

**PROGRAM BANTU PENYEWAAN PLAYSTATION BERBASIS WEB
STUDI KASUS V.A.V GAME STATION**

Skripsi



oleh
DEVAN SAMBUDI Y BALUKH
72120058

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2018

**PROGRAM BANTU PENYEWAAN PLAYSTATION BERBASIS WEB
STUDI KASUS V.A.V GAME STATION**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

DEVAN SAMBUDI Y BALUKH
72120058

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PROGRAM BANTU PENYEWAAN PLAYSTATION BERBASIS WEB STUDI KASUS V.A.V GAME STATION

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Januari 2018



DEVAN SAMBUDI Y BALUKH
72120058

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PROGRAM BANTU PENYEWAAN PLAYSTATION
BERBASIS WEB
STUDI KASUS V.A.V GAME STATION

Nama Mahasiswa : DEVAN SAMBUDI Y BALUKH

N I M : 72120058

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 5 Januari 2018

Dosen Pembimbing I



HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., MT

Dosen Pembimbing II



ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN

PROGRAM BANTU PENYEWAAN PLAYSTATION BERBASIS WEB
STUDI KASUS V.A.V GAME STATION

Oleh: DEVAN SAMBUDI Y BALUKH / 72120058

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
21 Desember 2017


Yogyakarta, 5 Januari 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T
2. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.
3. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

Dekan

Ketua Program Studi


(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)


(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus berkat Kasih dan Pernyertaan-Nya selama ini, Penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Program Bantu Penyewaan Playstation Berbasis Web Studi Kasus V.A.V Game Station”. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana.


Penulis juga ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi, maka dari itu ucapan ini diberikan kepada :

1. Budi Susanto, S.Kom., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana yang telah memberikan izin untuk terlaksananya skripsi ini.
2. Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA., M.T. selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah membimbing penulis dengan memberikan masukan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Erick Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah membimbing penulis dengan sabar dan baik dalam penyusunan skripsi ini.
4. Semua dosen akademik dan karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana atas ilmu, dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Pihak V.A.V Game Station yang telah membantu dengan memberikan berbagai data yang diperlukan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua teman yang telah memberikan bantuan, serta motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Keluarga besar Balukh di kota Kupang yang selalu mendukung penulis di dalam Doa, serta tak hentinya memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Januari 2018

Penulis,



Devan Sambudi Y Balukh

©UKD

ABSTRAK

Proses penyewaan playstation pada V.A.V Game Station mengalami beberapa kendala ketika penyewa ingin melakukan penyewaan playstation. Kendala yang muncul ialah pada saat penyewa ingin memperoleh informasi playstation yang akan disewa. Penyewa harus terlebih dahulu menghubungi pihak rental agar memperoleh informasi detail playstation tersebut. Hal ini terjadi karena proses penyajian informasi yang digunakan oleh pihak V.A.V Game Station kurang tepat. Penyajian informasi yang digunakan untuk usaha penyewaan playstation ini ialah hanya melalui poster yang dipasang di jalan, sehingga informasi detail dari playstation yang disewakan tersebut tidak ditampilkan. Hal ini dapat berdampak menurunnya niat dari penyewa untuk melakukan penyewaan playstation.

Untuk memudahkan proses penyewaan playstation pada V.A.V Game Station, dibutuhkan sebuah program bantu penyewaan playstation yang dapat menyajikan informasi detail dari playstation yang disewakan, serta dapat melakukan proses penyewaan pada program bantu tersebut. Program bantu ini dibuat berbasis web, agar dapat diakses dimana saja dengan tambahan layanan *SMS Gateway* yang digunakan sebagai pemberitahuan informasi penyewaan kepada penyewa.

Dengan adanya program bantu penyewaan ini, Penyewa cukup mengakses *website* V.A.V Game Station untuk memperoleh informasi detail playstation yang akan disewa. Penyewa juga dapat langsung melakukan proses penyewaan playstation secara *online* pada *website* tersebut. Penyewa juga akan memperoleh informasi penyewaan playstation berupa *SMS* yang dikirimkan ke penyewa, apabila penyewaan playstation telah berhasil diproses.

