

SKRIPSI

**PERANGKAT LUNAK SISTEM TRANSAKSI JASA SEWA
MEDIA IKLAN DI LOKASI STRATEGIS**



Brigitte Nikita Rachelita

NPM: 6181801025

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2023**

UNDERGRADUATE THESIS

**ADVERTISING MEDIA RENTAL SERVICE TRANSACTION
SYSTEM SOFTWARE IN STRATEGIC LOCATIONS**



Brigitte Nikita Rachelita

NPM: 6181801025

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANGKAT LUNAK SISTEM TRANSAKSI JASA SEWA MEDIA IKLAN DI LOKASI STRATEGIS

Brigitte Nikita Rachelita

NPM: 6181801025

Bandung, 3 Juli 2023

Menyetujui,

Pembimbing

Digitally signed
by Rosa de Lima
E. Padmowati

Rosa De Lima, M.T.

Ketua Tim Penguji
Digitally signed
by Chandra
Wijaya

Chandra Wijaya, M.T.

Anggota Tim Penguji
Digitally signed
by Pascal
Alfadian Nugroho

Pascal Alfadian, Nugroho, M.Comp.

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Digitally signed
by Mariskha Tri
Adithia

Mariskha Tri Adithia, P.D.Eng

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PERANGKAT LUNAK SISTEM TRANSAKSI JASA SEWA MEDIA IKLAN DI LOKASI STRATEGIS

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal 3 Juli 2023



Brigitte Nikita Rachelita
NPM: 6181801025

ABSTRAK

Promosi merupakan salah satu strategi yang penting dalam memperkenalkan sebuah produk atau jasa pada sebuah perusahaan. Salah satunya media yang dapat digunakan adalah *billboard*. *Billboard* adalah papan reklame yang berukuran besar. Fungsi dari reklame adalah sebagai media iklan yang berada di luar ruangan yang dapat digunakan untuk sebagai media penyebar informasi. *Billboard* sendiri memiliki beberapa tipe jenis *billboard* yaitu *billboard* klasik, *mobile*, digital, dan 3 dimensi. Pada *billboard* klasik mempunyai jenis pencahayaan *billboard* dan orientasi. Jenis-jenis pencahayaan *billboard* adalah *front light*, *no light*, dan *back light*. Terdapat 2 jenis orientasi *billboard* yaitu horizontal dan vertikal.

Perusahaan memiliki masalah dalam melakukan pemasaran *billboard* karena pihak perusahaan tidak memiliki *platform* untuk memasarkan produk *billboard*. Penyewa jasa juga memiliki masalah dalam melakukan transaksi jasa sewa dikarenakan proses yang dilakukan sangat panjang atau lama jika dilakukan secara manual, oleh karena itu diperlukan sistem informasi yang dapat mempermudah proses pemasaran dan transaksinya. Pada skripsi ini dibangun perangkat lunak yang berbasis *website* dengan menggunakan *framework laravel* dan *bootstrap*. Dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan bahasa PHP. Dalam perangkat lunak ini memiliki tiga jenis pengguna yaitu admin, penyewa, dan perusahaan. Admin dapat mengelola data di dalam *website*, penyewa dapat melakukan transaksi sewa, dan perusahaan dapat mengelola transaksi sewa dan memasarkan produknya.

Perangkat lunak yang dikembangkan menyediakan fitur-fitur seperti menambahkan produk, mengajukan penawaran sewa, mengelola pengajuan penawaran, dan lain-lain. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, diharapkan perusahaan jasa sewa dan penyewa jasa dapat melakukan transaksi lebih mudah dan efisien.

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk melihat semua kebutuhan pengguna dan fitur yang dibangun telah berjalan. Pengujian eksperimen juga telah dilakukan untuk fitur admin, pengguna jasa sewa, dan perusahaan jasa sewa. Hasil eksperimen yang dilakukan membuktikan bahwa Perangkat Lunak Sistem Informasi Transaksi Jasa Sewa Media Iklan Di Lokasi Strategis sudah mampu memenuhi kebutuhan pengguna, seperti membantu transaksi jasa sewa dan membantu memasarkan produk *billboard*.

