

Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping

Noval Panca Akra^{1*}, Syukhri²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

*Corresponding author e-mail: novalpancaakra17@gmail.com

ABSTRAK

Andalas Adventure adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat *camping* yang terletak Jl. Andalas, Kec. Padang Timur Kota Padang Sumatra Barat 25126. Andalas Adventure menyediakan berbagai macam peralatan camping yang cukup lengkap mulai dari tenda, tas *carrier*, sepatu, matras, dan peralatan *camping* lainnya. Kegiatan yang dilakukan di Andalas Adventure antara lain penyewaan, pengembalian, pembayaran alat *camping* dan denda jika terdapat kerusakan atau kehilangan peralatan *camping* yang di pinjam. Kendala yang terjadi dalam proses peminjaman adalah pencatatan data transaksi masih belum terorganisir dengan baik, selain itu sering hilangnya bukti transaksi yang dapat menyebabkan terlambatnya pembuatan laporan, dikarenakan penyimpan masih menggunakan buku besar. Maka dari itu perlu dirancang sebuah sistem yang mampu mengelola data informasi penyewaan dengan cara membuat aplikasi penyewaan berbasis web. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Prototype* dengan arsitektur berbasis *Model-View-Controller* (MVC) yang dibangun menggunakan *Framework Codeigniter* dan Bahasa Pemrograman PHP (*PHP Hypertext Proprocessor*) serta javascript. Pembuatan database pada sistem ini menggunakan MySQL sebagai *database Management System*(DBMS). Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem informasi penyewaan alat camping berbasis web memudahkan proses penyewaan, pembayaran dan pengembalian barang.

Kata kunci : Sistem Informasi, *Website*, Metode *Prototype*.

ABSTRACT

Andalas Adventure is a business engaged in camping equipment rental services located on Jl. Andalas, District. Padang Timur, Padang City, West Sumatra 25126. Andalas Adventure provides a fairly complete range of camping equipment, from tents, carrier bags, shoes, mattresses, and other camping equipment. Activities carried out at Andalas Adventure include rental, return, payment of camping equipment and fines if there is damage or loss of borrowed camping equipment. Constraints that occur in the borrowing process are that the recording of transaction data is still not well organized, besides the frequent loss of transaction evidence which can cause delays in making reports, because the depositor still uses the ledger. Therefore, it is necessary to design a system that is able to manage rental information data by creating a web-based rental application. The method used in this research is the Prototype method with Model-View-Controller (MVC) based architecture which was built using the CodeIgniter Framework and the PHP Programming Language (PHP Hypertext Proprocessor) and javascript. Making a database on this system using MySQL as a database Management System (DBMS). The results of this study are in the form of a web-based camping equipment rental information system that facilitates the process of renting, paying and returning goods.

Keywords: *information System, Website, Method Prototype.*

I. PENDAHULUAN

Padang adalah kota terbesar di pantai Barat Pulau Sumatra dan Ibu Kota Provinsi Sumatra Barat. Kota ini merupakan pintu gerbang Barat Indonesia dari Samudra Hindia. Secara geografis pada dikelilingi perbukitan yang mencapai ketinggian 1.853 mdpl dengan luas wilayah 639,66 km², lebih dari separuhnya hutan lindung. Kota padang merupakan kota yang mempunyai tempat wisata. Bukan hanya kuliner fashion, dan tempat-tempat bersejarah namun wisata alam seperti pegunungan dan pulau juga memiliki daya tarik tersendiri, dimana sering dijadikan lokasi tempat *camping*. Wisata yang sering dijadikan tempat *camping* yaitu gunung dan pulau [1].

Mendaki adalah sebuah kegiatan yang melibatkan sebuah indera dan seluruh anggota tubuh kita. Selain bisa menyegarkan pikiran dengan melihat pemandangan yang indah dan suasana yang sejuk, mendaki gunung juga bisa memberikan manfaat bagi kesehatan. Seperti dapat melatih tubuh, pikiran, kesadaran pada mata, telinga dan seluruh indra. Masih banyak manfaat yang diperoleh, tak heran jika akhir-akhir ini jumlah pendaki gunung sayang meningkat [2].

