

**SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI KALASAN
MULTIMEDIA**



PUBLIKASI ILMIAH

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

MUHAMMAD ASEP PRASETYO

L 200 120 004

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI KALASAN MULTIMEDIA

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

Muhammad Asep Prasetyo

L200120004

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Umi Fadlillah, S.T. M.Eng.

NIP. 197803222005012002

acc ke pendadaran
12/2016
/10

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI PT. KALASAN
MULTIMEDIA

OLEH

MUHAMMAD ASEP PRASETYO

L 200 120 004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari 22, 10 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Umi Fadlilah, S.T., M.Eng. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Fajar Suryawan, S.T., M.Eng.Sc, Ph.D. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yogiek Indra K., S.T., M.T. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika


Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph. D.
NIK. 706

Ketua Program Studi
Informatika


Dr. Heru Suprivono, S.T., M.Sc.
NIK. 970

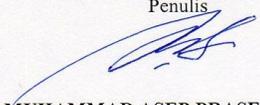
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Oktober 2016

Penulis


MUHAMMAD ASEP PRASETYO

L 200 120 004



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-II.3/INF-FKI/I/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD ASEP PRASETYO
NIM : L200120004
Judul : SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI PT. KALASAN
MULTIMEDIA
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 Oktober 2016

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.

Originality | GradeMark | PeerMark

sistem informasi persewaan alat

BY MUHAMMAD ASEP PRASETYO



21% SIMILAR

-- OUT OF 0

SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI PT. KALASAN MULTIMEDIA

Abstrak

Sebelum adanya website ini, PT. KALASAN MULTIMEDIA sudah memiliki website, tapi website yang sudah ada tidak berjalan sebagaimana mestinya. Jadi PT. KALASAN MULTIMEDIA melakukan semua pendataan sewa alat dengan cara manual. Hal ini membuat pegawai PT. KALASAN MULTIMEDIA kesulitan dalam pengambilan data apabila sudah menaruh. Website PT. KALASAN MULTIMEDIA ini memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan penyewaan alat multimedia. Selain itu, website ini juga memudahkan pegawai dalam melakukan penyewaan, mencatat data masuk dan data keluar alat. Adanya website ini, memudahkan pegawai untuk mengelola semua data di PT. KALASAN MULTIMEDIA. Pembuatan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL, dan user interface-nya menggunakan CSS, Bootstrap dan JQuery serta menggunakan aplikasi subtitle text, Adobe Photoshop, Google Chrome, Dreamweaver dan XAMPP. Sistem website diuji dengan melakukan kuissoner kepada para pelanggan. Hasil dari kuissoner pelanggan menunjukkan dengan adanya website ini dapat membantu pelanggan terlebih dalam hal menyewa alat multimedia, karena dalam persentase interpretasinya mencapai 78,6% itu merupakan persentase tertinggi. Sedangkan dalam hal informasi tentang alat sewa mendapatkan persentase terendah hanya 53,3%.

Kata kunci : Penyewaan, Toko, Website

Abstract

PT. KALASAN MULTIMEDIA has own website, but an existing website is not working properly. So, PT. KALASAN MULTIMEDIA do all of the data collection rental multimedia equipment by manual. It makes the employees of PT. KALASAN MULTIMEDIA difficulties in data management when they accumulate. Website PT. KALASAN MULTIMEDIA gives facility for customer to rental of multimedia equipment. Moreover, this website also allows the employees to record the rental, noting the incoming and outgoing data multimedia equipment. This website, make the employees easier to manage all the data management at PT. KALASAN MULTIMEDIA. Making this website using the programming language PHP, MySQL and its user interface using HTML, CSS, Bootstrap and JQuery, also use applications, Adobe Photoshop, Google Chrome, Dreamweaver, and XAMPP. This website system is tested by conducting questionnaires to customers. Result of the questionnaire showed that with this website help the customer for rental activity especially in terms of rental presentation, because the percentage reached 78.6% to interpretation it is the highest percentage. While, in terms of information about the rental of multimedia equipment has lowest interpretation presentation at 53.3%.

