

Perancangan *Prototype* Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy Pada Cv. Faida Gemilang Bekasi

Achmad Munawar¹, Erick Harlest Budi Raharjo², Lisa Setiyowati³
Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Achmad.amw@bsi.ac.id

Abstrak

Di era globalisasi saat ini, kebutuhan akan teknologi informasi dalam kegiatan bisnis mutlak diperlukan. Selain dapat meningkatkan pengolahan informasi data dari segi efisiensi waktu dan dokumen. Juga dapat menjadi media promosi dan memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi bisnisnya. Apalagi dengan kondisi saat ini dimana pandemi sangat membatasi mobilitas manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari, yang pada akhirnya menuntut pekerjaan yang bisa dilakukan secara online. CV. Faida Gemilang memiliki rencana untuk mengalihkan transaksi dari sistem yang sepenuhnya *offline* ke sistem berbasis *online* yang akan memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan, daripada melakukan transaksi dari pemesanan hingga pembayaran. Begitu juga dalam hal pengelolaan informasi produk yang ditawarkan serta pengelolaan data atau dokumen untuk pemesanan dan pembayaran untuk pengelolaan laporan sewa. Dengan beberapa proses dalam diagram UML seperti *Use Case*, *Activity Diagram*, *Entity Relation Diagram*, dan perancangan sistem *prototype* yang terkomputerisasi dan berbasis web, memberikan gambaran tentang proses pengembangan web selanjutnya dengan bahasa pemrograman seperti *PHP*, sewa mesin fotocopy dengan sistem online lebih hemat dan aman.

Kata kunci: Perancangan Sistem Informasi, Penyewaan fotocopi, transaksi Berbasis Web

Abstract

In the current era of globalization, the necessity of information technology in business activities is essential besides improving data information processing in terms of time and document efficiency. It can also be a promotional medium, making it easier for users to carry out business transactions. Especially with the current conditions where the pandemic has severely restricted human mobility in daily work, ultimately demanding a job that can be done online. CV. Faida Gemilang plans to switch the transactions from an utterly offline system to an online-based system that will make it easier for consumers to get information about the products offered, rather than making transactions from ordering to payment. Likewise, in terms of managing product information provided and managing data or documents for ordering and payment for managing rental reports. Some processes in the UML diagram, such as Use Case, Activity Diagram, Entity Relation Diagram, and the design of a computerized and web-based prototype system, provide an overview of the following process of developing the web by programming languages such as PHP, the photocopy machine rental with an online system is more efficient and secure.

Keywords: Information System Design, Photocopy Rental, Web-Based Transactions

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan berbisnis pada CV. Faida Gemilang saat ini keberadaan

teknologi adalah sebuah keniscayaan, terlebih dengan persaingan yang sangat ketat antara satu perusahaan dengan

perusahaan lainnya agar bisa bertahan dan berkembang dengan baik, tentunya kebutuhan akan sebuah sistem yang dapat disesuaikan dengan perkembangan jaman dan disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan itu sendiri menjadi hal yang penting. (Sunarya et al., 2020) Sistem penyewaan merupakan suatu hal yang sangat penting pada perusahaan yang bergerak di bidang pekerjaan. Dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi yang dapat membuat sistem penyewaan lebih efektif, efisien dan diimbangi dengan sumber daya manusia yang memadai.

Rumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana suatu sistem yang terkomputerisasi dapat membuat sistem penyewaan lebih efektif, efisien dan diimbangi dengan sumber daya manusia yang memadai”.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pelaksanaan proses penyewaan.
2. Memenuhi semua kebutuhan pengguna sistem.
3. Memberikan gambaran dan rancangan dapat memudahkan proses pengembangan sistem.

Manfaat Penelitian

Memuat Manfaat dari Tujuan yang akan dicapai dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dalam proses penyewaan.
2. Sistem yang terkomputerisasi dan berbasis web yang diusulkan ini diharapkan proses penyewaan bisa lebih efektif, efisien dan diimbangi

dengan sumber daya manusia yang memadai.

