

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT-ALAT PESTA BERBASIS WEB DI NARDA PESTA

¹Wendi Wirasta., S.T., ²Imam Febriansyah

¹Program Studi Sistem Informasi STMIK LPKIA

Jln. Soekarno Hatta No. 456 Bandung 40266, Telp. +62 22 75642823, Fax. +62 22 7564282

Email : imamfebriansyah136@yahoo.co.id

Abstrak

Pembuatan perancangan sistem ini dilakukan untuk mempermudah pada proses persewaan alat pesta, pengembalian hingga transaksi persewaan. Terutama di tahap pembuatan surat jalan, karena di tahap ini masih dilakukan secara manual belum terkomputerisasi, bila sudah terkomputerisasi maka konsumen akan lebih mudah dalam melakukan pemesanan barang sesuai dengan apa yang di pesan oleh konsumen. Perancangan sistem ini menggunakan metodologi waterfall. Dengan menggunakan metodologi ini sistem yang di rancang akan berjalan sesuai dengan yang di harapkan karena tahap demi tahap yang di lalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan, seperti dari tahap analisis, *design*, *coding*, *testing*, dan *maintenance*. Diharapkan dengan digunakan nya metodologi waterfall, maka sistem yang baru akan mempermudah dan mempercepat proses persewaan alat-alat pesta ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembentukan basis data yang digunakan pada sistem ini adalah menggunakan database MySQL, yang dibangun dengan menggunakan aplikasi web yaitu Adobe Dreamweaver CS5. Aplikasi tersebut digunakan agar dapat membuat, menghapus, dan mengedit basis data pada sistem yang akan di buat, agar mencapai hasil yang dicapai.

Kata kunci : *Persewaan alat, Berbasis Web*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Saat ini penggunaan perangkat teknologi informasi dan internet sangat berperan penting dalam berbagai aktifitas baik individual maupun organisasi. Karena dapat membantu dalam pelaksanaan berbagai macam kegiatan seperti acara pesta, rapat, peresmian gedung, jumpa pers, dan banyak kegiatan lainnya. Sebagai salah satu perusahaan jasa pelayanan persewaan alat-alat pesta yaitu NARDA Pesta yang berada di kota Bandung, menyadari akan kebutuhan tersebut, terutama untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota Bandung khususnya maupun yang diluar kota Bandung pada umumnya, maka untuk memberikan jasa penyewaan alat-alat pesta dengan banyak jenis barang-barang yang memang sangat dibutuhkan dalam pelaksanaannya, baik itu berupa meja, piring, gelas dan alat-alat catering, yang kesemuanya sangat prioritaskan kualitasnya. Ditunjang juga dengan semua rekanan usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat-alat pesta, yang semuanya sudah sangat berpengalaman di bidangnya masing-masing, maka sangat berkeyakinan bisa memberikan pelayanan yang memuaskan untuk setiap acara yang akan tangani. Pada penyewaan alat-alat pesta ini mengalami kendala pada proses transaksi seperti pembuatan surat jalan dan pemesanan alat-alat pesta tersebut, dikarenakan pada pembuatan surat jalan masih dilakukan secara manual atau di tulis tangan, sehingga pada proses

tersebut di butuhkan waktu yang sedikit lama untuk meyelesaikan nya.

Sadar akan kebutuhan tersebut, maka dibuatlah sebuah website perwsewaan alat-alat pesta yang akan memudahkan melakukan proses transaksi dari pembuatan surat jalan sampai pembuatan laporan yang akan di buat.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan uraian yang berada di latar belakang permasalahan, dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembuatan surat jalan yang masih di tulis tangan, sehingga pada proses tersebut dibutuhkan waktu yang sedikit lama.
2. Penyewaan hanya lewat telepon, bila admin tidak ada di tempat maka konsumen harus menunggu admin terlabih dahulu.
3. Belum adanya website untuk promosi bagi konsumen.

