

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA ASABRI

Ageng Primadi¹, Jumadi Jepri², Aan Risdiana³

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
agengprimadi9@gmail.com, jumadi.jepri@gmail.com, Risdi_ann@live.com*

ABSTRAK

Perkembangan zaman telah membuat kebutuhan manusia akan sebuah gedung semakin berkembang, manusia tidak lagi membangun gedung hanya untuk tempat tinggal semata, akan tetapi manusia juga membangun gedung untuk perkantoran, pusat pertokoan, tempat ibadah, dan lain-lain. Tujuan penelitian adalah untuk merancang suatu sistem informasi pengolahan data Penyewaan dan kegiatan Penyewaan yang dapat memudahkan dalam proses pemesanan, pengolahan data penyewa pada Gedung Serbaguna ASABRI, sehingga pendataan menjadi efektif, efisien, tepat guna, dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang berkenaan dengan pengelolaan data serta proses pemesanan. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, serta melakukan penelitian kepustakaan sesuai dengan masalah sistem informasi yang dibuat, metode pengembangan sistem yang dibuat yaitu menggunakan metode *research and development (R&D)/forward engineering research*. Dimana dalam membangun sistem ini dibantu dengan perancangan sistem yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Maka dari itu tujuan dibuatnya sistem ini yaitu untuk memudahkan dalam menganalisis data supaya mendapatkan informasi dan laporan mengenai data penyewaan pada gedung serbaguna ASABRI.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penyewaan, Gedung Serbaguna ASABRI.

ABSTRACT

The development of the times has made the human need for a building growing, humans no longer build buildings only for living quarters, but humans also build buildings for offices, shopping centers, places of worship, and others. The purpose of this research is to design a data processing information system for rental and rental activities that can facilitate the ordering process, data processing of tenants at the ASABRI Multipurpose Building, so that data collection becomes effective, efficient, efficient, and can help resolve problems related to data management and order process. The method used for this research is data collection techniques such as interviews, observations, and conducting library research in accordance with the information system problems created. The system development method used is the research and development (R&D) / forward engineering research method. Where in building this system is assisted by system design, namely Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Sequence Diagrams and Class Diagrams. Therefore, the purpose of making this system is to make it easier to analyze data in order to obtain information and reports on rental data on buildings as ASABRI.

Keyword: Systems Information, booking, multipurpose building ASABRI.

PENDAHULUAN

Gedung Serbaguna ASABRI merupakan salah satu usaha dari PT. ASABRI (Persero) yang terlingkup dalam bagian sewa-menyewa gedung, mulai dari digunakannya tempat untuk melakukan pertemuan, resepsi pernikahan, seminar, talkshow, pameran, dan lain-lainnya. Gedung Serbaguna ASABRI juga bekerja sama dengan berbagai macam catering dan vendor untuk memenuhi kebutuhan di setiap acara. Dalam penyewaan Gedung Serbaguna ASABRI masih menggunakan sistem manual, dimana

staff harus *input manual* dari setiap kegiatan, mulai dari pihak penyewa datang untuk memboking tanggal lalu di tulis pada kalender/*whiteboard*, melakukan proses laporan transaksi pembayaran masih secara maual dengan cara mencatatnya, mengisi data diri pihak penyewa di tulis dalam buku tamu yang mengakibatkan sering terjadinya tidak efisien dalam mencari kembali data pelanggan, mencatat laporan bulanan hingga informasi tanggal yang sudah di booking oleh pihak penyewa lainnya efektif terkadang sering

terjadinya *double* booking. Dengan begitu seiring berjalannya waktu sering terjadinya kesalahan mulai dari tanggal yang sudah dipesan sering terjadi *double booking* oleh pihak penyewa lainnya, selain itu sering terjadi kesalahan dalam menginput data dan rekapan laporan bulanan, dengan menggunakannya sistem manual juga membutuhkan waktu yang lama sehingga menjadi tidak efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan aplikasi ini Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode *Ground Research*. Berbeda dari kebanyakan penelitian yang mana dari teori dijabarkan hipotesis sesuai dengan masalah yang ingin dipecahkan, dan kemudian dilakukan verifikasi untuk menguji kebenaran hipotesis. Akan tetapi, *grounded research* bertolak dari fakta dan dari fakta tanpa teori dicoba mewujudkan suatu teori. Metode yang digunakan dalam *grounded research* adalah studi perbandingan yang bertujuan untuk menentukan seberapa jauh gejala berlaku umum. Dalam *grounded research* data merupakan sumber teori, dan teori disebut *grounded* karena teori tersebut berdasarkan data. Data yang diperoleh dapat dibandingkan melalui kategori-kategori (Moclash Favian, 2013).

