

Pembuatan Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Di Gedung Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Jawa Timur

Akmal Aliffandhi Anwar¹, Muhammad Rifki Bahrul Ulum^{2*}, Muhammad Farhan Maulana³, Yisti Vita Via⁴

^{1,2,3,4}Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

120081010148@student.upnjatim.ac.id

220081010149@student.upnjatim.ac.id

320081010159@student.upnjatim.ac.id

*Corresponding author email: yistivita.if@upnjatim.ac.id

Abstrak— Pembuatan sistem peminjaman ruangan di Gedung Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Jawa Timur bertujuan untuk mengoptimalkan proses peminjaman ruangan di gedung tersebut dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sistem yang dibangun memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melihat ketersediaan ruangan, melakukan pemesanan, dan memperoleh informasi tentang fasilitas ruangan yang tersedia. Metode pengembangan sistem ini melibatkan tahap pengumpulan data, perancangan antarmuka, proses pembuatan program, pengujian, evaluasi, pembuatan laporan, bimbingan dengan dosen pembimbing, revisi, dan pengumpulan hasil. Berdasarkan hasil analisis tersebut, fungsi dan fitur yang dibutuhkan dalam sistem ditentukan. Hasil dari pembuatan sistem peminjaman ruangan ini memberikan manfaat yang signifikan. Pengguna dapat mengakses sistem ini untuk melihat ketersediaan ruangan secara langsung, mengajukan permohonan peminjaman, dan memantau status permohonan mereka. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP untuk bagian backend, SQL sebagai bahasa query untuk mengelola dan memanipulasi database. Database yang digunakan adalah MySQL sebagai sistem manajemen basis data untuk mengolah data secara efisien. Rekomendasi untuk melakukan pemeliharaan rutin, peningkatan keamanan sistem, serta pelatihan pengguna juga disampaikan agar sistem ini dapat dioptimalkan dan digunakan secara maksimal. Secara keseluruhan pembuatan sistem peminjaman ruangan di Gedung Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Provinsi Jawa Timur memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan transparansi proses peminjaman ruangan. Diharapkan bahwa sistem ini dapat menjadi model bagi institusi sejenis dalam mengoptimalkan pelayanan peminjaman ruangan dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Kata Kunci— Peminjaman, Sistem, Informasi, Pemrograman.

I. PENDAHULUAN

Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) Perwakilan Jawa Timur adalah salah satu perwakilan dari Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia (BPK RI) yang berlokasi di Jalan Raya Juanda, Sidoarjo, Jawa Timur. BPK Perwakilan Jawa Timur bertugas melakukan pengawasan atas pelaksanaan kebijakan keuangan negara di wilayah Jawa Timur. Sebagai perwakilan BPK di daerah, tugas utama BPK Perwakilan Jawa Timur meliputi audit atas laporan keuangan pemerintah daerah,

lembaga pemerintahan non-departemen, serta badan usaha milik negara dan daerah yang menerima dana dari pemerintah. Selain itu, BPK Perwakilan Jawa Timur juga memiliki tugas lainnya seperti memberikan rekomendasi dan saran yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan negara di wilayah Jawa Timur serta bertanggung jawab dalam memberikan pelayanan informasi dan pengaduan masyarakat mengenai pengelolaan keuangan negara. Dalam menjalankan tugasnya, BPK Perwakilan Jawa Timur bekerja sama dengan instansi pemerintahan di wilayah Jawa Timur, termasuk Provinsi, pemerintah kabupaten/kota, dan lembaga-lembaga lain yang berada di wilayah Jawa Timur.

Banyaknya tugas dan aktivitas sebagai sebuah lembaga pemerintahan, BPK memerlukan sarana untuk memudahkan proses peminjaman ruangan sebagai tempat pelaksanaan rapat atau fasilitas lain yang dimilikinya. Sebelumnya, proses peminjaman ruangan di BPK dilakukan secara manual dan tidak efisien. Berbagai masalah terkadang timbul saat melakukan peminjaman ruangan, seperti kesulitan dalam pengaturan jadwal penggunaan ruangan, miskomunikasi antara peminjam dan pegawai dalam hal ruangan maupun fasilitas yang dibutuhkan, serta terjadi tumpang tindih jadwal yang mengganggu jalannya aktivitas. Hal ini disebabkan karena tidak adanya jadwal yang terstruktur dan pasti dari peminjaman ruangan dan fasilitas. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem peminjaman ruangan yang efektif dan efisien untuk mengatur penggunaan ruangan tersebut.

