

SISTEM INFORMASI TEMPAT PENYEWAAN PLAYGROUND (SITEPLON) BERBASIS WEB

Puja Rizki Saputra¹, Ahmad Khairii², Rangga Eka Yacha³

^{1,2,3}Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2 RT.2/RW.13, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur, Jakarta, Indonesia

e-mail: ¹puja.rizki.0@gmail.com, ²ahmadkhairii555@gmail.com, ³ranggayacha28@gmail.com

Abstrak - Kegiatan *playground* merupakan sarana bermain yang menyenangkan untuk anak-anak dan gerak aktif bagi anak pun biasanya sebagian besar bergantung jika anak-anak sedang bermain, dan itu sangat terbantu sekali jika dengan adanya *playground* untuk anak-anak, apalagi pada era saat ini bahwa perkembangan teknologi yang semakin maju pesat memiliki dampak sangat berpengaruh untuk anak-anak dalam bidang pertumbuhan seperti bermain dan belajar yang terlihat nyata saat ini lebih tertarik bermain gadget dibandingkan dengan gerak aktif di luar maupun di dalam ruangan. Dengan demikian tujuan penulis membuat Sistem Informasi Tempat Penyewaan *Playground* Berbasis Web ialah membantu memberi solusi para orang tua untuk memberi didikan sejak dini terhadap anak agar tidak hanya bermain dan belajar melalui gadget, tetapi diseimbangkan dengan gerak aktif melalui *playground* sebagai salah satu sarannya. Selain itu membantu *vendor* tempat penyewaan *playground* mendapatkan promosi dan memacu sesama *vendor* sejenis untuk saling bersaing dengan sehat untuk memperbaiki pelayanan yang berkualitas, dimana hal itu berpengaruh baik pada pasar penyewaan *playground* itu sendiri. Sistem Informasi Tempat Penyewaan *Playground* Berbasis Web ini dibangun menggunakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode waterfall dan disamping itu dalam pengumpulan data, penulis juga melakukan observasi serta studi pustaka guna memperkuat data secara ilmiah dan kuesioner untuk menemukan kekurangan sistem yang sudah berjalan selama ini. Hasil analisa menunjukkan bahwa menyediakan data informasi yang aktual dan terpercaya sangat dibutuhkan untuk penyesuaian terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat agar mempermudah pencarian informasi terkait. Sebagai salah satu upaya penyesuaian ialah dengan memberikan informasi melalui sebuah media pemrograman.

Kata Kunci : Tempat Penyewaan, *Playground*, Sistem Informasi, *Website*

Abstracts - *Playground activities are a fun playground for children and active movement for children is usually mostly when children are playing, and it is very helpful if there is a playground for children, especially in the current era that development Technology that is increasingly advancing rapidly has a very influential impact on children in the areas of growth such as playing and learning which is evident at this time being more interested in playing gadgets compared to active movement outside and inside the room. Thus, the author's goal to create a web-based Playground Rental Information System is to help provide a solution for parents to educate their children not only to play and learn through gadgets, but to balance it with active movement through the playground as one of the means. In addition, it helps vendors where playground rentals get promotions and encourages similar sesame vendors to compete fairly with each other to improve quality services, which has a good effect on the playground rental market itself. This Web-Based Playground Rental Information System was built using a software development method, namely the waterfall method and besides that in data collection, the authors also conducted observations and literature studies to strengthen scientific data and questionnaires to find deficiencies in the system that had been running so far. The results of the analysis show that providing actual and reliable information data is needed to adapt to increasingly fast technological developments to facilitate the search for related information. As one of the adjustment efforts by providing information through a programming medium.*

Keywords : Rental Place, *Playground*, Information System, *Website*

A. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini yang terpenting berada pada masa emasnya. Untuk menjaga potensi mereka dapat dilakukan beberapa stimulus diantaranya stimulus taktil yaitu berupa rangsangan gerak (Hantono et al., 2020). Seperti hal nya bermain, bermain merupakan hal yang susah



dipisahkan oleh anak-anak sejak dini. Bermain adalah sebuah media bagi anak-anak untuk menghilangkan *stress* dan selain mejadikan sebagai tempat bersenang senang, bermain menjadikan media edukasi bagi anak-anak dalam halnya perkembangan intelektual anak, perkembangan motorik anak, dan masih banyak manfaat bermain bagi anak-anak di usia sejak dini.

Playground adalah sebuah taman bermain atau area bermain yang menyenangkan dengan desain khusus untuk anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi anak-anak. Dimana biasanya *playground* untuk anak-anak ini terletak di luar ruangan atau *outdoor*, tetapi ada juga yang diletakan di dalam ruangan atau *indoor* (Rachmat et al., 2019).