Keywords : Lease, Store, Website

1. PENDAHULUAN

Persaingan di dunia bisnis saat ini semakin ketat, oleh karena itu perusahaan-

Match Overview

1	journal.eng.unila.ac.id Internet source	4%
2	kalasanmultimedia.com Internet source	3%
3	codingenthusiast.blogs... Internet source	1%
4	publish.ilinois.edu Internet source	1%
5	octoriano.staff.gunada... Internet source	1%
6	jurnal.stmikelahma.ac.id Internet source	1%
7	digilib.unila.ac.id Internet source	1%
8	www.scribd.com Internet source	1%

SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT DI PT. KALASAN MULTIMEDIA

Abstrak

Sebelum adanya *website* ini, PT. KALASAN MULTIMEDIA sudah memiliki website, tapi website yang sudah ada tidak berjalan sebagaimana mestinya. Jadi PT. KALASAN MULTIMEDIA melakukan semua pendataan sewa alat dengan cara manual. Hal ini membuat pegawai PT. KALASAN MULTIMEDIA kesulitan dalam pengelolaan data apabila sudah menumpuk. *Website* PT. KALASAN MULTIMEDIA ini memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan penyewaan alat multimedia. Selain itu, *website* ini juga memudahkan pegawai dalam mendata penyewaan, mencatat data masuk dan data keluar alat. Adanya *website* ini, memudahkan pegawai untuk mengelola semua data di PT. KALASAN MULTIMEDIA. Pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dan *user interface*-nya menggunakan CSS, Bootstrap dan JQuery serta menggunakan aplikasi sublime text, Adobe Photoshop, Google Chrome, DBDesigner dan XAMPP. Sistem *website* diuji dengan melakukan kuisioner kepada para pelanggan. Hasil dari kuisioner pelanggan menunjukkan dengan adanya *website* ini dapat membantu pelanggan terlebih dalam hal menyewa alat multimedia, karena dalam persentase interpretasinya mencapai 78,6% itu merupakan persentase tertinggi. Sedangkan dalam hal informasi tentang alat sewa mendapatkan persentase interpretasi terendah hanya 53,3%.

Kata kunci : Penyewaan, Toko, *Website*

Abstract

PT. KALASAN MULTIMEDIA has own website, but an existing website is not working properly. So, PT. KALASAN MULTIMEDIA do all of the data collection rental multimedia equipment by manual. It makes the employees of PT. KALASAN MULTIMEDIA difficulties in data management when they accumulate. Website PT. KALASAN MULTIMEDIA gives facility for customer to rental of multimedia equipment. Moreover, this website also allows the employees to record the rental, noting the incoming and outgoing data multimedia equipment. This website, make the employees easier to manage all the data management at PT. KALASAN MULTIMEDIA. Making this website using the programming language PHP, MySQL and its user interface using HTML, CSS, Bootstrap and JQuery, also use applications, Adobe Photoshop, Google Chrome, DBDesigner, and XAMPP. This website system is tested by conducting questionnaires to customers. Result of the questionnaire showed that with this website help the customer for clinical activity especially in terms of clinical publications, because the percentage reached 78.6% to interpretation it is the highest percentage. While, in terms of information about the rental of multimedia equipment has lowest interpretation presentation at 53.3%.

Keywords : Lease, Store, Website

1. PENDAHULUAN

Persaingan di dunia bisnis saat ini semakin ketat, oleh karena itu perusahaan-perusahaan dituntut untuk selalu *up to date* dan mengikuti trend agar mampu bersaing dengan perusahaan-perusahaan sejenis lainnya. Ketersediaan informasi yang aktual dan metode-metode yang tepat merupakan beberapa faktor penting yang harus dipertimbangkan oleh perusahaan agar dapat selangkah lebih maju dalam persaingan bisnisnya. Salah satu teknologi *online* yang ada dan sangat mendukung dalam

meningkatkan daya saing pada saat ini adalah internet. Pada mulanya internet hanya merupakan sebuah jendela informasi dalam sebuah jaringan berbasis teks, berkecepatan rendah dan digunakan untuk saling bertukar informasi antara satu komputer dengan komputer lainnya. Saat ini internet telah mengalami perkembangan teknologi yang cukup pesat seperti dengan adanya WWW (*World Wide Web*) dan berbagai aplikasi gratis dan multimedia yang membuat tampilan internet menjadi interaktif. Sistem persewaan alat multimedia yang selama ini digunakan oleh toko ini masih menggunakan media pemasaran secara manual yaitu melalui selebaran, dan dari 1 konsumen ke konsumen lain. (Rasenta 2009).

