

# **Sistem Informasi Penyewaan Gedung di The Sultan Convention Center Menggunakan Metode Web Engineering**

**Rizky Ramadhani<sup>\*</sup>, Nyimas Sopiah**

Fakultas Sains Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>rramadhanirisky1717@gmail.com, <sup>1</sup>191410073@student.binadarma.ac.id, <sup>2</sup>nyimas.sopiah@binadarma.ac.id

Email Penulis Korespondensi: rramadhanirisky1717@email.com

**Abstrak**—The Sultan Convention Center merupakan salah satu tempat penyewaan gedung terkenal di Kota Palembang dengan pilihan fitur antara lain pernikahan, rapat, ulang tahun dan masih banyak lagi. Dengan fasilitas yang super mewah serta klasik menempatkan Gedung ini berada di Urutan pertama di kota Palembang. Namun sayangnya pemesanan gedung ini masih bersifat manual, konsumen yang ingin memesan gedung ini harus terlebih dahulu datang ke The Sultan Convention Center kemudian bertemu terlebih dahulu dengan yang bertugas menjelaskan beberapa paket dan harga gedung, lalu konsumen diwajibkan membayar tanda jadi, Setelah itu admin langsung membuat jadwal dan menyiapkan report ke atasan bahwasannya, ada konsumen yang memesan gedung di waktu tersebut dengan hal seperti ini sangat membuat konsumen banyak kehilangan waktu, sehingga sesuatu yang harusnya dibuat mudah malah menjadi rumit dan juga, pastinya membuat pihak The Sultan menjadi lebih rugi karena konsumen tidak bisa menyiapkan waktu untuk mengubah jadwal mereka apabila di gedung tersebut sudah ada yang menyewa di waktu yang ingin konsumen pesan. Maka dari itu, tujuan penulis ingin membuat suatu sistem informasi yang bisa digunakan untuk mempermudah dalam penyewaan gedung The Sultan Convention Center hasil penelitiannya berupa website. Adapun pembuatan aplikasi menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Web Engineering yang terdiri dari communication, planning, modeling, constructions, dan deployment. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PHP (Hypertext Preprocessor).

**Kata Kunci:** Penyewaan; Gedung; Web Engineering

**Abstract**—The Sultan Convention Center is one of the famous building rental venues in Palembang City with a choice of features including weddings, meetings, birthdays and many more. With super luxurious and classic facilities, this building is in first place in the city of Palembang. But unfortunately booking this building is still manual, consumers who want to book this building must first come to The Sultan Convention Center then meet first with the person in charge of explaining several packages and building prices, then consumers are required to pay a sign, after that the admin immediately makes a schedule and prepares a report to the boss that, there are consumers who book the building at that time with things like this it really makes consumers lose a lot of time, so something that should be made easy becomes complicated. and also, of course, makes The Sultan even more disadvantaged because consumers cannot prepare time to change their schedule if the building has already been rented at the time the consumer wants to book. Therefore, the author's goal is to create an information system that can be used to facilitate the rental of The Sultan Convention Center building in the form of a website. The making of the application uses the Web Engineering software development method which consists of communication, planning, modeling, constructions, and deployment. While the programming language used to make this application is PHP (Hypertext Preprocessor).

**Keywords:** Rental; Building; Web Engineering

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi dan informasi saat ini, peranan sistem informasi telah menjadi salah satu syarat mutlak atau kunci keberhasilan yang harus dipahami dan diterapkan oleh seluruh organisasi, baik swasta (private) maupun publik (government). Kemajuan teknologi saat ini semakin cepat, dan sebagai akibat dari era globalisasi, bisnis dan organisasi manual telah berubah menjadi lebih fokus pada teknologi informasi, sehingga orang perlu beradaptasi dengan teknologi karena kehidupan menjadi lebih kompleks [1]. Dengan kemajuan teknologi, kegiatan pertumbuhan perusahaan harus menghasilkan penghematan biaya yang cukup besar dan peningkatan produktivitas [2]. Sistem informasi adalah suatu cara yang terorganisir mengumpulkan, memasukan dan memproses data, mengendalikan, dan menghasilkan informasi dengan berbasis proses manual atau Komputer untuk mencapai sasaran dan tujuan organisasi [3].

Penelitian terdahulu tentang Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung pada Gedung Balai Komando Kopassus Berbasis Web, penelitian ini menghasilkan informasi dengan cepat sehingga para customer tidak kesulitan dalam mencari informasi dan juga dalam web ini customer dapat langsung memesan gedung balai komando [4]. Penelitian selanjutnya tentang Sistem Informasi Penyewaan Gedung Serbaguna Berbasis Web di HKBP Bandung Barat, penelitian ini membantu pihak pengurus gedung untuk menyajikan informasi penyewaan gedung yang baik bagi konsumen, konsumen dapat mencari dan mendapatkan informasi mengenai penyewaan gedung, dan juga dapat melakukan pembayaran secara via bank, serta konsumen dapat melakukan pemilihan jadwal secara pribadi sehingga tidak terjadi bentrok dengan jadwal konsumen lain [5]. Penelitian selanjutnya tentang Sistem Informasi Penyewaan Gedung Berbasis Web pada PT Pusri Palembang. pada perancangan web ini peneliti menggunakan software Codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP. Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web di PT Pusri Palembang ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah masyarakat atau konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai penyewaan gedung serbaguna di PT Pusri Palembang dan juga dapat membantu pengguna dalam melakukan pembookingan gedung secara cepat dan membantu admin dalam melakukan pengecekan booking gedung [6].