Kata Kunci : Program bantu penyewaan playstation, Penyewaan, Website, SMS Gateway

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Spesifikasi Sistem	3
1.5. Tujuan & Manfaat Penelitian	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Sistem Informasi	6
2.2. Komponen Sistem Informasi	6
2.3. Sistem Informasi Berbasis Website	8
2.4. Sistem Informasi Penyewaan	9
2.5. SMS Gateway	10
2.6. Cara kerja SMS Gateway	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1. Analisis Data	12

3.2.	Use Case.....	12
3.3.	Data Flow Diagram (DFD)	21
3.3.1.	DFD Level 0.....	21
3.3.2.	DFD Level 1.....	21
3.3.3.	DFD Level 2.....	22
3.4.	Activity Diagram.....	26
3.5.	Sequence Diagram	34
3.6.	Model Data Logika (MDL).....	41
3.6.1.	MDL 1 : Identifikasi Entitas Utama.....	41
3.6.2.	MDL 2 : Hubungan Antar Entitas.....	42
3.6.3.	MDL 3 : Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif.....	43
3.6.4.	MDL 4 : Menentukan Kunci Tamu.....	43
3.6.5.	MDL 5 : Menentukan Aturan Bisnis.....	44
3.6.6.	MDL 6 : Menentukan Atribut Bukan Kunci.....	45
3.6.7.	MDL 7 : Validasi Aturan Normalisasi.....	45
3.6.8.	MDL 8 : Kamus Data.....	46
3.7.	Entity Relationship Diagram (ERD)	48
3.8.	Rancangan Antarmuka	49
3.8.1.	Rancangan Input.....	49
3.8.2.	Rancangan Output.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....		67
4.1.	Implementasi Sistem.....	67
4.1.1.	Tampilan Awal.....	67
4.1.2.	Tampilan Penyewaan.....	68
4.1.3.	Tampilan Login Admin	71
4.1.4.	Tampilan Konfirmasi Penyewaan	72
4.1.5.	Tampilan Konfirmasi Pengembalian	74
4.1.6.	Tampilan Laporan Transaksi	76
4.2.	Analisis Sistem.....	78

4.2.1. Proses Penyewaan & Pengembalian Sebelum Menggunakan Sistem.....	79
4.2.2. Proses Penyewaan & Pengembalian Setelah Menggunakan Sistem.....	80
4.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem	81
4.3.1. Kelebihan Sistem	81
4.3.2. Kekurangan Sistem	82
BAB V PENUTUP	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN A : LISTING PROGRAM	85
LAMPIRAN B : DOKUMEN-DOKUMEN TERKAIT	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cara kerja SMS Gateway	11
Gambar 3.1. Use case.....	14
Gambar 3.2. DFD level 0	21
Gambar 3.3. DFD level 1	22
Gambar 3.4. DFD level 2 proses 1 : Setup data admin, setup data playstation, setup data penyewa, setup data transaksi	23
Gambar 3.5. DFD level 2 proses 1 : Setup data penyewa, setup data transaksi ...	23
Gambar 3.6. DFD level 2 proses 2 : Penyewaan playstation.....	24
Gambar 3.7. DFD level 2 proses 3 : Pengembalian playstation	25
Gambar 3.8. DFD level 2 proses 4 : Cetak laporan transaksi	25
Gambar 3.9. Activity diagram login admin	26
Gambar 3.10. Activity diagram setup data admin	27
Gambar 3.11. Activity diagram setup data playstation	28
Gambar 3.12. Activity diagram setup data penyewa	29
Gambar 3.13. Activity diagram setup data transaksi	30
Gambar 3.14. Activity diagram penyewaan playstation	31
Gambar 3.15. Activity diagram pengembalian playstation.....	32
Gambar 3.16. Activity diagram cetak laporan transaksi	33
Gambar 3.17. Sequence diagram setup data admin	34
Gambar 3.18. Sequence diagram setup data playstation.....	35
Gambar 3.19. Sequence diagram setup data penyewa	36
Gambar 3.20. Sequence diagram setup data transaksi	37
Gambar 3.21. Sequence diagram penyewaan playstation.....	38
Gambar 3.22. Sequence diagram pengembalian playstation	39
Gambar 3.23. Sequence diagram cetak laporan transaksi.....	40
Gambar 3.24. Model data logika (MDL) 1	42

