

SISTEM INFORMASI PEMAKAIAAN RUANG GEDUNG PUSAT BERBASIS WEB

Rizky Krisna Utama¹, Febrian Murti Dewanto²,

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : hutamersky@gmail.com¹, fmdewanto@gmail.com²,

Abstrak

Pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit yang disebabkan oleh Coronavirus yang menginfeksi saluran pernafasan. Wabah ini mengharuskan kita menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan selalu menjaga kebersihan. Sistem informasi menjadikan pusat informasi bagi mahasiswa yang terdampak pandemi ini. Dengan demikian perlu dibuat sebuah sistem pemesanan yang bisa membantu masyarakat memesan dari rumah. UPT TIK memberikan pelayanan dan fasilitas berfungsi pengolahan system komputerisasi Universitas PGRI Semarang. Praktik kerja lapangan yang dilakukan adalah melakukan rancang perangkat lunak. Lokasi UPT TIK berada di Jalan Lontar 1 Kelurahan Karangtempel, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 59194. Perangkat lunak yang ingin dibuat adalah Sistem Informasi Ruangan. Fitur yang ada dalam sistem adalah home, daftar ruangan, pengajuan ruangan. Sistem tersebut dibuat berbasis website. Selama pembangunan sistem informasi ini menggunakan software xampp dan text editor seperti sublime, Dalam pembuatan sistem menggunakan metode waterfall. Pada system pembangunan terdapat beberapa tahap yaitu perancangan sistem, desain menu, dan coding. Diharapkan dengan sistem informasi ruangan menggunakan website ini dapat mempermudah mahasiswa dapat mengetahui ruangan yang sudah dipesan atau masih kosong. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu mencegah penularan covid-19 dan mempermudah mahasiswa untuk memesan ruangan dari rumah.

Kata kunci : Website, MySQL, PHP, XAMMP, Sistem Informasi, SENS

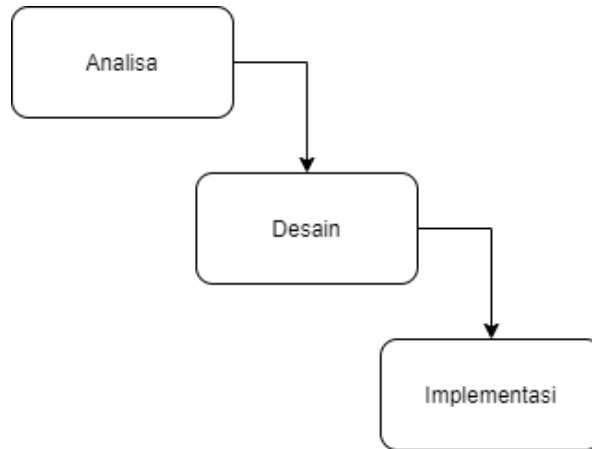
I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit yang disebabkan oleh Coronavirus yang menginfeksi saluran pernafasan. Wabah ini telah menjangkit hampir di seluruh belahan dunia. Dalam waktu setengah tahun wabah ini menyebabkan 1 juta lebih orang meninggal dunia dan perekonomian dunia merosot. Wabah ini juga mengharuskan kita untuk menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan selalu menjaga kebersihan [1]. Sistem informasi merupakan solusi terbaik untuk mendapatkan informasi, komputer menjadi salah satu alat yang sering digunakan oleh banyak orang sehingga bisa menjadi salah satu penyebab penularan virus. Maka dari itu dibutuhkan suatu inovasi agar mahasiswa memesan ruangan meskipun dari rumah. Dari latar belakang diatas rumusan masalah pada sistem ini adalah bagaimana cara perancangan sistem informasi pemakaian ruangan berbasis web membuat sistem pemesanan berbasis. Dengan sistem tersebut juga dapat memudahkan mahasiswa dalam memesan ruangan secara online. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pelaksanaan praktik kerja lapangan di UPT TIK adalah menghasilkan system informasi pemakaian ruang berbasis website.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pembuatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall*



Gambar 1 Alur *Waterfall Model*

B. Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan untuk perancangan sistem adalah menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML memiliki tiga tahapan yang digunakan untuk merancang sebuah sistem yaitu *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. *Framework* yang digunakan adalah CodeIgniter versi 3 dengan *database MySQL*.