Tinjauan Pustaka

Merujuk penelitian terdahulu dari penulis/peneliti sebelumnya diantaranya:

1. Penggunaan Metode Rapid Application Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan, oleh Trimahardika, Reza., & Sutinah, Entin. (2017). Sehingga dapat mengatasi permasalahan seperti perekapan data buku yang tidak sesuai dengan jumlah fisiknya hingga pembuatan laporan yang sulit karena harus mencari data secara manual, dan menghasilkan aplikasi berbasis *web* untuk perpustakaan.
2. Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis *Web*, oleh Nurhayati, Fitri (2018). Hal ini dapat mengatasi pencatatan dan pengolahan transaksi cara manual dengan rancangan sistem berbasis *web*.
3. Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan *Handphone* oleh Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Pengolahan data barang perlengkapan *handphone* masih secara manual, dan solusi yang dihasilkan aplikasi berbasis *desktop*.
4. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan *Bus* Pariwisata, oleh Sunarya, P. A., Saptono, A., & Daniel, D. (2020). PO. Haryanto belum memiliki sistem yang dapat mencakup kegiatan penyewaannya secara menyeluruh. Dikarenakan dalam proses pencatatan dan pengolahan data penyewaan bus pariwisata masih dikerjakan secara semi komputerisasi yang menggunakan *Microsoft Excel*

dan catatan dalam sebuah buku sebagai media yang digunakan dan tentunya masih besar kemungkinan terjadinya *human error*, dan solusi yang dihasilkan aplikasi berbasis *website*.

LANDASAN TEORI

Menurut Mulyani (2017.p.1) “Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai system serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap”

Sedangkan tujuan perancangan sistem menurut Nurhayati (2018) adalah:

1. Untuk memenuhi semua kebutuhan para pemakai sistem.
2. Untuk memberi sebuah gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer.

Sedangkan menurut Kesuma dan Rahmawati dalam (Wati et al., 2017), Sistem informasi adalah: “Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Menurut Nurlaela dalam Herliana & Rasyid dalam (Baumeister, 2019), “Pengertian sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima”.

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018:70) *Website* adalah kumpulan

halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam web server. *Web app* adalah sebuah aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa user akses melalui *browser*. *Web app* biasanya menampilkan data *user* dan informasi dari *server*.

Menurut, (Suryani, 2013:139), Penelitian tentang user experience ini merupakan suatu realitas yang didasari oleh perilaku konsumen. Sebab keberhasilan suatu strategi pemasaran bersumber dari kemampuan perusahaan dalam memahami perilaku konsumennya.

Menurut (Rizki, 2019), *UX (user experience)* adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna *website* melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk. Menurut (Lastiansah, 2012), *User Interface* adalah cara program dan penggunaan berinteraksi. Begitupun dengan menghubungkan atau menterjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan.

Menurut Rosa dan Salahudin, (Trimahardika & Sutinah, 2017) “Sebuah standarisasi pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language (UML)*”.

Menurut (Lisnawanty, 2014) *Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan aplikasi yang akan dibuat. Kemudian *Activity Diagram* adalah teknik untuk mendeskripsikan

logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus”. Selanjutnya *Database* berarti koleksi data yang saling terkait dan dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat (hard disk) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Dalam Pasal 1548 KUH Perdata dan Menurut (Subekti 2015), penyewaan adalah “suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lainnya kenikmatan dari suatu barang, selama suatu waktu tertentu dan dengan pembayaran suatu harga yang oleh pihak yang tersebut terakhir itu disanggupi” pembayarannya”

Menurut (Jatmiko 2017) “Sewa adalah kontrak. Instilahnya, pemilik aset (*lessor*) memberi hak eksklusif kepada pihak lain (*lessee*) untuk menggunakan aset tersebut, biasanya untuk jangka waktu tertentu, sebagai imbalan atas pembayaran uang sewa.”

