

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN  
AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

**TUGAS AKHIR**

**Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya**



**OLEH  
RD ISTI DEWI RAHAYU  
NIM C1555201053  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2019**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN  
AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

**TUGAS AKHIR**

**Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya**

**OLEH  
RD ISTI DEWI RAHAYU  
NIM C1555201053  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RD ISTI DEWI RAHAYU  
NIM : C1555201053

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

### **RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan skripsi apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap skripsi atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 27 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

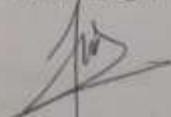
  
RD ISTI DEWI RAHAYU

## PERSETUJUAN

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

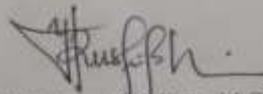
Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan  
Pada Tanggal 25 Juli 2019

Pembimbing I,



Herkules, S.Kom., M.Cs.  
NIK.198510042010106

Pembimbing II,



Sulistyowati, S.Kom., M.Cs.  
NIK.198212162007002

Mengetahui,  
Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom.  
NIK.196901041995105

## PENGESAHAN

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

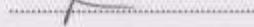
Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan  
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 27 Juli 2019

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Arliyana, M.Kom  
Ketua



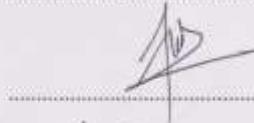
2. Ir.Hj. Siti Marvamah, MM  
Sekretaris



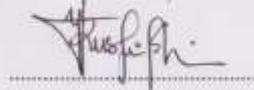
3. Lili Rusdiana, M.Kom.  
Anggota



4. Herkules, S.Kom., M.Cs  
Anggota



5. Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs  
Anggota



## MOTTO DAN PEMBAHASAN

Akan ada banyak sekali jalan dalam menuju sebuah pintu keberhasilan. Akan tetapi, akan ada sebagian orang yang masih terus menatap pintu yang tertutup. Padahal, bila ia mencoba mencari pintu yang lain . akan ada pintu lain yang terbuka untuknya .

Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk :

- Allah SWT yang sudah menolong serta memberikan jalan terbaik bagi saya untuk meraih keinginan agar saya dapat menyelesaikan kuliah tahun ini.
- Kedua orang tua tercinta yang tidak kenal lelah berdo'a, mendidik dan membesarkan saya hingga sekarang.
- Keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat untuk terus belajar dan meraih cita-cita saya.
- Orang terdekat saya yang selalu menjadi motivasi dan memberikan dorongan untuk berjuang menyelesaikan pendidikan saya.
- Teman-teman Teknik Informatika kelas B Angkatan 2015.
- Keluarga besar Sanggar Kahanjak Huang yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
- Bapak Herkules dan Ibu Sulistyowati Dosen STMIK Palangka Raya yang telah membimbing saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Sahabat saya Joni, Suci Indriyanti dan terkhususnya Selvia devi yang selalu menjadi tempat curhat membuang keluh kesah dan yang selalu mengajak saya untuk terus pergi ke Perpustakaan.

## INTISARI

**RD ISTI DEWI RAHAYU, C1555201053.** *Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter, Pembimbing I Herkules,S.Kom.,M.Cs dan Pembimbing II Sulistyowati,S.Kom.,M.Cs*

Sanggar Kahanjak Huang merupakan salah satu Sanggar yang berlokasi di Palangkaraya dimana sistem penyewaan Busana Adat dan Aksesoris masih menggunakan bantuan-bantuan buku maupun agenda. Dalam rangka memberikan kenyamanan kepada para pelanggannya pada saat melakukan penyewaan dan transaksi maka Sanggar Kahanjak Huang memerlukan sebuah sistem aplikasi Penyewaan. Tujuannya adalah untuk perbaikan sistem aplikasi financial sehingga memberi kemudahan kepada para pelanggan pada saat melakukan aktivitas bertransaksi .

Metodologi yang di gunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah menggunakan metodologi Prototype yang terdiri dari tahapan Mendengarkan Pelanggan, Membangun memperbaiki Prototyping, dan Pelanggan menguji coba prototype. Sedangkan bahasa pemograman yang di gunakan yaitu pemograman php dan untk database nya menggunakan MySql.

Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis Web menggunakan Framework Codeigniter ini bisa mengakomodasi kebutuhan dalam kegiatan mengelola dan menampilkan data Busana Adat dan Aksesoris , mengelola stok barang, data penyewaan, data data pembayaran. sehingga Sanggar dapat memperoleh informasi yang lebih akurat dari setiap aktivitas yang di kerjakan.

**Kata Kunci: Website, Pencatatan, Penyewaan, Busana Adat dan Aksesoris**

## **ABSTRACT**

**RD ISTI DEWI RAHAYU, C1555201053.** Design of Traditional Clothing and Accessories Rental Applications at Kahanjak Huang Studio Based on the Web Using the Codeigniter Framework, Advisor I Herkules, S. Kom., M.Cs and Advisor II Sulistyowati, S.Kom., M.Cs

Kahanjak Huang Studio is one of the Studio located in Palangkaraya where the traditional clothing and accessories rental system still uses books and agenda assistance. In order to provide comfort to its customers when making rentals and transactions, Sanggar Kahanjak Huang requires a rental application system. The aim is to improve the financial application system so as to provide convenience to customers when conducting transaction activities.

The methodology used in making this Final Project is to use the Prototype methodology which consists of stages of Listening Customers, Building to improve Prototyping, and Customers testing prototypes. While the programming language used is php programming and the database uses MySql.

Design and Application of Rental Clothing for Custom Clothing and Accessories on the Web-based Studio Kahanjak Huang using the Codeigniter Framework can accommodate the needs in the activities of managing and displaying Custom Clothing and Accessories data, managing stock of goods, data leasing, payment data so that the Studio can get more accurate information from each activity that is done.

**Keywords: Website, Recording, Rental, Traditional Clothing and Accessories**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan rahmatNya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, dimana hasil Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk sesederhana mungkin. Adapun judul penulisan Tugas Akhir ini yang penulis ambil adalah “**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dilakukan adalah untuk salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata 1 di STMIK Palangka Raya. Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan berupa bimbingan, saran, data maupun dorongan moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.
2. Bapak Herkules, S.Kom., M.Cs selaku dosen pembimbing 1 yang banyak memberikan saran dan pengetahuan dalam penyelesaian sistem Tugas Akhir ini.
3. Ibu Sulistyowati, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan saran, koreksi dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Kedua orang tua tercinta Ibu dan Bapak, Saudara dan keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini.
  5. Rekan-rekan mahasiswa Teknik Informatika kelas B.
  6. Keluarga besar Sanggar Kahanjak Huang yang selalu memberikan semangat .
- Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini jauh sekali dari kata sempurna, untuk itu Penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun untuk kelengkapan penulisan ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat dijadikan acuan dan bermanfaat bagi para pembaca.

Palangka Raya, 27 Juli 2019  
Penulis,

RD ISTI DEWI RAHAYU

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
INTISARI.....	v
ABSTACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan dan Manfaat .....	4
1. Tujuan .....	4
2. Manfaat .....	4
E. Metode Penelitian .....	5
1. Metode Pengumpulan Data .....	5
2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Tinjauan Pustaka .....	10
1. Kajian Teori .....	10
a. Pengertian Aplikasi .....	10
b. Pengertian Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris.....	11
c. <i>Web</i> .....	12
d. <i>Framework</i> .....	14
e. <i>Codeigniter</i> .....	14
f. <i>PHP</i> .....	16
g. <i>MySQL</i> .....	17
h. <i>UML</i> .....	18
i. <i>Xampp</i> .....	20
j. <i>Sublime Text</i> .....	20
k. Metode <i>Black-Box Testing</i> .....	21
l. Pengertian Database .....	22
2. Pemodelan yang di gunakan .....	23
3. <i>Skala Likert</i> .....	25
4. Perangkat Lunak yang di gunakan .....	26
BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM.....	28
A. Tinjauan Umum.....	28
B. Analisis.....	31
1. Analisis Kelemahan Sistem.....	31
2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	33

3. Analisis Kelayakan Sistem.....	35
C. Desain Sistem.....	36
1. Desain Proses.....	37
2. Desain Basis Data.....	47
3. Desain <i>Interface</i> /Antarmuka.....	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Implementasi.....	54
1. Uji Coba Sistem dan Program.....	55
2. Manual Program dan Instalasi.....	64
3. Pemeliharaan Sistem.....	76
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	77
1. Pembahasan Listing Program.....	77
2. Pembahasan Hasil .....	89
3. Respon Pengguna.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bobot <i>Skala Likert</i> .....	25
Tabel 2. Daftar Point-Point yang di ujikan.....	26
Tabel 3. Analisis <i>PIECES</i> .....	32
Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras .....	33
Tabel 5. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	34
Tabel 6. <i>Database Login</i> .....	48
Tabel 7. <i>Database Foto</i> .....	48
Tabel 8. <i>Database Video</i> .....	48
Tabel 9. <i>Database Artikel</i> .....	48
Tabel 10. <i>Database Testimoni</i> .....	49
Tabel 11. <i>Database Daftar Sewa</i> .....	49
Tabel 12. <i>Database Daftar Paket</i> .....	50
Tabel 13. <i>Database Sewa</i> .....	50
Tabel 14. <i>Database Paket</i> .....	50
Tabel 15. <i>Database Pesan</i> .....	51
Tabel 16. Rencana Pengujian Halaman Admin.....	56
Tabel 17. Rencana Pengujian Halaman Penyewa .....	57
Tabel 18. Hasil Pengujian Halaman Admin .....	58
Tabel 19. Hasil Pengujian Halaman Penyewa .....	62
Tabel 20. Daftar Point-point yang di ujikan.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan <i>Model Prototyping</i> .....	6
Gambar 2. <i>Evolutionary Prototype</i> .....	24
Gambar 3. Diagram <i>use case</i> penyewaan Busana adat dan Aksesoris.....	37
Gambar 4. <i>Activity Diagram</i> – Pendaftaran .....	38
Gambar 5. <i>Activity Diagram</i> – Login Penyewa.....	39
Gambar 6. <i>Activity Diagram</i> – Melakukan Pemesanan.....	39
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> – Informasi Pemesanan.....	40
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> – Informasi Penyewaan Paket/Item .....	40
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Penyewa .....	41
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> – Mengelola data Paket/Item.....	41
Gambar 11. <i>Activity Diagram</i> – Laporan.....	42
Gambar 12. <i>Sequence Diagram</i> – pendaftaran .....	43
Gambar 13. <i>Sequence Diagram</i> – Login Sistem .....	43
Gambar 14. <i>Sequence Diagram</i> – Melakukan Pemesanan .....	44
Gambar 15. <i>Sequence Diagram</i> – Informasi Pemesanan.....	44
Gambar 16. <i>Sequence Diagram</i> – Informasi Penyewaan Paket .....	45
Gambar 17. <i>Sequence Diagram</i> – Mengelola data penyewa.....	45
Gambar 18. <i>Sequence Diagram</i> – Mengelola data Paket/Item .....	46
Gambar 19. <i>Sequence Diagram</i> – Laporan.....	46
Gambar 20. <i>Diagram ERD</i> .....	47
Gambar 21. Tabel Relasi.....	51
Gambar 22. Halaman Interface.....	52
Gambar 23. Halama Registrasi/Pendaftaran .....	52
Gambar 24. Halaman Login.....	53
Gambar 25. Login Pengguna Admin .....	65
Gambar 26. Tampilan Menu Utama Admin.....	65
Gambar 27. Menu Foto & Video .....	66
Gambar 28. Menu Artikel.....	66
Gambar 29. Menu Paket.....	67
Gambar 30. Menu Item .....	67
Gambar 31. Menu Testimoni .....	68
Gambar 32 Menu Pesan .....	68
Gambar 33. Menu Data Pemesan Item.....	69
Gambar 34. Menu Data Pemesanan Paket.....	69
Gambar 35. Menu Laporan .....	70
Gambar 36. Tampilan Utama.....	70
Gambar 37. Menu Tentang Kami .....	71
Gambar 38. Menu Foto .....	71
Gambar 39. Menu Video.....	72
Gambar 40. Menu Daftar Paket Barang .....	72
Gambar 41. Menu Registrasi .....	73
Gambar 42. Menu Login.....	73
Gambar 43. Tampilan Penyewa .....	74
Gambar 44. Menu cetak Total .....	74
Gambar 45. Menu Status Pemesanan.....	75

Gambar 46. Menu Artikel.....	75
Gambar 47. Menu Kontak Kami.....	76
Gambar 48. Menu Login.....	78
Gambar 49. <i>Listing Home</i> .....	78
Gambar 50. <i>Listing Tentang Kami</i> .....	79
Gambar 51. <i>Listing Foto</i> .....	79
Gambar 52. <i>Listing Video</i> .....	80
Gambar 53. <i>Listing Penyewaan Paket</i> .....	81
Gambar 54. <i>Listing Penyewaan Item</i> .....	81
Gambar 55. <i>Listing Artikel</i> .....	82
Gambar 56. <i>Listing Kontak Kami</i> .....	83
Gambar 57. <i>Listing Login</i> .....	83
Gambar 58. <i>Listing Pesan</i> .....	85
Gambar 59. <i>Listing Status</i> .....	87
Gambar 60. <i>Listing Laporan Paket</i> .....	88
Gambar 61. <i>Listing Laporan Item</i> .....	88

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Black Box
- Lampiran 2. Kuesioner
- Lampiran 3. Surat Tugas
- Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 6. Kartu Konsultasi
- Lampiran 7. Berita Acara

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Semakin berkembangnya kegiatan ekonomi pada saat ini memicu kegiatan ekonomi di semua bidang. Ekonomi tersebut adalah kegiatan bisnis di bidang penyewaan Busana Adat dan Aksesoris. Salah satu Sanggar yang menyewakan Busana Adat dan Aksesoris adalah Sanggar Kahanjak Huang . Sanggar Kahanjak Huang, untuk menyewa Busana Adat dan Aksesoris masih menggunakan cara manual. Pelanggan harus menghubungi pegawai sanggar melalui sms atau telepon ataupun mendatangi langsung ke sanggar . Cara ini sangat mempersulit pelanggan apabila telepon sedang sibuk atau sms tidak dibalas sementara pelanggan butuh waktu cepat untuk menyewa Busana Adat dan Aksesoris. Permasalahan tidak hanya terjadi pada cara memperoleh informasi saja, tetapi pada sistem pendataan sanggar itu sendiri, informasi kesediaan Busana Adat dan Aksesoris dimana pegawai harus mengecek manual Busana Adat dan Aksesoris yang tersedia dan proses pencatatan pemesanan Busana Adat dan Aksesoris yang dilakukan dengan cara mencatat pemesanan secara manual, dan masalah lainnya juga terjadi.

Proses pembayaran yang masih dilakukan dengan menggunakan alat tulis dan penyimpanan data dengan menggunakan nota, hal tersebut memiliki beberapa resiko diantaranya terjadi kesalahan penulisan angka

nominal atau karyawan yang tidak mengetahui rincian harga menyebabkan kekeliruan harga pada proses pencatatan sehingga menyebabkan kesalahan perhitungan pada total pembayaran semua masalah tersebut memerlukan waktu yang cepat dan data yang akurat, proses pencatatan pemesanan Busana Adat dan Aksesoris akan menjadi hal yang penting karena menyangkut proses pelaporan. Untuk melakukan hal tersebut dibutuhkan, kecepatan ketepatan, dan keakuratan data. Peranan teknologi informasi itu sangat dibutuhkan oleh Sanggar Kahanjak Huang dalam mengembangkan usahanya yang juga bergerak pada jasa penyewaan Busana Adat dan Aksesoris , usaha ini cukup terkenal di daerah kota Palangkaraya dan sekitarnya. Dengan tujuan ingin memperluas cakupan wilayah , Sanggar Kahanjak Huang tentu harus memiliki pengolahan sistem penyewaan yang baik guna membantu dalam melakukan pemasaran dan penyewaan.

Berdasarkan pada permasalahan yang di jelaskan diatas maka saya mempunyai gagasan untuk membuat “**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER** “. Karena dari sekian banyak sanggar yang berada di kota Palangkaraya masih belum ada sistem penyewaan Busana adat dan aksesoris yang berbasis web. Sistem tersebut di rancang berbasis web guna membantu dalam promosi dan sistem penyewaan. Penelitian ini dilakukan sebagai bahan yang diperlukan

untuk Tugas akhir sehingga sistem yang diusulkan tersebut diharapkan dapat membantu sistem penyewaan pada Sanggar Kahanjak Huang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan permasalahannya adalah Bagaimana cara merancang dan membangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan ?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian yang penulis ajukan ini hanya meliputi sebagai berikut :

1. Perancangan sistem ini hanya membahas tentang proses penyewaan, pembayaran, pengelolaan pengembalian, dan pembuatan laporan penyewaan.
2. Perancangan sistem penyewaan terbagi atas dua golongan , yaitu penyewaan secara perpaket dan penyewaan secara persatu.
3. Perancangan sistem penyewaan ini hanya menggunakan kerangka kerja *Framework Codeigniter*.
4. Perancangan sistem ini memberikan informasi ketersediaan Busana Adat dan Aksesoris kepada pelanggan dengan menampilkan stok ketersediaan barang harian di dalam aplikasi tersebut

## D. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah Untuk membangun Aplikasi penyewaan Busana Adat dan Aksesoris berbasis web menggunakan *Framework Codeigniter* yang dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan Busana Adat dan Aksesoris dengan membuat fitur pemesanan di dalam aplikasi penyewaan.