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk mendapatkan data-data dan informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini adalah Observasi dan Wawancara

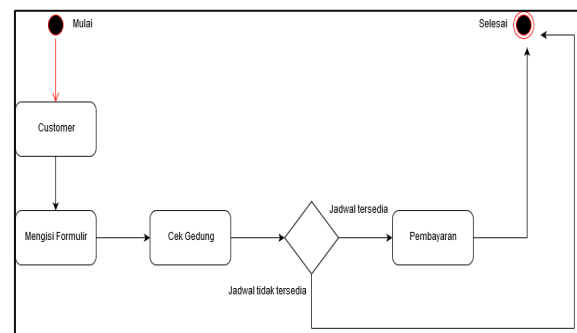
Objek dalam penelitian ini adalah laporan data barang ruangan kelas dan ruangan praktek siswa serta pengelolaan data peminjaman dan pengajuan barang sarana prasarana penyewaan gedung sebagai ASABRI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Aplikasi sistem informasi yang akan dibuat ini peneliti menganggap akan mempermudah dalam penyusunan pengolahan data-data yang mudah untuk dicari.

Activity Diagram

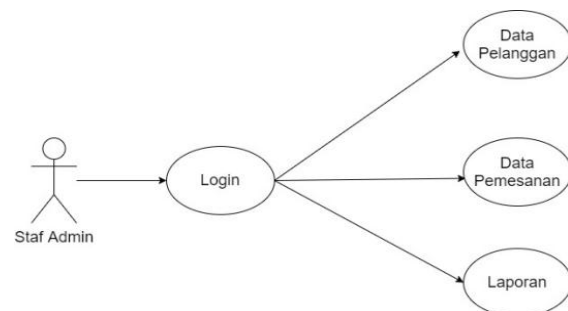
Activity Diagram sistem penyewaan gedung serbaguna yaitu :



Gambar 1. Activity Diagram

Use Case Diagram

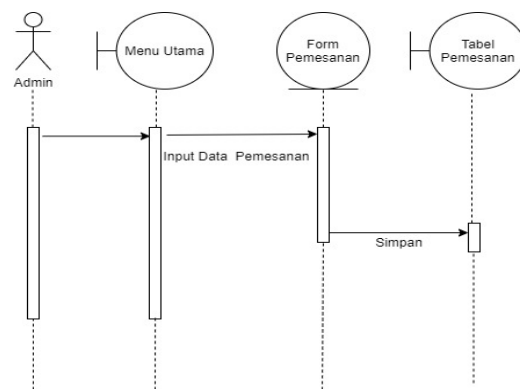
Use Case diagram memperlihatkan hubungan antara aktor dan use case. Aktor merepresentasikan seorang user atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan use case merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara user dengan sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.



Gambar 3. Sequence Diagram

Tampilan Rancang Layar

Peneliti membuat rancangan sistem informasi menggunakan pemrograman Java dan IDE yaitu yang digunakan adalah Netbeas dan juga database menggunakan MySQL. Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada computer standarlone ataupun pada lingkungan jaringan. (Bay Haqi, 2019). Sedangkan Netbeans adalah sebuah Integrated Development Environment (IDE) untuk membuat aplikasi dengan Java, PHP, C, C++ dan HTML. Secara garis besar, Netbeans IDE bekerja menyerupai Microsoft Visual Studio maupun Dreamweaver dalam konteks sebagai aplikasi yang memiliki lingkungan kerja lengkap untuk membangun aplikasi lain (Jubilee Enterprise, 2015). MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis, MySQL merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya SQL (Structured Query Language), (M. Hilmi Masruri, 2015).

Berikut adalah tampilan dari Rancang Bangun Sistem Informasi yang sudah peneliti buat

Tampilan Menu Login



Gambar 4. Tampilan Menu Login

Tampilan menu login ini tampil diawal aplikasi ini dijalankan, dan di tampilan ini terdapat *Username* dan *Password* untuk admin mengisi supaya dapat mengakses program tersebut, jika berhasil maka akan langsung masuk ke tampilan menu utama.

Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Berisi form dari tombol pemilihan proses pemesanan Gedung yang dapat langsung terhubung satu sama lainnya, yang berisi data pelanggan, pemesanan, laporan, transaksi dan tombol keluar untuk kembali ke form login.

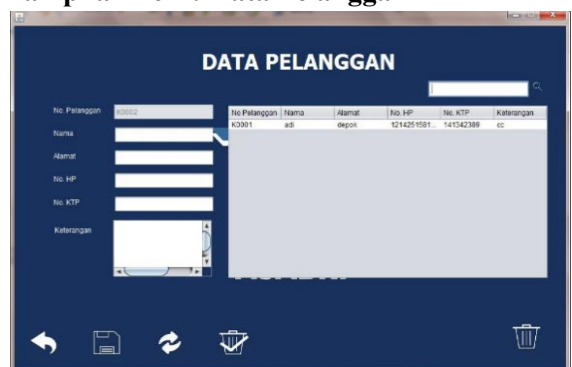
Tampilan Form Menu Tamu



Gambar 6. Tampilan Form Menu Tamu

Halaman form menu utama adalah form yang berisi tombol tamu dan keluar yang dimana tombol tamu akan langsung terhubung kedalam form daftar tamu yang datang ke gedung serbaguna ASBRI, dan tombol keluar akan langsung kembali kedalam form login.