Melihat banyaknya jumlah pendaki dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk membuka usaha penyewaan alat yang digunakan untuk mendaki. Salah satunya Andalas Adventure adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat *camping* yang terletak di Jl. Andalas, Kec. Padang Timur Kota Padang Sumatra Barat 25126. Andalas Adventure menyediakan berbagai macam peralatan *camping* yang cukup lengkap mulai dari tenda, tas *carrier*, sepatu, matras, dan peralatan lainnya. Kegiatan yang dilakukan di Andalas Adventure antara lain penyewaan, pengembalian, pembayaran alat *camping* dan denda jika terdapat kerusakan atau kehilangan peralatan alat *camping* yang telah di pinjam. Ketika transaksi terjadi perusahaan memerlukan pencatatan data-data transaksi seperti transaksi peminjaman, pembayaran, dan denda untuk pembuatan laporan. Selain itu untuk data-data persediaan peralatan alat *camping* yang ada perlu juga dilakukan pencatatan stok barang peralatan *camping* untuk mengecek persediaan peratan *camping*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Randi pada tanggal 10 Agustus 2022 selaku pemilik toko Andalas Adventure, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi. Pertama, pendataan proses pengembalian barang sewaan masih dilakukan dengan cara konvensional. Kedua belum tersedianya layanan antar jemput barang

yang telah disewa, sehingga pelanggan harus pergi ke toko untuk mengambil barang yang telah disewa. Ketiga, pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian peralatan alat *camping*, masih menggunakan buku sehingga terkadang hilang atau rusak dan juga terjadi kesalahan dalam pencatatan, transaksi peminjaman dan pengembalian alat *camping*. Maka dari itu Andalas Adventure memerlukan sistem yang memudahkan proses penyewaan, pembayaran, dan pengembalian barang.

Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut yaitu menggunakan sistem informasi manajemen. Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah suatu sistem yang diterapkan dalam suatu organisasi untuk memudahkan mengambil keputusan serta informasi yang dihasilkan akan bermanfaat bagi semua tingkatan manajemen atau dengan kata lain SIM merupakan teknik pengelolaan informasi dalam suatu organisasi [3].

Berdasarkan uraian masalah diatas, perlu rancang sebuah sistem informasi yang mampu mengelola data informasi penyewaan dengan cara membuat aplikasi penyewaan berbasis web untuk media promosi dan penyewaan online agar semua informasi Andalas Adventure dapat diakses semua baik di dalam kota maupun luar kota Padang. Sistem ini dapat memberikan kepuasan bagi pelanggan untuk melakukan penyewaan alat *camping*.

Pengertian Sistem

Sistem Adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur/bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk lain yang lebih berguna atau bernilai bagi yang pemakai dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan. Sumber dari informasi adalah data, kualitas informasi terdiri dari beberapa hal yaitu akurat, tepat waktu dan relevan[4].

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berkaitan yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menampilkan informasi untuk

mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengaturan analisa, dan visualisasi pada organisasi[5].

Komponen Sistem Informasi

Beberapa yang dibutuhkan dalam sistem informasi[6].

1. Input
Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, input disini termasuk metode dan media menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Model
Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di database.
3. Output
Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem
4. Teknologi
Digunakan untuk menerima input menjalankan model, menyimpan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
5. Database
Kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
6. Hardware
Berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja sistem informasi.
7. Software
Tempat untuk mengelola menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi.

Penyewaan

Penyewaan adalah imbalan yang diterima atau diperoleh dengan nama dan dalam bentuk apapun sehubungan dengan penggunaan harta gerak atau harta tak gerak, misalnya sewa mobil, sewa sepeda, sewa kantor, sewa rumah, sewa gedung, dan sewa lainnya. Penyewaan merupakan sebuah persetujuan dimana sebuah pembayaran

dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain [7].

Unsur Sewa Menyewa

Penyewaan tidak berakhir dengan meninggalkan orang yang menyewakan atau penyewa. Begitu juga karena barang yang disewakan dipindahtangankan. Disini berlaku asas bahwa jual beli tidak memutuskan sewa-menyewa[8].