### 2. Manfaat

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis di antaranya :

- a. Bagi Sanggar Kahanjak Huang Kegunaan Praktis Penelitian ini adalah untuk memudahkan dalam memberikan informasi kepada pelanggan dan mengelola data penyewaan di Sanggar Kahanjak Huang untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju.
- b. Bagi pelanggan di Sanggar Kahanjak Huang Untuk memudahkan para pelanggan mendapatkan informasi secara cepat dalam mengakses penyewaan di Sanggar Kahanjak Huang.
- c. Bagi pengembangan ilmu kegunaanya adalah untuk dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pelayanan penyewaan pada Sanggar Kahanjak Huang.

- d. Bagi peneliti kegunaanya adalah sebagai indikator untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

## E. Metode Penelitian

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini, maka dilakukan penelitian dengan beberapa cara sebagai berikut:

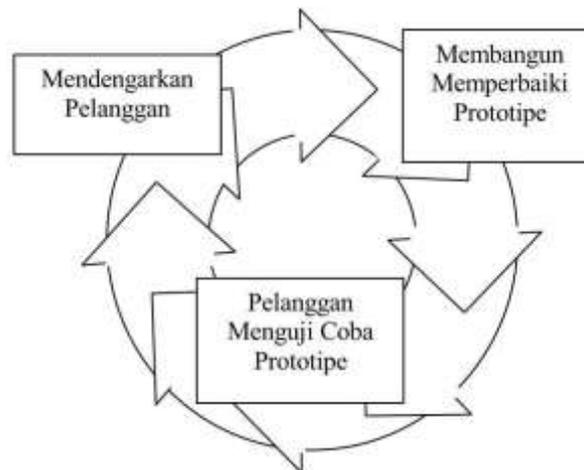
- a. Observasi (*Observation Method*) Metode ini akan menjadi sebuah hal yang sangat penting bagi penulis. Pada metode ini penulis melakukan penelitian dengan terjun secara langsung ke Sanggar Kahanjak Huang.
- b. Wawancara (*Interview Method*) Melalui wawancara langsung dengan Ibu Marini S.E selaku Owner dari Sanggar Kahanjak Huang untuk mendapatkan data yang relevan yang seterusnya menjadi data yang akurat.
- c. Metode Pengolahan Data yang penulis lakukan yaitu dengan menggunakan salah satu bahasa pemrograman komputer yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP .

### 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode perancangan yang digunakan pada Perancangan Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang adalah *Prototyping Model*. *Prototyping Model* merupakan salah satu

metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.

*Prototyping Model* dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Bagan *Model Prototyping*  
Sumber (Pressman 2010:43)

Tahap-tahap perancangan sistem dengan menggunakan *Prototyping Model* dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mendengarkan Pelanggan : dilakukan proses wawancara dengan Ibu Marini S.E selaku Owner di Sanggar Kahanjak Huang . Data yang diperoleh dari hasil wawancara termasuk dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian, juga mengenai sistem Penyewaan yang ada di Sanggar Kahanjak Huang mulai dari Kegiatan menerima Pelanggan, mendata penyewaan pelanggan dan pembayaran penyewaan . Berdasarkan wawancara dan observasi , diperoleh proses bisnis Sanggar Kahanjak Huang sebagai berikut :
  - 1) Menerima penyewaan Busana Adat dan Aksesoris ; Pelanggan mengunjungi Sanggar dan melakukan penyewaan sesuai dengan

- permintaan pelanggan. Jika Barang tersedia, pelanggan melakukan deposit uang untuk pembayaran uang muka (Dp). Owner melakukan konfirmasi atas data pribadi pihak pelanggan.
- 2) Menyiapkan Penyewaan Busana Adat dan Aksesoriss ; Setelah pelanggan sudah memilih apa yg akan di sewa , Owner Sanggar mengecek barang yang dipesan sesuai dengan permintaan pelanggan yang tersedia atau tidak. Jika tidak tersedia, akan ditulis dalam catatan persediaan Sanggar.
  - 3) Menyerahkan Sewaan Busana Adat dan Aksesoris ; Setelah itu pelanggan melakukan konfirmasi atas penyewaan yang dipesan. Owner mengecek kembali data pelanggan apakah data tersebut adalah valid.
  - 4) Membayar tagihan ; Pelanggan melakukan pelunasan pembayaran setelah menggunakan Busana Adat dan Aksesoris sesuai dengan yang di sewa . Owner mencetak tagihan pembayaran pelanggan dan memberikannya kepada pelanggan.
- b. Membangun memperbaiki *Prototyping* : setelah memperoleh data dan kebutuhan lainnya, langkah berikutnya adalah membangun perancangan sistem dengan menggunakan diagram-diagram *Unified Modelling Language (UML)*, setelah itu dilakukan pula perancangan database, dan perancangan antarmuka. Kemudian rancangan sistem akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.

- c. Pelanggan menguji coba *prototype* : dilakukan pengujian *prototype* yang sudah dibuat, untuk melihat sistem yang akan dikembangkan sudah memenuhi kriteria atau tidak. Apabila sudah memenuhi, maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya, namun apabila belum maka akan kembali ke tahap awal yaitu pengumpulan kebutuhan, dan membangun *prototype* kembali sesuai dengan apa yang diharapkan.
- Perancangan Sistem Setelah melakukan analisis kebutuhan sistem, tahap berikutnya adalah melakukan perancangan sistem. Perancangan sistem dibuat dengan menggunakan diagram-diagram *UML (Unified Modeling Language)*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Sebagai gambaran di sini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu :

##### **BAB 1       PENDAHULUAN**

Pada bagian ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan definisi istilah.

**BAB II      LANDASAN TEORI**

Menguraikan berbagai teori yang mendukung dan mendasari penulisan tugas akhir ini.

**BAB III     ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Bab ini berisi analisis terhadap tahap-tahap yang di lakukan pada perancangan Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis *Web*.

**BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi implementasi terhadap analisis dan rancangan yang telah dipaparkan pada Bab 3 ke dalam bentuk bahasa pemograman. Selain itu, bab ini berisi tentang hasil pengujian terhadap sistem yang di bangun,

**BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dari sistem yang di buat serta saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Kajian Teori

##### a. Pengertian Aplikasi

Menurut Asropudin (2013:6), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. World, Ms. Excel*.

Sujatmiko (2012:23) menyatakan “Aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas–tugas tertentu, misalnya *MS-Word, MS-Excel*.”

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan Aplikasi adalah software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas-tugas khusus. Pengertian aplikasi secara lengkap adalah suatu penerapan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan untuk melakukan tugas tertentu.

Dalam pengembangannya, aplikasi dibedakan menjadi aplikasi desktop, aplikasi web dan aplikasi mobile. Aplikasi yang hanya dapat dijalankan di perangkat komputer/PC disebut aplikasi desktop. Aplikasi yang dijalankan jika ada koneksi internet. Sedangkan aplikasi mobile adalah aplikasi yang dapat dijalankan di perangkat mobile. Suatu aplikasi dapat berjalan di berbagai perangkat dioperasikan oleh OS (*Operating System*) yang terdapat dalam perangkat tersebut.

b. Pengertian Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris

Menurut Ardiyos (2013:487) Sewa adalah suatu biaya untuk menyewa suatu item dari properti atau kekayaan. Beban sewa dikeluarkan oleh penyewa berdasarkan pada waktunya..

Hizair, MA (2013:539) “Sewa adalah uang yang dibayarkan atas pemakaian sesuatu milik orang lain“.

Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris merupakan sebuah usaha yang sangat pesat perkembangannya. Dalam perkembangannya, penyewaan Busana Adat dan Aksesoris sudah menjadi usaha atau bisnis yang sangat menguntungkan Karena pada saat sekarang ini masyarakat lebih senang menyewa Busana Adat dan Aksesoris untuk melangsungkan pernikahan adat , foto preweeding , bahkan untuk menari sekalipun. Bagi kebanyakan orang Menyewa Busana Adat dan Aksesoris akan lebih mudah prosesnya di bandingkan dengan membuat atau menjahit sendiri karena sangat memakan banyak waktu yang sangat lama .

c. *Web*

Menurut Bekti (2015:35), Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Abdullah (2015:1),Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam

bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

*Www* atau *world wide web* atau *web* merupakan sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen yang berformat *hypertext* yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut *web browser* Untuk menterjemahkan dokumen dalam bentuk *hypertext* ke dalam bentuk dokumen yang bisa dipahami, maka *web browser* melalui *web client* akan membaca halaman web yang tersimpan di sebuah web server melalui protocol yang biasa disebut http atau *Hypertext Transfer Protocol*.

#### d. Framework

##### 1) Pengertian Framework

*Framework* merupakan bingkai kerja yang membentuk aturan- aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi *website*, programmer harus mengikuti aturan dari *framework* tersebut untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sesuai dengan pendapat Ibnu (2011:2), *Framework* adalah sebuah struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan, bahkan isu-isu kompleks yang ada . *Framework Codeigniter* merupakan sebuah bahasa pemrograman web yang dikembangkan dari bahasa pemrograman PHP yang berbasis OOP (*Object Oriented Program*) yang memiliki *class* dan *fuction*.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa

framework merupakan kerangka yang berisi kumpulan *class* dan *function* yang disusun secara sistematis dengan tujuan tertentu agar mempermudah dalam pengembangan suatu aplikasi baik secara individu ataupun kelompok.

## 2) Fungsi Framework

Dalam penerapannya fungsi *Framework* dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Mempercepat proses pembuatan aplikasi baik itu aplikasi berbasis desktop, mobile ataupun web.
- b. Membantu para developer dalam perencanaan, pembuatan dan pemeliharaan sebuah aplikasi.
- c. Aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih stabil dan handal, hal ini dikarenakan Framework sudah melalui proses uji baik itu stabilitas dan juga kehandalannya.
- d. Memudahkan para *developer* (orang atau pekerjaan yang bertugas untuk merancang sebuah sistem) dalam membaca code program dan lebih mudah dalam mencari bugs.
- e. Memiliki tingkat keamanan yang lebih, hal ini dikarenakan Framework telah mengantisipasi cela - cela keamanan yang mungkin timbul.
- f. Mempermudah *developer* dalam mendokumentasikan aplikasi - aplikasi yang sedang dibangun.

Itulah ulasan mengenai pengertian *Framework* lengkap dengan fungsi Framework dalam dunia pemrograman. Semoga ulasan diatas dapat bermanfaat untuk sobat komputer dimanapun berada. Sampai

jumpa lagi pada ulasan teknologi dan komputer berikutnya.

e. *CodeIgniter*

Hadi (2016:1) juga memaparkan, *CodeIgniter* merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa *framework PHP* dengan model *MVC* (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan *PHP*. *CodeIgniter* memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. *CodeIgniter* bersifat *free* atau tidak berbayar untuk penggunaannya. *Framework CodeIgniter* dibuat dengan tujuan untuk memudahkan *developer* atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

*Codeigniter* adalah sebuah *framework php* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode *MVC* (*Model,View,Contoller*) *Model View Controller* merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi *web*, berawal pada bahasa pemrograman *Small Talk*, *MVC* memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, *user interface*, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu *MVC pattern* dalam suatu aplikasi yaitu :

1. *View*, merupakan bagian yang menangani *presentation logic*. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa file *template HTML*, yang diatur oleh *controller*. *View* berfungsi untuk menerima dan

merepresentasikan data kepada *user*. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.

2. Model, biasanya berhubungan langsung dengan database untuk memanipulasi data (*insert, update, delete, search*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.
3. *Controller*, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian model dan bagian *view*, *controller* berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Dengan menggunakan prinsip *MVC* suatu aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan *developernya*, yaitu programmer yang menangani bagian model dan *controller*, sedangkan designer yang menangani bagian *view*, sehingga penggunaan arsitektur *MVC* dapat meningkatkan maintain ability dan organisasi kode. Walaupun demikian dibutuhkan komunikasi yang baik antara programmer dan designer dalam menangani variabel-variabel yang akan ditampilkan.

Menurut Budi Raharjo (2015:3) *CodeIgniter* adalah *framework web* untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab ([www.ellislab.com](http://www.ellislab.com)). Ellislab adalah suatu tim kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak dibidang pembuatan *software* dan *tool* untuk para pengembang web. Sejak tahun 2004 sampai sekarang, EllisLab telah menyerahkan hak

kepemilikan *CodeIgniter* ke *British Columbia Institute of Technology (BCIT)* untuk proses pengembangan lebih lanjut. Saat ini, situs web resmi dari *CodeIgniter* telah berubah dari [www.ellislab.com](http://www.ellislab.com) ke [www.codeigniter.com](http://www.codeigniter.com)

f. *PHP*

Menurut tim EMS (2012:61) *PHP* adalah bahasa pelengkap *HTML* yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. Semua *sintax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. Kemudian merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya akan dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser.PHP* dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting*, yang menyatu dengan tag-tag *HTML*, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya *Active Server Pages (ASP)* atau *Java Server Pages (JSP)*. *PHP* merupakan sebuah software *Open Source*.

*PHP* adalah sebuah bahasa pemrograman yang umum dipakai untuk *scripting server side*. (Wahana, 2011:9).

Informasi kini semakin mudah untuk kita dapatkan, dengan tidak mengenal waktu dan ruang, ketika kita butuh sebuah informasi pada saat itu lah kita bisa langsung mendapatkannya. Ada sebuah teknologi yang mendukung pada mudahnya kita mendapatkan informasi tersebut,

yaitu berkat adanya teknologi internet. (Kamus Populer, 2015) Seperti yang telah kita ketahui bahwasannya sebuah informasi yang didapat dari jaringan internet sebetulnya terbentuk dari beberapa teknologi yang begitu kompleks. Sebut saja, jaringan internet, *aplikasi browser*, *web server*, *website*, bahasa pemrograman untuk membuat website, dan masih banyak lagi teknologi lainnya yang jika dikupas tidak akan selesai dalam satu artikel. (Kamus Populer, 2015).

g. *MySQL*

Menurut Sibero (2013:97) "*MySQL* atau dibaca "*My Sekuel*" dengan suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) merupakan aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. *MySQL* sendiri pertama dikembangkan oleh *MySQL AB* yang kemudian diakuisisi oleh *Sun Microsystem* dan terakhir.

Menurut Arief (2011d:152) *MySQL* adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya.

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau *DBMS* yang multialur, multipengguna, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU General Public License (*GPL*), tetapi

mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti *Apache*, di mana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, *MySQL* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia *MySQL AB*, di mana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang *Finlandia* yang mendirikan *MySQL AB* adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

#### *h. UML*

Menurut Widodo (2011:8), UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa pemodelan standar sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantik. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang harus kita buat berhubungan satu dengan yang lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya. Ketika pelanggan memesan sesuatu dari sistem, bagaimana transaksinya? Bagaimana sistem mengalami error yang terjadi? bagaimana keamanan terhadap sistem yang kita buat? Dan sebagainya dapat dijawab dengan UML.

menurut Gornik dalam Edgar Winata dan Johan Setiawan (2013:37) UML adalah sebuah bahasa yang diterima dan digunakan oleh *software developer* dan *software analyst* sebagai suatu bahasa yang cocok untuk merepresentasikan grafik dari suatu relasi antar entitas-entitas *software* dapat ditarik kesimpulan bahwa “*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO(*Object Oriented*)”. Adapun rancangan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan adalah *Uses Case Diagram* dan *Class Diagram* :

- 1) *Usecase Diagram*: Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.
- 2) *Activity Diagram*: Activity diagram digambarkan dengan simbol-simbol yang setiap simbolnya memiliki makna dan tujuan. Aktivitas yang perlu diagram adalah sub sistemnya saja tidak perlu detail di dalamnya. Jika semua di buat maka akan sangat Panjang dan banyak
- 3) *Sequence Diagram*: diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara

object. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

i. *XAMPP*

Menurut Yudhanto dan Agus Purbaya (2014:11) “XAMPP merupakan program paket PHP dan MySQL berbasis *opensource* yang saat ini merupakan andalan para programmer PHP dalam melakukan programming dan melakukan testing hasil programnya”. Sedangkan menurut Sadeli (2013:4) “Xampp adalah program yang berisi paket *Apache*, *MySQL*, dan *phpMyAdmin*”.

*XAMPP* merupakan singkatan dari *X* (*empat system operasi apapun*) *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *Perl*. *XAMPP* merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache* (*web server*), *MySQL* (*database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *php MyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall *XAMPP* maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, *PHP* dan *MySQL* secara manual. *XAMPP* melakukan proses instalasi dan konfigurasi secara otomatis.

j. *Sublime Text*

Sibarani (2013: 43), “*Sublime Text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai platform sistem operasi dengan menggunakan teknologi Python API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan

*powerfull. Fungsionalitas* dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*.

*Sublime Text Editor* adalah editor teks untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman PHP. *Sublime Text Editor* merupakan editor text lintas platform dengan *Python Application Programming Interface (API)*. *Sublime Text Editor* juga mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup, dan fungsinya dapat ditambah dengan plugin, dan *Sublime Text Editor* tanpa lisensi perangkat lunak.

*Sublime Text* bukanlah aplikasi *open source* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dandidapatkan secara gratis, akantetapi beberapa fitur pengembangan *fungsionalitas (packages)* dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

k. Metode *Black-box* Testing

Menurut Ramdani (2018:69), teknik pengujian *Black-box* hanya akan berfokus pada fungsionalitas sebuah sistem. Dimana dalam skenario pengujian, pengujian akan mencoba semua fungsional sebuah sistem dengan kondisi yang telah didefinisikan di awal. Pengujian *Black-box* termasuk dalam pengujian fungsional sistem.

*Black-box* Testing bukanlah solusi alternative dari *White-box* Testing tetapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang

tidak dicakup oleh *White-box* Testing. Pengujian *Black-box* cenderung menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

2. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada
  3. Kesalahan *Interface*
  4. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
  5. Kesalahan kinerja
  6. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.
1. Pengertian *Database*

Menurut raharjo (2011:3), *database* yaitu kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan field/kolom pada tiap tabel yang ada". Seperti Tabel Relasi yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 2 macam hubungan, yaitu :

1. One-To-One (1-1)

Mempunyai pengertian "Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua". Contohnya : relasi antara tabel mahasiswa dan tabel orang tua. Satu baris mahasiswa hanya berhubungan dengan satu baris orang tua begitu juga sebaliknya.