Gambar 3.25. Model data logika (MDL) 2	42
Gambar 3.26. Model data logika (MDL) 3	43
Gambar 3.27. Model data logika (MDL) 4	44
Gambar 3.28. Model data logika (MDL) 6	45
Gambar 3.29. Entity relationship diagram (ERD)	48
Gambar 3.30. Halaman pilihan paket playstation	49
Gambar 3.31. Halaman pilihan kategori playstation.....	50
Gambar 3.32. Halaman informasi data playstation only.....	51
Gambar 3.33. Halaman informasi data playstation paket	51
Gambar 3.34. Halaman data penyewaan (Penyewa).....	52
Gambar 3.35. Halaman konfirmasi data penyewaan	53
Gambar 3.36. Halaman informasi penyewaan telah terkirim	54
Gambar 3.37. Halaman login admin	54
Gambar 3.38. Halaman beranda admin (Pemilik).....	55
Gambar 3.39. Halaman setup data admin	56
Gambar 3.40. Halaman setup data playstation.....	57
Gambar 3.41. Halaman setup data penyewa	58
Gambar 3.42. Halaman setup data transaksi	59
Gambar 3.43. Halaman filter laporan transaksi	60
Gambar 3.44. Halaman beranda admin (Karyawan).....	61
Gambar 3.45. Halaman setup data penyewa	62
Gambar 3.46. Halaman setup data transaksi	63
Gambar 3.47. Konfirmasi penyewaan pada ponsel penyewa	64
Gambar 3.48. Halaman nota penyewaan (Pemilik)	65
Gambar 3.49. Halaman nota penyewaan (Karyawan)	65
Gambar 3.50. Halaman laporan transaksi (Pemilik)	66
Gambar 4.1. Halaman utama.....	67
Gambar 4.2. Halaman utama dengan batasan waktu sewa	68

