

# APLIKASI PENYEWAAN DAN PENJUALAN PERALATAN OUTDOOR PADA TOKO MF CAMPING BANJARMASIN

Sai'an Abdoli<sup>1</sup>, Mirza Yogi Kurniawan<sup>2</sup>, Auliya Rahman<sup>3</sup>

Fakultas Teknologi Informasi  
Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

## ABSTRAK

Toko mf camping adalah sebuah usaha milik pribadi yang bergerak di bidang penyewaan dan penjualan peralatan *outdoor* banjarmasin. Berdiri sejak tahun 2018 hingga kini toko mf camping masih menggunakan sistem lama yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk melakukan transaksi atau sekedar mencari informasi peralatan yang dibutuhkan nya. Kurangnya informasi tentang peralatan yang tersedia membuat pelanggan sering kecewa karena peralatan yang dibutuhkan ternyata tidak tersedia dan mempengaruhi jumlah pelanggan yang datang. Pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual membuat data yang terkumpul kurang tersusun rapi dan menyulitkan pemilik dalam membuat laporan. Aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan *outdoor* ini berbasis Web menggunakan bahasa *PHP* dan *MySQL* sebagai database. Metode penelitian menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka lalu tahap pengujian menggunakan *Blackbox* testing dan di uji coba pada admin dan kasir dengan tujuan untuk mengetahui apakah *input* dan *output* yang di hasilkan sudah sesuai dengan yang di harapkan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi diharapkan mampu membantu pelanggan dalam memperoleh informasi tentang peralatan yang di inginkan dan dapat membantu dalam melakukan pencatatan transaksi agar lebih rapi dan mempermudah pemilik dalam membuat laporan.

**Kata Kunci:** *penyewaan, camping, penjualan, rental, outdoor*

---

## ABSTRACT

The mf camping shop is a privately owned business engaged in the rental and sale of banjarmasin outdoor equipment. Founded in 2018 until now, the MF Camping shop still uses the old system that requires customers to come to the store to make transactions or just look for information on the equipment they need. Lack of information about available equipment makes customers often disappointed because the equipment needed is not available and affects the number of customers who come. Recording transactions that are still done manually makes the collected data less organized and makes it difficult for owners to make reports. This outdoor equipment rental and sale application is Web-based using *PHP* and *MySQL* as databases. The research method uses data collection techniques such as observation, interviews, and literature studies then the testing phase uses *Blackbox* testing and is tested on admin and cashiers with the aim of knowing whether the input and output produced are in accordance with what is expected. The end result of this research is that the application is expected to be able to assist customers in obtaining information about the equipment they want and can assist in recording transactions to make it neater and make it easier for owners to make reports.

**Keywords:** *rental, camping, sale, rental, outdoor*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi yang ada di dunia khususnya di Indonesia, mengakibatkan terjadinya perubahan yang sangat besar dan mencakup berbagai sektor yang sangat penting bagi manusia. Salah satu sektor yang terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi adalah pada sektor usaha dan jasa. Para pelaku usaha dan jasa harus mengikuti perkembangan teknologi agar bisa bersaing dan tidak tenggelam oleh perkembangan jaman.

Jasa penyewaan dan penjualan peralatan *outdoor* merupakan salah satu usaha yang sangat menjanjikan karena tingginya minat masyarakat dari berbagai kalangan terhadap kegiatan *outdoor* seperti *hiking* dan *camping*. Dimana kegiatan ini memerlukan beberapa peralatan wajib yang harus dibawa agar memudahkan dalam menjalankan aktivitas tersebut.

Toko Mf Camping adalah sebuah usaha milik pribadi yang bergerak di bidang penyewaan dan penjualan peralatan *outdoor* yang ada di Banjarmasin. Berdiri pada tahun 2018 dan beralamat di jalan Kuin Selatan, Komplek Kuin Indah Rt.02 Kecamatan Banjarmasin Barat, hingga kini toko Mf Camping masih menggunakan sistem lama yang mengharuskan pelanggan datang ke toko untuk melakukan transaksi atau hanya sekedar mencari informasi peralatan yang di butuhkan nya. Kurangnya informasi tentang peralatan yang tersedia di toko membuat pelanggan sering kecewa karena peralatan yang di inginkan ternyata tidak tersedia dan mempengaruhi jumlah pelanggan yang datang. Selain itu pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual sehingga data yang terkumpul kurang tersusun rapi dan menyulitkan pemilik dalam melakukan pembuatan laporan pendapatan dan laporan lainnya.