Berbagai hal yang telah diuraikan tersebut yang mendasari pembuatan sistem peminjaman ruangan di BPK Perwakilan Jawa Timur untuk dapat digunakan dalam mengatasi masalah yang telah diuraikan. Dengan adanya sistem peminjaman ruangan yang terintegrasi dan terkomputerisasi, diharapkan dapat mempermudah pengaturan jadwal penggunaan ruangan, mencegah tumpang tindih jadwal, serta memudahkan pengelolaan dan pengawasan penggunaan ruangan. Selain itu, dengan adanya sistem peminjaman ruangan, diharapkan pula dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dan kekeliruan penggunaan ruangan, serta memudahkan pengguna dalam melakukan reservasi ruangan secara cepat dan mudah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem

Sistem sebagai suatu kesatuan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain, yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem terdiri dari berbagai komponen yang terorganisir dan berinteraksi dalam satu kesatuan yang utuh. Tujuan dari sistem tersebut dapat dicapai dengan cara memproses masukan (input) yang kemudian diolah (proses) menjadi keluaran (output). Sistem memiliki mekanisme umpan balik (feedback) untuk memonitor dan mengatur kinerja sistem agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. [1]

B. Informasi

Informasi adalah data yang diolah sehingga memiliki makna atau arti yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan hasil pengolahan data yang menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermakna. Informasi adalah alat atau media yang digunakan untuk memberikan gambaran tentang suatu situasi atau kondisi tertentu, sehingga memudahkan pengambilan keputusan [1].

C. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, memproses, dan menyebarkan informasi yang diperlukan oleh organisasi untuk mencapai tujuan bisnisnya. Sistem informasi dapat diartikan sebagai gabungan teknologi yang mendukung operasi dan manajemen. Sebuah sistem memiliki peran penting dan menjadi kebutuhan krusial bagi perusahaan atau instansi resmi. Adanya sistem terintegrasi memungkinkan perusahaan atau instansi untuk memiliki kinerja yang terarah dan sistematis.

D. Website

Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser [2].

E. HTML

HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language yang merupakan *Markup Languages* untuk membuat suatu halaman pada website yang dapat diakses di internet [3]. *Markup Languages* berbeda dari *Programming Languages* dan *Scripting Languages*. *Markup Languages* adalah bahasa komputer yang digunakan untuk menyusun, memformat, atau mendefinisikan hubungan antara berbagai bagian dokumen teks dengan bantuan simbol atau tag yang disisipkan dalam dokumen. *Markup languages* adalah bahasa presentasi dan tidak menyertakan logika atau algoritme apa pun. Bahasa ini lebih mudah dibaca apabila dibandingkan dengan *Programming Languages*. HTML disusun berdasarkan kode

dan simbol tertentu yang dimasukkan ke dalam sebuah file hingga bisa tampil pada layar digital. Hypertext adalah metode yang digunakan untuk berpindah dari halaman web satu ke halaman web lain setelah mengklik tulisan maupun tombol yang tertera pada suatu halaman website. Sedangkan markup memiliki arti yaitu sebagai sesuatu yang dilakukan oleh tag HTML terhadap teks yang ada didalamnya.

F. CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yang merupakan kumpulan perintah yang dibentuk dari berbagai sumber yang disusun menurut urutan tertentu sehingga mampu mengatasi config style. CSS atau yang disebut Cascading Style Sheet yaitu salah satu bahasa pemrograman web yang mengatur komponen dalam suatu web supaya lebih terstruktur dan lebih seragam [4].

G. PHP

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa scripting server – side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan. Adapun pengertian lain PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode – kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML” [5].

H. Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Database dapat dibuat dan diolah dengan menggunakan suatu program komputer, yaitu yang biasa kita sebut dengan software (perangkat lunak). Software yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query. DBMS adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi data yang diminta banyak pengguna. Contoh DBMS adalah Oracle, SQL server 2000/2003, MS Access, MySQL dan sebagainya [6].

I. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database yang banyak digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dinamis. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database

Management System). MySQL ini mendukung Bahasa pemrograman PHP. MySQL juga mempunyai query atau bahasa SQL (Structured Query Language) yang simple dan menggunakan escape character yang sama dengan PHP. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial [6].

J. XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang populer yang digunakan untuk server pribadi dan biasa disebut dengan localhost. XAMPP menawarkan fitur pengembangan lengkap, termasuk server web Apache, database MySQL, bahasa pemrograman PHP, dan server FTP. XAMPP dikembangkan oleh Apache Friends dan tersedia secara gratis.

K. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan mac OS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring code. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan [7].

L. ERD

Entity Relationship Diagram atau ERD adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah database. Sebuah ERD mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya [8]. Dalam desain basis data, ERD biasanya digunakan untuk memodelkan dan menunjukkan struktur logis dari sistem basis data.

M. Flowchart

Flowchart adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur logika suatu proses bisnis dengan menggunakan simbol-simbol grafis. Fungsi utama flowchart adalah memberi gambaran jalanya sebuah program dari satu proses ke proses yang lainnya untuk memudahkan orang lain dalam memahami alur dari program. Simbol-simbol dalam Flowchart memiliki arti yang berbeda-beda. Beberapa simbol dalam Flowchart antara lain :

- 1) *Terminator*, Simbol ini menunjukkan titik awal atau titik akhir dari proses.
- 2) *Tindakan/Proses*, Simbol ini mewakili tindakan atau proses yang terjadi.
- 3) *Keputusan/Kondisi*, Simbol ini menunjukkan pemilihan keputusan dalam proses.

- 4) *Input/Output*, Simbol ini digunakan untuk mewakili masukan dan luaran data dalam proses.
- 5) *Panah/Penghubung*, Simbol ini digunakan untuk menghubungkan langkah-langkah dalam proses.

N. UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk menggambarkan dan menunjukan berbagai aspek dari sistem secara visual. UML digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Peminjaman Ruangan untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem perangkat lunak secara terstruktur. UML memiliki elemen grafis yang dapat digabungkan menjadi diagram. Ada banyak jenis diagram UML, dan diantaranya adalah :

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram atau diagram use case adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan perilaku sistem [9]. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibangun. Dengan kata lain, use case diagram merepresentasikan fungsi yang terdapat pada sistem serta siapa saja yang memiliki hak untuk menggunakan fungsi tersebut [10].

2) Activity Diagram

Activity diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan konsep aliran data/kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem [11]. Diagram ini memodelkan urutan langkah-langkah atau aktivitas yang dilakukan dalam suatu proses, termasuk pengambilan keputusan, perulangan, kondisi, dan paralelisme.

