



**RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN PERSEWAAN
PERALATAN *HIKING* BERBASIS *MOBILE***

PROYEK AKHIR

**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:
Sudarmo Adi Joyo Putro
22390100011

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025

**RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN PERSEWAAN
PERALATAN *HIKING* BERBASIS *MOBILE***

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



Oleh:

Nama : Sudarmo Adi Joyo Putro
NIM : 22390100011
Program Studi: DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN PERSEWAAN
PERALATAN *HIKING* BERBASIS MOBILE**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sudarmo Adi Joyo Putro
NIM: 22390100011

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada tanggal 15 Agustus 2025

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN: 0723037707

II. A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom.
NIDN: 0725127001

Pembahas

Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN: 0714077401

Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Digitally signed by
Julianto
Date: 2025.08.29
17:25:30 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Kegiatan pendakian gunung semakin populer, namun banyak pendaki, khususnya pemula, menghadapi kendala dalam memperoleh peralatan yang lengkap dan sesuai kebutuhan. Proses penyewaan secara manual sering kali memakan waktu, kurang efisien, serta tidak menyediakan informasi *real-time* terkait ketersediaan barang. Hal ini menimbulkan masalah dalam hal efektivitas penyewaan dan kenyamanan pengguna.

Sebagai solusi, dikembangkan aplikasi layanan persewaan peralatan hiking berbasis *mobile* yang terintegrasi dengan *dashboard web* untuk pengelolaan. Aplikasi ini menyediakan fitur registrasi, *login*, pencarian barang, pemesanan dengan tanggal sewa dan pengembalian, pemilihan metode pengambilan, serta *dashboard* untuk manajemen data dan laporan. Sistem dirancang untuk mempermudah interaksi antara penyewa dengan penyedia layanan, sekaligus meningkatkan efisiensi operasional bagi pemilik dan pengelola toko.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi mampu berjalan dengan baik sesuai kebutuhan, mendukung proses penyewaan peralatan *hiking* secara *end-to-end*, dan meningkatkan efisiensi serta kemudahan bagi pengguna. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang praktis, terutama bagi pendaki pemula yang membutuhkan akses cepat dan tepat terhadap layanan penyewaan peralatan.

Kata Kunci: Persewaan, Peralatan *Hiking*, Aplikasi *Mobile*, *Dashboard*, Sistem Informasi



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking* Berbasis *Mobile*” ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Proyek Akhir pada Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika. Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
3. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Seluruh pihak serta teman-teman yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan moral maupun material, serta semangat hingga terselesaiannya Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Proyek Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam laporan ini, baik dari segi isi maupun penyajiannya.

Akhir kata, Penulis berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi maupun inspirasi, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi berbasis mobile dan sistem informasi. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dalam penyusunan Proyek Akhir ini dapat menjadi bekal berharga untuk perjalanan keilmuan dan karier di masa depan.

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kemudahan bagi semua pihak yang telah membantu Penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Surabaya, Agustus 2025

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Sudarmo Adi Joyo Putro

NIM : 22390100011

Program Studi: DIII Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Proyek Akhir

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN
PERSEWAAN PERALATAN HIKING BERBASIS MOBILE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Agustus 2025

Yang menyatakan



Sudarmo Adi Joyo Putro

NIM. 22390100011

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Latar Belakang.....	2
1.3 Deskripsi Umum Sistem	2
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	2
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	13
1.4 Deskripsi Dokumen	15
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	16
2.1 Perangkat Lunak	16
2.2 Perangkat Keras	16
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	16
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	17
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	18
3.1 Struktur Menu	18
3.2 Penggunaan Aplikasi	19
3.2.1 Cara Membuka Situs.....	19
3.2.2 Cara Mengoperasikan <i>Control Panel Owner</i>	20
3.2.3 Cara Mengoperasikan <i>Control Panel Manager</i> dan Admin....	28
3.2.4 Cara Menggunakan Aplikasi <i>Mobile Penyewa</i>	43
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Struktur tabel <i>stores</i>	3
Tabel 1.2	Struktur tabel <i>delivery areas</i>	3
Tabel 1.3	Struktur tabel <i>users</i>	4
Tabel 1.4	Struktur tabel <i>user verifications</i>	4
Tabel 1.5	Struktur tabel <i>brand</i>	5
Tabel 1.6	Struktur tabel <i>category</i>	5
Tabel 1.7	Struktur tabel <i>labels</i>	5
Tabel 1.8	Struktur tabel <i>items</i>	5
Tabel 1.9	Struktur tabel <i>item labels</i>	6
Tabel 1.10	Struktur tabel <i>item units</i>	6
Tabel 1.11	Struktur tabel <i>payments</i>	6
Tabel 1.12	Struktur tabel <i>transactions</i>	6
Tabel 1.13	Struktur tabel <i>transaction details</i>	7
Tabel 1.14	Struktur tabel <i>reports</i>	8
Tabel 1.15	Kebutuhan Aplikasi.....	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	BPMN Cek Hak Akses <i>Dashboard</i>	8
Gambar 1.2	BPMN Proses Menambah Toko	8
Gambar 1.3	BPMN Mengelola Data <i>Delivery Areas</i>	9
Gambar 1.4	BPMN Proses Menambah <i>Staff</i>	9
Gambar 1.5	BPMN Proses Mengelola Data Master Barang	10
Gambar 1.6	BPMN Proses Mengelola Data Master <i>Units</i>	10
Gambar 1.7	BPMN Proses Mengelola Data Master Kategori	10
Gambar 1.8	BPMN Proses Mengelola Data Master <i>Brands</i>	11
Gambar 1.9	BPMN Mengelola Data Master <i>Labels</i>	11
Gambar 1.10	BPMN Proses <i>Registrasi, Login, dan Verifikasi Identitas Penyewa</i>	12
Gambar 1.11	BPMN Proses Sewa Barang	12
Gambar 1.12	BPMN Proses Pengembalian Barang	13
Gambar 3.1	Halaman Login <i>Dashboard</i>	20
Gambar 3.2	Halaman <i>Dashboard Owner</i>	20
Gambar 3.3	Struktur Menu <i>Owner</i>	21
Gambar 3.4	Halaman Semua Transaksi Sewa <i>Owner</i>	21
Gambar 3.5	<i>Modal</i> Detail Transaksi Sewa	22
Gambar 3.6	Halaman Daftar Semua Toko	22
Gambar 3.7	Form Tambah Toko	23
Gambar 3.8	<i>Alert</i> Toko Berhasil Ditambahkan	23
Gambar 3.9	<i>Modal</i> Edit Toko	24
Gambar 3.10	Halaman Semua Area Pengiriman <i>Owner</i>	24
Gambar 3.11	Form Tambah Area Pengiriman <i>Owner</i>	25
Gambar 3.12	<i>Alert</i> Berhasil Menambahkan Area Pengiriman	25
Gambar 3.13	<i>Modal</i> Edit Area Pengiriman	26
Gambar 3.14	<i>Alert</i> Area Pengiriman Berhasil Diperbarui	26
Gambar 3.15	<i>Alert</i> Konfirmasi Hapus Area Pengiriman	26
Gambar 3.16	Halaman Semua <i>Staff</i>	27
Gambar 3.17	Form Tambah <i>Staff</i>	27
Gambar 3.18	<i>Alert</i> <i>Staff</i> Berhasil Ditambahkan	27
Gambar 3.19	<i>Modal</i> Edit <i>Staff</i>	28
Gambar 3.20	<i>Alert</i> <i>Staff</i> Berhasil Diperbarui	28
Gambar 3.21	Halaman <i>Dashboard Manager</i> atau Admin	29
Gambar 3.22	Struktur Menu <i>Manager</i>	29
Gambar 3.23	Struktur Menu <i>Admin</i>	30
Gambar 3.24	Halaman Semua Barang	30
Gambar 3.25	<i>Modal</i> Detail barang	31
Gambar 3.26	Form Tambah Barang	31
Gambar 3.27	Halaman Semua <i>Units</i>	32
Gambar 3.28	<i>Modal</i> Detail Unit	32
Gambar 3.29	Form Tambah <i>Units</i>	32
Gambar 3.30	Halaman Semua Kategori	33
Gambar 3.31	<i>Modal</i> Edit Kategori	33
Gambar 3.32	Form Tambah Kategori	34



Gambar 3.33 Halaman Semua <i>Brands</i>	34
Gambar 3.34 <i>Modal Edit Brands</i>	34
Gambar 3.35 Form Tambah <i>Brands</i>	35
Gambar 3.36 Halaman Semua <i>Labels</i>	35
Gambar 3.37 <i>Modal Edit Labels</i>	36
Gambar 3.38 Form Tambah <i>Labels</i>	36
Gambar 3.39 Halaman Semua Transaksi Sewa Admin atau Manager	37
Gambar 3.40 <i>Modal Detail Transaksi</i>	37
Gambar 3.41 Form Tambah Transaksi <i>Offline Admin</i>	38
Gambar 3.42 Form Ubah Transaksi.....	38
Gambar 3.43 Komponen Perbarui Status Pembayaran.....	38
Gambar 3.44 Komponen Laporan Kerusakan Barang.....	39
Gambar 3.45 Halaman Semua Pelanggan	39
Gambar 3.46 Modal Detail Pelanggan.....	40
Gambar 3.47 Modal Verifikasi Data Pelanggan.....	40
Gambar 3.48 Halaman Area Pengiriman.....	41
Gambar 3.49 Form Tambah Area Pengiriman	41
Gambar 3.50 <i>Modal Edit Area Pengiriman</i>	42
Gambar 3.51 Halaman Semua Admin	42
Gambar 3.52 Form Tambah Admin.....	43
Gambar 3.53 <i>Modal Edit Admin</i>	43
Gambar 3.54 Halaman <i>Home</i> Aplikasi	44
Gambar 3.55 <i>Modal Pilih Toko</i> Aplikasi	44
Gambar 3.56 Halaman Detail Barang	45
Gambar 3.57 <i>Alert Login</i> Diperlukan	45
Gambar 3.58 Halaman Daftar Penyewa	46
Gambar 3.59 Email Verifikasi Akun Penyewa.....	46
Gambar 3.60 Tampilan Verifikasi Akun Penyewa Berhasil	47
Gambar 3.61 Halaman <i>Login</i> Penyewa	47
Gambar 3.62 Halaman Profil Untuk Penyewa	48
Gambar 3.63 Form Verifikasi Identitas Penyewa.....	48
Gambar 3.64 Halaman Keranjang Penyewa	49
Gambar 3.65 Halaman <i>Checkout</i> Sewa Barang.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Listing Program</i>	51
Lampiran 2 Hasil Uji dan Implementasi	77
Lampiran 3 <i>Log Mingguan</i>	79
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	82
Lampiran 5 Hasil Cek Plagiasi.....	83
Lampiran 6 Biodata Penulis.....	85



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Rancang Bangun Aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking* Berbasis *Mobile* ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan penggunaan sistem aplikasi oleh pihak-pihak yang terlibat, yaitu *owner*, manajer toko, *admin* toko, dan penyewa (pengguna *mobile*) dalam menjalankan tugas dan fungsinya masing-masing (Cahyono dan Suprianto, 2024).
2. Menjadi panduan teknis untuk proses instalasi, konfigurasi, dan penggunaan aplikasi, baik di sisi *mobile* untuk penyewa, maupun *dashboard web* untuk manajemen dan operasional toko.
3. Mendokumentasikan alur kerja sistem, struktur data, serta teknologi yang digunakan sebagai referensi dalam pengembangan dan pemeliharaan sistem di masa mendatang.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Owner

Owner memiliki otoritas penuh atas semua toko dalam *platform*, termasuk penambahan dan pengelolaan manajer, pengaturan area pengantaran, serta pemantauan transaksi dan laporan dari seluruh toko (Yuwanda dan Latipah , 2022).

2. Manajer Toko

Manajer toko memiliki peran sebagai pengelola utama pada tingkat toko. Ia bertanggung jawab untuk menambahkan *admin* toko, mengatur area pengantaran (*delivery area*), serta memantau transaksi dan laporan operasional harian. Manajer toko juga bertindak sebagai penghubung antara *owner* dan operasional toko, memastikan bahwa setiap kegiatan berjalan sesuai kebijakan dan standar layanan yang ditentukan (Hariq dan Wijanarko, 2022).

3. Admin Toko

Admin toko bertugas dalam pelaksanaan operasional harian, termasuk memverifikasi pesanan penyewaan, mencatat pengembalian barang, serta mengelola stok unit peralatan yang tersedia di toko. Selain itu, *admin* juga bertanggung jawab dalam memperbarui status pemesanan, menjaga kelengkapan data barang, dan memastikan semua proses penyewaan berjalan lancar serta terdokumentasi dengan baik (Anggraini, Kurniawan, Cahyono, dan Susanto, 2024).

4. Penyewa (Pengguna *Mobile*)

Penyewa merupakan pengguna akhir aplikasi *mobile* yang ingin menyewa peralatan *hiking*. Penyewa dapat mencari dan memilih barang berdasarkan kategori, ukuran, atau ketersediaan, menentukan tanggal sewa dan pengembalian, serta memilih metode pengambilan barang (diantar atau ambil di toko). Penyewa juga dapat melihat status pesanan dan riwayat transaksi langsung melalui aplikasi untuk mempermudah proses penyewaan secara mandiri (Budiana, Singasatia, dan Irmayanti, 2023).

1.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dalam lima tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri persewaan peralatan *outdoor*. Sistem penyewaan konvensional yang mengandalkan pencatatan manual terbukti memiliki sejumlah kelemahan, seperti risiko kehilangan data, keterbatasan pemantauan stok secara *real-time*, dan sulitnya melacak riwayat transaksi pelanggan.

Dalam konteks persewaan peralatan *hiking*, permasalahan tersebut menjadi semakin kompleks karena melibatkan banyak cabang toko, area pengantaran yang luas, serta keragaman peran pengguna mulai dari *Owner*, Manajer Toko, Admin Toko, hingga penyewa (Mubarak, Tolle, dan Az-Zahra, 2023). Tanpa sistem terintegrasi, koordinasi antar peran ini rentan mengalami miskomunikasi, yang pada akhirnya dapat menurunkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan.

Penelitian oleh Febriani, Hadikristanto, dan Pradini (2024) menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi penyewaan alat *outdoor* berbasis *web* mampu meningkatkan kecepatan, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan transaksi. Sistem yang dibangun dengan menggunakan UML, PHP, dan MySQL tersebut dilengkapi dengan fitur pemesanan *online*, manajemen stok *real-time*, serta pelaporan otomatis yang memudahkan pengambilan keputusan oleh pihak pengelola.

Demikian pula, studi oleh Iriandi, Fitri, dan Ningsih (2022) membuktikan bahwa penerapan sistem monitoring penyewaan alat *outdoor* berbasis *web* dengan *framework* CodeIgniter dan MySQL memudahkan proses pengawasan stok, mempercepat verifikasi pemesanan, dan mengurangi risiko kesalahan pencatatan.

Selain bermanfaat bagi pengelola, sistem e-rental yang terintegrasi dengan aplikasi mobile juga memberikan keuntungan bagi pelanggan. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, pelanggan dapat melakukan pemesanan, mengecek ketersediaan barang, menentukan tanggal sewa dan pengembalian, serta memilih metode pengambilan barang secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan Putri dan Solehatin (2023) yang menyatakan bahwa kemudahan akses informasi dan kecepatan layanan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kepuasan pelanggan pada bisnis rental *outdoor*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembangan Aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking* Berbasis *Mobile* dengan dukungan *dashboard* manajemen berbasis *web* menjadi relevan dan mendesak untuk diterapkan. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi semua pihak yang terlibat, meningkatkan akurasi pencatatan, mempercepat proses transaksi, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat dan strategis.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Sistem yang dikembangkan berupa aplikasi *mobile* berbasis Android yang menyediakan layanan persewaan peralatan *hiking*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mencari, memilih, dan memesan peralatan *hiking* sesuai kebutuhan, dengan fitur pemilihan tanggal sewa, lokasi pengambilan/antar, serta riwayat transaksi. Sistem terdiri atas dua bagian utama:

1. Aplikasi *mobile* Android yang dikembangkan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java.

2. *Backend server* yang dibangun menggunakan Express.js (Node.js) untuk menangani logika bisnis, penyimpanan data, dan komunikasi API.
3. *Database* menggunakan MySQL untuk menyimpan data pengguna, barang, transaksi, dan laporan.
4. *Dashboard* admin berbasis *web* menggunakan Vue.js untuk manajemen data toko, barang, transaksi, serta laporan penyewaan.

Seluruh bagian sistem saling terhubung melalui RESTful API dan dilengkapi dengan mekanisme autentikasi menggunakan JSON Web Token (JWT).