PT Kalasan Multimedia berdiri pada tahun 1999. Pertama kali lahir sebagai sebuah *event organizer* dengan nama kalasan promosindo. Kami tumbuh berkembang menjadi perusahaan berskala nasional karena didukung oleh orang-orang profesional di bidangnya. PT Kalasan Multimedia bertekad menjadi leader dalam dunia multimedia. April tahun 2008, Kalasan Multimedia memutuskan untuk menjadi Perseroan Terbatas (PT), sehingga berubah nama menjadi PT. KALASAN MULTIMEDIA. Pada saat itu pula, Kalasan Multimedia menempati kantor baru dengan fasilitas dan *support system* yang lebih memadai. (Kalasan 2015).

Dalam usahanya untuk berkembang, Kalasan Multimedia ini mencoba untuk memanfaatkan internet yaitu dengan cara membuat suatu aplikasi persewaan alat-alat multimedia, yang dapat digunakan sebagai sarana promosi dan sarana agar pelanggan dapat melakukan penyewaan secara *online*. Dalam sistem administrasi persewaan alat multimedia ini dibuat menggunakan aplikasi *dreamweaver* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *databasenya* menggunakan *MySQL*. (Wijaya 2009).

Martha (2013) dalam penelitiannya yang berjudul PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMERA DAN PERLENGKAPAN STUDIO FOTO BERBASIS WEB (Studi Kasus pada Toko Rumah Foto). Penulis berpendapat bahwa Rumah Foto merupakan suatu toko yang bergerak di bidang penyewaan kamera, selama ini masih menggunakan sistem pembukuan manual dalam mencatat setiap transaksi yang terjadi. Hal ini memungkinkan munculnya kesalahan dalam pencatatan transaksi, termasuk tidak adanya laporan

transaksi yang terjadi pada toko tersebut. Berdasarkan kebutuhan tersebut, Penulis membuat aplikasi berbasis web dengan menggunakan metode modified waterfall.

Khanafer. A, dkk(2014) dalam jurnal internasionalnya yang berjudul “To Rent or to Buy in the Presence of Statistical Information: The Constrained Ski-Rental Problem” telah membuat web tentang penyewaan peralatan ski. Tujuan dibuatnya sistem informasi tersebut adalah pemain ski harus memilih antara menyewa atau membeli satu set ski tanpa mengetahui jumlah hari dia akan bermain ski. Dalam versi multislope yang dibuat Penulis, pemain ski dapat memilih di antara beberapa layanan yang berbeda dalam pembelian mereka dan harga menyewa. Penulis memperkenalkan varian dari masalah rental ski klasik di mana Penulis menganggap bahwa pemain ski tahu jumlah hari di musim ski. Kami juga memperpanjang multislope klasik masalah rental ski, di mana pemain ski dapat memilih di antara beberapa layanan, untuk pengaturan ini. Penulis menunjukkan bahwa memanfaatkan informasi ini mengarah untuk mencapai yang terbaik yang diharapkan kinerja rasio kompetitif.

Fadlillah (2015) dalam jurnal yang berjudul “Rancangan Bangun *Website* dan *E-Learning* di TPQ Al-Fadhlillah” menyatakan bahwa adanya situs website dan e-learning pada TPQ AL-Fadhlillah diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengurus dalam mengelola TPQ AL-Fadhlillah, baik dari data pengajar, satri, jadwal pelajaran, dan materi pelajarannya serta e-learning yang dapat membantu proses belajar mengajarnya. Rancang bangun *website* sederhana dilengkapi dengan PHP dan MySQL, Microsoft Windows 7, Macromedia Dreamweaver, Mozilla Firefox untuk menampilkan hasil sistemnya, serta Macromedia Flash untuk membuat e-learning menjadi lebih menarik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun sebuah website pada Kalasan Multimedia meliputi analisis kebutuhan, perancangan system, pembuatan system, pengujian system dan pembuatan naskah publikasi. Dari metode yang digunakan, maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

2.1. Waktu dan Tempat

Waktu yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini sekitar 4 bulan yaitu bulan Juni 2016 sampai bulan September 2016 yang dilakukan di PT. Kalasan Multimedia.

