

**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS
CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh :
Julia Chairruni
207006516088



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2025**

**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS
CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN**

SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem
Informasi dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika



Disusun Oleh :
Julia Chairruni
207006516088

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN

Oleh :
Julia Chairruni
207006516088

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disetujui pada Tanggal: 26 Agustus 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom., MMSI.
NIDN. 0303097902

Dr. Arie Gunawan, S.Kom., MMSI.
NIDN. 0410047808

Penguji 1

Penguji 2

Dr. Ucuk Darusalam, S.T., M.T.
NIDN. 327047903

Ir. Endah Tri Esti Handayani, MMSI.
NIDN. 0314106802

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian - bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 26 Agustus 2025



Julia Chairruni
207006516088

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bilamana di kemudian hari ditemukan bahwa karya tulis ini menyalahi peraturan yang ada berkaitan etika dan kaidah penulisan karya ilmiah yang berlaku, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yang menyatakan,

Nama : Julia Chairruni

NPM : 207006516028

Tanda tangan : (.....)

Tanggal :

Mengetahui

Pembimbing 1 : Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom., MMSI. (.....)

Pembimbing 2 : Dr. Arie Gunawan, S.Kom., MMSI. (.....)

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada sidang Akhir Semester Genap 2024-2025 pada tanggal 26 Agustus Tahun 2025.

Dosen Pembimbing 1

Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom., MMSI.

NIDN. 0303097902

Dosen Pembimbing 2

Dr. Arie Gunawan, S.Kom., MMSI.

NIDN. 0410047808

Ketua Program Studi

Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom., MMSI.

NIDN. 0303097902

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Julia Chairruni

NPM : 207006516088

Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Program Studi : Sistem Informasi

Tanggal Sidang : 26 Agustus 2025

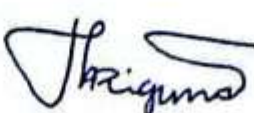
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS
CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

**INTEGRATED MARKETPLACE INFORMATION SYSTEM FOR
CAMPING ACTIVITIES: SEARCH, RESERVATION, AND RENTAL**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 26 Agustus 2025	TGL : 26 Agustus 2025	TGL : 26 Agustus 2025
	 	

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Julia Chairruni

NPM : 207006516088

Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Program Studi : Sistem Informasi

Tanggal Sidang : 26 Agustus 2025

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS
CAMPING: PENCARIAN, RESERVASI, DAN PENYEWAAN**

JUDUL DALAM BAHASA INOGRIS :

**INTEGRATED MARKETPLACE INFORMATION SYSTEM FOR
CAMPING ACTIVITIES: SEARCH, RESERVATION, AND RENTAL**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 26 Agustus 2025	TGL : 26 Agustus 2025	TGL : 26 Agustus 2025
	 	

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Julia Chairruni

NPM : 207006516088

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Sistem Informasi Marketplace Terpadu Untuk Aktivitas *Camping*: Pencarian, Reservasi, Dan Penyewaan

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak ini Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 26 Agustus 2025

Yang menyatakan,



(Julia Chairruni)

Sistem Informasi Marketplace Terpadu Untuk Aktivitas *Camping*: Pencarian, Reservasi, Dan Penyewaan