Kata-kata kunci: Admin, Perusahaan, Transaksi, Promosi, Laravel, Bootstrap, Sistem Informasi, Papan Iklan, MVC

ABSTRACT

Promotion is an important strategy in introducing a product or service to a company. One of the media that can be used is *billboard*. *Billboard* is a large billboard. The function of billboards is as an outdoor advertising medium that can be used as a medium for disseminating information. *Billboard* itself has several types of *billboard* namely classic *billboard*, *mobile*, digital, and 3 dimensions. The classic *billboard* has the *billboard* lighting type and orientation. The types of *billboard* lighting are *front light*, *no light*, and *back light*. There are 2 types of *billboard* orientation, namely horizontal and vertical.

The company has problems marketing *billboard* because the company does not have a *platform* to market *billboard* products. Service tenants also have problems in making rental service transactions because the process is very long or takes a long time if done manually, therefore an information system is needed that can simplify the marketing and transaction processes. This thesis builds a software based on *website framework laravel* and *bootstrap*. In making software using PHP language. In this software has three types of users namely admin, tenant, and company. Admins can manage data on the *website*, tenants can make rental transactions, and companies can manage rental transactions and market their products.

The developed software provides features such as adding products, submitting rental offers, managing bid submissions, and others. With these features, it is hoped that rental service companies and service tenants can make transactions more easily and efficiently.

Software testing is carried out to see all user needs and the built features are running. Experimental testing has also been carried out for admin features, rental service users, and rental service companies. The results of the experiments carried out prove that the Information System Software for Advertising Media Rental Service Transactions in Strategic Locations is able to meet user needs, such as assisting rental service transactions and helping market *billboard* products.

Keywords: Admin, Company, Transactions, Promotions, Laravel, Bootstrap, Information Systems, Billboard, MVC

Dipersembahkan untuk Orang Tua dan Sahabat

KATA PENGANTAR

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih karena telah mendapatkan banyak bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada orang tua dan Keluarga.
3. Ibu Rosa De Lima, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, arahan, dan bimbingannya dari awal penyusunan skripsi ini sampai pada akhirnya skripsi ini selesai.
4. Pak Chandra Wijaya, M.T. dan Pak Pascal Alfadian, Nugroho, M.Comp. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk skripsi ini.
5. Seluruh sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini

Bandung, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR KODE PROGRAM	xxvi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi	4
1.6 Sistematika Pembahasan	4
DAFTAR NOTASI	1
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Sistem Infomasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem Infomasi	5
2.1.2 Manfaat Sistem Informasi Untuk Perusahaan	6
2.1.3 Manfaat Sistem Informasi Untuk Perorangan	6
2.1.4 Jenis Sistem Informasi Berdasarkan Tingkatan	6
2.2 Sistem Pemrosesan Transaksi	7
2.2.1 Pengertian Sistem Pemrosesan Transaksi	7
2.2.2 Karakteristik SPT	7
2.2.3 Model Sistem Pemrosesan Transaksi	7
2.2.4 Tujuan Sistem Pemrosesan Transaksi	7
2.2.5 Kegiatan Utama Sistem Pemrosesan Transaksi	8
2.2.6 Komponen Sistem Pemrosesan Transaksi	9
2.3 Pemasaran	10
2.3.1 Pengertian Pemasaran	10
2.3.2 Jenis-jenis Digital marketing	10
2.3.3 Kelebihan Menggunakan <i>Digital Marketing</i>	11
2.3.4 Manfaat Digital <i>Marketing</i>	11
2.4 Iklan	11
2.4.1 Pengertian Iklan	11
2.4.2 Peran Iklan	11
2.4.3 Media Iklan	11
2.5 MVC	12