2.2. Alat dan Bahan

Peralatan yang digunakan selama penelitian terdiri dari *software* dan *hardware*. Software yang digunakan antara lain XAMPP, Google Chrome, Photoshop CS 6, sublime text, dan DBDesigner 4. Sedangkan *hardware* yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi prosesor Intel Core i3, RAM 4Gb, *harddisk* 500Gb dan sistem operasi Windows 7 Ultimate 32-bit. Bahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah data barang yang berada di PT. Kalasan Multimedia.

2.3. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan teknologi *website* ke dalam sebuah tempat rental peralatan *multimedia*, yang mana sebelumnya tempat rental ini melakukan semua pengolahan datanya secara manual. Adanya *website* ini diharapkan pelayanan kepada pelanggan di PT. KALASAN MULTIMEDIA bisa lebih baik, dan juga pendataan serta penyimpanan data alat – alat multimedia di PT. KALASAN MULTIMEDIA lebih teratur, serta bisa memperkenalkan PT. KALASAN MULTIMEDIA ini di kalangan yang lebih luas.

2.4. Perancangan Sistem

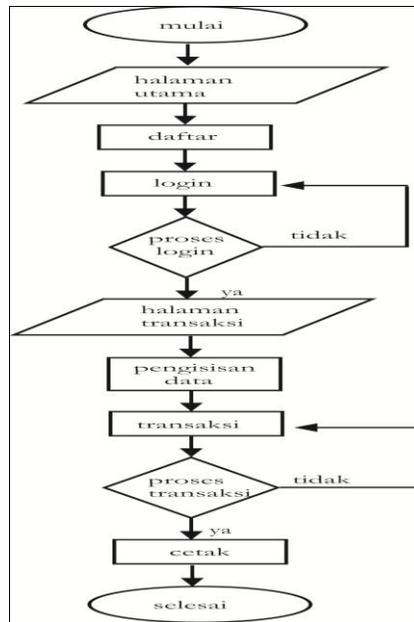
Perancangan sistem meliputi pembuatan desain atau rancangan sistem dengan menggunakan diagram dalam *Unified Modelling Language* (UML). Diagram yang digunakan antara lain: *flowchart*, *class diagram*, dan *Data Flow Diagram* (DFD). Berikut ini adalah perancangan UML yang dilakukan:

a. Flowchart Sistem

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan membantu dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasiannya (Narullah,2012).

1) Flowchart User

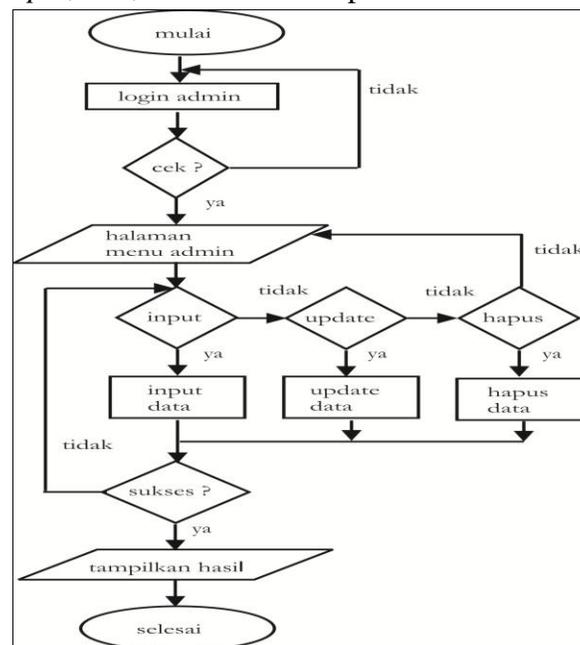
User hanya memiliki hak akses di dalam halaman *user* saja, seperti menyewa alat, melihat data sewa alat, dan cetak bukti pembayaran alat.