Kegiatan *playground* merupakan sarana bermain yang menyenangkan untuk anak-anak dan gerak aktif bagi anak pun biasanya sebagian besar bergantung jika anak-anak sedang bermain dan itu sangat terbantu sekali jika dengan adanya *playground* bagi anak-anak. Manfaat bermain *playground* bagi anak banyak sekali, seperti melatih ketangkasan motoric dan sensorik, meningkatkan daya keativitas anak, perkembangan intelektual pada anak-anak, aspek sosial seperti gampang bersosialisi, dan mengembangkan karakter pada anak-anak. Demi anak-anak lebih aman, bisa bermain sepuasnya dan terpantau oleh orang tua, lalu biasanya mereka ingin anak-anaknya bermain mainan *playground* di rumah sendiri dengan menyewa dari pada membeli.

Namun, kurang banyaknya media menyediakan informasi dengan lengkap khususnya terkait penyewaan *playground* untuk para orang tua yang mencari *vendor* tersebut dengan kualitas yang terpercaya. Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut,harus adanya suatu solusi yaitu membuat suatu informasi tentang tempat penyewaan *playground*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik ingin melakukan suatu penelitian dengan merancang sebuah *website* yang berjudul “ Sistem Informasi Tempat Penyewaan Playground (SITEPLON) Berbasis Web” agar meningkatkan kualitas pasar UKM di bidang jasa penyewaan *playground*,dan secara tidak langsung berdampak kepada pengguna mengenai kualitas tempat penyewaan *playground*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Belum tersedianya sistem informasi berbasis web khusus untuk menyediakan daftar tempat penyewaan *playground* seperti mencantumkan daftar kota-kota yang menyediakan tempat penyewaan *playground*.
2. Belum adanya tolak ukur peringkat khusus untuk *vendor* penyewaan *playground* berdasarkan *rating* dan *feedback* dari penyewa atau pelanggan
3. Belum begitu banyak adanya wadah untuk *vendor* penyewaan *playground* untuk ajang promosi melalui *feedback* langsung dari penyewa atau pelanggan.

1.3. Landasan Teori

1.3.1. Penyewaan

Penyewaan atau bisa disebut rental adalah dimana atara dua pihak melakukan suatu kesepakatan atau persetujuan yang di satu pihak harus menyanggupkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda yang akan di sewa ke pada pihak yang lain, menjadikan pihak ini bisa menikmati kebendaan sewa dalam jangka waktu yang sudah ditentukan, dimana pihak yang sebelumnya ini sanggup untuk melakukan suatu pembayaran sewa yang sudah disepakati (Heriyanto, 2018).

1.3.2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang memenuhi kebutuhan sehari-hari pada pemrosesan transaksi dalam suatu organisasi yang mendukung fungsi manajemen dan kegiatan strategis operasi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak eksternal dengan informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan (Anggraeni et al., n.d.).

1.3.3. Metode Waterfall

Metode *waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada urutan dan fase-fase sistem, dimana setiap fase dilakukan secara berurutan, dari atas ke bawah, semua aktivitas proses harus direncanakan dan diatur sebelum dimulai. Metode *waterfall* setidaknya memiliki lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, integrasi dan pengujian, serta operasi dan pemeliharaan (Rahayu et al., 2019).

1.3.4. Website

Website merupakan kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan yang berada pada sebuah domain di internet yang disediakan oleh perorangan, kelompok maupun organisasi dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada banyak orang (Nurhidayah et al., 2020).

1.3.5. XAMPP

Xampp adalah *software* gratis yang mendukung berbagai sistem operasi yang merupakan kompilasi dari berbagai program. Xampp sendiri berfungsi sebagai server (*localhost*) yang terdiri dari beberapa program diantaranya seperti apache http server, mysql *database* dan penerjemah bahasa yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman php dan perl (Hasanudin et al., 2020).

1.3.6. MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem program pembuat dan untuk mengelola *database* atau yang sering disebut dengan *Database Management System* (DBMS), yang dimana DBMS ini ialah bersifat *open source*. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga bisa digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Josi, 2017).

1.3.7. Database

Database merupakan media penyimpanan data yang dibuat secara sistematis dan terstruktur. Dalam pengelolaannya, *database* memerlukan sebuah perangkat lunak yang disebut dengan *Database Management System* (DBMS). DBMS merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses database secara praktis dan efisien (Elgamar, 2020).

