

TUGAS AKHIR
SISTEM INFORMASI PERSEWAAN TENDA PANGGUNG BERBASIS
WEB
DI KARANG TARUNA MAPAN 45



Oleh :

ADITYO SINDHU TISTOMO

203110016

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI

PROGRAM DIPLOMA TIGA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

TUGAS AKHIR
SISTEM INFORMASI PERSEWAAN TENDA PANGGUNG BERBASIS
WEB
DI KARANG TARUNA MAPAN 45

Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi

Program Diploma Tiga

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Disusun oleh

ADITYO SINDHU TISTOMO

203110016

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI
PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

Judul : Sistem Informasi Persewaan Tenda Panggung
Berbasis Web Di Karang Taruna Mapan 45

Nama : Adityo Sindhu Tistomo

NIM : 203110016

Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Program : Diploma Tiga

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji

Tugas Akhir

Yogyakarta, 02 Agustus 2023
Dosen Pembimbing,



Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.

NIDN : 0021018001

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

Judul : Sistem Informasi Persewaan Tenda Panggung
Berbasis Web Di Karang Taruna Mapan 45

Nama : Adityo Sindhu Tistomo

NIM : 203110016

Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Program : Diploma Tiga

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji
Tugas Akhir

Yogyakarta, 02 Agustus 2023
Dosen Pembimbing,



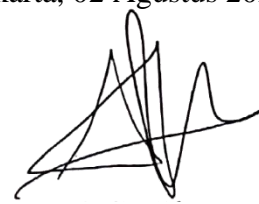
Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.

NIDN : 0021018001

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Proyek akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Agustus 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

Adityo Sindhu Tistomo

NIM : 203110016

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan nikmat-Nya sehingga pengerjaan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Dengan ini penulis persembahkan Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Wijayanto dan Ibu Rita Dedes Ratnawati yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, dan do'a untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Adik tercinta Hanung Arif Baskoro yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
3. Kakak – kakak sepupu tercinta Anisa Ghalih, Rachma Widya, Rafani Adya Pakasafira, Mahendra Aulia Rahman yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Keluarga besar RTI Soedarsono yang selalu memberikan do'a dan semangat.
5. Sahabat seangkatan Valen Harkin, Taufan Budi yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
6. Teman saya Salsabila Nurul Putri yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada saya sehingga Tugas Akhir ini terselesaikan.

HALAMAN MOTTO

**“Setiap orang selalu punya potensi dan kelebihan dalam diri mereka.
Tapi terkadang kamu tidak tahu kelebihan yang kamu miliki”**

(Anne Frank)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Sistem Informasi Persewaan Tenda Panggung Berbasis Web Di Karang Taruna Mapan 45”.

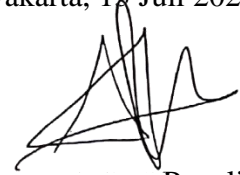
Adapun tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Diploma 3 Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ir. Totok Suprawoto, M.M., MT., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ir. Muhammad Guntara, M.T., selaku Wakil Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama pengerjaan Tugas Akhir.
4. Kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu memberikan do’a serta dukungan.
5. Seluruh Dosen Pengampu Mata Kuliah Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama kuliah di Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Serta teman – teman Prodi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Angkatan 2020.

Akhir kata semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 15 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the word 'Penulis'.

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR LISTING | xvi |
| INTISARI..... | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 19 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 19 |
| 1.2 Tujuan | 20 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 20 |
| 1.4 Batasan Masalah | 21 |
| BAB 2 DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA | 22 |
| 2.1 Dasar Teori..... | 22 |
| 2.1.1 PHP..... | 22 |