3) Sequence Diagram

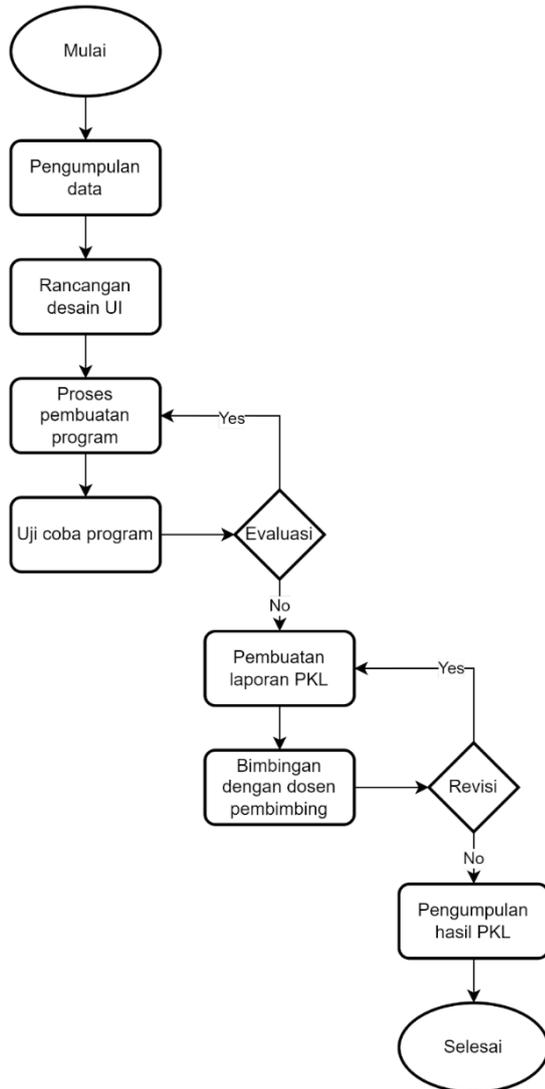
Diagram urutan (sequence diagram) adalah jenis diagram yang digunakan dalam Unified Modeling Language (UML) untuk menunjukkan urutan interaksi antara objek dalam sebuah sistem. Diagram ini menunjukkan interaksi antara objek berdasarkan urutan waktu dan menunjukkan bagaimana pesan dikirim antara objek. Tujuan utama dari sequence diagram adalah untuk mendefinisikan urutan kejadian yang menghasilkan beberapa hasil yang diinginkan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Sistem Informasi Peminjaman Ruangan di Gedung Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Jawa Timur dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai backend untuk mengatur logika bisnis, memproses input pengguna, dan menghasilkan output yang diinginkan. SQL sebagai bahasa query untuk mengelola dan memanipulasi database. Database yang digunakan dalam sistem ini adalah MySQL sebagai sistem manajemen basis data yang menyimpan dan mengelola data secara efisien.

A. Alur Pembuatan Sistem

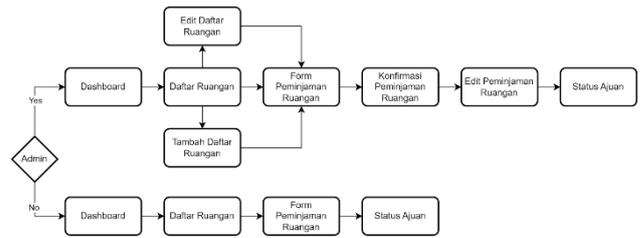
Alur pembuatan sistem merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan oleh peneliti untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu penelitian. Alur pembuatan sistem mencakup prosedur dan langkah-langkah yang harus diikuti untuk mencapai hasil yang maksimal. Pentingnya Alur pembuatan sistem terletak pada perannya dalam menjamin keakuratan dan keberhasilan suatu proyek atau penelitian. Oleh karena itu, sebelum memulai suatu penelitian, peneliti harus mempertimbangkan dan merencanakan metode yang tepat untuk proyek yang akan dilaksanakan.



Gbr. 1 Gambar Alur Proses Pembuatan Sistem

B. Analisa Sistem Berjalan

Alur sistem yang sedang berjalan dapat dilihat seperti pada gambar berikut :



Gbr. 2 Gambar Alur Sistem Berjalan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan alur sistem berjalan dimulai dari apakah admin atau tidak, jika admin maka proses bisnis yang dapat dilakukan yakni, mengakses dashboard, melihat daftar ruangan serta mengakses edit dan tambah daftar ruangan, mengakses formulir peminjaman ruangan, melakukan konfirmasi peminjaman ruangan, mengedit agenda peminjaman ruangan, dan melihat status ajuan. Sedangkan jika bukan admin maka proses bisnis yang dapat dilakukan yakni, mengakses dashboard, melihat daftar ruangan, mengakses formulir peminjaman ruangan, dan melihat status ajuan