1.4. Tujuan

Tujuan penulis membuat tempat penyewaan *playground* berbasis web menyediakan tempat penyewaan *playground* yang cukup terpercaya dan valid agar memudahkan penyewa mencari tempat penyewaan *playground* terdekat di daerah tempat tinggalnya masing-masing. pengguna juga dapat berbagi keluhan kesah dari pengalaman menggunakan jasa penyewaan *playground* seperti melalui komentar positif maupun negatif, serta membantu mempromosikan tempat penyewaan *playground* agar bisa bersaing dengan *vendor* sejenis yang cukup populer melalui bidang pelayanan, kualitas barang, dan harga sewa berdasarkan *feedback* dari penyewa.

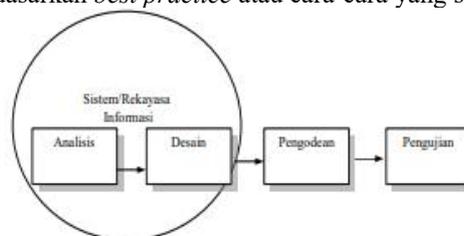
1.5. Kegunaan Program

Kegunaan program Sistem Informasi Tempat Penyewaan *Playground* yaitu:

- A. Memudahkan pengguna mendapatkan referensi untuk memilih tempat penyewaan *playground*
- B. Membantu pengguna memberi *feedback* langsung kepada tempat penyewaan *playground*
- C. Membantu pengguna berbagi informasi tentang tempat penyewaan *playground* melalui fitur *share*
- D. Bisa jadi tolak ukur tempat penyewaan dari segi *feedback* pengguna
- E. Membantu *vendor* untuk mendaftarkan penyewaan *playground* nya untuk dicantumkan pada *website*.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak-Anak (SIPERLU) ini adalah metode daur hidup pengembangan sistem atau *system development life cycle* (SDLC). Menurut (Sukamto & Shalahudin, 2013:29) yang dikutip pada jurnal (Firmansyah & Udi, 2017) SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik.



Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013:29)

Gambar 1. Model Waterfall

1. Analisis
Dalam tahap ini penulis mulai menganalisa apa saja kebutuhan dari sistem, mulai dari kebutuhan fungsional sistem maupun kebutuhan non-fungsional dari sistem.
2. Desain
Tahap desain merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain-desain dari aplikasi seperti desain antar muka dan desain *database* yang akan diterapkan kedalam sistem informasi yang akan dibuat.
3. Pengkodean
Pada tahap ini penulis menerapkan desain *database* serta desain antar muka kedalam bahasa pemrograman, dimana bahasa pemrograman yang biasanya dipakai adalah bahasa PHP untuk *website*.
4. Pengujian
Tahap pengujian merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall* dimana dalam tahap pengujian ini digunakan teknik pengujian *blackbox testing*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada poin kali ini disajikan pengimplementasian dari apa yang telah dibuat pada bab sebelumnya yang dimulai dari tahap perencanaan hingga sampai tahap testindan evaluasi. Dalam poin ini juga dimana penulis menguraikan UML (*Unified Modelling Language*) meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Deployment Diagram* dan *User Interface* dari program atau aplikasi yang telah siap diimplementasikan sesuai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya.

UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode pemodelan perangkat lunak secara visual sebagai alat untuk merancang dan membuat suatu software berorientasi objek. Dimana UML ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, yang dimana semua elemen dan diagram yang ada pada UML berbasiskan pada paradigma OOP (*object oriented program*) (Lesmana, 2016).

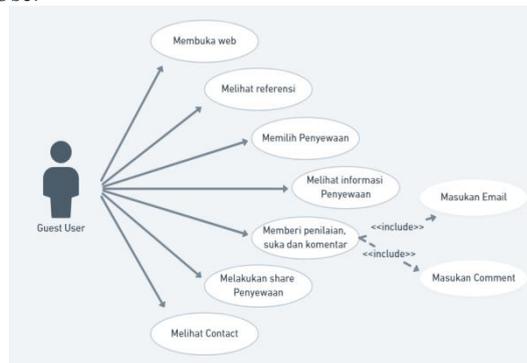
Sedangkan *user interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya (Aziza & Hidayat, 2019)

Di bawah ini adalah gambaran UML dan *User Interface* dalam mengimplementasikan aplikasi atau program Sistem Informasi Tempat Penyewaan Playground (SITEPLON) berbasis *website*, sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah diagram pemodelan untuk menggambarkan behavior atau kelakuan suatu sistem yang ingin dibuat. *Diagram use case* menjelaskan secara rinci sebuah interaksi antara *actor* dengan *actor* yang lain dengan suatu sistem yang akan dibuat (Harianto et al., 2019). Berikut ini adalah beberapa gambaran *use case diagram* yang terdapat didalam sistem.