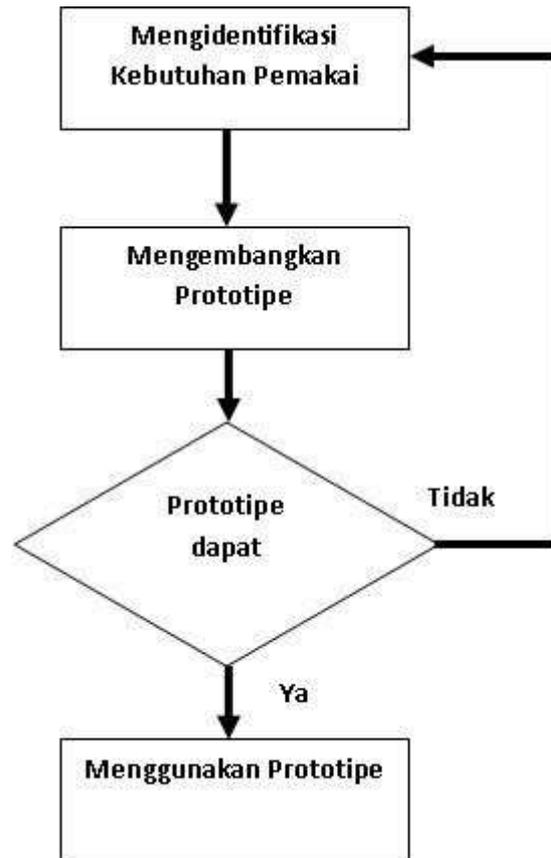
## 2. One-To-Many (1-N)

Mempunyai pengertian "Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua".

## 2. Pemodelan yang di gunakan

Metode *Prototype* Menurut Pressman (2010:43), prototyping merupakan metode pengembangan terbaik saat para stakeholder mendefinisikan satu set tujuan umum untuk perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi persyaratan rinci untuk fungsi dan fitur. *Prototype* adalah sebuah *Javascript Framework* yang dibuat untuk lebih memudahkan proses dalam membangun aplikasi berbasis *web*. Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen.

*Evolutionary Prototype* Adalah *prototype* yang secara terus menerus di kembangkan hingga *prototype* tersebut memenuhi fungsi dan *procedure* yang di butuhkan oleh sistem. Berikut ini merupakan Gambar dari alur *Evolutionary*



Gambar 2. *Evolutionary Prototype*  
 Sumber (Darmawan2013:229)

Keterangan dari bagian-bagian setiap gambar :

a. Analisa Kebutuhan User:

Pengembang dan Pengguna atau pemilik sistem melakukan diskusi dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem yang mereka inginkan.

b. Membuat *Prototype*:

Pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah di jelaskan oleh pengguna atau pemilik sistem.

c. Menyesuaikan *Prototype* dengan keinginan user :

Pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah di buat apakah sesuai kebutuhan atau tidak.

d. Menggunakan *Prototype*:

Sistem mulai di kembangkan dengan *prototype* yang sudah di buat.

3. Skala *Likert*

- a. Bobot skala *likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 1. Bobot Skala *Likert*

No.	Keterangan	Bobot Nilai
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Kurang setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

b. Hasil Analisis Penelitian Menggunakan Skala *Likert*

Berdasarkan Kuisisioner hasil kuisisioner yang didapat peneliti untuk mengetahui gambaran dari tanggapan masyarakat mengenai sistem yang dibuat, digunakan analisis deskriptif berdasarkan tanggapan atas pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner. Item-item pertanyaan mengenai tanggapan masyarakat terhadap aplikasi yang dibuat ini digambarkan dalam bentuk tabel dengan nilai evaluasi berdasarkan dari skala *likert* yang mempunyai lima skala nilai.

Tabel 2. Daftar Point-point Yang Diujikan

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web ini menarik minat pelanggan.					
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web memberikan informasi seputar Busana, aksesoris dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.					
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan pemesanan.					
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.					
5.	Setiap <i>form</i> dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Login</li> <li>➤ Home</li> </ul>					
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Home</li> <li>➤ Tentang Kami</li> <li>➤ Galeri</li> <li>➤ Penyewaan</li> <li>➤ Artikel</li> <li>➤ Kontak Kami</li> <li>➤ Login</li> </ul>					

#### 4. Perangkat lunak yang di gunakan

Untuk pembuatan program pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa perangkat lunak di antaranya :

##### 1) *Web Browser*

Web Browser adalah suatu program atau software yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari suatu web yang tersimpan didalam komputer. Fungsinya untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh web server. salah satunya di sini saya menggunakan Mozilla Firefox – link,

yaitu dibuat oleh mozilla corporation. firefox adalah salah satu web browser open source yang dibangun dengan Gecko layout engine. Tak hanya handal firefox juga didukung oleh sejumlah Add-ons yang dapat diinstall terpisah yang memungkinkan pengguna melakukan sesuai dengan kegunaan *Add-ons* tersebut.

## 2) *Sublime Text*

*Sublime Text* teksaeditor untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman PHP. *Sublime Text* juga aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*.

## 3) *Xampp*

*Xampp* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari *web* resminya.

### **BAB III**

#### **ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

##### **A. Tinjauan Umum**

###### **1. Profil Sanggar Kahanjak Huang**

Sanggar Seni Dan Budaya Kahanjak Huang adalah sanggar Memelihara dan mengembangkan Seni Dan Budaya daerah Dayak Kalimantan Tengah dalam rangka mempertahankan eksistensi Budaya Lokal sebagai bagian dari keragaman Budaya Nasional Indonesia.

###### **2. Waktu Berdiri**

###### **SANGGAR SENI DAN BUDAYA KAHANJAK HUANG DI**

dirikan oleh Marini dan Herkules :

- a. Hari : JUM'AT
- b. Tanggal : 28 (dua puluh delapan)
- c. Bulan : OKTOBER
- d. Tahun : 2011 (dua ribu sebelas)
- e. Tempat : Jl.Perkutut No.51
- f. Kelurahan : Palangka
- g. Kecamatan : Jekan Raya
- h. Kodya : Palangka Raya
- i. Provinsi : Kalimantan Tengah

Dengan AKTA Berdirinya Sanggar Seni Dan Budaya “Kahanjak Huang” Notaris Ellys Nathalina, SH., MH Tanggal 07 Februari 2014 Nomor

12.

### **3. Sifat**

Sanggar Seni Dan Budaya Kahanjak Huang bersifat sosio-kultural lokal dan global non pemerintah, artistik mengandung akademik dalam aktifitasnya; menghargai tradisi lengkap dengan inovasi dan transformasinya, serta menunaikan dharma bhakti melalui bidang pembinaan dan pengembangan kreativitas Seni Dan Budaya yang bebas dari skat-skat politik, hukum, agama, ekonomi, dan etnis.

### **4. Azas**

Sanggar Seni Dan Budaya Kahanjak Huang berazaskan Pancasila, dan Konstitusi UUD 1945.

### **5. Tujuan**

Memelihara dan mengembangkan Seni Dan Budaya daerah Dayak Kalimantan Tengah dalam rangka mempertahankan eksistensi Budaya Lokal sebagai bagian dari keragaman Budaya Nasional Indonesia.

### **6. Fungsi**

Sanggar Seni Dan Budaya Kahanjak Huang berfungsi sebagai wadah pengelolaan dan membangkitkan potensi serta kreativitas seni dalam memperkuat jati diri budaya lokal melalui pembinaan dan pengembangan Seni Dan Budaya Dayak Kalimantan Tengah.

### **7. Usaha-Usaha**

Secara langsung atau tidak langsung mengikutsertakan masyarakat untuk dapat ambil bagian dalam kegiatan kesenian berupa pendidikan latihan-latihan, pertunjukan, festival dan sebagainya serta mengadakan penggalan dan pengembangan kesenian daerah yang dapat dinikmati

oleh masyarakat sekaligus melestarikan seni dan budaya tradisional secara utuh dan nyata.

#### **8. Tugas Pokok**

SANGGAR SENI DAN BUDAYA KAHANJAK HUANG Palangka Raya, Kalimantan Tengah mempunyai tugas pokok penting, antara lain :

- a. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai pelaku pembangunan bidang seni dan budaya serta pengabdianya terhadap organisasi Bangsa dan Negara, melalui upaya peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), ketrampilan serta usaha pembinaan dan pengembangan anggotanya.
- b. Menanamkan pengertian dan kesadaran kepada masyarakat tentang hak asasi manusia terhadap kewajibannya, kesempatan dan kedudukan yang sama antara pria dan wanita sebagai mitra sejajar yang harmonis didalam Negara hukum yang sedang berkembang.
- c. Meningkatkan pendayagunaan peranan SANGGAR SENI DAN BUDAYA KAHANJAK HUANG Palangka Raya, Kalimantan Tengah dalam pembangunan sesuai fungsinya.
- d. Mengadakan regenerasi secara terus menerus untuk kepentingan organisasi SANGGAR SENI DAN BUDAYA KAHANJAK HUANG Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

## B. Analisis

Tahapan analisis adalah tahapan utama dalam membangun atau membuat sebuah perangkat lunak. Pada analisis ini penulis akan menganalisis beberapa yaitu sebagai berikut :

### 1. Analisis Kelemahan Sistem

Analisis yang di gunakan untuk menganalisa sistem dalam mengenali penyebab masalah yaitu dengan menggunakan metode PIECES (*Perfomence, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dengan analisa tersebut, maka dapat di peroleh beberapa penyebab masalah yang akhirnya dapat di simpulkan dengan jelas dan lebih spesifik pada titik permasalahannya sehingga membantu dalam membuat perancangan sistem baru yang lebih baik .

Sistem di Sanggar yang salah satunya adalah sistem penyewaan Busana Adat dan Aksesoris di analisa dengan menggunakan metode kerangka PIECES sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih jelas dan spesifik. Kemudian berdasarkan hasil dari analisa ini dapat di rancang usulan-usulan untuk dapat di terapkan dalam sistem yang baru . Hal ini juga untuk mengetahui alasan dari perubahan sistem saat ini dengan tepat serta di harapkan dapat membantu pembuatan keputusan.

Tabel 3. Analisis PIECES

<b>PIECES</b>	<b>Hasil Analisis Terhadap Sistem Lama</b>	<b>Usulan untuk Sistem Baru</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<i>Perfomance</i> (Kinerja)	Pencarian stok barang memerlukan waktu sekitar 10-15 menit	Pencarian stok barang lebih cepat dan hanya memerlukan waktu sekitar 10-20 detik saja.
<i>Information</i> (Informasi)	Informasi barang dan harga kurang detail karena harga tidak Tercatat	Informasi barang dan harga di cantumkan secara detail pada sistem
<i>Economy</i> (Ekonomi)	penyewaan masih menggunakan buku, nota, alat tulis lainnya dan biaya bahan bakar minyak kendaraan pelanggan yang harus mengunjungi Sanggar jika ingin menyewa sehingga menambah biaya operasional	Tidak membutuhkan buku/nota dan pelanggan tidak perlu datang ke sanggar untuk menyewa, karena semua data sudah tersimpan dan tercatat di database
<i>Control</i> (Pengendalian)	Sering terjadinya kesalahan pada ketentuan harga barang jika bukan admin sendiri yang melayani pengunjung untuk melakukan penyewaan	Adanya database untuk ketentuan harga barang sehingga keamanan harga lebih terjaga
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Keterlambatan untuk memperoleh barang yg akan di sewa	Mempercepat proses penyewaan
<i>Service</i> (Pelayanan)	Jika terdapat catatan penyewaan yg hilang pada buku tersebut maka harus menanyakan kembali barang tersebut kepada penyewa	Semua data yg tercatat akan secara langsung tersimpan di database

## 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini, agar menjadi sistem yang baik harus di tunjang dengan teknologi yang memadai baik dari perangkat keras maupun perangkat lunak .

### a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang di jelaskan meliputi perangkat keras yang di butuhkan pada saat pembuatan program dan pada saat program di implementasikan di obyek penelitian. Spesifikasi komputeryang di gunakan untuk membuat program dan spesifikasi komputer untuk implementasi telah di miliki oleh Sanggar Kahanjak Huang.

**Tabel 4. Kebutuhan Perangkat Keras**

No.	Spesifikasi	Kebutuhan
1.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard</i> yang kompatibel dengan sistem operasi yang di gunakan
2.	<i>Mouse</i>	<i>Mouse</i> standar yang kompatibel dengan sistem operasi yang di gunakan
3.	Monitor	Monitor warna yang mendukung 256 atau lebih tinggi dengan resolusi 8000 x 600
4.	<i>Processor</i>	<i>Processor</i> yang di gunakan minimal pentium 4 atau lebih
5.	RAM	Memory yang di gunakan minimal 512 atau lebih

### b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut urain kebutuhan perangkat lunak yang di butuhkan pada saat pembuatan aplikasi. Beberapa *Software* yang di gunakan adalah :

**Tabel 5. Kebutuhan Perangkat Lunak**

No.	Software	Kebutuhan
1.	Web <i>Browser</i>	Google Chrome
2.	Web Editor	<i>Framework</i> <i>Codeigniter, Sublime</i> <i>Text, Bootstrap</i>
3.	<i>Database</i>	MySQL, Xampp
4.	Pembuatan UML	<i>StarUML</i>

c. Kebutuhan Informasi

Informasi yang akan disajikan berupa Kategori barang, Jenis barang, Nama barang, Stok barang dan Harga barang yang akan ditampilkan pada bagian form utama.

d. Kebutuhan Pengguna (*User*)

1) Admin

Admin merupakan tingkatan tertinggi yang dapat mengakses seluruh bagian dari database. Mempunyai hal penuh untuk mengelola data pelanggan, data penyewaan dan data barang.

2) Pelanggan

Dimana untuk pelanggan dari sistem aplikasi penyewaan ini adalah pelanggan yang dapat mengakses fitur-fitur layanan sistem berupa : Mengisi data diri dan melakukan penyewaan.

### 3. Analisis Kelayakan Sistem

Berikut ini di uraikan mengenai analisis kelayakan sistem baru jika di implementasikan pada obyek penelitian. Analisa kelayakan adalah suatu studi yang akan di lakukan untuk menentukan apakah proyek pengembangan sistem layak di pakai atau tidak.

#### a. Kelayakan Teknologi

Secara teknologi, sistem yang di usulkan layak untuk di terapkan di obyek penelitian. Untuk menentukan apakah sistem ini layak atau tidak di terapkan di Sanggar Kahanjak Huang maka yang harus di perhatikan adalah ketersediaan *Software* dan *Hardware* serta penerapan instalasi jaringan internet pada komputer di Sanggar tersebut. Sanggar Kahanjak Huang mempunyai komputer sehingga *hardware* untuk penerapan sistem dapat menggunakan komputer yang sudah ada.

#### b. Kelayakan Hukum

Berikut ini di uraikan alasan mengapa secara hukum sistem yang di usulkan layak dan tidak melanggar hukum, Misalnya bagaimna kelayakan perangkat lunak yang di gunakan. Pada perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan sistem ini memakai perangkat lunak yang bersifat *open source* dan legal di antaranya : *Microsoft windows 10,Framework Codeigniter*, dan *Star UML*.

c. Kelayakan Operasional

Sistem penyewaan yang akan di kembangkan akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja sanggar dalam menyelenggarakan penyewaan Busana Adat dan Aksesoris . Manfaat yang di berikan di antaranya penghematan waktu kerja dalam mengelola data penyewaan secara lebih cepat dan akurat.

d. Kelayakan Ekonomi

Secara ekonomi sistem penyewaan kepada pelanggan tidak harus menggunakan buku atau nota. Penggunaan aplikasi ini selain mengurangi penggunaan buku juga mampu meningkatkan daya tarik pelanggan untuk memesan , karena pelanggan baru pertama kali menggunakan aplikasi untuk menyewa Busana adat dan aksesoris serta mempermudah pihak sanggar dalam melakukan penyewaan karena tidak perlu melakukan mengecek satu persatu stok ketersediaan barang secara manual.

Untuk merancang aplikasi penyewaan dengan pengeluaran yang kecil akan tetapi didapat hasil yang maksimal. Dengan penjelasan yang telah tertulis maka dapat di simpulkan bahwa aplikasi layak secara ekonomi.

C. Desain Sistem

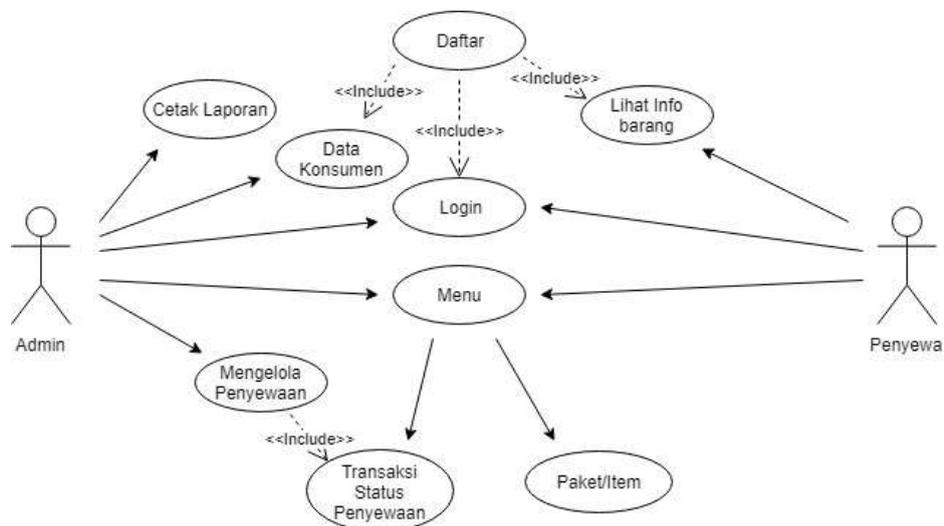
Berdasarkan konsep pemodelan sistem yang penulis gunakan ,maka penulis menguraikan konsep desain sistem informasi dengan menggunakan tools sistem untuk menggambarkan bentuk sistem dan untuk membantu analisis. Maka penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

## 1. Desain Proses

Pada tahap desain proses ini, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk menggambarkan proses pada system Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang :

### a. Diagram *Use Case*

Diagram *Use Case* di peruntukan untuk menggambarkan fungsionalitas sebuah sistem. Sebuah diagram *usecase* mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam kegiatan yang dapat di lakukan terhadap aplikasi, Dalam hal ini meliputi user dan sistem .