A Struktur Tabel

Struktur tabel yang ada pada aplikasi digunakan untuk menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

1. Struktur tabel *stores*

Primary Key : idstores

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data toko

Tabel 1.1 Struktur tabel *stores*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idstores	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	255	
3	phone_number	Text	-	
4	province	Varchar	50	
5	city	Varchar	50	
6	address	Text	-	
7	status	Varchar	25	

2. Struktur tabel *delivery areas*

Primary Key : id

Foreign Key : idstores

Fungsi : Menyimpan data *delivery* toko

Tabel 1.2 Struktur tabel *delivery areas*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	id	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	city	Varchar	100	
3	province	Varchar	100	
4	district	Varchar	100	
5	idstores	Int	10	<i>Foreign Key</i>

3. Struktur tabel *users*

Primary Key : idusers

Foreign Key : idstores

Fungsi : Menyimpan data pengguna

Tabel 1.3 Struktur tabel *users*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idusers	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	255	
3	email	Varchar	255	
4	password	Varchar	255	
5	role	Varchar	50	
6	status	Varchar	10	
7	idstores	Int	10	<i>Foreign Key</i>

4. Struktur tabel *user verifications**Primary Key* : iduserverific*Foreign Key* : idusers

Fungsi : Menyimpan data verifikasi pengguna

Tabel 1.4 Struktur tabel *user verifications*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	iduserverific	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	identity_name	Text	-	
3	identity_number	Varchar	50	
4	address	Text	-	
5	identity_province	Varchar	50	
6	identity_city	Varchar	50	
7	identity_district	Varchar	50	
8	identity_type	Varchar	50	
9	gender	Varchar	50	
10	birth_place	Varchar	100	
11	birth_date	Date	-	
12	identity_document	Text	-	
13	verified_status	Varchar	50	
14	verified_at	Datetime	-	
15	phone_number	Text	-	
16	idusers	Int	10	<i>Foreign Key</i>

5. Struktur tabel *brand**Primary Key* : idbrand*Foreign Key* : -Fungsi : Menyimpan data *brand*

Tabel 1.5 Struktur tabel *brand*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idbrand	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	100	

6. Struktur tabel *category**Primary Key* : idcategory*Foreign Key* : -Fungsi : Menyimpan data *category*Tabel 1.6 Struktur tabel *category*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idcategory	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	100	

7. Struktur tabel *labels**Primary Key* : idlabels*Foreign Key* : -Fungsi : Menyimpan data *labels*Tabel 1.7 Struktur tabel *labels*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idlabels	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	100	

8. Struktur tabel *items**Primary Key* : iditems*Foreign Key* : idcategory, idbrandFungsi : Menyimpan data *items*Tabel 1.8 Struktur tabel *items*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	iditems	Int	10	<i>Primary Key</i>
2	name	Varchar	255	
3	description	Varchar	255	
4	rental_price	Decimal	10,2	
5	photo	Text	-	
6	idcategory	Int	10	<i>Foreign Key</i>
7	idbrand	Int	10	<i>Foreign Key</i>

9. Struktur tabel *item_labels**Primary Key* : -*Foreign Key* : iditems, idlabels

Fungsi : Menyimpan data untuk item dan label

Tabel 1.9 Struktur tabel *item labels*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	iditems	Int	10	Foreign Key
2	idlables	Int	10	Foreign Key

10. Struktur tabel *item units**Primary Key* : idunits*Foreign Key* : iditems, idstores

Fungsi : Menyimpan data unit dari setiap item

Tabel 1.10 Struktur tabel *item units*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idunits	Int	10	Primary Key
2	unit_code	Varchar	100	
3	size	Varchar	50	
4	kondisi	Varchar	100	
5	status	Varchar	50	
6	iditems	Int	10	Foreign Key
7	idstores	Int	10	Foreign Key

11. Struktur tabel *payments**Primary Key* : idpayments*Foreign Key* : verified_by_admin_id

Fungsi : Menyimpan data pembayaran dari setiap transaksi

Tabel 1.11 Struktur tabel *payments*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idpayments	Int	10	Primary Key
2	amount	Decimal	10,2	
3	proof	Text	-	
4	method	Varchar	50	
5	status	Varchar	50	
6	verified_by_admin_id	Int	10	Foreign Key

12. Struktur tabel *transactions**Primary Key* : idtransactions*Foreign Key* : idusers, idstores, idpayments

Fungsi : Menyimpan data transaksi

Tabel 1.12 Struktur tabel *transactions*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idtransactions	Int	10	Primary Key

No	Field	Type Data	Length	Constraint
2	rental_date	Date	-	
3	return_date	Date	-	
4	actual_return_date	Date	-	
5	delivery_method	Varchar	50	
6	delivery_address	Text	-	
7	delivery_province	Varchar	100	
8	delivery_city	Varchar	100	
9	delivery_district	Varchar	100	
10	total_price	Decimal	10,2	
11	is_delivery_valid	Tinyint	1	
12	id_card_photo	Varchar	255	
13	recipient_name	Varchar	255	
14	recipient_phone	Varchar	20	
15	status_transaksi	Varchar	50	
16	status_pengiriman	Varchar	50	
17	notes	Text	-	
18	created_at	Date	-	
19	idusers	Int	10	Foreign Key
20	idstores	Int	10	Foreign Key
21	idpayments	Int	10	Foreign Key

13. Struktur tabel *transaction details*

Primary Key : iddetailtransactions

Foreign Key : idtransactions, idunits

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi

Tabel 1.13 Struktur tabel *transaction details*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	iddetailtransactions	Int	10	Primary Key
2	price_per_day	Decimal	10,2	
3	days_rented	Int	10	
4	subtotal	Decimal	10,2	
5	idtransactions	Int	10	Foreign Key
6	idunits	Int	10	Foreign Key

14. Struktur tabel *reports*

Primary Key : idreports

Foreign Key : idreports, idtransactions

Fungsi : Menyimpan data *reports*

Tabel 1.14 Struktur tabel *reports*

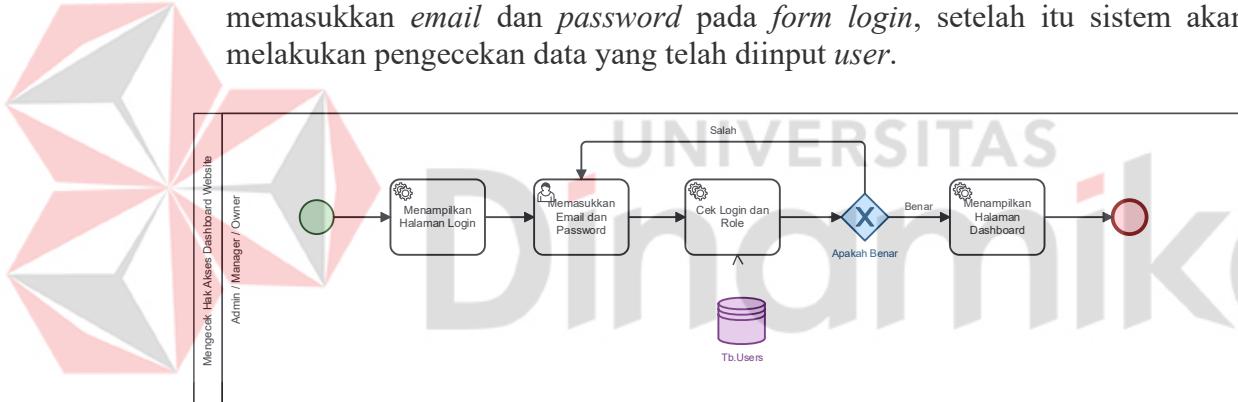
No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	idreports	Int	10	Primary Key
2	report_type	Varchar	100	
3	description	Text	-	
4	reported_at	Date	-	
5	status	Varchar	50	
6	idunits	Int	10	Foreign Key
7	idtransactions	Int	10	Foreign Key

B Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang ada pada aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* sebagai berikut ini:

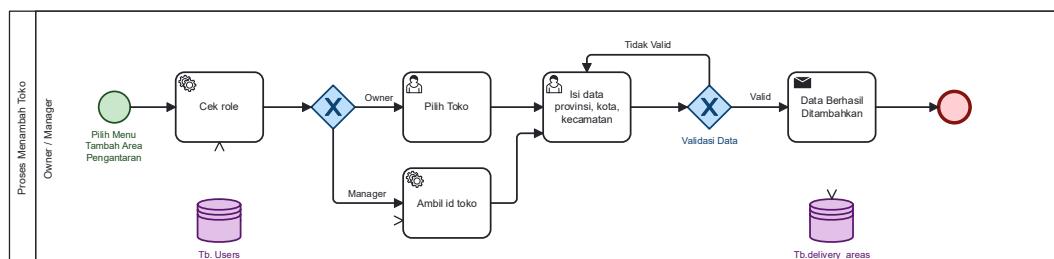
1. Mengecek Hak Akses *Dashboard*

Pada Gambar 1.1, BPMN ini menjelaskan alur pengecekan hak akses pengguna sebelum dapat mengakses halaman *dashboard* pada website. Proses dimulai dengan menampilkan halaman *login* kepada pengguna. Selanjutnya, pengguna memasukkan *email* dan *password* pada *form login*, setelah itu sistem akan melakukan pengecekan data yang telah diinput *user*.

Gambar 1.1 BPMN Cek Hak Akses *Dashboard*

2. Proses Menambah Toko

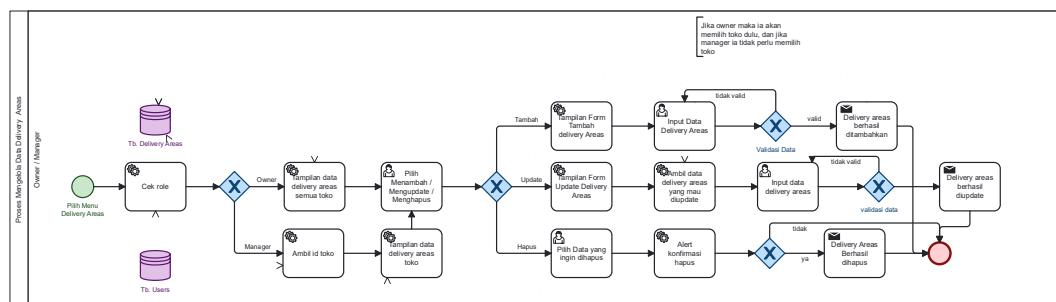
Pada Gambar 1.2, BPMN ini menjelaskan proses penambahan toko oleh *owner*. *Owner* klik menu untuk menambahkan toko, lalu *owner* mengisi data yang diperlukan untuk menambah toko, lalu sistem memvalidasi kelengkapan data jika datanya valid maka sistem akan menambahkan ke *database*, jika tidak maka *owner* akan menginput kembali data yang diperlukan.



Gambar 1.2 BPMN Proses Menambah Toko

3. Proses Mengelola Data *Delivery Areas*

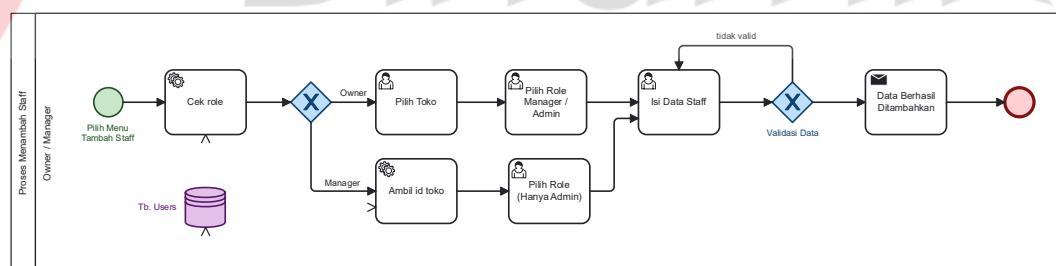
Pada Gambar 1.3, BPMN ini menjelaskan proses pengelolaan data *Delivery Areas* oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard*, seperti *Owner* atau *Manajer*. Proses dimulai ketika sistem menampilkan halaman *Delivery Areas* kepada pengguna. Bagi *Owner*, sistem menyediakan pilihan untuk memilih toko terlebih dahulu, sedangkan *Manajer* langsung diarahkan ke toko yang dikelolanya. Selanjutnya, pengguna dapat menambah, mengubah, atau menghapus data area pengantaran. Setelah data area diisi atau diperbarui, sistem akan melakukan validasi, menyimpannya ke basis data jika valid, dan menampilkan daftar area pengantaran terbaru pada halaman yang sama.



Gambar 1.3 BPMN Mengelola Data *Delivery Areas*

4. Proses Menambah Staff

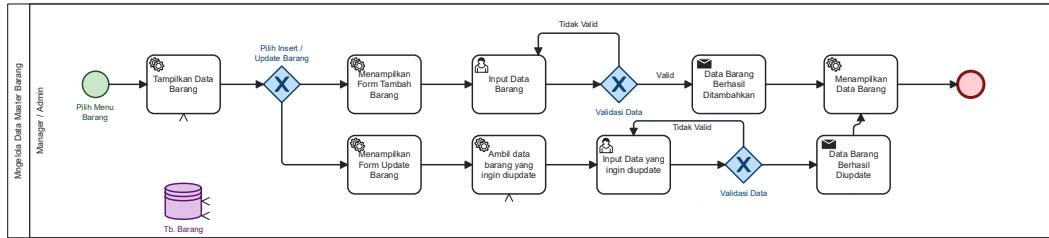
Pada Gambar 1.4, BPMN ini menjelaskan proses penambahan *staff* sesuai hak akses pengguna. *Owner* dapat menambahkan *Manajer* atau *Admin* dengan memilih toko yang diinginkan, sedangkan *Manajer* hanya dapat menambahkan *Admin* di toko yang ia kelola. Sistem akan memvalidasi data yang diinput, lalu menyimpannya ke *database* jika valid.



Gambar 1.4 BPMN Proses Menambah *Staff*

5. Proses Mengelola Data Master Barang

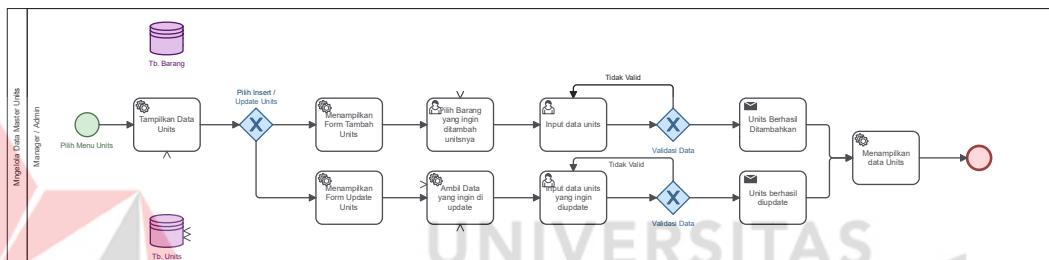
Pada Gambar 1.5, BPMN ini menjelaskan proses pengelolaan data master barang oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard* (*Manajer*, atau *Admin*). Proses dimulai ketika pengguna memilih menu barang. Pengguna dapat menambahkan atau mengubah data barang. Sistem kemudian memvalidasi data yang diinput, menyimpannya ke *database* jika valid, dan menampilkan daftar barang yang telah diperbarui.



Gambar 1.5 BPMN Proses Mengelola Data Master Barang

6. Proses Mengelola Data Master Units

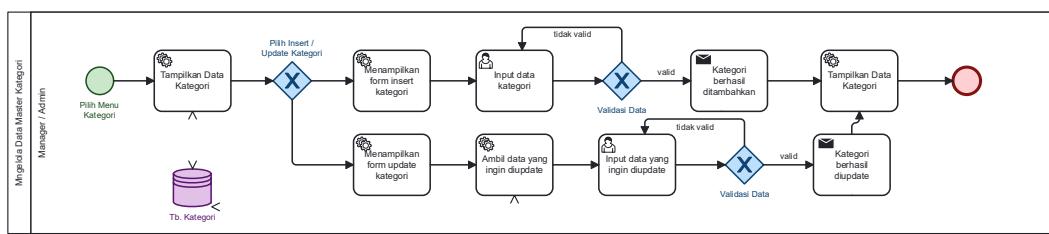
Pada Gambar 1.6, BPMN ini menjelaskan proses pengelolaan data master units oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard* (Manajer atau Admin). Proses dimulai ketika pengguna memilih menu units. Pengguna dapat menambahkan atau mengubah data unit satuan barang (misalnya: pcs, set, pack). Sistem kemudian memvalidasi data yang diinput, menyimpannya ke *database* jika valid, dan menampilkan daftar unit yang telah diperbarui.



Gambar 1.6 BPMN Proses Mengelola Data Master Units

7. Proses Mengelola Data Master Kategori

Pada Gambar 1.7, BPMN ini menjelaskan proses pengelolaan data master kategori oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard* (Manajer atau Admin). Proses dimulai ketika pengguna memilih menu kategori. Pengguna dapat menambahkan atau mengubah kategori barang (misalnya: tenda, sepatu, carrier). Sistem kemudian memvalidasi data yang diinput, menyimpannya ke *database* jika valid, dan menampilkan daftar kategori yang telah diperbarui.

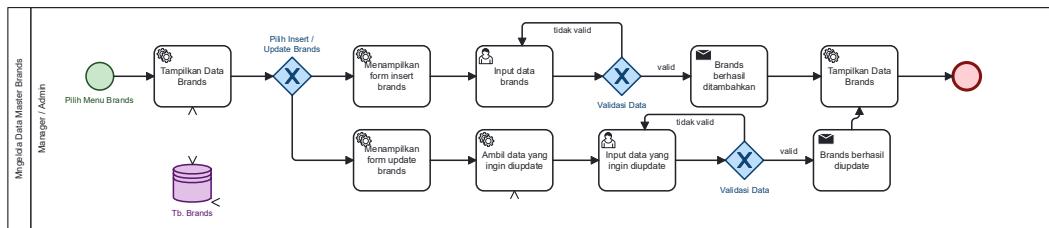


Gambar 1.7 BPMN Proses Mengelola Data Master Kategori

8. Proses Mengelola Data Master Brands

Pada Gambar 1.8, BPMN ini menggambarkan alur pengelolaan data master *brand* oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard*, seperti Manajer atau Admin. Proses dimulai ketika sistem menampilkan halaman *brands* kepada pengguna. Selanjutnya, pengguna dapat memilih untuk menambah atau mengubah data *brand*. Setelah data diisi, sistem akan melakukan pengecekan

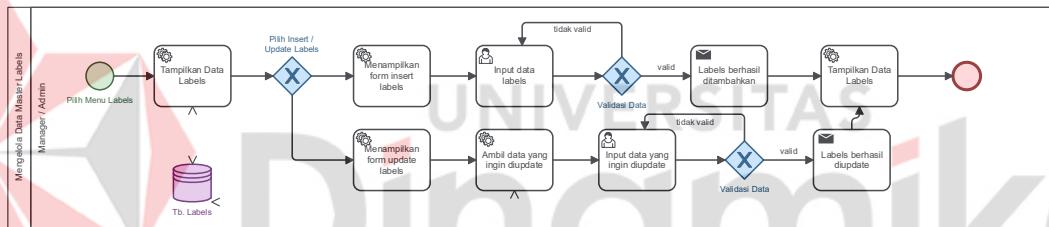
validitas data tersebut, kemudian menyimpannya ke *database* apabila valid, dan menampilkan daftar *brand* terbaru di halaman yang sama.