1. Use Case Diagram Guest User



Gambar 1. Use Case Diagram Guest User

- a) *Guest User* dapat masuk beranda
- b) *Guest User* dapat melihat melihat referensi Penyewaan
- c) *Guest User* dapat memilih salah satu Penyewaan
- d) *Guest User* dapat melihat informasi lengkap Penyewaan
- e) *Guest User* dapat memberi *rating* dan *comment*
- f) *Guest User* dapat membagikan informasi Penyewaan
- g) *Guest User* dapat melihat kontak dan alamat *website*.

2. Use Case Diagram Admin



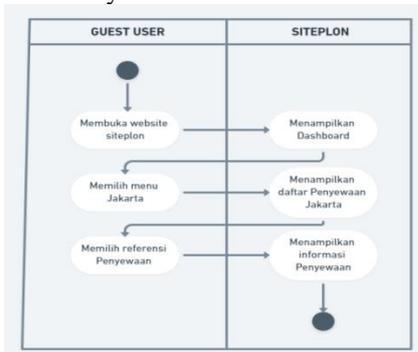
Gambar 2. Use Case Diagram Admin

- a) *Admin* dapat melakukan *Login*
- b) *Admin* dapat melihat daftar *Penyewaan*
- c) *Admin* dapat mengolah data *Penyewaan*
- d) *Admin* dapat menambahkan *Penyewaan* baru
- e) *Admin* dapat melihat daftar *User Admin*
- f) *Admin* dapat mengolah data *User Admin*
- g) *Admin* dapat menambahkan *User admin* baru
- h) *Admin* dapat mengolah akun profil
- i) *Admin* dapat mengolah *Profil website*

b. Activity Diagram

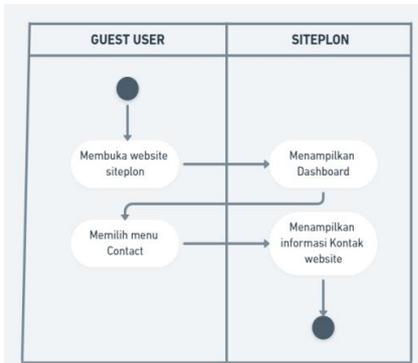
Activity Diagram (Diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan suatu alur kerja (*workflow*) atau sebuah aktivitas dari sistem ataupun juga sebuah proses bisnis yang terdapat pada sistem perangkat lunak (Hanafri et al., 2019). Berikut ini adalah beberapa gambaran *activity diagram* yang terdapat didalam sistem.

1. *Activity Diagram Guest User* Memilih *Penyewaan Jakarta*



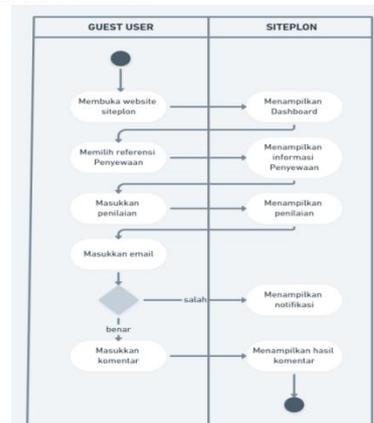
Gambar 3. Activity Diagram Guest User Penyewaan Jakarta

2. *Activity Diagram Guest User* Melihat *Contact*



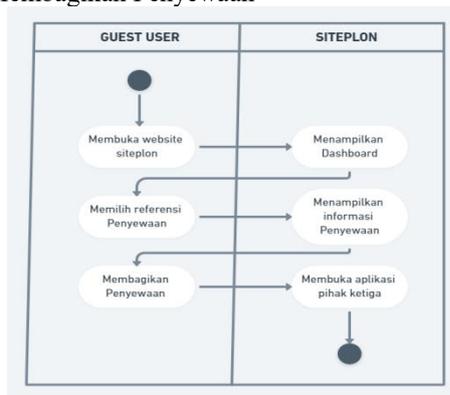
Gambar 4. Activity Diagram Guest User Contact

3. *Activity Diagram Guest User* Memberi *Penilaian*



Gambar 5. Activity Diagram Guest User Penilaian

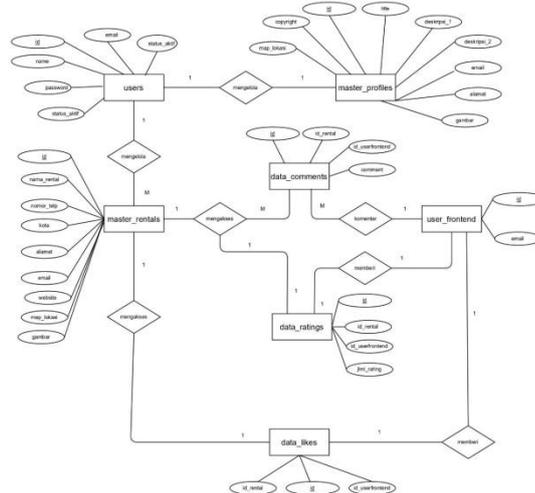
4. *Activity Diagram Guest User Membagikan Penyewaan*



Gambar 6. Activity Diagram Guest User Penyewaan

c. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah sebuah diagram yang menjelaskan hubungan antar entitas data dalam basis data yang terdiri dari *object-object* tersebut. Dalam ERD hubungan atau relasi dapat terdiri dari beberapa entitas yang disebut sebagai derajat relasi (Susandi & Sukisno, 2017). Berikut ini adalah gambaran ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang terdapat didalam sistem.