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan dalam membangun Aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan *outdoor* diantaranya ialah Aplikasi Reservasi Alat Outdoor Berbasis Web Dengan Menggunakan Notifikasi Sms Gateway (Studi Kasus : Pendaki Lodaya) oleh Cahya Sumaretorikia Wahidullah (2015), Sistem Informasi Penjualan Dan Penyewaan Peralatan Camping Berbasis Web Pada Oasis Camp oleh Ahmad Shidqy Hafiz Nugraha (2017), dan Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Pada Do-Rent Berbasis Web oleh Siti Alfina Putri Said (2019).

Pada penelitian Cahya Sumaretorikia Wahidullah (2015), permasalahan yang terjadi adalah karena selama ini pelanggan yang akan menyewa alat harus datang terlebih dahulu ke tempat pendaki lodaya yang alatnya belum tentu tersedia dan sering terjadi keterlambatan dalam mengembalikan alat.

Ahmad Shidqy Hafiz Nugraha (2017), permasalahan yang ada adalah karena tidak adanya media promosi dan sistem informasi berbasis web sehingga konsumen kesulitan mendapatkan informasi terkait Oasis Camp.

Siti Alfina Putri Said (2019), permasalahan yang terjadi karena seiring berjalannya waktu jumlah permintaan penyewaan pada Do-Rent Malang makin hari makin meningkat. Akibatnya, menimbulkan permasalahan-permasalahan dalam proses penyewaan barang pada Do-Rent. Salah satu permasalahan yang terjadi pada Do-Rent Malang yaitu tidak adanya informasi barang kepada penyewa, sehingga penyewa seringkali harus datang ke tempat untuk melakukan penyewaan, namun sekarang penyewa dari Do-Rent bukan hanya dari antar kota namun biasanya ada juga penyewa dari luar kota atau Kabupaten Malang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibuatkan aplikasi dengan judul “**Aplikasi Penyewaan Dan Penjualan Peralatan Outdoor Pada Toko Mf Camping Banjarmasin**”.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu teknik pengumpulan data dan tahapan pengembangan perangkat lunak untuk Aplikasi Penyewaan Dan Penjualan Peralatan Outdoor Pada Toko Mf Camping Banjarmasin :

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diteliti di Rumah Makan Bunda Banjarmasin.

#### b) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pegawai-pegawai yang ada mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

#### c) Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data melalui tinjauan pustaka yaitu dengan mempelajari buku-buku dan bahan kuliah yang memiliki hubungan erat dengan penelitian ini sebagai bahan analisis lebih lanjut.

### 2. Teknik Pengembangan Perangkat Lunak

#### a) Analisis Sistem

Penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, salah satunya dengan melakukan pengumpulan data melalui penelitian, wawancara dan studi pustaka untuk mengetahui kebutuhan sistem yang sedang berjalan. Setelah proses pengumpulan data selesai maka data yang diperoleh digunakan untuk meningkatkan sistem yang berjalan.

b) Desain Sistem

Pada tahap ini penulis membuat sebuah cetak biru dari aplikasi yang ingin dibuat sehingga nantinya akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara lengkap yang menentukan alur sistem dari perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail.

c) Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem adalah tahap dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program yang selanjutnya akan diintegrasikan ke dalam sistem.

d) Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem merupakan tahap dimana sistem yang sudah selesai dibuat akan diuji untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat berjalan dengan baik atau tidak.

e) Perawatan Sistem

Pada tahap terakhir, yaitu perawatan sistem adalah sebuah tindakan yang dilakukan untuk menjaga suatu sistem dan melakukan perbaikan jika terjadi masalah terhadap sistem yang dibuat.