Gambar 1. Flowchart User

2) Flowchart Admin

Admin memiliki hak akses di seluruh halaman admin, sehingga admin diberi hak akses untuk melakukan *input*, *edit*, dan *delete* data pada sistem.



Gambar 2. Flowchart Admin

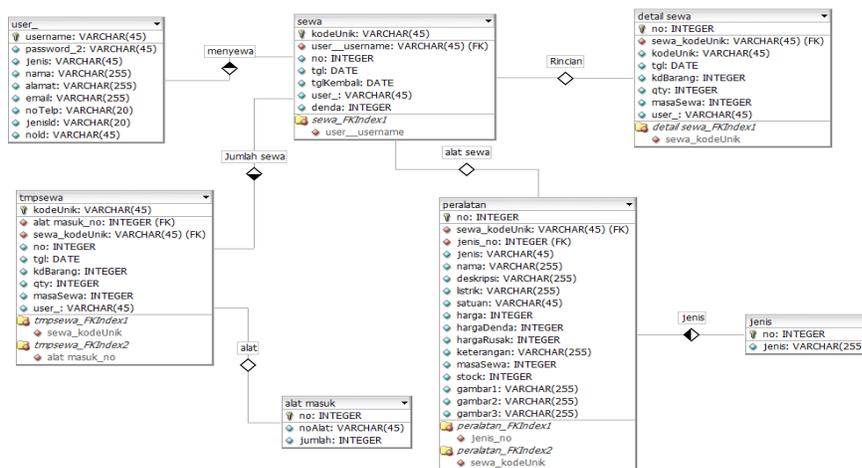
b. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan

sistem yang nantinya, basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antardata didalamnya. (Sutanta, 2011)

1) Entity Relationship Diagram

Data Entity Relationship Diagram merupakan model data yang dikembangkan berdasarkan objek, seperti dijelaskan pada Gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

c. User Interface

User Interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. (Dodhy Andre, 2015)

1) Tampilan Halaman Utama

Tampilan Gambar 4 merupakan halaman utama yang berada pada tampilan website. Halaman ini berisi menu login untuk user atau penyewa alat dan

admin atau pegawai kalasan. Ada juga menu *about* yang berisi tentang profil alat penyewaan Kalasan Multimedia, serta ada juga menu *search* yang digunakan untuk mencari alat yang ingin disewa.



Gambar 4. User Interface Halaman Utama *Website*

2) Tampilan Halaman Login

Tampilan Gambar 5 merupakan halaman login yang berisi menu login yang berisi menjadi dua bagian yaitu daftar member, dan login member dan admin.



Gambar 5. User Interface Halaman Login *Website*

3) Tampilan Halaman User

Tampilan Gambar 6 merupakan halaman user yang berisi menu home, data sewa, sewa alat, dan keluar. Menu home berisi tampilan data yang harus di isi oleh user, menu data sewa berisi data alat yang disewa oleh user, menu sewa alat berisi alat-alat yang akan di sewa oleh user, dan menu keluar berfungsi untuk keluar dari halaman apabila semua aktivitas yang di inginkan user telah selesai.



Gambar 6. Halaman User Interface Halaman User

4) Tampilan Halaman Admin

Tampilan gambar 7 merupakan tampilan halaman admin yang berisi menu untuk mengolah semua data yang berada di PT. KALASAN MULTIMEDIA, diantaranya adaah menu home, data kategori, data peralatan, penambahan alat, data penyewa, data sewa, dan keluar.