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sewa berarti pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa dan menyewa berarti memakai dengan membayar uang sewa

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Jogyanto pada jurnal (Hasbiyalloh & Jakaria, 2018), “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”. Metode

yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini yaitu menggunakan model *waterfall*, yang terbagi menjadi 3 tahapan:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan proses perancangan sistem penyewaan mesin fotocopy dengan prosedur kebutuhannya yaitu halaman admin: login, mengelola data barang, mengolah data pemesan, profil pemesan, mengelola transaksi/pembayaran, dan mencetak bukti laporan dan pembayaran sewa, laporan paket dan logout.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Dalam perancangan sistem ini peneliti menggunakan desain sistem perangkat lunak berupa *mockup*, prosedur pengodean yang meliputi *Entity Relationship Diagram* dan *Logical Record Structure*, arsitektur perangkat lunak yang terdiri dari *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*. *MySQL* dalam merancang *database* dan tabel.

c. Implementasi dan Pengujian Unit

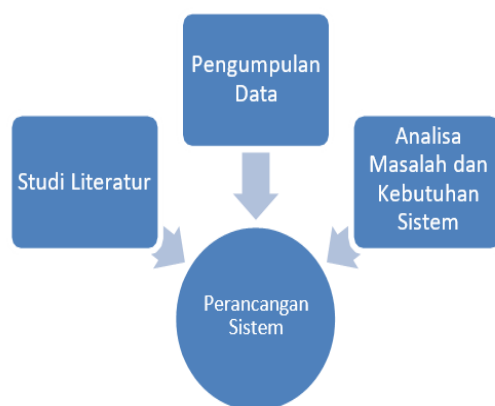
Pengujian perangkat lunak ini berupa segi logika dan fungsionalnya untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan yaitu program menerima input dengan baik atau tidak, serta memberikan output sesuai dengan yang diinginkan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data ini adalah:

- a. Pengamatan (*Observation*)
Dengan adanya observasi ini atau yang disebut pengamatan langsung peneliti dapat mencatat hal-hal yang penting dalam hal-hal yang terkait
- b. Wawancara (*Interview*)
Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari CV. FAIDA GEMILANG mengenai kegiatan dalam kegiatan bisnis penyewaan di CV tersebut.
- c. Studi Pustaka
Berguna bagi peneliti untuk melengkapi dasar-dasar teori dalam penelitian ini melalui referensi-referensi yang ada lewat jurnal-jurnal dan buku.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Pemecahan Masalah.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam tahap ini pada sistem penyewaan CV. FAIDA GEMILANG, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dapat disimpulkan bahwa sistem yang berjalan selama ini masih menggunakan sistem konvensional dimana konsumen dalam mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan, kemudian dalam melakukan transaksi pemesanan sampai dengan pembayarannya. Begitu juga dalam

menelola informasi-informasi produk yang ditawarkan serta mengelola data-data atau dokumen-dokumen pemesanan dan pembayaran sampai dengan pengelolaan laporan penyewaan.

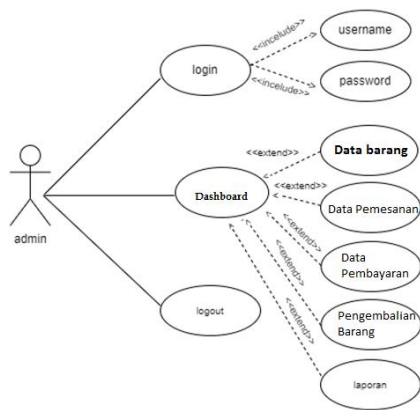
1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah hasil observasi secara langsung mengenai proses bisnis di CV. FAIDA GEMILANG. Hasil dari observasi dan wawancara didapat daftar kebutuhan fungsional dari perangkat lunak, sebagai berikut:

