur *Payment*

5) *Login*

Pada menu ini pengguna akan diminta untuk *login* yang berguna untuk melakukan proses sewa/beli, karena saat melakukan sewa/beli pengguna akan diminta untuk memiliki akun terlebih dahulu. fitur yang terdapat pada menu ini yaitu :

- Fitur *registrasi*

b. Fitur tampilan admin

Pada Tampilan admin di dalamnya terdapat 3 modul yang saling berkaitan yaitu: Penyewaan, Penjualan dan Pemasaran. Rancangan menu dan fitur yang akan terdapat pada sistem tampilan admin adalah sebagai berikut:

a) Modul penyewaan

1) *Dashboard*

Pada menu *Dashboard* akan menampilkan Informasi stok, uang/kas yang masuk, jumlah pesanan, barang yang belum dikembalikan, menampilkan grafik penyewaan perbulan

2) *Master*

Pada menu *master* terdapat 3 submenu antara lain:

- Data Pengguna
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
- Data produk
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
 - Fitur *delete* data
 - Fitur status produk(aktif/tidak)
- Data admin
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
 - Fitur *delete* data

3) Transaksi

Pada menu transaksi ini akan berfungsi untuk merecord pesanan dari Pengguna, fitur yang terdapat pada menu transaksi antara lain:

- *Searching*
- *Filtering*
- Report pembayaran
- Status pesanan (diproses/pending/sukses)

4) Pesanan

- Fitur akumulasi
- Fitur *button* kembali

5) Keuangan

- Fitur *Export* data

b) Modul penjualan

1) Dashboard

Pada menu *Dashboard* akan menampilkan Informasi stok, uang/kas yang masuk, jumlah pesanan, barang yang belum dikembalikan, menampilkan grafik penyewaan perbulan

2) *Master*

Pada menu *master* terdapat 3 submenu antara lain:

- Data Pengguna
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
- Data produk
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
 - Fitur *delete* data
 - Fitur status produk(aktif/tidak)
- Data admin
 - Fitur tambah data
 - Fitur *edit* data
 - Fitur *delete* data

3) Transaksi

Pada menu transaksi ini akan berfungsi untuk merecord pesanan dari Pengguna, fitur yang terdapat pada menu transaksi antara lain:

- *Searching*
- *Filtering*
- Report pembayaran
- Status pesanan (diproses/pending/sukses)

4) Pesanan

- Fitur akumulasi
- Fitur *button* kembali

5) Keuangan

- Fitur *Export* data

c) Modul Pemasaran

- Jadwal dan Konten

1.6 Tujuan Proyek

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan atau pembuatan tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Peralatan *Camping* serta Pendakian pada Basecamp369 yang dapat memudahkan para penyewa dan pembeli untuk mendapatkan Informasi, melakukan pemesanan dan juga melakukan pembelian

1.7 Keuntungan Proyek

a. Aksesibilitas

Dengan adanya sistem Informasi berbasis web, Pengguna dapat dengan mudah mengakses layanan penyewaan alat *Camping* dan pendakian dari mana saja.

b. Keamanan Data

Melalui sistem Informasi berbasis web yang aman, data Pengguna dan Informasi transaksi dapat dijamin keamanannya. Ini akan meningkatkan kepercayaan Pengguna terhadap Basecamp369 dan mendorong mereka untuk melakukan lebih banyak transaksi melalui *Platform online*.

c. Penghematan Waktu dalam Proses Pemesanan

Dengan adanya sistem Informasi berbasis web, Pengguna dapat melakukan pemesanan alat *Camping* dan pendakian secara *online* dengan cepat dan mudah. Mereka tidak perlu lagi datang langsung ke lokasi Basecamp369 atau melakukan panggilan telepon untuk melakukan pemesanan. Hal ini menghemat waktu Pengguna dalam proses pemesanan.