Gambar 1.8 BPMN Proses Mengelola Data Master *Brands*

9. Proses Mengelola Data Master *Labels*

Pada Gambar 1.9, BPMN ini menggambarkan alur pengelolaan data master *labels* oleh pengguna yang memiliki hak akses ke *dashboard*, seperti Manajer atau Admin. Proses dimulai ketika sistem menampilkan halaman *labels* kepada pengguna. Selanjutnya, pengguna dapat memilih untuk menambah atau mengubah data *labels*. Setelah data diisi, sistem akan melakukan pengecekan validitas data tersebut, kemudian menyimpannya ke *database* apabila valid, dan menampilkan daftar *labels* terbaru di halaman yang sama.

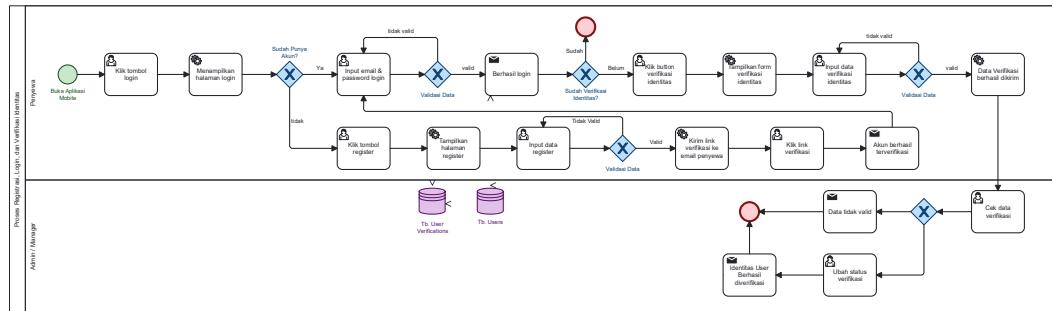


Gambar 1.9 BPMN Mengelola Data Master *Labels*

10. Proses Register, Login, dan Verifikasi Identitas Penyewa

Pada Gambar 1.10, BPMN ini menjelaskan alur proses pendaftaran akun dan verifikasi identitas bagi pengguna aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking*. Proses dimulai ketika sistem menampilkan halaman registrasi kepada calon pengguna. Pengguna mengisi data pendaftaran seperti nama, email, dan kata sandi, kemudian sistem mengirimkan tautan verifikasi ke email yang telah didaftarkan. Setelah pengguna mengklik tautan tersebut, sistem mengaktifkan akun dan mengizinkan proses *login*.

Setelah berhasil *login*, pengguna yang ingin melakukan transaksi diwajibkan melakukan verifikasi identitas. Pada tahap ini, pengguna mengunggah foto KTP dan data pendukung lainnya. Sistem kemudian meneruskan data tersebut ke Admin untuk dilakukan pengecekan kesesuaian. Apabila data valid, Admin menyetujui verifikasi dan status akun pengguna berubah menjadi ‘‘Terverifikasi’’, sehingga pengguna dapat melanjutkan melakukan penyewaan barang melalui aplikasi.



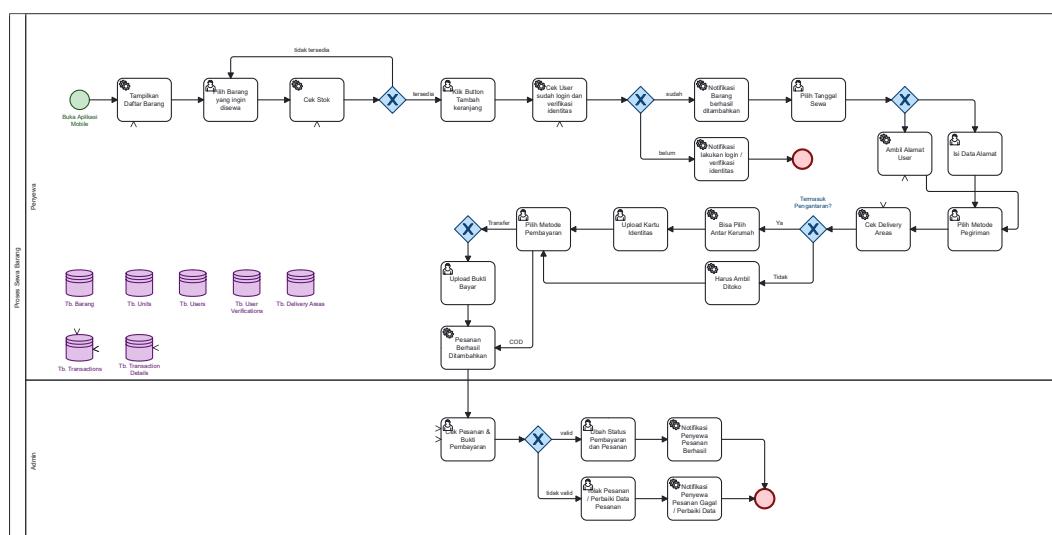
Gambar 1.10 BPMN Proses Registrasi, Login, dan Verifikasi Identitas Penyewa

11. Proses Sewa Barang

Pada Gambar 1.11, BPMN ini menjelaskan alur proses *checkout* barang pada aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking*. Proses dimulai ketika pengguna yang telah login dan terverifikasi memilih barang yang ingin disewa, kemudian menentukan tanggal sewa dan pengembalian. Selanjutnya, pengguna memilih alamat pengiriman, yang dapat diambil dari data verifikasi identitas atau diisi secara manual.

Sistem kemudian memeriksa apakah alamat tersebut masuk dalam area pengantaran yang tersedia. Jika sesuai, pengguna dapat memilih metode pengambilan barang, yaitu dikirim ke alamat atau diambil langsung di toko. Apabila memilih pengiriman, pengguna diwajibkan mengunggah foto KTP.

Setelah itu, pengguna menentukan metode pembayaran, baik transfer bank atau COD. Jika memilih transfer, bukti pembayaran harus diunggah. Sistem menyimpan data transaksi dan mengirim notifikasi ke Admin. Admin kemudian memverifikasi kelengkapan dan kebenaran pesanan serta bukti pembayaran. Jika data valid, Admin memperbarui status transaksi dan pembayaran, lalu mengubah status menjadi "Siap Dikirim" atau "Siap Diambil".



Gambar 1.11 BPMN Proses Sewa Barang

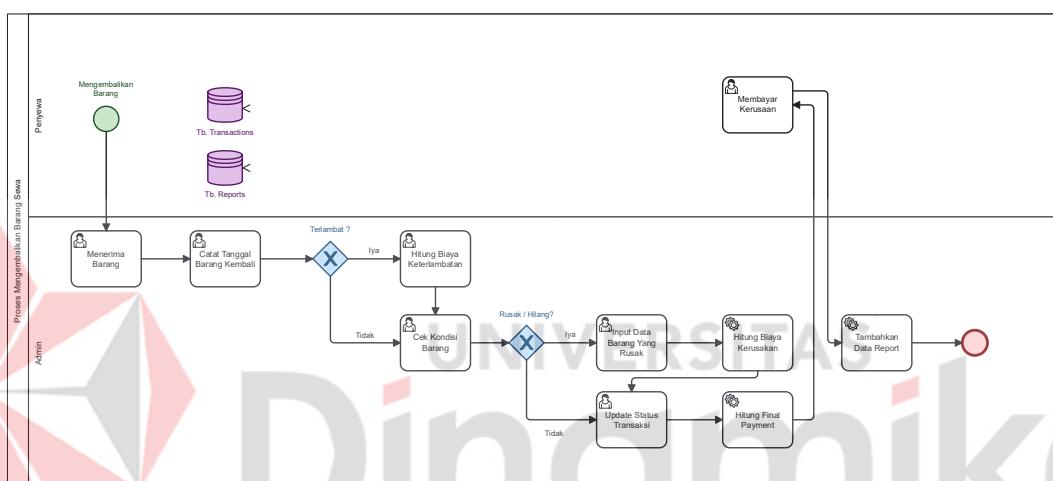
12. Proses Pengembalian Barang

Pada Gambar 1.12, BPMN ini menjelaskan alur proses pengembalian barang

pada aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking*. Proses dimulai ketika penyewa mengembalikan barang sesuai jadwal atau melalui kurir. Barang yang diterima akan diperiksa oleh Admin untuk memastikan ketepatan waktu pengembalian. Jika pengembalian terlambat, sistem menghitung denda keterlambatan.

Selanjutnya, Admin memeriksa kondisi barang. Apabila barang dalam kondisi baik, statusnya diubah menjadi “Tersedia” di sistem. Namun, jika ditemukan kerusakan atau kehilangan, sistem menghitung biaya ganti rugi sesuai kebijakan. Setelah semua biaya dihitung, sistem menampilkan total pembayaran akhir kepada penyewa.

Penyewa kemudian melakukan pelunasan biaya sewa, denda, atau ganti rugi jika ada. Setelah pembayaran selesai, transaksi dinyatakan selesai, dan sistem mencatat riwayat pengembalian barang tersebut.



Gambar 1.12 BPMN Proses Pengembalian Barang

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi informasi teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan sistem. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses persewaan peralatan hiking secara digital, yang terdiri dari empat jenis pengguna utama: *Owner*, Manajer Toko, Admin Toko, dan Penyewa. Masing-masing peran memiliki fungsionalitas yang berbeda sesuai tanggung jawabnya.

Berikut adalah kebutuhan fungsional dari masing-masing pengguna untuk aplikasi penyewaan peralatan *hiking*:

Tabel 1.15 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
<i>Owner</i>	1. Melihat laporan seluruh toko yang dimiliki 2. Menambahkan dan mengelola manajer untuk tiap toko 3. Menentukan area pengantaran untuk tiap toko (<i>delivery area</i>) 4. Melihat data transaksi dari semua toko
Manajer Toko	1. Menambahkan dan mengelola admin toko 2. Menentukan area pengantaran (<i>delivery area</i>)

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin Toko	3. Memantau laporan dan transaksi toko 1. Memverifikasi pesanan penyewaan 2. Mencatat pengembalian barang 3. Mengelola data unit barang (stok, kondisi, status ketersediaan)
Penyewa	1. Melihat dan mencari barang berdasarkan kategori/ukuran 2. Memesan barang dengan tanggal sewa dan kembali 3. Memilih metode pengambilan (antar atau ambil di toko) 4. Melihat status pesanan dan riwayat transaksi

1. *Owner:*

- a. Melihat laporan seluruh toko yang dimiliki

Fungsi ini memungkinkan *owner* untuk memantau laporan transaksi, performa penyewaan, jumlah pesanan, dan data statistik lainnya dari seluruh toko yang berada di bawah kepemilikannya. Laporan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan analisis.

- b. Menambahkan dan mengelola manajer untuk tiap toko

Fungsi ini digunakan untuk menambahkan akun manajer yang akan mengelola masing-masing toko. *Owner* dapat menetapkan toko yang dikelola oleh manajer, mengedit informasi manajer, atau menghapus akun manajer jika diperlukan.

- c. Menentukan area pengantaran untuk tiap toko

Fungsi ini memungkinkan *owner* menetapkan wilayah pengantaran (*delivery area*) yang dapat dilayani oleh masing-masing toko. Area pengantaran ditentukan berdasarkan nama kota, kecamatan, atau wilayah administratif lainnya yang valid untuk pengiriman barang.

- d. Melihat data transaksi dari semua toko

Fungsi ini memberikan akses kepada *owner* untuk melihat seluruh riwayat transaksi dari semua toko yang dimilikinya, termasuk informasi penyewa, barang yang disewa, durasi sewa, status pengembalian, dan jumlah pembayaran.

2. *Manajer Toko:*

- a. Menambahkan dan mengelola admin toko

Fungsi ini digunakan oleh manajer untuk menambahkan akun admin yang akan menangani operasional harian di toko. Manajer dapat mengubah data admin, menetapkan hak akses, atau menghapus akun admin jika diperlukan.

- b. Menentukan area pengantaran

Fungsi ini digunakan untuk menentukan wilayah pengantaran berdasarkan kota atau kecamatan yang dapat dijangkau oleh toko. Hal ini memastikan hanya pesanan dari area yang valid yang dapat diterima.

- c. Memantau laporan dan transaksi toko yang dikelolanya

Fungsi ini memungkinkan manajer melihat performa transaksi di toko yang dikelolanya, seperti jumlah penyewaan, total pendapatan, dan barang paling sering disewa.

3. *Admin Toko:*

- a. Memverifikasi pesanan penyewaan
Fungsi ini digunakan untuk memeriksa pesanan yang masuk, memverifikasi validitas penyewa (misalnya data KTP), mengecek ketersediaan stok barang, dan menyetujui atau menolak pesanan.
 - b. Mencatat pengembalian barang
Fungsi ini digunakan untuk mencatat bahwa barang telah dikembalikan oleh penyewa, termasuk mencatat kondisi barang saat kembali, serta menghitung denda jika ada keterlambatan atau kerusakan.
 - c. Mengelola data unit barang (stok, kondisi, status ketersediaan)
Fungsi ini memungkinkan admin untuk memperbarui stok barang, mengatur kondisi peralatan (baru, layak, rusak ringan, rusak berat), serta mengubah status ketersediaan barang (tersedia, sedang disewa, tidak tersedia).
4. Penyewa:
- a. Melihat dan mencari barang berdasarkan kategori/ukuran
Fungsi ini memungkinkan pengguna mencari peralatan *hiking* berdasarkan kategori seperti tenda, carrier, matras, jaket, dan juga berdasarkan ukuran seperti ukuran sepatu atau pakaian.
 - b. Memesan barang dengan tanggal sewa dan kembali
Fungsi ini digunakan untuk memilih barang, menentukan tanggal mulai sewa dan tanggal kembali, kemudian mengajukan pemesanan secara langsung melalui aplikasi mobile.
 - c. Memilih metode pengambilan (antar atau ambil di toko)
Fungsi ini memungkinkan pengguna memilih apakah barang ingin diambil langsung ke toko atau dikirim ke alamat penyewa sesuai area yang tersedia.
 - d. Melihat status pesanan dan riwayat transaksi
Fungsi ini memberikan informasi *real-time* kepada pengguna tentang status pesanan mereka, termasuk menunggu verifikasi, disetujui, dikirim, dikembalikan, atau selesai. Pengguna juga dapat melihat riwayat penyewaan sebelumnya sebagai referensi.

1.4 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking*. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Pada bab ini dijelaskan mengenai tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan, deskripsi umum sistem, serta struktur isi dokumen. Aplikasi yang dibahas berjudul “Aplikasi Layanan Persewaan Peralatan *Hiking* Berbasis Mobile”, yang dirancang untuk memudahkan proses penyewaan peralatan *hiking* secara digital oleh pengguna melalui perangkat Android dan *dashboard web* untuk pengelola.

BAB II

Pada bab ini berisi tentang informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, kriteria pengguna aplikasi, dan informasi singkat tentang pengenalan dan pelatihan untuk aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking*.

BAB III

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan cara penggunaan aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking*.

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows/Linux/macOS untuk pengguna *dashboard* admin, manajer, dan *owner*.
2. *Browser* modern seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge.
3. Web server Node.js + Express.js sebagai *backend server* untuk mengelola logika sistem dan API.
4. MySQL sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan seluruh data pengguna, barang, transaksi, dan laporan.
5. Android Studio untuk pengembangan aplikasi mobile berbasis Android (Java).
6. Postman untuk pengujian API selama proses pengembangan.
7. Visual Studio Code sebagai *text editor* untuk pengembangan *backend* dan *frontend* admin (Vue.js).
8. Git dan GitHub untuk pengelolaan versi kode dan kolaborasi.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Laptop/PC dengan spesifikasi processor Intel Core i3/Ryzen 3, RAM minimal 4GB
2. Perangkat Android yang digunakan oleh penyewa sebaiknya memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut: sistem operasi Android versi 8.0 (Oreo) atau lebih tinggi, prosesor minimal Quad-Core 1.5 GHz, RAM sebesar 3 GB, serta ruang penyimpanan internal yang tersedia minimal 100 MB.
3. Internet dengan koneksi stabil, kecepatan unduh dan unggah minimal 5 Mbps untuk kelancaran akses sistem baik di sisi pengguna maupun pengelola.

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* ini terutama dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Pengguna *Owner*
 - a. Memiliki akses terhadap seluruh data dan toko dalam sistem
 - b. Memahami alur laporan, pengelolaan manajer, dan wilayah pengantaran
2. Pengguna Manajer Toko
 - a. Mampu menambahkan admin dan mengatur area pengantaran
 - b. Memahami operasional toko dan pemantauan transaksi
3. Pengguna Admin Toko
 - a. Mampu mengelola stok barang, memverifikasi pesanan, dan mencatat pengembalian
 - b. Mengoperasikan *dashboard* melalui *browser*
4. Pengguna Penyewa
 - a. Mampu menggunakan aplikasi Android dasar
 - b. Memahami alur pemesanan barang dan pengembalian barang

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pengguna yang akan terlibat dalam penggunaan aplikasi layanan persewaan peralatan hiking diberikan panduan penggunaan berupa tutorial dan dokumentasi singkat sebelum menjalankan sistem secara penuh. Untuk pengguna admin, manajer, dan *owner*, pelatihan diberikan dalam bentuk pengenalan antarmuka *dashboard web*. Sementara bagi penyewa, aplikasi dirancang agar mudah digunakan tanpa pelatihan khusus.