Gedung pertemuan merupakan suatu tempat layanan bagi orang-orang yang ingin menggelar suatu acara. Untuk memberikan layanan yang optimal serta memuaskan, dibutuhkan suatu kerjasama yang saling kondusif di berbagai bidang

[7]. Dalam Penggunaan penyewaan gedung untuk sebuah acara tentunya banyak harus dipersiapkan bagi segi waktu dan tempat, pada perkembangan ini tak luput dari adanya keinginan dan kebutuhan untuk melaksanakan kegiatan dalam penyewaan gedung agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi yang sudah ada. Dengan penggunaan teknologi dan informasinya dapat memberikan pendukung tentang penyewaan gedung [8].

*The Sultan Convention Center* merupakan salah satu gedung yang terkenal di kota Palembang. *The Sultan* memiliki enam *meeting room full ac* dan hall utama seluas 1.411 meter persegi. Kapasitasnya bisa menampung sekitar 3.000 orang dengan sistem buka tutup sayap kanan dan kiri. Kapasitas ini dapat ditingkatkan menjadi sekitar 5.000 orang jika sayap kanan dan kiri terbuka. Bahkan akan lebih terlihat luas dengan tinggi plafon utama setinggi 9 meter, sehingga *The Sultan* dapat digunakan untuk berbagai kegiatan. Kegiatan itu mulai dari pernikahan, konser, wisuda, *product launching*, pameran mobil, pameran industri pariwisata dan penerbangan serta kegiatan lainnya. *The Sultan Convention Center* memiliki fasilitas yang cukup lengkap meliputi 170 meja bundar, 1700 kursi, sound system dengan kapasitas 20.000 watt, *wedding room*, dua ruang service dan *backstage* yang luas, dan yang tidak kalah penting adalah adanya cctv di semua sudutnya.

Salah satu kekurangan penyewaan gedung ini ialah ketika ada konsumen mau menyewa gedung katakanlah tanggal 25 Mei 2023 dan sudah sampai dengan tahap pelunasan kemudian pemerintah mau mengadakan kegiatan acara pejabat / kedatangan petinggi Negara ditanggal yang sama mau tidak mau acara yang sudah di sewa oleh konsumen harus di ganti waktunya atau ada salah satu yang harus dibatalkan. karena pemerintah sudah membuat rencana anggaran sangat sulit untuk dibatalkan dengan hal tersebut *The Sultan Convention Center* kehilangan satu rekan bisnis yang sangat berdampak pada kemajuan *The Sultan* dan juga misal ada konsumen yang lain memesan gedung di marketing 1 dan hampir mau dp pada saat konfirmasi ke kantor ternyata di waktu yang sama Marketing 2 sudah membuat jadwal dengan konsumen nya, itu membuat suatu miss komunikasi diantara 2 marketing tersebut karena di lain sisi konsumen tidak bisa melihat jadwal pemesanan gedung ter update yang di sediakan oleh pihak kantor dan juga misal ada konsumen dari luar kota yang datang pada hari minggu pada saat yang sama orang kantor tidak ada ditempat karena sedang libur, itu sangat membuat konsumen menjadi kerepotan karena harus kembali lagi ke kota asal.

Maka dari itu tujuan penulis ingin membuat suatu Sistem Informasi agar banyak yang tahu mengenai gedung *The Sultan Convention Center* dan juga dapat mempermudah konsumen dalam pemesanan atau penyewaan gedung, sehingga target-target pemesanan kedepannya menjadi lebih banyak lagi.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Waktu dan Tempat

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di *The Sultan Convention Center* Palembang, yang beralamat di Jl. Sultan Muhammad Mansyur No 7, Bukit Lama. Kecamatan Ilir Barat 1 Kota Palembang. Dengan waktu pelaksanaan dari bulan April 2023 sampai dengan bulan Agustus 2023.

### 2.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data dengan melakukan kegiatan yaitu:

#### a. Observasi

Didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu dengan maksud menafsirkan, mengungkapkan faktor-faktor penyebab dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya. Disini penulis mengamati atas apa yang dikerjakan dan dibuat oleh setiap karyawan *The Sultan Convention Center*.

#### b. Wawancara

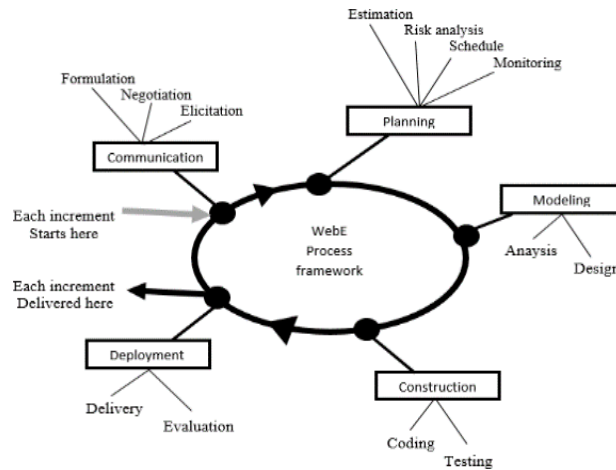
Teknik yang paling sederhana terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh penulis yang diajukan pada seseorang mengenai topik penelitian secara tatap muka dan penulis merekam jawaban-jawaban sendiri. Penulis mengadakan interview kepada Bagian TI dan Bagian Marketing pada *The Sultan Convention Center* Palembang terhadap apa yang dilakukan, dihasilkan dan didistribusikan yang maupun hal-hal yang ingin kami ketahui dari sistem kerja di sana.

#### c. Dokumentasi

Berbagai macam dokumentasi telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-literal kepustakaan meliputi laporan penjualan, pemasaran, pengarsipan, hingga mengumpulkan data-data pada *The Sultan Convention Center* Palembang.