2.6	Laravel	14
2.7	<i>Bootstrap</i>	14
3	ANALISIS	17
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.1.1	Mencari Informasi Billboard	17
3.1.2	Studi Lapangan	19
3.1.3	Proses Bisnis Sistem Kini	21
3.1.4	Proses Bisnis Sistem Usulan	23
3.2	Spesifikasi Pengguna	31
3.3	Spesifikasi Fitur Perangkat Lunak	31
3.3.1	Spesifikasi Fitur Admin	31
3.3.2	Spesifikasi Fitur Perusahaan	31
3.3.3	Spesifikasi Fitur Penyewa	32
3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.5	Analisis Kebutuhan Basis Data	37
3.5.1	ERD	37
3.5.2	Relasi ERD	42
3.5.3	Kamus Data	44
4	PERANCANGAN	49
4.1	Perancangan Basis Data	49
4.1.1	Perancangan Relasional Basis Data	49
4.1.2	Perancangan Fisik Basis Data	50
4.2	Perancangan Struktur Modul	54
4.3	Perancangan Antarmuka	59
5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	71
5.1	Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	71
5.1.1	Implementasi Basis Data	71
5.1.2	Implementasi Antarmuka	73
5.1.3	Implementasi Kode Program	76
5.2	Pengujian	79
5.2.1	Pengujian Fungsional	79
5.2.2	Pengujian Eksperimental	93
5.2.3	User Acceptance Test	93
6	PENUTUP	97
6.1	Kesimpulan	97
6.2	Saran	97
	DAFTAR REFERENSI	99
	A HASIL WAWANCARA	101
	B PENJELASAN SKENARIO <i>Use Case Diagram</i>	103
	C PENJELASAN PERANCANGAN STRUKTUR MODUL	121
	D PERANCANGAN ANTARMUKA	129
	E IMPLEMENTASI ANTARMUKA	145
	F IMPLEMENTASI KODE PROGRAM	161

DAFTAR GAMBAR

1.1	Contoh <i>Billboard</i> Klasik Yang Ada Di Jalan	1
1.2	Contoh <i>Mobile billboard</i> Yang Ada Di Bus	1
1.3	<i>Billboard</i> digital yang berada di jalan.	2
1.4	Contoh <i>Billboard</i> 3 Dimensi Yang Berisikan Promosi Produk Teh	2
1.5	Website Yang Menyediakan Jasa Pemasangan <i>billboard</i> secara <i>online</i>	3
2.1	Komponen Sistem Informasi	5
2.2	Proses Pengolahan Data Menjadi Informasi	6
2.3	Bentuk Model Sistem Pemrosesan Transaksi	8
2.4	Contoh Berbagai Perangkat Media Komunikasi	9
2.5	Model MVC	13
3.1	Contoh <i>Billboard</i> Klasik Yang Ada Di Jalan	18
3.2	Contoh <i>Mobile billboard</i> Yang Ada Di Bus	18
3.3	<i>Billboard</i> digital yang berada di jalan.	18
3.4	Contoh <i>Billboard</i> 3 Dimensi Yang Berisikan Promosi Produk Teh	18
3.5	Contoh Sistem Sejenis: Halaman Produk <i>Travikr</i>	20
3.6	Contoh Sistem Sejenis: Halaman <i>Invoice Travikr</i>	20
3.7	Potongan <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Sistem Kini	22
3.8	Lanjutan Potongan <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Sistem Kini	22
3.9	<i>Flowchart</i> Registrasi Akun Penyewa	24
3.10	<i>Flowchart</i> Registrasi Akun Perusahaan	26
3.11	Potongan <i>Flowchart</i> Pengajuan Penawaran Sewa <i>Billboard</i>	27
3.12	Lanjutan Potongan <i>Flowchart</i> Pengajuan Penawaran Sewa <i>Billboard</i>	27
3.13	Potongan <i>Flowchart</i> Mengelola Penawaran Sewa <i>Billboard</i>	28
3.14	Lanjutan Potongan <i>Flowchart</i> Mengelola Penawaran Sewa <i>Billboard</i>	28
3.15	Potongan <i>Flowchart</i> Proses Pemasangan <i>Billboard</i>	30
3.16	Lanjutan Potongan <i>Flowchart</i> Proses Pemasangan <i>Billboard</i>	30
3.17	<i>Use Case Diagram</i>	34
3.18	<i>Entity Relationship Diagram</i>	37
3.19	Analisis Relasi Antar Entitas	43
4.1	Diagram Relasional Basis Data	49
4.2	Struktur Modul Perangkat Lunak Sistem Transaksi Jasa Sewa Media Iklan Di Lokasi Strategis	57
4.3	Lanjutan Struktur Modul Perangkat Lunak Sistem Transaksi Jasa Sewa Media Iklan Di Lokasi Strategis	58
4.4	Antarmuka Login	59
4.5	Antarmuka Register	60
4.6	Antarmuka Cara Transaksi	61
4.7	Antarmuka Detail Produk	62
4.8	Antarmuka Daftar Sebagai	63
4.9	Antarmuka Edit Profil Penyewa	64