Subjek dan Objek Sewa Menyewa

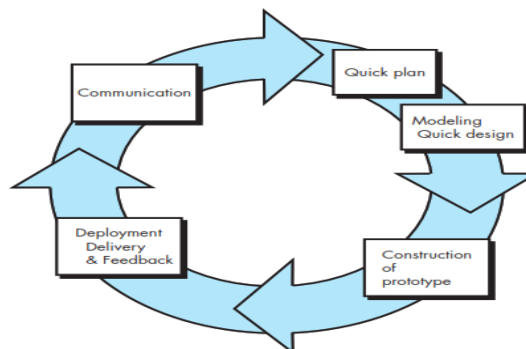
Pihak yang terlihat dalam perjanjian sewa-menyewa adalah pihak yang menyewakan dan pihak penyewa. Pihak yang menyewakan adalah orang atau badan hukum yang menyewakan barang atau benda kepada pihak penyewa, sedangkan pihak penyewa adalah orang atau badan hukum yang menyewa barang atau benda dari pihak yang menyewakan[9].

Bentuk dan Subtansi Sewa Menyewa

KUH perdata tidak ditentukan secara tegas tentang bentuk perjanjian sewa-menyewa yang dibuat oleh para pihak. Oleh karena itu, perjanjian sewa-menyewa dapat dibuat dalam bentuk tertulis dan lisan. Dalam perjanjian sewa-menyewa bangunan, khususnya dalam praktik dibuat dalam bentuk tertulis dan nisi perjanjian itu, telah dirumuskan oleh pihak atau notaris.

II. METODE PENGEMBANGAN

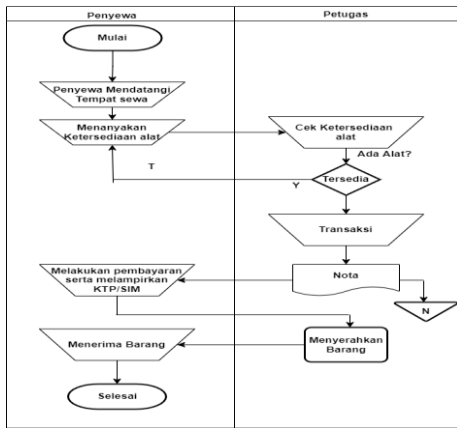
Metode penelitian yang digunakan dalam sistem penyewaan alat camping adalah metode *Prototype*. *Prototype* merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai. *Prototype* tersebut akan dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan perancangan perangkat lunak[10].



Gambar 1. Metode *Prototype*

Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan tujuannya adalah mengetahui bagaimana kerja suatu sistem, mengetahui masalah yang dihadapi sistem sehingga dapat dijadikan sebagai landasan usulan perancangan. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana proses berjalannya sistem dari penyewaan alat *camping* ini sendiri. Dalam hal ini kita tahu banyak customer yang masih mencari penyewaan alat secara langsung ke lokasi dan petugas akan memeriksa barang yang telah disewa apakah masih tersedia atau sudah habis disewa pelanggan lain.



Gambar 2. Flowmap Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan yaitu merancang aplikasi berupa sistem informasi penyewaan alat *camping* berbasis web pada Andalas Adventure Padang agar memudahkan customer dan petugas toko dalam melakukan penyewaan, pembayaran dan pengembalian barang yang disewa.

Tabel 1. Analisis Sistem yang Diusulkan

No	Proses Bisnis	Aktivitas	Pelaku Terkait
1	Register	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer membuka website 2. Customer memilih menu Register 3. Customer menginputkan data pendaftaran 4. Customer menunggu verifikasi pendaftaran 5. Admin melakukan verifikasi pendaftaran 6. Customer menerima hasil pendaftaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer 2. Admin
2	Login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer mengakases website Andalas Adventure 2. Customer memilih menu login untuk masuk Website 3. Customer menginputkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer

No	Proses Bisnis	Aktivitas	Pelaku Terkait
		Username dan Password	
3	Penyewaan alat camping	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer memilih barang yang akan disewa 2. Customer memilih berapa lama pemesanan 3. Customer mengkonfirmasi barang yang telah dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer
4	Pembayaran alat camping	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer membayar barang yang telah disewa 2. Petugas pembayaran melakukan konfirmasi pembayaran 3. Customer mendapatkan bukti pembayaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer 2. Petugas pembayaran
5	Mempersiapkan Barang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas pelayanan menyiapkan barang yang telah disewa oleh customer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas pelayanan
6	Pelayanan antar jemput barang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurir mengambil barang yang telah disediakan oleh petugas pelayanan 2. Kurir mengantarkan barang yang telah disewa oleh customer 3. Kurir melakukan konfirmasi pengantaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurir 2. Customer
7	Pengembalian alat camping	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer membuka website Andalas Adventure 2. Customer login 3. Customer memilih form pengembalian barang 4. Petugas mengirimkan kurir ke alamat customer untuk mengambil barang yang telah disewa 5. Petugas mengecek kondisi barang rusak atau tidak pada saat pengembalian. 6. Jika barang rusak, customer akan dikenakan denda seharga barang tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Customer 2. Kurir

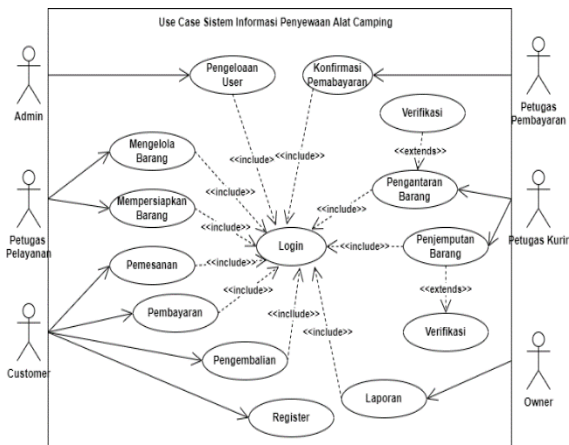
Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang digunakan untuk menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Perancangan sistem merupakan hasil modifikasi dari analisis yang nantinya akan diimplementasikan.

Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan bagaimana seorang admin dapat berinteraksi dengan sistem. Berikut merupakan penerapan Use

Case Diagram pada sistem informasi penyewaan alat camping.

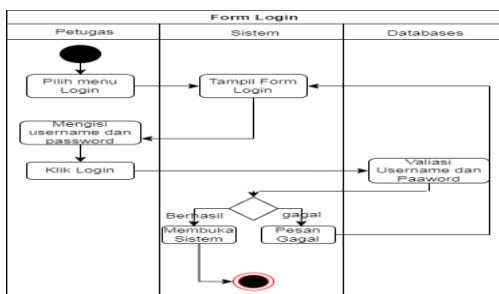


Gambar 3. Use Case Diagram Penyewaan alat camping

Activity Diagram

Activity diagram merupakan pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Dimana User mengontrol untuk menjalankan dan menghentikan program, Berikut tampilan Activity Diagram dapat dilihat pada gambar 4.

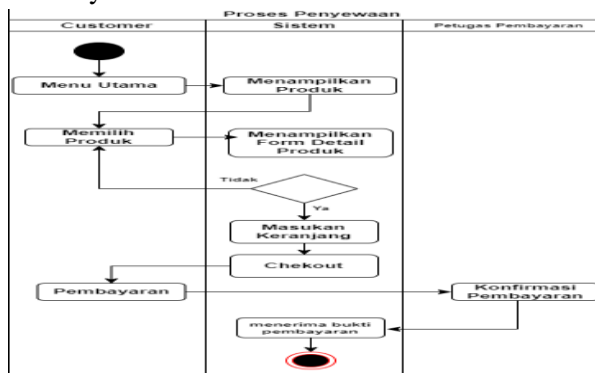
1. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Penyewaan