Gambar 3. Diagram *use case* penyewaan Busana adat dan Aksesoris

Dari *use case Diagram* pada Gambar maka dapat di lihat bahwa di dalam aplikasi Penyewaan Busana adat dan aksesoris ini terdapat 2 *actor* yaitu Penyewa dan Admin dimana *actor* di lambangkan dengan gambar orang. Penyewa dan Admin dapat melakukan beberapa hal yang di lambangkan dengan *use case* (gambar lingkaran).

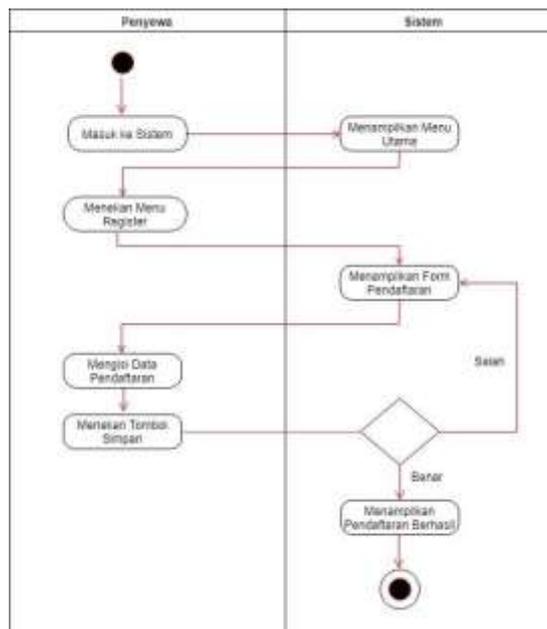
Pada aplikasi penyewaan Busana adat dan Aksesoris ini penyewa diwajibkan untuk *register* / mendaftar terlebih dahulu kemudian penyewa dapat melakukan *login* , melihat informasi data barang dan penyewa dapat melakukan penyewaan.

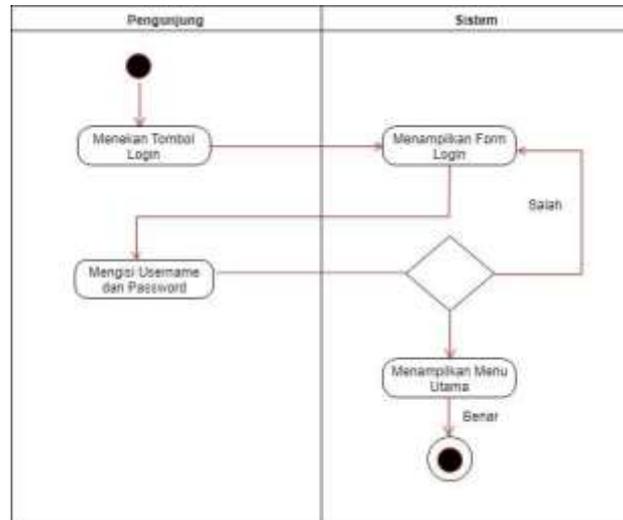
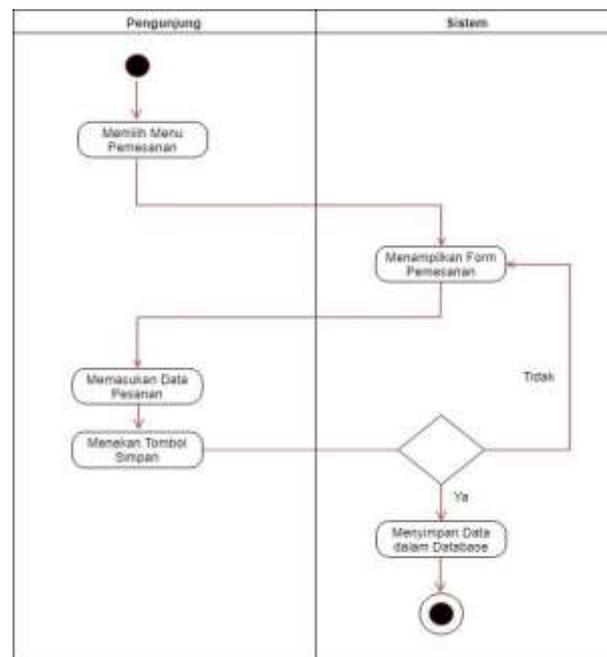
Admin diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu kemudian admin dapat melakukan beberapa hal dalam sistem ,yaitu : dapat merubah data profil dan data barang, melihat data konsumen,data barang,data penyewaan, data transaksi, dan membuat laporan penyewaan .

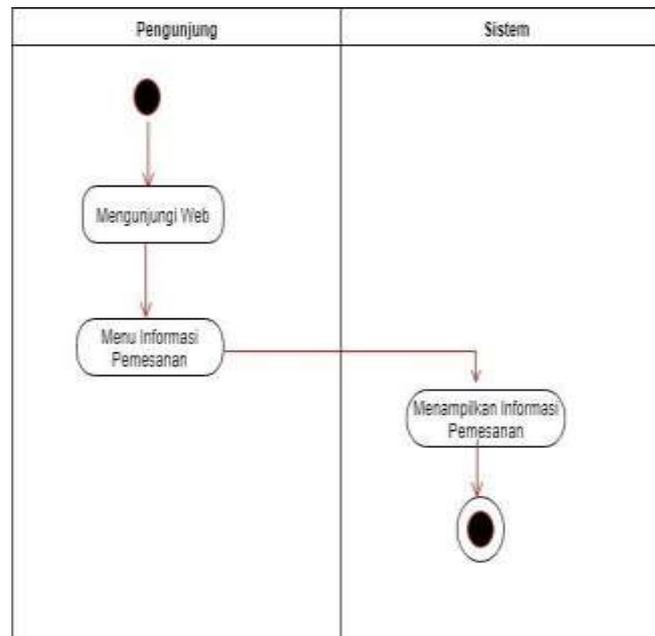
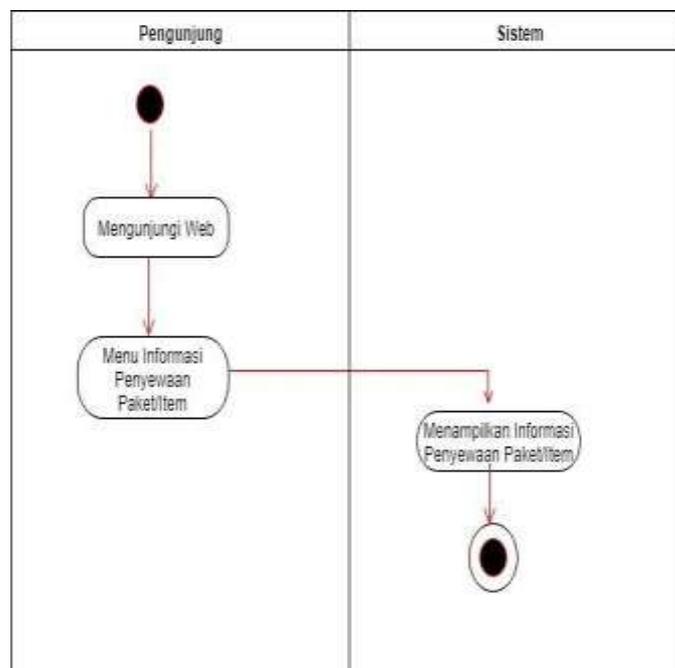
### b. Activity Diagram

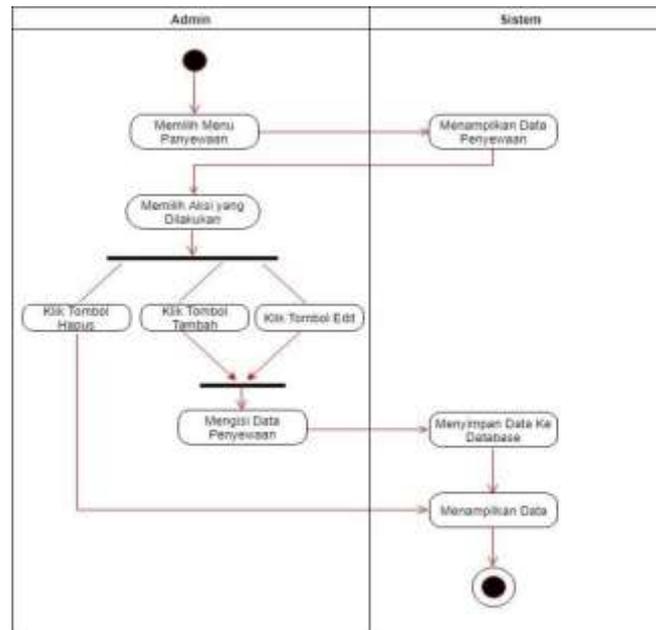
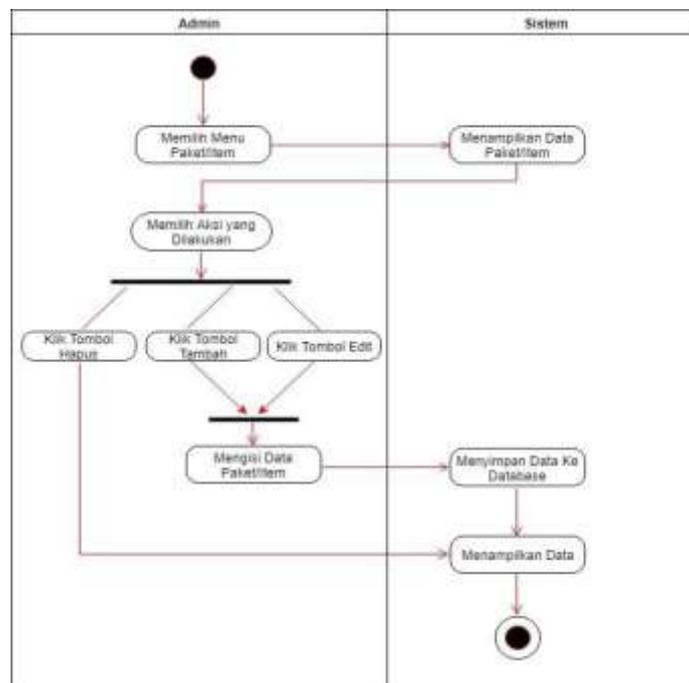
*Activity diagram* menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan akhir dari aktivitas. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

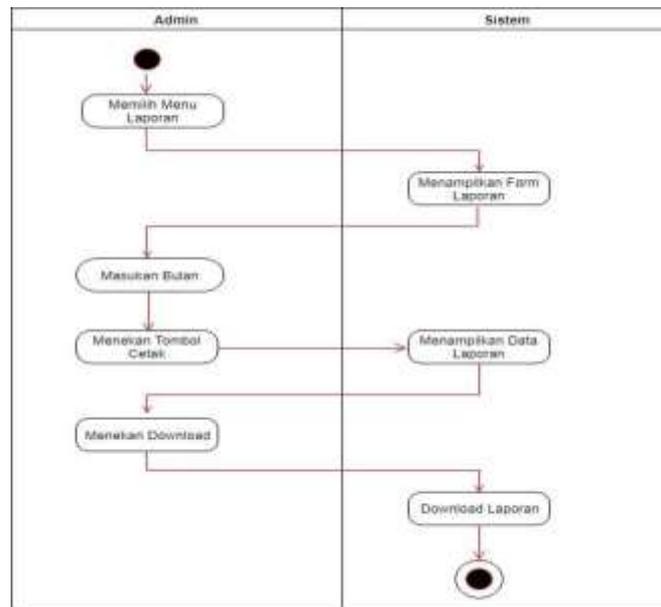
#### 1) Activity Diagram – Login Sistem (halaman Pendaftaran)



Gambar 4. *Activity Diagram* – Pendaftaran2) *Activity Diagram* – Login Penyewa (Halaman Login Penyewa)Gambar 5. *Activity Diagram* – Login Penyewa3) *Activity Diagram* – Melakukan pemesanan (Halaman Pemesanan)Gambar 6. *Activity Diagram* – Melakukan Pemesanan

4) *Activity Diagram* Informasi PemesananGambar 7. *Activity Diagram* – Informasi Pemesanan5) *Activity Diagram* Informasi Penyewaan Paket/ItemGambar 8. *Activity Diagram* – Informasi Penyewaan Paket/Item

6) *Activity Diagram* Mengola data PenyewaGambar 9. *Activity Diagram* – Mengelola data penyewa7) *Activity Diagram* Mengelola data Paket/ItemGambar 10. *Activity Diagram* – Mengelola data Paket/Item

8) *Activity Diagram – Laporan (Admin)*Gambar 11. *Activity Diagram – Laporan*c. *Sequence Diagram*

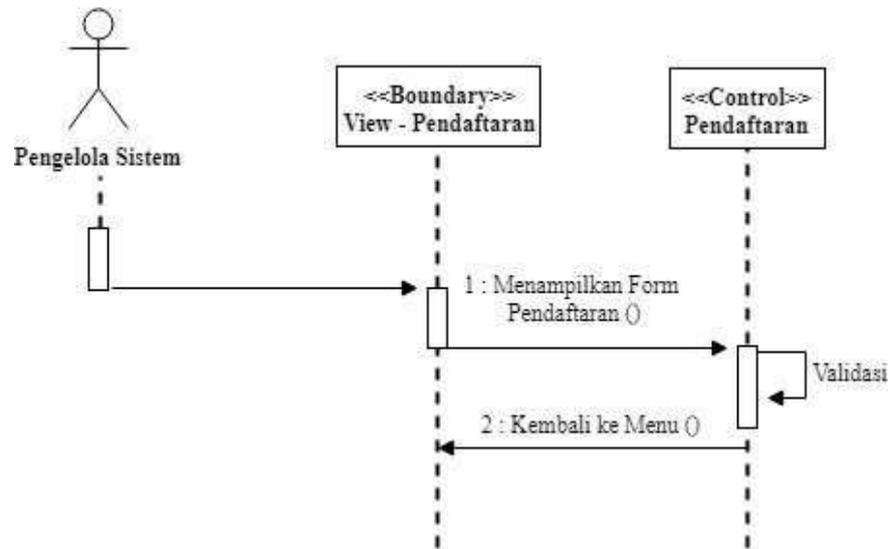
*Sequence* diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk, pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang di gambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

*Sequence* biasa di gunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang di lakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang di dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. Message di gambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan di petakkan menjadi

operasi/metode dari *class activation* bar menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*.

