

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAPAL *TUG BOAT* PADA PT. PELAYARAN PRIMA ANTAR BAHARI SAMARINDA BERBASIS *LOCAL AREA NETWORK (LAN)*

Alan November
Program Studi Sistem Informasi STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No.01 Samarinda 75121
E-mail : alannovember11@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini dilakukan dengan judul Sistem Informasi Penyewaak Kapal Tug Boat Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda yaitu : Membangun Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat, dan membantu memberikan proses laporan transaksi penyewaan Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda Berbasis *Local Area Network (LAN)*.

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall* model dengan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Visual Basic 6.0, AppServ (Mysql, serta PHPmyadmin)*.

Hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat Berbasis *Local Area Network (LAN)* yang dapat menyajikan informasi penyewaan dan transaksi lebih cepat untuk diketahui user, sistem infromasi berbasis *local area network* ini sebagai media yang dapat memberikan informasi secara efektif daan efisien.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Berbasis *Local Area Netwok (LAN)*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini kegiatan administrasi menempati hampir disemua sektor dalam suatu organisasi perusahaan atau instansi, didalam menunjang kelengkapan informasi dalam hal pengambilan keputusan. Kegiatan administrasi dalam suatu organisasi perusahaan atau instansi mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap sukses tidaknya suatu organisasi perusahaan atau instansi, artinya suatu sistem administrasi dapat menentukan tingkat efisiensi dan efektifnya suatu organisasi perusahaan atau instansi. Kegiatan administrasi sudah maju perkembangannya, sehingga mengakibatkan banyak perubahan yang terjadi di bidang pengolahan data transaksi harian dan pengolahan laporan-laporan tertentu.

PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di sektor riil dengan mengelola beberapa jasa transportasi kapal, pembuatan kapal dan sewa kapal yang sangat dibutuhkan demi perkembangan pembangunan di Indonesia. PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda dalam usaha di bidang persewaan kapal memiliki cabang di kota-kota besar hingga saat ini unit yang dimiliki PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda sudah mencapai puluhan unit kapal *tug boat*. Setiap bagian mempunyai transaksi yang cukup padat setiap

harinya dimana terdapat 1 sampai 3 transaksi penyewaan kapal dan sistem yang ada saat ini masih banyak mengalami kesulitan diantaranya pada saat melakukan proses transaksi - transaksi yang belum terintegrasi dengan baik sehingga mengurangi efisiensi kinerja karyawan dan pelayanan yang ada pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda

PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda dalam meberikan pelayanan transaksi penyewaan kapal tugboat yang dimiliki masih menggunakan sarana komunikasi telepon dengan cara manual. Hal ini sering kali memperlambat proses transaksi penyewaan, pembuatan laporan-laporan. Selain itu jika laporan yang sama harus dibuat lebih dari satu kali, hal ini juga akan membuang waktu yang sia-sia. Hal ini yang menjadi dasar pemikiran untuk mencoba memberikan solusi untuk membangun sistem informasi penyewaan kapal tugboat *Berbasis Local Area Network (LAN)*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mencoba memberikan jalan keluar untuk merancang dan membuat sistem yang berioentasi pada sistem berbasis *Local Area Network (LAN)*, dapat disimpulkan dengan adanya sistem informasi penyewaan kapal yang baru ini sangat mempengaruhi proses transaksi pembayaran, pengembalian kapal tugboat, dan juga pencetakan laporan-laporan yang ada pada proses transaksi penyewaan kapal agar dapat optimal dan efektif. Dengan adanya sistem

yang terintegrasi diharapkan dapat membuat kinerja karyawan di perusahaan khususnya bagian administrasi menjadi lebih efisien dalam melayani pelanggan.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Adapun batasan masalah dalam membangun sistem pendukung keputusan kenaikan jabatan karyawan pada PT. Onasis Indonesia Samarinda ini meliputi :

1. Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda Berbasis *Local Area Network* (LAN) dapat memberikan informasi transaksi penyewaan kepada administrasi dan pimpinan.
2. Metode pengembangan sistem ini menggunakan model *waterfall*.
3. Bagaimana cara memudahkan administrator memproses transaksi penyewaan kapal.
4. Topologi penghubung jaringan dari komputer ke komputer lain.