C. ERD

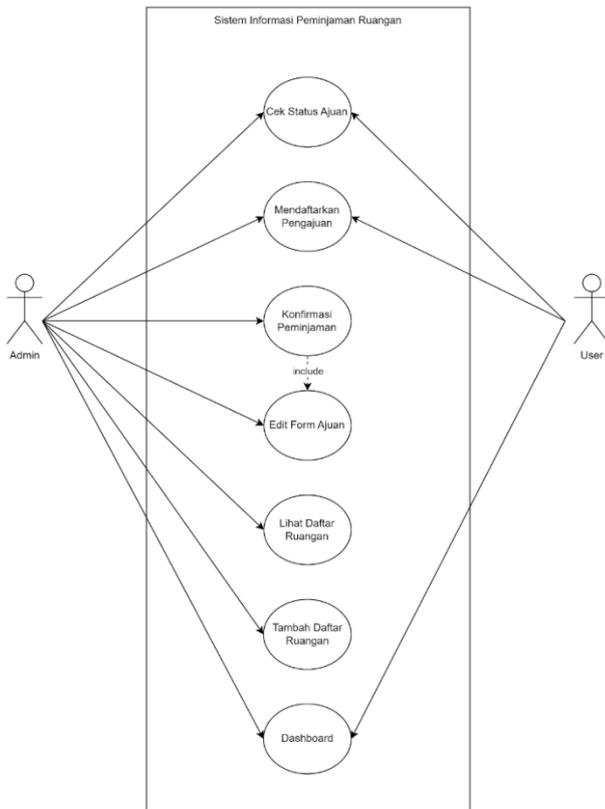
Berdasarkan proses bisnis yang telah dijabarkan diatas, dibuatlah Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD) yang kurang lebih membutuhkan empat entitas yaitu t_pinjam, t_ruangan, t_barang, dan t_pinjambarang.



Gbr. 3 Gambar Use Case Diagram

D. Use Case Diagram

Sistem ini memiliki dua aktor utama, yaitu admin dan pengguna. pengguna dapat mengajukan peminjaman ruangan, mengecek status ajuan, dan melihat dashboard. Sedangkan admin, memiliki akses yang sama dengan pengguna, namun dengan beberapa tambahan akses, yaitu melakukan konfirmasi peminjaman, mengedit form ajuan, melihat daftar ruangan, dan menambah daftar ruangan untuk dipinjam.



Gbr. 4 Gambar Use Case Diagram

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perangkat lunak Pengimplementasian aplikasi

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun aplikasi laporan pengetesan kain tekstil otomotif di PT. Ateja berbasis web adalah sebagai berikut:

- Sistem Operasi Windows 10
- Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS.
- XAMPP server untuk local internet dan penyimpanan database.
- Figma
- penulisan kode program.
- Google chrome

B. Perangkat keras Pengimplementasian aplikasi

Pada saat melakukan pengimplementasian aplikasi dan website tentunya menggunakan sebuah perangkat lunak. Berikut ini spesifikasi perangkat lunak yang digunakan:

- System model : HP Pavilion Laptop 14-dv0056tx PC
- BIOS: F.40 (type: UEFI)
- Processor : 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1135G7 @ 2.40GHz (8 CPUs), ~2.4GHz
- Memory : 8192MB RAM

C. Implementasi Tampilan

1. Form Peminjaman Ruangan

Gbr. 5 Gambar Form Peminjaman Ruangan

Halaman ini menampilkan formulir yang berfungsi agar admin dapat menambahkan agenda peminjaman ruangan. Disini admin diminta untuk memasukkan beberapa data, yaitu nama, keperluan, nama telpon, ruangan, tanggal, waktu. Namun, jika peminjam ingin meminta barang tambahan, dapat mengisi di kolom sarana dan tambahan dengan cara menekan ikon “plus”.

2. Status Ajuan Peminjaman

No	Nama	No Telp	Ruangan	Keperluan	Tanggal	Waktu	Status
1	Bahan	0222175269	Ruang	Rapat HRM	2023-06-01	09:00:00	Selesai
2	Fairuz	02481374617	Ruang	Ruang CRIS	2023-06-07	09:00:00	Pending
3	Alfa	0221956791	Ruang	Rapat HRM	2023-06-07	09:00:00	Pending
4	Rita	025141541	Ruang	Ruang	2023-06-05	09:30:00	Pending
5	Abdulrahman	07772730	Wib	Rapat	2023-06-05	10:00:00	Selesai
6	RADARA	0245079	Wib	Rapat	2023-06-05	10:00:00	Selesai

Gbr. 6 Gambar Status Ajuan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai daftar ajuan peminjaman yang telah diajukan. Terdapat ikon “+” yang berfungsi untuk berpindah ke halaman formulir peminjaman ruangan.

