

**PERANCANGAN WEBSITE UNTUK PENYEWAAN KAPAL TRAVELING
BERBASIS ONLINE**

17

Muhaimin Azis, Syahriani, Luthfi Indriyani
Universitas Bina Sarana Informatika
(Naskah diterima: 1 Januari 2024, disetujui: 28 Januari 2024)

Abstract

Providing information about chartering boats is still quite simple, namely by knowing word of mouth information and short messages sent via cellphone, as well as using payment methods that only allow direct transactions to the charter owner. This is very detrimental to a lot of time for customers and admins who manage the rental. Moreover, the ship that we have rented does not match our expectations because the information from the price of the ship, pictures of the ship, as well as the driver of the ship that we will rent is less accurate. Therefore, to maximize the media to promote chartering and payment of ships. It is expected to make an application to design an online charter website for traveling ships and form a virtual payment method. So that customers or prospective customers no longer need to go to the ship rental place to find information and make payments at the rental place. With the establishment of the website application, customers can see more detailed information about the ship to be chartered and do not need to waste time in making ship charter payments.

Keywords: Rent, Ship, Information System

Abstrak

Sistem informasi penyewaan kapal pada KM. Bunga Suci masih bersifat manual. Media mempromosikan kapal juga masih kurang efektif, penyewaan kapal harus mendatangi langsung ke tempat pemilik sewa, dan tidak ada sistem pembayaran transfer ke rekening. Hal ini sangatlah merugikan banyak waktu bagi pemesan maupun pengelola yang mengelola penyewaan tersebut. Apalagi kapal yang sudah disewa tidak sesuai dengan harapan dikarenakan informasi dari harga kapal, gambar kapal, juga pengemudi kapal yang akan disewa kurang akurat. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan media mempromosikan penyewaan kapal dan merubah sistem pembayaran menjadi lebih efisien dengan menggunakan layanan pembayaran virtual. Diharapkan untuk membuat aplikasi rancang bangun website penyewaan online kapal travelling. Pada perancangan pembuatan website ini penulis menggunakan metode waterfall, karena perancangan website ini terbilang sederhana. Sehingga pemesan atau calon pemesan dengan mudah mengakses website penyewaan kapal dan tidak perlu lagi pergi ke tempat penyewaan kapal untuk mencari informasi dan melakukan pembayaran di tempat penyewaan tersebut. Dengan dibentuknya aplikasi website tersebut, pemesan dapat melihat lebih detail tentang informasi kapal yang akan disewa dan tidak perlu membuang waktu dalam melakukan pembayaran sewa kapal.

Kata Kunci: Sewa, Kapal, Sistem Informasi

I. PENDAHULUAN

Salah satu dari usaha yang berkembang pesat saat ini adalah dunia rental atau penyewaan kapal. Usaha ini masih menggunakan sumber daya manusia dalam mengelola usaha, sayang sekali kemajuan teknologi belum dimanfaatkan pada bidang usaha tersebut. Hingga saat ini masih banyak penyewaan kapal yang masih menggunakan metode seperti itu.

Seperti KM Bunga Suci adalah salah satu tempat usaha penyewaan kapal traveling harian yang biasa digunakan untuk pemancingan dan perjalanan wisata Kepulauan Seribu. KM Bunga Suci terletak di Jl. Kamal Pantai No.80, Kamal Muara, Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta. Usaha yang dilakukan adalah mempromosikan kapal-kapal yang disewakan serta memberikan informasi kepada pelanggan tentang pelayanan yang ada di KM Bunga Suci, cara mempromosikan kapal cukup rumit karena pihak KM Bunga Suci langsung menawarkan kapal-kapal tersebut kepada orang-orang yang singgah dekat pelabuhan kapal. Cara ini kurang efektif dan terkadang dapat mengganggu orang yang sedang singgah pelabuhan.

Masalah muncul ketika ada pelanggan yang ingin menyewa kapal tersebut,

pelanggan harus datang ketempat untuk melihat kapal atau bisa berkomunikasi lewat handphone. Hal ini sangat tidak efektif karena kapal yang disewakan belum tentu nyaman untuk dinaiki pelanggan apabila pelanggan belum melihat kapal yang ingin di sewa. Pembayaran di KM Bunga Suci masih menggunakan metode lama yaitu bayar langsung dan pembukuan sebagai alat bukti pembayaran.