3. BAHAN DAN METODE

3.1. Sitem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam satu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan.. (Jogiyanto, 2005).

3.2. Model Pengembangan Sistem

SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem sebelumnya. (Shalahuddin, 2011)

1. *Waterfall*,. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup *software* secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan. Shalahuddin (2011).

Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *waterfall*, yaitu:

1. Analisis
Tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*. Dalam hal ini analisis yang dilakukan dengan menganalisa dokumen-dokumen.
2. *Design*
Tahap penterjemahan dari kebutuhan-kebutuhan yang dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai.

3. Coding
Tahap penterjemahan data / pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa program yang telah ditentukan.

4. *Testing*

Tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat.

5. *Maintanance*

Perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai dengan permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras

2. Metode *Prototype*

Prototype adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Didalam metode *prototype* konsumen potensial menggunakan *prototype* dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skala besar dimulai. Melihat dan mempercayai menjadi hal yang diharapkan untuk dicapai dalam *prototype*. Dengan menggunakan pendekatan ini, konsumen dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan interpretasi mereka. Simarmata (2010).

Berikut ini akan diuraikan tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *Prototype*, yaitu:

1. Komunikasi

Tahap komunikasi adalah tahapan dimana pengembang dan pengguna bertemu dan melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna. Pada tahap ini pengembang dan pelanggan bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, menganalisis semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Perencanaan secara cepat

Pada tahapan ini perencanaan sistem dilakukan secara cepat dan mewakili semua kebutuhan sistem yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. Perancangan pemodelan secara cepat

Tahapan perancangan pemodelan secara cepat berfokus pada representasi desain aspek-aspek sistem yang akan dilihat oleh *user*, biasanya berupa pendekatan pada desain format *input* dan *output*.

4. Pembangunan *Prototype*

Tahap pembangunan *prototype* adalah proses pembuatan desain global atau kerangka untuk membentuk sebuah model *prototype* dari sistem.

5. Penyerahan Sistem Perangkat Lunak dan umpan balik

Pada tahapan ini *Prototype* yang telah dibuat oleh pengembang akan diberikan kepada pengguna untuk dievaluasi, kemudian klien akan memberikan *feedback* atau umpan balik yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan sistem yang akan dibangun.

3.3 Jaringan

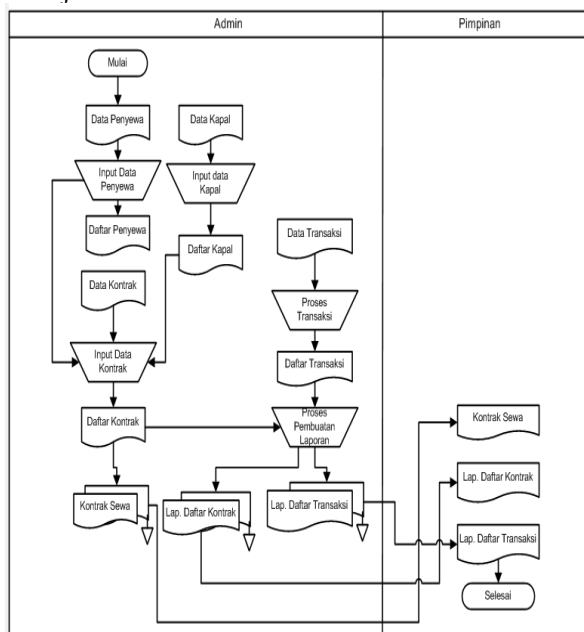
Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama dan bersama-sama menggunakan *hardware/software* yang terhubung dengan jaringan. Setiap komputer, printer atau peripheral yang terhubung dengan jaringan disebut *node*. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan atau bahkan jutaan *node*. Madcoms (2005).

Local Area Network (LAN) adalah sebuah sistem yang dibuat dari blok-blok bangunan yang dapat ditambah dan disusun menurut keperluannya. Komponen dasar LAN adalah kabel, kartu *interface* jaringan, server jaringan, penyimpanan massal pusat, stasiun kerja. (Durr, 2007).