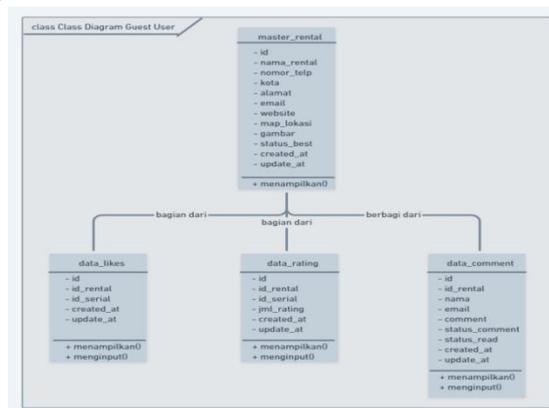


Gambar 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

d. *Class Diagram*

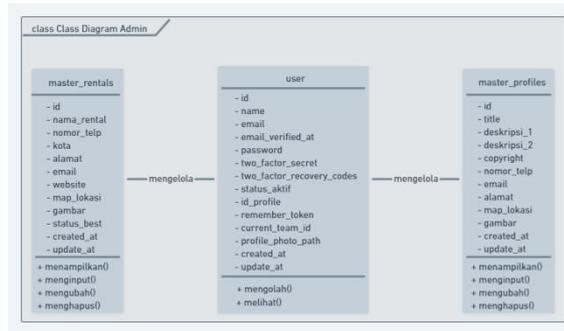
Diagram Kelas (*Class Diagram*) merupakan sebuah diagram yang menghubungkan antar kelas dan penjelasan detail tiap kelas yang didalamnya yaitu model desain dari suatu sistem, dan juga menampakkan setiap aturan dan tanggung jawab sebuah entitas yang menentukan perilaku dari sistem (Widarma & Kumala, 2019). Berikut ini adalah beberapa gambaran *class diagram* yang terdapat didalam sistem.

1. *Class Diagram Guest User*



Gambar 8. Class Diagram Guest User

2. Class Diagram Admin

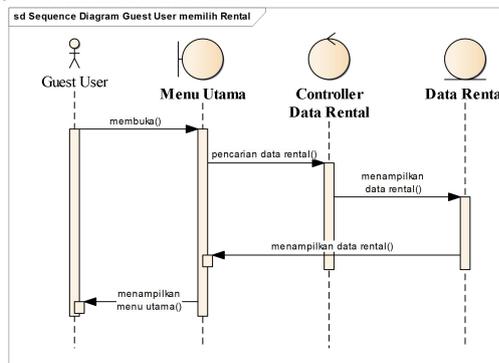


Gambar 9. Class Diagram Admin

e. Sequence Diagram

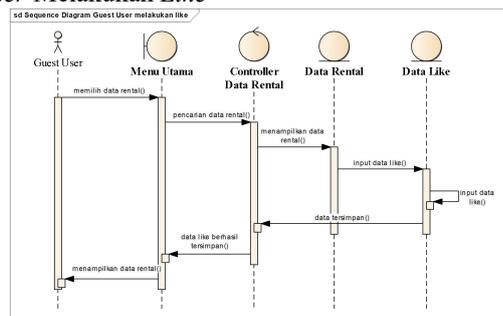
Sequence Diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk membantu dalam menggambarkan alur perilaku aktor pada sebuah sistem secara detail dengan waktu. Dimana diagram memperlihatkan sejumlah objek dan pesan (message) yang disimpan diantara sejumlah objek di dalam use case (Siregar, 2018). Berikut ini adalah beberapa gambaran sequence diagram yang terdapat didalam sistem.