Gambar 4.3. Halaman detail playstation	69
Gambar 4.4. Halaman form penyewaan.....	69
Gambar 4.5. Batasan waktu sewa	70
Gambar 4.6. Halaman konfirmasi data penyewaan	70
Gambar 4.7. Halaman informasi penyewaan	71
Gambar 4.8. Halaman login admin	72
Gambar 4.9. Verifikasi data login admin	72
Gambar 4.10. Halaman beranda admin.....	73
Gambar 4.11. Halaman transaksi dengan konfirmasi penyewaan	73
Gambar 4.12. Konfirmasi data transaksi.....	74
Gambar 4.13. Halaman transaksi dengan konfirmasi pengembalian.....	75
Gambar 4.14. Konfirmasi selesaikan transaksi dengan cek denda	75
Gambar 4.15. Halaman transaksi dengan status transaksi selesai.....	76
Gambar 4.16. Halaman laporan transaksi	77
Gambar 4.17. Laporan transaksi harian	77
Gambar 4.18. Laporan transaksi bulanan.....	78
Gambar 4.19. Proses penyewaan tanpa sistem	79
Gambar 4.20. Proses pengembalian tanpa sistem	80
Gambar 4.21. Proses penyewaan dengan sistem.....	80
Gambar 4.22. Proses pengembalian dengan sistem	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Deskripsi use case setup data admin	14
Tabel 3.2. Deskripsi use case setup data playstation	15
Tabel 3.3. Deskripsi use case setup data penyewa.....	15
Tabel 3.4. Deskripsi use case setup data transaksi.....	16
Tabel 3.5. Deskripsi use case konfirmasi penyewaan.....	16
Tabel 3.6. Deskripsi use case konfirmasi pengembalian	17
Tabel 3.7. Deskripsi use case cetak laporan transaksi	17
Tabel 3.8. Deskripsi use case setup data penyewa.....	18
Tabel 3.9. Deskripsi use case setup data transaksi.....	18
Tabel 3.10. Deskripsi use case konfirmasi penyewaan.....	19
Tabel 3.11. Deskripsi use case konfirmasi pengembalian	19
Tabel 3.12. Deskripsi use case Penyewaan Playstation	20
Tabel 3.13. Deskripsi use case Menerima SMS Pemberitahuan.....	20
Tabel 3.14. Model data logika (MDL) 5	44
Tabel 3.15. Domain tabel admin.....	47
Tabel 3.16. Domain tabel penyewa.....	47
Tabel 3.17. Domain tabel playstation	47
Tabel 3.18. Domain tabel transaksi.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Koneksi.....	A-1
Lampiran 2 Fungsi	A-1
Lampiran 3 Format tanggal.....	A-1
Lampiran 4 Tanggal dan waktu sewa.....	A-2
Lampiran 5 Hitung lama sewa	A-4
Lampiran 6 Hitung denda.....	A-5
Lampiran 7 Cek data penyewa.....	A-5
Lampiran 8 Beranda website.....	A-5
Lampiran 9 Penyewaan	A-7
Lampiran 10 Penyewaan proses.....	A-14
Lampiran 11 Playstation proses	A-15
Lampiran 12 Informasi proses penyewaan	A-17
Lampiran 13 Login admin.....	A-17
Lampiran 14 Beranda admin.....	A-17
Lampiran 15 Transaksi proses	A-18
Lampiran 16 Nota transaksi	A-19
Lampiran 17 Cetak laporan transaksi.....	A-24
Lampiran 18 Logout admin.....	A-28
Lampiran 19 Kartu Konsultasi Skripsi.....	B-1
Lampiran 20 Formulir Perbaikan (REVISI) Skripsi	B-3

ABSTRAK

Proses penyewaan playstation pada V.A.V Game Station mengalami beberapa kendala ketika penyewa ingin melakukan penyewaan playstation. Kendala yang muncul ialah pada saat penyewa ingin memperoleh informasi playstation yang akan disewa. Penyewa harus terlebih dahulu menghubungi pihak rental agar memperoleh informasi detail playstation tersebut. Hal ini terjadi karena proses penyajian informasi yang digunakan oleh pihak V.A.V Game Station kurang tepat. Penyajian informasi yang digunakan untuk usaha penyewaan playstation ini ialah hanya melalui poster yang dipasang di jalan, sehingga informasi detail dari playstation yang disewakan tersebut tidak ditampilkan. Hal ini dapat berdampak menurunnya niat dari penyewa untuk melakukan penyewaan playstation.

Untuk memudahkan proses penyewaan playstation pada V.A.V Game Station, dibutuhkan sebuah program bantu penyewaan playstation yang dapat menyajikan informasi detail dari playstation yang disewakan, serta dapat melakukan proses penyewaan pada program bantu tersebut. Program bantu ini dibuat berbasis web, agar dapat diakses dimana saja dengan tambahan layanan *SMS Gateway* yang digunakan sebagai pemberitahuan informasi penyewaan kepada penyewa.

Dengan adanya program bantu penyewaan ini, Penyewa cukup mengakses *website* V.A.V Game Station untuk memperoleh informasi detail playstation yang akan disewa. Penyewa juga dapat langsung melakukan proses penyewaan playstation secara *online* pada *website* tersebut. Penyewa juga akan memperoleh informasi penyewaan playstation berupa *SMS* yang dikirimkan ke penyewa, apabila penyewaan playstation telah berhasil diproses.