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

4.1. Analisis Sistem

Berdasarkan hasil analisis, analisis dapat dilihat pada Gambar 1. *Flow Of Document* (FOD) yang berjalan.



Gambar 1. *Flow Of Document* (FOD) yang berjalan

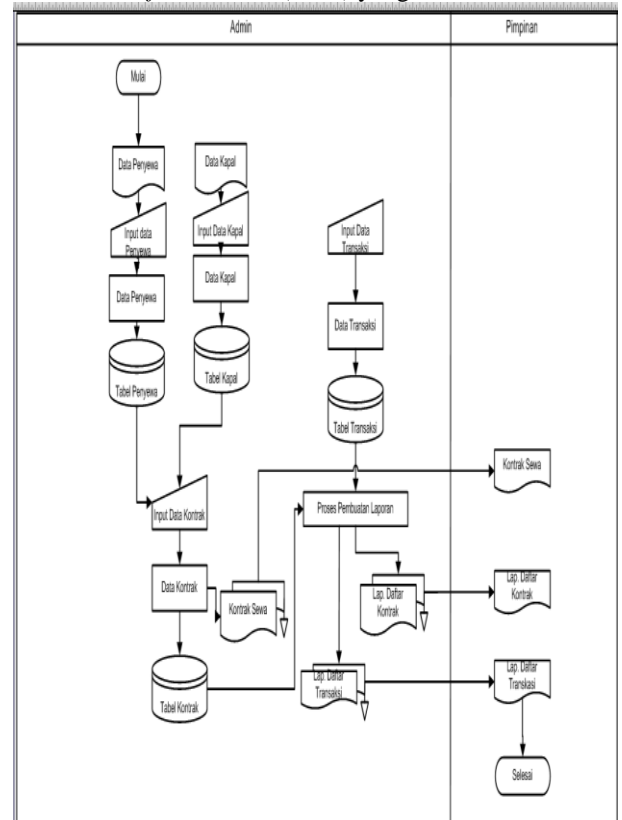
Pada Gambar 1. *Flow Of Document* (FOD) yang berjalan dimulai pada bagian admin melakukan pengolahan data penyewa yang menghasilkan daftar penyewa. Setelah itu bagian admin mengolah data kapal kemudian menghasilkan daftar kapal, setelah itu bagian admin mengolah data kontrak, dan juga membaca daftar

penyewa, daftar kapal kemudian menghasilkan daftar kontrak. dari daftar kontrak menghasilkan kontrak sewa dan diberikan kepada pimpinan juga diarsipkan bagian admin. Kemudian bagian admin mengolah data transaksi juga membaca daftar kontrak dan menghasilkan daftar transaksi, dari daftar transaksi, bagian admin membuat laporan daftar transaksi yang membaca daftar transaksi, dan diserahkan kebagian pimpinan dan diarsipkan bagian admin maka proses selesai.

4.2. Desain Sistem

Desain sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum untuk sistem yang sedang diusulkan. Dapat dilihat pada gambar 2. *Flow Of Document* yang diusulkan.

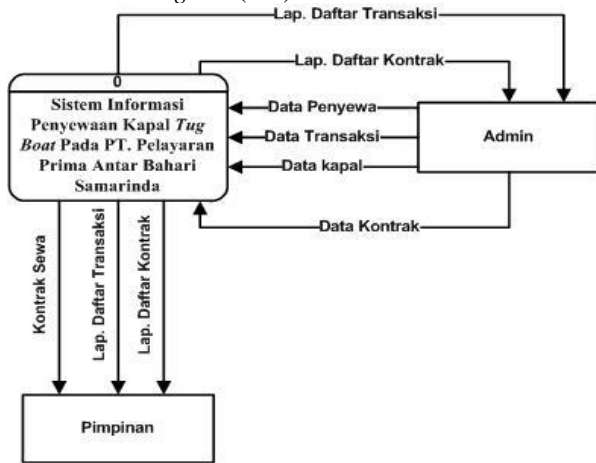
1. *Flow Of Document* (FOD) yang diusulkan