| | | |
|-------------------------------------|--|-----------|
| 2.1.2 | MySQL | 22 |
| 2.1.3 | Basis Data | 22 |
| 2.1.4 | Internet | 22 |
| 2.1.5 | HTML | 22 |
| 2.2 | Tinjauan Pustaka | 23 |
| BAB 3 RANCANGAN SISTEM | | 25 |
| 3.1 | Deskripsi Sistem | 25 |
| 3.2 | Sistem Pendukung | 25 |
| 3.2.1 | Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 26 |
| 3.2.2 | Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 26 |
| 3.3 | Diagram Arus Data Level 0 | 27 |
| 3.4 | Diagram Arus Data Level 1 | 28 |
| 3.5 | Perancangan Sistem | 30 |
| 3.5.1 | Perancangan Basis Data | 30 |
| 3.6 | Struktur Tabel | 31 |
| 3.6.1 | Tabel Kategori | 31 |
| 3.6.2 | Tabel Barang | 31 |
| 3.6.3 | Tabel Pemesanan | 32 |
| 3.6.4 | Tabel Pelanggan | 32 |
| 3.6.5 | Tabel User | 33 |
| 3.6.6 | Tabel Detail Pesan | 33 |
| 3.7 | Perancangan Masukan (<i>input</i>) | 33 |
| 3.7.1 | Perancangan <i>input form</i> daftar akun | 33 |

| | | |
|--|--|----|
| 3.7.2 | Perancangan <i>input</i> data login..... | 34 |
| 3.7.3 | Perancangan <i>input</i> data barang | 35 |
| 3.7.4 | Perancangan <i>input</i> data pemesanan | 36 |
| 3.7.5 | Perancangan <i>input user</i> | 36 |
| 3.8 | Perancangan Keluaran (<i>output</i>)..... | 37 |
| 3.8.1 | Perancangan <i>output</i> data pelanggan | 37 |
| 3.8.2 | Perancangan <i>output</i> data barang | 38 |
| 3.8.3 | Perancangan <i>output</i> pemesanan..... | 38 |
| 3.8.4 | Perancangan <i>output</i> data user | 39 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | | 40 |
| 4.1 | Implementasi Sistem..... | 40 |
| 4.2 | Pembahasan Sistem..... | 40 |
| 4.2.1 | Tampilan Halaman Beranda | 40 |
| 4.2.2 | Tampilan Daftar Akun..... | 41 |
| 4.2.3 | Tampilan Login | 42 |
| 4.2.4 | Tampilan Daftar Barang | 43 |
| 4.2.5 | Tabel Pemesanan Barang | 44 |
| 4.2.6 | Tampilan Manajemen User | 47 |
| 4.2.7 | Tampilan Manajemen Barang | 47 |
| 4.2.8 | Tampilan Tambah Data Barang..... | 48 |
| 4.2.9 | Tampilan Manajemen Barang | 49 |
| 4.2.10 | Tampilan Pesanan Masuk | 50 |
| 4.2.11 | Tampilan Detail Pesanan | 51 |

| | |
|---------------------------------|----|
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN..... | 53 |
| 5.1 Kesimpulan | 53 |
| 5.2 Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA | 54 |
| LAMPIRAN | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Diagram Arus Data Level 0 | 27 |
| Gambar 3.2 Diagram Arus Data Level 1 | 28 |
| Gambar 3.3 Relasi Tabel..... | 30 |
| Gambar 3.4 Perancangan input form daftar akun | 34 |
| Gambar 3.5 Perancangan Login..... | 35 |
| Gambar 3.6 Perancangan input data barang..... | 35 |
| Gambar 3.7 Perancangan input data pemesanan..... | 36 |
| Gambar 3.8 Perancangan input data user..... | 37 |
| Gambar 3.9 Perancangan output Data Pelanggan | 38 |
| Gambar 3.10 Perancangan output Data Barang | 38 |
| Gambar 3.11 Perancangan output Daftar Pesanan..... | 39 |
| Gambar 3.12 Perancangan output Data User | 39 |
| | |
| Gambar 4.1 Tampilan Beranda | 40 |
| Gambar 4.2 Daftar Akun..... | 41 |
| Gambar 4.3 Login | 43 |
| Gambar 4.4 Tampilan Info Barang | 44 |
| Gambar 4.5 Pemesanan..... | 45 |
| Gambar 4.6 Manajemen User | 47 |
| Gambar 4.7 Tampilan Manajemen Barang | 48 |
| Gambar 4.8 Tampilan Tambah Barang..... | 49 |
| Gambar 4.9 Tampilan Manajemen Pelanggan | 50 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.10 Tampilan Pesanan Masuk..... | 51 |
| Gambar 4.11 Tampilan Detail Pesanan..... | 51 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 3.1 Struktur Tabel Kategori | 31 |
| Table 3.2 Struktur Tabel Barang | 31 |
| Table 3.3 Struktur Tabel Pemesanan | 32 |
| Table 3.4 Struktur Tabel Pelanggan | 32 |
| Table 3.5 Struktur Tabel User | 33 |
| Table 3.6 Tabel Detail Pesan | 33 |

