

SISTEM INFORMASI PENYEWAAAN BARANG PADA KPRI BETIK GAWI BANDAR LAMPUNG

Ferdika Ramadhan
Sistem Informasi Akuntansi
ferdikaramadhan@gmail.com

Abstrak

KPRI Betik Gawi Bandar Lampung merupakan salah satu Instansi Pemerintah untuk mempermudah Pegawai Negeri khususnya Guru Sekolah Dasar (SD) kota Bandar Lampung. Bagi para Guru dan Pegawai Negeri Sipil, KPRI Betik Gawi mempunyai banyak fungsi antara lain sebagai sarana simpan pinjam, kredit barang, pemesanan barang, dan penyewaan barang. KPRI Betik Gawi memberikan kemudahan dalam penyewaan kursi bagi anggota/ peminjam. Adapun yang menjadi permasalahan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah bagaimana mengembangkan sistem penyewaan kursi pada KPRI Betik Gawi Bandar Lampung. Tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah mengembangkan bangun sistem informasi penyewaan kursi pada KPRI Betik Gawi Bandar Lampung secara terkomputerisasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sistem menggunakan aplikasi berbasis Web serta metode pengembangan sistem menggunakan prototype. adalah bahasa pemrograman PHP dengan editor yaitu Sublime Text 3. Sedangkan disisi manajemen database menggunakan MySQL dengan Tools SQLYog sebagai front-end untuk mempermudah manajemen database MySQL. Sehingga memudahkan dalam mengetahui Segala Transaksi dan data peminjaman, pengembalian, dan pembayaran khususnya yang berkaitan dengan sistem penyewaan kursi pada KPRI Betik Gawi .

.Kata kunci : KPRI betik gawi, Penyewaan Kursi, Sistem, Web

PENDAHULUAN

Saat ini komputer merupakan perangkat yang sangat dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data dan menyajikan suatu informasi secara mudah, cepat, akurat, dan Efisiensi waktu dengan informasi tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengelolaan data, sehingga dapat membantu mempermudah dan memperlancar dalam pengelolaan data dan penyajian informasi (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020). Pada saat ini sudah banyak perusahaan atau koperasi yang telah menggunakan sistem terkomputerisasi dalam pengelolaan data perusahaan tersebut. Koperasi Pegawai Republik Indonesia (KPRI) Betik Gawi Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung membentuk berbagai kegiatan usaha, yang salah satunya adalah penyewaan barang koperasi yang diperuntukan bagi umum (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020). Proses dalam penyewaan barang di KPRI Betik Gawi selama ini yaitu masih belum efektif dan efisien karena masih dilakukan secara manual seperti pencatatan data penyewaan yang masih ditulis dibuku oleh admin dan belum terkomputerisasi. Ditujukan agar tidak sering terjadi kesalahan pencatatan transaksi penyewaan, pembayaran, maupun pembuatan laporan (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017),. Berdasarkan uraian di atas untuk mempermudah pihak-pihak dalam pelayanan informasi secara efektif dan efisien serta meminimalisir kesalahan yang juga mungkin memudahkan calon penyewa dalam memilih dan menentukan barang yang

akan disewa. Maka penulis mengembangkan sebuah sistem informasi penyewaan barang koperasi untuk mempermudah penginputan data penyewaan barang koperasi menggunakan pemrograman berbasis web (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021),.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama. tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programming and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021),.

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021). Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuannya. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Didalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi. Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi uang atau nilai piutang dagang. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi (Aldino & Sulistiani, 2020), (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019),.

Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu penyajian informasi. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat di laksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018), (Keanu, 2018). Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018), (Sidiq & Manaf, 2020),.

Pengertian Akuntansi

akuntansi adalah proses mengenali mengukur, dan mengkomunikasikan informasi ekonomi untuk memperoleh pertimbangan dan keputusan yang tepat oleh pemakai informasi yang bersangkutan. Akuntansi adalah aktivitas mengumpulkan menganalisis, menyajikan dalam bentuk angka, mengklasifikasikan, mencatat, meringkas, dan melaporkan aktivitas/transaksi suatu badan usaha dalam bentuk informasi keuangan (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018), (Pratama, 2018).

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengumpulkan dan memproses transaksi-transaksi data dan menyampaikan informasi keuangan kepada pihak-pihak tertentu. Sistem informasi akuntansi adalah sistem berbasis komputer yang dirancang untuk mentransformasi data akuntansi menjadi informasi (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021), (Robot, 2007),.