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi proyek di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem Informasi penyewaan dan penjualan peralatan camping serta pendakian pada Basecamp369 berbasis *Website* merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis. Beberapa poin kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Kebutuhan Teknologi

Perkembangan teknologi, Informasi, dan komunikasi mempengaruhi kebutuhan akan sistem Informasi yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan Informasi bisnis.

2. Potensi Pasar

Aktivitas *outdoor* seperti camping dan pendakian semakin populer, menciptakan peluang bisnis yang menjanjikan bagi penyewaan dan penjualan peralatan yang berkualitas.

3. Permasalahan Saat Ini

Basecamp369 masih menggunakan metode konvensional yang tidak efisien, seperti pencatatan manual yang rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data, serta perhitungan pembayaran menggunakan kalkulator yang tidak akurat.

4. Solusi yang Diajukan

Sistem Informasi berbasis *Website* dipilih karena lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan yang tidak selalu melakukan kegiatan *outdoor* secara rutin. *Website* ini akan mencakup tiga modul utama: penyewaan, penjualan, dan pemasaran.

5. Keuntungan Sistem Berbasis *Website*

- Kemudahan Akses, Pelanggan dapat mengakses layanan kapan saja dan di mana saja tanpa perlu mendownload aplikasi.
- Efisiensi, Mengurangi kesalahan manual dan meningkatkan kecepatan dalam pencatatan transaksi serta pencarian data.
- Transparansi dan Kepercayaan, Informasi mengenai produk, ketersediaan, dan harga dapat diakses dengan mudah oleh pelanggan.

4.2 Saran

Untuk mengoptimalkan implementasi sistem Informasi penyewaan dan penjualan peralatan camping serta pendakian pada Basecamp369, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pengembangan dan Pengujian Sistem, Pastikan sistem yang dikembangkan melalui tahap pengujian yang ketat untuk menghindari bug atau kesalahan yang dapat mengganggu operasional.
2. Pelatihan Staf, Lakukan pelatihan kepada seluruh staf mengenai penggunaan sistem baru untuk memastikan mereka dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien.
3. Feedback Pelanggan, Libatkan pelanggan dalam proses pengembangan dengan meminta masukan dan umpan balik mereka untuk terus meningkatkan kualitas sistem dan layanan yang diberikan.
4. Pembaruan Berkala, Lakukan pembaruan sistem secara berkala untuk memastikan kompatibilitas dengan perkembangan teknologi terbaru dan kebutuhan bisnis yang terus berubah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. H. Hendri and Mochammad Arief Sutisna, "Article Desktop Based National Police Commission Activities Information System," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2393.
- [2] D.P. Sari and Rony Wijanarko, "Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang)", vol.2, no 1, pp.32-36, 2019
- [3] A. A. Wahid, "Analisis Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, p. 3, 2020.
- [4] A.C. Praniffa dan A. Syahri, "PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB," *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol.1,no.1, pp.1-16, 2023
- [5] S.R Serepia dan M.R. Julianti, "Sistem Informasi Pelatihan Departemen Training PT Gajah Tunggal Tbk Berbasis Web", *Jurnal Sisfotek Global*, vol.9, no.1, 2019
- [6] P.Sutopo, D.Cahyadi dan Z. Arifin, " Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis Web", *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol.11, no.1, 2016
- [7] M.Hayaty dan D. Meylasary, "Implementasi *Website* Berbasis *Search Engine Optimization* (SEO) Sebagai Media Promosi", *Jurnal Informatika*, vol.5, no.2, pp 295-300, 2018
- [8] B. E. Putro, "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV . Karya Nugraha," vol. 2, no. 1, pp. 20–29, 2018.
- [9] M Haidar Bagir dan B. Eko Putro, "Analisis Sistem Informasi Pergudangan di CV.Karya Nugraha", *Jurnal Media Teknik & Sistem Industri*,vol.2, no.1,pp.20-29, 2018
- [10] Lutfi Rahman, "Sistem Informasi Geografis Tanah Bersertifikat pada Desa Suluk Berbasis Web", *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2019
- [11] M.Syarig dan W.Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce", *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, vol.4, No 1, 2020