1.3. Ruang Lingkup Permasalahan

Di dalam perancangan sistem ini diperlukan sebuah ruang lingkup permasalahan agar dalam penyusunan tidak keluar dari jalur perancangan, Adapun batasan-batasan tersebut diantaranya :

1. Merancang persediaan alat – alat pesta.
2. Laporan data persewaan alat – alat pesta.

1.4. Tujuan Perancangan

Dari identifikasi permasalahan diatas maka penyusunan ini mempunyai maksud dan tujuan, sebagai berikut:

1. Surat jalan yang sudah di buat menjadi berupa print out dari hasil transaksi persewaan alat pesta.
2. Persewaan alat-alat pesta bisa melalui website, untuk memudahkan konsumen agar tidak menunggu admin terlalu lama.
3. Website menjadi media untuk promosi dan informasi bagi konsumen.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Tentang Permasalahan

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Fredrick H. Wu, sistem adalah “beroperasi dan berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai sasaran tertentu”.

Menurut M.J. Alexander, sistem adalah “suatu kelompok dari elemen - elemen baik bentuk fisik maupun bukan fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan dan berinteraksi bersama –sama menuju suatu tujuan”.

Menurut Jerry Fitz Gerald, Andra F. Fitz dan Warre D. Stalling sistem adalah “suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan dalam menyelesaikan masalah tertentu”.

Berdasarkan pendapat yang di kemukakan di atas ditarik kesimpulan bahwa pengertian sistem adalah suatu kelompok yang dapat beroperasi dan berinteraksi baik fisik maupun non fisik dan menyelesaikan masalah dan mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan mengumpulkan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. (Loudon , 2007).

Istilah sistem informasi mengarah pada penggunaan teknologi komputer di dalam organisasi untuk menyajikan informasi kepada pemakai. Sistem informasi berbasis komputer adalah kumpulan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dirancang untuk mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat. (George H. Bodnar, William Hopwood, 2005)

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan sebuah organisasi. (Alter, 1992)

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari prosedur kegiatan yang memproses data sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan informasi yang

bermanfaat agar dapat digunakan oleh setiap orang dalam mengambil suatu keputusan yang tepat.

Sistem informasi juga merupakan sistem yang berisi jaringan SPD (Sistem Pengolahan Data) yang dilengkapi dengan kanal – kanal komunikasi yang digunakan dalam sistem organisasi data. Elemen proses dari sistem informasi adalah mengumpulkan data, mengolah data, dan menyebar informasi. Di dalam sistem informasi, data, informasi, atau pengetahuan mengalir dibawa oleh dokumen atau media komunikasi elektronik seperti telepon dan jaringan komputer.

2.1.3 Pengertian Web

Aplikasi Berbasis Web (web based applications) adalah aplikasi yang dijalankan melalui web browser. Aplikasi berbasis web cukup sekali diinstall pada web server dan dapat diakses dari manapun, selama terdapat koneksi ke server (menggunakan intranet atau internet). Bandingkan dengan Aplikasi Desktop, untuk menggunakannya, Anda harus menginstall aplikasi tersebut berulang kali pada tiap komputer yang ingin Anda gunakan.

Adapun keunggulan menggunakan Aplikasi Berbasis Web antara lain:

- a. Platform Independent: artinya aplikasi ini dapat dijalankan dari sistem operasi windows, linux, BSD, Mac.
- b. Untuk dijalankan di banyak komputer, anda tidak perlu install di aplikasi disetiap komputer, cukup kopi aja script programnya ke server atau salah satu komputer. Untuk komputer lain yang ingin menjalankan program ini cukup buka browsernya dan membuka alamat host server dimana program ini disimpan.
- c. Aplikasi ini dapat dijalankan dari jarak jauh dengan menggunakan internet.
- d. Aplikasi dapat dijalankan menggunakan PDA/Smartphone yang telah menggunakan browser canggih.

Aplikasi berbasis web dibuat dengan menggunakan program server side, contohnya ASP, JSP, PHP, dan bahasa lainnya.

2.1.4 Pengertian MySQL

Menurut Raharjo (2011:21), “MySQL merupakan RDBMS (atau server database) yang mengelola database dengan cepat manampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user”.

Menurut Kadir (2008:2), “MySQL adalah sebuah software open source yang digunakan untuk membuat sebuah database”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL adalah suatu software atau program yang digunakan untuk

membuat sebuah database yang bersifat open source.

