

Penerapan Sistem Informasi untuk Efisiensi dan Transparansi dalam Bisnis Rental PS pada Layanan R PlayStation

Ahmad Faisal Aditya¹, Mahyudianoor²

^{1,2} Program Studi Teknologi Informasi, Jurusan Komputer Bisnis, Politeknik Negeri Tanah Laut, Pelaihari, Kalimantan Selatan, Indonesia

*e-mail: ahmadfaisaladitya23@mhs.politala.ac.id¹, mahyudianoor23@mhs.politala.ac.id²

Abstrak

Dalam industri rental PlayStation, efisiensi operasional dan transparansi transaksi menjadi faktor kunci dalam meningkatkan pengalaman pelanggan dan profitabilitas bisnis. Penelitian ini membahas penerapan sistem informasi pada layanan R PlayStation untuk mengoptimalkan proses peminjaman, pengelolaan jadwal, serta pencatatan transaksi secara otomatis. Sistem ini dirancang untuk mengurangi kesalahan pencatatan manual, meningkatkan akurasi data, serta memberikan laporan keuangan yang lebih transparan bagi pemilik usaha. Dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yang terstruktur, penelitian ini mengimplementasikan sistem berbasis web yang memungkinkan pelanggan melakukan reservasi secara daring dan pemilik usaha memonitor kinerja bisnis secara real-time. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi ini mampu meningkatkan efisiensi operasional hingga 40% dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi dalam bisnis rental PlayStation dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan daya saing usaha.

Kata kunci: sistem informasi, efisiensi, transparansi, rental PlayStation, bisnis digital.

Abstract

In the PlayStation rental industry, operational efficiency and transaction transparency are key factors in enhancing customer experience and business profitability. This study examines the implementation of an information system in R PlayStation services to optimize the rental process, schedule management, and automated transaction recording. The system is designed to reduce manual recording errors, improve data accuracy, and provide more transparent financial reports for business owners. Using a structured software development approach, this study implements a web-based system that allows customers to make online reservations and enables business owners to monitor performance in real time. The results indicate that the implementation of this information system can improve operational efficiency by up to 40% and enhance customer satisfaction. Therefore, the use of information technology in PlayStation rental businesses can be an effective solution to increasing business competitiveness.

Keywords: information system, efficiency, transparency, PlayStation rental, digital business.

PENDAHULUAN

Bisnis rental PlayStation telah menjadi salah satu pilihan hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan, terutama pelajar dan mahasiswa[1]. Mitra dalam bisnis ini memiliki peran sentral dalam menjaga keberlangsungan operasionalnya, mulai dari pengelolaan unit PlayStation hingga pelayanan pelanggan. Tugas utama mitra mencakup memastikan bahwa setiap unit PlayStation berfungsi dengan baik melalui pemeliharaan rutin yang bertujuan untuk menghindari gangguan teknis. Selain itu, pengaturan jadwal penggunaan dilakukan dengan cermat agar setiap pelanggan mendapatkan pengalaman bermain yang optimal tanpa adanya benturan waktu antar pengguna.

Penyusunan laporan harian merupakan bagian penting dari operasional bisnis ini[2]. Laporan tersebut mencakup aspek-aspek utama seperti jumlah pendapatan harian, jumlah pelanggan yang dilayani, serta kondisi terkini dari setiap unit PlayStation. Selain berfungsi sebagai catatan operasional, laporan ini juga menjadi dasar untuk evaluasi layanan di masa mendatang.[3] Dengan melakukan evaluasi yang berkelanjutan, mitra dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan bisnis sehingga mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan secara menyeluruh.

Lokasi strategis di Jalan Simpang 4 Pabahanan menjadi salah satu keunggulan kompetitif dari bisnis ini. Kedekatannya dengan sekolah dan kampus mempermudah pelajar dan mahasiswa, yang merupakan segmen pasar utama, untuk mengakses layanan rental PlayStation. Selain itu, lokasi ini juga memiliki tingkat keamanan yang baik, yang menjadi nilai tambah bagi pelanggan dalam menikmati layanan tanpa khawatir terhadap keselamatan mereka maupun barang yang mereka bawa. Kombinasi antara lokasi strategis dan lingkungan yang mendukung menciptakan daya tarik yang kuat bagi pelanggan.

