

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN TENDA DAN ALAT PESTA PADA
MEDAENG JAYA BERBASIS WEB**

(STUDI KASUS: MEDAENG JAYA)

Mochammad Subhan Zuliananta

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : mochammad.18011@mhs.unesa.ac.id

I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : dwinuryana@unesa.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi membuat kebutuhan akan informasi semakin banyak. Perkembangan teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, misalnya di dunia bisnis yang menerapkan sistem informasi untuk mendukung proses bisnis pada perusahaan. Medaeng Jaya merupakan suatu bentuk usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan tenda dan alat pesta yang menyewakan tenda untuk acara – acara pernikahan, perpisahan sekolah, ulang tahun dan acara lainnya. Permasalahan yang terjadi di Medaeng Jaya adalah dalam melakukan pelayanan, pemesanan, dan pemasaran yang masih menggunakan sistem manual, mengharuskan pelanggan datang ke lokasi persewaan untuk melakukan pemesanan yang menyebabkan sistem layanan menjadi kurang efisien dan efektif. Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi dengan dibangunnya Aplikasi Penyewaan Tenda dan Alat Pesta berbasis *website* serta menggunakan teknologi *Laravel*, *Midtrans*, dan *Mailtrap*. Aplikasi Penyewaan Tenda dan Alat Pesta berbasis *website* dibangun dengan menerapkan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* terbagi menjadi beberapa tahapan mulai dari analisa kebutuhan, desain, pembuatan program, pengujian dan pemeliharaan. *Website* tersebut diharapkan dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan, pelanggan hanya perlu melakukan pemesanan tenda melalui *website* dimana saja dan kapan saja tanpa harus mendatangi lokasi, dan juga berguna bagi pihak persewaan untuk berkembang dan bersaing.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Persewaan Tenda, *Website*, *Laravel*

Abstract

Development of technology makes the need for information more. Technological developments have made a big impact on human life, for example in the business that implements information systems to support business processes in companies. Medaeng Jaya is a form of business that is engaged in tent rental services and party equipment that rents out tents for weddings, graduation, birthdays and other events. The problems that occur in Medaeng Jaya are in servicing, ordering, and marketing which still use a manual system, requiring customers to come to the rental location to order which causes the service system to be less efficient and effective. Based on this problem, this research aims to find a solution by building a website-based Tent and Party Equipment Rental Application and using *Laravel*, *Midtrans*, and *Mailtrap* technologies. The website-based Tent and Party Equipment

Rental application was built by applying the Waterfall method. The Waterfall method is divided into several stages starting from analysis, design, programming, testing and maintenance. The website is expected to make it easier for customers to place orders, customers only need to order tents through the website anywhere and anytime without having to go to location. and also useful for rental to develop and compete.

Keyword : System Information, Tent Rental, Website, Laravel

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi membuat kebutuhan akan informasi semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan Indeks Pembangunan Teknologi Informasi Komunikasi (IP-TIK) yang dilaporkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang mencapai 5,32 di Indonesia pada 2019, meningkat 4,96% dibandingkan IPTIK pada 2018 sebanyak 5,07. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi kemajuan teknologi yang pesat di Indonesia. Perkembangan tersebut memberikan dampak yang signifikan dalam bidang kehidupan, seperti komunikasi dengan seseorang di luar negeri, dan perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia bisnis, termasuk penggunaan sistem informasi untuk mendukung proses bisnis perusahaan, salah satunya adalah penggunaan sistem informasi untuk mendukung proses bisnis suatu perusahaan. Proses kerja yang selama ini masih dilakukan dengan sistem manual menggunakan alat tulis membutuhkan waktu yang lama, dan sekarang dengan penggunaan sistem informasi bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat.

Medaeng Jaya adalah bentuk usaha persewaan tenda dan perlengkapan pesta yang berlokasi di Desa Medaeng, RT/RW 05/02 Waru, Kabupaten Sidoarjo. Medaeng Jaya menyewakan tenda untuk acara – acara pernikahan, perpisahan sekolah, ulang tahun dan acara lainnya. Menurut Budianto (2015) Tenda acara adalah salah satu elemen terpenting dari dekorasi acara, tenda digunakan untuk melindungi tamu dari sinar matahari dan hujan. Penyewaan

terjadi dimana terdapat persetujuan antara pemilik sewa dan penyewa melakukan pembayaran atas penggunaan suatu barang. Menurut Wijaya (2015:4) Penyewaan merupakan suatu jenis pelayanan jasa dengan proses kegiatan penyewaan mulai dari pemberian informasi penyewaan menggunakan media promosi seperti pamflet, brosur, *website*, iklan dan lainnya sebagai cara untuk mendapatkan konsumen.