### 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini saya menggunakan metode *Web Engineering*. *Web Engineering* adalah suatu model rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi-aplikasi web yang berkualitas tinggi yang memiliki konsep dan prinsip mendasar dari rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) [9]. Berikut tahapan dari kerja *Web Engineering* pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Web Engineering

Tahapan-tahapan kerja *Web Engineering* diatas berupa:

a. Communication (Komunikasi)

Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media) [10]. Pada tahapan komunikasi terdiri dari Formulation yaitu kebijakan menyangkut suatu proses yang terdiri dari sejumlah langkah-langkah [11], Negotiation yaitu perangkat teknis, sebuah penjabaran dari komunikasi secara praktikal [12], Elicitation yaitu proses mengumpulkan dan memahami, menemukan, menggali, mempelajari kebutuhan pelanggan, pengguna dan stakeholder sehingga aplikasi yang dikembangkan dapat mengatasi masalah [13].

b. Planning (Perencanaan)

Perencanaan adalah gambaran tentang apa-apa yang akan dilakukan mulai dari penetapan tujuan, strategi untuk mencapai tujuan hingga sistem perencanaan untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh pekerjaan organisasi sehingga tujuan bisa tercapai [14]. Pada tahapan perencanaan terdiri dari Estimasi yaitu suatu metode dimana kita dapat memperkirakan nilai Populasi dengan memakai nilai sampel [15], Risk Analysis yaitu upaya untuk memahami risiko lebih dalam [16], Scheduling yaitu proses, cara, perbuatan menjadwalkan atau memasukkan ke dalam jadwal [17].

c. Modeling (Pemodelan)

Pemodelan adalah tahapan (langkah) dalam membuat model dari suatu sistem nyata (realitas). Bahasa yang disepakati dalam pemodelan bisa dalam bentuk bahasa alamiah (natural) seperti Bahasa Indonesia, bahasa gambar, bahasa simbol, bahasa matematika, atau bahasa komputer [18].

d. Constructions (Kontruksi)

Konstruksi adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu pengelolaan proyek konstruksi melalui platform web [19].

e. Deployment (Penyerahan)

Penyerahan merupakan perpindahan kepemilikan barang dan ‘penyerahan jasa’ merupakan sesuatu yang dilakukan oleh taxable person dengan suatu perjanjian tertentu [20].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Communication (Komunikasi)

Pada tahapan ini penulis telah berkomunikasi dengan pihak *the sultan* atau pengguna sistem yang akan dibangun ini untuk mengetahui apa saja yang diinginkan oleh user dan apa saja kebutuhan user serta kebutuhan sistem yaitu dari sisi input dan output yang akan dihasilkan serta fasilitas apa saja yang harus ada pada sistem ini nantinya. Setelah diketahui apa saja kebutuhan user dan kebutuhan sistem, dengan melakukan wawancara pada pihak *the sultan* yang ada untuk mengetahui proses dan untuk melihat bagaimana proses itu terjadi. Pada tahap komunikasi terdiri dari tiga tahap, yaitu *formulation*, *negociation* dan *elicittation*.

a. Formulation

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan, kebutuhan dan siapa yang akan memakai aplikasi ini. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk menghasilkan perangkat lunak penyewaan gedung *The Sultan Convention Center* yang dapat memudahkan pihak *the sultan* dalam pengelolaan penyewaan gedung. Kebutuhan aplikasinya adalah untuk menyajikan informasi tentang penyewaan gedung *the sultan* kepada konsumen. Pengguna yang terlibat dapat pembuatan aplikasi ini adalah konsumen, admin dan ketua.

b. *Negociation*

Pada tahap ini merupakan suatu tahap yang berfungsi sebagai alat untuk melakukan tawar menawar antara pengembang perangkat lunak dengan pemakai atau orang yang memerlukan perangkat lunak atau aplikasi ini ada. Tahap ini telah dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pemilik *The Sultan Convention Center*.

c. *Elicitation*

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang terjadi melalui pengumpulan data. Data telah dikumpulkan melalui beberapa cara, yaitu observasi, wawancara kepada pemilik dari *the sultan convention center*. Semua data telah terkumpul mulai dari data penyewaan, data konsumen, harga, paket, sistem yang berjalan saat ini dan juga *benefefit* yang didapatkan penyewa saat memilih gedung tersebut.

### 3.2 Planning (Perencanaan)

Pada tahapan ini merupakan suatu tahap dimana pengembang telah melakukan beberapa perencanaan hingga telah mendapatkan suatu keputusan agar berjalan dengan lancar yaitu *Estimasi, Risk Analysis, Scheduling*.

a. *Estimasi*

Tahapan ini pengembang telah melakukan suatu penelitian waktu biaya dan sumber daya. Semua tahapan sudah semua dilakukan estimasinya.

b. *Risk Analysis* (Analisis Resiko)

Peneliti telah menentukan suatu analisa dimana agar dapat terhindar dari beberapa resiko dan telah mengantisipasi dari beberapa resiko yang akan terjadi. Misalnya meminimalkan potensi kerugian dengan sistem informasi ini diharapkan kita dapat mengurangi beberapa kerugian diantaranya setiap konsumen yang mau pesan gedung apabila sudah mentransfer uang maka tidak boleh batal apabila batal maka uang tersebut tidak bisa dikembalikan.

c. *Scheduling* (Penjadwalan)

Tahapan ini telah dilakukan dan sudah sesuai apa yang telah direncanakan.