## **SPESIFIKASI SISTEM**

1. Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)

- a) Laptop
- b) Keyboard
- c) Prosesor Intel Core i3-3217U 1,80 Ghz
- d) Ram 4 GB
- e) Hardisk 500 GB

2. Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)

- a) Sistem Operasi Windows 8,10
- b) Bahasa Pemrograman:PHP, HTML
- c) Sublime Text 3
- d) Baslamiq Mockup 3

## **IMPLEMENTASI**

Dalam pembuatan Aplikasi Penyewaan Dan Penjualan Peralatan Outdoor Pada Toko Mf Camping Banjarmasin ini memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Instalasi Xampp

Xampp adalah aplikasi yang digunakan sebagai penyedia layanan web server dalam pembuatan aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan outdoor pada toko mf camping banjarماسin. Dengan aplikasi XAMPP akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan outdoor pada toko mf camping banjarماسin karena fungsi yang ada didalam aplikasi XAMPP sudah memenuhi dan dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi yang ingin dibuat secara offline. Adapun cara penginstaannya ialah download file aplikasi xampp pada situs [www.apachefriends.org](http://www.apachefriends.org) kemudian jalankan file exe nya dan lakukan penginstalan aplikasi sesuai dengan petunjuk yang tersedia.

2. Instalasi Text Editor

Text editor adalah aplikasi yang dibutuhkan untuk menulis kode pemrograman aplikasi yang ingin dibuat. Text editor yang digunakan oleh penulis dalam membuat aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan outdoor pada toko mf camping banjarماسin ialah Sublime Text 3. Cara penginstalan aplikasi ini ialah pertama-tama download dahulu file aplikasinya pada situs <https://www.sublimetext.com/3> kemudian pilih versi yang sesuai dengan laptop atau komputer yang digunakan lalu instal sesuai dengan petunjuk yang tersedia kemudian jalankan.

3. Pembuatan Database

Aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan outdoor ini menggunakan MySQL untuk sistem database. Cara pembuatan database ialah dengan menjalankan aplikasi xampp kemudian klik tombol start pada pilihan apache dan MySQL lalu buka situs <http://localhost/phpmyadmin> kemudian creat dan beri nama database yang dibuat.

4. Pembuatan Program

Pada tahap pembuatan program ini kode programing yang dibutuhkan akan di ketik di dalam aplikasi Sublime Text 3 hingga selesai dan menghasilkan aplikasi yang diinginkan. Caranya ialah dengan membuka aplikasi Sublime Text 3, kemudian buat folder baru dan beri nama yang sesuai lalu tahap selanjutnya yang dilakukan ialah mulai mengetikkan kode program kedalam aplikasi Sublime Text 3.

5. Mengakses Program

Setelah aplikasi selesai dibuat maka aplikasi dapat diakses menggunakan browser. Disini penulis menggunakan browser google chrome untuk mengakses program. Cara mengaksesnya ialah hidupkan xampp

kemudian klik tombol start pada pilihan apache dan MySQL kemudian buka browser lalu ketikkan [http://localhost/Mf\\_Camping/](http://localhost/Mf_Camping/).

## PENGUJIAN


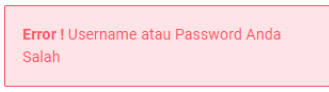

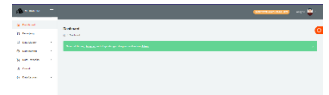
Pengujian di lakukan dengan *black-box testing* untuk menguji aplikasi yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk menguji kesesuaian fungsi aplikasi dan mencoba menemukan kesalahan yang ada dalam aplikasi yang telah dibuat. Sehingga fungsi aplikasi sesuai dengan yang diinginkan tanpa ada masalah dan bisa digunakan dengan baik seperti yang sudah dirancang sebelumnya.

Pada pengujian *black-box* digunakan metode *Equivalence Partitioning (EP)*

## BERIKUT ADALAH HASIL PENGUJIAN FUNGSIONAL APLIKASI

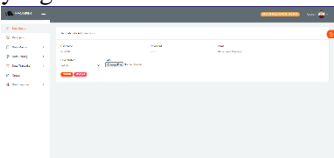
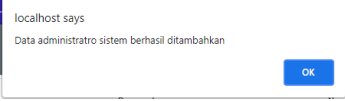
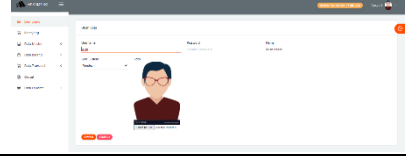
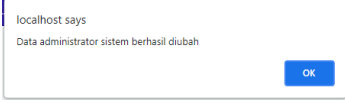
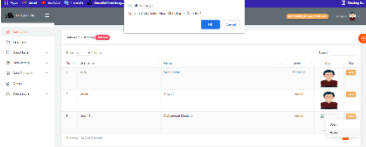