Gambar 7. Halaman User Interface Halaman Admin

2.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem *website* PT. KALASAN MULTIMEDIA ini menggunakan kuisisioner. Kuisisioner ini ditujukan kepada calon penyewa untuk mengetahui fungsionalitas dari *website*. Berikut ini kuisisioner untuk calon penyewa dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Kuisisioner Pelanggan Setelah Penelitian

No.	Pernyataan	Jawaban		
		SS	S	N TS STS
1	Tampilan <i>website</i> menarik dan jelas bagi para pelanggan			
2	Informasi tentang alat sewa jelas			
3	Respon dari PT. KALASAN MULTIMEDIA cepat			
4	Transaksi penyewaan mudah dan cepat			
5	Publikasi luas			
6	Informasi PT. KALASAN MULTIMEDIA yang jelas			
7	Website mudah untuk diakses			

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju =5
- S : Setuju = 4
- N : Netral = 3
- TS : Tidak Setuju = 2
- STS : Sangat Tidak Setuju = 1

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah menerapkan aplikasi berbasis website untuk mempermudah pelanggan pelanggan dalam melakukan penyewaan di PT. Kalasan Multimedia serta memudahkan pegawai dalam mengelola data. *Website* PT Kalasan Multimedia ini memiliki beberapa halaman yaitu halaman utama, login, home, dan menu cetak.

1) Halaman Utama

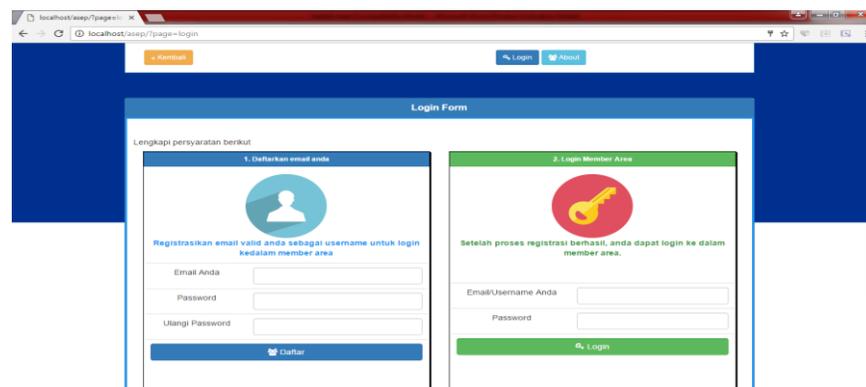
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali ketika *website* diakses. Halaman utama berisi menu *login*, *about* dan pencarian alat sewa. Untuk pencarian alat sewa ini bisa digunakan pelanggan untuk mencari alat yang dibutuhkan.



Gambar 8. Tampilan Halaman utama

2) Halaman *Login*

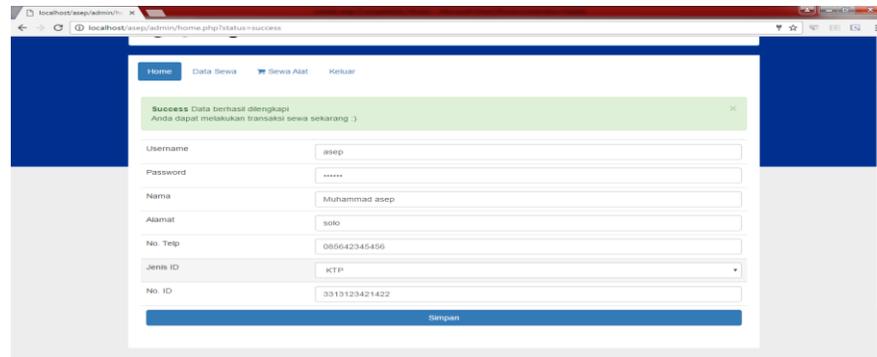
Halaman login merupakan halaman yang digunakan peanggan untuk mendaftar untuk membuat akun di website dan juga untuk lgin masuk kehalaman website untuk melakukan transaksi penyewaan. Selain itu juga digunakan peegawai untuk masuk ke halaman admin untuk mengelola data PT Kalasan Multimedia.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Login*