Seiring dengan perkembangan dunia bisnis yang sejalan dengan kemajuan teknologi, dapat memicu persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lain. Menurut Kholiq (2020:1), Persaingan antar perusahaan bermula dari bertambahnya jumlah pesaing, Dunia bisnis yang serupa dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks, sehingga kompetitor dapat dengan mudah meniru bisnis kompetitor lainnya. Persaingan antar perusahaan juga berdampak positif bagi pelanggan, termasuk terciptanya inovasi-inovasi baru, harga yang murah, dan lain – lain. Medaeng Jaya sebagai tempat penyewaan tenda dan alat pesta juga memiliki pesaing yang bergerak dibidang yang sama, selain mempunyai pesaing Medaeng Jaya juga mempunyai permasalahan. Permasalahan yang terjadi di Medaeng Jaya adalah pemesanan dilakukan secara manual. Menurut Sofiana (2020:1545) Masalah yang sering muncul ialah yaitu dalam proses promosi, daftar harga, penawaran alat pesta, sampai transaksi masih bersifat *konvensional* yaitu menggunakan sistem

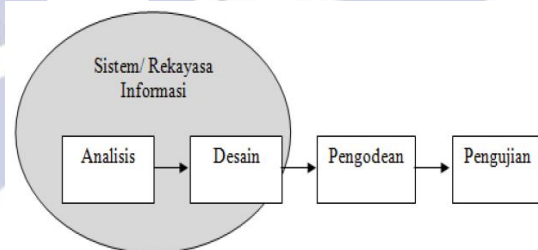
pembukuan, sehingga pelanggan harus datang ke kantor untuk menyelesaikan pemesanan.

Untuk membangun sebuah sistem yang sesuai, yang dapat mengatasi permasalahan yang muncul maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menangani proses pemesanan langsung. Dengan membuat sistem yang dapat dengan cepat memesan tenda dan perlengkapan pesta berdasarkan jumlah pelanggan. Sistem informasi penyewaan tenda dan alat pesta berbasis web akan dibangun untuk mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan dan juga mempermudah Medaeng Jaya dalam mencatat pemesanan. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, javascript, dan menggunakan *Framework* Laravel. Menurut Aminudin (2015:2) Kerangka kerja Laravel memiliki fitur-fitur hebat seperti pengujian yang mudah dan efektif, otentikasi yang hebat, interoperabilitas yang layak dan integrasi pihak ketiga, kinerja *e-commerce* yang hebat. Ini juga ditandai dengan keamanan data yang sangat baik dan kinerja secara keseluruhan. Laravel lebih intuitif dan lebih mudah dipahami daripada kerangka kerja PHP lainnya. Laravel memungkinkan Anda untuk menggunakan lingkungan pengujian standar atau membuat lingkungan khusus dengan tujuan yang lebih spesifik. Dibandingkan dengan kerangka kerja PHP lainnya, ia juga menyediakan otentikasi tercepat dan paling efektif. Hal paling mendasar untuk aplikasi *e-commerce* seperti mendaftar, masuk, atau mengubah kata sandi dilakukan di Laravel dengan satu perintah dasar, memberikan layanan yang lebih cepat dan lebih tepat bagi pengguna. Banyak pelanggan layanan *e-commerce* menelusuri ribuan item setiap hari. Oleh karena itu, kinerja cepat yang disediakan oleh kerangka kerja perangkat lunak adalah yang utama. Laravel memiliki pengoptimalan kinerja, pencairan, dan pengindeksan data yang layak – fitur yang sangat mengoptimalkan penggunaan memori. Laravel

memiliki solusi out-of-box untuk cache back-end yang memberikan lebih banyak varian konfigurasi caching untuk pengembang. Salah satu aset untuk kerangka kerja yang efektif adalah interoperabilitas dan API. API terpadu untuk back-end yang berbeda membuat proyek yang dikembangkan dengan Laravel lebih fleksibel. Laravel adalah pemimpin mutlak dalam integrasi pihak ketiga. Pengembang e-niaga juga akan menemukan Laravel sebagai kerangka kerja yang sangat cocok karena rangkaian paket e-niaganya. Mereka memudahkan dan mempercepat pekerjaan, memberikan solusi dan instrumen menarik yang menghasilkan kinerja perangkat lunak yang lebih baik. Dengan dibangunnya sistem informasi penyewaan tenda dan alat perlengkapan pesta berbasis web ini, diharapkan dapat meningkatkan penyewaan di Medaeng Jaya dan memperlebar jangkauan pemesanan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall* yang digambarkan sebagai berikut.