Namun, dalam menghadapi tantangan modernisasi, efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan bisnis rental PlayStation menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan. Proses manual yang selama ini dilakukan dalam pencatatan pendapatan, pengaturan jadwal, dan pemeliharaan unit sering kali memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan manusia. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Sistem informasi tidak hanya mempermudah pengelolaan data tetapi juga meningkatkan transparansi dalam operasional bisnis, sehingga pelanggan dan mitra dapat merasakan manfaatnya secara langsung[4].

Penerapan sistem informasi pada bisnis rental PlayStation seperti pada layanan "R PlayStation" bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan operasional sehari-hari. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, proses pencatatan pendapatan, pengelolaan unit, dan penjadwalan pelanggan dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan dapat diakses secara real-time[5]. Hal ini tidak hanya membantu mitra dalam mengoptimalkan layanan tetapi juga memberikan kepercayaan lebih kepada pelanggan, yang pada akhirnya mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis ini di masa depan.

METODE

Metode pengabdian ini dirancang untuk menghasilkan Sistem Informasi untuk Efisiensi dan Transparansi dalam bisnis rental PS pada layanan R playstation. Proses ini melibatkan serangkaian tahapan mulai dari identifikasi permasalahan hingga implementasi dan evaluasi sistem.

Tahap awal ini dilakukan dengan observasi langsung ke Rental PS R playstation untuk memahami kebutuhan operasional dan tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan data di

Tempat rental. Untuk mendapatkan kebutuhan yang di inginkan oleh pemilik toko ada beberapa metode Seperti

1. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan sistem. Pertanyaan yang diajukan mencakup aspek-aspek operasional rental, seperti sejarah berdirinya usaha, struktur harga berdasarkan durasi pemakaian, hingga sistem bonus yang diberikan kepada pelanggan. Data yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar untuk merancang sistem yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan operasional bisnis[6].

2. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi diterapkan untuk memberikan edukasi kepada pemilik rental mengenai hasil pengembangan sistem. Melalui demonstrasi, pemilik rental dapat melihat langsung cara kerja sistem yang dirancang. Feedback dari pemilik rental selama proses ini digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan serta aspek yang perlu disesuaikan agar sistem memenuhi ekspektasi pengguna[7].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama yaitu pergi ke tempat rental secara langsung untuk menanyai secara langsung dengan metode wawancara yang berisi pertanyaan sederhana sampai mendalam tentang rental yang di jalankan. Observasi awal yang dilakukan di lokasi rental mengungkap berbagai tantangan, seperti pencatatan manual yang rawan kesalahan dan kurangnya transparansi dalam sistem pelaporan. Sistem yang dirancang bertujuan untuk mengatasi tantangan ini dengan menyediakan fitur-fitur seperti pencatatan otomatis transaksi, pengelolaan paket rental, dan laporan yang komprehensif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemilik rental membutuhkan sistem yang dapat menampilkan data secara real-time, termasuk jumlah sesi aktif, durasi sesi, dan pendapatan harian. Sementara itu, demonstrasi sistem membantu pemilik rental memahami fungsi-fungsi utama yang ditawarkan sekaligus memberikan masukan untuk perbaikan sebelum implementasi final.

Setelah melakukan wawancara, tahap selanjutnya adalah membuat sistem sesuai dengan data yang didapat dari metode wawancara. Pembuatan sistem ini meliputi:

1. UseCase Diagram

Jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak berbasis *Unified Modeling Language* (UML) untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang dirancang. Diagram ini memberikan gambaran fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna, membantu memahami apa yang sistem harus lakukan, bukan bagaimana melakukannya[8].

2. Entity Relationship Diagram.

Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dalam suatu sistem informasi. ERD menggambarkan hubungan antara entitas-entitas dalam sistem, atribut yang melekat pada entitas tersebut, dan interaksi di antara entitas tersebut. ERD sering digunakan dalam tahap analisis dan perancangan basis data untuk memastikan desain basis data mencerminkan kebutuhan sistem dengan benar[9].

3. Rancangan User Interface

User Interface (UI) adalah bagian antarmuka dari sebuah sistem atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut. UI mencakup elemen visual dan interaktif seperti tata letak, tombol, menu, ikon, teks, dan elemen grafis lainnya, yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan menyenangkan[10].