4.10	Antarmuka Antarmuka Profil Penyewaa	65
4.11	Antarmuka Email Verifikasi	66
4.12	Antarmuka <i>Home</i> Penyewa	67
4.13	Antarmuka Pemasangan	68
4.14	Antarmuka Penawaran	69
5.1	Halaman Awal	73
5.2	Halaman <i>Register</i>	73
5.3	Halaman Pemberitahuan <i>Email Verifikasi</i>	74
5.4	Halaman Detail Produk	74
5.5	Halaman Ringkasan Penyewaan	75
5.6	Halaman Riwayat Penyewaan	75
5.7	Halaman Proses Penyewaan <i>Billboard</i>	76
5.8	Halaman Penilaian Sewa <i>Billboard</i>	76
5.9	Halaman Riwayat Sebelum Perubahan	94
5.10	Halaman Riwayat Setelah Perubahan	95
D.1	Antarmuka Bukti Tanda Bayar Perusahaan	129
D.2	Antarmuka Edit Produk	131
D.3	Antarmuka Tambah Produk	133
D.4	Antarmuka Menunggu Pembayaran	134
D.5	Antarmuka Pemasangan	135
D.6	Antarmuka Penawaran	136
D.7	Antarmuka <i>Edit</i> Perusahaan	137
D.8	Antarmuka <i>Register</i> Perusahaan	138
D.9	Antarmuka Riwayat Transaksi	139
D.10	Antarmuka Bukti Tanda Bayar Admin	140
D.11	Antarmuka Pemasangan	141
D.12	Antarmuka Penawaran	142
D.13	Antarmuka <i>List</i> Penyewa	143
D.14	Antarmuka <i>List</i> Perusahaan	143
D.15	Antarmuka Tambah Admin	144
E.1	Halaman Daftar Sebagai	145
E.2	Halaman <i>Form</i> Perusahaan	146
E.3	Halaman Form Token Perusahaan	146
E.4	Halaman <i>Login</i>	147
E.5	Halaman <i>Form Edit</i> Perusahaan Yang di Tolak	147
E.6	Halaman Verifikasi Perusahaan	148
E.7	Halaman <i>Form</i> Penolakan Perusahaan	148
E.8	Halaman Status Aktif Perusahaan	149
E.9	Halaman Status Aktif Pengguna	149
E.10	Halaman List Admin	150
E.11	Halaman Tambah Admin	150
E.12	Halaman Profil Admin	151
E.13	Halaman Edit Profil Admin	151
E.14	Halaman Verifikasi <i>Billboard</i>	152
E.15	Halaman Form Penolakan Verifikasi <i>Billboard</i>	152
E.16	Halaman Status Aktif <i>Billboard</i>	153
E.17	Halaman List Penawaran	153
E.18	Halaman List Pemasangan	154
E.19	Halaman <i>Form</i> Penolakan Penawaran	154

E.20 Halaman <i>Form</i> Bukti Pemasangan <i>Billboard</i>	155
E.21 Halaman Token	155
E.22 Halaman Form Penambahan Produk	156
E.23 Halaman <i>Form Edit</i> Produk	156
E.24 Halaman Produk	157
E.25 Halaman Form Edit Profil Perusahaan	157
E.26 Halaman Form Edit Profil Admin Perusahaan	158
E.27 Halaman List Penawaran	158
E.28 Halaman List Pemasangan	159
E.29 Gambar Proses Penyewaan <i>Billboard</i>	160