Gambar 2. *Flow Of Document* (FOD) yang diusulkan

Pada Gambar 2. *Flow of document* yang diusulkan dimulai dari bagian admin menginputkan data penyewa dan disimpan kedalam *database* tabel penyewa, kemudian bagian admin menginputkan data kapal dan disimpan kedalam tabel kapal. Untuk melakukan penginputan data kontrak bagian admin membaca data penyewa dan data kapal kemudian disimpan kedalam *database* tabel kontrak dan dapat menghasilkan kontrak sewa kemudian bagian admin memberikan kepada pimpinan dan mengarsipkannya. Pada proses transaksi pembayaran bagian admin membaca data dari tabel kontrak kemudian disimpan kedalam tabel transaksi. Pada proses laporan bagian admin membaca data dari tabel transaksi dan tabel kontrak kemudian menghasilkan laporan daftar transaksi dan laporan daftar kontrak kemudian laporan diberikan kepada bagian pimpinan dan diarsipkan bagian admin maka proses selesai.

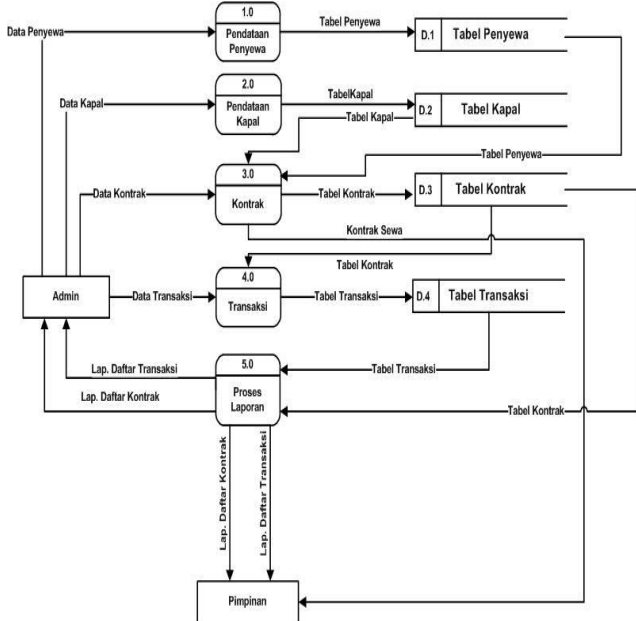
2. Context Diagram (CD)



Gambar 3. Context Diagram (CD)

Pada Gambar 3 *Context Diagram*, terdiri dari dua entitas yaitu entitas pimpinan dan entitas admin. Entitas pertama yaitu entitas admin yang memberikan data penyewa, data kapal, data kontrak dan data transaksi kepada sistem dan mendapatkan laporan daftar kontrak dan laporan daftar transaksi. Kemudian entitas kedua yaitu entitas pimpinan yang mendapatkan kontrak sewa, laporan daftar kontrak dan laporan daftar transaksi dari sistem.