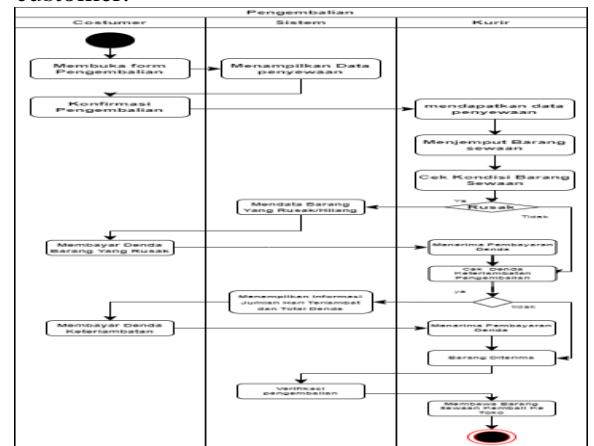
Aktivitas yang dilakukan oleh customer, ketika ingin melakukan penyewaan alat camping. Aktor yang terkait adalah Customer, Petugas Pembayaran.



Gambar 5. Activity Diagram Penyewaan

3. Activity Diagram Pengembalian

Customer yang telah melakukan penyewaan dapat melakukan pengembalian dengan cara masuk ke website Andalas Adventure. Kemudian Kurir mendapatkan data sewaan dan melakukan penjemputan barang ke rumah customer.



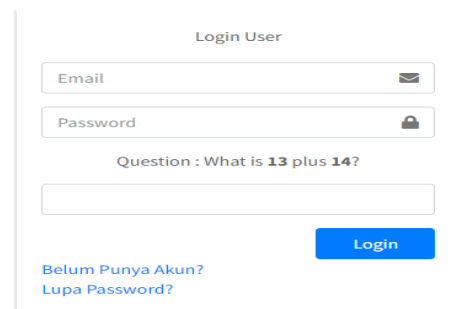
Gambar 4. Activity diagram Pengembalian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berawal dari rancangan user interface yang telah dirancang sebelumnya, maka langkah selanjutnya mengaplikasikan rancangan tersebut kedalam sebuah kode program sehingga menampilkan sebuah layout. Tampilan layout akan memudahkan interaksi terhadap antarmuka sistem. Berikut adalah hasil rancangan tampilan pada perancangan sistem informasi penyewaan alat camping

Tampilan Halaman Login

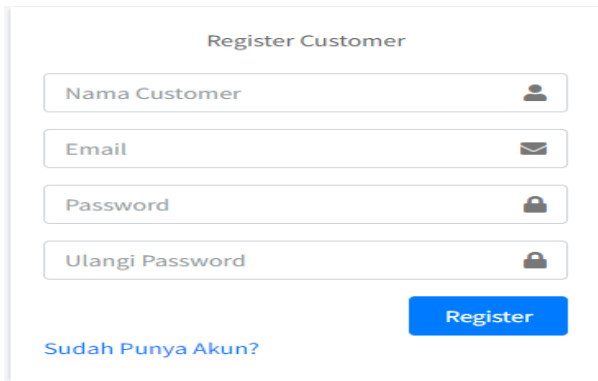
Tampilan halaman login berfungsi untuk menu fitur login register. Berikut adalah tampilan halaman login.



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Register

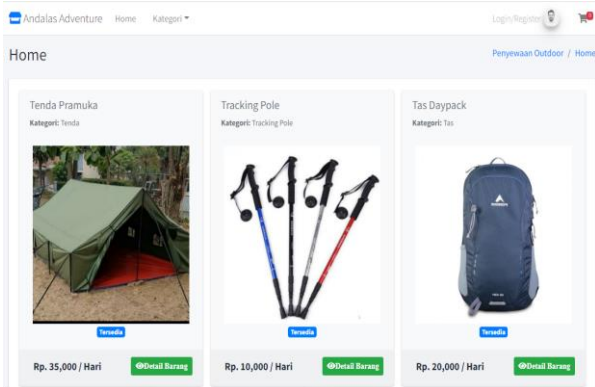
Tampilan Halaman Register adalah untuk mendaftarkan data user agar bisa masuk kedalam sistem. Berikut tampilan halaman Register.