1. Sequence Diagram Guest User Memilih Rental



Gambar 10. Sequence Diagram Guest User Rental

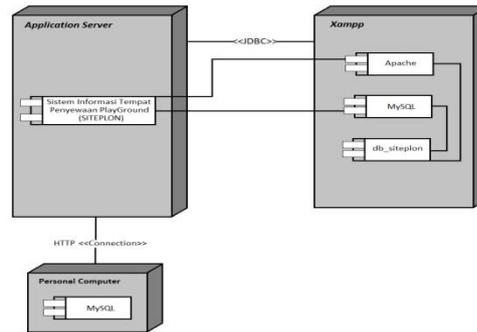
2. Sequence Diagram Guest User Melakukan Like



Gambar 11. Sequence Diagram Guest User Like

f. Deployment Diagram

Deployment Diagram adalah diagram yang menggambarkan suatu hubungan antara hardware dan software dan apa saja yang di hasilkan dari output tersebut. (Irmayani & Susyati, 2017). Berikut ini adalah gambaran deployment diagram yang terdapat didalam sistem.



Gambar 14. Deployment Diagram

g. User Interface

Implementasi dari tiap tampilan *website* ini berdasarkan hasil perancangan program melalui desain (*wireframe*) yang terdapat pada bab sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa gambaran *user interface* dari tampilan *website* yang telah dibuat.

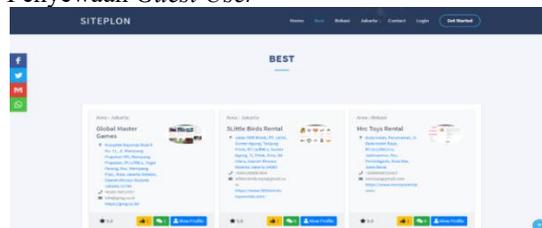
1. Tampilan Halaman Beranda SITEPLON



Gambar 15. User Interface Beranda SITEPLON

Tampilan Halaman Beranda merupakan tampilan awal *guest user* membuka *website* SITEPLON, terdapat tombol “Get Started”, menu “Home”, “Best”, “Bekasi”, “Jakarta”, “Contact” dan “Login” (khusus *admin*).

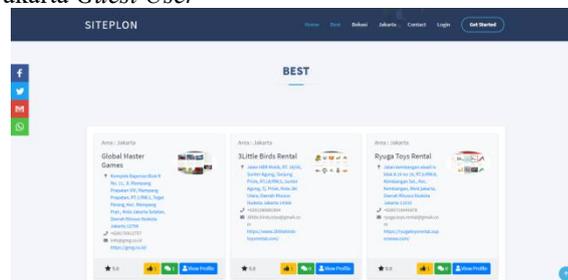
2. Tampilan Halaman Best Penewaan Guest User



Gambar 16. User Interface Best Penewaan Guest User

Tampilan Halaman *Best* Penewaan merupakan tampilan setelah *guest user* mengklik tombol “Get Started” atau “Best”, menampilkan daftar *Vendor* tempat penewaan yang terbaik dari segi penilaian *rating* dan *like*, *guest user* bisa memberi *like* langsung pada *vendor* penyewa tanpa membuka menu “View Profil”.

3. Tampilan Halaman Best Jakarta Guest User



Gambar 17. User Interface Best Jakarta User

Tampilan Halaman *Best* Jakarta merupakan tampilan awal setelah *guest user* mengklik tombol menu “Jakarta”, menampilkan daftar *vendor* penewaan yang terbaik dari segi *rating* dan *like* khusus untuk kota Jakarta.

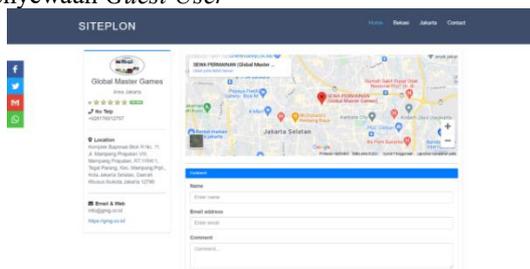
4. Tampilan Halaman Jakarta User



Gambar 18. User Interface Jakarta User

Tampilan Halaman Jakarta merupakan tampilan setelah *guest user scroll* kebawah, menampilkan seluruh daftar *vendor* penyewaan khusus untuk kota Jakarta.

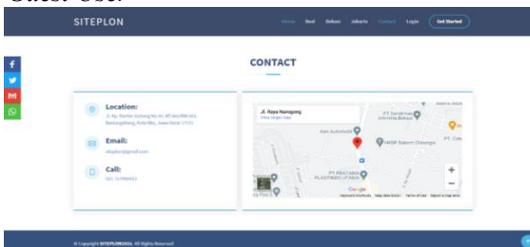
5. Tampilan Halaman *View Penyewaan Guest User*



Gambar 19. User Interface View Penyewaan Guest User

Tampilan Halaman *View Penyewaan* merupakan tampilan setelah *guest user* mengklik salah satu *vendor* penyewaan melalui tombol "View Profil", menampilkan seluruh informasi mengenai *vendor* penyewaan meliputi : 'nama penyewaan', 'area kota', 'rating', 'nomor telepon', 'alamat', 'email', 'link web', 'titik lokasi map', 'form komentar' dan tampilan komentar, juga ada tombol *share* aplikasi pihak ketiga meliputi : "facebook", "twitter", "gmail" dan "whatsapp" untuk membagikan *vendor* penyewaan.