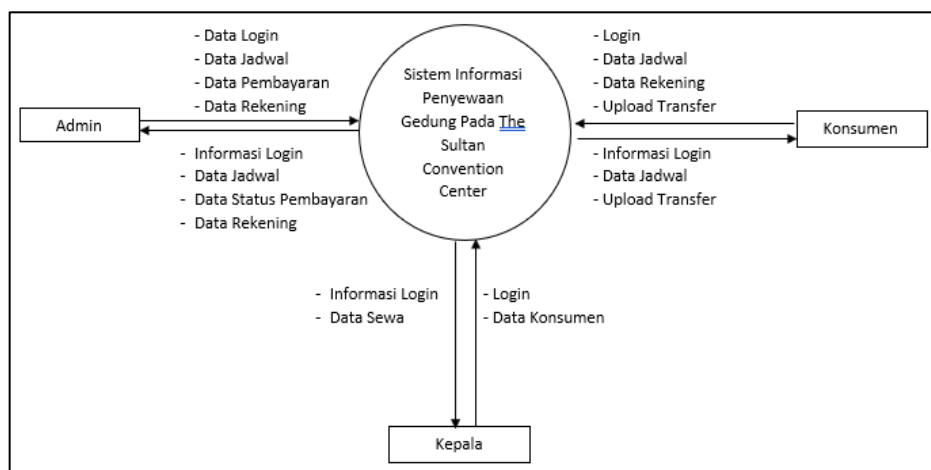
### 3.3 Modeling (Pemodelan)

Modeling merupakan tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan salah satu alat bantu yang berfungsi sebagai penelitian yaitu dengan membuat *data flow diagram* (DFD). *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut [2].

Pada *Data Flow Diagram* mempunyai tahapan yang berupa DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram* dan DFD Level 1. DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar. Sedangkan DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

a. *Data Flow Diagram Context Level 0*

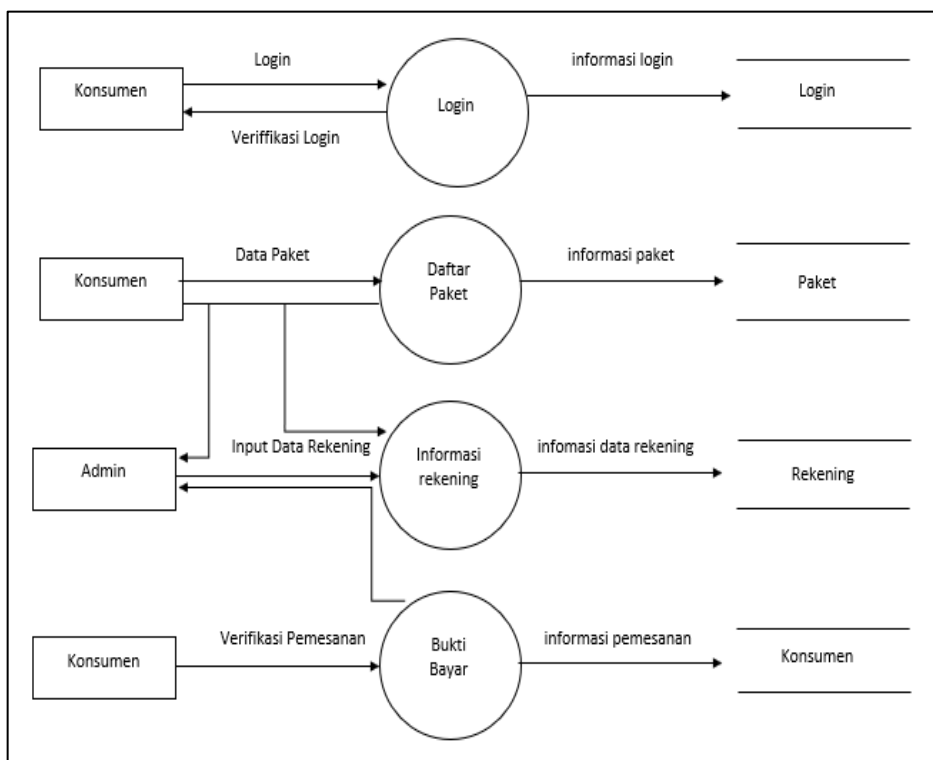
Pertama pada bagian admin, admin memasukan data login, data jadwal, data pembayaran, dan data rekening. Lalu dari sistem informasi mengeluarkan informasi login, data jadwal, data situs pembayaran dan data rekening. Kedua bagian konsumen, konsumen memasukan login, data jadwal, data rekening dan *upload transfer*. Kemudian sistem informasi mengeluarkan informasi login, data jadwal dan *upload transfer*. Ketiga bagian kepala, kepala memasukan informasi login dan data sewa. Kemudian sistem informasi mengeluarkan login dan data konsumen. Berikut gambar 2 *Data Flow Diagram Context Level 0* yang telah penulis buat.



Gambar 2. *Data Flow Diagram Context Level 0*

b. Data Flow Diagram Level 1

Berikut penjelasan tentang Data Flow Diagram Level 1 konsumen melakukan login, dalam proses login ke verifikasi login kemudian menyimpan data login oleh proses. Selanjutnya konsumen membuka data paket kemudian diproses oleh daftar pket lalu informasi paket disimpan di paket. Konsumen juga menginput data rekening dan diproses oleh informasi rekening. Kemudian dimasukan di data rekening. Selanjutnya konsumen meverifikasi pemesanan kemudia diproses oleh bukti pemesanan, setelah proses bukti bayar dimasukan di informasi pemesanan dan masuk ke data konsumen dan admin. Berikut dibawah ini gambar 3 yang telah penulis buat.



Gambar 3. DFD Level 1

c. Desain Tabel

1. Tabel Login

Berikut dibawah ini adalah bagian tabel Login.