ABSTRAK

Berkemah atau *camping* telah lama menjadi kegiatan yang diminati oleh banyak individu dan keluarga sebagai cara untuk melepas penat dari rutinitas harian yang padat, sambil merasakan kedamaian dan keindahan alam di luar. Namun, banyak solusi saat ini tidak dapat memenuhi semua kebutuhan para pencinta alam dan pengunjung *camping*. Sebaliknya, banyak penyedia penyewaan alat *camping* dan penyedia *campsite* ingin mempromosikan layanan mereka dan memberikan pengunjung pengalaman *camping* yang tidak terlupakan. Penelitian sebelumnya yang membahas aplikasi *camping* umumnya hanya berfokus pada satu layanan, seperti reservasi tempat kemah atau penyewaan alat kemah. Penelitian ini menawarkan pembaruan dengan merancang sistem informasi marketplace menggabungkan tiga layanan utama sekaligus, yaitu pencarian lokasi *campsite*, reservasi tempat, dan penyewaan perlengkapan *camping* dalam satu platform. metode *Scrum* dipilih agar proses adaptif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Sistem dirancang untuk memfasilitasi pencarian lokasi, reservasi *campsite*, dan penyewaan perlengkapan *camping*. Selain itu, algoritma *Decision Tree* digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian rekomendasi lokasi yang dihasilkan, sehingga pengguna memperoleh *campsite* yang lebih tepat. Hasil evaluasi menghasilkan tingkat akurasi 100%, dengan begitu seluruh rekomendasi lokasi sesuai dengan aturan pengambilan keputusan yang dirancang. Selain itu, uji *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor 93.96226, yang termasuk dalam kategori *Best Imaginable* yang menunjukkan bahwa sistem ini mudah digunakan serta diterima dengan baik oleh pengguna. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi marketplace *camping* yang dikembangkan berhasil membantu pengguna dalam melakukan pencarian lokasi *campsite*, melakukan reservasi, hingga menyewa perlengkapan *camping* dalam satu platform.

*Integrated Marketplace Information System For Camping Activities: Search,
Reservation, And Rental*

ABSTRACT

Camping has long been a popular activity for individuals and families as a way to escape the busyness of daily life while experiencing peace and the beauty of nature. However, many existing solutions are still unable to meet the diverse needs of nature enthusiasts and camping visitors. On the other hand, many equipment rental providers and campsite owners seek to promote their services and provide visitors with an unforgettable camping experience. Previous studies on camping applications generally focused on a single service, such as campsite reservations or equipment rentals. This research offers an improvement by designing an integrated marketplace information system that combines three main services: campsite search, reservation, and camping equipment rental within a single platform. The Scrum method was adopted to ensure an adaptive and user-oriented development process. The system was designed to facilitate campsite search, reservations, and equipment rental seamlessly. Additionally, the Decision Tree algorithm was applied to evaluate the accuracy of campsite recommendations, ensuring that users receive more precise suggestions. Evaluation results indicated a 100% accuracy rate, meaning that all recommended campsites aligned with the predefined decision rules. Furthermore, the usability testing conducted with the System Usability Scale (SUS) achieved a score of 93.96, categorized as Best Imaginable, demonstrating that the system is both easy to use and well accepted by users. The findings conclude that the developed camping marketplace information system successfully supports users in searching for campsites, making reservations, and renting equipment through a fully integrated platform.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kepada Allah SWT atas karunia dan rahmatnya serta telah meridhoi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam juga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW serta para anak cucu dan pengikutnya.

Alhamdulillah penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI MARKETPLACE TERPADU UNTUK AKTIVITAS *CAMPING*: *PENCARIAN*, *RESERVASI*, DAN *PENYEWAAN*” sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan *Informatika* Universitas Nasional.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, arahan, doa, serta motivasi dari banyak pihak yang telah berkorban meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya selama penulisan skripsi ini. Penulis percaya pahlawan ialah orang yang merelakan sedikit kenyamanannya demi kenyamanan orang lain, oleh karena itu Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada pahlawan yang merelakan kenyamanannya demi membantu kelancaran dalam pembuatan skripsi ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rezeki yang berkah, serta kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat berjalan sampai dengan selesai.
2. Kepada Mama Kusuma Dewi, Ibu Komariah dan Bapak Chairuddin tercinta yang tidak lelah selalu memberikan dukungan, doa, ridho, dan bentuk bantuan yang tidak terhitung bagi penulis.
3. Ibu Dr. Andrianingsih, S.Kom, MMSI, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan selama penyusunan skripsi.

4. Bapak Dr. Arie Gunawan, S.Kom., MMSI. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan selama penyusunan skripsi.
5. Kepada seluruh anggota keluarga yang sangat membantu penulis dalam segi masukan dan fasilitas selama penyusunan skripsi.
6. Kepada Indah, Rossa, Rizqi, Erlinda, Fahmi, Hadi, Hafidz, dan Pramesti Yang telah menemani saya dari awal saya mengerjakan skripsi sampai saya bisa selesai mengerjakan skripsi
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun memberikan peran yang tidak sedikit dalam pelaksanaan

Semoga kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapat balasan hal yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis minta maaf jika masih banyak terdapat kekurangan pada penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.