BAB III

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* dibagi menjadi 4 bagian pengguna yaitu *Owner*, Manajer, Admin, dan Penyewa adalah sebagai berikut:

1. *Owner*
 - a. Menu *Dashboard*
 - b. Menu Transaksi Sewa
 - c. Menu Manajemen Toko
 - 1) Master Data Toko
 - 2) Master Data Area Pengantaran
 - d. Menu Manajemen Pengguna
Master Data *Staff* (Manajer dan Admin)
2. Manajer
 - a. Menu *Dashboard*
 - b. Menu Kelola Barang
 - 1) Data Master Barang
 - 2) Data Master *Units*
 - c. Menu Kategori
Data Master Kategori
 - d. Menu *Brands*
Data Master *Brands*
 - e. Menu Transaksi Sewa
Data Transaksi Sewa
 - f. Menu Manajemen Toko
Master Data Area Pengantaran
 - g. Menu Manajemen Pengguna
 - 1) Verifikasi Data Pelanggan
 - 2) Data Pelanggan
 - 3) Master Data Admin
3. Admin
 - a. Menu *Dashboard*
 - b. Menu Kelola Barang
 - 1) Data Master Barang
 - 2) Data Master *Units*
 - c. Menu Kategori
Data Master Kategori
 - d. Menu *Brands*
Data Master *Brands*
 - e. Menu Transaksi Sewa
 - 1) Data Master Transaksi Sewa
 - 2) Pengembalian Barang
 - 3) Input Transaksi Offline
 - 4) Update Status Transaksi
 - f. Menu Manajemen Pengguna



- 1) Verifikasi Data Pelanggan
 - 2) Data Pelanggan
4. Penyewa
 - a. Menu Daftar Barang
 - b. Menu Histori Persewaan
 - c. Menu Profil
 - d. Menu *Checkout*
 - 1) Pilih Alamat Pengantaran
 - 2) Pilih Metode Pengiriman
 - 3) Pilih Metode Pembayaran
 - 4) Unggah Dokumen (KTP / Bukti Transfer bila diperlukan)

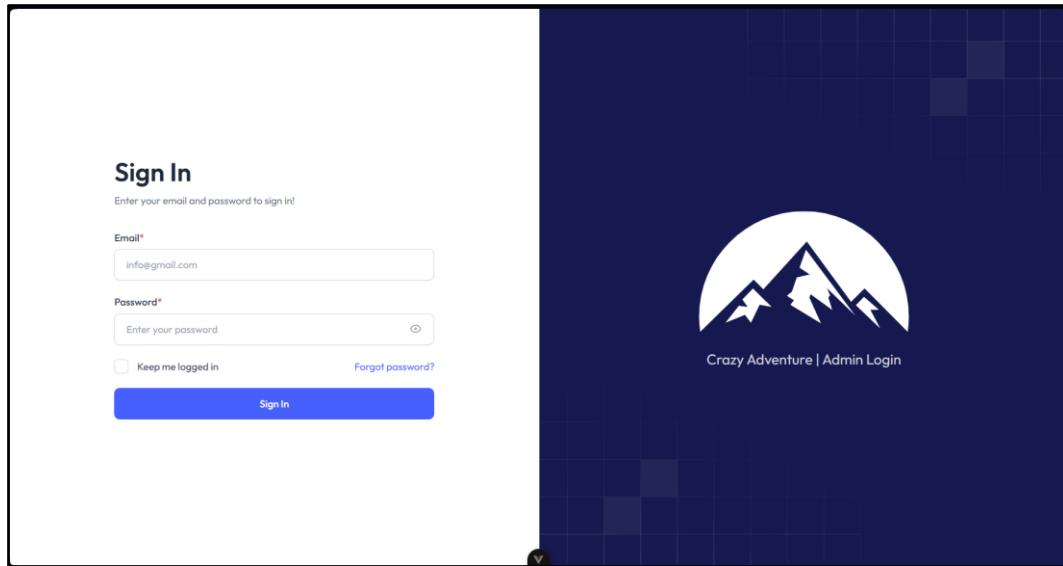
3.2 Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, kapan data harus dimutakhirkan, dan tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

3.2.1 Cara Membuka Situs

Untuk memulai akses terhadap aplikasi layanan persewaan peralatan *hiking* ikuti langkah berikut ini:

1. Pengguna membuka *command prompt* atau *terminal* pada direktori proyek *backend*, kemudian memastikan seluruh dependensi telah terpasang. Selanjutnya jalankan perintah `npm run dev`, hingga muncul notifikasi bahwa *server* telah berjalan pada port: 3000 dengan *full url* `http://localhost:3000`.
2. Setelah *backend* aktif, pengguna membuka *terminal* pada direktori proyek *frontend*. Pastikan dependensi sudah terinstal, lalu jalankan perintah seperti `npm run dev`. Proses ini akan memulai *server* pengembangan *frontend* dan menghasilkan alamat lokal yang akan digunakan untuk mengakses aplikasi, misalnya `http://localhost:5173/`.
3. Setelah *backend* dan *frontend* berjalan, pengguna membuka *website* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge. Masukkan alamat URL lokal yang dihasilkan oleh *server frontend*, contohnya `http://localhost:5173`, pada kolom alamat (*address bar*) dan tekan tombol enter, maka akan ditampilkan halaman *login* untuk pengguna *dashboard* seperti pada Gambar 3.1.

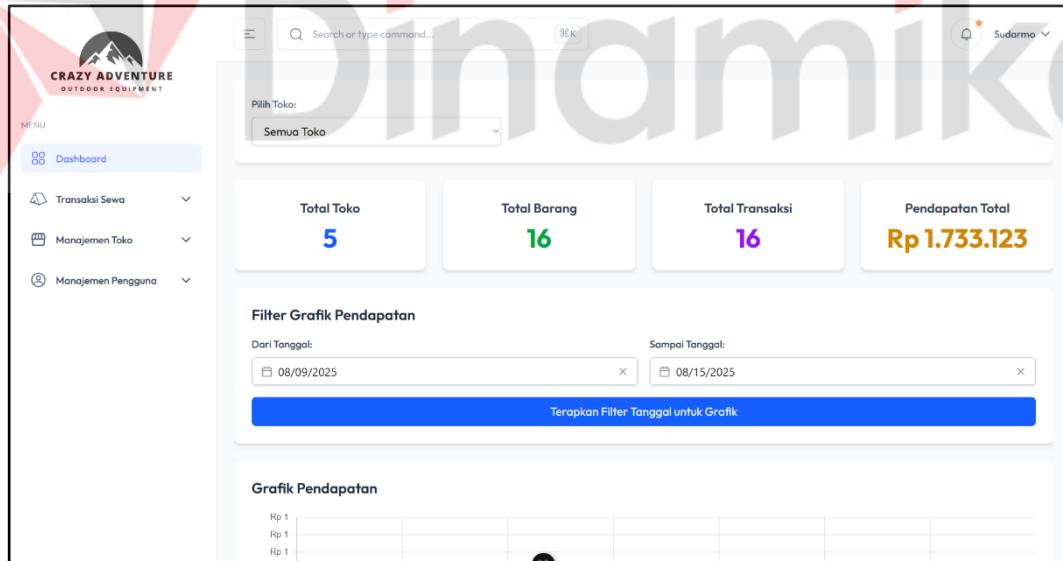


Gambar 3.1 Halaman *Login Dashboard*

3.2.2 Cara Mengoperasikan *Control Panel Owner*

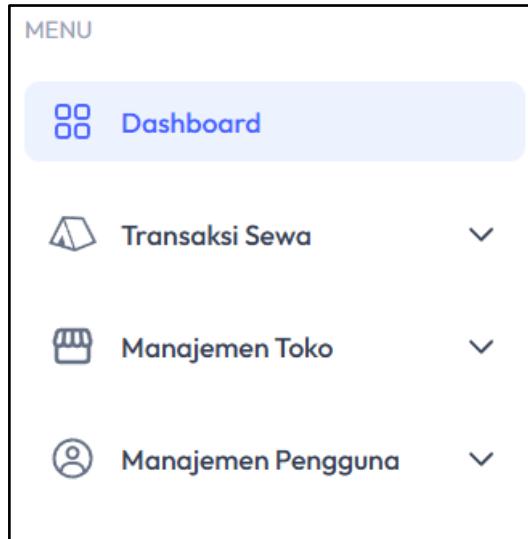
Bagian ini menjelaskan penggunaan *dashboard owner* untuk memantau semua toko.

- Setelah login sebagai *owner*, halaman *dashboard* akan langsung menampilkan ringkasan data semua toko yang dimiliki, seperti jumlah pesanan, barang paling sering disewa, dan pendapatan. Tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Halaman *Dashboard Owner*

- Pada Gambar 3.3 menampilkan struktur menu untuk *owner*. Menu ini mencakup opsi untuk melihat transaksi sewa, mengelola toko, dan memanajemen pengguna atau *staff* toko.

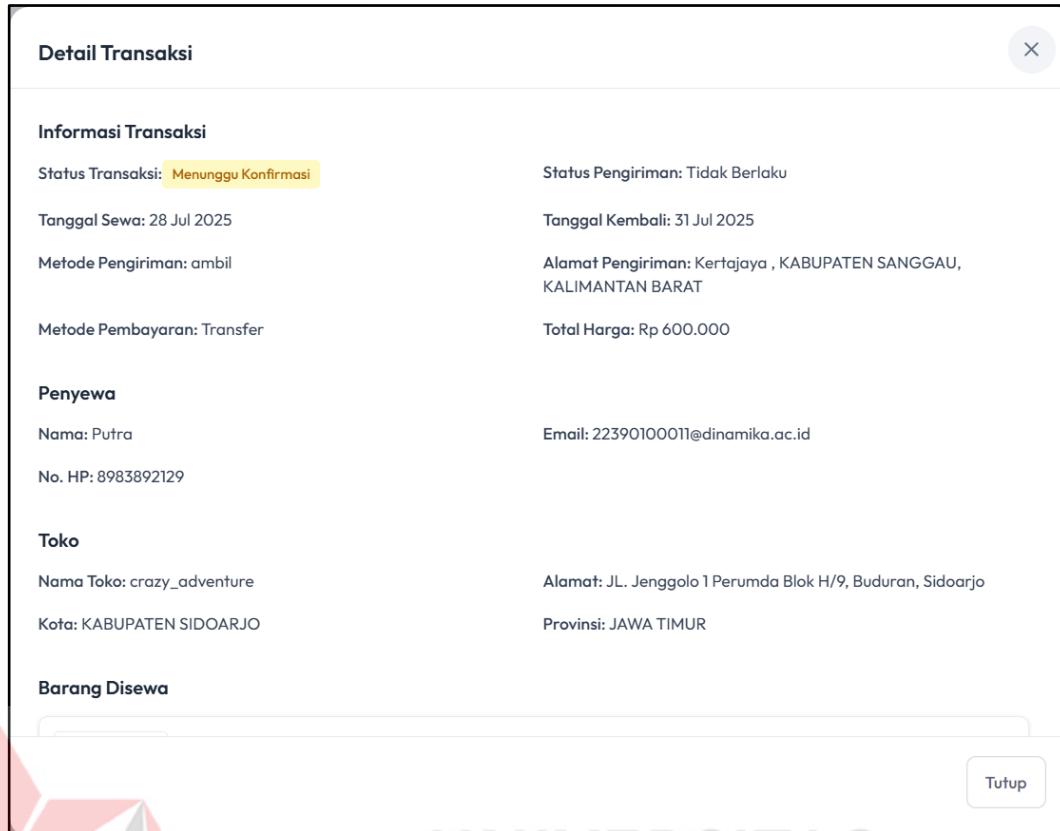


Gambar 3.3 Struktur Menu *Owner*

3. Pada Gambar 3.4 menunjukkan tampilan daftar transaksi persewaan peralatan *hiking* dengan menampilkan tabel yang diharapkan memudahkan *owner* untuk melihat transaksi terbaru dari semua toko yang dimiliki *owner*. Serta terdapat modal agar *owner* dapat lebih jelas melihat detail transaksi dari setiap transaksi yang sudah dibuat seperti pada Gambar 3.5.

No	Nama Penyewa	Tanggal Transaksi	Tanggal Sewa	Metode Pengantaran	Status Pengiriman	Status Transaksi	Total Harga	Aksi
1	Putra	28 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil	Tidak Berlaku	Menunggu Konfirmasi	Rp 600.000	Detail
2	Hello	28 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil Di Toko	Tidak Berlaku	Telah Kembali	Rp 40.000	Detail
3	Putra	28 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil Di Toko	Tidak Berlaku	Telah Kembali	Rp 123.123	Detail
4	Udin	27 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil Di Toko	Tidak Berlaku	Telah Kembali	Rp 90.000	Detail
5	Dadhil	27 Jul 2025	24 Jul 2025	Ambil Di Toko	Tidak Berlaku	Telah Kembali	Rp 60.000	Detail

Gambar 3.4 Halaman Semua Transaksi Sewa *Owner*



Gambar 3.5 Modal Detail Transaksi Sewa

4. Pada Gambar 3.6 menampilkan daftar data toko yang terdaftar di sistem. Setiap baris berisi nama toko, alamat, kota, dan nomor telepon. Di bagian kanan atas terdapat tombol Tambah Toko untuk menambahkan data toko baru.

CRAZY ADVENTURE
OUTDOOR EQUIPMENT

SEARCH OR TYPE COMMAND... 36K Sudarmo

Home > Semua Toko

Manajemen Toko

Tabel Toko

Tambah Toko

Semua Toko

Aksi

No	Nama Toko	Alamat	Kota	Telepon	Status	Aksi
1	crazy_adventure	JL. Jenggolo 1 Perumda Blok H/9, Buduran, Sidoarjo	KABUPATEN SIDOARJO	08983892129	Aktif	Edit
2	Crazy Adventure 2	Hallow	KOTA SURABAYA	0883892129	Aktif	Edit
3	Crazy Adventure 3	Jl Mana Hati	KOTA JAKARTA TIMUR	08983892129	Aktif	Edit
4	Crazy Adventure Undika	Jl MERR	KOTA SURABAYA	08983892129	Aktif	Edit
5	Crazy Adventure MERR	MERR	KOTA SURABAYA	08983892129	Aktif	Edit

Previous Page 1 of 1 Next

Gambar 3.6 Halaman Daftar Semua Toko

5. Pada Gambar 3.7 adalah tampilan formulir penambahan toko baru yang akan muncul setelah tombol Tambah Toko ditekan. Formulir ini berisi kolom

pengisian seperti nama toko, alamat lengkap, nomor telepon, dan deskripsi singkat. Setelah data diisi, tombol Simpan ditekan untuk menyimpan toko ke sistem dan akan muncul *alert* sederhana seperti pada Gambar 3.8.

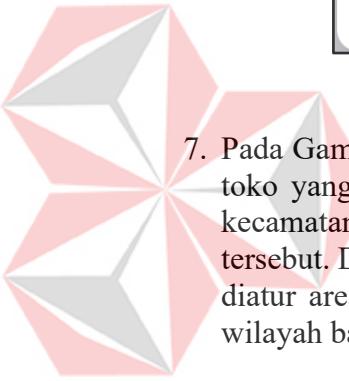
The screenshot shows the 'Form Tambah Toko' (Add Store Form) in the Crazy Adventure application. The left sidebar has a logo for 'CRAZY ADVENTURE OUTDOOR EQUIPMENT' and a 'MENU' section with options like 'Dashboard', 'Transaksi Sewa', 'Manajemen Toko' (selected), 'Area Pengontoran', and 'Manajemen Pengguna'. The main area is titled 'Form Tambah Toko' and contains sections for 'Informasi Toko' (Store Information) and 'Radius Pengiriman (Opsiional)' (Optional Delivery Radius). The 'Informasi Toko' section includes fields for 'Nama Toko' (Store Name), 'Alamat' (Address), 'Provinsi Toko' (Province), 'Kota/Kabupaten Toko' (City/Town), and 'Telepon' (Phone Number). There is also a checkbox for 'Tambahkan Radius Pengiriman' (Add Delivery Radius). A blue 'Tambah Toko' (Add Store) button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.7 Form Tambah Toko



Gambar 3.8 Alert Toko Berhasil Ditambahkan

6. Pada Gambar 3.9 menampilkan *modal* edit toko yang muncul ketika *Owner* menekan ikon Edit pada daftar toko. *Modal* ini memiliki isian yang sama seperti penambahan toko, namun datanya sudah terisi sesuai dengan toko yang dipilih. Setelah melakukan perubahan, tombol Simpan digunakan untuk memperbarui data toko tersebut.



Edit Toko

Nama Toko
crazy_adventure

Alamat
JL. Jenggolo 1 Perumda Blok H/9, Buduran, Sidoarjo

Kota
KABUPATEN SIDOARJO

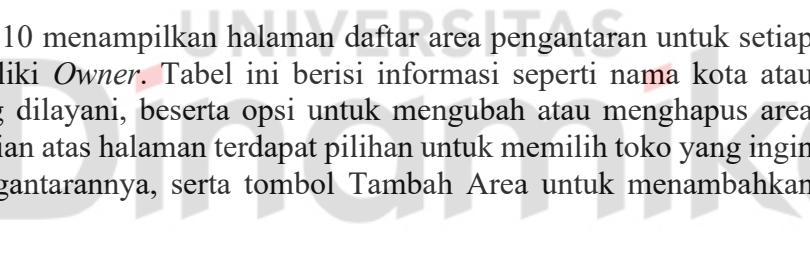
Telepon
08983892129

Status Toko
Aktif

Batal **Simpan Perubahan**

Gambar 3.9 Modal Edit Toko

7. Pada Gambar 3.10 menampilkan halaman daftar area pengantaran untuk setiap toko yang dimiliki *Owner*. Tabel ini berisi informasi seperti nama kota atau kecamatan yang dilayani, beserta opsi untuk mengubah atau menghapus area tersebut. Di bagian atas halaman terdapat pilihan untuk memilih toko yang ingin diatur area pengantarannya, serta tombol Tambah Area untuk menambahkan wilayah baru.