Permasalahan yang sedang dihadapi adalah sistem penyewaan kapal yang masih sangat sederhana, yakni hanya menggunakan alat tulis berupa kertas, buku, dan pulpen sebagai laporan dalam penyewaan kapal. Kertas digunakan sebagai tanda bukti sewa dan buku digunakan untuk laporan bulanan. Situasi seperti ini tidak dapat dipakai dengan baik ketika pada hari libur. Dimana padatnya pengunjung yang ingin menyewa kapal untuk pergi liburan bersantai, pengunjung harus sabar mengambil antrian bahkan tidak jarang ada penumpang yang diam-diam naik kapal sewa tanpa sepengetahuan supir kapal tersebut.

Hal tersebut dapat menimbulkan perdebatan antara pengunjung yang bayar dan belum bayar, perdebatan dengan oknum yang menjual tiket sewa kapal ilegal, terjadinya manipulasi pembayaran harga sewa kapal oleh oknum yang sedang menawarkan sewa kapal,

kecewa nya pengunjung saat melihat kapal yang disewa tidak sesuai dengan harapanya. Dengan ada nya masalah tersebut, maka pihak pengelola sewa kapal membutuhkan aplikasi untuk menyimpan bukti penyewaan dan laporan sewa kapal tiap minggu nya. Aplikasi tersebut dinamakan “Sistem Informasi Penyewaan Online Kapal Travelling”. Penyewa tidak mengetahui informasi detail kapal-kapal yang dimiliki perusahaan (Yolanda,dkk. 2021).

II. KAJIAN TEORI

2.1 Teori Sistem Informasi

Menurut Jogianto dalam[4] , sistem informasi adalah kerangka kerja di dalam asosiasi yang membahas masalah penanganan pertukaran setiap hari, tugas dukungan, administrasi, latihan teknik asosiasi dan berikan pertemuan eksternal yang pasti dengan laporan yang diperlukan.

Kerangka kerja sistem dapat diuraikan sebagai bermacam-macam sub-kerangka, sub-bagian atau sub-komponen yang saling bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk memberikan hasil yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Karakteristik Sistem

Ada beberapa jenis karakteristik sistem menurut [6, pp. 5–6]. sebagai berikut:

a) Komponen (*Component*)

Kerangka sistem tersebut memiliki bagian-bagian, beberapa di antaranya terhubung dengan membentuk unit soliter dan bekerja sama, yang terdiri dari bagian-bagian kerangka yang berbeda.

b) Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Dampak dari aktivitas kerangka kerja sistem oleh kerangka kerja di luar kerangka sistem tersebut. Lingkup luar sangat mempengaruhi sifat menguntungkan dan harus dijaga serta sifat yang merugikan tetap dijaga namun dikendalikan.

c) Batasan Sistem (Boundary)

Lingkup luar sistem yang dibatasi oleh perluasan atau kerangka kerja sistem lain yang sesuai dengan wilayah perluasannya.

d) Penghubung Sistem (Interface)

Alat yang menghubungkan antara satu kerangka kerja sistem ke kerangka kerja sistem lainnya. Melalui penghubung sumber-sumber energi dimungkinkan mengalir dari sub-kerangka kedalam sub-kerangka lain. Keluaran (output) dari sub-kerangka ini akan menjadi masukkan (input) untuk sub-kerangka melalui alat penghubung tersebut.

e) Masukkan Sistem (Input)

Aset yang masuk ke dalam kerangka sistem, yang dapat berupa pemeliharaan dan tanda informasi. Pemeliharaan merupakan aset yang dimasukkan kedalam kerangka sistem yang beroperasi agar kerangka tersebut mendapatkan pemulihan aset ketika terdapat beberapa kesalahan. Tanda informasi adalah sumber daya yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contohnya adalah software yang merupakan yang dimaintenace supaya sistem tetap berjalan. Sedangkan signal input adalah data sinyal pada proyektor.

f) Keluaran Sistem (Output)

Keluaran sistem adalah aset yang dihasilkan setelah melalui beberapa tahap masukkan aset, keluaran yang dibuang, maupun dibutuhkan. Contoh sebuah komputer mengeluarkan suhu panas dikatakan sebagai energi buang dan informasi sebagai keluaran energi yang dipakai.

g) Pengolahan Sistem

Pengolahan sistem merupakan bagian proses yang merubah input menjadi output. Contohnya sistem akuntasi dengan pengolahan data menjadi laporan-laporan keuangan. Sistem mesin cuci yang merubah baju kotor menjadi bersih.

h) Sasaran Sistem

Hasil akhir dari suatu aset yang sedang menjalankan pekerjaan di beberapa bagian kerangka sistem.