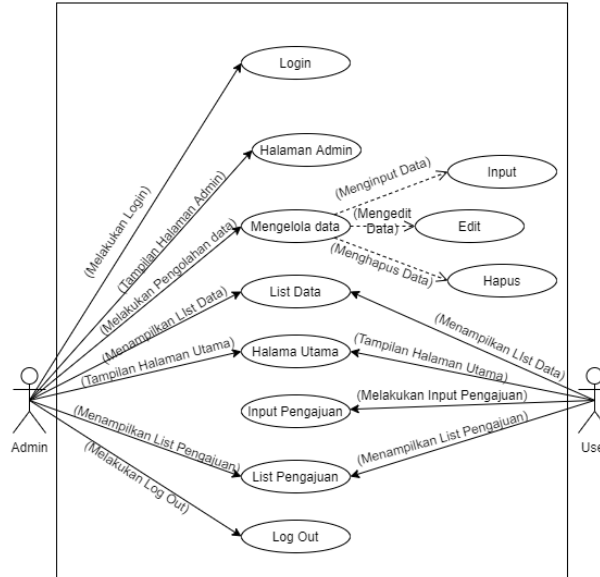
C. Kajian Teori

1. Definisi system informasi
Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, computer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran perusahaan [2].
2. Definisi *website*
Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Web dapat diartikan sebagai alat untuk menciptakan sistem informasi global yang mudah berdasarkan hiperteks.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