Tabel 1. Tabel Login

No	Field_Nama	Data Type	Keterangan
1	Id	Int (11)	Primary Key
2	Email	Varchar (50)	
3	password	Varchar (50)	
4	Rolle	Varchar (255)	

2. Tabel Rekening

Berikut dibawah ini bagian dari tabel Rekening.

Tabel 2. Tabel Rekening

No	Field_Nama	Data Type	Keterangan
1	Id	Int (10)	Primary key
2	Namabank	Varchar (30)	
3	Norek	Int (20)	

3. Tabel Konsumen

Berikut dibawah ini adalah bagian tabel Konsumen.

Tabel 3. Tabel Konsumen

No	Field_Nama	Data Type	Keterangan
1	Id	Int (11)	Primary key
2	Nama	Varchar (25)	
3	alamat	Varchar (25)	

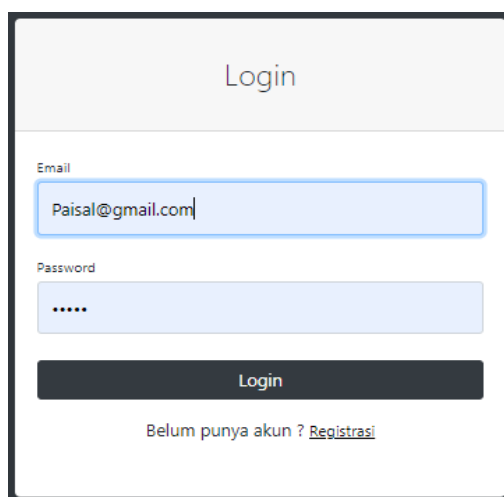
4	Paket	Varchar (20)
5	Status	Varchar (10)
6	Harga	Varchar (10)
7	Tanggal	Varchar (30)
8	upload	Text

### 3.4 Constructions (kontruksi)

*Constructions* merupakan tahap untuk membangun Sistem Peyewaan Gedung. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySql. Untuk mengakses aplikasi ini ada beberapa pemakai yang dapat melakukannya, yaitu Konsumen melakukan login kemudian masuk ke dalam halaman home lalu melengkapi data kemudian melihat jadwal penyewaan gedung, kemudian melihat informasi nomor rekening perusahaan yang terdapat dalam sistem informasi tersebut, selanjutnya konsumen melakukan upload data transaksi guna untuk melanjutkan proses penyewaan lalu *logout*. Selanjutnya admin melakukan login kemudian masuk kemenu tampilan awal lalu admin melihat status penyewaan yang terdapat dalam sistem informasi tersebut, melengkapi rekening perusahaan dan juga meliht bukti bayar setelah admin melihat bukti bayar konsumen lalu admin memposes apakah penyewaan tersebut diterima atau di tolak. Kemudian bagian kepala disini kepala melakukan login kemudian melihat jadwal penyewaan lalu kepala merekap semua data konsumen dan langsung di print kemudian *logout*. Berikut adalah tampilan dari sistem informasi penyewaan gedung.

#### a. Halaman Login

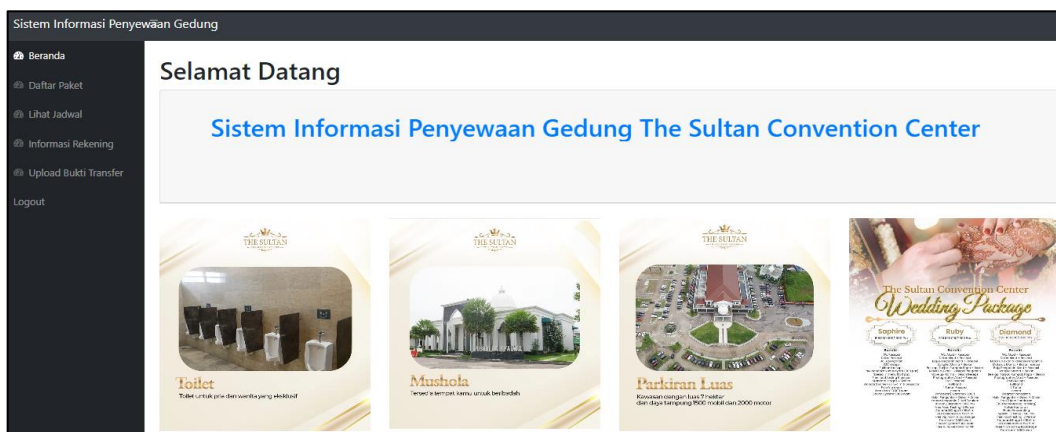
Pada halaman login ini konsumen melakukan registrasi atau mendaftar terlebih dahulu sebelum login ke *web* nya dengan membuat nama, email dan password. Lalu konsumen memasukan nama, email dan *password* yang sudah diregistrasi sebelumnya, lalu login. Gambar 4 menggambarkan antarmuka halaman login.