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

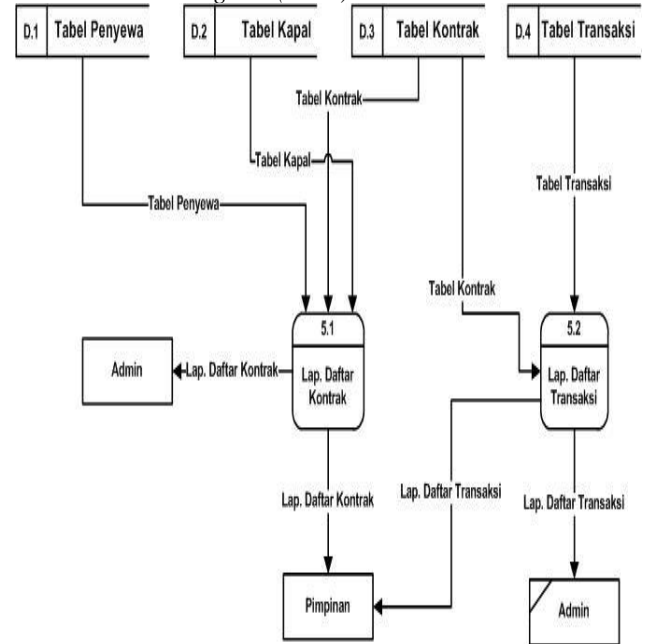


Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Pada Gambar 4. *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0, terdiri lima proses, proses pertama yaitu pendataan penyewa yang mendapatkan data dari entitas admin, kemudian data penyewa disimpan kedalam *datastore* tabel penyewa. Proses kedua yaitu pendataan kapal yang mendapatkan data dari entitas kapal, kemudian data kapal disimpan kedalam *datastore* tabel kapal. Proses ketiga yaitu kontrak yang mendapatkan data dari entitas admin dan juga membaca data dari tabel penyewa dan tabel kapal, kemudian data kontrak disimpan kedalam *datastore* tabel kontrak dan juga menghasilkan kontrak sewa yang diberikan kepada pimpinan. Proses keempat yaitu transaksi

yang mendapatkan data dari entitas admin dan juga membaca tabel kontrak, kemudian data transaksi disimpan kedalam *datastore* tabel transaksi. Proses kelima yaitu proses laporan yang membaca data dari tabel kontrak dan tabel transaksi dan menghasilkan laporan daftar kontrak dan laporan daftar transaksi yang diberikan kepada pimpinan dan admin, kemudian laporan diarsipkan bagian admin.

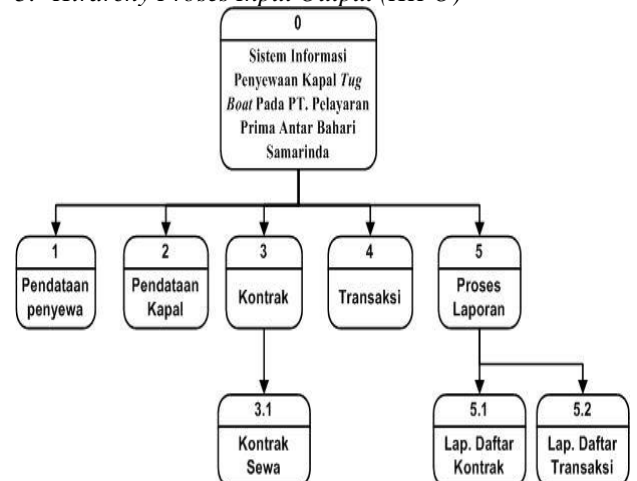
4. Data Flow Diagram (DFD) Level 1



Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Pada Gambar 5. *Data Flow Diagram* (DFD) Level 1, terdiri dari dua proses yaitu proses pertama yaitu proses laporan daftar kontrak yang mendapatkan data dari tabel kontrak dan juga membaca data dari tabel penyewa dan tabel kapal dan menghasilkan laporan daftar kontrak yang diberikan kepada entitas pimpinan dan admin. Proses kedua yaitu proses laporan daftar transaksi yang mendapatkan data dari tabel transaksi dan juga membaca data dari tabel kontrak dan menghasilkan laporan daftar transaksi yang diberikan kepada entitas pimpinan dan admin.

5. Hierarchy Proses Input Output (HIPO)

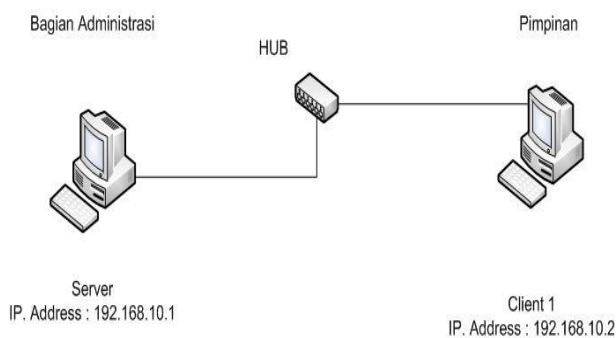


Gambar 6. Hierarchy Proses Input Output (HIPO)

Pada Gambar 6. *Hierarchy Input Proses Output*, terdiri dari lima proses yaitu proses pendataan penyewa, pendataan kapal, kontrak, transaksi, dan proses laporan. Pada proses kontrak dapat menghasilkan kontrak sewa. Pada proses laporan juga menghasilkan laporan daftar kontrak dan laporan daftar transaksi.