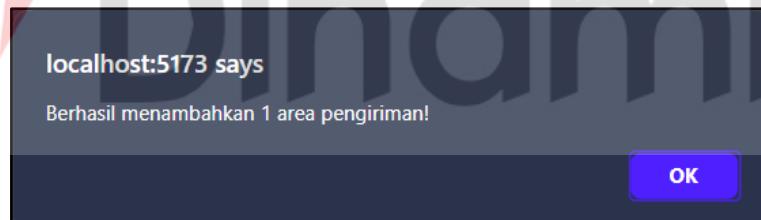


No	Kecamatan	Kota	Provinsi	Toko	Aksi
1	BUDURAN	KABUPATEN SIDOARJO	JAWA TIMUR	crazy_adventure	Edit Hapus
2	PASAR MINGGU	KOTA JAKARTA SELATAN	DKI JAKARTA	crazy_adventure	Edit Hapus
3	KOTAANYAR	KABUPATEN PROBOLINGGO	JAWA TIMUR	crazy_adventure	Edit Hapus
4	PALMERAH	KOTA JAKARTA BARAT	DKI JAKARTA	Crazy Adventure 3	Edit Hapus
5	GEMPOL	KABUPATEN PASURUAN	JAWA TIMUR	Crazy Adventure 3	Edit Hapus
6	KENJERAN	KOTA SURABAYA	JAWA TIMUR	Crazy Adventure Undika	Edit Hapus
7	JAMBANGAN	KOTA SURABAYA	JAWA TIMUR	Crazy Adventure Undika	Edit Hapus

Gambar 3.10 Halaman Semua Area Pengiriman *Owner*

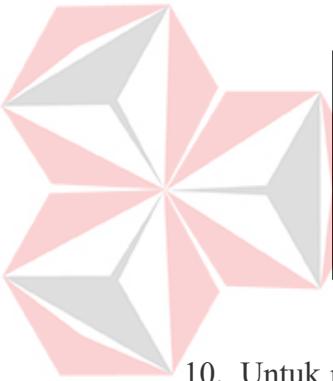
- Pada Gambar 3.11 adalah tampilan formulir penambahan area pengantaran yang muncul setelah tombol Tambah Area ditekan. Formulir ini memiliki kolom pengisian seperti nama kota/kabupaten, kecamatan, provinsi dan pemilihan toko yang ingin ditambahkan *delivery areas*nya oleh *owner*. Setelah kolom diisi, *owner* dapat menekan tombol Simpan untuk menambahkan area baru setelah itu akan muncul *alert* sederhana anda berhasil menambahkan *delivery areas* seperti pada Gambar 3.12.

Gambar 3.11 Form Tambah Area Pengiriman *Owner*



Gambar 3.12 Alert Berhasil Menambahkan Area Pengiriman

- Pada Gambar 3.13 menampilkan *modal* edit area pengantaran yang akan muncul ketika *Owner* menekan ikon Edit pada salah satu baris area yang ada di tabel seperti pada Gambar 3.10. Formulir ini sudah terisi otomatis dengan data area yang dipilih sehingga *Owner* hanya perlu melakukan perubahan yang diperlukan. Setelah diperbarui, tombol Simpan ditekan untuk menyimpan perubahan dan jika berhasil maka akan muncul alert sederhana seperti pada Gambar 3.14.



Edit Area Pengiriman

Provinsi
JAWA TIMUR

Kota
KABUPATEN TRENGGALEK

Kecamatan
POGALAN

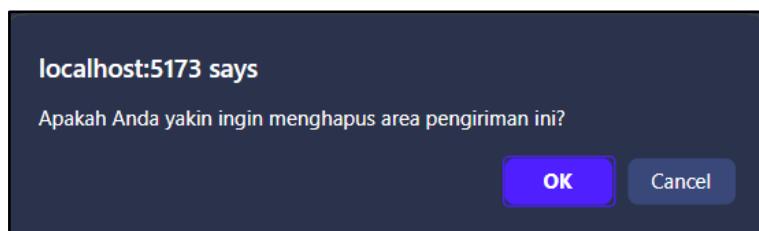
Toko Terkait
crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO

Pilih toko untuk area pengiriman ini.

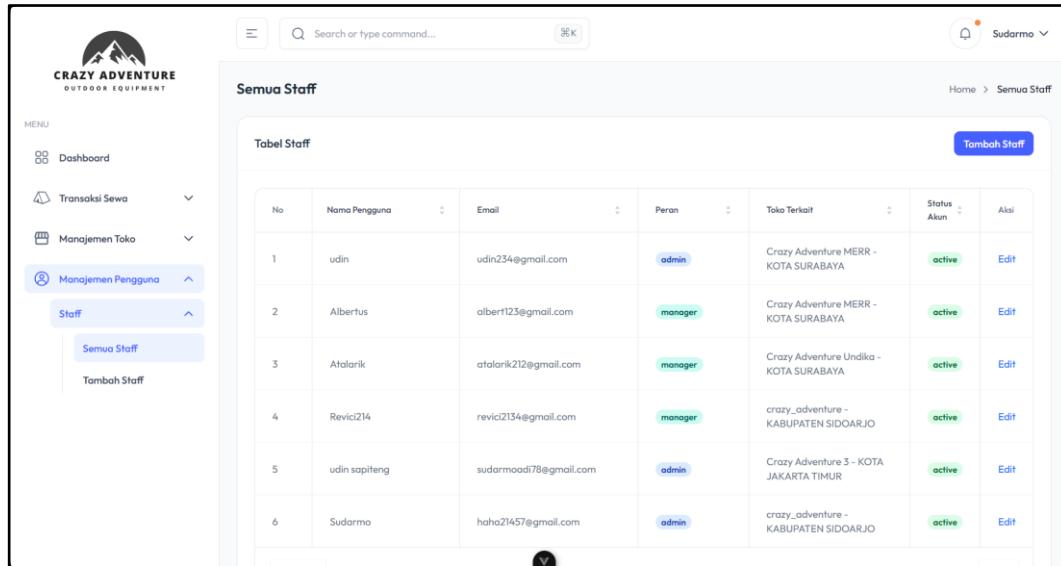
Batal Simpan Perubahan

Gambar 3.13 *Modal Edit Area Pengiriman*Gambar 3.14 *Alert Area Pengiriman Berhasil Diperbarui*

- Untuk menghapus area pengantaran, *Owner* dapat menekan ikon Hapus pada baris area yang diinginkan seperti tampilan pada Gambar 3.10. Setelah itu, sistem akan menampilkan jendela konfirmasi seperti pada Gambar 3.15. Jika tombol Ya, Hapus ditekan, maka area tersebut akan dihapus dari daftar dan tidak lagi tersedia untuk dipilih oleh penyewa.

Gambar 3.15 *Alert Konfirmasi Hapus Area Pengiriman*

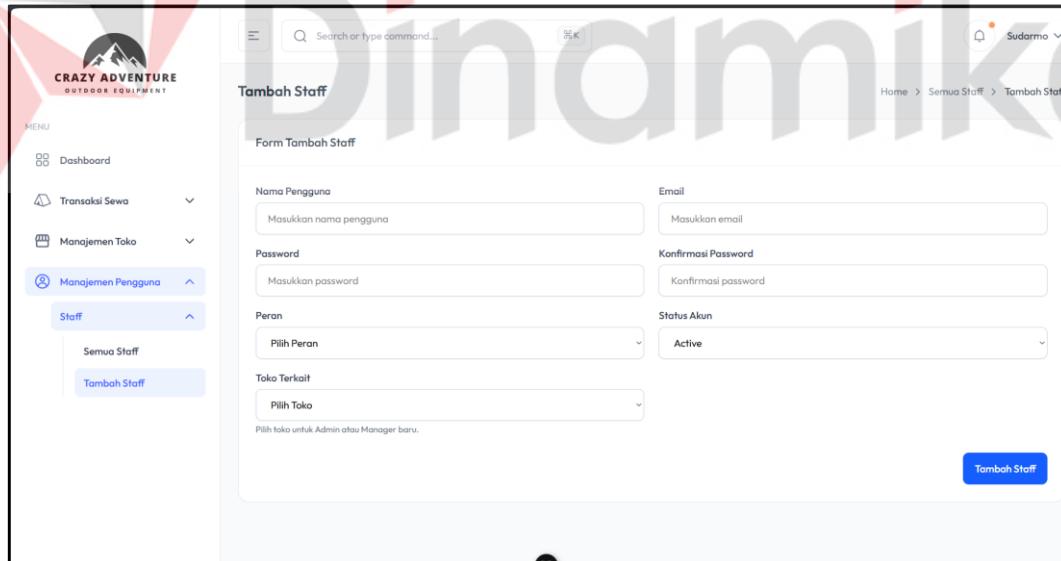
- Pada Gambar 3.16 menampilkan halaman *staff* terdiri dari manajer dan admin pada seluruh toko. Tabel ini berisi informasi seperti nama *staff*, peran (manajer atau admin), toko yang dikelola, alamat email, dan status akun. Di bagian kanan atas halaman terdapat tombol Tambah *Staff* untuk menambahkan akun baru, serta di setiap baris tabel tersedia ikon untuk mengedit *staff*.



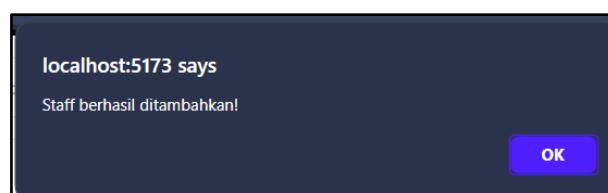
No	Nama Pengguna	Email	Peran	Toko Terkait	Status Akun	Aksi
1	udin	udin234@gmail.com	admin	Crazy Adventure MERR - KOTA SURABAYA	active	Edit
2	Alberfus	albert123@gmail.com	manager	Crazy Adventure MERR - KOTA SURABAYA	active	Edit
3	Atalarik	ataralik212@gmail.com	manager	Crazy Adventure Undika - KOTA SURABAYA	active	Edit
4	Revici214	revici2134@gmail.com	manager	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
5	udin sapiteng	sudarmoadi78@gmail.com	admin	Crazy Adventure 3 - KOTA JAKARTA TIMUR	active	Edit
6	Sudarmo	haha2145@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit

Gambar 3.16 Halaman Semua Staff

12. Pada Gambar 3.17 adalah tampilan formulir penambahan *staff* yang akan muncul setelah tombol Tambah Staff ditekan. Formulir ini memuat kolom pengisian seperti nama lengkap, email, kata sandi, peran pengguna (manajer atau admin), serta toko yang akan dikelola. Setelah semua data diisi dengan benar, Owner dapat menekan tombol Simpan untuk membuat akun *staff* baru jika berhasil maka akan muncul alert sederhana seperti pada Gambar 3.18.

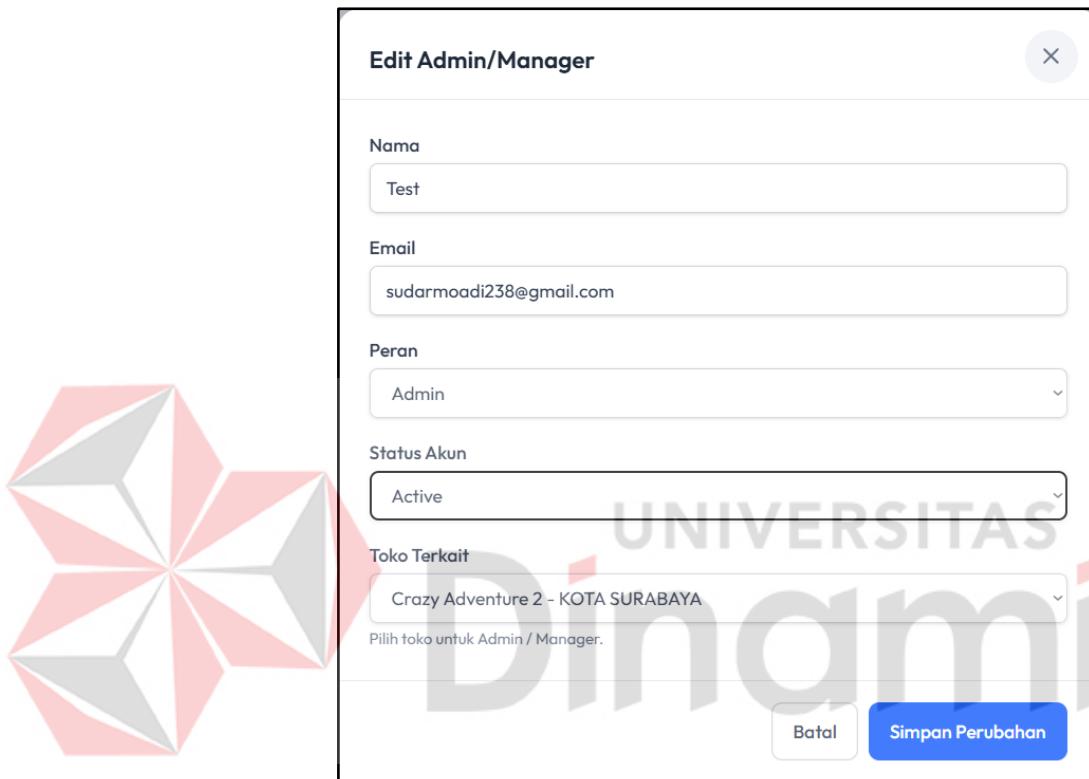


Gambar 3.17 Form Tambah Staff

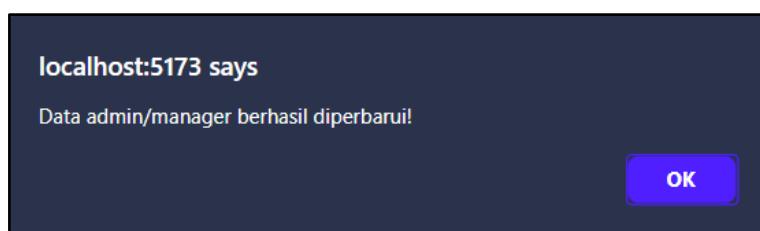


Gambar 3.18 Alert Staff Berhasil Ditambahkan

13. Pada Gambar 3.19 menampilkan *modal edit staff* yang muncul ketika *Owner* menekan ikon Edit pada salah satu baris tabel *staff* pada Gambar 3.16. *Modal* ini sudah terisi otomatis dengan data yang ada, sehingga *Owner* dapat mengubah informasi seperti nama, email, toko yang dikelola, atau bahkan mengubah peran *staff*. Pada bagian status, terdapat pilihan *Active* untuk mengaktifkan akun, atau *Suspended* untuk menonaktifkan sementara. Setelah perubahan dilakukan, tombol Simpan digunakan untuk memperbarui data *staff* dan jika berhasil akan muncul *alert* seperti pada Gambar 3.20.



Gambar 3.19 *Modal Edit Staff*

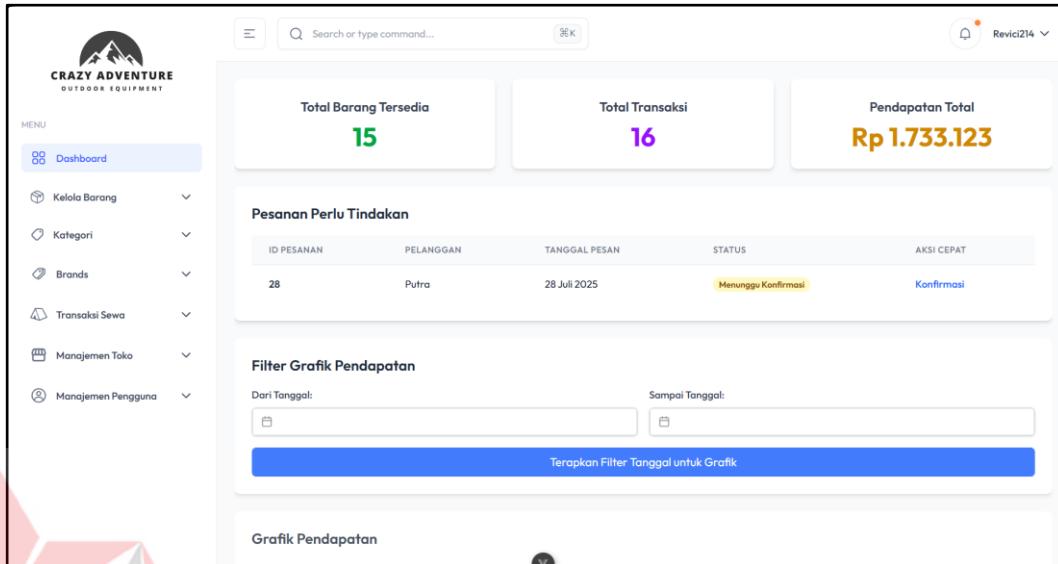


Gambar 3.20 *Alert Staff Berhasil Diperbarui*

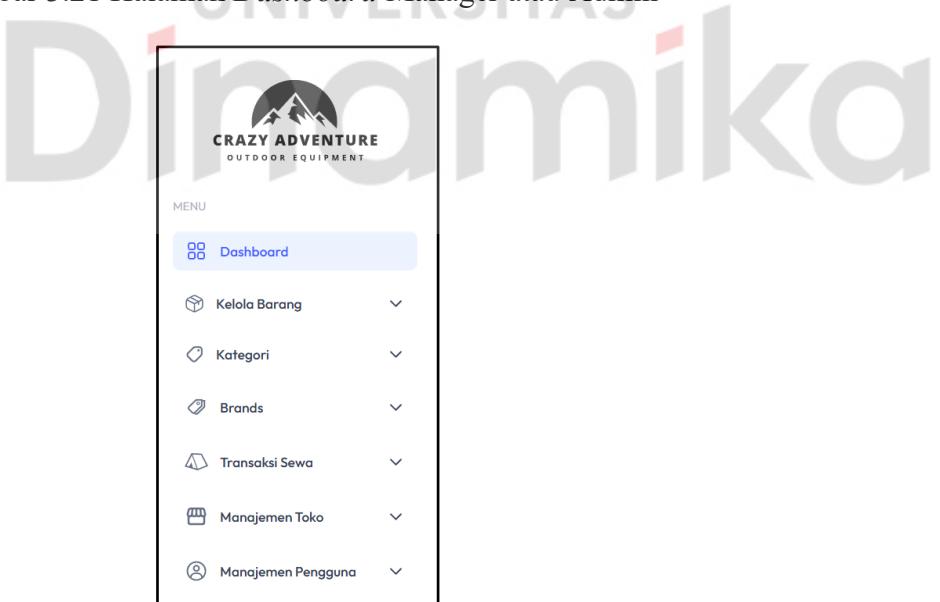
3.2.3 Cara Mengoperasikan *Control Panel Manager* dan *Admin*

Pada bagian ini akan dijelaskan langkah-langkah mengoperasikan *dashboard* untuk Manajer dan Admin agar dapat memantau kondisi toko, mengelola barang, kategori, merek, transaksi sewa, serta data pelanggan. Perbedaan antara keduanya adalah Manajer memiliki akses tambahan untuk mengelola admin toko (Master Data Admin) dan mengatur area pengantaran toko (Master Data Area Pengantaran), sedangkan Admin tidak memiliki akses pada dua menu tersebut.