Gambar 4. Halaman Login

#### b. Halaman Beranda

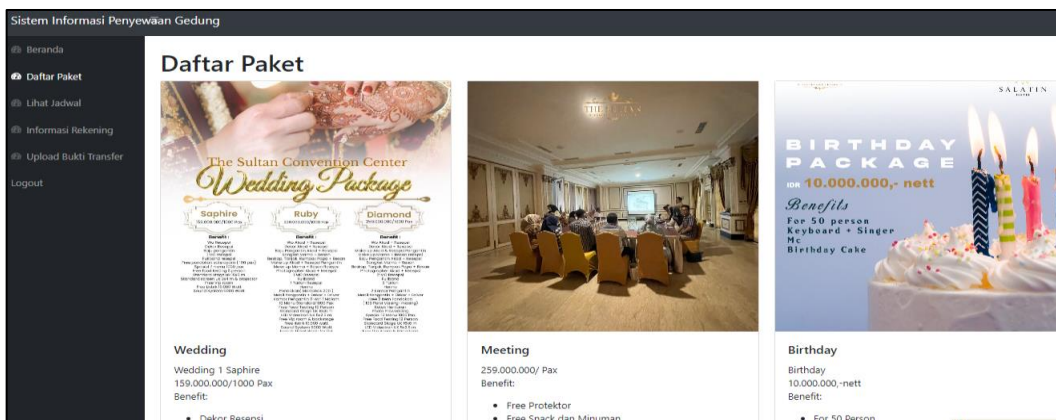
Setelah pengguna berhasil melakukan proses login, tampilan halaman beranda akan muncul. Halaman ini akan menampilkan informasi tentang penyewaan gedung dan fasilitas yang ada di *the sultan*. Gambar 5 menggambarkan antarmuka halaman beranda.



Gambar 5. Halaman Beranda

c. Halaman Data Paket

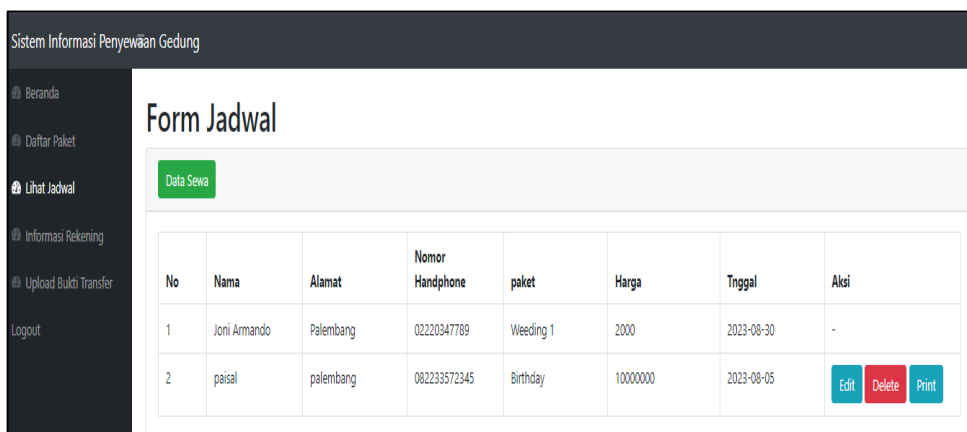
Selanjutnya pada halaman data paket terdapat paket – paket penyewaan gedung yaitu paket *wedding*, *meeting* dan *birthday*. Gambar 6 menggambarkan antarmuka halaman data paket.



Gambar 6. Halaman Data Paket

d. Halaman Lihat Jadwal

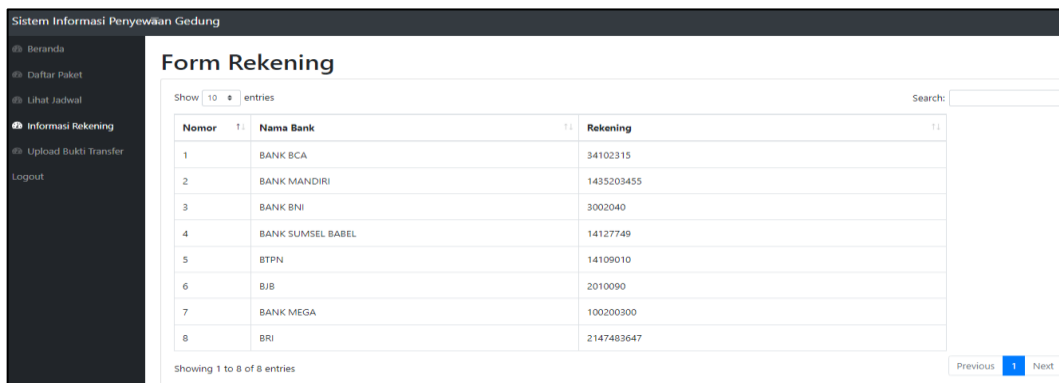
Kemudian pada halaman lihat jadwal terapat form jadwal terdapat no, nama, alamat, nomor handphone, paket, harga, tanggal dan aksi. Dibagian aksi konsumen bisa edit, *delete* dan print. Konsumen juga dapat melihat jadwal orang lain yang dibuat tapi tidak bisa di rubah apapun.



Gambar 7. Halaman Lihat Jadwal

e. Informasi Rekening

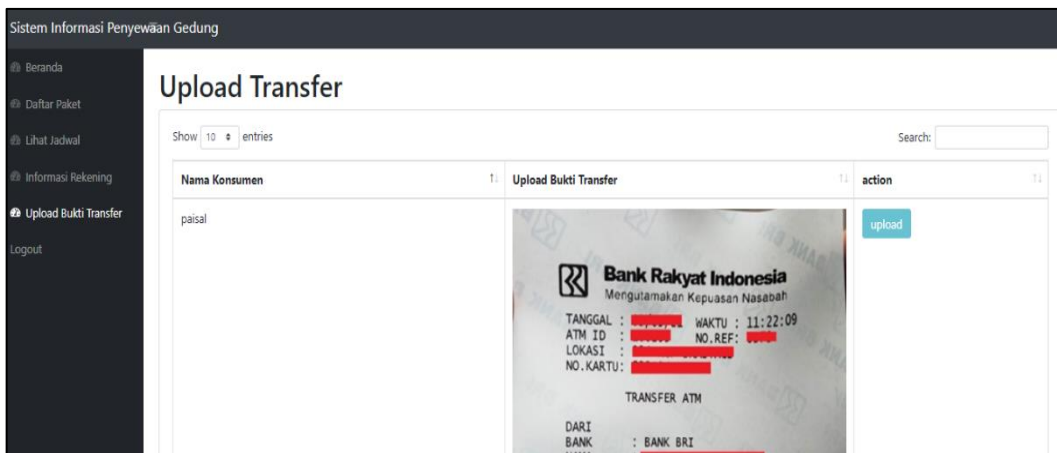
Selanjutnya informasi rekening, yang terdapat form rekening atau informasi rekening yang memudahkan konsumen untuk *mentransfer* dari bank manapun.