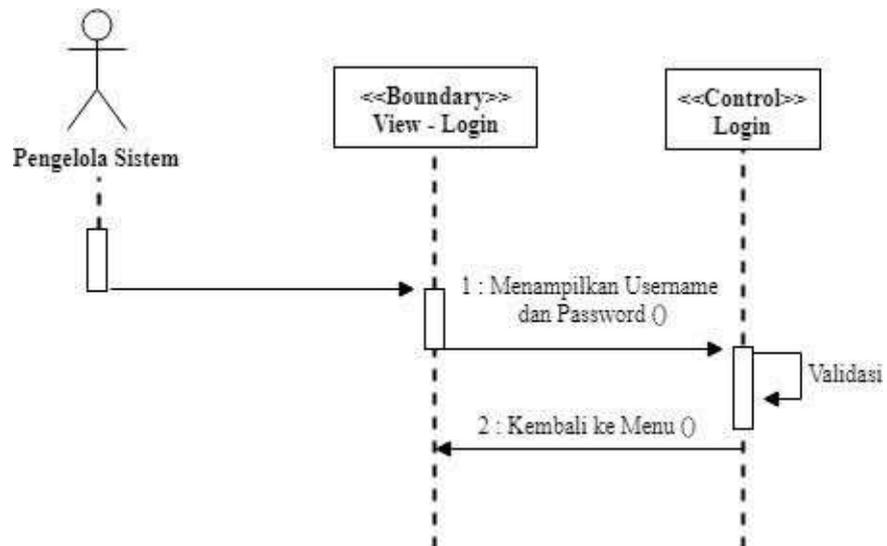
Adapun *Sequence Diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

### 1) *Sequence Diagram* – Pendaftaran

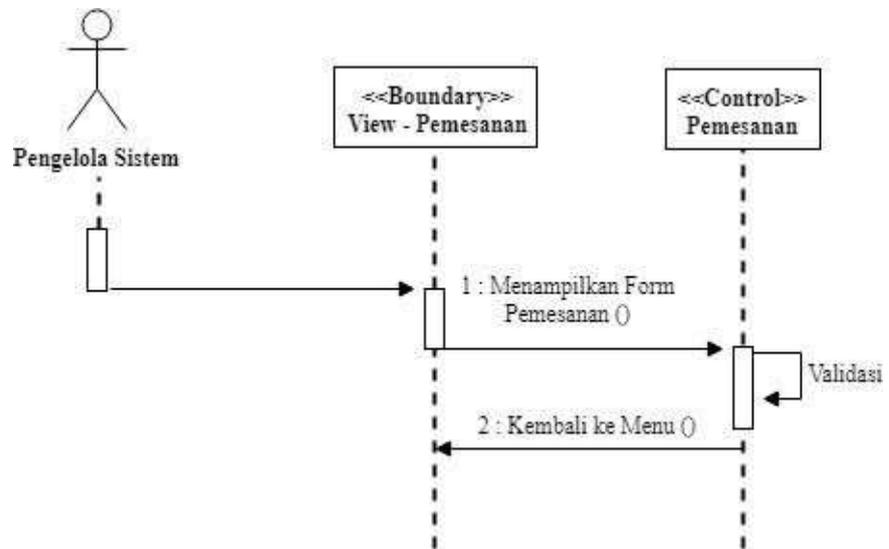
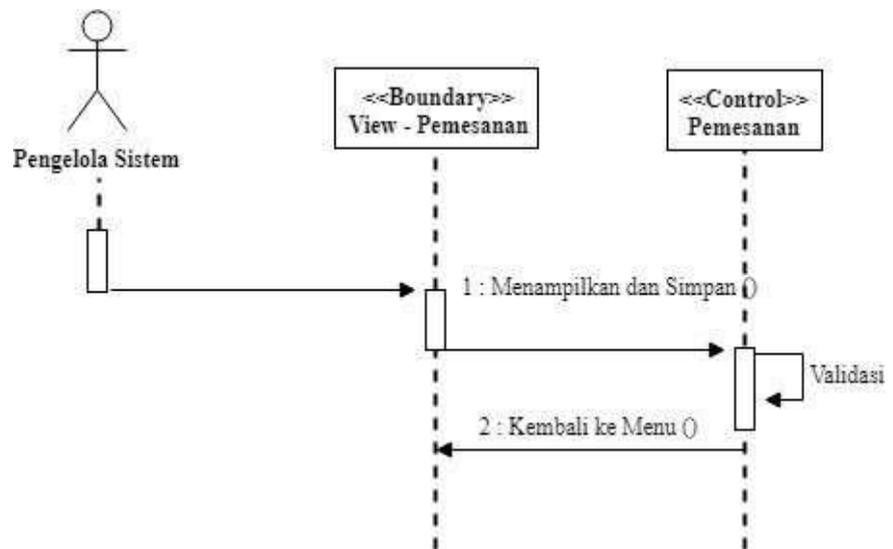


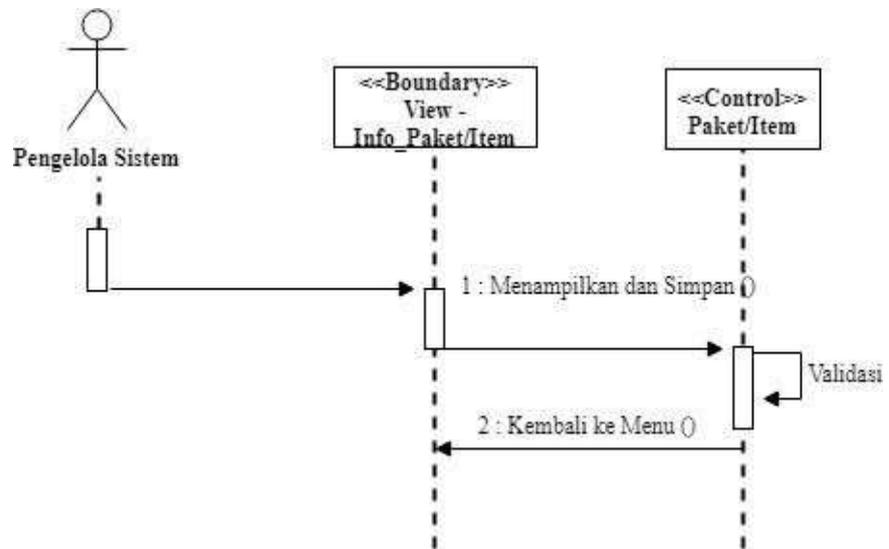
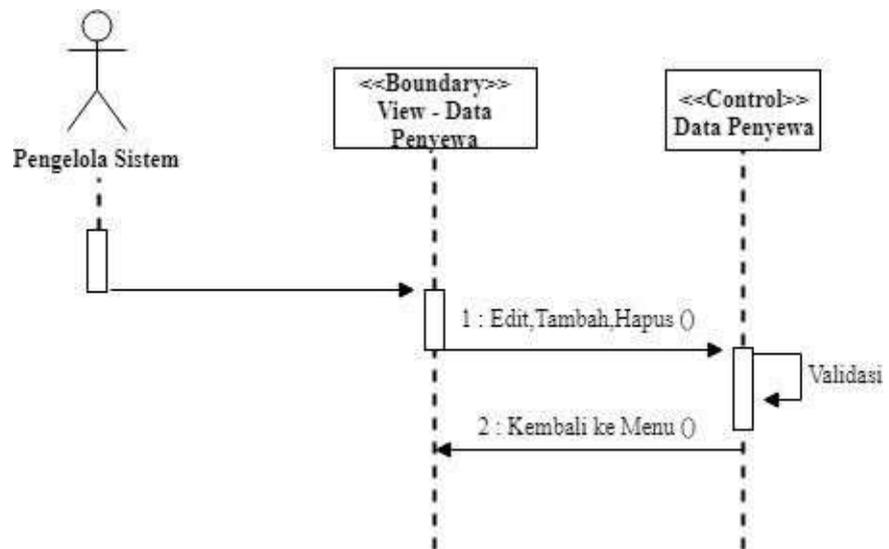
Gambar 12. *Sequence Diagram* – Pendaftaran

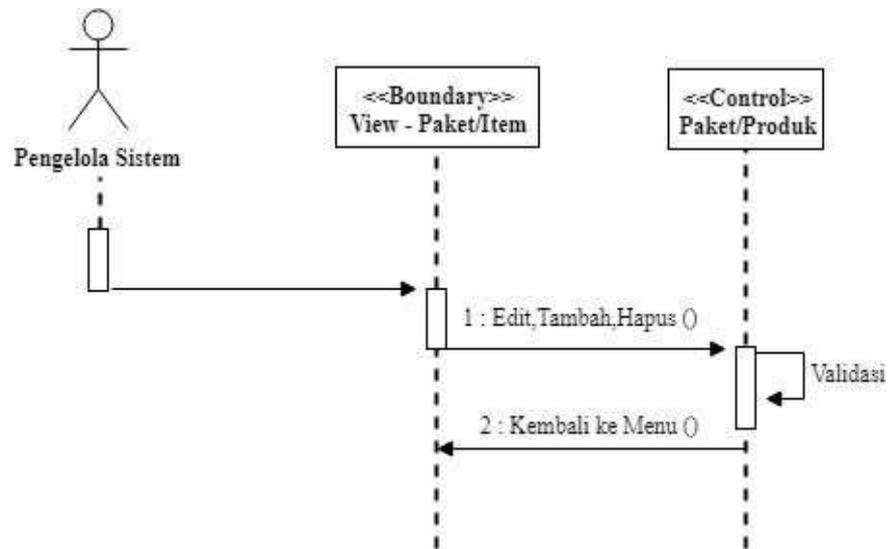
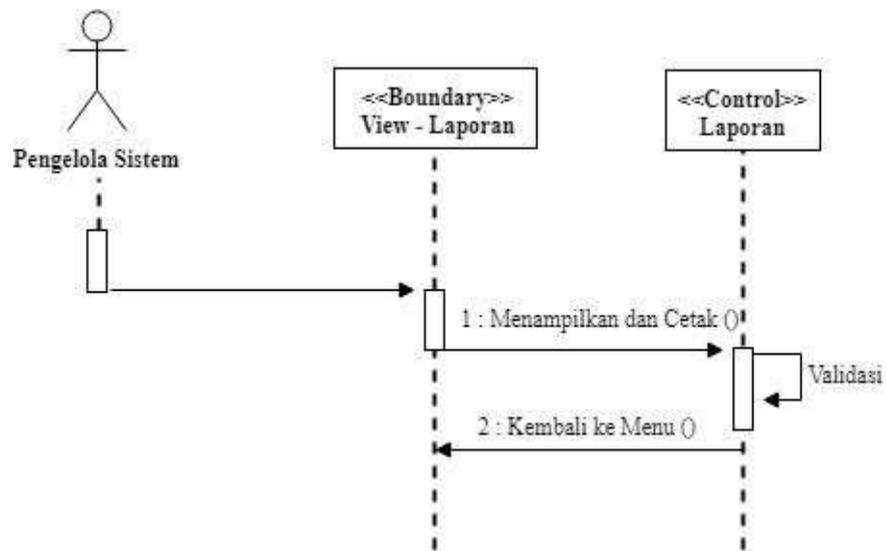
### 2) *Sequence Diagram* - Login Sistem



Gambar 23. *Sequence Diagram* – Login Sistem

3) *Sequence Diagram* – Melakukan PemesananGambar 13. *Sequence Diagram* – Melakukan Pemesanan4) *Sequence Diagram* – Informasi PemesananGambar 14. *Sequence Diagram* – Informasi Pemesanan

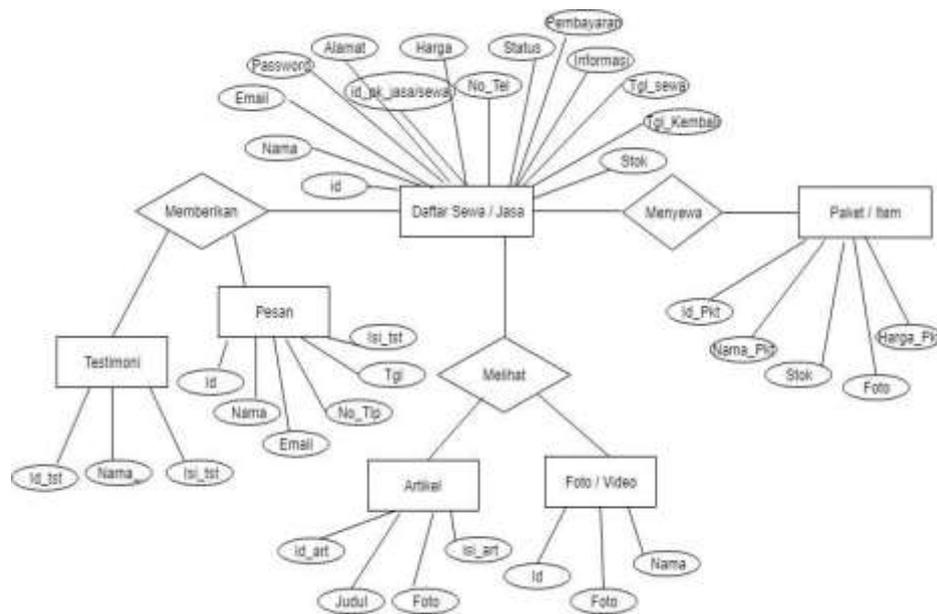
5) *Sequence Diagram* – Informasi Penyewaan PaketGambar 15. *Sequence Diagram* – Informasi Penyewaan Paket6) *Sequence Diagram* – Mengelola data PenyewaGambar 16. *Sequence Diagram* – Mengelola data penyewa

7) *Sequence Diagram* – Mengelola data Paket/ItemGambar 17. *Sequence Diagram* – Mengelola data Paket/Item8) *Sequence Diagram* – LaporanGambar 18. *Sequence Diagram* – Laporan

## 2. Desain Basis Data

### a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Di dalam perencanaan desain basis data diperlukan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memudahkan dalam membuat dan memahami struktur tabel basis data, berikut ini adalah ERD Sistem Persewaan Online Logos Tenda Basarang Berbasis *Web* yang akan dirancang.



Gambar 19. Diagram ERD

### b. Tabel

Di dalam Sistem Persewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis *Web* terdapat beberapa struktur tabel basis data yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan baik itu data atau informasi, tabel tersebut diantaranya sebagai berikut :

#### 1) Tabel Login

Tabel ini memuat data-data tentang *Login* seperti *username* dan *password* yang digunakan untuk *login* ke halaman utama.

Tabel Database 6. Login

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id	Int(11)	Primary Key
Username	Varchar(50)	Nama Pengguna
Password	Varchar(50)	Password Login

## 2) Tabel Foto

Tabel ini memuat data-data mengenai koleksi foto-foto yang ada di dalam sistem tersebut.

Tabel Database 7. Foto

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id_foto	Int(11)	Primary Key
Foto	Varchar(50)	Foto
Nama_foto	Varchar(50)	Nama foto

## 3) Tabel Video

Tabel ini memuat data-data mengenai koleksi video yang ada di dalam sistem tersebut.

Tabel Database 8. Video

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id_video	Int(11)	Primary Key
Link	Text	Alamat di youtube
Keterangan	Text	Keterangan

## 4) Tabel Artikel

Tabel ini memuat data-data mengenai berita/informasi terbaru pada sistem penyewaan.

Tabel Database 9. Artikel

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id_artikel	Int(11)	Primary Key
Judul	Text	Judul
Foto	Text	Foto
Isi_artikel	Text	Isi artikel

## 5) Tabel Testimoni

Tabel ini memuat data-data mengenai daftar testimoni sistem dari pelanggan pada sistem penyewaan.

Tabel *Database* 10. testimoni

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id	Int(11)	Primary Key
Nama	Varchar(30)	Nama Pengguna
Isi_testi	Text	Pesan

## 6) Tabel daftar sewa

Tabel ini memuat data-data mengenai susunan daftar untuk menyewa barang per item.

Tabel *Database* 11. daftar sewa

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id	Int(11)	Primary Key
Nama	Text	Nama
Email	Text	Email
Password	Text	Password
Alamat	Text	Alamat
Id_paket_sewa	Int(11)	Primary Key
Harga	Double	Nominal
No_telpon	Varchar(14)	Nomor telpon
Status	Tinyint(1)	Status
Pembayaran	Text	Bukti pembayaran
Informasi	Text	Informasi

## 7) Tabel daftar paket

Tabel ini memuat data-data mengenai susunan daftar untuk menyewa barang per paket.

Tabel *Database* 12. daftar paket

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id	Int(11)	Primary Key
Nama	Text	Nama
Email	Text	Email
Password	Text	Password
Alamat	Text	Alamat
Id_paket_sewa	Int(11)	Primary Key
Harga	Double	Nominal
No_telpon	Varchar(14)	Nomor telpon
Status	Tinyint(1)	Status
Pembayaran	Text	Bukti pembayaran
Informasi	Text	Informasi

## 8) Tabel Sewa

Tabel ini memuat data-data mengenai informasi barang pada sistem penyewaan.

Tabel *Database* 13. Sewa

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id_item	Int(11)	Primary Key
Nama_item	Text	Nama
Foto	Text	Foto
Harga_item	Varchar(200)	Nominal

## 9) Tabel Paket

Tabel ini memuat data-data mengenai informasi barang pada sistem penyewaan.

Tabel *Database* 14. Paket

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id_paket	Int(11)	Primary Key
Nama_paket	Text	Nama
Foto	Text	Foto
Harga_paket	Varchar(200)	Nominal

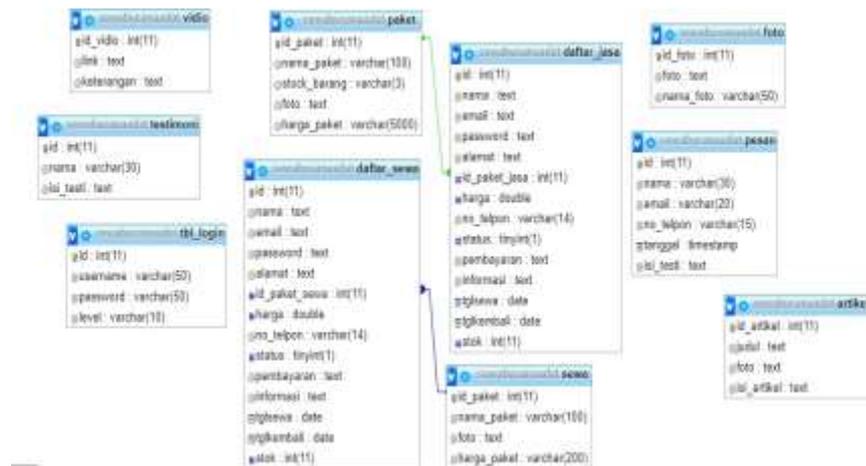
## 10) Tabel Pesan

Tabel ini memuat data-data mengenai informasi pemesanan pada sistem penyewaan.

Tabel Database 15. Pesan

Nama Field	Tipe Data/Panjang	Keterangan
Id	Int(11)	Primary Key
Nama	Text	Nama
Email	Text	Foto
No_telpon	Varchar(200)	Nominal
Tanggal	Timestamp	Tanggal
Isi_testi	Text	Isi

## c. Tabel Relasi



Gambar 20. Tabel Relasi

## 1. Desain Interface/Antarmuka

### a. Halaman pemesanan

The wireframe shows a header section with a logo on the left, the text "SANGGAR KAHANJAK HUANG PALANGKARAYA" in the center, and a phone number "081257714059" on the right. Below the header is a navigation menu with links: HOME, TENTANG KAMI, GALERY, PENYEWAAN, ARTIKEL, KONTAK KAMI, and LOGIN. The main content area consists of three identical vertical panels. Each panel contains a large rectangular placeholder labeled "GAMBAR" and a button at the bottom labeled "PESAN".

Gambar 21. Halaman Interface

### b. Halaman Registrasi/Pendaftaran

The wireframe shows a header section identical to the previous page. Below the header is a navigation menu with links: HOME, TENTANG KAMI, GALERY, PENYEWAAN, ARTIKEL, KONTAK KAMI, and LOGIN. The main content area is divided into two vertical panels. The left panel contains four input fields labeled "Nama", "Email", "No. Telepon", and "Alamat". The right panel contains three input fields labeled "Penyewaan", "Harga paket/sewa", and "Buat password untuk login", followed by a button labeled "Pesan".