4.3. Desain Jaringan

Desain jaringan yang akan digunakan dalam Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda adalah LAN (*Local Area network*) dengan menggunakan topologi star. Tujuan dibangunnya jaringan komputer yaitu agar informasi mengalir secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (*transmitter*) menuju ke sisi penerima (*receiver*) melalui media komunikasi. Berikut ini Gambar dari rancangan jaringan yang diusulkan dari Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda.



Gambar. Desain Jaringan Yang Diusulkan

4.4. Struktur Database

Tabel 1. Tabel User

Nama Tabel : data_user
Fungsi : menyimpan data user

Tabel 4.2 Struktur Tabel User

Field Name	Type	Size	Description
Username	Text	0	Username
Pass	Text	0	Password
Level	Varchar	15	Level

Tabel 2. Tabel Penyewa

Nama Tabel : data_penyewa
Primary Key : kode_penyewa
Fungsi : menyimpan data penyewa

Tabel 4.3 Struktur Tabel Penyewa

Field Name	Type	Size	Description
Kode_penyewa	Char	11	
Nama_perusahaan	Varchar	50	Nama Perusahaan
Nama_penyewa	Varchar	50	Nama Penyewa

Jabatan	Varchar	20	Jabatan
Alamat	Text		Alamat
Telp	Varchar	15	Telp
Email	Varchar	50	Email

Tabel 3. Tabel Kapal

Nama Tabel : Data Kapal
Primary Key : kode_kapal
Fungsi : menyimpan data kapal

Tabel 4.4 Struktur Tabel Kapal

Field Name	Type	Size	Description
Kode_kapal	Char	11	
Nama_kapal	Varchar	50	Nama Kapal
Flag	Varchar	50	Bendera
Ukuran	Varchar	20	Ukuran
Tahun	Char	4	Tahun
Main_engine	Varchar	20	Main Engine
Kondisi_kapal	Varchar	20	Kondisi Kapal

Tabel 4. Tabel Kontrak

Nama Tabel : data_kontrak
Primary Key : kd_kontrak
Fungsi : menyimpan data kontrak

Tabel 4.5 Struktur Tabel Kontrak

Field Name	Type	Size	Description
Kode_kontrak	Char	11	
No_kontrak	Char	20	No Kontrak
Kode_sewa	Char	11	
Kode_kapal	Char	11	
Lama_sewa	Varchar	20	Lama Sewa
Daerah_operasi	Varchar	50	Daerah Operasi
Komoditi	Varchar	50	Komoditi
Tanggal_onhire	Date		Tanggal Onhire
Tanggal_offhire	Date		Tanggal_offhire
Biaya_sewa	int	11	Biaya Sewa

Tabel 5. Tabel Transaksi

Nama Tabel : data transaksi
Primary Key : kode_transaksi
Fungsi : menyimpan data transaksi

Tabel 4.6 Struktur Tabel Transaksi

Field Name	Type	Size	Description
Kode_transaksi	Char	11	
Tgl_transaksi	Date		Tanggal Transaksi
Kode_kontrak	Char	11	
Biaya_lain-lain	Int	11	Biaya Lain-lain
Jumlah_pembayaran	Int	11	Jumlah Pembayaran

4.3 IMPLEMENTASI

Menu Login

Pada Tampilan Menu Login dari Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda yang berfungsi untuk login yang terdiri dari user admin dan pimpinan.