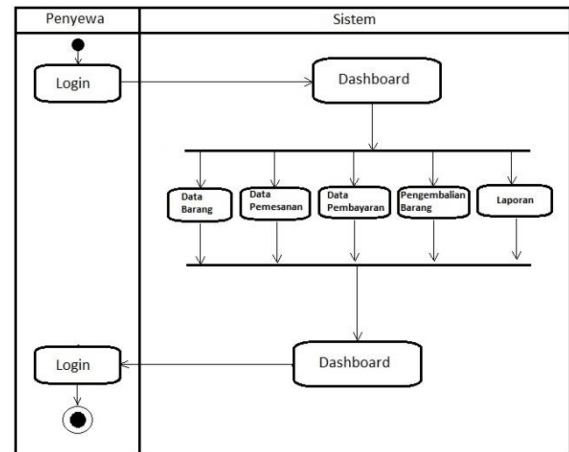
- a. Kebutuhan User Penyewa
 - 1) Mengakses web
 - 2) Registrasi pelanggan
 - 3) Dapat melakukan login
 - 4) Dapat mengecek daftar barang
 - 5) Dapat Mengisi form Pemesanan
 - 6) Dapat melakukan pembayaran
 - 7) Dapat mengkonfirmasi penerimaan barang
 - 8) Dapat menginfokan pengembalian
- b. Kebutuhan User Admin
 - 1) Melakukan login
 - 2) Mengkonfirmasi data registrasi pelanggan.
 - 3) Mengelola Data barang/mesin
 - 4) Mengelola Data Pemesanan
 - 5) Mengelola Data Pembayaran
 - 6) Mengkonfirmasi pengembalian
 - 7) Mengelola laporan

Rancangan Use Case Diagram

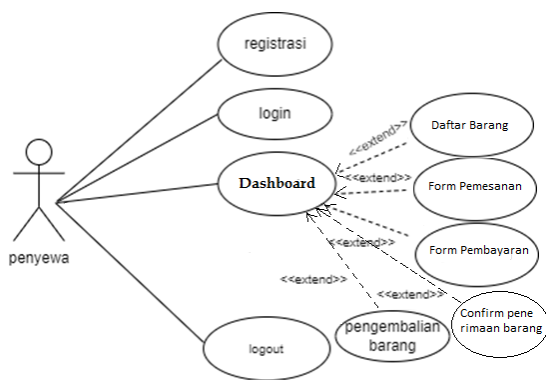
Use case merupakan diagram awal pada diagram *UML* yang terdiri dari use case diagram admin dan use case diagram penyewa, berikut gambar diagram *use case*