Gambar 22. Halama Registrasi/Pendaftaran

## c. Halaman Login



SANGGAR KAHANJAK HUANG  
PALANGKARAYA

Email

Kata Sandi

Masuk

Gambar 23. Halaman Login

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Implementasi**

Pada hakikatnya implementasi merupakan sebuah pemahaman atas apa yang harus dilakukan setelah diputuskannya sebuah kebijakan.

Dalam hal ini, menurut “ Whitten, Bentley & Barlow, 1993”, Implementasi Sistem mempunyai 4 tahap, yaitu :

1. Membuat dan menguji basis data & jaringan.

Penerapan sistem yang baru atau perbaikan sistem dibuat pada basis data dan jaringan yang telah ada. Jika penerapan sistem yang baru memerlukan basis data dan jaringan yang baru atau dimodifikasi, maka sistem yang baru ini biasanya harus diimplementasikan sebelum pemasangan program komputer.

2. Membuat dan menguji Program.

Merupakan tahap pertama untuk siklus pengembangan sistem yang spesifik bagi programmer. Bertujuan untuk mengembangkan rencana yang lebih rinci dalam pengembangan dan pengujian program komputer yang baru.

3. Memasang dan menguji sistem baru.

Tahap ini dilakukan untuk menyakinkan bahwa kebutuhan integrasi sistem baru terpenuhi.

4. Mengirim sistem baru kedalam sistem operasi.

Tujuan tahap ini adalah untuk mengubah secara perlahan – lahan sistem lama menjadi sistem baru sehingga perlu dilakukan pemasangan basis

data yang akan digunakan pada sistem baru.

#### 1. Uji Coba Sistem dan Program

Tahap pengujian sistem merupakan pengujian menyeluruh pada saat program di lakukan instalasi, baik dari perangkat keras maupun perangkat lunak yang di gunakan sebagai pendukung dari program yang di buat.

Sedangkan pengujian program terhadap unit-unit program, dimana setiap fungsi dan prosedur dalam program di jalankan satu persatu sehingga mengecek / meminimalkan kesalahan pada program misalnya seperti ketidaksesuain *interface*, Kesalahan Informasi, Kesalahan Performasi (*Perfomance error*) serta kesalahan fungsi.

##### a. Rencana Pengujian

Dalam rencana pengujian sistem ini, pengujian akan menggunakan *black box testing*.

##### 1) Pengujian *Black Box Testing*

Pengujian dengan *black box testing* ini untuk menguji apakah komponen yang akan di buat sudah sesuai seperti yang di harapkan oleh penulis.

Tabel 16. Rencana Pengujian Halaman Admin

<b>Kelas Uji</b>	<b>Butir Uji</b>	<b>Jenis Pengujian</b>
Pengujian Login Admin	Login untuk masuk halaman admin	<i>Black box testing</i>
Pengujian menyimpan data profil	Proses penyimpanan data Profil	<i>Black box testing</i>
Pengujian menyimpan Password	Proses penyimpanan Paaword	<i>Black box testing</i>
Pengujian Tambah dan Simpan Data Penyewa	Proses Tambah dan Simpan untuk Data Penyewa	<i>Black box testing</i>
Pengujian Edit dan Simpan Data Penyewa	Proses Edit dan Simpan untuk Data Penyewa	<i>Black box testing</i>
Pengujian Hapus dan Simpan Data Penyewa	Proses Hapus dan Simpan untuk Data Penyewa	<i>Black box testing</i>
Pengujian Tambah dan Simpan Barang / Produk	Proses Tambah dan Simpan untuk Barang / Produk	<i>Black box testing</i>
Pengujian Edit dan Simpan Barang / Produk	Proses Edit dan Simpan untuk Barang / Produk	<i>Black box testing</i>
Pengujian Hapus dan Simpan Barang / Produk	Proses Hapus dan Simpan untuk Barang / Produk	<i>Black box testing</i>
Pengujian Tambah dan Simpan Penyewaan	Proses Tambah dan Simpan untuk Penyewaan	<i>Black box testing</i>
Pengujian Edit dan Simpan Penyewaan	Proses Edit dan Simpan untuk Penyewaan	<i>Black box testing</i>
Pengujian Hapus dan Simpan Penyewaan	Proses Hapus dan Simpan untuk Penyewaan	<i>Black box testing</i>

<b>Kelas Uji</b>	<b>Butir Uji</b>	<b>Jenis Pengujian</b>
Pengujian Tambah dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Proses Tambah dan Simpan untuk Informasi Busana dan Aksesoris	<i>Black box testing</i>
Pengujian Edit dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Proses Edit dan Simpan untuk Informasi Busana dan Aksesoris	<i>Black box testing</i>
Pengujian Hapus dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Proses Hapus dan Simpan untuk Informasi Busana dan Aksesoris	<i>Black box testing</i>
Pengujian Tambah dan Simpan Transaksi	Proses Tambah dan Simpan untuk Transaksi	<i>Black box testing</i>
Pengujian Edit dan Simpan Transaksi	Proses Edit dan Simpan untuk Transaksi	<i>Black box testing</i>
Pengujian Hapus dan Simpan Transaksi	Proses Hapus dan Simpan untuk Transaksi	<i>Black box testing</i>
Pengujian Lihat Data Laporan penyewa	Melihat Laporan data Penyewa	<i>Black box testing</i>
Pengujian Cetak Laporan	Proses Download	<i>Black box</i>

Tabel 17.Rencana Pengujian Halaman Penyewa

<b>Kelas Uji</b>	<b>Butir Uji</b>	<b>Jenis Pengujian</b>
Pengujian <i>Registrasi</i> Penyewa	<i>Registrasi</i> untuk masuk halaman Login	<i>Back box testing</i>
Pengujian simpan data <i>Regristrasi</i>	Proses simpan data <i>Registrasi</i>	<i>Back box testing</i>
Pengujian <i>Login</i> Penyewa	<i>Login</i> untuk masuk halaman penyewaan	<i>Back box testing</i>
Pengujian simpan <i>Password</i>	Proses simpan <i>Password</i>	<i>Back box testing</i>
Pengujian lihat Profil Penyewaan	Proses lihat profil Penyewaan	<i>Back box testing</i>
Pengujian lihat Informasi barang	Proses lihat informasi Barang	<i>Back box testing</i>
Pengujian melakukan penyewaan	Proses melakukan Penyewaan	<i>Back box testing</i>

b. Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada sistem ini merupakan tahapan apakah program yang di ujikan sudah sesuai dengan yang di harapkan atau belum.

1) Hasil Pengujian *Black Box* Halaman Admin

Tabel 18. Hasil Pengujian Halaman Admin

No	Rancangan Proses	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Ket.
1	Login admin	Jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar maka akan masuk ke halaman utama admin	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
2	Pengujian menyimpan data profil	Jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang di <i>input</i> akan di perbaharui kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
3	Pengujian menyimpan Password	Jika <i>button</i> simpan di klik maka <i>password</i> yang di <i>input</i> akan di perbaharui kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
4	Pengujian Tambah dan Simpan Data Penyewa	Jika <i>button</i> Tambah di klik akan muncul form baru, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

5	Pengujian Edit dan Simpan Data Penyewa	Jika <i>icon</i> pensil di klik akan muncul form baru untuk proses edit, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
6	Pengujian Hapus dan Simpan Data Penyewa	Jika <i>icon trash</i> (bak sampah) di klik maka akan menampilkan pemberitahuan konfirmasi penghapusan, dan jika di pilih oke maka data akan di hapus	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
7	Pengujian Tambah dan Simpan Barang / Produk	Jika <i>button</i> Tambah di klik akan muncul form baru, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
8	Pengujian Edit dan Simpan Barang / Produk	Jika <i>icon</i> pensil di klik akan muncul form baru untuk proses edit, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

		akan di tambahkan kedalam <i>database</i>		
9	Pengujian Hapus dan Simpan Barang / Produk	Jika <i>icon trash</i> (bak sampah) di klik maka akan menampilkan pemberitahuan konfirmasi penghapusan, dan jika di pilih oke maka data akan di hapus	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
10	Pengujian Tambah dan Simpan Penyewaan	Jika <i>button</i> Tambah di klik akan muncul form baru, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
11	Pengujian Edit dan Simpan Penyewaan	Jika <i>icon</i> pensil di klik akan muncul form baru untuk proses edit, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
12	Pengujian Hapus dan Simpan Penyewaan	Jika <i>icon trash</i> (bak sampah) di klik maka akan menampilkan pemberitahuan	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

		konfirmasi penghapusan, dan jika di pilih oke maka data akan di hapus		
13	Pengujian Tambah dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Jika <i>button</i> Tambah di klik akan muncul form baru, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
14	Pengujian Edit dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Jika <i>icon</i> pensil di klik akan muncul form baru untuk proses edit, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
15	Pengujian Hapus dan Simpan Informasi Busana dan Aksesoris	Jika <i>icon trash</i> (bak sampah) di klik maka akan menampilkan pemberitahuan konfirmasi penghapusan, dan jika di pilih oke maka data akan di hapus	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
16	Pengujian Tambah dan Simpan Transaksi	Jika <i>button</i> Tambah di klik akan muncul form baru, dan	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

		jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>		
17	Pengujian Edit dan Simpan Transaksi	Jika <i>icon</i> pensil di klik akan muncul form baru untuk proses edit, dan jika <i>button</i> simpan di klik maka data yang sudah di input akan di tambahkan kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
18	Pengujian Hapus dan Simpan Transaksi	Jika <i>icon trash</i> (bak sampah) di klik maka akan menampilkan pemberitahuan konfirmasi penghapusan, dan jika di pilih oke maka data akan di hapus	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
19	Pengujian Lihat Data Laporan penyewa	Jika <i>button</i> Lihat data di klik maka data akan di tampilkan sesuai pilihan tahun	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

2) Hasil Pengujian *Black Box* Halaman Penyewaan

Tabel 19. Hasil Pengujian Halaman Penyewa

No	Rancang Proses	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Ket.
1	Pengujian Registrasi Penyewa	Jika <i>registrasi</i> selesai maka akan masuk ke halaman login	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
2	Pengujian simpan data Registrasi	Jikan <i>button</i> simpan di klik maka data yang di input akan di perbaharui kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
3	Pengujian Login penyewa	Jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar maka akan masuk ke halaman utama penyewaan	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
4	Pengujian simpan Password	Jikan <i>button</i> simpan di klik maka <i>password</i> yang di input akan di perbaharui kedalam <i>database</i>	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
5	Pengujian lihat Profil Penyewaan	Jika <i>icon header</i> di klik maka akan muncul profil penyewaan	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
6	Pengujian lihat Informasi barang	Jika <i>icon</i> barang di klik maka akan muncul informasi daftar barang	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>
7	Pengujian melakukan penyewaan	Jika <i>button</i> penyewaan di klik maka akan muncul proses untuk penyewaan	Sesuai yang di harapkan	<i>Valid</i>

## 2. Manual Program dan Instalasi

Pada tahapan ini penulis akan menerangkan bagaimana cara menggunakan program yang sudah di buat agar pembaca maupun pengguna program tidak harus bertanya langsung kepada pembuat program.

Dalam manual program ini hanya menjelaskan dari dua sisi yaitu admin dan *User* pada Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter*.

Cara menggunakan aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter* ini memerlukan proses instalasi, pengguna cukup membuka *web browser* yang tersedia pada perangkat *mobile*, Laptop ataupun PC mereka lalu mengakses di alamat [http://localhost/penyewaan\\_busana](http://localhost/penyewaan_busana)

Berikut adalah cara menggunakan program Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter*.

### 1) Pengguna Admin

- a. Pada saat mengakses alamat [http://localhost/penyewaan\\_busana/admin/auth](http://localhost/penyewaan_busana/admin/auth) admin diharuskan login terlebih dahulu agar dapat mengolah Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis

*Web.*



SANGGAR KAHANJAK HUANG  
PALANGEARAYA

Username  
administrator

Password  
\*\*\*\*\*

SIGN IN

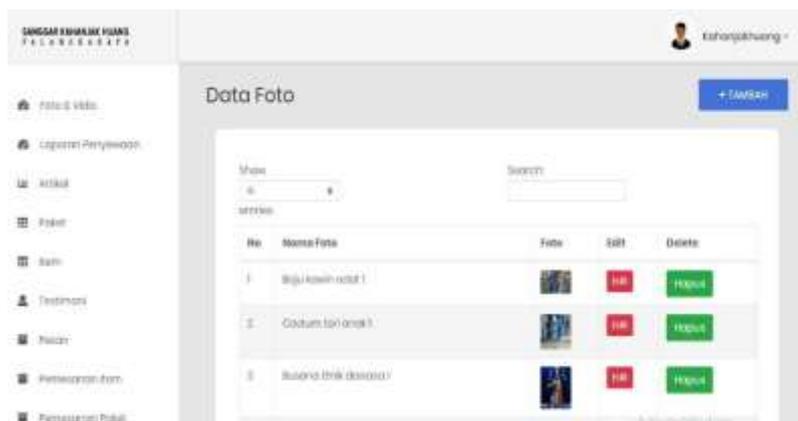
Gambar 24. Login Pengguna Admin

- b. Setelah admin masuk, maka akan muncul tampilan menu utama yang mana terdapat beberapa pilihan menu untuk di akses oleh admin.



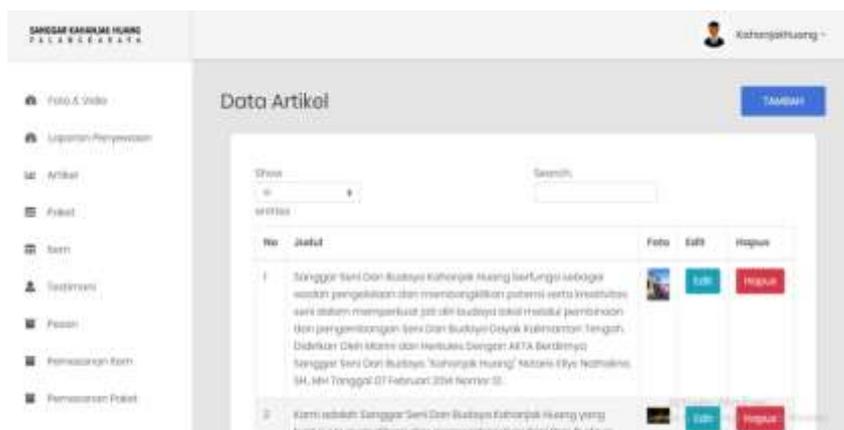
Gambar 25. Tampilan Menu Utama Admin

- c. Di dalam menu utama admin yang mana terdapat menu foto dan video .



Gambar 26. Menu Foto &amp; Video

- d. Jika ingin mengetahui berita terkini dari Sanggar Kahanjak Huang maka dapat mengklik pada menu Artikel dan akan muncul tampilan seperti gambar di bawah.



Gambar 27. Menu Artikel

- e. Kemudian ada menu Paket yang isinya adalah data-data barang yang akan siap untuk di sewakan dan di masukan ke dalam sistem.

The screenshot shows the 'Data Paket' interface. On the left is a sidebar with navigation options: Foto & Video, Laporan Penyewaan, Artikel, Paket, Item, Testimoni, Pemas, Pemasangan Item, and Pemasangan Paket. The main content area has a header 'Data Paket' and a '+ ADD ITEM' button. Below the header is a search bar and a table with the following data:

No	Nama Paket	Foto	Stock Barang	Harga Paket	Edit	Hapus
1	Paket baju tari cawa 1		5	Rp. 250000	Edit	Hapus
2	paket baju tari cawa 2		11	Rp. 350000	Edit	Hapus
3	Paket baju tari cawa 3		8	Rp. 350000	Edit	Hapus
4	Paket baju tari cawa 4		11	Rp. 350000	Edit	Hapus

Gambar 28. Menu Paket

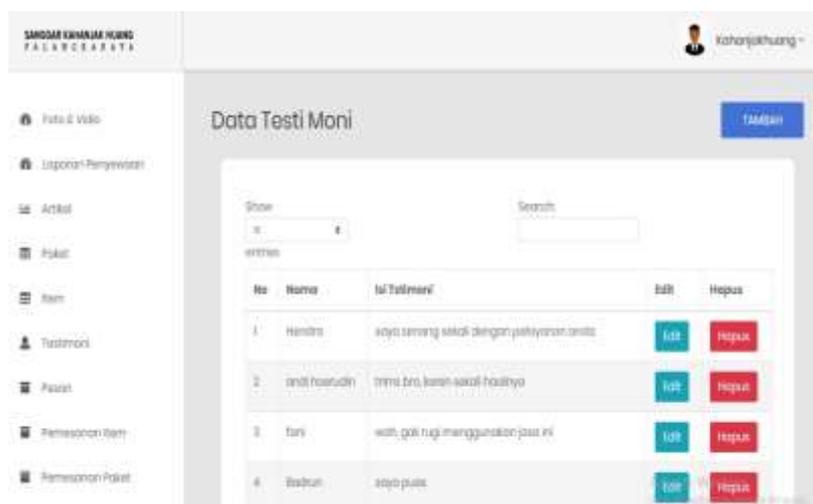
- f. Kemudian ada menu Item yang isinya adalah data-data barang yang akan siap untuk di sewakan dan di masukan ke dalam sistem.