2.2 Teori *E-commerce*

E-Commerce merupakan suatu latihan bisnis yang bertekad untuk membuat keuntungan seperti dealer, pembeli, administrasi, data, dan pertukaran melalui wadah jaringan internet sebagai perantara transaksi[7]

E-Commerce adalah kumpulan dari beberapa kelompok bisnis yang sedang melakukan proses tukar barang menggunakan metode transaksi elektronik atau transaksi yang menghubungkan suatu perangkat jaringan internet.

E-commerce terdiri dari beberapa sifat yang berbeda dalam saatu transaksinya. Menurut Laudon dan Laudon dalam [8], penggolongan *E-commerce* dibedakan sebagai berikut:

1. *Business to Costumer*
2. *Business to Business*
3. *Costumer to Costumer*
4. *Peer-to-Peer*
5. *Mobile Commerce*

2.3 Unified Modelling Language

Unified Modelling Language adalah teknik pengembangan menggunakan bahasa gra-

fis untuk membayangkan, merencanakan, dan merekam kerangka kerja pemrograman[9, p. 35].

UML adalah jenis dokumentasi atau bahasa serupa yang digunakan oleh seseorang yang bekerja di bidang produk untuk menggambarkan atau menampilkan kerangka produk disuatu perangkat lunak[10].

Menurut dari teori dasar diatas, pengertian UML dapat diartikan sebagai bahasa arsitektur yang digunakan sebagai pembuatan rancangan sistem dan menganalisa sistem. UML yang digunakan untuk program terstruktur adalah sebagai berikut.

1. Use Case Diagram

Permodelan yang berfungsi memberikan gambaran tentang kerangka sistem kerja apa yang akan dibuat. Jadi dapat dikatakan use case diagram merupakan bahasa permodelan dalam mendeskripsikan fungsi masing-masing sistem pada perangkat lunak yang akan dibuat.

2. Activity Diagram

Garis besar keadaan khusus, di mana sebagian besar keadaan adalah kegiatan dan sebagian besar perubahan dipicu oleh hasil keadaan masa lalu (internal processing). Bisa dikatakan activity diagram adalah sebuah alur penggambaran dalam sebuah

proses dari masing-masing fungsi, atau menjelaskan tentang fungsi sub sistem sampai selesai sebelum memasuki tahapan subsistem yang lain.

2.4 Entity Relationship Diagram

Struktur data, dan hubungan antara data menggambarkan beberapa simbol-simbol [11]. Dapat dikatakan ERD merupakan suatu bahasa permodelan yang menjelaskan hubungan masing-masing data atau fungsi masing-masing subsistem ke subsistem yang lainnya. Berikut ini adalah beberapa komponen menurut. Berikut ini adalah beberapa komponen menurut Fatansyah dalam referensi [4] .

1. Entity (Entitas)

Merupakan sebuah objek atau benda yang mempunyai perbedaan pada objek lain dan mempunyai keterkaitan tentang fungsi dan informasi.

2. Attribute (Atribut)

Merupakan penjelasan lebih detail dalam suatu hubungan pada objek tersebut, atau gambaran rinci tentang hubungan atau keberadaan benda tersebut.

3. Key (Kunci)

Merupakan sebuah nama untuk data dalam sebuah objek dan memiliki fungsi dari nama-nama tersebut.

4. Relationship (Hubungan)

Merupakan hubungan 1 atau lebih pada suatu entitas, kecuali entitas tersebut memiliki warisan hubungan antar entitas maka entitas tersebut tidak memiliki wujud fisik.

2.5 Logical Record Structure

Menurut Tabrani dalam referensi[12]. *Logical Record Structure* (LRS) merupakan sebuah bahasa permodelan yang digunakan untuk menjabarkan skema berjalannya suatu sistem secara ringkas dan lebih detail.

2.6 Konsep Web

Web atau website adalah suatu nama yang digunakan untuk mengakses sebuah halaman internal, dengan menggunakan internet sebagai jalur koneksi[16]. Website digunakan oleh semua kalangan dari tua sampai yang muda, karena website adalah suatu layanan internet yang mempunyai halaman menarik dan memiliki informasi yang sangat luas. Sebelum menjadi website yang sebenarnya maka dibutuhkan: Web Server, Web Hosting, dan Web Browser. Berikut ini penjelasannya.