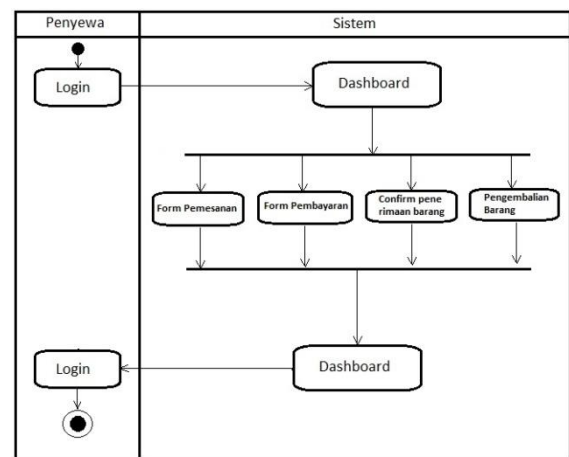
Gambar 2. Use Case Diagram Admin



Gambar 5. Activity Diagram Admin

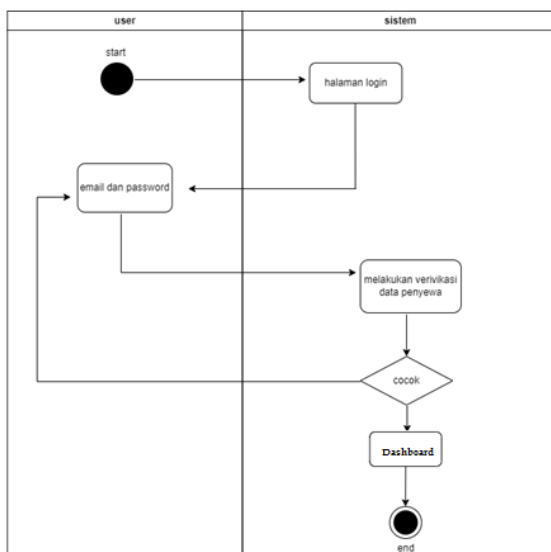


Gambar 3. Use Case Diagram Penyewa



Gambar 6. Activity Diagram penyewa

Rancangan Diagram Activity



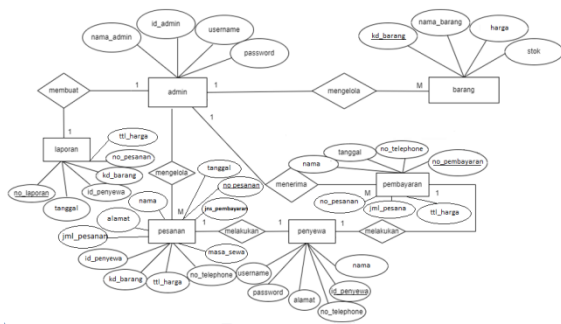
Gambar 4. Activity Diagram Login

A. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak merupakan tahapan lanjutan agar diketahui bagaimana gambaran dan proses suatu sistem dibentuk.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.



Gambar 7. Entity Relationship Diagram

Spesifikasi File

- a. Spesifikasi file data Barang
 Nama : Data Barang
 Akronim : Barang
 Fungsi : Untuk menyimpan data barang
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record: 36
 Kunci field : kd_barang
 Software : Mysql

Table 1. Spesifikasi file data barang

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Kode barang	Kd_barang	Var char	4	Primary Key
2.	Nama barang	Nama_barang	Var char	20	
3.	Harga sewa	Harga_sewa	Int	10	-
4.	Stok	Stok	Int	2	-

- b. Spesifikasi file data Admin
 Nama : Admin
 Akronim : Admin
 Fungsi : Untuk menyimpan data admin
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record : 60
 Kunci field : id_admin

Software : Mysql

Table 2. Spesifikasi file data admin

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Nama admin	Nama_admin	Var char	25	-
2.	Id admin	Id_Admin	Int	10	Primary Key
3.	Username	username	Var char	15	-
4.	Password	password	Char	10	-

- c. Spesifikasi file Data Penyewa
 Nama : Data penyewa
 Akronim : Penyewa
 Fungsi : Untuk menyimpan data penyewa
 Tipe file : File master
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record : 95
 Kunci field : id_Penyewa
 Software : Mysql

Table 3. Spesifikasi file Data Penyewa

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Id penyewa	Id_Penyewa	Int	10	Primary Key
2.	Nama Penyewa	Nama	Var char	25	-
3.	No telephone	No_telephone	Int	15	-
4.	Alamat	alamat	Var char	20	-
5.	Username	username	Var char	15	-
6.	Password	password	Char	10	-

- d. Spesifikasi file Data pesanan
 Nama : data pesanan
 Akronim : data pesanan / kontrak
 Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan
 Tipe file : File transaksi
 Organisasi file : Indexed sequential

Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record : 102
 Kunci field : no_pesanan
 Software : Mysql

Table 4. Spesifikasi file Data Pesanan

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Nomor pesanan	No_pesanan	Int	8	Primary Key
2.	Id Penyewa	Id_penyewa	Varchar	10	-
3.	nama	nama	Varchar	25	-
4.	alamat	alamat	Varchar	20	-
5	Nomor telephone	No_telephone	int	15	-
6	Kode barang	Kd_barang	int	4	-
7	Jumlah pesanan	Jml_pesanan	int	2	-
8	Total harga	Ttl_harga	int	10	-
9	Masa sewa	Masa_sewa	int	2	-
10	Jenis Pembayaran	Jns_pembayaran	Varchar	6	-
11	tanggal	tanggal	Date		

- e. Spesifikasi file Data pembayaran
- Nama : Data pembayaran
 Akronim : pembayaran
 Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran
 Tipe file : File transaksi
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record : 68
 Kunci field : dataPembayaran
 Software : Mysql

Table 5. Spesifikasi file Data Pembayaran

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Nomor pembayaran	No_pembayaran	Int	8	Primary Key

2.	Tanggal	Tanggal	Date	-	-
3.	Nama	Nama	Varchar	25	-
4.	Nomor telephone	No_telephone	int	15	-
5	Nomor pesanan	No_pesanan	int	8	-
6	Jumlah pesanan	Jml_pesanan	int	2	-
7	Total harga	Ttl_harga	int	10	-