Gambar 6. Halaman Lihat Jadwal

f. Uploud Bukti Transfer

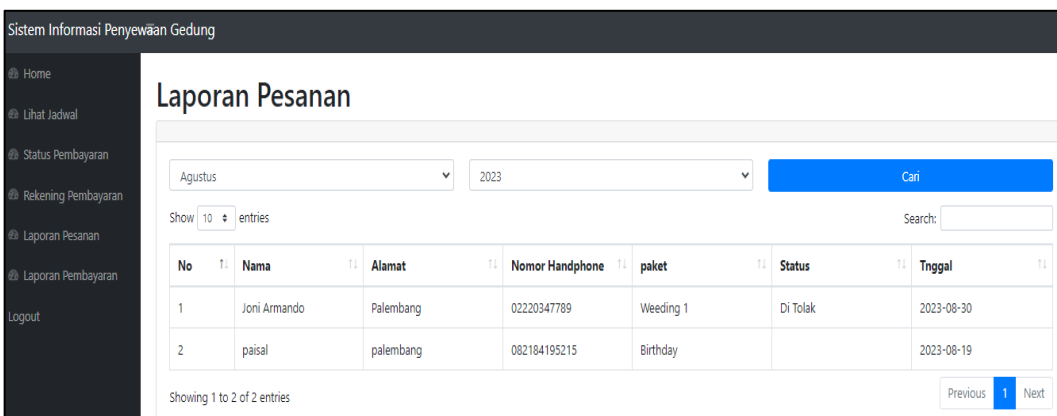
Selanjutnya pada halaman upload bukti *transfer*, terdapat upload transfer untuk bukti *transfer* yang sebelumnya dikirimkan kerekening bank.



Gambar 7. Halaman Lihat Jadwal

g. Laporan Pemesanan Admin

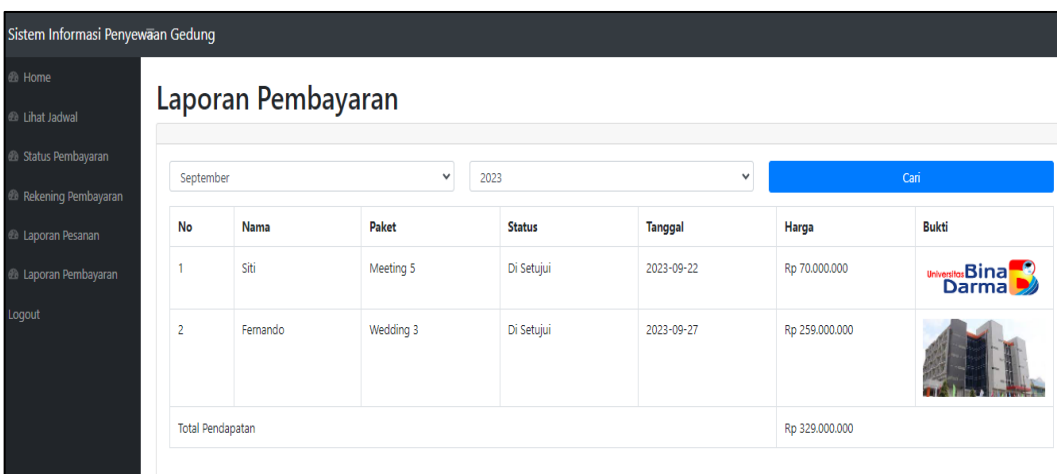
Selanjutnya pada gambar 8 laporan pemesanan, admin bisa melihat jadwal laporan pembayaran per periode pada waktu yang lama dan memudahkan admin dalam memasukan data.



Gambar 8. Laporan Pemesanan

h. Laporan Pembayaran Admin

Kemudian pada gambar 9 alaporan pembayaran admin juga dapat melihat informasi laporan jumlah pembayaran seluruh orang yang diterima memesan atau menyewa gedung per periode.



Gambar 9. Laporan Pembayaran

4.5 Deployment (Penyerahan)

Tahap *Deployment* merupakan tahap terakhir dalam metode *Web Engineering*. Pada tahapan ini penulis memberikan peningkatan *Sistem* secara berkala untuk *user* dan mengevaluasi serta memberikan hal yang terbaik. Tahap ini dilakukan setelah aplikasi telah berjalan atau digunakan pada *The Sultan Convention Center*.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil rancangan yang telah diuraikan pada bab - bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kemungkinan diantaranya perancangan sistem Informasi penyewaan gedung *The Sultan Convention Center* ini dapat mempermudah konsumen dalam melakukan penyewaan sehingga lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke lokasi atau gedung, telah dapat dihasilkan sistem Informasi penyewaan gedung menggunakan metode *Web Engineering*, perancangan Sistem Informasi penyewaan gedung ini dapat mempermudah *The Sultan* untuk penjadwalan dan menyimpan data pembayaran, serta lebih mudah untuk mengetahui informasi mengenai jumlah pembayaran dan sisa pembayaran. Penulis menyadari mengenai sistem yang diusulkan masih memungkinkan untuk dikembangkan lagi. Oleh karena itu penulis memberikan saran kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama untuk menjadi bahan pertimbangan. Adapun saran yang diberikan akan sistem ini dapat dibangun menjadi lebih baik dan lebih optimal, yaitu Penambahan fitur – fitur baru yang lebih menarik atau baik lagi untuk proses penyewaan gedung di *The Sultan*. Perlu adanya *check* berkala database sewa yang mana masi *up to date* dan sewa yang sudah *discontinue*.