- Pada Gambar 3.21 menampilkan halaman *dashboard* untuk Manajer atau Admin setelah berhasil *login*. Halaman ini berisi ringkasan informasi toko yang dikelola, seperti pesanan yang perlu tindakan, pendapatan toko, dan serta transaksi terbaru. Di bagian tengah terdapat grafik penyewaan barang berdasarkan periode waktu tertentu, sedangkan di bagian bawah terlihat daftar pesanan terbaru dengan status masing-masing.



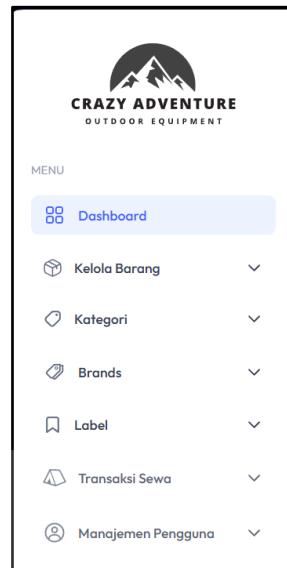
Gambar 3.21 Halaman *Dashboard* Manager atau Admin



Gambar 3.22 Struktur Menu Manager

- Pada Gambar 3.22 menampilkan struktur menu untuk Manajer. Menu ini mencakup opsi *Dashboard*, Kelola Barang (Data Master Barang dan Data Master Units), Kategori (Data Master Kategori), Brands (Data Master Brands), Transaksi Sewa (Data Transaksi Sewa), Manajemen Toko (Master Data Area Pengantaran), serta Manajemen Pengguna (Verifikasi Data Pelanggan, Data Pelanggan, dan Master Data Admin).

3. Pada Gambar 3.23 menampilkan struktur menu untuk Admin. Menu ini mencakup opsi Dashboard, Kelola Barang (Data Master Barang dan Data Master Units), Kategori (Data Master Kategori), *Brands* (Data Master *Brands*), Transaksi Sewa (Data Master Transaksi Sewa, Pengembalian Barang, Input Transaksi Offline, Update Status Transaksi), serta Manajemen Pengguna (Verifikasi Data Pelanggan dan Data Pelanggan).



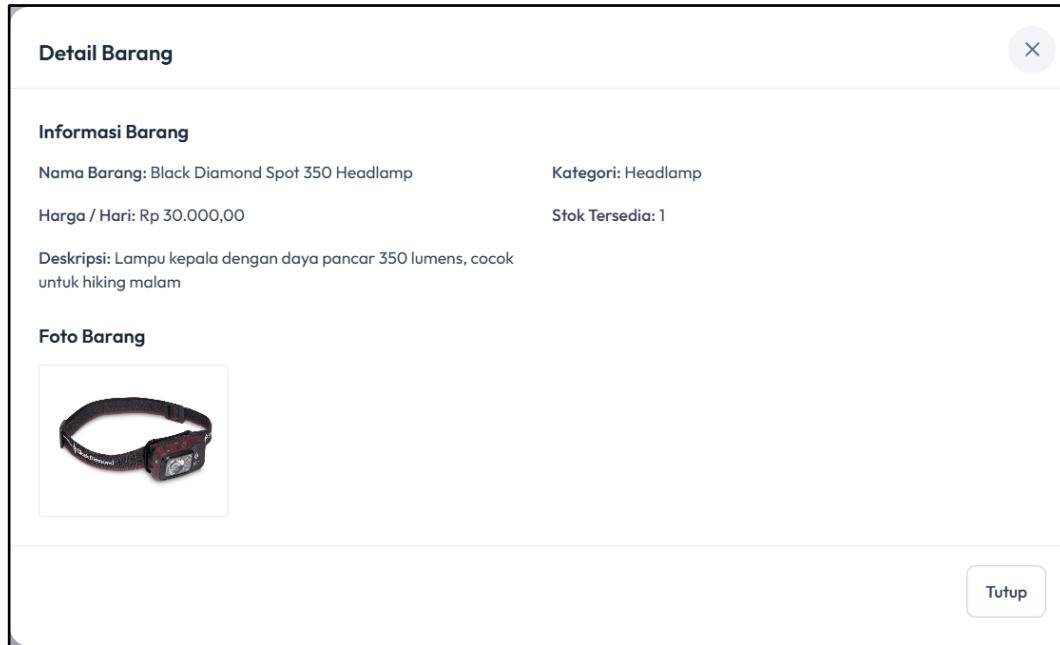
Gambar 3.23 Struktur Menu Admin

4. Pada Gambar 3.24 menampilkan halaman tabel barang yang memuat daftar seluruh barang yang ada di toko. Tabel ini menampilkan informasi seperti nama barang, kategori, harga / hari dan stok. Tombol detail di sebelah kanan itu untuk melihat lebih detail mengenai barang seperti pada Gambar 3.25. Di bagian kanan atas halaman terdapat tombol Tambah Barang untuk menambahkan barang baru.

The screenshot shows the 'Kelola Barang' (Manage Products) page. The left sidebar has a 'Dashboard' button highlighted in blue under the 'Kelola Barang' section. The main area displays a table titled 'Tabel Barang' (Product Table) with the following data:

No	Gambar	Nama Barang	Kategori	Harga / Hari	Stok Teredia	Aksi
1		Therm-a-Rest NeoAir XTherm	Sleeping Bag	Rp 90.000,00	1	detail edit
2		The North Face Ultra Fastpack IV	Sepatu	Rp 100.000,00	1	detail edit
3		Sea to Summit Comfort Plus Insulated Mat	Matras	Rp 50.000,00	1	detail edit
4		Salomon Quest 4D 3	Sepatu	Rp 120.000,00	1	detail edit

Gambar 3.24 Halaman Semua Barang



Gambar 3.25 Modal Detail barang

5. Pada Gambar 3.26 adalah tampilan formulir penambahan barang yang muncul setelah tombol Tambah Barang ditekan. Formulir ini berisi kolom nama barang, kategori, merek, deskripsi, gambar barang, dan lain lainnya. Setelah semua diisi, tombol Simpan ditekan untuk menambahkan barang ke daftar.

The image shows the 'Tambah Barang' (Add Product) form. The left sidebar shows a navigation menu with 'Dashboard', 'Kelola Barang' (selected), 'Barang' (selected), 'Semua Barang', 'Tambah Barang' (selected), 'Units', 'Kategori', 'Brands', 'Label', 'Transaksi Sewa', and 'Manajemen Pengguna'. The main form area has fields for 'Nama Barang' (Name), 'Deskripsi Barang' (Description), 'Harga Sewa / Hari' (Daily Rent Price) set to Rp 0, and a 'Submit' button. To the right, there are sections for 'Kategori' (Category), 'Pilih Kategori' (Select Category), 'Brand' (Brand), 'Pilih Brand' (Select Brand), 'Label' (Label), and 'Pilih Label' (Select Label).

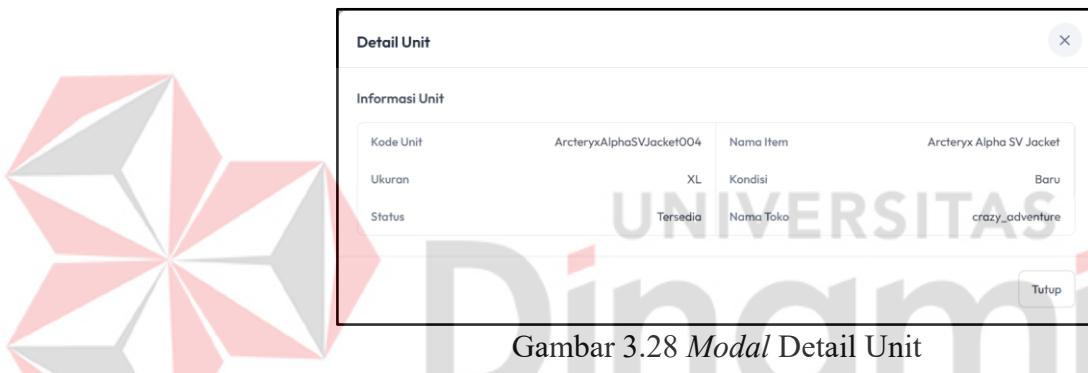
Gambar 3.26 Form Tambah Barang

6. Pada Gambar 3.27 menampilkan halaman units yang berisi daftar unit dari setiap barang. Tabel ini memuat kode unit, kondisi barang (baru, second, rusak ringan, dll), nama item, ukuran, dan status ketersediaan. Pengguna dapat menambahkan unit baru atau mengubah data unit. Untuk melihat lebih detail lagi datanya bisa klik tombol detail yang ada pada Gambar 3.27 sehingga akan muncul *modal* seperti pada Gambar 3.28.

The screenshot shows a table titled 'Tabel Units' with the following data:

No	Kode Unit	Nama Item	Ukuran	Kondisi	Status	Aksi
1	ArcteryxAlphaSVJacket004	Arcteryx Alpha SV Jacket	XL	Baru	Tersedia	Detail Edit
2	ArcteryxAlphaSVJacket003	Arcteryx Alpha SV Jacket	L	Baru	Tersedia	Detail Edit
3	ArcteryxAlphaSVJacket002	Arcteryx Alpha SV Jacket	M	Baru	Tersedia	Detail Edit
4	ArcteryxAlphaSVJacket001	Arcteryx Alpha SV Jacket	S	Baru	Disedia	Detail Edit
5	ArcteryxAlphaSVJacket005	Arcteryx Alpha SV Jacket	XL	Baru	Tersedia	Detail Edit
6	ArcteryxAlphaSVJacket006	Arcteryx Alpha SV Jacket	L	Baru	Tersedia	Detail Edit

Gambar 3.27 Halaman Semua Units



Gambar 3.28 Modal Detail Unit

7. Pada Gambar 3.29 menampilkan form untuk menambahkan data units, admin atau manager dapat memilih mau menambahkan unitsnya berapa banyak dengan mengklik button tambah unit jika selesai maka admin atau manager dapat mengklik button submit untuk menambahkan data unit ke database.

The form has the following fields:

- Pilih Barang: A dropdown menu with the placeholder "-- Pilih Barang --".
- Kode Unit: An input field.
- Ukuran: An input field with the placeholder "Ukuran (misal: 42, L, Regular)".
- Kondisi: A dropdown menu with the placeholder "Baru".
- + Tambah Unit: A button to add more items.
- Submit: A button to submit the form.

Gambar 3.29 Form Tambah Units

8. Pada Gambar 3.30 menunjukkan halaman data kategori yang memuat daftar kategori barang seperti tenda, carrier, jaket, sepatu, dan lainnya. Di halaman ini, pengguna dapat menambahkan kategori baru atau mengubah nama kategori yang ada dengan mengklik tombol edit sehingga muncul *modal* seperti pada Gambar 3.31.

No	Nama Kategori	Aksi
1	Tenda	edit
2	Sepatu	edit
3	Sleeping Bag	edit
4	Tas Ransel	edit
5	Peralatan Masak	edit
6	Jaket Outdoor	edit
7	Headlamp	edit
8	Matras	edit
9	Pakaian	edit

Gambar 3.30 Halaman Semua Kategori



Gambar 3.31 *Modal* Edit Kategori

9. Pada Gambar 3.32 menampilkan form untuk menambahkan data kategori barang admin atau manager akan memasukkan nama kategori, setelah itu jika sudah maka akan menekan button submit untuk menambahkan data ke *database*.

Tambah Kategori

Form Tambah Kategori

Nama Kategori*

Submit

Gambar 3.32 Form Tambah Kategori

Semua Brands

Tabel Brands

No	Nama Brands	Aksi
1	Arc'teryx	Edit
2	Deuter	Edit
3	Eiger	Edit
4	The North Face	Edit
5	Salomon	Edit
6	Sea to Summit	Edit
7	MSR	Edit
8	Black Diamond	Edit
9	Therm-a-Rest	Edit

Gambar 3.33 Halaman Semua Brands

Edit Brands

Nama Brands

Arc'teryx

Batal Simpan

Gambar 3.34 Modal Edit Brands

- Pada Gambar 3.33 menunjukkan halaman data *brands* yang memuat daftar

brands seperti Eiger, Salomon, dan Arc'teryx. Di halaman ini, pengguna dapat menambahkan *brands* baru atau mengubah nama *brands* yang ada dengan mengklik tombol edit sehingga muncul *modal* seperti pada Gambar 3.34.

- Pada Gambar 3.35 menampilkan form untuk menambahkan data *brands* admin atau manager akan memasukkan nama brand, setelah itu jika sudah maka akan menekan button submit untuk menambahkan data ke *database*.

The screenshot shows the 'Tambah Brands' (Add Brand) form. On the left is a sidebar menu with 'Brands' selected. The main area has a title 'Tambah Brands' and a sub-section 'Form Tambah Brands'. It contains a single input field labeled 'Nama Brands *' and a blue 'Submit' button.

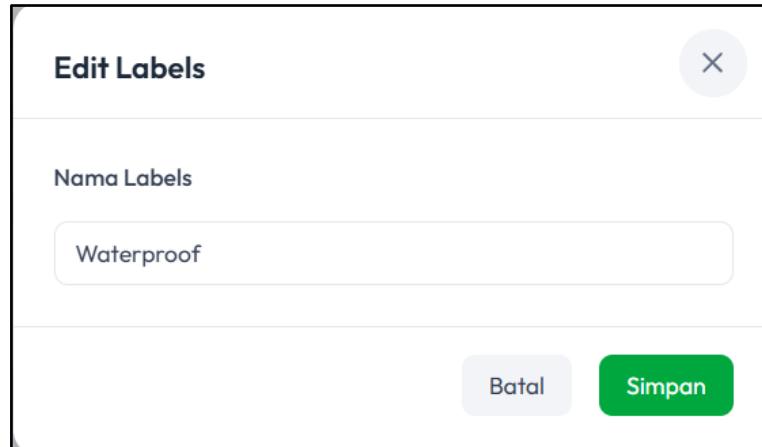
Gambar 3.35 Form Tambah *Brands*

- Pada Gambar 3.36 menunjukkan halaman Data Labels yang memuat daftar label seperti *waterproof*, *ultralight*, *breathable*, dan lainnya. Di halaman ini, pengguna dapat menambahkan label baru atau mengubah nama label yang sudah ada dengan menekan tombol Edit pada baris yang diinginkan, sehingga akan muncul *modal* pengeditan seperti pada Gambar 3.37.

The screenshot shows the 'Semua Label' (All Labels) page. On the left is a sidebar menu with 'Label' selected. The main area has a title 'Semua Label' and a sub-section 'Tabel Label'. It displays a table with the following data:

No	Nama Label	Aksi
1	Waterproof	Edit
2	Lightweight	Edit
3	Durable	Edit
4	Breathable	Edit
5	Compact	Edit
6	Thermal Insulation	Edit
7	Eco-friendly	Edit
8	Quick-dry	Edit
9	Heavy Duty	Edit

Gambar 3.36 Halaman Semua Labels



Gambar 3.37 Modal Edit Labels

- Pada Gambar 3.38 menampilkan formulir untuk menambahkan data labels. Admin atau Manajer dapat memasukkan nama label pada kolom yang tersedia, kemudian menekan tombol Submit untuk menyimpan data label tersebut ke dalam database.

The image shows a screenshot of a web application's interface. On the left, there is a sidebar with a logo for 'CRAZY ADVENTURE OUTDOOR EQUIPMENT' and a navigation menu with items like 'Dashboard', 'Kelola Barang', 'Kategori', 'Brands', 'Label' (highlighted in blue), 'Semua Label', 'Tambah Label', 'Transaksi Sewa', and 'Manajemen Pengguna'. The main content area has a title 'Tambah Label' and a subtitle 'Form Tambah Label'. It features a single input field labeled 'Nama Label*' and a blue 'Submit' button. The top right corner shows a user profile for 'Sudarmo'.