1. Web Server

Dalam web pengguna dapat menyimpan foto-foto, music, document, dll. Web server adalah program aplikasi yang memiliki

fungsi sebagai tempat menyimpan dokument-dokumen web menurut Arief [16].

2. Web Hosting

Sebelum menjadi sebuah website maka kita membutuhkan sebuah layanan internet, yang dimana layanan ini berfungsi sebagai jalur akses pengguna lainnya untuk melihat website yang kita buat [16].

3. Web Browser

Untuk menampilkan sebuah website maka dibutuhkanlah sebuah aplikasi atau perangkat lunak seperti: Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dst

III. METODE PENELITIAN

Dalam menyelesaikan sebuah masalah maka diperlukan sebuah metode penelitian.

1.5.1 Identifikasi Permasalahan

Penulis bisa mendapatkan hasil dengan melakukan riset secara langsung dengan prosedur yang ada sehingga mendapatkan data-data yang baik dan benar. Berikut adalah beberapa jenis pengumpulan data :

A. Observasi

Observasi bertujuan untuk menganalisa bagaimana cara penyewaan kapal berlangsung dan bagaimana tahapan sebelum menggunakan kapal tersebut. Untuk tempat observasi, penulis melakukan riset langsung di Jl. Kamal Pantai No.80, Kamal Muara, Penjaringan,

Jakarta Utara, DKI Jakarta. Tepatnya di Pelabuhan Kamal Muara.

B. Wawancara

Wawancara adalah satu hal yang harus dilakukan penulis untuk mengetahui lebih detail bagaimana sistem bekerja. Penulis mewancarai narasumber bernama Hasanudin salah satu pemilik usaha penyewaan kapal bernama KM Bunga Suci dan menanyakan apa saja masalah dan kekurangan dalam usaha penyewaan kapal tersebut.

C. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk memperkuat teori landasan dengan memberikan beberapa kutipan yang telah penulis kumpulkan dari beberapa jurnal, ebook dan buku-buku yang telah penulis pelajari sebelumnya sehingga perancangan website dapat berjalan dengan lancar.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan pengembangan sistem permodelan *waterfall*. *Waterfall* merupakan metode pengembangan sistem berbentuk gambaran visual yang mudah dipahami dalam menjelaskan tahapan-tahapan setiap membangun rancangan program aplikasi[3].

A. Analisa kebutuhan sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan analisa dari awal pemesanan yang memaskkan

data pelanggan, prosedur pembayaran dan proses pembukuan sebagai catatan laporan keuangannya. Hal ini sangat diperlukan dalam melakukan pengembangan prmasalah yang terjadi di KM Bunga Suci.

B. Desain

Desain yang penulis gunakan adalah program terstruktur, maka pada bagian konsep materi design bahasa menggunakan *Unifield Modelling Language* (UML) seperti *Usecase Diagram, Activity Diagram, dan Deployment Diagram*. Sementara untuk rancangan sistem databasenya menggunakan model *Entity Relation Diagram* (ERD) seperti pembuatan tabel pengeola, tabel pelanggan, tabel driver, tabel sewa kapal, tabel kapal serta tabel pendapatan. Penjelasan ERD akan diubah kedalam bentuk *Logical Record Structure* atau biasa disebut LRS.

C. Codegeneration

Pada tahap ini, perintah-perintah pemrograman terstruktur akan diubah menjadi bahasa yang dimengerti komputer seperti bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *CSS* serta aplikasi pendukung dalam penyusunan script bahasa pemrograman adalah *Notepad++*.

D. Support

Software yang diberikan kepada pembeli maupun calon pembeli pasti akan mengalami

perubahan. Perubahan ini bisa terjadi akibat kesalahan pada perangkat lunak yang tidak menyesuaikan lingkungan dan pembeli atau calon pembeli membutuhkan perkembangan lebih lanjut. Untuk itu software harus selalu update mengikuti perkembangan zaman agar tidak kalah saing dengan yang lain.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Tahapan Analisis

Sistem informasi penyewaan kapal travel ini menggunakan metode online dengan memakai website sebagai wadah melakukan pemesanan, dimana calon pemesan dan pemilik sewa bertransaksi tanpa harus bertatap muka. Calon pemesan diharuskan mendaftar terlebih dahulu sebelum membooking kapal travel. Berikut ini adalah kebutuhan spesifikasi yang ada pada sistem penyewaan kapal travel.