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2013)

Gambar 1. Model *Waterfall*

Metode ini akan digunakan dalam penyusunan penelitian ini. Alasan menggunakan metode *Waterfall* adalah karena Metode ini tahapan – tahapan yang dilakukan berurutan dan berkelanjutan seperti layaknya air terjun. Adapun tahapan – tahapan metode *Waterfall* (Sukamto & Shalahuddin, 2013) adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam analisis kebutuhan ini, bertujuan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan, baik berupa dokumen atau sumber lain yang dapat membantu menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Penulis melakukan wawancara dengan pemilik usaha penyewaan tenda dan alat pesta dan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi maupun data yang berkaitan dengan masalah yang terjadi pada Medaeng Jaya.

2. Desain

Perancangan perangkat lunak adalah sebuah proses penyajian hasil analisis kebutuhan dalam bentuk rancangan sistem informasi dalam bentuk program atau perangkat lunak.

3. Pembuatan Kode Program

Dalam tahapan ini penulis mulai membangun aplikasi sesuai kebutuhan dengan aplikasi berbasis *website* menggunakan *Framework* Laravel, dan MySQL untuk membuat *database* serta XAMPP sebagai penghubung *server database*.

4. Pengujian

Pada tahapan ini pengujian program dilakukan dengan menggunakan *BlackBox Testing* dengan harapan bahwa perancangan yang sudah dibuat dapat berjalan dengan sesuai kehendak.

Jaya, dapat disimpulkan mengenai Analisa kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan sistem. Analisa kebutuhan tersebut terbagi menjadi dua yaitu:

A. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang mencakup proses yang dilakukan oleh sistem. Persyaratan fungsional untuk desain aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem dapat mengelola data penyewa
2. Sistem dapat mengelola data alat sewa
3. Sistem dapat mengelola data pemesanan
4. Sistem dapat melakukan pembayaran otomatis
5. Sistem dapat mengelola data laporan

B. Kebutuhan *Non-Fungsional*

Analisa kebutuhan *non-fungsional* merupakan analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Pada analisis kebutuhan *non-fungsional* menjelaskan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, sebagai berikut:

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut:

- a) *Microsoft Windows 10 (64bit)*
- b) *Visual Studio Code*
- c) *XAMPP*
- d) *Laravel*
- e) *Midtrans*
- f) *Mailtrap*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari wawancara dengan para pemilik usaha penyewaan tenda dan alat pesta Medaeng

2. Perangkat Keras (*Hardware*)
 Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah sebagai berikut :
 - a) *Prosesor Intel(R) Core(TM) i5-10300H CPU @2.50GHz*
 - b) *Memory 8GB*
 - c) *SSD 500GB*
 - d) *VGA NVIDIA Geforce GTX 1650*

2. Desain Sistem

A. Flowchart Diagram

Flowchart merupakan diagram yang digunakan untuk melihat alur dari sistem yang berjalan sehingga mudah untuk diterima dan digunakan sebagai panduan.

1) Pemesanan

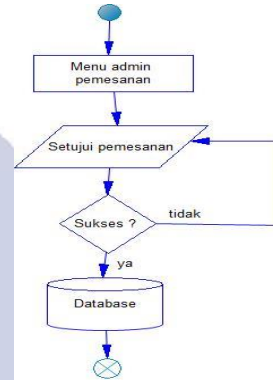
Flowchart pemesanan dibawah menjelaskan alur yang terjadi ketika penyewa melakukan pemesanan



Gambar 2. Flowchart pemesanan

2) Konfirmasi Pemesanan

Flowchart pemesanan dibawah menjelaskan alur *admin* mengkonfirmasi pemesanan

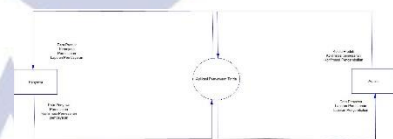


Gambar 5. Flowchart Konfirmasi

B. DataFlow Diagram

Diagram aliran data atau *Data Flow Diagram* adalah diagram blok yang secara khusus menampilkan aliran informasi dalam sistem atau proses. Diagram aliran data (*DFD*) dapat menampilkan berbagai tingkat informasi dan membantu audiens non-teknis memahami bagaimana data mengalir melalui sistem perangkat lunak.