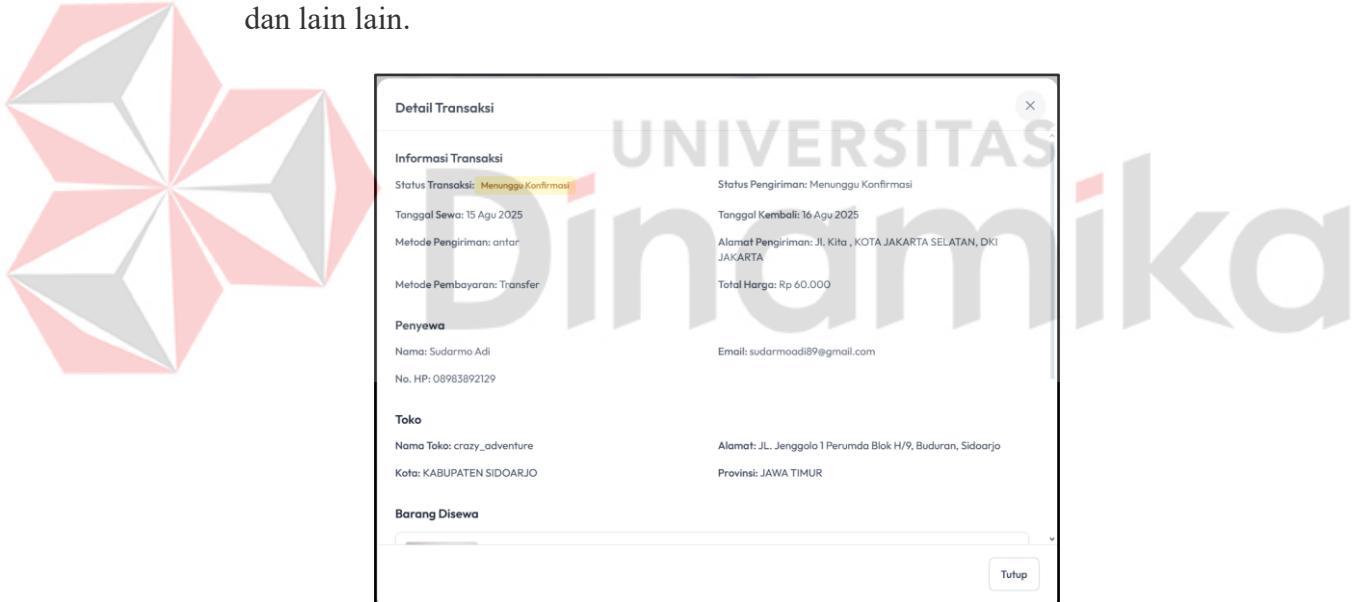
Gambar 3.38 Form Tambah Labels

- Pada Gambar 3.39 menampilkan halaman Data Transaksi Sewa yang memuat daftar seluruh transaksi penyewaan di toko yang terkait dengan admin atau manager. Tabel ini menampilkan informasi seperti nama penyewa, barang yang disewa, tanggal mulai dan kembali, status transaksi, serta total pembayaran. Di bagian atas terdapat fitur pencarian dan filter berdasarkan periode atau status transaksi untuk memudahkan pencarian data.

No	Nama Penyewa	Tanggal Transaksi	Tanggal Sewa	Metode Pengambilan	Status Pengiriman	Status Transaksi	Total Harga	Aksi
1	Sudarmo Adi	15 Agu 2025	15 Agu 2025	Antar	Menunggu Konfirmasi	Menunggu Konfirmasi	Rp 60.000	Detail Ubah Status
2	Putra	28 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil	Tidak Berlaku	Menunggu Konfirmasi	Rp 600.000	Detail Ubah Status
3	Hella	28 Jul 2025	28 Jul 2025	Ambil Di Toko	Tidak Berlaku	Telah Kembali	Rp 40.000	Detail Ubah Status

Gambar 3.39 Halaman Semua Transaksi Sewa Admin atau Manager

15. Pada Gambar 3.40 terlihat *modal* tampilan Detail Transaksi yang muncul ketika pengguna menekan tombol Lihat Detail pada salah satu baris transaksi. Halaman ini menampilkan informasi lengkap seperti data penyewa, daftar barang yang disewa beserta jumlah dan harganya, metode pengambilan (antar atau ambil di toko), alamat pengantaran, riwayat perubahan status transaksi, dan lain lain.



Gambar 3.40 Modal Detail Transaksi

16. Khusus Admin, pada Gambar 3.41 menampilkan formulir Tambah Transaksi *Offline* yang digunakan untuk mencatat transaksi yang dilakukan langsung di toko tanpa melalui aplikasi. Formulir ini memuat kolom pencatatan pelanggan, daftar barang yang disewa, tanggal mulai dan kembali, metode pengambilan, serta total pembayaran. Setelah data diisi, tombol Buat Transaksi digunakan untuk menambahkan transaksi ke dalam *database*.

The screenshot shows the 'Tambah Transaksi' (Add Transaction) page. It features a sidebar with a logo and navigation links for Dashboard, Kelola Barang, Kategori, Brands, Label, Transaksi Sewa (selected), Semua Transaksi, Tambah Transaksi, and Manajemen Pengguna. The main area has sections for 'Detail Sewa' (Rental Details) and 'Data Penyewa' (Customer Data). The 'Detail Sewa' section includes date pickers for 'Tanggal Sewa' (15 August, 2025) and 'Tanggal Kembali' (16 August, 2025), a dropdown for 'Barang' (selected 'Pilih Barang'), a dropdown for 'Unit' (selected 'Pilih Unit'), quantity '1', and a subtotal 'Rp 0,00'. A blue button '+ Tambah Barang' is below. To the right, there's a 'Total: Rp 0,00' summary and a 'Data Penyewa' section with input fields for Name, Address, and Phone Number. Below that is a 'Pembayaran' (Payment) section with a dropdown for 'Metode Pembayaran' (selected 'Pilih'). A large green 'Buat Transaksi' (Create Transaction) button is at the bottom right.

Gambar 3.41 Form Tambah Transaksi Offline Admin

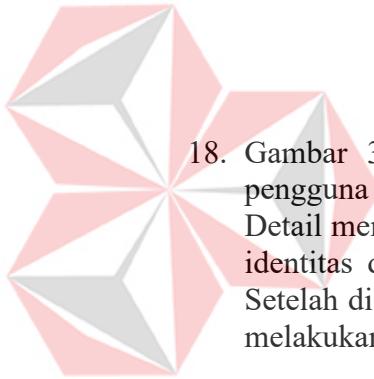
The screenshot shows the 'Detail Transaksi #30' (Transaction Detail #30) page. The left sidebar is identical to the previous one. The main area has a 'Ringkasan Transaksi' (Transaction Summary) section with details: ID Transaksi: #30, Penyewa: putro (sudarmoadi89@gmail.com), Tanggal Sewa: 15 Agu 2025, Tanggal Kembali yang Dijanjikan: 16 Agu 2025, Tanggal Kembali Aktual: Belum Dikembalikan, Total Harga: Rp 60.000, Metode Pengiriman: ontar, Alamat Pengiriman: Jl. Kita, KOTA JAKARTA SELATAN, DKI JAKARTA, Nama Penerima: Sudarmo Adi, Telepon Penerima: 08985892129, Status Transaksi: Menunggu Konfirmasi, Status Pengiriman: Menunggu Konfirmasi, Catatan Admin: -, KTP Pelanggan: Lihat KTP. To the right is a 'Perbarui Status Transaksi & Pengiriman' (Update Transaction Status & Shipping) section with dropdowns for 'Status Transaksi' (selected 'Menunggu Konfirmasi') and 'Status Pengiriman' (selected 'Menunggu Konfirmasi'), and a 'Catatan Admin (Untuk Status)' (Admin Note for Status) text area. A blue 'Simpan Perubahan Status' (Save Status Change) button is at the bottom right.

Gambar 3.42 Form Ubah Transaksi

17. Tombol Ubah Status pada Gambar 3.39 mengarahkan ke form perubahan transaksi (Gambar 3.42), di mana admin dapat mengganti status sekaligus memverifikasi bukti pembayaran transfer bank. Jika valid, status pembayaran diubah menjadi Terverifikasi atau Ditolak, lalu disimpan (Gambar 3.43). Status transaksi dapat diubah menjadi Disetujui, Sedang Disewa, Kembali, atau Ditolak. Jika dipilih Kembali, sistem menampilkan form laporan kerusakan (Gambar 3.44) untuk pengecekan kondisi barang, pencatatan kerusakan/denda, dan pembaruan stok.

The screenshot shows the 'Perbarui Status Pembayaran' (Update Payment Status) form. It has a title 'Perbarui Status Pembayaran' and a dropdown labeled 'Status Pembayaran' with several options. At the bottom is a large green 'Simpan Perubahan Pembayaran' (Save Payment Status Change) button.

Gambar 3.43 Komponen Perbarui Status Pembayaran



Tambah Laporan Baru (Kerusakan/Kehilangan Unit)

Laporan #1

Tipe Laporan

Pilih Tipe

Deskripsi

Tanggal Dilaporkan

15/08/2025

Status Laporan

Open

Unit Terkait

Arcteryx Alpha SV Jacket - ArcteryxAlphaSVJacket001

Tambah Laporan Unit

Simpan Perubahan & Laporan

Gambar 3.44 Komponen Laporan Kerusakan Barang

18. Gambar 3.45 menampilkan halaman Data Pelanggan yang berisi daftar pengguna terdaftar, baik yang sudah terverifikasi maupun belum. Tombol Detail membuka modal profil pelanggan (Gambar 3.46), sedangkan verifikasi identitas dapat disetujui dengan menekan tombol Approve (Gambar 3.47). Setelah disetujui, status berubah menjadi approved sehingga pelanggan dapat melakukan transaksi penyewaan.

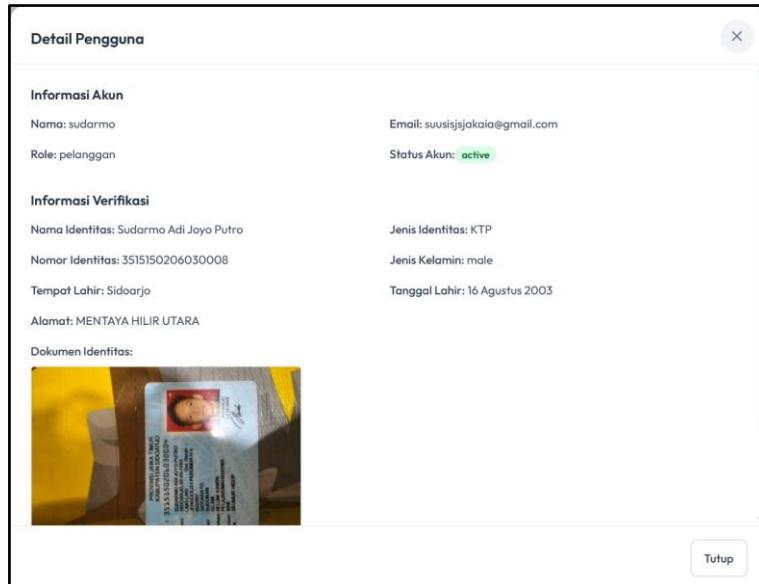
CRAZY ADVENTURE OUTDOOR EQUIPMENT

Manajemen Pengguna

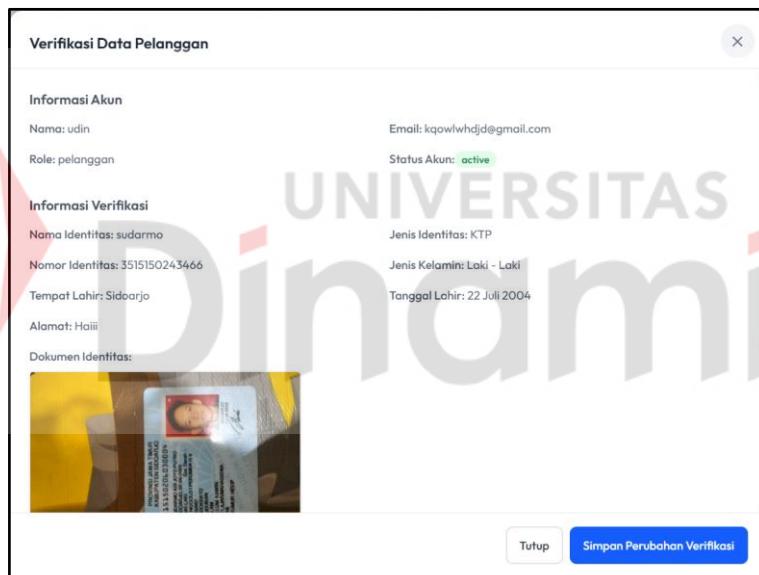
Tabel Pengguna

No	Nama Pengguna	Email	Status Akun	Status Verifikasi	Aksi
1	sudarmo	suusisjakalo@gmail.com	active	approved	Detail
2	Test	sudarmoodi238@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
3	udin	udin234@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
4	Albertus	albert123@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
5	Atalarik	atalarik212@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
6	Revici214	revici2134@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
7	Sudarmo Adi Joya Putra	sudarmoodi698@gmail.com	active	Belum Ada Data	Detail
8	Putra	2239010001@dinomika.oc.id	active	approved	Detail

Gambar 3.45 Halaman Semua Pelanggan

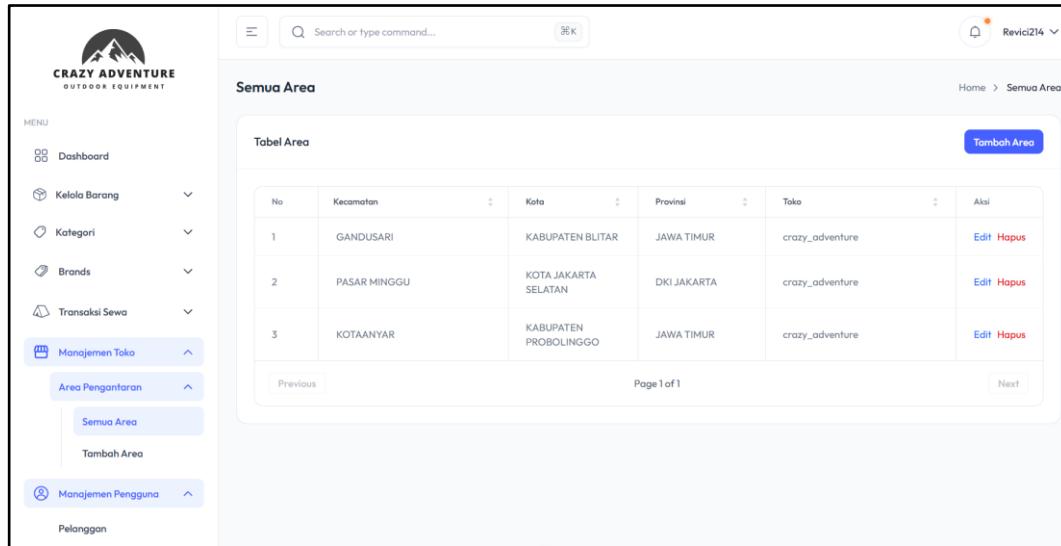


Gambar 3.46 Modal Detail Pelanggan



Gambar 3.47 Modal Verifikasi Data Pelanggan

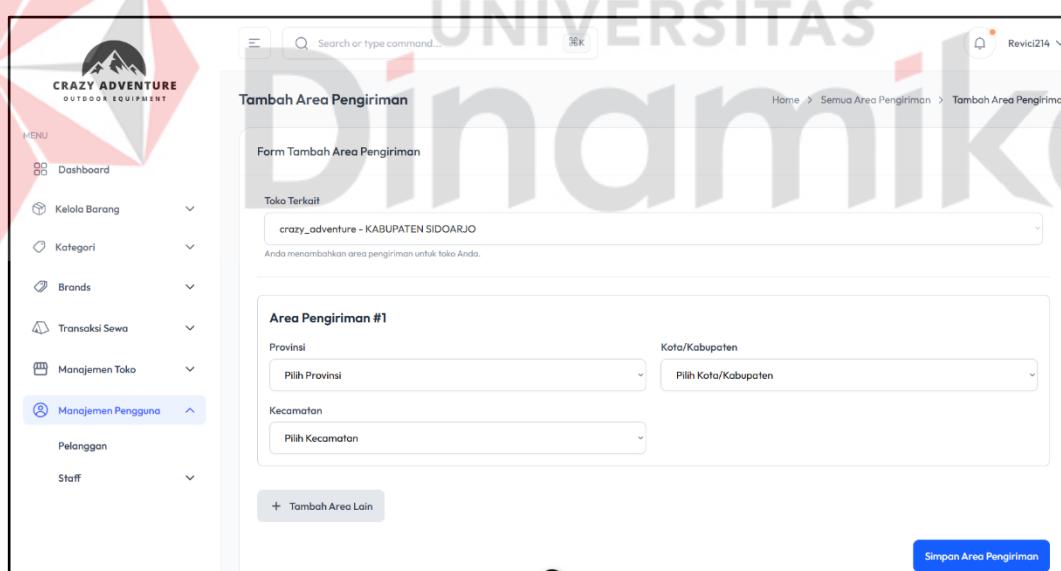
19. Pada Gambar 3.48 menampilkan halaman Area Pengantaran yang hanya dapat diakses oleh Manajer. Halaman ini memuat daftar area layanan toko yang terkait dengan Manajer, di mana setiap baris berisi nama provinsi, kota atau kecamatan yang dapat dijangkau pengiriman.



The screenshot shows a web application interface for 'CRAZY ADVENTURE OUTDOOR EQUIPMENT'. On the left, there is a sidebar menu with various categories like Dashboard, Kelola Barang, Kategori, Brands, Transaksi Sewa, Manajemen Toko, Area Pengiriman, Pelanggan, and Staff. Under 'Area Pengiriman', there are links for 'Semua Area' and 'Tambah Area'. The main content area is titled 'Semua Area' and contains a table titled 'Tabel Area'. The table has columns for No, Kecamatan, Kota, Provinsi, Toko, and Aksi. It lists three entries: 1. GANDUSARI, KABUPATEN BLITAR, JAWA TIMUR, crazy_adventure, with 'Edit' and 'Hapus' buttons. 2. PASAR MINGGU, KOTA JAKARTA SELATAN, DKI JAKARTA, crazy_adventure, with 'Edit' and 'Hapus' buttons. 3. KOTAANYAR, KABUPATEN PROBOLINGGO, JAWA TIMUR, crazy_adventure, with 'Edit' and 'Hapus' buttons. At the bottom of the table area, there are navigation links for 'Previous', 'Page 1 of 1', and 'Next'.

Gambar 3.48 Halaman Area Pengiriman

20. Pada bagian kanan atas halaman terdapat tombol Tambah Area. Saat ditekan, muncul formulir (Gambar 3.49) dengan kolom Nama Area dan dropdown toko yang otomatis terisi karena manajer hanya dapat menambah area untuk tokonya sendiri. Jika data berhasil ditambahkan, sistem menampilkan alert seperti pada Gambar 3.13.