DAFTAR TABEL

2.1	Jenis Keputusan Tiap Individu dan Informasi yang Diperlukan	6
3.1	Skenario Pengajuan Penawaran Sewa <i>Billboard</i>	35
3.2	Skenario Mengelola Produk <i>Billboard</i>	36
3.3	Penjelasan Entitas <i>Billboard</i>	38
3.4	Penjelasan Entitas Bukti Pembayaran	38
3.5	Penjelasan Entitas Gambar <i>Billboard</i>	38
3.6	Penjelasan Entitas Gambar Perusahaan	39
3.7	Penjelasan Entitas Harga	39
3.8	Penjelasan Entitas Kota Kabupaten	39
3.9	Penjelasan Entitas Pemasangan	40
3.10	Penjelasan Entitas Penawaran	40
3.11	Penjelasan Entitas Perusahaan	40
3.12	Penjelasan Entitas Role	41
3.13	Penjelasan Entitas Status	41
3.14	Penjelasan Entitas Users	42
3.15	Kamus Data	44
3.16	Lanjutan Kamus Data 1	45
3.17	Lanjutan Kamus Data 2	46
3.18	Lanjutan Kamus Data 3	47
3.19	Lanjutan Kamus Data 4	48
5.1	Tabel UAT	95
B.1	Skenario Memfilter Produk <i>Billboard</i>	103
B.2	Skenario Mengelola Profil Penyewa	104
B.3	Skenario Melihat Proses Penyewaan <i>Billboard</i>	104
B.4	Skenario Melihat Riwayat Penyewaan	104
B.5	Skenario Memberi Nilai Sewa <i>Billboard</i>	105
B.6	Skenario Mengelola Token	105
B.7	Skenario Mengelola Profil Perusahaan	106
B.8	Skenario Mengelola Penawaran	107
B.9	Lanjutan Skenario Mengelola Penawaran	108
B.10	Skenario Mengelola Pemasangan	109
B.11	Skenario Mengedit Penolakan Perusahaan	110
B.12	Skenario Mengelola Verifikasi Perusahaan	111
B.13	Skenario Mengelola Profil admin Perusahaan	112
B.14	Skenario Mengelola Status Aktif Perusahaan	113
B.15	Skenario Mengelola Status Aktif Pengguna	114
B.16	Skenario Menambah Akun Admin	115
B.17	Skenario Mengelola Status Aktif Admin	116
B.18	Skenario Mengelola Profil admin	116
B.19	Skenario Mengelola Verifikasi Billboard	118

B.20 Skenario Mengelola Status Aktif Billboard	119
B.21 Skenario Melihat List Penawaran	120
B.22 Skenario Melihat List Pemasangan	120

DAFTAR KODE PROGRAM

5.1	Kode untuk membuat tabel <i>role</i>	71
5.2	Kode untuk membuat tabel gambar perusahaan	72
5.3	Kode untuk membuat tabel perusahaan	72
5.4	Kode BillboardController	77
5.5	Kode GetTokenPerusahaanController	78
F.1	Kode BillboardController	161
F.2	Kode HomeAdminController	162
F.3	Kode ListPemasanganController	163
F.4	Kode ListPenawaranController	164
F.5	Kode ProfileAdminController	165
F.6	Kode StatusAktifBillboardController	166
F.7	Kode StatusAktifPerusahaanController	167
F.8	Kode StatusAktifUserController	168
F.9	Kode TambahAdminController	168
F.10	Kode VerifikasiPerusahaanController	170
F.11	Kode ForgotPasswordController	171
F.12	Kode LogoutController	171
F.13	Kode RegisterController	172
F.14	Kode ResetPasswordController	173
F.15	Kode FormEditPerusahaanController	173
F.16	Kode FormPerusahaanController	176
F.17	Kode NetralController	178
F.18	Kode ErrorController	179
F.19	Kode BuktiTandaBayarController	179
F.20	Kode CaraPenyewaanController	179
F.21	Kode HomePenyewaController	179
F.22	Kode ProfileController	181
F.23	Kode RingkasanPenyewaanController	182
F.24	Kode RiwayatPenyewaanController	183
F.25	Kode StatusAktifBillboard	185
F.26	Kode GetTokenPerusahaanController	186
F.27	Kode HomePerusahaanController	187
F.28	Kode PemasanganSewaController	187
F.29	Kode PenawaranSewaController	189
F.30	Kode ProdukController	192
F.31	Kode ProfilePerusahaanController	197
F.32	Kode ProfileUserPerusahaanController	200
F.33	Kode LoginController	201
F.34	Kode index verifikasi billboard	202
F.35	Kode index verifikasi perusahaan	207
F.36	Kode login	210