2.1.5 Pengertian PHP

Menurut kutipan buku Bimo Sunarfrihantono, PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. PHP berbeda dengan HTML karena dengan PHP kita tidak langsung menuliskan yang ingin dimunculkan di *browser*, tetapi kita menuliskan kode yang memerintahkan *server* untuk memproses dan menghasilkan halaman *web* yang diinginkan. Artinya semua sintak yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. Aplikasi PHP juga memanfaatkan HTTP untuk komunikasi antara *server* dan *client*. HTTP menjelaskan tata cara suatu informasi dari *server* dan mengambil informasi yang diminta termasuk aplikasi tersebut didapat atau tidak. Contoh Script PHP :

2.1.6 Pengertian DFD

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD memperlihatkan suatu sistem dalam komponen-komponennya serta *interface* (penghubung) antara komponen tersebut. Dalam memperlihatkan aliran data dan pengembangan suatu sistem yang ditinjau dari segi data yang ditampilkan dengan sistem dan aturan tertentu.

A. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

1. Proses

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

2. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang akan memberikan masukan (*input*) atau menerima keluaran (*output*) dari sistem.

3. Simpanan data (*Data store*)

Simpanan data (*Data store*) merupakan simpanan dari data yang berupa :

- Suatu file dari sistem komputer
 - Suatu arsip atau catatan manual
 - Suatu kotak tempat data di meja seseorang
 - Suatu agenda atau buku
 - Suatu tabel acuan manual
- ##### 4. File

File merupakan sekumpulan record yang menyatakan sekumpulan emtita dengan aspek-aspek tertentu yang terorganisasi untuk maksud tertentu. *File* diorganisasikan secara khas dan diletakan di penyimpanan skunder. *File* mempunyai nama, struktur dan diketahui system operasi sehingga dapat diakses oleh program.

Karakteristik *umum* file :

1. *Persistence*

Kemampuan untuk diakses dimasa datang sehingga sangat dimanfaatkan agar hasil kerja dimasa lalu dapat digunakan lagi.

2. *Sharability*

Dapat digunakan bersama oleh beragam pemakai dan program

3. *Size*

Size mempunyai ukuran yang relatif lebih besar dibanding memory utama.

Karakteristik *khusus* file:

1. *File* dapat dihapus dan diciptakan

2. *File* mempunyai nama yang unik

3. *File* mempunyai parameter perangkat, karena terdapat banyak perangkat dalam satu sistem

4. *File* mempunyai parameter pemakai dan direktori, pada system *multiuser* tiap pemakai memiliki direktori sendiri.

2.1.7 Pengertian Power Designer

Sybase Power Designer adalah sebuah software pemodelan yang memiliki banyak fungsi diantaranya adalah untuk merancang serta manage database. Sangat cocok untuk data base yang berukuran besar serta memiliki tingkat kompleksitas yang cukup rumit.

Sybase Power Designer memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut jika dibandingkan dengan menggunakan cara manual atau menggunakan aplikasi pembantu dari vendor, yaitu :

Design database mayoritas menggunakan interface berupa tampilan grafik, hal ini berarti orang yang tidak mengerti bahasa SQL juga bisa menggunakan software ini untuk membuat database dengan berbagai macam tingkat kesulitan. Database dapat diciptakan independen dari RDBMS, Sybase tidak bergantung pada vendor tertentu saja untuk mengimplementasikan design database yang telah dibuat pada RDBMS seperti MySQL, Oracle, atau Microsoft SQL Server. Sybase dapat mengkonstruksikan database yang telah kita buat dalam berbagai macam RDBMS, bahkan RDBMS yang jarang kita dengar juga didukung oleh Sybase. Migrasi database menjadi mudah, hal ini dikarenakan Sybase mempunyai fitur untuk mengkoneksikan diri dengan berbagai macam

RDBMS seperti Oracle, MySQL, dan Microsoft SQL Server untuk mengkonstruksikan database yang telah didesign pada Sybase.

Hampir tidak memerlukan pengetahuan mengenai bahasa SQL, semuanya dilakukan dengan klik sana sini di Sybase, namun begitu kita dapat melihat hasil output SQL dari design database yang sudah kita buat

Sybase Power Designer cocok untuk digunakan pada saat kita membutuhkan design database yang kuat dan fleksibel dan membutuhkan waktu yang cepat untuk konstruksi database. Software ini juga sering digunakan di perusahaan-perusahaan karena lebih memudahkan mereka untuk melihat secara grafis dari database tersebut. Sybase Power Designer hanya di gunakan sebagai alat bantu saja.