3. Konfirmasi Peminjaman

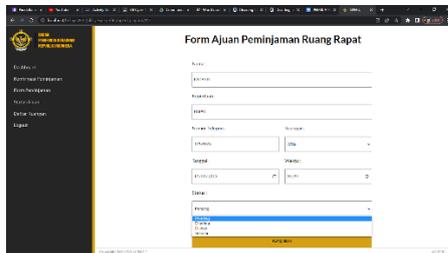
No	Nama	No Telp	Ruangan	Keperluan	Tanggal	Waktu	Status	Action
1	Bahan	0222175269	Ruang	Rapat HRM	2023-06-01	09:00:00	Selesai	+
2	Fairuz	02481374617	Ruang	Ruang CRIS	2023-06-07	09:00:00	Pending	+
3	Alfa	0221956791	Ruang	Rapat HRM	2023-06-07	09:00:00	Pending	+
4	Rita	025141541	Ruang	Ruang	2023-06-05	09:30:00	Pending	+
5	Abdulrahman	07772730	Wib	Rapat	2023-06-05	10:00:00	Selesai	+
6	RADARA	0245079	Wib	Rapat	2023-06-05	10:00:00	Selesai	+

Gbr. 7 Gambar Konfirmasi Peminjaman

Pada bagian sebelah kiri terdapat sidebar yang berfungsi sebagai navigator untuk admin. Pada bagian kanan menampilkan informasi dari agenda peminjaman ruangan yang dikemas dalam bentuk tabel yang selanjutnya bisa ditindak

lanjuti oleh admin. Tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh admin disini adalah mengedit dengan cara menekan ikon “pensil” dan menghapus data agenda peminjaman ruangan dengan cara menekan ikon “X”.

4. Edit Peminjaman



Gbr. 8 Gambar Edit Peminjaman

Pada Gambar 4.6 merupakan tampilan dari halaman admin untuk edit agenda peminjaman ruangan. Halaman ini berfungsi agar admin dapat mengubah status, ruangan, tanggal, sarana, dan waktu agenda peminjaman yang sebelumnya telah dilakukan oleh peminjam. Pada bagian sebelah kiri terdapat sidebar yang berfungsi sebagai alat navigasi untuk admin. Pada bagian kanan akan menampilkan formulir dengan data yang telah tersimpan dalam sistem yang siap diedit datanya. Akan tetapi, data yang dapat dirubah hanya ruangan, tanggal, waktu, dan status.

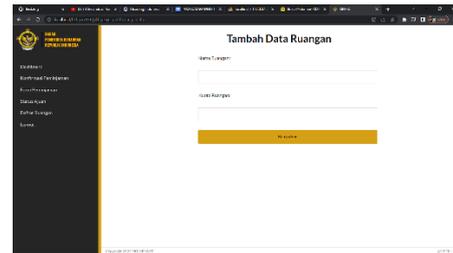
5. Daftar Ruangan

No	Nama Ruangan	Kuota	Aksi
1	WVA	20 orang	[+]
2	WVA	20 orang	[+]
3	Sera	20 orang	[+]
4	Sera	20 orang	[+]
5	Sera	20 orang	[+]
6	Sera	20 orang	[+]
7	Sera	20 orang	[+]
8	Sera	20 orang	[+]
9	Andara	20 orang	[+]
10	Andara	20 orang	[+]

Gbr. 8 Gambar Daftar Ruangan

Halaman ini menampilkan informasi mengenai daftar nama ruangan serta kuota dari setiap ruangan yang dikemas dalam bentuk tabel. Selain memberikan tampilan informasi, halaman ini juga memberikan akses kepada admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data ruangan melalui tombol yang sudah disediakan. Tombol dengan ikon “plus” akan mengarahkan admin ke formulir tambah data ruangan. Tombol dengan ikon “pensil” akan mengarahkan admin ke laman formulir edit ruangan. Tombol dengan ikon “silang” memungkinkan admin untuk menghapus data ruangan.