Gambar 8. Tampilan Halam Register Customer

Tampilan Halaman Home Page

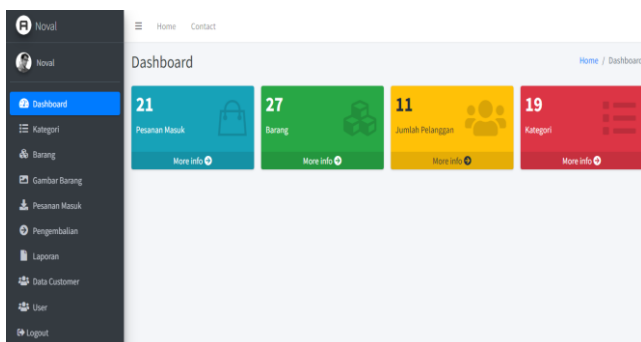
Tampilan *Home Page* untuk tampilan jika customer ingin melihat barang sewaan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Home Page

Tampilan Halaman Admin

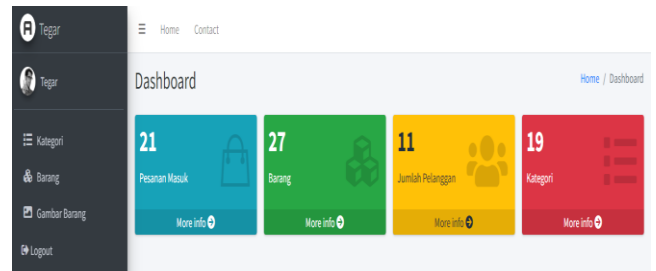
Tampilan Halaman admin berfungsi mengola semua data.



Gambar 8. Tampilan Halaman Admin

Tampilan Halaman Petugas Pelayanan

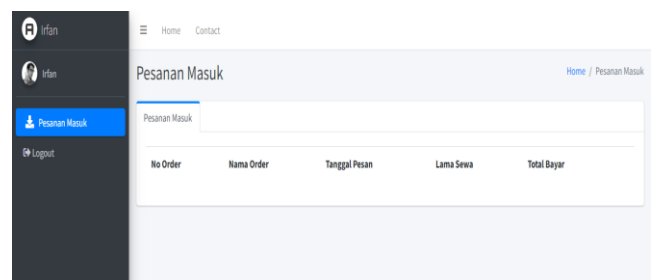
Tampilan halaman petugas pelayanan berisikan kategori barang, barang dan gambar barang.



Gambar 10. Tampilan Halaman Petugas Pelayanan

Tampilan Halaman Petugas Pembayaran

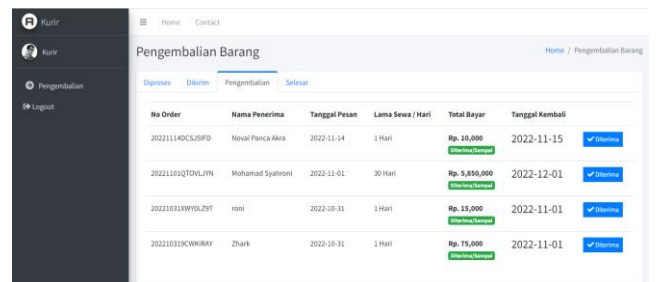
Tampilan halaman petugas pembayaran berisikan data bukti pembayaran yang telah dikirimkan oleh customer.



Gambar 11. Tampilan Halaman Petugas Pembayaran

Tampilan Halaman Petugas Kurir

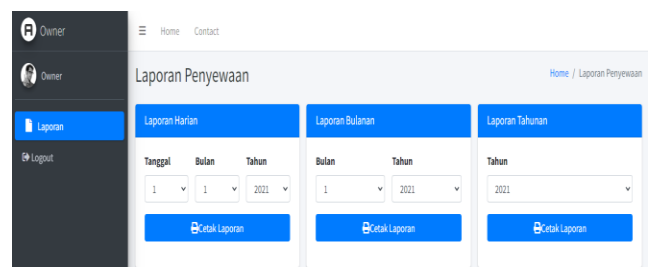
Halaman petugas kurir berisikan pengantaran barang dan penjemputan barang.



Gambar 12. Tampilan Halaman Petugas Kurir

Tampilan Halaman Owner

Halaman Owner berisikan laporan perhari, perbulan, dan pertahun.