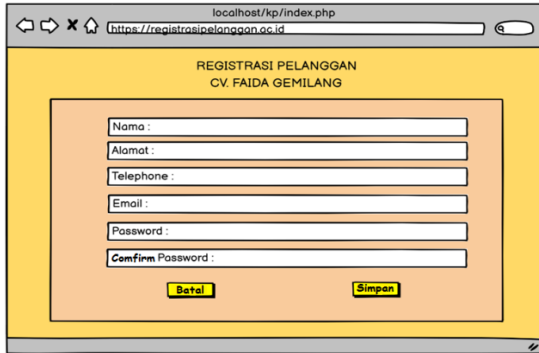
- f. Spesifikasi file Laporan
- Nama : Laporan
 Akronim : Laporan
 Fungsi : Untuk menyimpan data Laporan
 Tipe file : File Laporan
 Organisasi file : Indexed sequential
 Akses file : Random
 Media : Komputer
 Panjang record : 40
 Kunci field : no_laporan
 Software : Mysql

Table 6. Spesifikasi file Data Laporan

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	Nomor laporan	No_laporan	Int	8	Primary Key
2.	Tanggal	Tanggal	Date	-	-
3.	Id Penyewa	Id_penyewa	Varchar	10	-
4.	Kode barang	Kd_barang	Varchar	4	-
5	Nomor pesanan	No_pesanan	int	8	-
6	Total harga	Ttl_harga	int	10	-

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

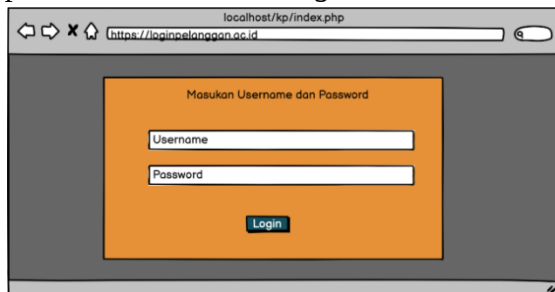
Halaman *mockup* registrasi penyewa digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari kolom nama, *password*, konfirmasi *password* hingga tombol simpan.



The mockup shows a registration form titled "REGISTRASI PELANGGAN CV. FAIDA GEMILANG". It includes input fields for Nama, Alamat, Telephone, Email, Password, and Confirm Password. There are "Batal" and "Simpan" buttons at the bottom.

Gambar 8. *Mockup* Registrasi Penyewa

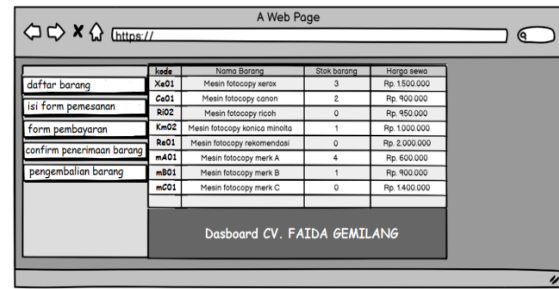
Halaman mockup login calon siswa sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan yaitu kolom *username*, *password* dan tombol login.



The mockup shows a login form titled "Masukan Username dan Password". It includes input fields for Username and Password, and a "Login" button.

Gambar 9. *Mockup* Login

Halaman *mockup* *Dashboard* penyewaan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan yaitu area navigasi daftar barang hingga pengembalian barang, sebelah kanan kode, nama barang, stok barang dan harga satuan.

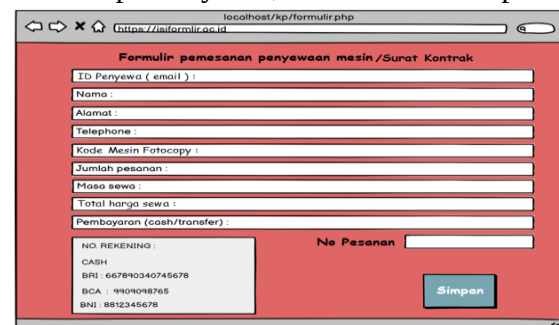


The mockup shows a dashboard titled "Dashboard CV. FAIDA GEMILANG". It includes a table with columns: Kode, Nama Barang, Stok barang, and Harga sewa. The table contains data for various items like Mesin fotocopy and Mesin fotocopy mini.