Gambar 7. Menu Login

Menu Utama

Pada Tampilan Halaman Menu Utama dari Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, terdiri dari beberapa menu yaitu data master, proses, dan laporan serta opsi akses yaitu bagian admin dan pimpinan. Untuk bagian admin dapat mengakses halaman *form* data penyewa, *form* data kapal, *form* data user, *form* kontrak sewa, *form* transaksi, *form* daftar kontrak dan *form* daftar transaksi pembayaran. Untuk bagian pimpinan dapat mengakses halaman *form* daftar kontrak dan *form* daftar transaksi.



Gambar 8. Menu Utama

Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Sewa

Pada Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Sewa dari Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, yang berfungsi untuk menambah data penyewa juga dapat merubah dan menghapus data sewa.

NO	NAMA PERUSAHAAN	NAMA PENYEWAWA	JABATAN	ALAMAT	TELP	EMAIL
1	PT. PRIMA JAYA MAKMUR	OSCAR TONI, ST	MANAGER	Jl. Pahlawan	0812482947889	jayamakmur03@gmail.com
2	PT. PELAYARAN PRIMA JAYI RUDWAN EFFENDY	MANAGER	Jl. M. Yani		0822293844399	pelayarnmakmur02@gmail.com
3	PT. PELAYARAN LINE WAWAY MICHAEL R. ST	DIREKTUR	JUL. PELABUHAN		0823829388293	pelayarinline@gmail.com

Gambar 9. Tampilan Admin *Form* Data Sewa

Tampilan Halaman Pada *Form* Data Kapal

Pada Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Kapal dari Sistem Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, yang berfungsi untuk menambah data kapal juga dapat merubah dan menghapus data kapal.

NO	NAMA KAPAL	BENDERA	UKURAN	TAHUN	MESIN UTAMA	KONDI
1	TB PRIMA 001	INDONESIA	27 M - 7 M - 3.95 M	2016	MT 2000 RPM	BAIK
2	TB PRIMA 002	INDONESIA	25 M - 7 M - 3.25 M	2012	MT 1500 RPM	BAIK
3	TB PRIMA 003	INDONESIA	28 M - 8 M - 4.5 M	2012	MT 2200 RPM	BAIK

Gambar 10. Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Kapal

Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Kontrak Sewa

Pada Tampilan Halaman Admin Pada *Form* Data Kontrak Sewa dari Sistem Sistem Informasi Penyewaan Kapal *Tug Boat* Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, yang berfungsi untuk menambah data kontrak juga dapat merubah dan menghapus data kontrak.

DAFTAR KONTRAK SEWA KAPAL

NO	NO KONTRAK	TANGGAL	PERUSAHAAN	KODE KAPAL
1	NO.01/PM/2016	25/04/2016	PT. PRIMA JAYA MAKMUR	K001
2	NO.02/PB/2016	20/05/2016	PT. PELAYARAN LINE WUJAYA	K004
3	NO.03/PB/2016	21/06/2016	PT. PELAYARAN PRIMA JAYA	K003

Gambar 11. Tampilan Form Data Kontrak Sewa

Tampilan Halaman Admin Pada Form Data Transaksi
 Pada Tampilan Halaman Admin Pada Form Data Transaksi dari Sistem Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, yang berfungsi untuk memproses transaksi pembayaran.

NO	TANGGAL	NO KONTRAK	PERUSAHAAN	LAH PEMBAYAR
1	16/05/2016	NO.01/PM/2016	PT. PRIMA JAYA MAKMUR	930000000
2	16/06/2016	NO.03/PB/2016	PT. PELAYARAN PRIMA JAYA	780000000
3	16/05/2016	NO.02/PB/2016	PT. PELAYARAN LINE WUJAYA	890000000

Gambar 12. Tampilan Form Pada Data Transaksi

Tampilan Halaman Admin Pada Form Daftar Kontrak
 Pada Tampilan Halaman Admin Pada Form Laporan Daftar Kontrak dari Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda, yang berfungsi untuk memproses laporan daftar kontrak.