1.) Halaman Pemesan

- A1. Pemesan bisa melakukan registrasi
- A2. Pemesan bisa melihat pesanan yang sudah dibayar
- A3. Pemesan dapat melakukan penyewaan kapal
- A4. Pemesan dapat melihat informasi kapal yang akan disewa
- A5. Pemesan dapat latar belakang pemilik sewa

A6. Pemesan dapat melihat syarat dan ketentuan

A7. Pemesan dapat melakukan pembatalan sewa kapal

2.) Halaman Pengelola

B1. Pengelola boleh kelola data pemesanan

B2. Pengelola boleh kelola data pemesan

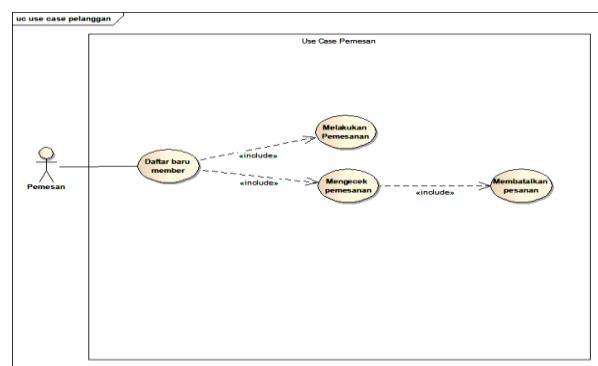
B3. Pengelola boleh kelola data kapal

B4. Pengelola boleh membuat laporan transaksi

B. Use Case Diagram

1. Pemesan

Gambar 1 Usecase Diagram Pemesan



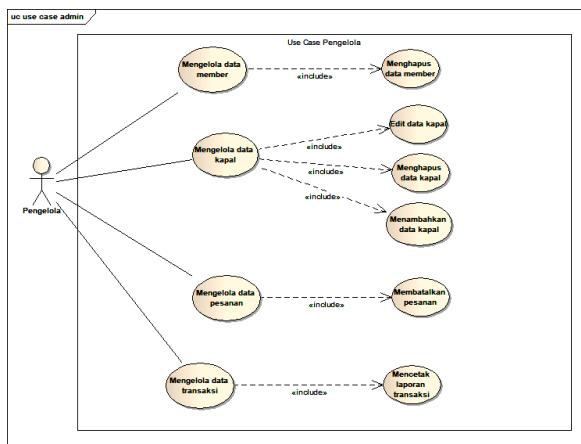
Tabel 1. Deskripsi Pemesan.

<i>Use Case Name</i>	Diagram Pemesanan
<i>Requirements</i>	A1-A7
<i>Goal</i>	<ol style="list-style-type: none"> Calon pemesan bisa melakukan pendaftaran member Pemesan dapat melakukan <i>login</i> Pemesan dapat melakukan pemesanan
<i>Pre-Conditions</i>	1. Pemesan telah <i>login</i>
<i>Post-Conditions</i>	1. Pemesan telah melakukan pemesanan
<i>Failed End Conditions</i>	<ol style="list-style-type: none"> Gagal <i>login</i> Gagal melakukan pemesanan
<i>Primary Actors</i>	Pemesan
<i>Main Flow /Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> Pemesan bisa melakukan <i>login</i> Calon pemesan bisa melakukan pendaftaran

	3. Pemesan bisa melakukan pemesanan 4. Pemesan bisa melakukan pembatalan pemesanan
<i>Invariant</i>	-

2. Pengelola Database

Gambar 2. Pengelola Database



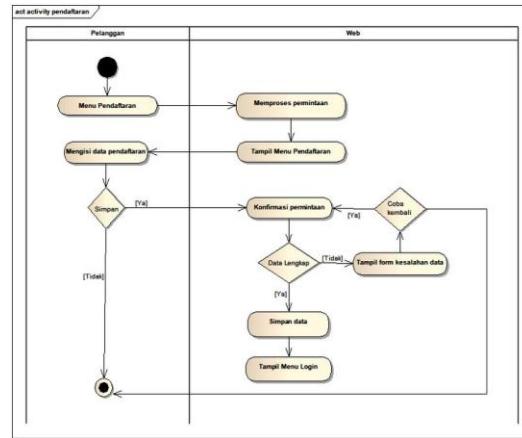
Deskripsi Pengelola Database

Tabel 2 Deskripsi Pengelola Database

Use Case Name	Diagram Pengelola
Requirments	B1-B4
Goal	1. Pengelola dapat melakukan login
Pre-Conditions	1. Pengelola telah login
Post-Conditions	1. Data pemesan telah di hapus 2. Data kapal telah di update
Failed End Conditions	1. Gagal menambahkan data kapal
Primary Actors	Pengelola
Main Flow /Basic Path	1. Pengelola boleh menghapus data pemesan 2. Pengelola boleh menambahkan, menghapus, mengubah data kapal 3. Pengelola boleh melakukan update pembayaran 4. Pengelola boleh menceyak laporan transaksi
<i>Invariant</i>	-