The screenshot shows the 'Data Item' interface. On the left is a sidebar with navigation options: Foto & Video, Laporan Penyewaan, Artikel, Paket, Item, Testimoni, Pemas, Pemasangan Item, and Pemasangan Paket. The main content area has a header 'Data Item' and a '+ ADD ITEM' button. Below the header is a search bar and a table with the following data:

No	Nama Item	Foto	Stock Barang	Harga Item	Edit	Hapus
1	Kaindan dewan 1		2	Rp. 50000	Edit	Hapus
2	Kaindan dewan 2		3	Rp. 50000	Edit	Hapus
3	Kaindan dewan 3		11	Rp. 50000	Edit	Hapus
4	Kaindan dewan 4		4	Rp. 100000	Edit	Hapus

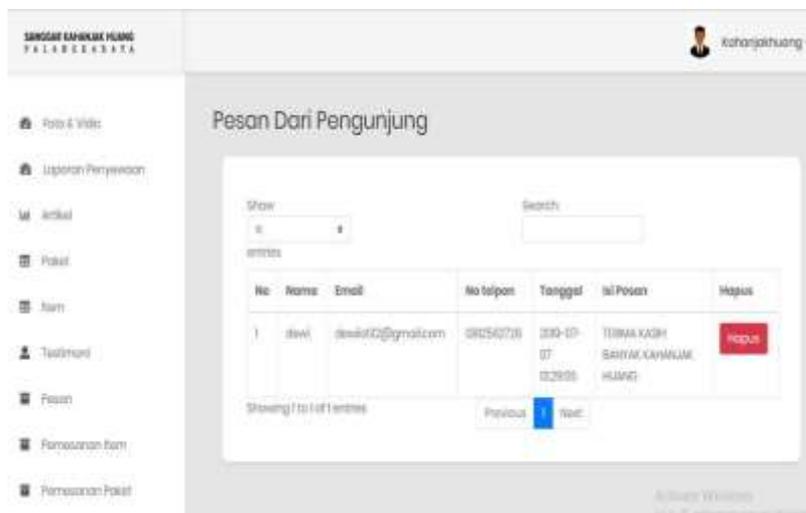
Gambar 29. Menu Item

- g. Ada juga pilihan menu Testimoni dimana Admin bisa mengetahui kepuasan pelanggan melalui pesan-pesan yang telah di berikan .



Gambar 30. Menu Testimoni

- h. Kemudian ada menu Pesan di mana Admin bisa mengetahui pesan dari pelanggan.



Gambar 31. Menu Pesan

- i. Kemudian ada pilihan menu Pemesana Item yang di mana di dalam menu tersebut terdapat data penyewa yang memesan barang secara item.

Nama pemesan	Nama paket	Stock	Alamat	Tanggal sewa	Status	Bukti Pembayaran	Proses	Hapus
ita	Kembali download 2	3	mtuyutul	2019-03-03	Belum di proses	Download	Link	Hapus
dat	Kembali download 3	3	jigibulu	2019-03-03	Belum di proses	Download	Link	Hapus
ara	Kembali download 5	3	juadhucau	2019-03-03	Belum di proses	Download	Link	Hapus

Gambar 32. Menu Data Pemesan Item

- j. Kemudian ada pilihan menu Pemesana Paket yang di mana di dalam menu tersebut terdapat transaksi dan data penyewa yang memesan barang secara paket.

Nama pemesan	Nama paket	Stock	Alamat	Tanggal	Status	Bukti Pembayaran	Proses	Hapus
aan	Paket baju tali cowo 1	5	jibatu	2019-03-03	Belum di proses	Download	Proses	Hapus

Gambar 33. Menu Data Pemesanan Paket

- k. Kemudian ada sub menu Laporan Paket dan Item dimana di dalamnya terdapat laporan hasil pendapatan penyewaan/tahunnya .

SANGGAR KAHANJAK HUANG  
 Telp : 08125771489  
 Jl. Perhutak No.51  
 website : http://www.kahanjakhuang.or.id email : istihayu43@gmail.com

---

**Laporan Penyewaan/Paket**

Di cetak pada : 16-10-2019

NO	Nama	Alamat	Nama Paket jasa	No telepon	Harga
1	MENZI	J.kalimantan	Paket baju tari lowo 1	081257714099	200000
2	Isle	Jhonygt	Paket baju tari rowo anak-anak	08797340587653	100000
Total					300000

Gambar 34. Menu Laporan

## 2) Pengguna Pengunjung/User

- a. Pada saat mengakses alamat ini.....penyewa dapat melihat terlebih dahulu tampilan utama Form penyewaan.



Gambar 35. Tampilan Utama

- b. Apabila memilih sub-menu Tentang Kami, dimana halaman ini merupakan halaman untuk mengetahui struktur maupun data dari Sanggar Kahanjak Huang.



Gambar 36. Menu Tentang Kami

- c. Apabila memilih sub-menu Galeri, dimana halaman ini merupakan halaman untuk mengetahui beberapa koleksi foto dan video pada Sanggar Kahanjak Huang.

1) Foto



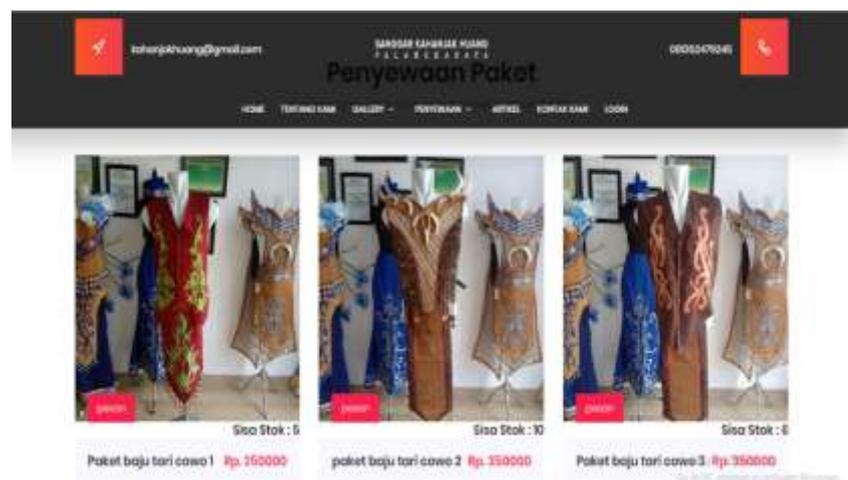
Gambar 37. Menu Foto

## 2) Video



Gambar 38. Menu Video

- d. Apabila memilih sub-menu Penyewaan, dan disitu akan muncul 2 (dua) pilihan kategori yaitu penyewaan secara Paket dan Item . Misalkan si penyewa/User ingin menyewa barang secara paket akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



Gambar 39. Menu Daftar Paket Barang

- e. Gambar di atas penyewa bisa memilih paket barang apa saja yang akan di pesan, setelah dapat sesuai keinginan penyewa langsung menekan tombol “Pesan” kemudian akan muncul tampilan untuk Registrasi/Pendaftaran terlebih dahulu seperti gambar di bawah ini.

The image shows a registration form with the following fields and labels:

- Name:
- Email:
- Password:
- Confirm Password:

At the bottom right, there is a red button labeled "PESAN".

Gambar 40. Menu Registrasi

- f. Di lanjutkan dengan mengisi form yang ada pada tampilan pendaftaran tersebut . jika sudah lalu klik tombol “Pesan” kemudian akan muncul form login penyewa/user gambar seperti di bawah ini.

The image shows a login form with the following fields and labels:

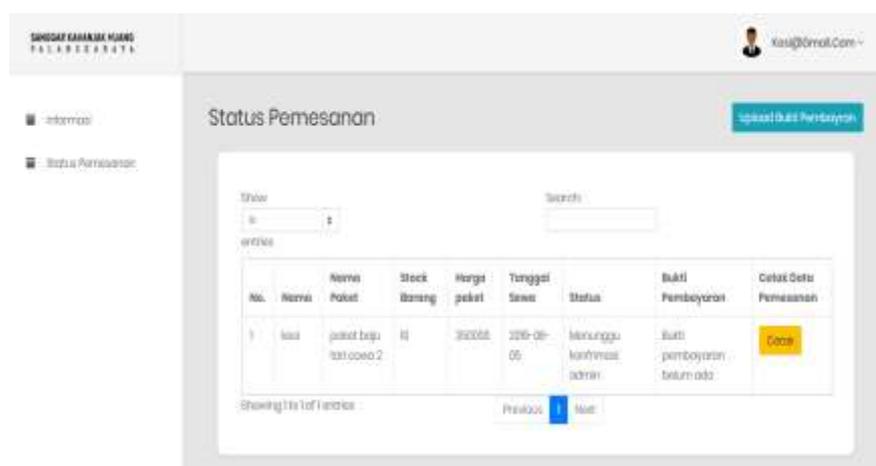
- Email:
- Password:

At the bottom, there is a green button labeled "SIGN IN".

At the top, there is a success message: "Success sukses mendaftar silahkan login menggunakan email dan password yang di sudah di buat".

Gambar 41. Menu Login

- g. Setelah Login maka akan muncul keterangan Status Pemesanan yg Jika kita ingin melihat kembali barang/produk yg telah kita sewa,dengan cara menekan tombol Status Penyewaan maka akan keluar tampilan seperti di bawah.



Gambar 43. Menu Status Pemesanan

- h. Jika ingin melihat total dari barang yang sudah di sewa user hanya tinggal menekan tombol cetak dan akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



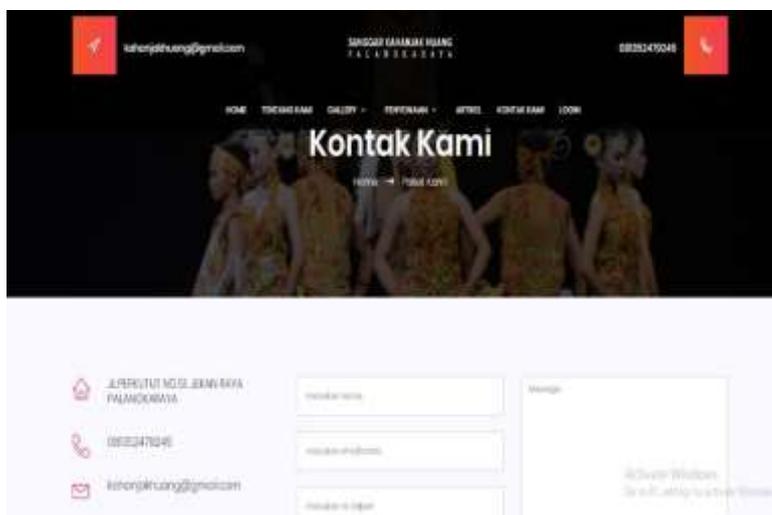
Gambar 44. Menu Cetak Total

- i. Dilanjutkan dengan menu Artikel dimana Pengunjung dapat melihat dan mengetahui informasi-informasi terbaru dari Sanggar Kahanjak Huang.



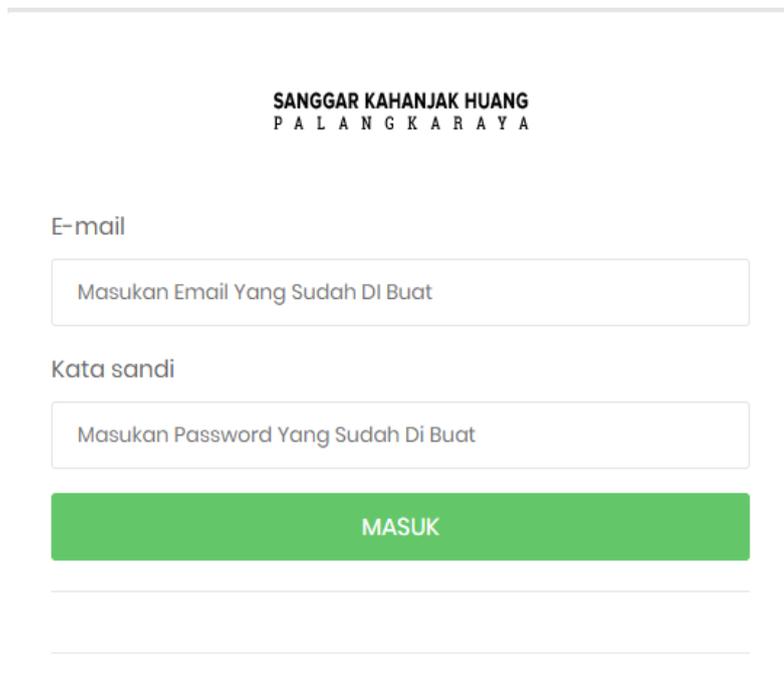
Gambar 44. Menu Artikel

- j. Apabila memilih sub-menu Kontak Kami, dimana halaman ini merupakan halaman untuk mengetahui dimana penyewa/User bisa menghubungi jika ada hal yg sangat di perlukan di luar sistem.



Gambar 45. Menu Kontak Kami

- k. Apabila memilih sub-menu Login, dimana halaman ini merupakan halaman untuk mengakses kembali pemesanan jikalau sebelumnya sudah melakukan fendaftaran.



The image shows a login form for 'SANGGAR KAHANJAK HUANG PALANGKARAYA'. The form includes the following elements:

- Header: SANGGAR KAHANJAK HUANG PALANGKARAYA
- Label: E-mail
- Input field: Masukan Email Yang Sudah Di Buat
- Label: Kata sandi
- Input field: Masukan Password Yang Sudah Di Buat
- Button: MASUK

Gambar 46. Menu Login

### 3. Pemeliharaan Sistem

Pada pemeliharaan sistem ini bertujuan untuk menjaga sistem agar dapat digunakan terus-menerus dan bebas dari *bug/error*.

Pemeliharaan sistem ini yaitu dengan cara pemantauan *web* secara langsung, melakukan *backup* data secara rutin jika terjadi sesuatu sehingga sistem ini masih dapat digunakan terus sebagaimana mestinya.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Pembahasan Listing Program

Dibawah ini akan dijelaskan beberapa *listing* program yang menjadi dasar dalam pembuatan aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris berbasis *web*.

##### 1) Listing untuk Home

Pada *listing* dibawah ini tampilan dari halaman *web* persewaan *online* pada Kahanjak Huang.

```
<?php

defined('BASEPATH') OR exit('No direct script access
allowed');

class Welcome extends CI_Controller {

    function __construct() {
        parent::__construct();
        $this->load->Model('Model_foto');
    }

    public function index() {
        $data['testimoni'] = $this->db->get('testimoni')-
>result();
        $data['foto'] = $this->Model_foto->show();
        $data['artikel'] = $this->db->query('select * from
artikel order by id_artikel desc limit 2')->result();
        $this->load->view('welcome', $data);
    }

    function detail() {
        $data['testimoni'] = $this->db->get('testimoni')-
>result();

        $id_artikel = $this->uri->segment(3);
        $data['post'] = $this->db->query('select * from
artikel order by id_artikel desc limit 4')->result();
        $data['artikel'] = $this->db->get_where('artikel',
array('id_artikel' => $id_artikel))->row_Array();
        $this->load->view('detail', $data);
    }
}
```

```
}

```

Gambar 47. *Listing Home*

## 2) Listing untuk Tentang Kami

Pada *listing* dibawah ini tampilan informasi mengenai Kahanjak Huang.

```
<?php
Class Tentang_kami extends CI_Controller{

function index(){
    $data['testimoni'] = $this->db->get('testimoni')->result();
    $this->load->view('tentang',$data);
}
}

```

Gambar 48. *Listing Tentang Kami*

## 3) Listing untuk Gallery

Pada *listing* dibawah ini tampilan informasi mengenai kumpulan beberapa foto dan video pada Kahanjak Huang.

### a. Listing Foto

```
<?php

Class Foto extends CI_Controller {

function_construct() {
    parent::_construct();
    $this->load->Model('Model_foto');
    $this->load->library('pagination');
}
}

```

Gambar 49. *Listing Foto*

## b. Listing video

```

<?php

Class Vidio extends CI_Controller {

function_construct() {
    parent::_construct();
    $this->load->Model('Model_vidio');
    $this->load->library('pagination');
}
}

```

Gambar 50. *Listing Video*

## 4) Listing untuk Penyewaan

Pada *listing* dibawah ini tampilan informasi mengenai kategori penyewaan yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu Penyewaan Paket dan Item.