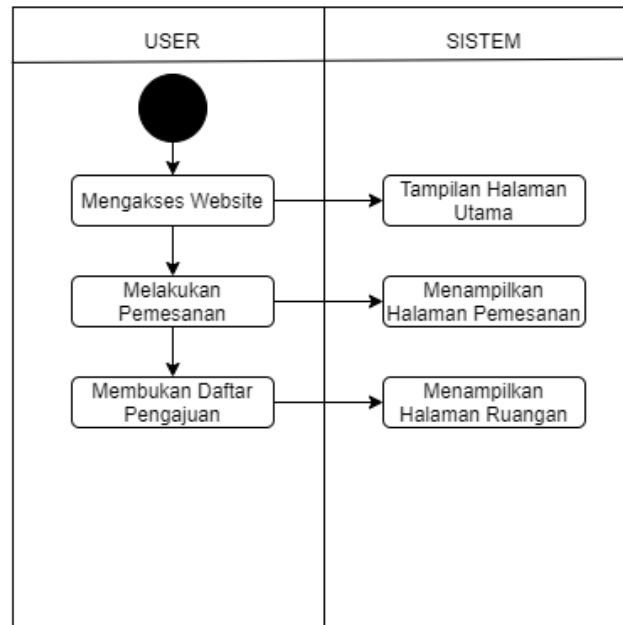
A. Desain Sistem

1. Use Case Diagram

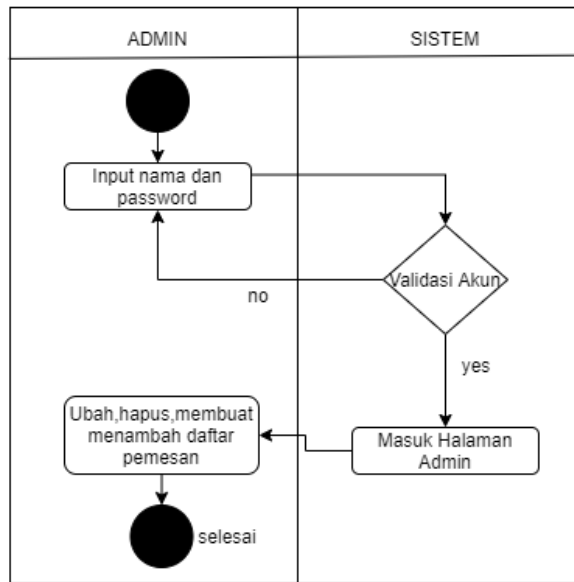


Gambar 2 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

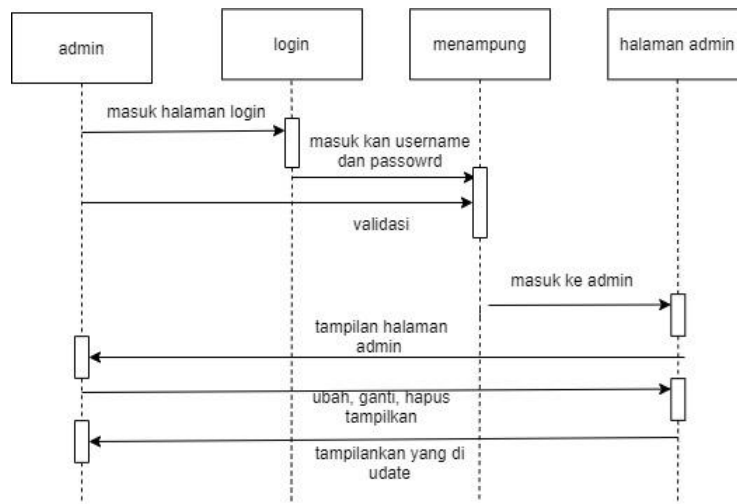


Gambar 3 Activity Diagram User



Gambar 4 Activity Diagram Admin

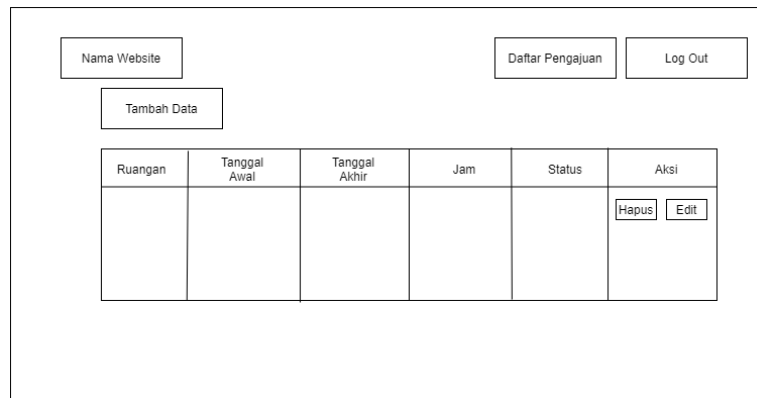
3. Sequence Diagram



Gambar 5 Sequence Diagram



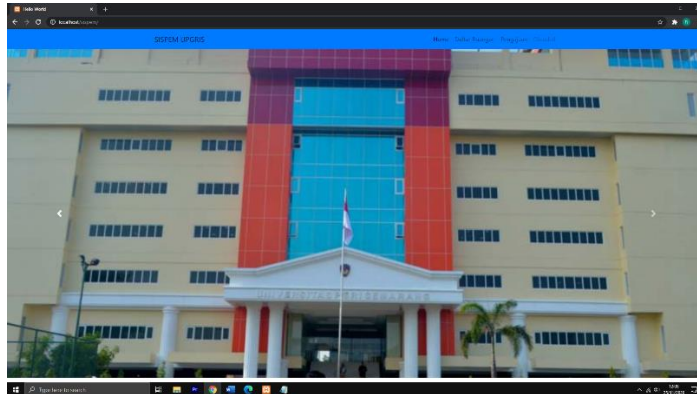
Gambar 6 Desain Halaman Utama



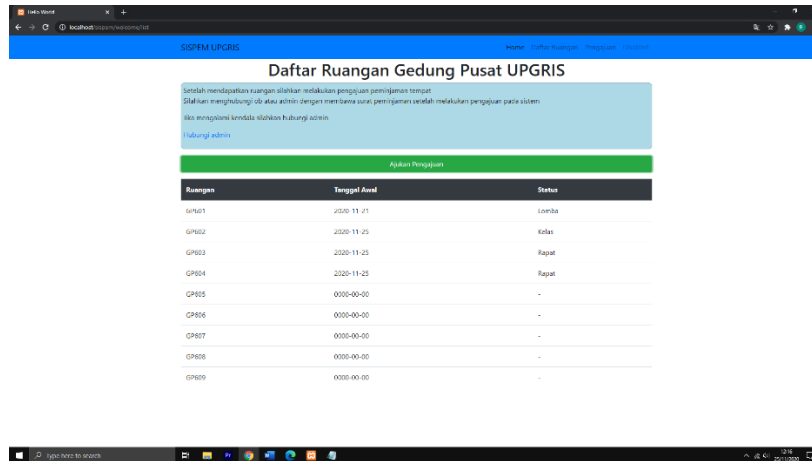
Gambar 7 Desain Halaman Admin

B. Implementasi

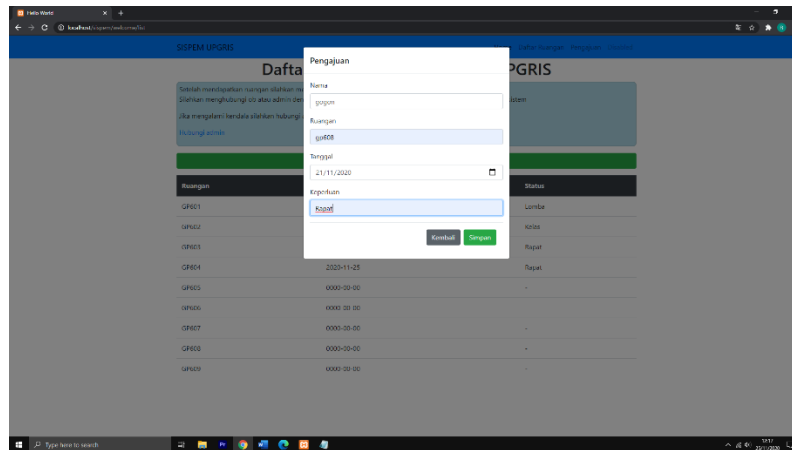
Proses implementasi merupakan penerapan dari analisa sistem dan desain yang sudah dibuat dalam coding, sehingga dapat menjadi sistem antar muka.



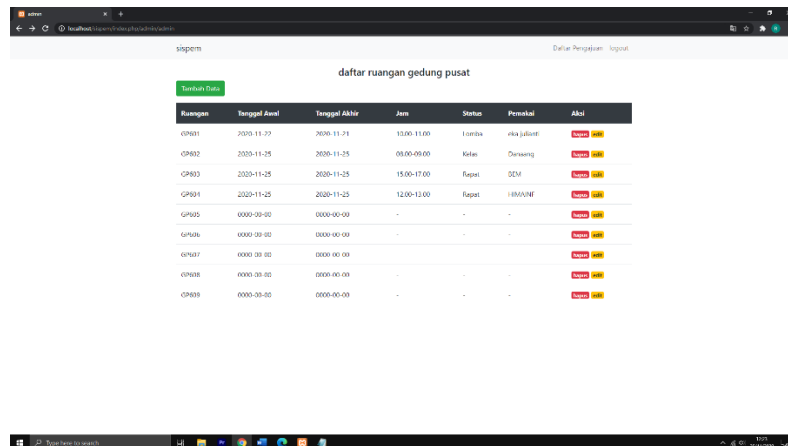
Gambar 8 Banner Halaman Utama