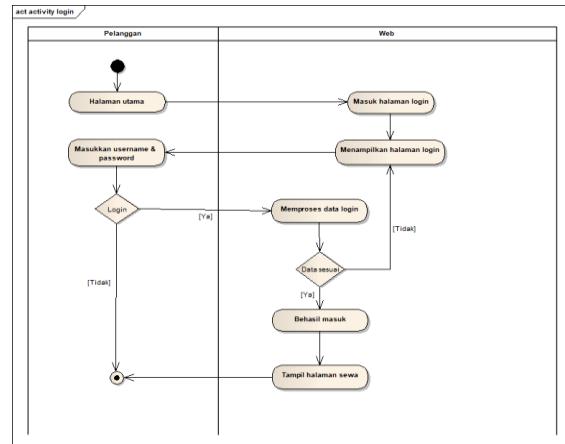
C. Activity Diagram

1. Pendaftaran Pemesan



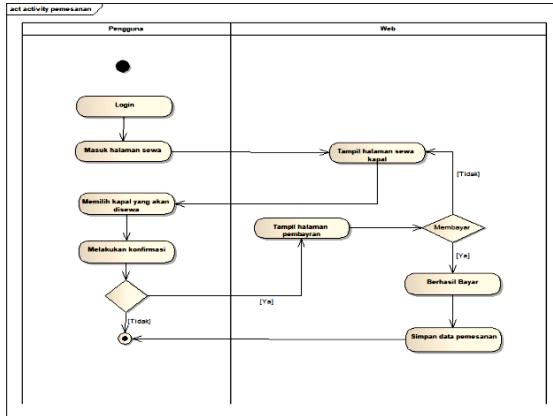
Gambar 3. Activity Diagram Pemesan

2. Login Pemesan



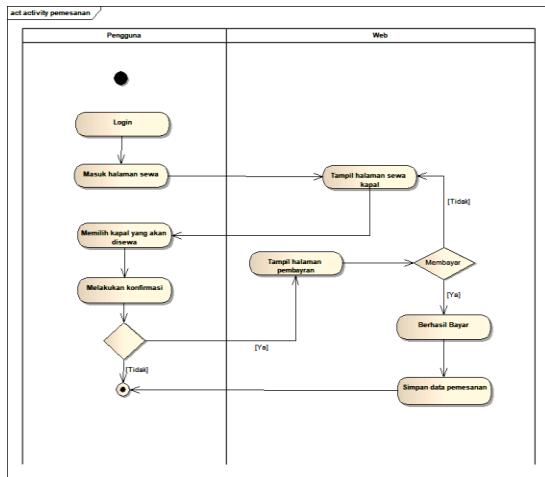
Gambar 4 Login Pemesan

3. Pemesanan Kapal



Gambar 5 Pemesanan Kapal

4. Login Pengelola



Gambar 6 Login Pengelola

C. Desain

1. Database

Desain *database* yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Gambar 7. ERD

2. LRS (*Logical Record Structure*)

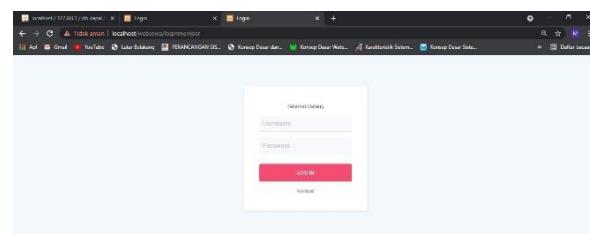


Gambar 8. LRS

D. User Interface

Berikut ini adalah gambaran mengenai tampilan halaman website Penyewaan *Online* Kapal Travelling :

1. Tampilan Login



Gambar 9. Tampilan Login

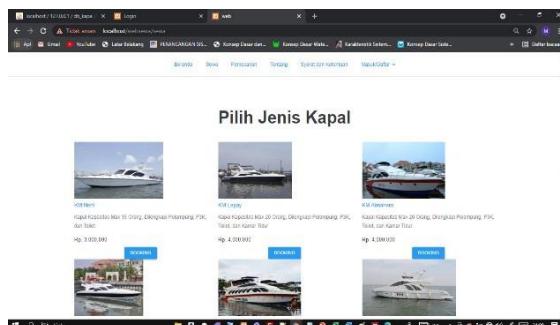
YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 9 Nomor 1 Edisi Februari 2024 (211-224)

2. Tampilan Pendaftaran

A screenshot of a web browser showing a registration form. The form is titled "Registrasi member" and contains fields for "Masukan Nama Lengkap", "Masukan Alamat", "Masukan Email", and "Masukan Password". Below the form is a "Simpan Data" button.