DAFTAR LISTING

| | |
|--|----|
| Listing 4.1 Tampilan Beranda..... | 41 |
| Listing 4.2 Tampilan Daftar Akun | 42 |
| Listing 4.3 Login..... | 43 |
| Listing 4.4 Tampilan Info Barang | 44 |
| Listing 4.5 Pemesanan | 46 |
| Listing 4.6 Tampilan Manajemen User Admin..... | 47 |
| Listing 4.7 Tampilan Manajemen Barang..... | 48 |
| Listing 4.8 Tampilan Tambah Barang | 49 |
| Listing 4.9 Tampilan Manajemen Pelanggan..... | 50 |
| Listing 4.10 Pesanan Masuk | 51 |
| Listing 4.11 Detail Pesanan..... | 52 |

INTISARI

SISTEM INFORMASI PERSEWAAN TENDA PANGGUNG BERBASIS WEB DI KARANG TARUNA MAPAN 45

**Oleh
Adityo Sindhu Tistomo
203110016**

**Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi
Univesitas Teknologi Digital Indonesia**

Karang Taruna Mapan 45 merupakan sebuah organisasi karang taruna di dusun Tapansari Maknorejo Candibinangun Pakem Sleman Yogyakarta. Dalam usaha meningkatkan pemasukan kas karang taruna membuat sebuah jasa persewaan tenda dan panggung. dalam rangka memberikan kemudahan kepada penyewa, maka dibuatlah sebuah sistem pemesanan tenda dan panggung ini. tujuannya adalah untuk memberikan kenyamanan baik dari penyewa maupun pihak penyedia jasa sehingga dapat memberikan kemudahan.

Sistem ini menggunakan metode waterfall, yang terdiri dari tahapan Analisa Kebutuhan, Desain Sistem, Coding, Pengujian Program, dan Pemeliharaan. Sedangkan untuk bahasa pemograman yang digunakan yaitu bahasa pemogramaman php dan untuk databasanya menggunakan *MySql*. dalam implementasinya sistem infomasi ini membutuhkan software yang meliputi, xampp, visual studio code untuk membuat aplikasi ini.

Dari hasil penyusunan ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rancangan membangun Aplikasi Penyewaan Tenda Panggung ini pelanggan dapat melakukan pesanan secara online, admin dapat mengelola data pemesanan, pembayaran sehingga pihak penyedia jasa dapat memperoleh informasi yang lebih akurat dari setiap aktivitas yang dikerjakan.

Kata Kunci : Database, Informasi, Persewaan, Pemesanan, Software

ABSTRACT

WEB-BASED STAGE TENT RENTAL INFORMATION SYSTEM AT KARANG TARUNA MAPAN 45

By

Adityo Sindhu Tistomo

203110016

**Application Software Engineering Study Program
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

Karang Taruna Mapan 45 is a youth organization in Tapansari Maknorejo Candibinangun Pakem Sleman Yogyakarta. In an effort to increase cash income, youth organizations make a tent and stage rental service. in order to provide convenience to tenants, a tent and stage booking system was made. the aim is to provide comfort from both the tenant and the service provider so that it can provide convenience.

This system uses the waterfall method, which consists of the stages of Needs Analysis, System Design, Coding, Program Testing, and Maintenance. As for the programming language used, namely the php programming language and for the database using MySql. in implementing this information system requires software which includes, xampp, visual studio code to create this application.

From the results of this preparation, it can be concluded that the design of building this Stage Tent Rental Application customers can place orders online, the admin can manage ordering data, payments so that service providers can obtain more accurate information from each activity carried out.

Keywords: Booking, Database, Information, Rental, Software