Kata Kunci : Program bantu penyewaan playstation, Penyewaan, Website, SMS Gateway

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Playstation bukan lagi merupakan suatu teknologi baru yang ada pada saat ini, namun playstation sudah menjadi suatu barang hiburan yang telah mendunia. Saat ini banyak yang sudah menggunakan playstation. Pengguna playstation tersebut terdiri dari kalangan anak – anak hingga kalangan remaja, namun dengan seiring berjalannya waktu para orang dewasa juga mulai ikut serta menggunakan playstation untuk dijadikan sebagai sebuah hiburan.

Bagi para pengguna playstation tentunya tidaklah mudah untuk memperoleh barang hiburan tersebut. Masalah yang timbul ialah harga dari playstation tersebut yang masih cukup mahal. Hal ini yang dijadikan sebagai suatu pertimbangan bagi para pengguna untuk membeli playstation. Dengan melihat potensi ini, oleh sebagian orang hal tersebut dijadikan sebagai suatu ide untuk membuka bidang usaha. Bidang usaha yang dilakukan ini ialah membuka tempat penyewaan playstation. Dengan adanya tempat penyewaan playstation ini para pengguna yang belum mampu untuk membeli playstation dapat menggunakan dan memperoleh playstation dengan harga yang terjangkau yaitu dengan cara disewa.

Salah satu tempat usaha penyewaan playstation yang berada di Yogyakarta ialah V.A.V Game Station. Tempat usaha ini menyediakan penyewaan playstation bagi para pecinta game untuk dibawa pulang. Proses penyewaan yang terjadi di tempat ini masih dilakukan secara manual. Hal pertama yang dilakukan yaitu pihak penyewa terlebih dahulu menghubungi pihak V.A.V Game Station untuk memperoleh informasi playstation, serta memberikan alamat tempat tinggal penyewa melalui telephone seluler.

Setelah penyewa memperoleh informasi playstation yang diinginkan, pihak V.A.V Game Station akan mengantarkan playstation tersebut ke alamat tempat tinggal penyewa. Hal selanjutnya yang dilakukan ketika berada di lokasi tempat tinggal penyewa ialah mengisi nota transaksi penyewaan dengan pihak penyewa, kemudian playstation akan diberikan beserta dengan biaya penyewaan playstation tersebut.

Masalah yang dapat kita peroleh dari penjelasan diatas ialah proses untuk memperoleh informasi playstation yang akan disewa tersebut harus melalui proses tanya jawab terlebih dahulu dengan pihak V.A.V Game Station. Hal ini tentunya cukup memakan waktu bagi penyewa untuk dapat memperoleh sebuah playstation. masalah seperti ini juga bisa berdampak menurunnya niat dari penyewa untuk melakukan penyewaan playstation.

Pada penelitian ini akan dibangun sebuah program bantu penyewaan playstation berbasis web untuk membantu tempat usaha, serta menambah kepuasan penyewa dalam melakukan transaksi penyewaan. Program bantu ini akan memuat informasi playstation yang akan disewakan dan menyediakan form penyewaan sebagai data transaksi penyewaan. Dengan adanya informasi playstation, serta form penyewaan yang tersedia pada program bantu tersebut, nantinya dapat membantu pihak V.A.V Game Station dan memudahkan seseorang untuk melakukan transaksi penyewaan playstation secara *online*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- Bagaimana sistem dapat mempermudah penyewa dalam proses penyewaan playstation secara *online* ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat Batasan – batasan masalah sebagai berikut :

- Sistem tidak menangani proses penyewaan selain jam ber-operasi kerja (09.00 WIB s/d 21.00 WIB).
- Sistem tidak menangani proses penyewaan selain tanggal yang berlaku pada sistem.
- Sistem tidak menangani pembayaran secara *online*.
- Sistem tidak menangani proses perpanjangan penyewaan.

1.4. Spesifikasi Sistem

Spesifikasi Sistem yang akan dibangun antara lain :

- Sistem mampu menampilkan informasi playstation yang akan disewakan.
- Sistem mampu melayani proses penyewaan playstation secara *online*.