### 1. Login Aplikasi

#### Pengujian Login admin

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memasukan Username dan Password yang salah, lalu klik tombol Login. 	Sistem akan memunculkan pemberitahuan bahwa Username dan Password yang digunakan salah. 	Berhasil
2	Memasukkan Username dan Password dengan benar, lalu klik tombol Login. 	Sistem mengenali Username dan Password yang dimasukkan, berhasil Login ke dalam halaman utama. 	Berhasil

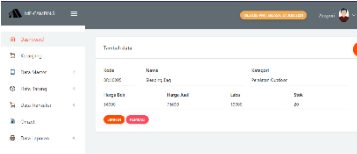
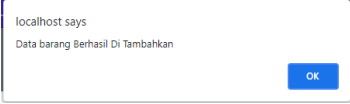
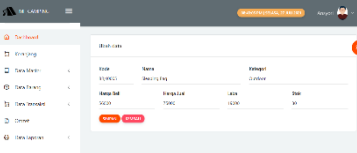
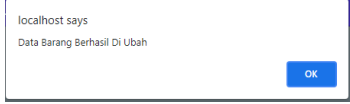
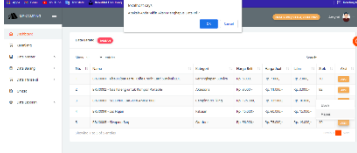
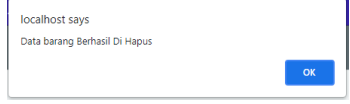
### 2. Data Administrator

#### Pengujian Data Administrator

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data administrator, lalu klik tombol Simpan untuk menyimpan data yang telah ditambahkan. 	Data administrator berhasil ditambahkan. 	Berhasil
2	Mengubah data administrator, klik tombol edit kemudian Simpan untuk menyimpan perubahan data 	Data administrator berhasil diedit dan disimpan 	Berhasil
3	Menghapus data administrator, lalu klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data administrator yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

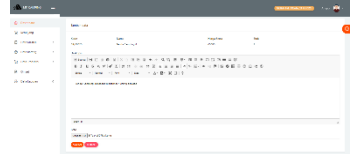
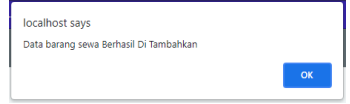
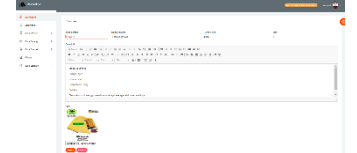
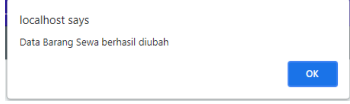
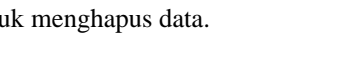
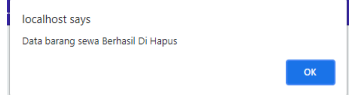
### 3. Data barang Jual

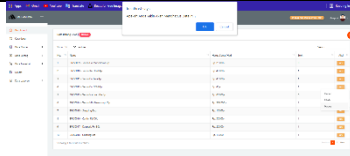
#### Pengujian Data Barang Jual

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data barang yang akan dijual, lalu klik tombol simpan untuk menyimpan data. 	Data barang yang akan dijual berhasil ditambahkan. 	Berhasil
2	Mengubah data barang yang akan dijual, klik tombol edit lalu simpan untuk menyimpan perubahan data. 	Data barang yang akan dijual berhasil diedit dan disimpan 	Berhasil
3	Menghapus data barang yang akan dijual, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data barang yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

### 4. Data Barang Sewa

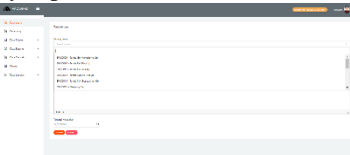
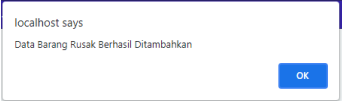
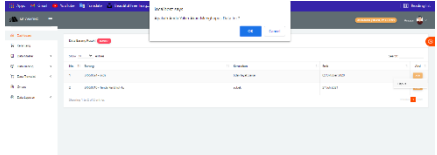
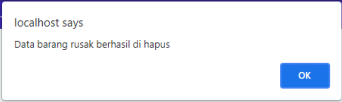
#### Pengujian Data Barang Sewa