#### REFERENCES

- [1] F. R. Ibrahim and A. Avorizano, "Implementasi Algoritma ElGamal Dalam Proses Enkripsi dan Dekripsi Untuk Pengamanan Citra Digital Pada Perangkat Mobile," *Pros. Semin. Nas. Teknoka*, vol. 4, no. 2502, pp. 183–190, 2019, doi: 10.22236/teknoka.v4i0.4210.
- [2] D. Sukseswaty Lubis, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Praktek Kerja Industri," *Media Online*, vol. 3, no. 5, pp. 545–553, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [3] Fachrizah Rajab Muhammad and Paimasrul, "Information System Web-Based Multipurpose Building Rental In HKBP Bandung Barat," pp. 1-7. Bandung : Universitas Komputer Indonesia, 2019.
- [4] M. S. Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., "KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI ( Review )," *Lect. Notes Sist. Inf.*, pp. 1–10, 2012.
- [5] Y. Juniardi, N. Iskandar, and T. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Pada Gedung Balai Komando Kopassus Berbasis Web," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 14, no. 2, p. 57, 2018, doi: 10.52958/iftk.v14i2.407.
- [6] Zulkarnain and V. Sahfitri, "Sistem Informasi Penyewaan Gedung Serbaguna Berbasis Web pada PT Pusri Palembang," *Semin. Has. Penelit. Vokasi*, vol. 3, no. 2, pp. 124–131, 2022.
- [7] N. Aisyah, A. Asep, and A. Yoraeni, "Sistem Penyewaan Gedung Serbaguna Di Masjid Agung Al-Barkah Bekasi," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 43–54, 2019, doi: 10.35969/interkom.v14i2.51.
- [8] O. R. Valentino, "Analisis dan perancangan sistem informasi penyewaan gedung serbaguna tekmira," no. September, 2020.
- [9] J. Sutresna, "Perancangan Sistem Formulir Pelayanan Kedukaan Online Menggunakan Metode Web Base Engineering pada PT. Abadi Cahaya Universal (Rumah Duka Abadi) Jakarta," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 2, no. 2, p. 108, 2017, doi: 10.32493/informatika.v2i2.1513.
- [10] Z. F. Nurhadi and A. W. Kurniawan, "Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian," *J. Komun. Has. Pemikir. dan Penelit.*, vol. 3, no. 1, pp. 90–95, 2017.
- [11] S. Muadi, I. MH, and A. Sofwani, "Konsep dan Kajian Teori Perumusan Kebijakan Publik," *JRP (Jurnal Rev. Polit.*, vol. 6, no. 2, pp. 195–224, 2016, doi: 10.15642/jrp.2016.6.2.195-224.
- [12] I. H. Mughni, "Makna Negosiasi Politik Bagi Perempuan Di Parlemen," *Idea J. Hum.*, no. Kuswandro 2012, pp. 230–243, 2019, doi: 10.29313/idea.v0i0.4982.
- [13] K. D. . Wardhani and D. Nurmalasari, "Ekstraksi Model Proses Bisnis Pada Aplikasi Web E-Commerce Dengan Web Mining," *Semin. Nas. ke – 9 Rekayasa Teknol. Ind. dan Inf. EKSTRAKSI*, pp. 191–197, 2011.
- [14] E. Cebakan *et al.*, "Perencanaan," vol. 1, pp. 39–40, 2006.
- [15] Y. Warih, Eggy Inaidi Andana; Rahayu, "Penerapan Data Mining untuk Menentukan Estimasi Produktivitas Tanaman Tebu dengan Menggunakan Algoritma Linear Regresi Berganda di Kabupaten Rembang," *Informatika*, pp. 1–5, 2014.
- [16] A. Novia Rilyani, Y. A. Firdaus W ST, and D. S. Dwi Jatmiko, "Analisis Risiko Teknologi Informasi Berbasis Risk Management Menggunakan ISO 31000 (Studi Kasus : i-Gracias Telkom University)," *e-Proceeding Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 6201–6208, 2015.
- [17] L. Candra, "Penerapan algoritma tabu search untuk penjadwalan mata pelajaran di smk swasta pelita-2 aeakkanopan," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 3, no. 6, pp. 74–79, 2016.
- [18] S. S. Winarsih and A. W. Wahono, "Implementasi Dan Pengujian Struktur Data Berbasis Acuan Untuk Program Aplikasi Mengungkap Kepribadian Berdasarkan Tanggal Lahir Dan Nama," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, p. 11, 2022, doi: 10.30646/tikomsin.v10i2.631.
- [19] E. Lailasari, "Rancang Bangun Aplikasi Web untuk Manajemen Proyek Konstruksi dengan Fitur Jadwal , Anggaran , dan Dokumentasi Proyek," vol. 3, no. 3, pp. 1–18, 2023.
- [20] W. Nur Azizah and S. Wijaya, "Mekanisme Pengenaan PPN Atas Penyerahan Kendaraan Bermotor Bekas Sebelum Dan Sesudah Penerapan Undang-Undang Harmonisasi Peraturan Perpajakan," *J. PAJAK Indones. (Indonesian Tax Rev.*, vol. 6, no. 1, pp. 72–79, 2022, doi: 10.31092/jpi.v6i1.1608.