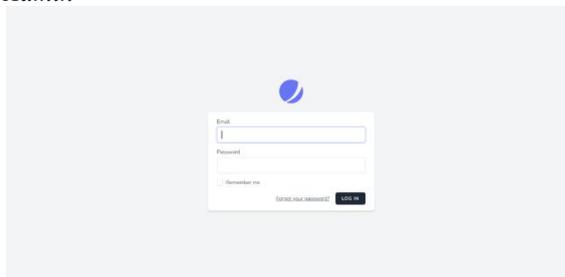
6. Tampilan Halaman *Contact Guest User*



Gambar 20. User Interface Contact Guest User

Tampilan Halaman *Contact* merupakan tampilan setelah *guest user* mengklik menu "Contact", menampilkan informasi lengkap tentang *website* SITEPLON meliputi : 'alamat', 'email', 'nomor telepon' dan 'titip lokasi map', juga ada tombol *share* aplikasi pihak ketiga meliputi : "facebook", "twitter", "gmail" dan "whatsapp" untuk membagikan *link website* SITEPLON.

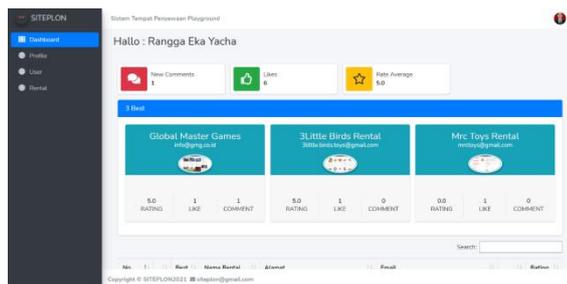
7. Tampilan Halaman *Login Admin*



Gambar 21. User Interface Login Admin

Tampilan Halaman *Login Admin* merupakan tampilan setelah *admin* mengklik tombol menu "Admin", menampilkan form *login* khusus admin yang meliputi : 'email', 'password', fitur 'ingat saya', 'lupa password' dan tombol 'log in'.

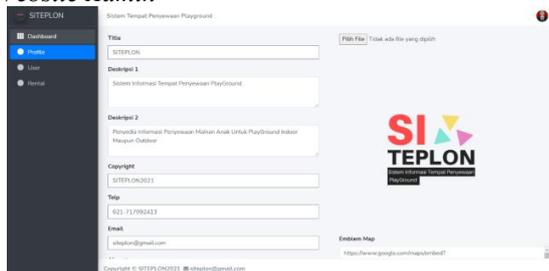
8. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 22. User Interface Dashboard Admin

Tampilan Halaman *Dashboard Admin* merupakan tampilan setelah *admin login*, menampilkan menu kolom 'komentar baru', 'jumlah like', 'rata-rata penilaian', tampilan 3 *vendor* terbaik dari segi *rating* dan *table* informasi daftar penyewaan.

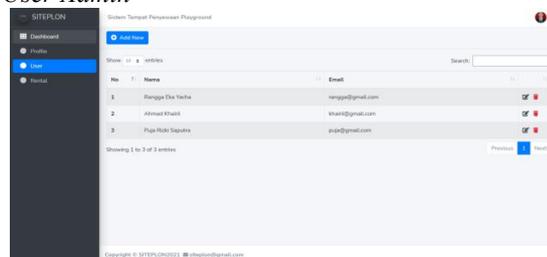
9. Tampilan Halaman Profil *Website Admin*



Gambar 23. User Interface Profil Website Admin

Tampilan Halaman Profil *Website Admin* merupakan tampilan setelah mengklik menu "Profil" untuk *admin* mengolah profil *website*, menampilkan form profil *website* yang meliputi : 'Tittle', 'Deskripsi 1', 'Deskripsi 2', 'Copyright', 'Nomor Telepon', 'Email', 'Alamat', 'Upload logo *website*', 'Emblem Map' dan tombol "Save Changes".

10. Tampilan Halaman Daftar *User Admin*



Gambar 24. User Interface Daftar User Admin

Tampilan Halaman Daftar *User Admin* merupakan tampilan setelah mengklik menu "User" untuk *admin* melihat daftar akun, menampilkan tombol "Add New", kolom 'Search' dan *table* yang meliputi : 'No', 'Nama', 'Email', tombol 'edit' dan 'hapus'.