Penyewaan

Pengertian Penyewaan Penyewaan terjadi dikarenakan ada persetujuan atas pertukaran barang/jasa dengan imbalan tanpa mengabaikan suatu ketentuan dan syarat-syarat yang berlaku dalam organisasi untuk mencapai tujuan (Firmansyah et al., 2017), (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021),. 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 (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020). penyewaan adalah persetujuan untuk pemakaian sementara untuk suatu benda, baik bergerak maupun tidak bergerak, dengan pembayaran suatu harga tertentu". Jadi dari definisi para ahli dapat disimpulkan, bahwa penyewaan merupakan perjanjian untuk pemakaian suatu benda atau jasa dengan pembayaran suatu harga yang telah disepakati bersama (Mertania & Amelia, 2020), (Lestari & Wahyudin, 2020),.

METODE

Pengamatan (observasi)

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kondisi dan keadaan sistem perhitungan laba rugi dalam perusahaan yang menjadi obyek penelitian sehingga dapat ditemukannya fakta ataupun realitas yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan ini (Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020),.

Wawancara (interview)

Selain dari pengumpulan data dengan cara pengamatan, dalam ilmu sosial data dapat juga diperoleh dengan mengadakan interview atau wawancara. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan karyawan yang merupakan bagian terkait mengenai data-data yang diperlukan dalam penulisan laporan ini. Di bagian wawancara ini di sediakan daftar pertanyaan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengajuan pertanyaan kepada narasumber (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020).

Metode Prototipe

metode Prototipe dimulai dari tahap komunikasi. Tim pengembang perangkat lunak melakukan pertemuan dengan para stakeholder untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya (Firma Sahrul B, 2017), (Website & Cikarang, 2020). Perencanaan iterasi pembuatan prototipe dilakukan secara cepat. Setelah itu dilakukan pemodelan dalam bentuk "rancangan cepat". Pembuatan rancangan cepat berdasarkan pada representasi aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para end user (misalnya rancangan antarmuka pengguna atau format tampilan) (Samanik & Lianasari, 2018), (Arwani & Firmansyah,

2013). Rancangan cepat merupakan dasar untuk memulai konstruksi pembuatan prototipe. Prototipe kemudian diserahkan kepada para stakeholder untuk mengevaluasi prototipe yang telah dibuat sebelumnya dan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Iterasi terjadi saat pengembang melakukan perbaikan terhadap prototipe tersebut (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021),.

HASIL DAN PEMBAHASAN

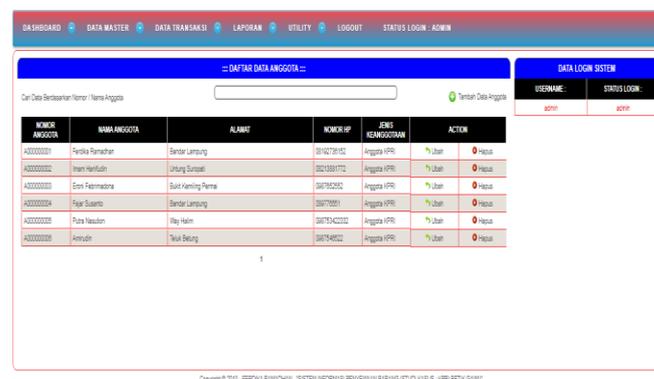
Implementasi



Gambar 1 Tampilan Halaman login



Gambar 2 Halaman Input Data Anggota



Gambar 3 Tampilan Data Anggota

Gambar 4 Halaman Input Data Penyewaan

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan penulisan laporan tugas akhir tentang Sistem Informasi Penyewaan Barang pada KPRI Betik Gawi berbasis Web. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah bahasa pemrograman PHP dengan editor yaitu Sublime Text 3 dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Yang dapat mempermudah dalam proses penginputan dan pencatatan transaksi penyewaan dan pengembalian barang serta pembayaran sewa dan serta pembuatan laporan pada KPRI Betik Gawi.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Eduatic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING* Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam

- Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH*. 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of*. 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *THE CORRELATION BETWEEN COGNITIVE READING STRATEGIES AND STUDENTS ' ENGLISH PROFICIENCY TEST*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.

MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf. (n.d.).

Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.

Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita.* 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>

Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>

Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC.* 6–9.

Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs.* 2, 417–423.

Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING.* 14(3), 1–10.

Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.

Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.

Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>

Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>

Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>

Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pepadam api.* 2007(Snati), 1–4.

Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>

Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.

Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>

- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in *The Secret Life of Bees* by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel *Cantik Itu Luka* Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka*. 02(01), 33–39.
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.