Gambar 10. *Form Pendaftaran Pemesan*

3. Tampilan Sewa Kapal



Gambar 11. *Form Sewa Kapal*

4. Tampilan Pemesanan Kapal

A screenshot of a web browser showing a booking form titled "Detail Pesanan". It includes a summary table for a boat rental:

Jenis Kapal	Dilengkapi Kapal	Nama Pemohon	Foto Kapal	Harga Kapal	Pengembalian Kapal	Keterangan Kapal
Kapal Kapasitas Max 10 Orang, Dilengkapi PintuPung, PSK, dan Toilet				Rp. 3.000.000	Ya	

Gambar 12. *Form Detail Pemesanan Kapal*

5. Tampilan *Login* Pengelola

A screenshot of a web browser showing a login form for administrators. The title is "Salah Dalam". It has fields for "Username" and "Password", and a "Login" button.

Gambar 13. *Form Login Pengelola*

6. Tampilan Pengelola Kapal

A screenshot of a web browser showing a list of boats for management. The table has columns: No, Id Kapal, Name Kapal, Gambar Kapal, Deskripsi Kapal, Harga Kapal, Pengembalian Kapal, and Keterangan Kapal.

No	Id Kapal	Name Kapal	Gambar Kapal	Deskripsi Kapal	Harga Kapal	Pengembalian Kapal	Keterangan Kapal
1	10	KMF Narki		Kapal Kapasitas Max 10 Orang, Dilengkapi PintuPung, PSK, dan Toilet	3000000	Ya	Edit Hapus
2	9	KMF Lusney		Kapal Kapasitas Max 10 Orang, Dilengkapi PintuPung, PSK, Toilet, dan Karat Toilet	4000000	Ada	Edit Hapus
3	9	KMF Allianz		Kapal Kapasitas Max 20 Orang, Dilengkapi PintuPung, PSK, Toilet, dan Karat Toilet	4000000	Tidak	Edit Hapus
4	7	KMF Gurame		Kapal Kapasitas Max 10 Orang, Dilengkapi PintuPung, PSK, dan Toilet	3000000	Sudah	Edit Hapus

Gambar 14. *Form Pengelola Kapal*

7. Tampilan Pengelola Transaksi

A screenshot of a web browser showing a list of transactions for management. The table has columns: No, No Transaksi, Tgl Transaksi, Name Member, Metode Bayar, Status Bayar, and Total Bayar.

No	No Transaksi	Tgl Transaksi	Name Member	Metode Bayar	Status Bayar	Total Bayar
1	BOD00010	2021-07-28	Ira Melia	Bank Mandiri	1	Rp. 100.000.000
2	BOD00011	2021-07-28	Ira Melia	Bank Mandiri	1	Rp. 200.000.000
3	BOD00012	2021-07-29	Ira Melia	Bank Mandiri	1	Rp. 8.000.000

Gambar 15. *Form Pengelola Transaksi*

A. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Tabel 3. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Kebutuhan	Keterangan
OS (<i>operating System</i>)	<i>Windows 10 Pro</i>
Processor	Core i5 Generasi Pertama
RAM	4 Gigabyte DDR 3
Hard Disk	500 Gigabyte
CD-Room	-
Monitor	LCD 14 Inch
Keyboard	108 Key
Printer	<i>Inject Printer</i>
Mouse	<i>Mouse Pad</i>
Browser	<i>Internet Explorer, Google Chrome</i>
Software	<i>XAMPP, Enterpise Architec, Notepad++, Bootstrap Studio, File Zila, Snipping Tools</i>

Sumber : peneiti,2021

B. Spesifikasi Dokumen Sistem

- a. Nama Dokumen : Laporan Transaksi
Fungsi : Bukti laporan transaksi pemesanan
Sumber : Pengelola
Tujuan : Pemilik sewa
Media : Cetak
Frekuensi : Setiap pemilik sewa meminta laporan
Format : Lampiran B-1
- b. Nama Dokumen : Bukti pemesanan
Fungsi : Bukti telah melakukan pemesanan sewa kapal
Sumber : Pemesan
Tujuan : Pengelola
Media : Foto