3) Halaman *Home*

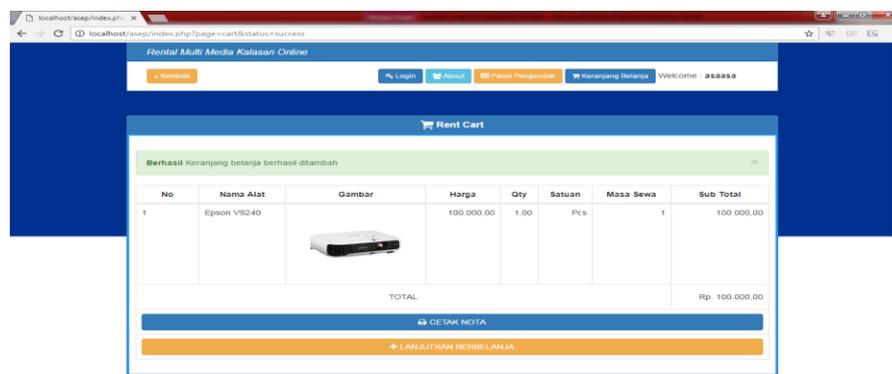
Halaman home merupakan tampilan yang digunakan pelanggan untuk mengisi data diri pelanggan, dihalaman tersebut juga ada menu-menu lain yang dapat di akses juga seperti data sewa, sewa alat.



Gambar 10. Tampilan Halaman *Home*

4) Halaman Cetak

Halaman cetak merupakan halaman yang menampilkan biaya yang harus di bayarkan pelanggan untuk menyewa alat. Dalam halaman ini pelanggan mengetahui seluruh rincian yang harus dibayarkan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Cetak

3.2. Pembahasan

1) Kuisisioner

Penilaian dari penelitian ini dengan cara menggunakan kuisisioner, dimana kuisisioner ini ditujukan kepada pelanggan. Kuisisioner untuk pelanggan terdiri dari satu kategori, yaitu

setelah PT. KALASAN MULTIMEDIA memiliki *website*. Kuisisioner ini dibagikan kepada 15 responden, didapatkan hasil yang *valid* dan bervariasi.

Penghitungan persentasi kuisisioner untuk menampilkan hasil dalam bentuk grafik, maka dirumuskan dan kemudian menjadi persamaan 1,2,3,dan 4;

$$\text{Skor tinggi (SMax)} = 5 \times n = 5n \text{ (SS)} \quad (1)$$

$$\text{Skor terendah (SMin)} = 1 \times n = n \text{ (STS)} \quad (2)$$

Dimana n = total responden,

$$\text{Skor (S)} = \Sigma (\text{Jumlah Responden Pemilih Jawaban} \times \text{Bobot Jawaban}) \quad (3)$$

Persentase Interpretasi dinyatakan dengan Persamaan 3 berikut ini;

$$P = (\text{skor}(s) \times 100\%) / \text{SMax} \quad (4)$$

Berikut contoh cara menghitung Pernyataan nilai persentase responden.

Diketahui :

(SMax) dan (SMin)

n = total responden = 15 orang

Jumlah jawaban responden :

SS (5) = 2 orang

N (3) = 4 orang

STS (1) = 0 orang

S (4) = 6 orang

TS (2) = 3 orang

Berdasarkan persamaan 1,2,3, dan 4, maka penyelesaiannya adalah:

$$\text{SMax} = 5 \times n$$

$$\text{SMin} = 1 \times n$$

$$= 5 \times 15$$

$$= 1 \times 15$$

$$= 75$$

$$= 15$$

$$\text{Skor (S)} = \Sigma (\text{SS} + \text{S} + \text{N} + \text{TS} + \text{STS})$$

$$= (2 \times 5) + (6 \times 4) + (4 \times 3) + (3 \times 2) + (0 \times 1) = 10 + 24 + 12 + 6 = 52$$

$$P = (\text{skor}(s) \times 100\%) / S_{\text{Max}}$$

$$= (52 \times 100\%) / 75 = 72\%$$

Tabel 2. Rekapitulasi Kuisiomer Pelanggan Setelah Penelitian

Jawaban No Pernyataan (P) SS (5)		Jumlah				Persentase		
		S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)	Skor (S)	Interpretasi (P)	
1	Pernyataan 1	1	7	7	0	0	54	72%
2	Pernyataan 2	0	0	10	5	0	40	53,3%
3	Pernyataan 3	3	4	7	1	0	54	72%
4	Pernyataan 4	0	4	8	3	0	43	57,3%
5	Pernyataan 5	1	13	0	1	0	59	78,6%
6	Pernyataan 6	0	9	6	0	0	54	72%
7	Pernyataan 7	0	7	8	0	0	52	72%
Rata – rata							356	67,8%