Tahap terakhir yang di lakukan adalah metode Demonstrasi, memperlihatkan secara langsung kepada pemilih dan pemilik juga melakukan praktik secara langsung pada sistem yang sudah dibuat. Setelah itu, akan di berikan sebuah kuesioner yang berisi tentang Tingkat kepuasan dan Tingkat kesesuaian dengan sistem yang di harapkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan ini adalah pengembangan sistem informasi untuk rental PlayStation memerlukan pendekatan sistematis yang melibatkan beberapa tahapan utama, yaitu observasi langsung, wawancara untuk mengumpulkan data, pembuatan model seperti UseCase Diagram, Entity Relationship Diagram, dan rancangan antarmuka pengguna. Selanjutnya, sistem yang telah dirancang diuji melalui metode demonstrasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pemilik rental. Dengan langkah-langkah ini, sistem yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi pengelolaan data, sekaligus memenuhi kebutuhan pemilik rental dalam memantau dan mengelola operasional bisnis secara lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Secara khusus, kami menyampaikan penghargaan kepada pemilik dan staf R PlayStation yang telah memberikan informasi dan masukan berharga selama proses observasi dan wawancara. Kami juga berterima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Teknik Pengambilan Keputusan yang memberikan saran konstruktif untuk pengembangan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 121310082 M. Fadhil, "Praktik Sewa-Menyewa Rental Game Playstation Di Kecamatan Syiah Kuala (Analisis Dilihat Dari Sudut Penerapan Teori Sadd Al-Dzari'Ah)," Aug. 2018, Accessed: Jan. 14, 2025. [Online]. Available: <http://library.ar-raniry.ac.id/>
- [2] Y. Setiyawati and S. Hermawan, "PERSEPSI PEMILIK DAN PENGETAHUAN AKUNTANSI PELAKU USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) ATAS PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN," *Ris. Akunt. dan Keuang. Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 161–204, Oct. 2018, doi: 10.23917/REAKSI.V3I2.6629.
- [3] "Akuntansi Dasar: Teori dan Teknik Penyusunan Laporan Keuangan - Sri Wahyuni Nur, S.E., M.Ak - Google Buku." Accessed: Jan. 17, 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=li0PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA57&dq=Penyusunan+laporan+harian+merupakan+bagian+penting+dari+operasional+bisnis+ini.+&ots=RHXy2H2Glx&sig=zGNT2aa_D6c5v1cWZSrDqCVE5oA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [4] H. Wijoyo, *sistem informasi Manajemen*. 2021. [Online]. Available: <https://ojs.stmikdharmapalariau.ac.id/index.php/repository/article/view/590/340>
- [5] A. Wijaya, P. Studi, I. Pemerintah, F. Ilmu, S. Dan, and U. I. Riau, "Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau Universitas Islam Riau," *Peran. Dinas Kesehat. Indragiri Hilir Dalam Pengawas. Depot Air Minum Di Kec. Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir*, pp. 1–122, 2019, [Online]. Available: <https://repository.uir.ac.id/11305/1/167310148.pdf>
- [6] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 159–169, Jan. 2020, doi: 10.35969/INTERKOM.V14I4.58.
- [7] "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI METODE DEMONSTRASI - Roni Hariyanto Bhidju, Ahlimedia Press - Google Buku." Accessed: Jan. 17, 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Qe_zDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pengertian+metode+demonstrasi&ots=xWdKv2xnC2&sig=kFYWJAfFVvoThdrUYiOMDLwfQfM&

- redir_esc=y#v=onepage&q=Pengertian metode demonstrasi&f=false
- [8] I. Zufria, "Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design (UCD) dalam Sistem Administrasi Pendidikan Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan," *J. Sains Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-16, 2013.
- [9] R. Nurmasari, S. Pinem, and U. Nurkhalifah, "Perancangan Pengelolaan Data Pelabuhan Perikanan Nusantara (PPN) Pelabuhan Ratu Menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD)," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 52-57, Mar. 2023, doi: 10.24014/RMSI.V9I1.22024.
- [10] R. A. Ananda, A. E. B. Waspada, and R. D. W. Utomo, "FENOMENA DESAIN USER INTERFACE GOJEK MENURUT PERSEPSI PENGGUNA GENERASI X," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 2, no. 2, pp. 141-160, Apr. 2020, doi: 10.25105/JSRR.V2I2.8225.