Gambar 13. Halaman Owner

Pengujian Sistem

Penelitian ini menggunakan pengujian Black Box. Black Box Testing merupakan sebuah metode pengujian yang dilakukan terhadap sebuah sistem dan software untuk mengetahui fungsional yang terjadi di dalamnya.

1. Uji Coba Login

Tabel 2. Uji coba Login

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan error	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Memasukkan username dan password tidak diisi kemudian klik login	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan error	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Username tidak diisi dan password diisi kemudian klik tombol login	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan error	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Username dan password dengan email dan password yang salah kemudian klik tombol login	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan error	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
5	Memasukkan username dan password yang benar kemudian klik login	Sistem akan menerima akses dan menampilkan halaman home	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

2. Uji Coba Halaman Customer

Tabel 3. Uji Coba Halaman Customer

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Tambah data pesanan	Mengisi semua data barang, kemudian klik tombol tambah ke keranjang	Data pesanan berhasil ditambahkan ke keranjang	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Detail data barang	Dengan menekan tombol add to cart	Sistem menampilkan data pesanan yang ada pada keranjang	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Detail data pesanan	Dengan menekan tombol add to cart kemudian menampilkan data pesanan	Sistem menampilkan semua pesanan yang ada di pesanan customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Proses Checkout	Dengan mengisi biodata kemudian klik	Sistem menampilkan nama penerima, alamat dan	Sesuai dengan yang diharapkan	

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
5	Verifikasi Pesanan	Mengisikan data yang dibutuhkan untuk verifikasi pesanan	Pesanan berhasil diproses	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

3. Uji Coba Halaman Admin

Tabel 4. Uji coba halaman admin

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Tambah User Petugas	Mengisi data petugas kemudian klik tombol tambah petugas	Data petugas berhasil ditambahkan	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Edit Petugas	Mengisikan data petugas yang ingin diedit kemudian menekan tombol edit	Data petugas berhasil diedit	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Hapus data petugas	Menekan tombol hapus pesanan yang terdapat pada tabel	Data petugas berhasil dihapus	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Edit data customer	Mengisikan data customer yang ingin diedit kemudian menekan tombol edit	Data customer berhasil diedit	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
5	Hapus data customer	Menekan tombol hapus pesanan yang terdapat pada tabel	Data customer berhasil dihapus	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

4. Uji Coba Petugas Pelayanan

Tabel 5. Uji Coba Petugas Pelayanan

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Tambah User Petugas	Mengisi data petugas	Data petugas berhasil	Sesuai dengan yang	Valid

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
		kemudian klik tombol tambah petugas	ditambahkan	diharapkan	
2	Edit Petugas	Mengisi data petugas yang ingin diedit kemudian menekan tombol edit	Data petugas berhasil diedit	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Hapus data petugas	Menekan tombol hapus pesanan yang terdapat pada tabel	Data petugas berhasil dihapus	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Edit data customer	Mengisi data customer yang ingin diedit kemudian menekan tombol edit	Data customer berhasil diedit	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
5	Hapus data customer	Menekan tombol hapus pesanan yang terdapat pada tabel	Data customer berhasil dihapus	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

5. Uji Coba Halaman Petugas Pelayanan

Tabel 6. Uji coba Petugas Pelayanan

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Klik Tombol Pesanan masuk	Dengan meng-klik menu pesanan masuk	Menampilkan data pesanan masuk	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Pesanan diproses	Dengan klik	Menampilkan	Sesuai dengan yang	Valid

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
		pesanan diproses	data diproses	diharapkan	
3	Pesanan dikirim	Dengan klik pesanan dikirim	Menampilkan data barang yang telah dikirim ke customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Pesanan Selesai	Dengan klik pesanan Selesai	Menampilkan data penyewaan yang telah diterima oleh customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