1) Diagram konteks

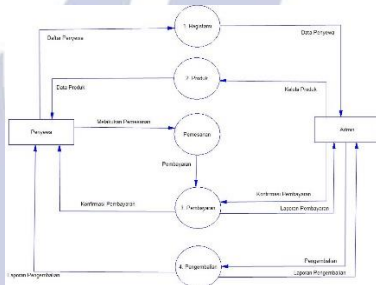


Gambar 7. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan bagian level dari *DFD* yang digunakan untuk menjelaskan proses – proses yang terjadi pada *website*. Pada Gambar 7, menjelaskan proses *admin* mengelola produk, konfirmasi pemesanan, konfirmasi

pengembalian yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pemesanan oleh penyewa. Adapula proses *input* data penyewa, pemesanan, konfirmasi pemesanan, pembayaran oleh penyewa yang terjadi pada *website* tersebut.

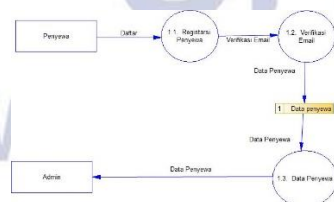
2) DFD Level 1



Gambar 8. DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan diagram pecahan dari diagram konteks yang menjelaskan lebih rinci mengenai proses – proses yang terjadi pada *website*. Pada Gambar 8 Dijelaskan mengenai proses kelola data, konfirmasi pembayaran, pengembalian produk. Terdapat juga proses registrasi, pemesanan produk, konfirmasi pembayaran oleh penyewa.

3) DFD Level 2 Registrasi

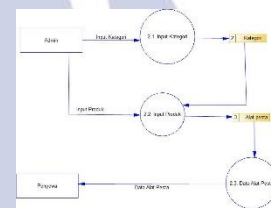


Gambar 9. DFD Registrasi

Pada Gambar dijelaskan mengenai pecahan proses registrasi pada DFD Level 1.

Terdapat proses registrasi penyewa untuk menginput data - data dari penyewa kemudian dilanjutkan dengan proses verifikasi email dan data tersebut akan disimpan pada data store Data penyewa dan menampilkan data penyewa.

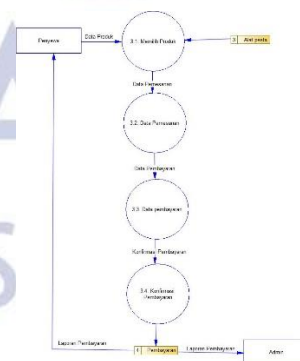
4) DFD Level 2 Kelola Data



Gambar 10. DFD Kelola Data

Pada Gambar dijelaskan mengenai pecahan proses produk pada DFD Level 1. Terdapat proses *input* kategori yang kemudian di simpan di data store Kategori, *input* produk yang kemudian di simpan di data store Alat Pesta. Data tersebut akan ditampilkan di *website* pada penyewa yang akan digunakan untuk pemesanan.

5) DFD Level 2 Pembayaran

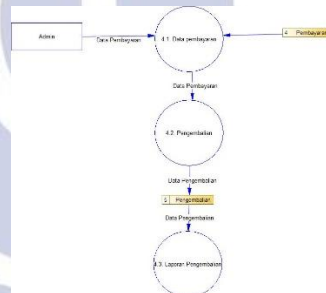


Gambar 11. DFD Pembayaran

Pada Gambar dijelaskan mengenai pecahan proses

pemesanan pada DFD Level 1. Terdapat proses memilih produk, data pemesanan, data pembayaran, konfirmasi pembayaran, kemudian data pembayaran disimpan di data store Pembayaran. Data tersebut ditampilkan di penyewa maupun admin untuk laporan pemesanan.

6) DFD level 2 Pengembalian



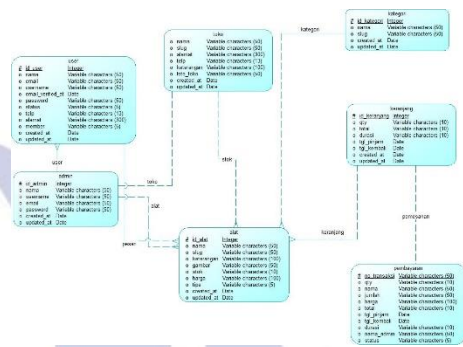
Gambar 12. DFD Pengembalian

Pada Gambar dijelaskan mengenai pecahan proses pengembalian pada DFD Level 1. Terdapat proses melihat data pembayaran, melakukan pengembalian, kemudian pengembalian produk disimpan di data store pengembalian.

C. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) adalah pemodelan yang dibuat berdasarkan objek-objek dasar dan hubungan antara objek-objek tersebut yang tidak bergantung pada software atau pertimbangan model struktur data, serta dapat dikonversikan ke bentuk PDM. Pada gambar dibawah terdapat entitas user, admin, toko, alat, kategori, keranjang, dan pemesanan. Pada tiap entitas kecuali entitas toko

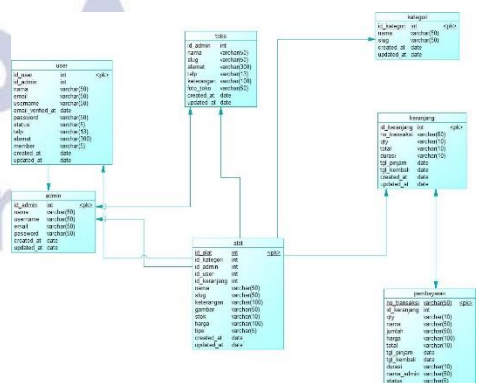
terdapat Primary key yang disimbolkan dengan tanda pagar (#) digunakan untuk memanggil data.



Gambar 13. CDM

D. Physical Data Model

Diagram aliran data atau data flow diagram adalah diagram blok yang secara khusus menampilkan aliran informasi dalam sistem atau proses. Diagram aliran data (DFD) dapat menampilkan berbagai tingkat informasi dan membantu audiens non-teknis memahami bagaimana data mengalir melalui sistem perangkat lunak. Pada gambar dibawah terdapat entitas user, admin, toko, alat, kategori, keranjang, dan pemesanan. Hampir tiap entitas akan muncul atribut secara otomatis setelah generate CDM, atribut tersebut disebut sebagai foreign key.

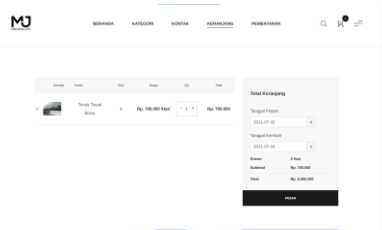


Gambar 14. PDM

3. Desain Fisik

A. Halaman Website Penyewa

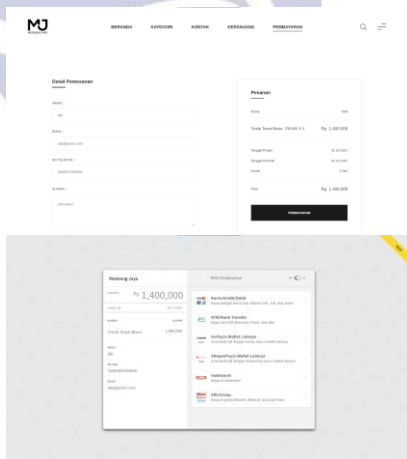
1) Halaman keranjang



Gambar 15. Keranjang

Halaman Keranjang adalah halaman ketika penyewa menambahkan alat yang akan disewa. Alat yang sebelumnya dipilih akan tampil di halaman keranjang. Dibagian total keranjang terdapat *input* tanggal sewa dan tanggal kembali untuk memasukkan tanggal penyewaan dan tanggal pengembalian, ada juga informasi tentang durasi penyewaan, *subtotal* harga dan juga harga total.

2) Halaman Konfirmasi Pembayaran



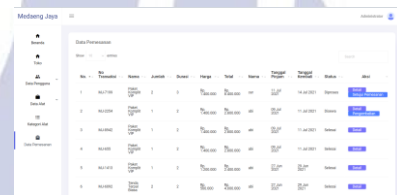
Gambar 16. Konfirmasi pembayaran

Halaman Konfirmasi adalah halaman ketika penyewa akan melakukan pembayaran. Pada bagian detail pemesanan terdapat *form* untuk mengisi informasi penyewa dan alamat penyewa. Pada bagian pemesanan terdapat informasi

mengenai alat yang dipesan, tanggal sewa, tanggal Kembali, durasi, dan jumlah yang dibayarkan. Pembayaran dapat melalui Kartu Kredit, Transfer Bank, Gopay, ShopeePay, Indomaret, Alfamart. Proses pembayaran menggunakan API Midtrans yang membuat penyewa tidak perlu transfer secara manual.