Bekasi, 26 Agustus 2025



Julia Chairruni

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI... v	
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI.. vi	
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kontribusi.....	4
BAB II	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Tinjauan Literatur	14
2.2.1 Gap Research	14
2.2.2 Fisbone Diagram	18
2.3 Sistem Informasi Marketplace	19
2.4 Aktivitas Camping	20
2.5 Agile Development	21
2.5.1 Scrum	22
2.6 Algoritma Decision Tree.....	23
2.7 System Usability Scale (SUS)	24

BAB III	25
3.1 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	25
3.2 Penentuan Subjek Penelitian	25
3.3 Fokus Penelitian	25
3.4 Sumber Data	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6 Alur Penelitian	29
3.7 Metode Perancangan dan Pengembangan Sistem	30
3.7.1 Metode Pengembangan	30
3.7.2 Alat Bantu Analisis Perancangan	33
3.7.3 Perancangan Basis Data	47
3.7.4 Rancangan <i>Interface</i>	52
3.7.5 Evaluasi Sistem Menggunakan Algoritma <i>Decision Tree</i>	64
BAB IV	66
4.1 Implementasi Sistem	66
4.1.1 <i>Product Backlog</i>	66
4.1.2 <i>Sprint Planning</i>	67
4.1.3 <i>Sprint Backlog</i>	68
4.1.4 <i>Daily Scrum</i>	71
4.1.5 <i>Sprint review</i>	73
4.2 <i>Interface Marketplace</i>	74
4.2.1 <i>Interface Aplikasi Android</i>	74
4.2.2 <i>Interface Website</i>	83
4.3 <i>Testing</i> (Pengujian) Sistem	87
4.3.1 Pengujian Sistem <i>User</i>	87
4.3.2 Pengujian Sistem <i>Admin</i>	90
4.3.3 Hasil Pengujian Sistem	91
4.4 Hasil Evaluasi Sistem dengan <i>Decision Tree</i>	92
4.4.1 Hasil Rekomendasi <i>Decision Tree</i>	92
4.4.2 Hasil Rekomendasi Aplikasi	93
4.4.3 Validasi	97
4.5 Hasil Perhitungan Skor SUS	99
BAB V	102

5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		xix
LAMPIRAN.....		xxiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fishbone Diagram	18
Gambar 2.2 Metode Agile Development	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 3.2 Tahapan Scrum.....	30
Gambar 3.3 Contoh Burndown Chart	32
Gambar 3.4 Use case Diagram.....	34
Gambar 3.5 Activity Diagram Login	35
Gambar 3.6 Activity Diagram Detail Produk	36
Gambar 3.7 Activity Diagram Reservasi	37
Gambar 3.8 Activity Diagram Penyewaan.....	38
Gambar 3.9 Activity Diagram Pembelian.....	39
Gambar 3.10 Activity Diagram Riwayat Pemesanan	40
Gambar 3.11 Activity Diagram Mengubah Profil.....	40
Gambar 3.12 Activity Diagram Membuat Campsite Atau Toko	41
Gambar 3.13 Activity diagram Login website	41
Gambar 3.14 Activity Diagram Campsite.....	42
Gambar 3.15 Activity Diagram Produk	43
Gambar 3.16 Activity Diagram Reservasi	44
Gambar 3.17 Activity Diagram Order	45
Gambar 3.18 Activity Diagram Payments	46
Gambar 3.19 Class Diagram	47
Gambar 3.20 Desain Login	52
Gambar 3.21 Desain Registrasi.....	52
Gambar 3.22 Desain Beranda	53
Gambar 3.23 Desain Pencarian	53
Gambar 3.24 Desain Riwayat Pemesanan	54
Gambar 3.25 Desail Detail Campsite.....	54
Gambar 3.26 Desain Reservasi Campsite	55
Gambar 3.27 Desain Pembayaran Reservasi Campsite	55