Bagian-bagian umum:

- a. Managemen Requirment – Pengumpulan, sambungan, pengaturan, simpan dan laporan pada kebutuhan dengan hirarki, pengalokasian pengguna dan tampilan matrix dapat dicari dengan import MicrosoftWord dan sinkronisasi.
 - b. Impact Analysis – Memeriksa dampak perubahan stream-atas dan stream-bawah. Mudah dan visual akurasi, dokumen dan laporan pada dampak sebelum perubahan dilakukan dalam produksi.
 - c. Document Generation – Pembawaan wizard yang kompeherensif dan laporan drag-and-drop yang tangguh ditulis dengan format keluaran baris (Excel), HTML dan RTF.
 - d. Highly Expandable – GUI yang dapat dimodifikasi, profile, MDA, skirp.
 - e. Data Mapping Editor – drag-and-drop objek/relasional, XML ke database dan sumber pemetaan warehouse.
 - f. Service Oriented Architecture (SOA) – Servis orchestration pada bisnis dan tingkatan teknis
- Teknik Permodelan:
- a. Business Modeling – Permodelan proses bisnis dengan sambungan ke simulasi dengan dukungan BPMN
 - b. Data Modeling – Konsep Multi-level, logika, fisik dan permodelan data warehouse dengan dukungan untuk teknik moderen seperti Java, XML dan webservices dalam database, dengan IE dan notasi IDEF1/x
 - c. Object Modeling – Highly extendable UML 1.x and 2.0 modeling
 - d. XML Modeling – Paradigma fisik yang unik mendukung XML DTD dan Schema artifacts
 - e. Enterprise Modeling – Sambungan kompeherensif dan teknologi Synch untuk managemen ultima meta-data dan lengkap, proyek dan analisa dampak enterprise luas

Dukungan Lainnya:

- a. Execution Process – dukungan ebXML, BP4WS, Service Oriented Architecture

b. RDBMS – Mesin Round-trip penuh yang mendukung hampir 60 RDBMS, termasuk produk terakhir Oracle, IBM DB/2, Microsoft SQL Server, Sybase, MySQL, NCR Teradata dan lainnya

c. Object Oriented Language – Mesin Round-trip penuh for Java J2EE, C#, VB.NET, PowerBuilder, ML, C++, Web

d. Integration with Development – Eclipse, PowerBuilder and Visual Studio dukungan penuh plug-ins dan model untuk sinkronisasi

Enterprise Repository:

a. Ideal Team Solution – Memungkinkan beberapa versi perancang model untuk bekerja pada model yang sama pada waktu yang sama

b. Cross-Model Impact Analysis – Menyimpan dan merawat keterkaitan pada model yang menyilang untuk keperluan analisa dampak pada proyek besar.

c. Software Asset Management – Cari dan penggunaan ulang objek melalui semua model dan proyek

d. Secure – Keamanan Role-based dengan kemampuan logging dan pemberian hak akses terbatas dan tampil pada semua model dan subnya secara kompeherensif.

e. Open – RDBMS mengandung tabel secara penuh terdokumentasi untuk laporan SQL-based.

2.2 Metodologi Yang Digunakan

2.2.1 Metodologi Waterfall

Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang software. Ada lima tahap dalam model waterfall, yaitu: Requirement Analysis, System Design, Implementation, Integration & Testing, Operations & Maintenance. Sesuai dengan namanya waterfall (air terjun) maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan, satu sebelum yang lainnya (lihat tanda anak panah). Selain itu dari satu tahap kita dapat kembali ke tahap sebelumnya.