Tampilan Form Data Pelanggan



Gambar 7. Tampilan Form Data Pelanggan

Halaman data pelanggan berisikan data pelanggan seperti nama, alamat, no hp, no ktp, dan keterangan penyewaan.

Tampilan Form Pemesanan

Gambar 8. Tampilan Form Pemesanan

Berisikan halaman yang didalamnya input data untuk tanggal masuk, jam masuk, jam keluar, nama, paket, keterangan paket, catering, dan keterangan catering yang dimana nanti akan dihitung otomatis total harga dari pemesanan di dalam sistem. Tombol simpan untuk menyimpan data yang telah dimasukkan keluar akan kembali ke menu utama hapus akan menghapus data yang ada dalam tabel dan tombol chek untuk menghitung total dari paket dan catering yang dipilih

Tampilan Form Daftar Tamu

Gambar 9. Tampilan Form Daftar Tamu

Pada tampilan form Pengajuan Barang yaitu untuk memasukan data barang yang ingin diajukan, di form ini terdapat button simpan untuk menyimpan data, button ubah untuk mengubah data yang sudah tersimpan, button hapus untuk menghapus data, button clear untuk mengosongkan form, dan button kembali untuk kembali ke menu utama.

Tampilan Laporan Daftar Pelanggan

Gambar 10. Tampilan Form Daftar User

Pada halaman ini berisi laporan data pelanggan atau lebih tepatnya biodata pelanggan agar jika terjadi sesuatu dapat dengan mudah.

Tampilan Menu Transaksi

Gambar 11. Tampilan Form Transaksi

Pada form transaksi adalah form pembayaran yang telah dipesan sebelumnya yang akan dicari otomatis jika sudah memesan dan akan keluar semua tagihan yang akan dibayarkan pelanggan, tombol print untuk membuat nota bukti pembayaran untuk pelanggan, save untuk memasukkan data kedalam tabel, hapus untuk menghilangkan data didalam tabel, tombol keluar untuk kembali kedalam menu utama.

Tampilan Laporan Pengajuan Barang

Gambar 12. Tampilan Laporan Pengajuan Barang

Laporan pemesanan adalah data pemesanan pelanggan yang akan menyewa gedung serbaguna ASABRI dalam penentuan paket tanggal dan catering yang akan digunakan nantinya.

Tampilan Laporan Transaksi

No Transaksi	No Pelanggan	No pemesanan	Nama	Total Biaya	Bayar	Kembali
T001	PE001	P001	Adi	Rp. 85000000	Rp. 85000000	Rp. 0

22 Agustus 2020
Kepala Gudang Serba Guna

Gambar 13. Tampilan Rekap Absensi Siswa

Tampilan laporan transaksi adalah berisi hasil pembayaran pelanggan yang telah melunasi penyewaan gedung serbaguna ASABRI.

Tampilan Laporan Peminjaman Barang

No Transaksi	Nama	Paket	Catring	Tanggal Pesan	Keterangan
T001	Adi	Paket A	Marosa Catring	02 Agustus	-

Total Biaya Rp. 85000000
Bayar Rp. 85000000
Kembali Rp. 0

Gambar 14. Tampilan Laporan Data Siswa

Tampilan nota transaksi adalah struk bukti pembayaran yang akan diberikan pihak gedung kepada pelanggan sebagai bukti telah membayar.

Tampilan Laporan Data Barang

Nama	No Handphone	Tanggal Pesan
Widad	842312312	20/08/2020

22 Agustus 2020
Kepala Gudang Serba Guna

Gambar 15. Tampilan Laporan Data Barang

Tampilan laporan data tamu adalah tamu yang datang untuk melihat siapa saja yang telah datang untuk survei gedung serbaguna ASABRI.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penyewaan Gedung Serbaguna ASABRI semua kegiatan yang berhubungan dengan proses pemesanan, pengolahan data dan pembuatan laporan dengan baik dan lancar. Pada aplikasi ini, bagian Staf Admin dan Staf Keuangan dapat dipermudah dalam proses pemesanan, transaksi dan pembuatan laporan data dengan cepat dan akurat serta dapat di-update dengan mudah. Aplikasi ini diharapkan akan mempermudah kegiatan atau aktivasi pekerjaan yang memerlukan kecepatan dan ketetapan informasi. Selama perancangan sampai uji coba sistem yang dibuat. Sistem proses pemesanan penyewaan gedung serbaguna lebih efektif dan akurat dalam pembuatan laporan data penyewaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif M. Firman. (2019). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. CV Qiara Media.
- Enterprise Jubilee. (2015). *Mengenal Java dan Database dengan Netbeans*. Jakarta. PT Elex Media Kmpindo.
- Tohari, Hammim. (2014). *Astah; Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi) dengan Java. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Masruri M. Hilmi. (2015). *Membangun SMS Gateway dengan Gammu & Kalkun*. Jakarta. PT Elex Media Kmpindo.
- Miyanto M. Thoha. (2015). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta. PT Elex Media Kmpindo..
- Akil, Ibnu. (2018). *Referensi Dan Panduan UML 2.4 Singkat Tepat Jelas*. Jakarta: Andi