F.37 Kode register	211
F.38 Kode verify	212
F.39 Kode view admin	213
F.40 Kode index list pemasangan	213
F.41 Kode index list pemasangan	216
F.42 Kode index list penawaran	220
F.43 Kode index profile admin	223
F.44 Kode index list penawaran pdf	225
F.45 Kode index status aktif billboard	227
F.46 Kode index status aktif penyewa	231
F.47 Kode index status aktif perusahaan	234
F.48 Kode index tambah admin	237
F.49 Kode view register	240
F.50 Kode form edit perusahaan saat ditolak verifikasi	242
F.51 Kode view form pendaftaran perusahaan	244
F.52 Kode view halaman register sebagai	246
F.53 Kode layout admin	246
F.54 Kode layout penyewa	249
F.55 Kode layout perusahaan	251
F.56 Kode view index profil penyewa	256
F.57 Kode bukti tanda bayar	257

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan salah satu strategi yang penting dalam memperkenalkan sebuah produk atau jasa pada sebuah perusahaan. Ada banyak media yang dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa, salah satunya adalah *billboard*. *Billboard* merupakan salah satu media promosi yang menggunakan papan reklame berukuran besar. Papan *billboard* terbuat dari logam, kayu, plastik, dan fiberglass. *Billboard* biasanya diletakkan di luar ruangan terutama di jalan yang ramai dengan aktivitas. Berikut ini terdapat beberapa jenis dan fungsi *billboard*.

Fungsi *billboard* yaitu:

- Berfungsi sebagai media iklan yang berada di luar ruangan.
- Berfungsi sebagai media untuk menyebarkan informasi.
- Mempermudah banyak orang untuk mengingat dan mengenali sebuah produk atau jasa yang sedang dipromosikan.
- Berfungsi untuk meningkatkan reputasi dari sebuah produk atau jasa yang sedang dipromosikan.

Jenis-jenis *billboard* yaitu:

- *Billboard* klasik adalah jenis yang sering digunakan dalam waktu yang lama dan memiliki ukuran yang sangat besar. Contoh *billboard* klasik dapat dilihat pada Gambar 1.1.
- *Mobile billboard* adalah jenis yang dipasang di atas kendaraan yang bergerak seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.2. Biasanya *billboard* jenis ini ada di truk, bus, mobil kecil, dan lain-lainnya.



Gambar 1.1: Contoh *Billboard* Klasik Yang Ada Di Jalan



Gambar 1.2: Contoh *Mobile billboard* Yang Ada Di Bus

- Digital *billboard* adalah jenis yang dianggap efektif dalam meningkatkan pemasaran produk atau jasa karena tulisan dan gambarnya bergerak. Contoh digital *billboard* dapat dilihat di Gambar 1.3. Tetapi digital *billboard* tergolong memiliki harga yang sangat mahal karena terbatasnya komponen suku cadang. Komponen suku cadang terdiri dari panel surya yang bergantung dengan PLN dan LED yang harus diimpor.



Gambar 1.3: *Billboard* digital yang berada di jalan.

- *Billboard* tiga dimensi adalah jenis *billboard* yang menarik untuk dilihat karena gambar dan tulisannya terlihat seperti nyata. Contohnya perusahaan teh ingin memperkenalkan produk minumannya. Dengan menggunakan *billboard* 3 dimensi, produk tehnya bisa ditampilkan secara 3 dimensi agar terlihat seperti produk teh aslinya seperti pada Gambar 1.4