3. Survei dan Observasi

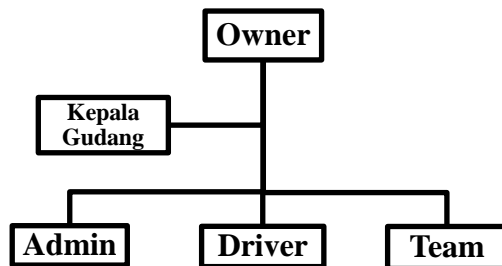
3.1 Organisasi

Narda Pesta berdiri pada 17 Juli 2005 yang bertempat di Jln. Ruing purna raya, riung bandung, Bandung. Bermula dari adanya niat untuk membuka usaha dengan mencoba membuka jasa persewaan alat-alat pesta akhir nya dari tahun ke tahun usaha yang didirikan oleh bapak Irsand Arifin ini mencapai sebuah titik dimana usaha yang di jalani nya semakin melonjak naik sehingga banyak catering-catering dan konsumen lain nya terus menggunakan jasa persewaan alat pesta ini. Dengan keadaan yang semakin baik ini, bapak Irsand Arifin akhir nya membuka lowongan kerja pada bagian sekretaris dan pegawai-pegawai yang siap untuk menjalankan usaha ini.

Semenjak adanya sekretaris dan pegawai-pegawai lain nya dan sampai saat ini usaha yang di jalankan menuai hasil positif dengan memiliki kantor dan gudang yang baru dan kepercayaan dari banyak konsumen yang baru pula. dan akhirnya sampai saat ini NARDA Pesta masih di percayai oleh banyak konsumen untuk menggunakan jasa nya, karena perusahaan ini mengutamakan kepuasan pelanggan.

3.1.1 Stuktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu sysrat mutlak yang harus ada untuk menggambarkan dari seluruh mekanisme suatu organisasi. Struktur organisasi adalah gambarab secara skematis tentang hubungan kerjasama suatu proses penetapan dan pembagian pekerjaan, pembatas tugas dan tanggung jawab serta hubungan antara unsur-unsur organisasi sehingga para pegawai dapat bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan.



Gambar 3.1
Struktur Organisasi

3.1.2 Uraian Pekerjaan

Uraian pekerjaan yang terdapat di Narda Pesta adalah:

1. **Owner**
Owner bertugas untuk bertanggung jawab atas semua kinerja semua pegawai baik dari admin, driver, maupun team.
2. **Admin**
Admin bertugas untuk mengelola semua layanan dari awal pemesanan, pengecekan barang hingga barang di kirim kepada konsumen.
3. **Driver**
Driver bertugas untuk mengirim dan mengambil barang sewaan kepada konsumen sesuai dengan apa yang di sewakan.
4. **Team**
Team bertugas untuk menyiapkan seluruh barang yang akan di sewakan, baik di gudang maupun di tempat acara.

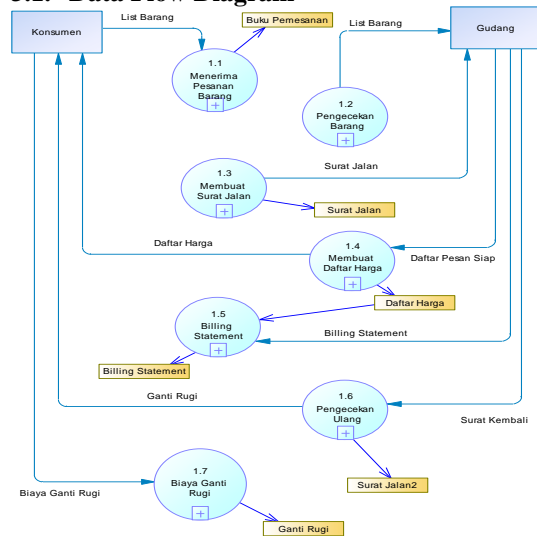
3.2 Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem yang berjalan pada Narda Pesta yaitu :

1. Bagian admin akan menerima list pesanan dari konsumeng, lalu bagian admin akan memverifikasi barang/ mengecek barang yang di siapkan sesuai dengan barang yang di pesan oleh konsumen, bila sudah siap maka akan di buat surat jalan untuk di berikan ke bagian gudang.
2. Bagian gudang akan mengirimkan barang sesuai dengan apa yang di pesan oleh komsumen, lalu bagian gudang melakukan pengecekan ulang bila barang nya sudah sampai di tempat acara
3. Lalu bagian admin akan membuat Billing Statement sesuai dengan harga-harga barang yang ada di Narda Pesta dan bagian admin akan mengkonfirmasi via telepon untuk memberi tahu total harga yang akan di bayar oleh konsumen sesuai dengan apa yang di pesan.
4. Bila barang sudah beres di sewakan, bagian gudang akan mengambil barang yang telah di sewakan dan melakukan pengecekan ulang agar tidak terjadi kehilangan barang, lalu bila sudah selesai mengambil barang sewaan, maka Billing Statement akan di berikan kepada bagian gudang untuk melakukan penagihan kepada konsumen.