NO	NO KONTRAK	NAMA PERUSAHAAN
1	NO.01/PB/2016	PT. PRIMA JAYA MAKMUR
2	NO.02/PB/2016	PT. PELAYARAN LINE WUJAYA
3	NO.03/PB/2016	PT. PELAYARAN PRIMA JAYA

NO.01/PB/2016

Kontrak Sewa

Lap Bulanan: 2016

Lap Tahunan: 2016

Gambar 13. Tampilan Form Pada Daftar Kontrak

5. KESIMPULAN

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan, maka peneliti menarik kesimpulan berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai bagaimana membangun Sistem Informasi Penyewaan Kapal Tug Boat Pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem yang dibangun ini dapat membantu perusahaan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan secara tidak langsung meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, maupun peningkatan pelayanan terhadap permintaan data-data yang diminta oleh atasan, sebagai bahan untuk mengambil keputusan
2. Metode *waterfall* yang digunakan sangat tepat dan memudahkan dalam pengembangan Sistem Informasi penyewaan pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda.
3. Dengan menggunakan *visual basic 6.0* dan *database mysql* merupakan sistem untuk menangani dalam hal proses pendataan penyewa, kapal, kontrak, proses transaksi pembayaran serta dapat juga menghasilkan laporan daftar kontrak dan laporan daftar transaksi pada PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda.
4. *Visual Basic 6.0* memudahkan administrasi untuk melakukan proses transaksi penyewaan kapal.
5. Topologi yang diterapkan pada LAN di PT. Pelayaran Prima Antar Bahari Samarinda adalah topologi star yang paling cocok untuk saat ini.

5.1 SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, dan juga uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. bagi mahasiswa lain, yang nantinya ingin mengembangkan lebih lanjut bisa kearah WAW.

2. Kemudian bisa juga ditambah dengan sistem pemesanan kapal dengan menggunakan sistem gate away.

6 DAFTAR PUSTAKA

Alexander M, 2008, *Tip dan Trik Pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access*, Penerbit Elexmedia Komputindo, Jakarta.

Badan Pembinaan Hukum Nasional 2011, *Kompilasi Bidang Hukum Tentang Leasing*. Jakarta

Britannica, 1980. Sejarah Kapal *TugBoat*. Di Akases pada 15 November 2015, Dari:

<http://www.britannica.com/technology/tugboat>

Durr, M., 2007, *Jaringan PC IBM*, Erlangga, Jakarta.

Hermin, 2011, *Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat* Pada PT. Graha Benua Etam Samarinda Berbasis Web.

Hervani, A., 2012, *Sistem Informasi Penyewaan Dump Truck & Alat Berat* Pada PT. Kutai Lestari Berbasis Web.

http://www.cisco.com/web/learning/netacad/course_catalog/PacketTracer.html

http://www.geocities.com/bank_al/CiscoRouter

Ichwan, M., 2011, *Pemrograman Basis Data Delphi 7 dan MySQL*, Bandung: Informatika.

Jerry, G., 2011, *Membangun Sistem Informasi Penyewaan Kapal* pada CV. Karya Indah Berbasis Web.

Jogiyanto, 2006, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Jogiyanto HM, 2011, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.

Madcoms, 2008, *Database Visual Basic 6.0 dengan Crystal Reports*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta

Madcoms, 2005, *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta

Margono, 2006, *Sistem Informasi Manajemen Terjemahan Hendra Teguh Edisi Ketujuh*. Buana Ilmu Komputer, Jakarta

McLeod Raymond, 2006, *Sistem Informasi Manajemen terjemahan Hendra Teguh Edisi ketujuh*, Buana Ilmu Komputer, Jakarta

McLeod dan P.Schell, 2008, *Sistem Informasi Manajemen*, Penerbit Salemba Empat Jakarta

Moekijat. 2007. *Pengantar Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV. Mandar Maju

Peraturan Presiden Republik Indonesia No 9 Tahun 2009, *Tentang Lembaga Pembiayaan*. Jakarta

Pressman, Roger S., 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak*, jilid I, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Simarmata, J., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*: Yogyakarta: CV Andi Offset.

Shalahuddin, 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Penerbit Modula Bandung.

Teguh, 2006, *Sistem Informasi Manajemen Terjemahan Hendra Teguh Edisi Ketujuh*. Buana Ilmu Komputer, Jakarta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2008, *Pelayaran*. Jakarta