B. Halaman Admin

1) Halaman Data Pemesanan



Gambar 17. Data Pemesanan

Halaman Data Pemesanan adalah halaman untuk mengelola pemesanan pada *website* dan juga untuk mengelola pengembalian. Pada tabel aksi, tombol akan berubah sesuai status pemesanan, terdapat tombol detail, setuju pemesanan, dan pengembalian.

4. Pengujian

Pengujian yang akan di lakukan terhadap program dengan menggunakan metode *Blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program. (Herlambang, Slamet, & Samudi 2018:131)

Tabel 1. Hasil pengujian *blackbox testing*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Menambahkan tanggal pinjam dan tanggal kembali	tanggal: (tttt/bb/hh) total: (harga total)	Durasi sesuai dengan tanggal yang dipilih dan total harga sesuai dengan pemesanan	Sesuai harapan	Valid
2	Klik tombol pesan		Sistem akan menampilkan halaman pembayaran	Sesuai harapan	Valid

			dan detail pemesanan, pesanan akan tampil		
3	Klik tombol pembayaran		Sistem akan menampilkan halaman API Midtrans dan menampilkan jumlah, produk yang dipesan	Sesuai harapan	Valid

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian perancangan sistem informasi penyewaan tenda dan alat pesta pada medaeng jaya ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. *Website* penyewaan tenda dan alat pesta pada Medang Jaya dapat dibangun dengan menerapkan *framework* Laravel dan metode *Waterfall* karena dalam pengerjaan menjadi lebih terstruktur dan tertata.
2. Hasil penelitian menggunakan metode *waterfall* ini mendapatkan 5 kebutuhan fungsional, 2 kebutuhan *non-fungsional*. Perancangan diagram menggunakan *Flowchart*, *DFD*, *CDM*, *PDM*, yang selanjutnya digunakan untuk membuat kode program menggunakan *Laravel* dan testing program menggunakan metode *Blackbox testing*.
3. Hasil penelitian ini adalah penyewa dapat melakukan pemesanan dan pembayaran melalui *website* dengan pembayaran otomatis menggunakan *midtrans*.

Dalam pembuatan sistem informasi penyewaan tenda dan alat pesta pada medaeng jaya berbasis web masih memiliki kekurangan yang perlu dikembangkan, maka dari itu penulis menyarankan untuk pengembang selanjutnya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini perlu dikembangkan lagi agar menjadi *website* yang dapat mendukung proses bisnis secara penuh dan mendukung

segala kebutuhan untuk kegiatan *online* kedepannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis junjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan serta doa dalam segala hal yang penulis lakukan dan menjadi motivasi bagi penulis.
2. Bapak Sugiarto. Sebagai pemilik penyewaan tenda dan alat pesta di Medaeng jaya yang telah mempercayakan perancangan *website* penyewaan tenda dan alat pesta kepada penulis.
3. Bapak I Kadek Dwi Nuryana, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis sejak awal sampai dengan terselesaikannyapenulisan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R., & Yasinta, P. Y. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web.
- Aminudin. (2015, April). Cara Efektif Belajar Framework LARAVEL. 2.
- Budianto. (2017). SISTEM INFORMASI PENYEWAAN TENDA DEKORASI. 1-8.
- Dini, S. P., Achmad, R., & Syaifur, R. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android.

Herlambang, B., Slamet, W., & Samudi.
(2018). PENGUJIAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN DAN
PERSEDIAAN BARANG DENGAN WEB
APPLICATION LOAD STRESS AND
PERFORMANCE TESTING (WAPT). 131.

KHOLIQ, E. N. (2020). STRATEGI
PEMASARAN JASA SEWA ALAT
PESTA DAN TENDA. 1-97.

Sofiana, S. (2020, February). Perancangan Sistem
Informasi Pemesanan Tenda. *Prosiding
Seminar Nasional Informatika dan Sistem
Informasi*, 1550-1544.

Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013).
Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur
dan Berorientasi Objek.

Surachman, A. (2016). PANDUAN GAYA
PENULISAN SITIRAN KARYA
ILMIAH.

Wijaya, R. A. (2015). SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN PERALATAN PESTA
PADA SAUNG KURUNG DI CIDAUN
BERBASIS WEB. 1-43.