KESIMPULAN

Pada poin ini penulis mendapatkan kesimpulan berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang sudah dilampirkan sebelumnya, maka dari itu penulis mencoba melampirkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Membantu para orang tua ataupun pelanggan suatu *vendor* tempat penyewaan *playground* untuk menemukan *vendor* yang tepat dengan mudah melalui Sistem Informasi Tempat Penyewaan *Playground* (SITEPLON) yang berbasis *website*.
2. Memberi ruang dan menyiapkan wadah untuk para orang tua ataupun pelanggan suatu *vendor* tempat penyewaan *playground* untuk memberikan tanggapan atas pelayanan maupun produk suatu *vendor* terkait, dengan memberikan *feedback* berupa *like*, *rating* dan *comment* yang disediakan SITEPLON.
3. Melalui SITEPLON, *vendor* tempat penyewaan bisa mendapatkan promosi secara tidak langsung berdasarkan hasil *feedback* langsung dari pelanggan mereka dan pengguna *website* SITEPLON dengan adanya fitur *share* didalamnya untuk berbagi informasi tentang tempat penyewaan *playground* yang ingin dibagikan.
4. Bisa menjadi tolak ukur untuk *vendor* tempat penyewaan *playground* untuk bisa lebih bersaing dalam menyediakan pelayanan dan kualitas terbaik untuk mendapatkan *rating* atau penilaian teratas dari pelanggan

mereka, juga membantu para orang tua ataupun pelanggan mendapatkan pelayanan terbaik dengan kualitas jasa penyewaan *playground* yang bersaing.

REFERENSI

- Anggraeni, E. Y., Risanto, E., Basuki, Y., Nofianto, D., C, A. A., & Offset, A. (n.d.). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ>
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). *Analisa Usability Desain User Interface Pada Website*. 13(1), 7–11. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/265>
- Elgamar. (2020). *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book. <https://books.google.co.id/books?id=sgLyDwAAQBAJ>
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 87–92. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/download/237/251>
- Hantono, D., Ashadi, Purwantiang, A. W., Anisa, Nur'aini, R. D., & Sari, Y. (2020). Pengadaan Taman Bermain Anak Untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda II Dusun Gunung Leutik Kabupaten Bogor. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 236–241. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3897>
- Hariato, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *SISTEM MONITORING LULUSAN PERGURUAN TINGGI DALAM MEMASUKI DUNIA KERJA MENGGUNAKAN TRACER STUDY*. MEDIA SAHABAT CENDEKIA. <https://books.google.co.id/books?id=VkJdDwAAQBAJ>
- Hasanudin, D., Andarsyah, R., Prianto, C., Awangga, R. M., & Habibi, R. (2020). *Sistem pendukung keputusan tentang beasiswa menggunakan metode Fuzzy MADM dan SAW*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=QAKCEAAAQBAJ>
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/35/29>
- Irmayani, W., & Susyati, E. (2017). Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek. *Khatulistiwa Informatika*, 1(1), 58–63. <https://media.neliti.com/media/publications/280397-sistem-informasi-anggaran-pendapatan-dan-34825636.pdf>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57. <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jti/article/view/108/87>
- Lesmana, L. S. (2016). Pemodelan UML dan Implementasi E-Learning Mengadopsi Standar LTSA IEEE P1484. *Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam*, 1(1), 21–29. <https://journal.uib.ac.id/index.php/telcomatics/article/view/184/240>
- Nurhidayah, S., Fauzan, M. N., & Rahayu, W. I. (2020). *Implementasi Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) dengan PHP*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=wRH9DwAAQBAJ>
- Rachmat, N. A., Nurhidayah, M., & Putri, S. A. (2019). *Perancangan Sarana Permainan Playground Di Taman Superhero Bandung Menurut Aspek Sistem*. 6(3), 4538–4544. https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/155618/jurnal_eproc/perancangan-sarana-permainan-playground-di-taman-superhero-bandung-menurut-aspek-sistem.pdf
- Rahayu, W. I., Fajri, R. R., & Hambali, P. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODUK KEPADA PELANGGAN DARI WEBSITE KE MEDIA SOSIAL BERBASIS DESKTOP*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=zCcMEAAAQBAJ>
- Siregar, V. M. M. (2018). SISTEM INFORMASI PENDATAAN LOGISTIK AKTIVA TETAP PT. BANK CENTRAL ASIA, Tbk KANTOR CABANG PEMATANGSIANTAR. *Sistemasi*, 7(3), 250. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v7i3.386>
- Susandi, D., & Sukisno, S. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *JSii (Jurnal Sistem Informasi)*, 4, 5–8. <https://doi.org/10.30656/jsii.v4i0.368>
- Widarma, A., & Kumala, H. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Pengguna Listrik Subsidi Dan Nonsubsidi Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani (Studi Kasus : PT. PLN Tanjung Balai). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.432>