Gambar 10. persentase intepretasi

Berdasarkan dari kuisiomer pada Gambar 10 tersebut dapat dinyatakan bahwa dengan adanya *website* pada PT. KALASAN MULTIMEDIA dapat membantu kegiatan PT terlebih dalam hal publikasi PT. KALASAN MULTIMEDIA (P5), karena dalam persentase interprestasinya mencapai 78,6% itu merupakan persentase tertinggi. Sedangkan dalam hal informasi tentang alat sewa (P2) mendapatkan persentase interpretasi terendah yaitu hanya 53,3%.

2) Pengujian melalui perbandingan web sejenis

No.	Perbandingan	Web Baru	Web Lama
1	Tampilan	Lebih simple	Terlalu banyak menu
2	Fitur	Mengutamakan ke sewa alat	Menu sewa alat kurang jelas
3	Kecepatan Loading	Cukup baik	Cukup baik
4	Cetak	Ada	Tidak

4 PENUTUP

Kesimpulan

Tujuan dari penelitian telah tercapai yaitu dengan membuat *website* PT. KALASAN MULTIMEDIA untuk membantu kegiatan PT. Fitur-fitur dari *website* ini adalah untuk admin berisi input alat, mengolah data kategori, penyewaan, peralatan, sewa. Sedangkan untuk user atau pelanggan yaitu halaman utama, info alat, data sewa, dan harga sewa. Dari hasil analisis responden, transaksi penyewaan lebih mudah, publikasi lebih luas, dan *website* ,udah diakses.

Saran

Tampilan *website* PT. KALASAN MULTIMEDIA ini masih kurang responsive apabila diakses melalui *handphone*. Pada halaman utama sebaiknya informasi yang diberikan lebih lengkap. Oleh karena itu, *website* perlu dukembangkan lagi pada tampilan halaman utama agar lebih baik lagi.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Umi Fadlillah selaku dosen pembimbing, Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi kepada saya dalam pengerjaan tugas akhir ini, terimakasih juga kepada teman saya Muhammad Nur Hasyim yang selalu membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir, terimakasih juga kepada teman saya yang membantu apabila saya bertanya tentang kesalahan saat kesalahan dalam melakukan coding, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre, D. (2015). Kumpulan Jurnal User Interface. Retrived 28 April, 2016, from <http://artikelkomputer.web.id/2015/03/14/kumpulan-jurnal-user-interface/>
- Fadlillah, U., & Risti, A. D. (2015). Rancang Bangun Website dan E-Learning di TPQ Al-Fadhillah. *Emitor*, Vol. 1, No. 1.
- Kalasan Multimedia. (2015). About Us. Retrived 28 April 2016, from <http://www.kalasanmultimedia.com/about-us/>
- Khanafer, M. (2014). To Rent or to Buy in the Presence of Statistical Information: The Constrained Ski-Rental Problem. *IEEE*. 23(4).
- Martha, A. (2013). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Kamera dan Perlengkapan Studio Foto Berbasis Web. Retrived 28 April 2016, from: <http://www.e-jurnal.com/2014/10/perancangan-dan-pembuatan-sistem.html>.
- Nurullah. (2009). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi pada STMIK U'BUDIYAH Menggunakan VB.NET. Retrived 28 April 2016, from <https://www.scribd.com/doc/313462707/Nurullah-gr4-nurullah>
- Rasenta, M. (2009). Penyewaan Sound System Berbasis Web Menggunakan Business Process Redesign (BPR) Pada PT. Marley Sound. Thesis. Binus.
- Sutanta, E. (2011). Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual. Yogyakarta: Andi.
- Wijaya, Kusuma. A. (2009). Pembuatan Web Rental Mobil Menggunakan PHP dan MySQL. Skripsi. Universitas Gunadarma.