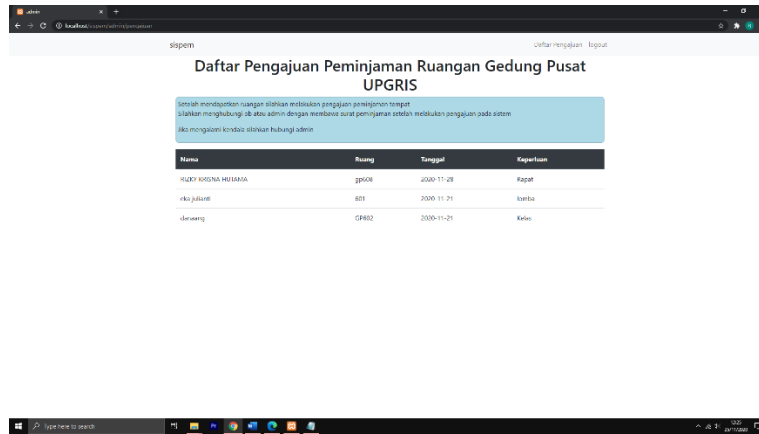
Gambar 9 Halaman Daftar Ruang



Gambar 10 Halaman Pengajuan Ruang



Gambar 11 Halaman Utama Admin



Gambar 12 Halaman Daftar Pengajuan Peminjaman

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pemakaian Ruang Gedung Pustaka Upgris Berbasis Web dapat memberikan efisiensi terhadap mahasiswa atau dosen, karena dapat mengetahui ruangan mana saja yang kosong atau ruangan yang sudah dipesan.
2. Diharapkan dengan sistem informasi ruangan website ini dapat mempermudah mahasiswa atau dosen untuk memesan ruangan.

V. REFRENSI

- [1] H. A. Rothan and S. N. Byrareddy, "The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak.," *J. Autoimmun.*, vol. 109, p. 102433, May 2020, doi: 10.1016/j.jaut.2020.102433.
- [2] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2003.