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data barang yang akan disewakan, lalu klik tombol simpan untuk menyimpan data. 	Data barang yang akan disewakan berhasil ditambahkan. 	Berhasil
2	Mengubah data barang yang akan disewakan, klik tombol edit lalu simpan untuk menyimpan perubahan data. 	Data barang yang akan disewakan berhasil diedit dan disimpan 	Berhasil
3	Menghapus data barang yang akan disewakan, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data barang yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

			
--	---	--	--

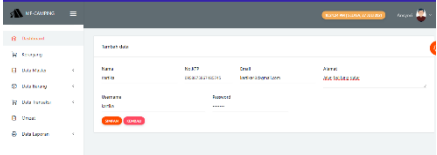
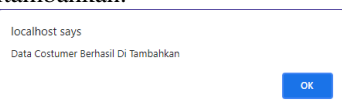
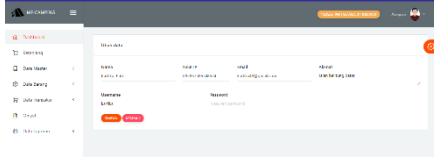
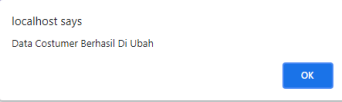
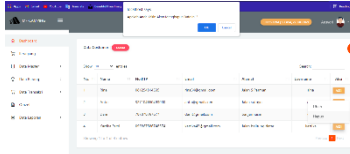
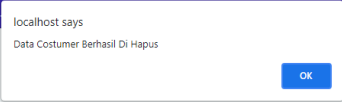
## 5. Data Barang Rusak

### Pengujian Data Barang Rusak

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data barang yang rusak, lalu klik tombol simpan untuk menyimpan data. 	Data barang yang rusak berhasil ditambahkan. 	Berhasil
2	Menghapus data barang yang akan dijual, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data barang yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

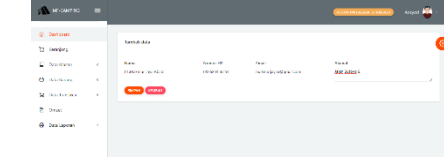
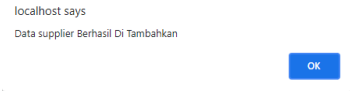
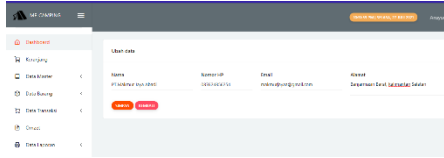
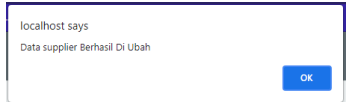
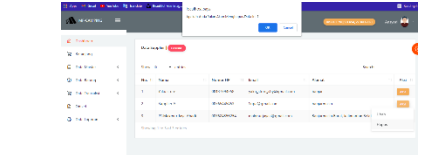
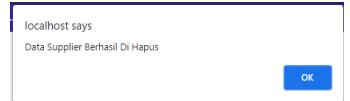
## 6. Data Customer

### Pengujian Data Customer

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data customer, lalu klik tombol simpan untuk menyimpan data. 	Data customer berhasil ditambahkan. 	Berhasil
2	Mengubah data barang customer, klik tombol edit lalu simpan untuk menyimpan perubahan data. 	Data customer berhasil diedit dan disimpan 	Berhasil
3	Menghapus data customer, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

## 7. Data Supplier

### Pengujian Data Supplier

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data supplier, lalu klik tombol simpan untuk menyimpan data. 	Data supplier berhasil ditambah. 	Berhasil
2	Mengubah data barang supplier, klik tombol edit lalu simpan untuk menyimpan perubahan data. 	Data supplier berhasil diedit dan disimpan 	Berhasil
3	Menghapus data supplier, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data. 	Data yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil

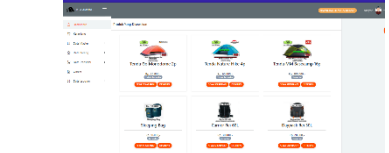
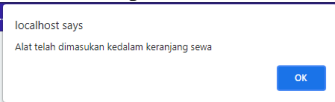
## 8. Data Penjualan

### Pengujian Data Penjualan

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data penjualan, pilih barang yang diinginkan dan jumlah barangnya kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan transaksi. 	Data transaksi penjualan berhasil disimpan. 	Berhasil