6. Uji Coba Halaman Petugas Kurir

Tabel 7. Uji Coba Halaman Petugas Kurir

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Klik Tombol Pesanan masuk	Dengan meng-klik menu pesanan masuk	Menampilkan data pesanan masuk	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Pesanan diproses	Dengan klik pesanan diproses	Menampilkan data diproses	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Pesanan dikirim	Dengan klik pesanan dikirim	Menampilkan data barang yang telah dikirim ke customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Pesanan Selesai	Dengan klik pesanan Selesai	Menampilkan data penyewaan yang telah diterima oleh customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

7. Uji Coba Halaman Owner

Tabel 8. Uji Coba Halaman Owner

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Ket
1	Klik Tombol Pesanan masuk	Dengan meng-klik menu pesanan masuk	Menampilkan data pesanan masuk	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
2	Pesanan diproses	Dengan klik pesanan diproses	Menampilkan data pesanan diproses	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
3	Pesanan dikirim	Dengan klik pesanan dikirim	Menampilkan data barang yang telah dikirim ke customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid
4	Pesanan Selesai	Dengan klik pesanan Selesai	Menampilkan data penyewaan yang telah diterima oleh customer	Sesuai dengan yang diharapkan	Valid

IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan sistem informasi penyewaan alat *camping* sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi penyewaan alat *camping* yang menyediakan informasi stok barang dan penyewaan barang yang ada di wilayah Kota Padang.
2. Sistem informasi penyewaan alat *camping* di Andalas Adventure dirancang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Codeigniter* dan MySQL sebagai *database*.

V. SARAN

Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan menjadi sistem yang lebih kompleks lagi dengan menambahkan fitur atau menu dan dapat terintegrasi dengan sistem-sistem yang ada sehingga menjadi satu bentuk Sistem Informasi Penyewaan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Yanti, H. Hamid, N. Nurbailis, and N. Hermeria, "Sosialisasi Hama Dan Penyakit Tanaman Padi Di Kelompok Wanita Tani Tunas Harapan Kelurahan Limau Manis Kecamatan Pauh Kota Padang," *Bul. Ilm. Nagari Membangun*, vol. 5, no. 2, pp. 152–159, 2022, doi: 10.25077/bina.v5i1.417.
- [2] E. Satria Permana, T. Triyatno, and A. Y. Nofrizal, "PEMANFAATAN NETWORK ANALYSIS DALAM MENGIDENTIFIKASI OBJEK WISATA BUDAYA DI KABUPATEN TANAH DATAR (Utilization of Network Analysis in Identifying Culture Tourism Object in Tanah Datar District)," *J. Sains Inf. Geogr.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2019, doi: 10.31314/jsig.v2i1.224.
- [3] P. E. S. dan L. S. Sudjiman, "KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM," *J. TeIKa*, vol. 8, pp. 55–67, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327>
- [4] L. Herliana and I. D. Fatmaningtyas, "Sistem Informasi Pembayaran Spp Pada Smk Travina Prima Berkasi Berbasis Desktop," *J. Mhs. ...*, vol. 5, no. 1, pp. 33–42, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JMBI/article/view/1371>
- [5] P. Irfan, K. Kartarina, and C. Satria, "Sistem Informasi Pemasaran Produk Desa Berbasis Web," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 11, no. 3, pp. 214–221, 2019, doi: 10.33096/ilkom.v11i3.471.214-221.
- [6] S. A. Wulandari, "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu," *J. TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 4, no. 0, pp. 41–47, 2017, [Online]. Available: <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/36/36>
- [7] E. Aprianus and J. Kasih, "Perancangan Sistem Informasi Rental Sepeda Berbasis Web Pada Toko Linkz Cycle Pontianak," *J. Strateg. - J. Maranatha*, vol. 3, no. 1, pp. 133–149, 2021, [Online]. Available: <http://strategi.it.maranatha.edu/index.php/strategi/article/view/243>
- [8] D. Purnama Sari and R. Wijanarko, "Implementasi Framework Laravel pada Sistem

Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.3190.

- [9] O. Novita, “Jurnal Ilmiah Dunia,” *J. Ilm. Dunia Huk.*, vol. 4, no. April, pp. 70–94, 2021, [Online]. Available:
<http://jurnal.untagsmg.ac.id/index.php/duniahukum/article/view/2004/1453>
- [10] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.