Frekuensi : Setiap setelah melakukan pemesanan
Format : Lampiran B-

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang mempengaruhi kinerja pada sistem informasi penyewaan kapal. Berikut diantranya :

1. Sistem penyewaan kapal melalui website ini sangat menarik bagi peminat untuk melakukan penyewaan kapal.
2. Menghemat waktu pemesan karena bisa menyewa kapal kapan saja dan dimana saja, tanpa harus mengunjungi tempat penyewaan kapal.

DAFTAR PUSTAKA

- B. A. M. B. A. Rudianto, "SISTEM INFORMASI INVENTORY SPAREPART MOBIL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL STUDI KASUS PT. NUSANTARA AUTOWORLD INTERNATIONAL CIBUBUR," *AKRAB JUARA*, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019.
- D. Krisbiantoro, *DASAR PEMROGRAMAN WEB dengan bahasa HTML, PHP, dan Database MySQL*, Ed.1. Banyumas: Zahira Media Publisher, 2021.
- D. R. Prehanto, *BUKU AJAR KONSEP SISTEM INFORMASI*. Surabaya:

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 9 Nomor 1 Edisi Februari 2024 (211-224)

- SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020.
- D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, “Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android,” *Semin. Nas. Sains dan Teknol.* 2019, pp. 1–7, 2019.
- E. P. Sari, A. Wahyuni, and N. Narti, “Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 87–94, 2019, doi: 10.31294/ijse.v5i1.5867.
- M. Susilo, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- N. Hasan, “APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus pada Rental Mobil Lotus Purworejo),” *Bianglala Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 117–121, 2019.
- N. M. Widani, A. P. Abiyasa, G. Sri Darma, and A. Fredy Maradona, “Menguji Ketajaman Implementasi E-Commerce Dalam Penjualan Kamar Hotel di Bali,” *J. Manaj. Bisnis*, vol. 16, no. 2, p. 79, 2019, doi: 10.38043/jmb.v16i2.2042.
- P. U. Welas2, “Sistem Informasi Penjualan Gula Merah Serbuk Berbasis Web Pada Home Industri Gula Merah Serbuk Dalban Permana Purbalingga,” *Vembria Rose Handayani1, Nindya Putri Pratama*, vol. 7, no. 2, pp. 28–35, 2019.
- R. Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*, Ed.1. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189.
- S. Informasi, R. Karyawan, T. Jakarta, and D. H. Satrio, “Sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web pada pt. praisindo teknologi jakarta,” 2017.
- S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Permodelan Unified Modeling Language (UML)*, Ed. 2. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Ed.2, Cet. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- Syahriani, “Penerapan Sistem Informasi E-Commerce Pakaian dan Perlengkapan Bayi,” *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. III, no. 2, pp. 77–82, 2017.
- V. R. H. - AMIK BSI Purwokerto, R. W. - STMIK Nusa Mandiri Jakarta, and A. A. - AMIK BSI Purwokerto, “Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2 Banyumas,” *Evolusi J. Sains dan Manaj.*, vol. 6, no. 1, pp. 76–84, 2018, doi: 10.31294/evolusi.v6i1.3584.
- W. Fahrozi, D. Indra, and G. Hts, “Penerapan E-Commerce Pada Toko Bunga Underwear,” vol. 04, no. 01, pp. 4–9, 2020.

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 9 Nomor 1 Edisi Februari 2024 (211-224)

- Y. Yolanda, Y. Puspitasari, and N. Lestari, “Sistem Informasi Penyewaan Kapal Berbasis Web (Studi Kasus : PT. Servewell ...: Discovery Service for Perpustakaan Nasional Republik Indonesia,” vol. 3, no. 1, pp. 185–200, 2021, [Online]. Available: <http://e-resources.perpusnas.go.id:2061/eds/detail?vid=1&sid=21ad44fa-4b18-4946-a684-73632ad83824%40sessionmgr4008&bd ata=JnNpdGU9ZWRzLWxpdmU%3D#AN=edsdoj.f312ae0e342649d68e7ffcd3d1ad7685&db=edsdoj>.
- Z. F. Gurning and J. R. Tambunan, “Aplikasi e-commerce penyewaan mobil rental abadi jaya berbasis web,” vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.