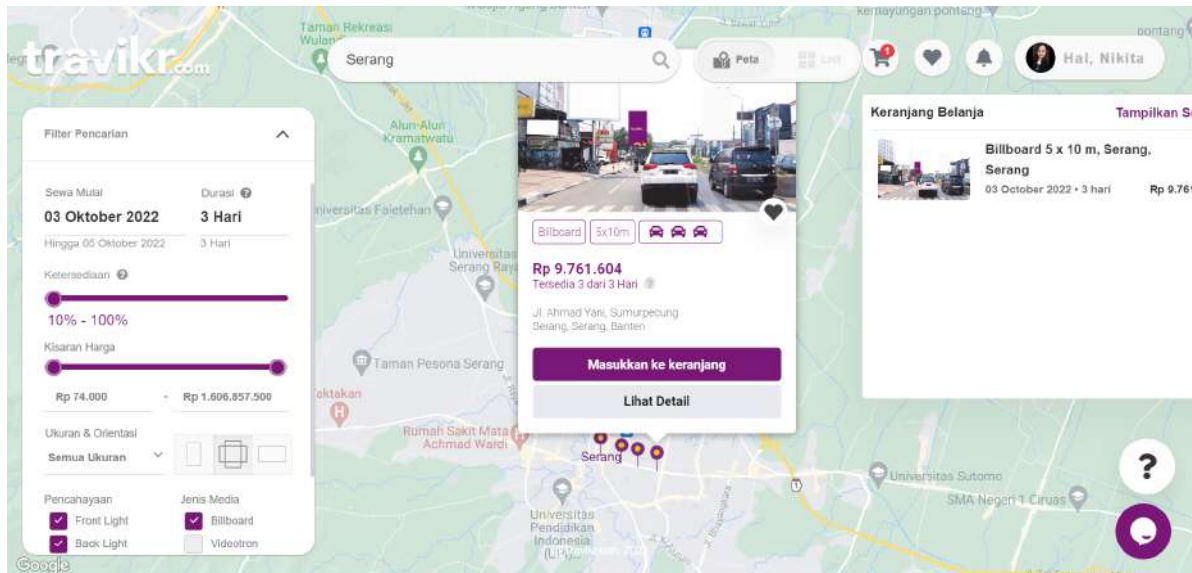
Gambar 1.4: Contoh *Billboard* 3 Dimensi Yang Berisikan Promosi Produk Teh

Dari keempat jenis tersebut, jenis *billboard* yang paling diminati adalah *billboard* klasik karena harganya lebih terjangkau. Dalam pemasaran dan transaksi jasa pemasangan *billboard*, perusahaan dan penyewa jasa sewa memerlukan proses yang sangat rumit jika melakukannya secara manual. Seperti perusahaan jasa yang tidak tahu bagaimana cara mempromosikan jasa dan memperluas target pasarnya. Begitu juga dengan penyewa jasa yang tidak mudah mendapatkan perusahaan media iklan yang tepat dan langkah mencari media iklan sangat rumit. Ini adalah beberapa langkah penyewa jasa melakukan transaksi jasa pemasangan *billboard*:

1. Penyewa jasa akan mencari lokasi *billboard* dan mendapatkan nomor telepon yang tertera di papan *billboard*.
2. Penyewa jasa akan menelepon perusahaan tersebut untuk bertanya lokasi perusahaan.
3. Penyewa jasa akan datang ke perusahaan dan bertanya informasi seputar penyewaan papan *billboard*.
4. Penyewa jasa akan berdiskusi dengan perusahaan sampai ada kesepakatan antara dua belah pihak.
5. Penyewa jasa membayar sewa jasa pemasangan *billboard*.
6. Penyewa jasa menerima tanda bukti pembayaran.
7. Penyewa jasa memberi *design* gambar yang akan dipajang kepada pihak perusahaan.

Oleh karena itu, perusahaan jasa sewa *billboard* dan penyewa jasa *billboard* memerlukan sistem informasi untuk mempermudah proses pemasaran dan pencarian jasa sewa *billboard*.

Pada zaman ini sistem informasi mempunyai peran penting dalam berbagai bidang, baik dalam bidang bisnis, bidang pendidikan sampai dengan bidang jasa. Terutama dalam perusahaan di bidang jasa pemasangan *billboard* terdapat proses pemasaran dan transaksi jasa pemasangan yang di mana, jika jasa pemasangan *billboard* menggunakan sistem informasi akan mempermudah dalam melakukan prosesnya.



Gambar 1.5: Website Yang Menyediakan Jasa Pemasangan *billboard* secara *online*

Salah satu perusahaan yang menyediakan sistem informasi untuk transaksi pemasangan jasa *billboard* adalah *travikr* dapat dilihat pada Gambar 1.5¹. Di *travikr* penyewa jasa dapat:

- Melihat informasi dimana saja tempat *billboard* berada.
- Melihat informasi harga total pemasangan *billboard* karena untuk menyewa *billboard* memerlukan biaya untuk pajak pemasangannya.
- Melihat gambar *billboard* tanpa perlu pergi ke tempat pemasangannya.
- Melakukan pemesanan secara *online* tetapi didalam website hanya berhenti sampai rincian pembayaran.