Kode	Nama Barang	Stok barang	Harga sewa
daftar barang			
Ke01	Mesin fotocopy canon	3	Rp. 1500.000
Co01	Mesin fotocopy canon	2	Rp. 900.000
Ro02	Mesin fotocopy rish	0	Rp. 950.000
Kn02	Mesin fotocopy kanica minolta	1	Rp. 1000.000
Re01	Mesin fotocopy rekomendasi	0	Rp. 2.000.000
ma01	Mesin fotocopy merk A	4	Rp. 600.000
mb01	Mesin fotocopy merk B	1	Rp. 900.000
mc01	Mesin fotocopy merk C	0	Rp. 1.400.000

Gambar 10. *Mockup* *Dashboard* Penyewaan

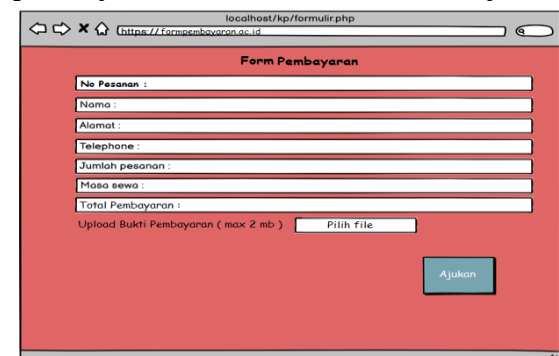
Halaman *form* pemesanan penyewaan atau surat kontrak digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari email, kolom nama, alamat, *telephone*, jumlah pesanan, masa sewa, total harga sewa, no pesanan hingga metode pembayaran, serta tombol simpan.



The mockup shows a form titled "Formulir pemesanan penyewaan mesin / Surat Kontrak". It includes input fields for ID Penyewa (email), Nama, Alamat, Telephone, Kode Mesin Fotocopy, Jumlah pesanan, Masa sewa, Total harga sewa, and Pembayaran (cash/transfer). There is a "Simpan" button.

Gambar 11. *Mockup* *Form* Penyewaan

Halaman *form* pembayaran digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari email, kolom nama, alamat, telephone, jumlah pesanan, masa sewa, total bayar hingga *upload* bukti pembayaran, serta tombol ajukan.



The mockup shows a form titled "Form Pembayaran". It includes input fields for No Pesanan, Nama, Alamat, Telephone, Jumlah pesanan, Masa sewa, and Total Pembayaran. There is a "Pilih File" button for uploading a payment proof and an "Ajukan" button.

Gambar 12. *Mockup* *Form* Pembayaran

Halaman konfirmasi penerimaan barang digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan dimulai dari cek daftar kondisi barang lengkap, kondisi barang baik hingga hingga kelengkapan dokumen serta serta kolom komentar dan simpan.

Gambar 13. *Mockup* Konfirmasi barang

Halaman pengembalian barang digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan dimulai dari no pemesan, nama, alamat, masa sewa hingga tanggal sewa serta tombol kirim.

Gambar 14. *Mockup* Pengembalian barang

Halaman Dashboard Admin sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan yaitu area navigasi daftar barang hingga laporan barang, sebelah

kanan kode, nama barang, stok barang dan harga satuan.

No	kode	Nama Barang	Stok barang	Harga sewa
1	Xa01	Mesin fotocopy xerox	3	Rp. 1.500.000
2	Ca01	Mesin fotocopy canon	2	Rp. 900.000
3	Ri02	Mesin fotocopy ricoh	0	Rp. 950.000
4	Ka02	Mesin fotocopy konica minolta	1	Rp. 1.000.000
5	Re01	Mesin fotocopy rekomendasi	0	Rp. 2.000.000
6	ma01	Mesin fotocopy merk A	4	Rp. 600.000
7	mb01	Mesin fotocopy merk B	1	Rp. 900.000
8	mc01	Mesin fotocopy merk C	0	Rp. 1.400.000

Gambar 15. *Mockup* Dashboard Admin

Halaman Data barang sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan yaitu area navigasi daftar barang hingga laporan barang, sebelah kanan kode, nama barang, stok barang, harga satuan, tombol input, tombol edit dan tombol hapus.