3.3 Aliran Informasi Sistem Berjalan Flow Chart

3.1. Data Flow Diagram



Gambar 3.2 DFD Level 0

4. Evaluasi

4.1 Tujuan Operasional Sistem Baru

Dengan adanya tujuan untuk melakukan perubahan dari sistem lama ke sistem baru yang lebih baik. Maka dari itu Sistem baru ini bertujuan untuk :

1. Memudahkan melakukan pemesanan barang di dalam proses pemesanan barang.
2. Memberikan kemudahan dalam pembuatan surat jalan dalam proses pemesanan.
3. Dengan adanya website, maka konsumen dapat diberikan kemudahan dalam proses pemesanan.

4.2 Gagasan Untuk Mencapai Tujuan

Dari tujuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan yang telah di buat, maka gagasan atau ide yang di buat sebagai berikut :

1. Pembuatan laporan tentang daftar transaksi sesuai dengan list pesan yang sudah di pesan oleh konsumen.
2. Membuat surat jalan yang sudah terkomputerisasi

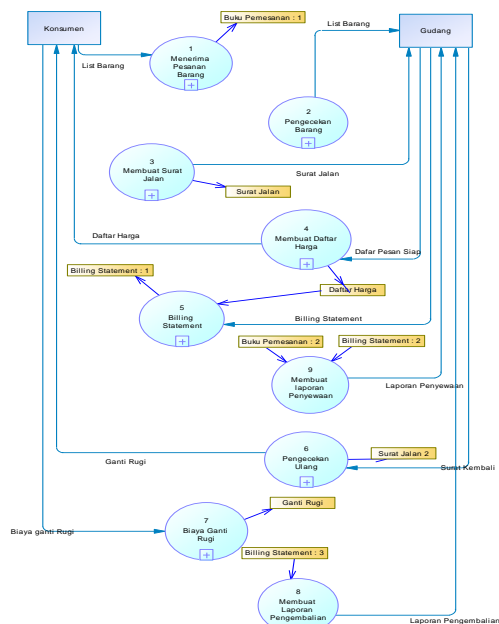
4.3 Perubahan Sistem

Pada perubahan system yang akan diimplementasikan, penulis akan mencoba memaparkan perubahan-perubahan yang akan terjadi, yaitu:

1. Pada system lama yang berjalan pihak adm.pemasaran membuat surat jalan dan pencatatan buku pemesanan masih dilakukan secara manual.
2. Pada sistem lama semua transaksi dilakukan secara system penagihan dari adm.pemasaran kepada konsumen.