The screenshot shows the 'Tambah Area Pengiriman' (Add Delivery Area) form. The left sidebar is identical to the one in the previous screenshot. The main form is titled 'Tambah Area Pengiriman' and contains a sub-section 'Form Tambah Area Pengiriman'. It shows a dropdown menu 'Toko Terkait' with 'crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO' selected. Below it, a note says 'Anda menambahkan area pengiriman untuk toko Anda.'. The main form is titled 'Area Pengiriman #1' and includes fields for 'Provinsi' (Province), 'Kota/Kabupaten' (City/District), and 'Kecamatan' (Village). Each field has a dropdown labeled 'Pilih Provinsi', 'Pilih Kota/Kabupaten', and 'Pilih Kecamatan' respectively. At the bottom of the form is a button '+ Tambah Area Lain' (Add Another Area) and a large blue 'Simpan Area Pengiriman' (Save Delivery Area) button.

Gambar 3.49 Form Tambah Area Pengiriman

21. Untuk mengubah nama area yang sudah ada, Manajer dapat menekan tombol Edit pada baris area terkait seperti pada Gambar 3.48 di halaman area pengiriman. Sistem akan menampilkan modal pengeditan yang memungkinkan perubahan nama area seperti pada Gambar 3.50 ketika Manajer berhasil mengedit area pengiriman maka akan muncul alert seperti pada Gambar 3.14.

Edit Area Pengiriman

Provinsi

JAWA TIMUR

Kota

KABUPATEN MALANG

Kecamatan

BULULAWANG

Batal Simpan Perubahan

Gambar 3.50 Modal Edit Area Pengiriman

22. Jika area tidak lagi berlaku, Manajer dapat menghapusnya dengan menekan tombol Hapus yang ada pada tabel seperti Gambar 3.48, lalu mengonfirmasi penghapusan pada *alert* yang muncul seperti pada Gambar 3.15.
23. Pada Gambar 3.51 menampilkan halaman data *staff* yang hanya tersedia untuk Manajer. Halaman ini memuat daftar admin toko dengan informasi seperti nama admin, email, status akun, dan toko tempat admin bertugas.

CRAZY ADVENTURE OUTDOOR EQUIPMENT

SEMUA STAFF

Tabel Staff

No	Nama Pengguna	Email	Peran	Toko Terkait	Status Akun	Aksi
1	Test	sudarmoadi238@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
2	udin	udin234@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
3	Albertus	albertus123@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
4	Atalarik	atarik212@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
5	udin sapiteng	sudarmoadi78@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit
6	Sudarmo	haha21457@gmail.com	admin	crazy_adventure - KABUPATEN SIDOARJO	active	Edit

Gambar 3.51 Halaman Semua Admin

24. Untuk menambahkan admin baru, Manajer dapat menekan tombol Tambah Admin, yang akan menampilkan formulir seperti pada Gambar 3.52. Formulir ini berisi kolom nama, email dan kata sandi. Setelah diisi, tombol Simpan digunakan untuk menambahkan admin ke daftar dan akan muncul *alert* seperti pada Gambar 3.18.

Tambah Staff

Form Tambah Staff

Nama Pengguna
Masukkan nama pengguna

Email
Masukkan email

Password
Masukkan password

Konfirmasi Password
Konfirmasi password

Peran
Admin

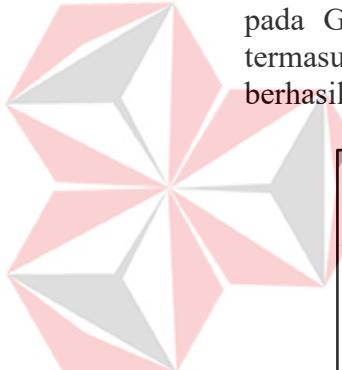
Status Akun
Active

Anda tidak memiliki izin untuk mengassign toko saat menambahkan staff baru.

Tambah Staff

Gambar 3.52 Form Tambah Admin

25. Untuk mengubah informasi admin, Manajer dapat menekan tombol Edit pada baris yang diinginkan seperti pada Gambar 3.51. *Modal* pengeditan seperti pada Gambar 3.53 akan muncul, memungkinkan perubahan data admin termasuk mengubah status akun menjadi *Active* atau *Suspended* dan jika berhasil mengubah akun akan muncul *alert* seperti pada Gambar 3.20.



Edit Admin/Manager

Nama
Test

Email
sudarmoadi238@gmail.com

Peran
Admin

Status Akun
Active

Batal Simpan Perubahan

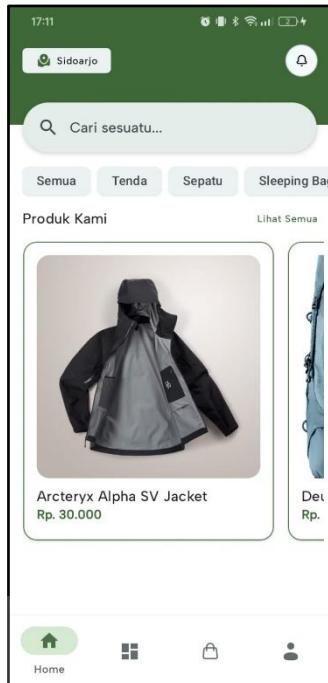
Gambar 3.53 Modal Edit Admin

3.2.4 Cara Menggunakan Aplikasi *Mobile* Penyewa

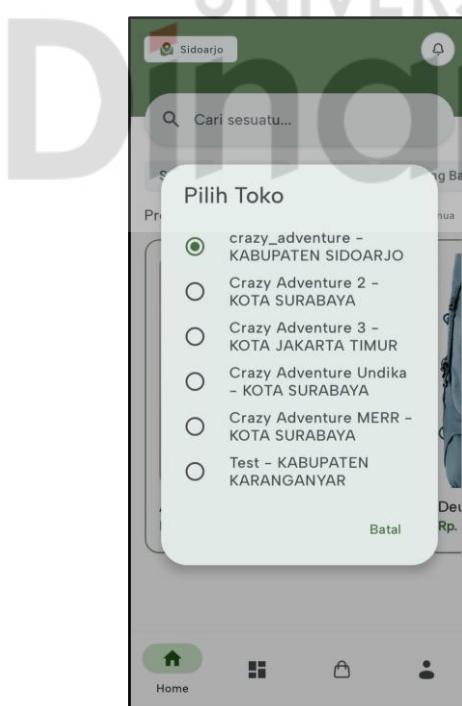
Pada bagian ini akan dijelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi *mobile* bagi penyewa agar dapat mencari, memilih, dan melakukan pemesanan peralatan hiking dengan mudah.

1. Pada Gambar 3.54 menampilkan halaman *Home* aplikasi *mobile* yang muncul

setelah pengguna membuka aplikasi. Pada pojok kiri atas penyewa juga dapat memilih ingin memesan barang dari toko mana dan akan memunculkan *modal* seperti pada Gambar 3.55.

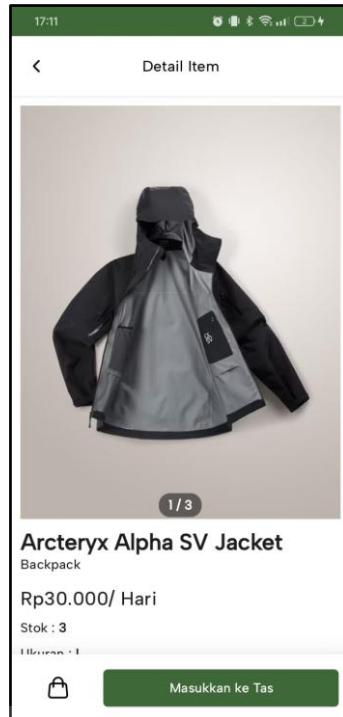


Gambar 3.54 Halaman Home Aplikasi



Gambar 3.55 Modal Pilih Toko Aplikasi

2. Gambar 3.56 menampilkan halaman detail barang berisi deskripsi, harga sewa per hari, stok, ukuran, dan foto. Tombol Tambah ke Keranjang menambahkan barang ke keranjang, namun jika belum login akan muncul alert (Gambar 3.57).

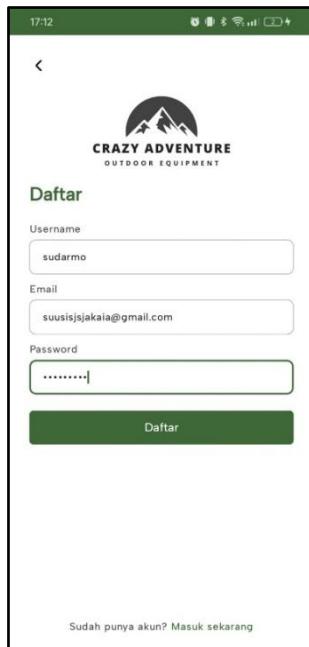


Gambar 3.56 Halaman Detail Barang

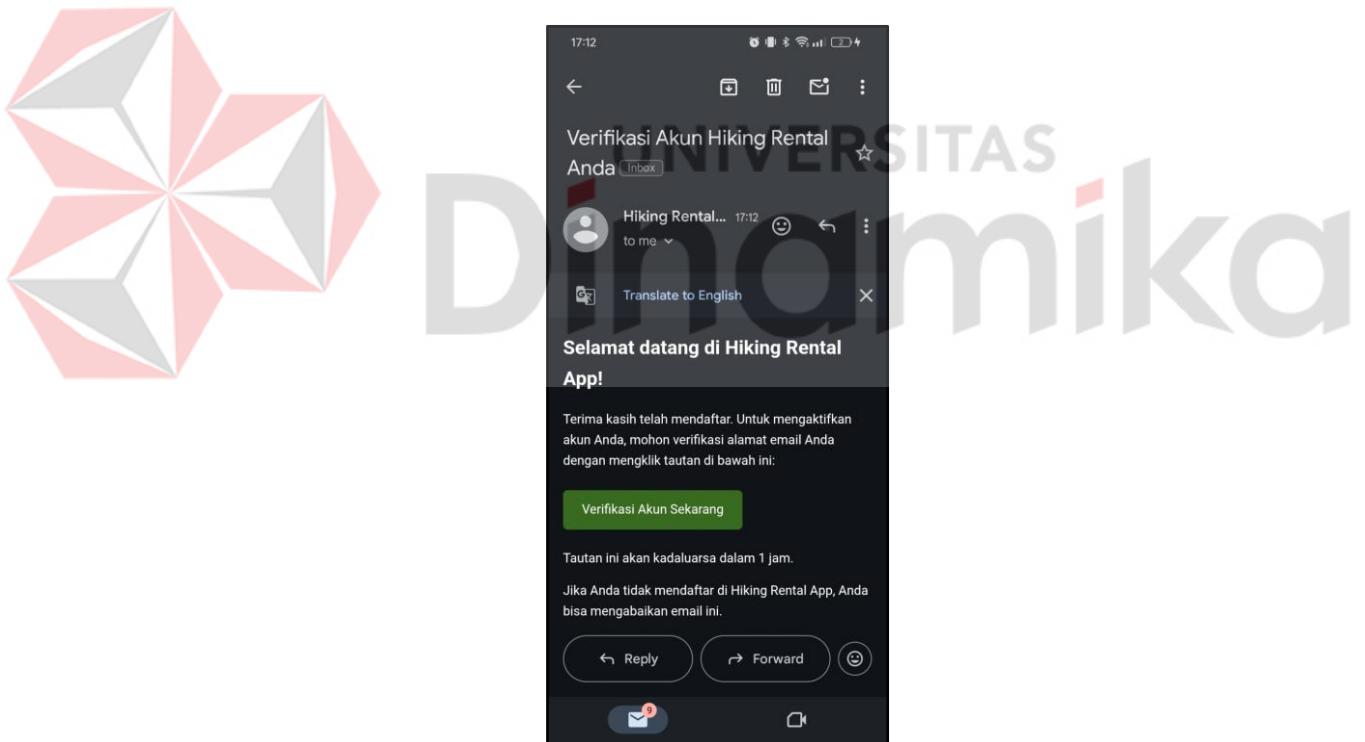


Gambar 3.57 Alert Login Diperlukan

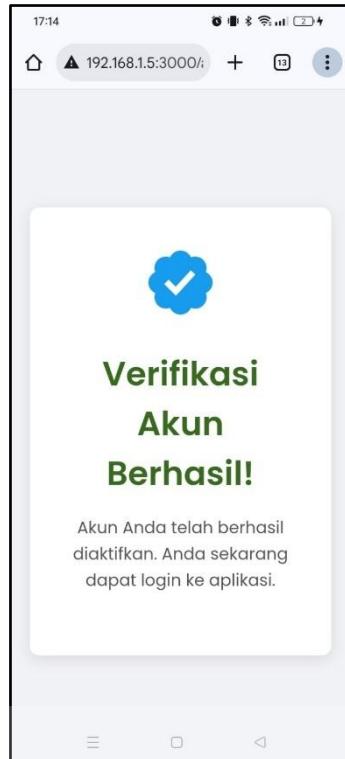
3. Gambar 3.58 menampilkan halaman registrasi, di mana pengguna mengisi username, email, dan kata sandi. Setelah menekan Daftar, sistem mengirim email verifikasi (Gambar 3.59). Pengguna harus mengklik tautan tersebut agar akun aktif, lalu muncul tampilan pada Gambar 3.60. Akun yang belum diverifikasi tidak bisa login



Gambar 3.58 Halaman Daftar Penyewa

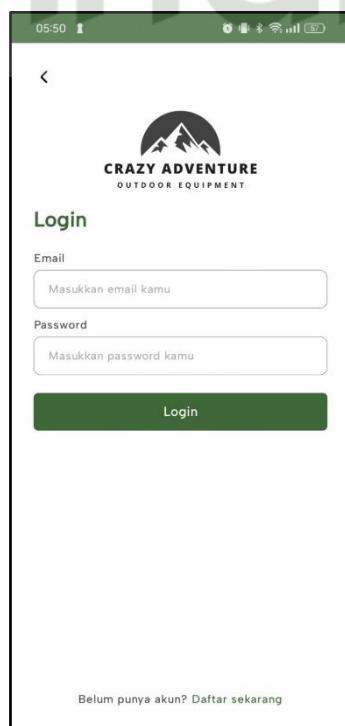


Gambar 3.59 Email Verifikasi Akun Penyewa



Gambar 3.60 Tampilan Verifikasi Akun Penyewa Berhasil

4. Pada Gambar 3.61 menampilkan halaman *login*. Setelah akun diverifikasi seperti pada Gambar 3.60, pengguna dapat masuk menggunakan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. *login* berhasil akan membawa pengguna kembali ke halaman *home* seperti pada Gambar 3.54.



Gambar 3.61 Halaman *Login* Penyewa

5. Sebelum menyewa, pengguna harus melakukan verifikasi identitas dengan menekan tombol verifikasi (Gambar 3.62) sehingga muncul form (Gambar 3.63). Proses ini mencakup pengisian data diri dan unggah KTP. Jika nomor identitas ganda akan muncul alert, jika berhasil maka muncul alert sukses. Data diverifikasi admin (Gambar 3.47), dan selama proses ini transaksi belum bisa dilakukan. Setelah disetujui, status akun berubah menjadi *approved* dan pengguna dapat melanjutkan penyewaan.



Gambar 3.62 Halaman Profil Untuk Penyewa

Gambar 3.63 Form Verifikasi Identitas Penyewa

6. Pada Gambar 3.64 menampilkan halaman keranjang sewa, di mana penyewa dapat meninjau barang yang telah dipilih sebelumnya pada halaman detail barang, serta dapat memilih kapan tanggal sewanya, kapan tanggal pengembaliannya, dan total harga dari barang yang ingin disewa.



Gambar 3.64 Halaman Keranjang Penyewa

7. Gambar 3.65 menampilkan halaman checkout setelah tombol checkout ditekan (Gambar 3.64). Alamat bisa dipilih dari data verifikasi atau ditambah manual. Jika pilih pengiriman, wajib unggah KTP; ambil di toko tidak perlu. Pembayaran via transfer bank butuh bukti transfer, sedangkan COD/bayar di toko tidak. Setelah lengkap, pesanan masuk sistem dan menunggu persetujuan admin.



Gambar 3.65 Halaman *Checkout* Sewa Barang

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., Kurniawan, N., Cahyono, Y., dan Susanto. 2024. Aplikasi Penyewaan Peralatan Camping dan Hiking pada Pandanaran Outdoor Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 112-124.
- Budiana, M. A., Singasatia, D., dan Irmayanti, D. 2023. Analisis Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Penyewaan Alat Outdoor & Booking Online Trip Pendakian Berbasis Website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 144-155.
- Cahyono, N., dan Suprianto. 2024. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall pada InOutdoors Rental Sidoarjo. *Journal of Internet and Software Engineering*, 1-23.
- Febriani, D., Hadikristanto, W., dan Pradini, P. S. 2024. Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Toko Sahabat Adventure Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 467-476.
- Hariq, S., dan Wijanarko, R. 2022. Sistem Informasi Rental Outdoor Berbasis Web (Studi Kasus Welcome Hiking Outdoor Tegalrejo). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 41-46.
- Iriandi, A. N., Fitri, I., dan Ningsih, S. 2022. Sistem Monitoring Penyewaan Alat-Alat Outdoor Berbasis Web. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 438–442.
- Mubarrak, M. A., Tolle, H., dan Az-Zahra, H. M. 2023. Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Penyewaan Alat Pendakian Gunung menggunakan Pendekatan Human-Centered Design(Studi Kasus : Jawa Timur Outdoor Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 810-818.
- Putri, F. M., dan Solehatin. 2023. Perancangan Aplikasi Sewa Online Alat Outdoor Pada Toko Outdoorkris Menggunakan Metode Waterfall. *Informatics for Educators and Professional: Journal of Informatics*, 158-167.
- Yuwanda, M. A., dan Latipah . 2022. Rancang Bangun Website Penyewaan Alat Mendaki Gunung di Surabaya. *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Manajemen (JATIM)*, 113-125.