No	kode	Nama Barang	Stok barang	Harga sewa
1	Xa01	Mesin fotocopy xerox	3	Rp. 1.500.000
2	Ca01	Mesin fotocopy canon	2	Rp. 900.000
3	Ri02	Mesin fotocopy ricoh	0	Rp. 950.000
4	Ka02	Mesin fotocopy konica minolta	1	Rp. 1.000.000
5	Re01	Mesin fotocopy rekomendasi	0	Rp. 2.000.000
6	ma01	Mesin fotocopy merk A	4	Rp. 600.000
7	mb01	Mesin fotocopy merk B	1	Rp. 900.000
8	mc01	Mesin fotocopy merk C	0	Rp. 1.400.000

Gambar 16. *Mockup* Data Barang

Halaman data pesanan digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari email, kolom nama, alamat, telephone, pesanan, masa sewa, harga sewa, hingga pembayaran, serta tombol terima pesanan.

Gambar 17. *Mockup* Data Pesanan

Halaman *form* konfirmasi pembayaran digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari no pembayaran, no pesanan, nama, alamat, *telephone*, jumlah pesanan, total pembayaran, bukti transfer, serta tombol kirim.

Gambar 18. *Mockup* Konfirmasi Pembayaran

Halaman *form* konfirmasi pengembalian barang digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari no pesanan, nama, alamat, masa sewa, tanggal sewa, serta tombol konfirmasi.

Gambar 19. *Mockup* Konfirmasi Pembayaran

Halaman Laporan Penyewaan Mesin Fotocopy digunakan sebagai gambaran secara garis besar desain dan kebutuhan yang akan dikembangkan dan ditampilkan mulai dari lihat laporan, buat laporan baru, cetak laporan, hapus laporan, hingga kembali ke Dashboard.

Gambar 20. *Mockup* Menu Laporan

KESIMPULAN

Hasil dari studi literatur, pengumpulan data, analisa masalah, kebutuhan sistem, dan pembahasan dapat disimpulkan dalam uraian sebagai berikut:

1. Dengan rancangan sistem yang sudah terkomputerisasi dan berbasis web ini diharapkan memberikan kemudahan dalam pengembangan sistem penyewaan mesin fotocopy secara online tanpa harus datang langsung ke sehingga lebih efisien dan aman.

2. Memudahkan penyewa dan admin melaksanakan transaksi-transaksi penyewaan tanpa harus bertemu.
3. Memberikan gambaran dan rancangan yang dapat memudahkan proses pengembangan berikutnya.

Saran

Dari kesimpulan tersebut perancangan sistem penerimaan siswa baru secara online, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Dengan sistem berbasis web yang diharapkan bisa mengurangi interaksi langsung sehubungan dengan kondisi pandemi.
2. Kedepan nanti diharapkan dapat dikembangkan dan disempurnakan lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Baumeister, H. (2019). *Sistem Informasi Inventory Sparepart Mobil Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Pt. Nusantara Autoworld*
- Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). *Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Jumanaka*, 1(1), 61–70.
- Jatmiko, Dadang Prasetyo. (2017). *Pengantar Manajemen Keuangan. Diandra Kreatif*.
- Kesuma, C., & Rahmawati, L. (2017). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas. Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol 7(No 3), 1–9
- Lastiansah, Sena. 2012. *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Lisnawanty. (2014). *Perancangan Sistem Informasi Kearsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Multiuser. Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(2), 161–175.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan perancangan sistem. Abdi Sistematika*.
- Nurhayati, Fitri (2018), *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web (STUDI KASUS HOKBEN AREA SURABAYA). Undergraduate thesis, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945*.
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning
- Sunarya, P. A., Saptono, A., & Daniel, D. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Bus Pariwisata Pada PO. Haryanto Tangerang Berbasis Web. Journal Sensi*, 6(1), 1–12
- Subekti. (2015) *Tata Kelola Penyewaan*, Andi, Yogyakarta.
- Suryani, Tatik. (2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet: Implikasinya pada Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trimahardika, Reza., & Sutinah, Entin. (2017). *Penggunaan Metode Rapid Application Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. Jurnal Informatika*, 4 (2), 249-260.