## 9. Data Sewa Barang

### Pengujian Data Sewa Barang

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data penyewaan barang, pilih barang yang diinginkan dan jumlah barangnya kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan transaksi. 	Data transaksi penyewaan barang berhasil disimpan. 	Berhasil

2	Menghapus data penyewaan barang, klik tombol hapus lalu ok untuk menghapus data.	Data yang dipilih berhasil dihapus. 	Berhasil
---	--	--	----------

## 10. Data Pengembalian Barang

### Pengujian Data Pengembalian Barang

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menambahkan data pengembalian barang, pilih barang yang dikembalikan kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan. 	Data pengembalian barang berhasil disimpan. 	Berhasil

## PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya mengenai Aplikasi Penyewaan Dan Penjualan Peralatan Outdoor Pada Toko Mf Camping Banjarmasin sebagai berikut :

1. Dengan diterapkannya sistem ini dapat memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi peralatan yang tersedia tanpa harus menghubungi secara langsung
2. Dengan dibuatnya aplikasi penyewaan dan penjualan peralatan outdoor ini maka akan sangat membantu bagi kasir dan pemilik toko dalam mencatat transaksi yang terjadi
3. Memudahkan pelanggan dalam memesan peralatan outdoor yang di inginkan.
4. Mempermudah dalam melakukan pembuatan laporan

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Siti, Putri Said, Bayu Priyambadha, and Faizatul Amalia. 2019. "Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Pada DO-RENT Berbasis Web ( Studi Kasus : DO-RENT Malang )." 3(8):8098–8103.
- D, Juliana. 2015. "Sejarah Unified Modeling Language (UML)." Retrieved (<http://duniajuliana.esy.es/sistem-informasi-akuntansi/flowmap/>).
- Greenit. 2017. "Pengertian Flowmap." Retrieved (Bierpinter.com.).
- Nugraha, Ahmad Shidqy Hafiz, and Rintana Arnie. 2017. "Sistem Informasi Penjualan Dan Penyewaan Peralatan Camping Berbasis Web Pada Oasis Camp." Jurnal Progresif 13(2):1741–52.
- Sora. 2015. "Pengertian Mysql." Retrieved (<http://www.teorikomputer.com/2015/10/pengertian-mysql-beserta-kelebihan-dan.html>).
- Wahidulloh, Cahya Sumaretorkia, R. A. Paramita Mayadewi, and Monterico Adrian. 2015. "Aplikasi Reservasi Aalat Outdoor Berbasis Web Dengan Menggunakan Notifikasi Sms Gateway ( Studi Kasus : Pendaki Lodaya )." Manajemen Informatika 1(3):1.
- Amalia, D. (2018, 04). Pengertian website. Retrieved from idwebhost.com: <https://blog.idwebhost.com/tips-keren/pengertian-website-secara-lengkap/>
- Andre. (2014, 12). pengertian dan fungsi php dalam pemrograman web. Retrieved from duniaikom.com: <https://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrograman-web/>
- Firmansyah. (2018). pengertian xampp. Retrieved from nesabamedia.com: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-xampp/>
- Greenit. (31 oktober 2017). Sejarah Unified Modeling Language (UML). Bierpinter.com.
- Henry. (2016, 09). Pengertian aplikasi menurut para ahli. Retrieved from nesabamedia.com: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi/>
- Juliana, D. (2015, 12 17). Pengertian Flowmap. Retrieved from duniajuliana.esy.es: <http://duniajuliana.esy.es/sistem-informasi-akuntansi/flowmap/>



Ryudaten. (2017, 06). pengertian sublimeText. Retrieved from sundanime:  
<https://www.sundanime.com/2017/06/sublime-text-editor-text-editor-andalan.html>

Sora. (2015, 10). Pengertian Mysql. Retrieved from teorikomputer.com:  
<http://www.teorikomputer.com/2015/10/pengertian-mysql-beserta-kelebihan-dan.html>

Sora. (2016, 04). pengertian dan fungsi html. Retrieved from teorikomputer.com:  
<http://www.teorikomputer.com/2016/04/pengertian-dan-fungsi-html-hypertext.html>

Supriyanto. (2016, 09). Pengertian aplikasi menurut para ahli. Retrieved from  
nesabamedia.com: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi/>