Pada skripsi ini dibangun perangkat lunak yang menyimpan data *billboard*, menangani transaksi penyewaan jasa *billboard*, menampilkan produk *billboard* dari semua perusahaan, menyediakan informasi yang digunakan untuk penyewaan jasa, dan lain-lain. Perangkat lunak dibangun berbasis website yang menggunakan *framework* dalam pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses bisnis sistem transaksi jasa sewa media iklan di lokasi strategis ?
2. bagaimana cara membangun perangkat lunak sistem transaksi jasa sewa media iklan di lokasi strategis ?

1.3 Tujuan

1. Melakukan analisis kebutuhan sistem transaksi jasa sewa media iklan di lokasi strategis
2. Membangun perangkat lunak sistem transaksi jasa sewa media iklan di lokasi strategis

¹<https://travikr.com/>-travikr Sewa *Billboard*, Iklan, Reklame dan Media Iklan

1.4 Batasan Masalah

1. Skripsi tidak menangani proses pembayaran penyewaan *billboard* dan proses penerimaan *design billboard*.
2. Perangkat lunak hanya menyewakan produk *billboard* klasik yang memiliki orientasi vertikal dan horizontal.

1.5 Metodologi

Metodologi yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan Studi Literatur
Studi literatur dilakukan untuk mempelajari teori yang dibutuhkan dalam pembangunan perangkat lunak penyewaan *billboard*. Teori yang dipelajari tentang jasa pemasangan *billboard*, *billboard*, laravel, bootstrap, dan lain-lain.
2. Melakukan Studi Lapangan
Melakukan wawancara dengan perusahaan jasa sewa *billboard* dan penyewa jasa sewa. Selain melakukan wawancara, juga dilakukan observasi sistem sejenis untuk melihat proses transaksi penyewaan dan kebutuhan data yang diperlukan di dalam perangkat lunak yang dibangun.
3. Merancang dan membangun perangkat lunak
Melakukan analisis dan perancangan awal untuk tampilan website, basis data dan proses bisnisnya. Setelah perancangan awal selesai dilanjutkan dengan pembangunan perangkat lunak penyewaan *billboard*.
4. Menguji perangkat lunak
Melakukan uji dari perangkat lunak yang sudah dibuat dan memperbaiki kesalahan yang terdapat di pengujian perangkat lunak hingga semua fitur perangkat lunak dapat berjalan tanpa adanya kendala.
5. Menulis dokumen
Melakukan penulisan dokumen yang berisikan enam bab . Isi dari enam bab tersebut adalah semua informasi lengkap pembuatan perangkat lunak sistem informasi. Bab yang tersedia adalah bab pendahuluan, dasar teori, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian, dan kesimpulan.

1.6 Sistematika Pembahasan

1. Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi, dan sistematika pembahasan.
2. Bab 2 merupakan dasar teori yang berisikan tentang sistem informasi, sistem pemrosesan transaksi, dan *framework*. Dasar teori yang dipakai berasal dari buku.
3. Bab 3 merupakan analisis yang berisikan hasil analisis kebutuhan sistem, spesifikasi pengguna, spesifikasi fitur perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan basis data. Pembuatan *flowchart*, *use case* diagram, dan ERD dibuat menggunakan website draw.io.
4. Bab 4 merupakan perancangan tampilan antarmuka, perancangan struktur modul, dan perancangan antarmuka. Pembuatan diagram relasional basis data, struktur modul, dan perancangan antarmuka dibuat menggunakan website draw.io.
5. Bab 5 merupakan implementasi dan pengujian yang berisikan hasil implementasi yang sudah dikerjakan dan melakukan pengujian hasil implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat lunak menggunakan visual studio *code* untuk *code* editor. Pembuatan perangkat lunak menggunakan laravel dan bootstrap.
6. Bab 6 merupakan kesimpulan dan saran yang berisikan kesimpulan dari hasil perangkat lunak yang sudah dibuat dan saran.