Gambar 3.28 Desain Detail Produk	56
Gambar 4.29 Desain Sewa Produk.....	56
Gambar 3.30 Desain Pembayaran Sewa Produk.....	57
Gambar 3.31 Desain Pembelian Produk	57
Gambar 3.32 Desain Pembayaran Pembelian	58
Gambar 3.33 Desain Profil.....	58
Gambar 3.34 Desain Edit Profil	59
Gambar 3.35 Desain Buat Toko/Campsite.....	59
Gambar 3.36 Desain Metode Pembayaran.....	60
Gambar 3.37 Desain Login Website	60
Gambar 3.38 Desain Dashboard	61
Gambar 3.39 Desain Campsite.....	61
Gambar 3.40 Desain Produk	62
Gambar 3.41 Desain Reservasi	62
Gambar 3.42 Desain Orders.....	63
Gambar 3.43 Desain Rents.....	63
Gambar 3.44 Desain Payments	64
Gambar 3.45 Ilustrasi Decision Tree	64
Gambar 4.1 Burndown Chart Sprint 1	71
Gambar 4.2 Burndown Chart Sprint 2	72
Gambar 4.3 Burndown Chart Sprint 3	73
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Login Marketplace	74
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Registrasi Marketplace	75
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Utama Marketplace	75
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pencarian Marketplace	76
Gambar 4.8 Tampilan Riwayat Pemesanan Marketplace	76
Gambar 4.9 Tampilan Profil Marketplace	77
Gambar 4.10 Tampilan Detail Produk	77
Gambar 4.11 Tampilan Detail Campsite.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Reservasi Campsite	78

Gambar 4. 13 Tampilan Pembayaran Reservasi <i>Campsite</i>	79
Gambar 4. 14 Tampilan Penyewaan Produk.....	79
Gambar 4. 15 Tampilan Pembayaran Penyewaan Produk	80
Gambar 4. 16 Tampilan Pembelian Produk	80
Gambar 4. 17 Tampilan Pembayaran Pembelian Produk	81
Gambar 4. 18 Tampilan Edit Profil.....	82
Gambar 4. 19 Tampilan Buat Toko/ <i>Campsite</i>	82
Gambar 4. 20 Tampilan Metode Pembayaran.....	83
Gambar 4. 21 Tampilan Dashboard	83
Gambar 4. 22 Tampilan Campsites	84
Gambar 4. 23 Tampilan Products.....	84
Gambar 4. 24 Tampilan Reservations	85
Gambar 4. 25 Tampilan Orders.....	85
Gambar 4. 26 Tampilan Rents	86
Gambar 4. 27 Tampilan Payments	86
Gambar 4.28 Tampilan Notifications	87
Gambar 4.29 Hasil Model Decision Tree	92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur	7
Tabel 2.2 Gap Research	14
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara.....	26
Tabel 3.2 pertanyaan SUS.....	27
Tabel 3.3 Product Backlog.....	30
Tabel 3.4 Sprint Planning.....	31
Tabel 3.5 Sprint Backlog.....	31
Tabel 3. 6 Sprint Review.....	33
Tabel 3.7 Tabel Basis Data Admin	48
Tabel 3.8 Tabel Basis Data Metode Pembayaran	48
Tabel 3.9 Tabel Basis Data Produk.....	48
Tabel 3.10 Tabel Basis Data Campsite	49
Tabel 3.11 Tabel Basis Data Reservasi.....	49
Tabel 3.12 Tabel Basis Data Orders	50
Tabel 3.13 Tabel Basis Data Rents	50
Tabel 3.14 Tabel Basis Data Payments.....	50
Tabel 3.15 Tabel Basis Data User.....	51
Tabel 4.1 Tabel Product Backlog.....	66
Tabel 4.2 Tabel Sprint Planning.....	67
Tabel 4.3 Tabel Sprint Backlog Sprint 1.....	68
Tabel 4.4 Tabel Sprint Backlog Sprint 2.....	69
Tabel 4.5 Tabel Sprint Backlog Sprint 3.....	70
Tabel 4.6 Sprint Review.....	73
Tabel 4.7 Pengujian Sistem User	87
Tabel 4. 8 Pengujian Sistem Admin.....	90
Tabel 4.9 Tabel Hasil Rekomendasi Dari Aplikasi.....	93
Tabel 4. 10 Tabel Validasi	97
Tabel 4. 11 Pedoman Skor SUS.....	100