4.4 Persyaratan Sistem Baru

4.4.1 Aliran Informasi Sistem Baru

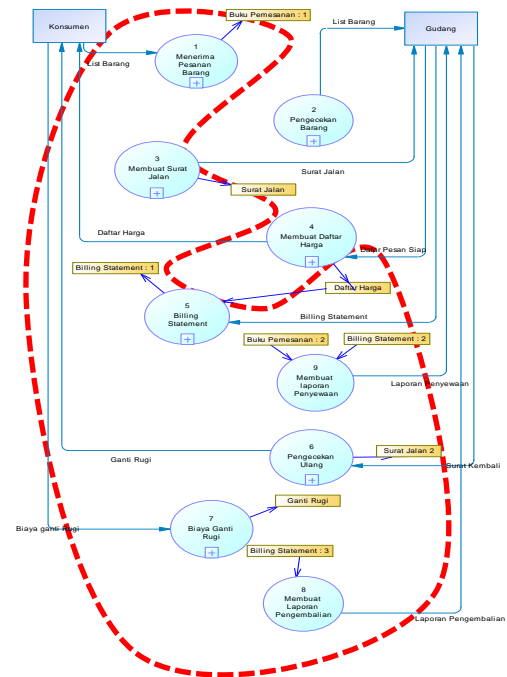


Gambar 4.1 DFD Sistem Baru

5. Perancangan Sistem Eksternal

5.1 Uraian Sistem Menyeluruh

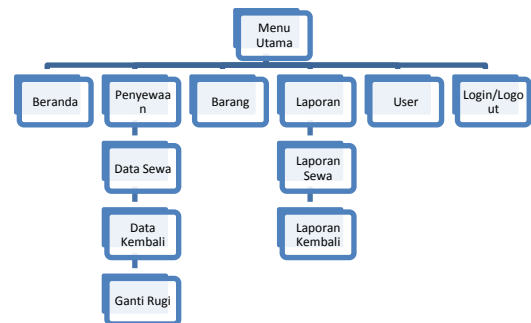
Pada bagian ini akan dijelaskan uraian rinci yang diturunkan dari setiap proses yang terdapat pada DFD level 0 dilengkapi dengan batas otomatisasinya.



Gambar 5.1 DFD Otomatisasi

5.2 Format Input/Output

5.2.1 Struktur Menu



Gambar 5.2 Struktur Menu

Pada Struktur menu di atas, maka berikut uraian penjelasan di atas :

1. Pada menu utama terdapat sub-sub menu yang terdiri dari Beranda, Penyewaan, Barang, Laporan, User dan Login/logout.
2. Di bagian Penyewaan terdiri dari data sewa, data kembali, dan barang ganti, pada data sewa bertujuan untuk inputan data yang akan di sewa, lalu di data kembali berfungsi untuk menginputkan data sewaan yang di dikembalikan, dan barang ganti yaitu penginputan untuk data barang yang di ganti bila barang yang di sewa ada kekurangan atau kehilangan.
3. Lalu di sub laporan terdapat laporan sewa dan laporan kembali, laporan sewa yaitu

Dengan memilih operator yang mengetahui tentang teknologi komputer yang diambil dari pegawai-pegawai instansi itu sendiri. Dan pegawai yang terpilih akan menjalankan pelatihan agar memahami sistem yang baru dan dapat menjalankannya dengan baik.

8. Evaluasi dan Perbaikan Sistem Baru
Kegiatan evaluasi sistem baru ini harus dilakukan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dari sistem yang baru dibandingkan dengan hasil yang dicapai oleh sistem lama.

9. Konversi Sistem
Implementasi sistem ini adalah proses untuk meletakkan sistem agar siap digunakan. Adapun yang akan digunakan dalam implementasi ini adalah menggunakan pendekatan *parallel*, yaitu pengoperasian sistem baru ini dilakukan bersama-sama dengan sistem yang lama.

8. Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan analisa permasalahan dan merancang sistem informasi yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka didapatkan suatu kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan ***“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT-ALAT PESTA BERBASIS WEB di NARDA PESTA”***.

8.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dapat mempermudah dalam pembuatan surat jalan, karena adanya pembuatan surat jalan yang sudah terkomputerisasi maka konsumen akan mudah dalam melakukan pemesanan barang.
2. Memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi untuk melakukan pemesanan barang dalam sebuah web yang sudah di buat.
3. Dengan adanya website yang sudah di buat maka konsumen akan mudah dalam melakukan penyewaan barang sesuai dengan yang di inginkan oleh konsumen.

8.2 Saran

Dari uraian yang sudah di buat, maka di buatkan saran sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan sistem selanjutnya penyusun berharap dapat ditambahkan fitur berupa transaksi berupa transfer di dalam program agar dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembayaran.
2. Penyusun berharap di pengembangan selanjutnya sistem ini dapat mengembangkan program yang lebih baik dan mudah di gunakan oleh admin maupun oleh konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

1. Tim penyusun 2005,. Kamus Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta
2. Jogianto Hartono. 2005, Analisis dan Desain Terstruktur, Andi, Yogyakarta
3. Witranto. 2004, Memahami Sistem Informasi, Informatika, Bandung
4. <http://www.globalkomputer.com/Bahasan/Database/Produk/MySQL.html>."MySQL", download pada 23 Mei 2014
5. Budi raharjo, Imam heryanto, Enjang Rk. 2011, **“Modul Pemograman WEB”**, Bandung