Spesifikasi Perangkat Lunak

- Bahasa pemograman : CSS dan PHP
- Tools : Sublime Text dan XAMPP
- Sistem Operasi : Windows 7
- Browser : Mozilla, Google Chrome, dll.

Spesifikasi Perangkat Keras

- PC / Laptop
- Prosesor Intel Core I3. 2.10Ghz
- Memori RAM 2GB DDR3; Harddisk 500GB
- Keyboard & Mouse
- Modem
- Printer

1.5. Tujuan & Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah :

- Membuat sistem informasi yang dapat membantu proses bisnis pada tempat usaha.

Manfaat dari penelitian ini ialah :

- Memudahkan proses bisnis pada tempat usaha.
- Meningkatkan kepuasan pelanggan.
- Menambah pemasukan bagi tempat usaha.
- Memudahkan untuk memperoleh laporan transaksi.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain ialah :

a) Pengumpulan Data

Data yang diperoleh merupakan data yang tersedia di V.A.V Game Station.

b) Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pemilik tempat usaha maupun karyawan yang ada untuk mengetahui gambaran proses bisnis yang terjadi, serta untuk mengetahui kebutuhan informasi yang dibutuhkan untuk pengurusan transaksi penyewaan playstation.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari beberapa bab. Masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Dibawah ini merupakan gambaran sebagai garis besarnya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari teori-teori yang berkaitan dengan konteks atau kasus yang akan dikaji dan memuat penjelasan konsep – konsep yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini mencakup analisis pada setiap teori yang akan diterapkan ke dalam sistem, serta menjelaskan tahap perancangan sistem yang nantinya akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini memuat hasil tentang implementasi dan analisis terhadap sistem yang telah dibuat. Hasil tersebut dalam bentuk gambar dari form, output program serta hasil akhir yang berkaitan dengan proses-proses utama.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini meliputi bab penutup yang terdiri dari kesimpulan terhadap proses dan sistem yang telah dibuat, serta saran terhadap pengembangan sistem yang nantinya dapat dilakukan pada penelitian lanjutan maupun penelitian lainnya.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pada sistem yang telah dibangun, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a) Program Bantu Penyewaan Playstation yang dibuat mampu meningkatkan pelayanan terhadap penyewa dalam melakukan penyewaan playstation dengan disediakannya informasi data playstation yang disewakan. Sistem juga sudah mampu melakukan penyewaan playstation secara *online*, sehingga dapat mempermudah penyewa dalam melakukan transaksi penyewaan.

5.2. Saran

Keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh pembangun, Program Bantu Penyewaan Playstation ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan. Adapun beberapa saran untuk pengembangan sistem yang telah dibuat sebagai berikut :

- a) Sistem ini dapat dikembangkan dengan basis *mobile*, sehingga dapat menyediakan fitur *share location* pada saat proses penyewaan, agar dapat mempermudah dalam proses pengantaran unit playstation.
- b) Sistem pada *SMS Gateway* dapat ditambahkan fitur *Reply SMS* yang berguna bagi penyewa untuk memperoleh informasi terkait penyewaan playstation.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsikawati, M. G. (2015). Pembangunan Sistem Informasi Rental Mobil Dan Motor Dengan SMS Gateway. *UAJY Repository*, 16.
- Aslam, A. N. (2016). Perancangan Sistem Helpdesk Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kualitas Informasi Dan Efisiensi Proses Pelaporan Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Kendal. *UDiNus Repository*, 12-14.
- Ekawati, V. (2015). Perancangan Aplikasi Cinema Dengan Integrasi SMS Gateway. *Jurnal Skripsi STMIK Time*, 9-13.
- Fauzi, B. (2013). Sistem Informasi Penyewaan Mobil Pada Windu Rent Car. *AMIKOM Repository*, 9.
- Tarigan, D. E. (2013). *Membangun SMS Gateway Berbasis Web Dengan Codeigniter*. Yogyakarta: Lokomedia.