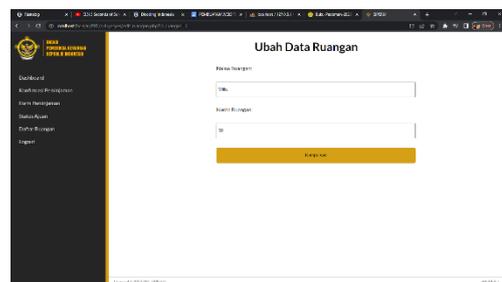
6. Tambah Ruangan



Gbr. 9 Gambar Tambah Ruangan

Halaman ini memungkinkan admin untuk menambahkan data ruangan disini admin diminta untuk memasukan nama ruangan dan kuota ruangan. Setelah semua data terisi, admin perlu menekan tombol “Kumpulkan” untuk mengirimkan atau menyimpan data tersebut ke dalam database.

7. Edit Ruangan



Gbr. 10 Gambar Edit Ruangan

Halaman edit ruangan akan menampilkan formulir dengan data yang telah tersimpan dalam sistem. Halaman ini berfungsi agar admin dapat mengubah data ruangan, seperti nama ruangan atau kuota ruangan yang telah ada. Setelah semua data terisi, admin perlu menekan tombol “Kumpulkan” untuk mengirim atau menyimpan data tersebut ke dalam database.

V. KESIMPULAN

Dalam mengelola ruangan di Gedung Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Provinsi Jawa Timur, ditemukan kebutuhan yang jelas akan sebuah sistem peminjaman ruangan yang efisien. Dengan adanya sistem ini memungkinkan pengguna mengajukan permohonan peminjaman ruangan sesuai dengan jadwal yang tersedia. Pengguna dapat melihat ketersediaan ruangan secara langsung, melakukan pemesanan dengan mudah, mendapatkan informasi tentang fasilitas ruangan, dan melacak status permohonan mereka di website ini. Hal ini dapat meningkatkan proses peminjaman ruangan menjadi lebih efisien dan transparan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih pada Ibu Yisti Vita Via, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing kami, dan Bapak Barri Royhanan, S.Kom selaku pembimbing lapangan kami, serta semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan pengerjaan jurnal ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Tim SANTIKA yang telah meluangkan waktu untuk membuat template ini.

REFERENSI

- [1] S. R. Ariani and M. Shalahuddin, *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [2] A. P. Hadi and F. A. Rokhman, "IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA PONDOK PESANTREN PUTRA-PUTRI ADDAINURIYAH 2 SEMARANG," *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, vol. 13, pp. 39-49, 2020.
- [3] L. N. Af'idiati, "Perbedaan Programming Languages, Scripting Languages, dan Markup Languages," 26 August 2022. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/08/26/perbedaan-programming-languages-scripting-languages-dan-markup-languages/>. [Accessed 24 March 2023].
- [4] J. S. Pasaribu, "PENERAPAN FRAMEWORK YII PADA PEMBANGUNAN SISTEM PPDB SMP BPPI BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 3, pp. 154-163, April 2017.
- [5] A. Firman, H. F. Wowor and X. Najoran, "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, pp. 29-36, Januari-Maret 2016.
- [6] A. Hidayat, A. Yani, R. and S. , "MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, vol. 2, pp. 41-52, December 2019.
- [7] A. and W. J. Kurniawan, "Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas," *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, pp. 154 - 159, 30 December 2019.
- [8] M. A. Mohammed, D. A. Muhammed and J. M. Abdullah, "Practical Approaches of Transforming ER Diagram into Tables," *International Journal of Multidisciplinary and Scientific Emerging Research*, vol. 4, p. 1106, October 2015.
- [9] A. A. Irawan and N. , "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 1, no. 2, pp. 245-253, December 2020.
- [10] Y. Sugiarti, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modelling Language) Generated VB 6*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [11] C. Bock, "UML 2 activity and action models," *Journal of Object Technology*, Vols. Vol 2, no. 4, pp. 43-53, July–August 2003.