## 5) Listing Paket

```

function pesan() {
    if (isset($_POST['submit'])) {
        $data = [
            'nama' => $this->input->post('nama'),
            'email' => $this->input->post('email'),
            'no_telpon' => $this->input->post('no_telpon'),
            'alamat' => $this->input->post('alamat'),
            'id_paket_jasa' => $this->input->post('id_paket'),
            'harga' => $this->input->post('harga_paket'),
            'password' => md5($this->input->post('password'))
        ];
    }
}

```

```

        $this->db->insert('daftar_jasa',$data);
        $this->session->set_flashdata('berhasil',
'sukses mendaftar silahkan login menggunakan
email dan password yang di sudah di buat');
        redirect('Login');

    } else {
        $id = $this->uri->segment(3);
        $data['paket'] = $this->db-
>get_where('paket', array('id_paket' => $id))-
>row_Array();
        $data['testimoni'] = $this->db-
>get('testimoni')->result();
        $this->load->view('pesan', $data);
    }
}

```

Gambar 51. *Listing* Penyewaan Paket

## 6) Listing Item

```

function pesan() {
    if (isset($_POST['submit'])) {
        $data = [
            'nama' => $this->input->post('nama'),
            'email' => $this->input->post('email'),
            'no_telpon' => $this->input-
>post('no_telpon'),
            'alamat' => $this->input->post('alamat'),
            'id_paket_sewa' => $this->input-
>post('id_paket'),
            'harga' => $this->input->post('harga_paket'),
            'password' => md5($this->input-
>post('password'))
        ];
        $this->db->insert('daftar_sewa',$data);
        $this->session->set_flashdata('berhasil', 'sukses
mendaftar silahkan login menggunakan email dan
password yang di sudah di buat');
        redirect('Login');

    } else {
        $id = $this->uri->segment(3);
        $data['paket'] = $this->db-
>get_where('sewa', array('id_paket' => $id))-
>row_Array();
    }
}

```

```

        $data['testimoni'] = $this->db-
->get('testimoni')->result();
        $this->load->view('pesan_sewa', $data);
    }
}

```

Gambar 52. Listing Penyewaan Item

## 7) Listing untuk Artikel

Pada *listing* dibawah ini tampilan untuk penyewa agar dapat melihat informasi terbaru pada Kahanjak Huang

```

function detail() {
    $id_artikel = $this->uri->segment(3);
    $data['post'] = $this->db->query('select * from artikel
order by id_artikel desc limit 4')->result();
    $data['artikel'] = $this->db->get_where('artikel',
array('id_artikel' => $id_artikel))->row_Array();
    $data['testimoni'] = $this->db->get('testimoni')-
>result();
    $this->load->view('detail', $data);
}
}

```

Gambar 53. Listing Artikel

## 8) Listing untuk Kontak

Pada *listing* dibawah ini tampilan dari nomor telepon logos tenda yang dapat dihubungi.

```

<?php

Class Kontak extends CI_Controller {

    function construct() {
        parent::_construct();
        $this->load->Model('Model_pesan');
    }

    function index() {
        $data['testimoni'] = $this->db->get('testimoni')-
>result();
        $this->load->view('kontak',$data);
    }
}

```

```

function add() {
    $this->Model_pesan->add();
    $this->session->set_flashdata('berhasil',      'Sukses
mengirim pesan');
    redirect('Kontak');
}
}

```

Gambar 54. *Listing* Kontak

#### 9) Listing untuk *Login*

Pada *listing* dibawah ini bertujuan atau berfungsi untuk masuk (login) sebagai penyewa.

```

?php

Class Login extends CI_Controller {

    function index() {
        if (isset($_POST['submit'])) {
            $email = $this->input->post('email');
            $password = md5($this->input->post('password'));
            $daftar_jasa = $this->db->get_where('daftar_jasa',
array('email' => $email,      'password' => $password))-
>row_array();
            $daftar_sewa = $this->db-
>get_where('daftar_sewa', array('email' => $email,
'password' => $password))->row_array();
            if ($daftar_jasa > 0) {
                $this->session->set_userdata($daftar_jasa);
                $this->session-
>set_userdata(array('status_login' => 'ok'));
                redirect('Admin/Dashboard');
            } elseif ($daftar_sewa > 0) {
                $this->session->set_userdata($daftar_sewa);
                $this->session-
>set_userdata(array('status_login' => 'ok'));
                redirect('Admin/Dashboard');
            } else {
                $this->load->view('login');
            }
        } else {
            $this->load->view('login');
        }
    }
}

```

```
}

```

Gambar 55. *Listing* Login

#### 10) Listing untuk Pesan

Pada listing dibawah ini adalah tampilan dari pesanan yang sudah di pilih oleh penyewa/user

```
<?php

Class Pesan extends CI_Controller {

    function_construct() {
        parent::_construct();
        chek_seesion();
    }

    function index() {
        $data['pesan'] = $this->db->get('pesan')->result();
        $this->template->load('admin/template',
        'admin/pesan/list', $data);
        //$this->load->view('admin/template');
    }

    function hapus() {
        $id = $this->uri->segment(4);
        $this->db->where('id', $id);
        $this->db->delete('pesan');
        $this->session->set_flashdata('hapus',      'Sukses
menghapus data');
        redirect('Admin/Pesan');
    }
}
}
```

Gambar 56. *Listing* Pesan

#### 11) Listing untuk Status

Pada listing dibawah ini adalah tampilan dari informasi data pemesanan paket maupun itemy yang sudah tersimpan

```
<?php

Class Status extends CI_Controller {

    function_construct() {
```

```

parent::_construct();
$this->load->Model('Model_foto');
cek_sesion();
}

function index() {
    $id = $this->session->userdata('id');
    $this->db->select('*');
    $this->db->from('paket');
    $this->db->join('daftar_jasa',
'daftar_jasa.id_paket_jasa=paket.id_paket');
    $this->db->where('id', $id);
    $data['paket_jasa'] = $this->db->get()->result();
    $this->template->load('admin/template',
'admin/status_jasa/list', $data);
    //$this->load->view('admin/template');
}

function add() {
    if (isset($_POST['submit'])) {
        $pembayaran = $this->upload();
        $data = [
            'pembayaran' => $pembayaran,
            'status' => 0
        ];
        $id = $this->session->userdata('id');
        $this->db->where('id', $id);
        $this->db->update('daftar_jasa', $data);
        $this->session->set_flashdata('berhasil', 'Sukses
upload bukti pembayaran, pembayran akan di proses oleh
admin dan akan ada informasi lebih lanjut di menu
informasi');
        redirect('Admin/Status');
    } else {
        $this->template->load('admin/template',
'admin/status_jasa/add');
    }
}

function hapus() {
    $id = $this->uri->segment(4);
    $this->db->where('id', $id);
    $this->db->delete('daftar_sewa');
    redirect('Welcome');
}

function upload() {
    $config['upload_path'] = './uploads/pesan_jasa';

```

```

$config['allowed_types'] = 'gif|png|jpg';
$config['max_size'] = 10000;
$this->load->library('upload', $config);
$this->upload->do_upload('userfile');
$uploads = $this->upload->data();
return $uploads['file_name'];
}
}

```

Gambar 57. *Listing Status*

## 12) Listing untuk Laporan Jasa/Paket

Pada listing dibawah ini adalah tampilan dari laporan hasil penyewaan barang secara paket yang telah dilakukan dan laporannya dapat dicetak secara langsung.

## 13) Listing laporan Paket

```

<?php

class Laporan_jasa extends CI_Controller {
function_construct() {
    parent::_construct();
    $this->load->library('pdf');
}
function index() {
    $pdf = new FPDF("L", "cm", "A4");
    $pdf->SetMargins(2, 1, 1);
    $pdf->AliasNbPages();
    $pdf->AddPage();
    $pdf->SetFont('Times', 'B', 11);
    $pdf->SetX(4);
    $pdf->MultiCell(19.5, 0.5,
'SANGGAR KAHANJAK HUANG', 0,
'L');
    $pdf->SetX(4);
    $pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'Telpon :
081257714059', 0, 'L');
    $pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
    $pdf->SetX(4);
    $pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'JL.
Perkutut No.51', 0, 'L');
    $pdf->SetX(4);
}
}

```

```

$pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'website :
http://www.kahanjakhuang.or.id/ email :
istirahayu406@gmail.com', 0, 'L');
$pdf->Line(1, 3.1, 28.5, 3.1);
$pdf->SetLineWidth(0.1);
$pdf->Line(1, 3.2, 28.5, 3.2);
$pdf->SetLineWidth(0);
$pdf->Ln(1);
$pdf->SetFont('Arial', 'B', 14);
$pdf->Cell(25.5, 0.7, "Laporan
Penyewaan/Paket", 0, 10, 'C');
$pdf->Ln(1);
$pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
$pdf->Cell(5, 0.7, "Di cetak pada : " .
date("D-d/m/Y"), 0, 0, 'C');
$pdf->Ln(1);
$pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
$pdf->Cell(1, 0.8, 'NO', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(5, 0.8, 'Nama ', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(5, 0.8, 'Alamat ', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(7, 0.8, 'Email', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(4, 0.8, 'Nama Paket jasa',
1, 0, 'C');
$pdf->Cell(4.5, 0.8, 'No telpon', 1, 1,
'C');
$pdf->SetFont('Arial', "", 10);
$no = 1;
$this->db->select('*');
$this->db->from('paket');
$this->db->join('daftar_jasa',
'daftar_jasa.id_paket_jasa=paket.id_paket')
;
$query = $this->db->get()->result();
foreach ($query as $lihat) {
    $pdf->Cell(1, 0.8, $no, 1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(5, 0.8, $lihat->nama, 1,
0, 'C');
    $pdf->Cell(5, 0.8, $lihat->alamat,
1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(7, 0.8, $lihat->email, 1,
0, 'C');
    $pdf->Cell(4, 0.8, $lihat-
>nama_paket, 1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(4.5, 0.8, $lihat-
>no_telpon, 1, 1, 'C');

    $no++;
}

```

```

        $pdf->Output("laporan_buku.pdf",
        "I");
    }

}

```

Gambar 58. *Listing* Laporan Paket

## 14) Listing laporan Item

```

<?php

class Laporan_sewa extends CI_Controller
{
    function __construct() {
        parent::__construct();
        $this->load->library('pdf');
    }

    function index() {
        $pdf = new FPDF("L", "cm", "A4");
        $pdf->SetMargins(2, 1, 1);
        $pdf->AliasNbPages();
        $pdf->AddPage();
        $pdf->SetFont('Times', 'B', 11);
        $pdf->SetX(4);
        $pdf->MultiCell(19.5, 0.5,
'SANGGAR KAHANJAK HUANG', 0,
'L');
        $pdf->SetX(4);
        $pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'Telpon :
081257714059', 0, 'L');
        $pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
        $pdf->SetX(4);
        $pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'JL.
Perkutut No.51', 0, 'L');
        $pdf->SetX(4);
        $pdf->MultiCell(19.5, 0.5, 'website :
http://www.kahanjakuang.or.id/ email :
istirahayu406@gmail.com', 0, 'L');
        $pdf->Line(1, 3.1, 28.5, 3.1);
        $pdf->SetLineWidth(0.1);
        $pdf->Line(1, 3.2, 28.5, 3.2);
        $pdf->SetLineWidth(0);
        $pdf->Ln(1);
        $pdf->SetFont('Arial', 'B', 14);
        $pdf->Cell(25.5, 0.7, "Laporan
Penyewaan/Item", 0, 10, 'C');
        $pdf->Ln(1);
    }
}

```

```

$pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
$pdf->Cell(5, 0.7, "Di cetak pada : " .
date("D-d/m/Y"), 0, 0, 'C');
$pdf->Ln(1);
$pdf->SetFont('Arial', 'B', 10);
$pdf->Cell(1, 0.8, 'NO', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(5, 0.8, 'Nama ', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(5, 0.8, 'Alamat ', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(7, 0.8, 'Email', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(4, 0.8, 'Nama Paket
Sewa', 1, 0, 'C');
$pdf->Cell(4.5, 0.8, 'No telpon', 1, 1,
'C');
$pdf->SetFont('Arial', "", 10);
$no = 1;
$this->db->select('*');
$this->db->from('daftar_sewa');
$this->db->join('sewa',
'sewa.id_paket=daftar_sewa.id_paket_
sewa');
$query = $this->db->get()-
>result(); foreach ($query as
$lihat) {
    $pdf->Cell(1, 0.8, $no, 1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(5, 0.8, $lihat->nama, 1,
0, 'C');
    $pdf->Cell(5, 0.8, $lihat->alamat,
1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(7, 0.8, $lihat->email, 1,
0, 'C');
    $pdf->Cell(4, 0.8, $lihat-
>nama_paket, 1, 0, 'C');
    $pdf->Cell(4.5, 0.8, $lihat-
>no_telpon, 1, 1, 'C');

    $no++;
}
$pdf->Output("laporan_buku.pdf",
"I");
}
}
}

```

Gambar 59. Listing Laporan Item

### **a. Pembahasan Hasil**

Pada sistem informasi ini terdapat admin yang mengelola web dan user yang akan menggunakan sistem ini.

Untuk admin dilakukan sendiri, sedangkan untuk customer harus melakukan pendaftaran sendiri. Sebelumnya admin akan memasukkan beberapa data user dalam database ini berupa nama, alamat, email, dan nomor telpon . Kemudian sistem akan memunculkan nama dan data pribadinya. Lalu user tinggal melengkapi data yang diminta yang belum terisi.

Web ini memiliki 2 sistem informasi dashboard, yang pertama untuk admin dan yang ke-2 untuk User. Admin web dapat digunakan secara offline atau localhost . Pada halaman user kita hanya dapat melihat informasi yang di sediakan oleh web saja, kita tidak dapat mengubah isi web tersebut . Sedangkan pada halaman admin, dia mempunyai hak akses pada tiap halaman web kecuali password user.

Fitur atau fasilitas yang dapat digunakan pada web ini antara lain beranda atau home, Tentang Kami , Galleri , Penyewaan , Artikel, Kontak Kami dan Login .

Beranda atau home sebagai halaman awal dari web, di halaman awal ini terdapat info mengenai barang-barang yang disewakan kepada user .

Tentang Kami berisikan tentang Struktur pengurus atau Pengelola Sanggar Kahanjak Huang . Galleri berisikan tentang Kumpulan Koleksi foto dan video tentang Sanggar Kahanjak Huang.

Penyewaan berisikan data Busana Adat dan Aksesoris yang di sewakan . Artikel adalah tempat untuk mengetahui informasi atau berita terbaru pada Sanggar Kahanjak Huang.

Kontak Kami berisikan email,no telpon ataupun alamat yang bisa di kunjungi, Login merupakan tempat masuk untuk user yang sudah memiliki akun . Tetapi semua informasi yang akan ditaruh pada forum tersebut akan di saring terlebih dahulu oleh admin, apakah layak atau tidak agar tidak menimbulkan masalah.

a. Penerapan Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris

Penulis telah berhasil membangun sebuah sistem Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis Web. Guna mengetahui apakah sistem yang dibangun telah dapat memenuhi keinginan yang menjadi tujuan penulis, penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dari beberapa sumber responden. Penilaian yang diberikan mencakup aspek kemudahan, efektifitas, menariknya tampilan, informasi dan teknologi.

**b. Tanggapan Pengguna**

Dari hasil kuisisioner yang diajukan kepada beberapa orang yang menguji program, didapatkan hasil akhir yang digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki program ini nantinya. Pengujian program melalui kuisisioner bertujuan untuk mendapatkan nilai

langsung dari para pengguna program, dan dapat memberikan umpan balik apa saja kekurangan- kekurangan yang perlu ditambahkan atau diperbaiki untuk menyempurnakan program ini nantinya. Hasil tanggapan pengguna terhadap program yang diajukan sangatlah penting, karena dari hasil pengujian program ini dapat disimpulkan layak atau tidaknya program ini digunakan.

Berdasarkan point-point yang diujikan berikut ini adalah tabel hasil penilaian dari masing-masing penguji :

Tabel 20. Daftar Point-point Yang Diujikan

No	Point Pernyataan	Responden										Total Nilai Per Point
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web ini menarik minat pelanggan	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web memberikan informasi seputar busana, aksesoris dan lainnya yang dapat dimengerti oleh Pelanggan	4	5	3	4	4	4	4	5	3	4	40
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan pemesanan.	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak sanggar dalam segi waktu.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48
5.	Setiap <i>form</i> dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : ➤ Login ➤ Home	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	46
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : ➤ Home	5	5	3	4	5	4	3	4	4	4	41

	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Tentang Kami</li><li>➤ Galeri</li><li>➤ Penyewaan</li><li>➤ Artikel</li><li>➤ Kontak kami</li><li>➤ Login</li></ul>											
<b>Jumlah</b>											<b>271</b>	

$\text{Kriterium} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$
--

Berdasarkan hasil kuisioner pada Tabel 15 dapat dilihat menggunakan skala pengukuran, disini penulis menggunakan *likert* sebagai skala pengukuran yaitu sebagai berikut :

Jumlah kriteria	skor	=	(skor tertinggi tiap item) X (jumlah pernyataan) X (jumlah responden)
Jumlah kriteria	skor	=	5 x 6 x 10 = 300

Berdasarkan Tabel 20 untuk total jawaban responden 271 dengan demikian sistem ini menurut pendapat 10 responden yaitu  $271/300 \times 100\% = 90,3\%$ , dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 90,3 % atau 271 terletak lebih dekat dengan daerah Setuju (S).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan Pada aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini, diharapkan dapat menangani permasalahan yang terjadi pada aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang . Dengan permasalahan yang tertangani, maka setiap kegiatan dapat menjadi lebih efektif dan efisien disertai juga dengan peningkatan kualitas kerja dan pelayanannya. Hasil dari analisis dan perancangan aplikasi ini, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan dibangunnya aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini, diharapkan dapat mempermudah dalam melayani konsumen untuk melakukan reservasi sewa Busana Adat dan Aksesoris. Dan aplikasi ini bisa memudahkan penyimpanan data yang sudah terkomputerisasi sehingga mempermudah perusahaan dalam proses penyimpanan data yang tersimpan rapi dalam database, pencarian semua data transaksi sewa sehingga dapat dicari kembali jika dibutuhkan dan mengurangi resiko-resiko terkait kehilangan data dan kerusakan data.
2. Dan untuk hasil uji coba program, dimana sistem ini tidak hanya bisa di akses melalui komputer atau laptop saja melainkan bisa juga melalui *SmartPhone* karena sistem ini sudah di bangun secara *responsif*.

## B. SARAN

Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini, bukanlah sebuah aplikasi sempurna yang dapat menangani semua permasalahan yang terjadi. Untuk menjadikan sebuah aplikasi mempunyai tingkat permasalahan yang sangat kecil, diperlukan pengembangan - pengembangan yang harus diterapkan pada aplikasi. Ada beberapa saran bagi pengembang dan pengguna, dengan dibangunnya aplikasi aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang. Adapun saran-saran tersebut adalah :

1. Pengembangan juga dapat dilakukan dengan melakukan peningkatan keamanan yang lebih baik karena pada aplikasi ini hanya memanfaatkan fungsi keamanan standar dari *Codeigniter*.
2. Penambahan sistem pengiriman paket, seperti dapat melayani pengiriman paket serta sistem informasinya dapat terintegrasi dengan sistem informasi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo
- Ardiyose. 2013. *Kamus Besar Akuntansi*. Jakarta: Citra Harta Prima
- Arief, M.Rudianto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Asropudin ,Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu
- Bekti, Bintu Humairah.2015.Mahir Membuat Website dengan AdobeDreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: ANDI
- Ems, TIM. 2012. *Web Programming for Beginners*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Nathalina,Ellys.2014. Sanggar Kahanjak Huang.<http://kahanjakhuang.or.id>  
di akses 12 April 2019
- Hadi,Diki Alfarabi. 2016. Codeigniter Part 1 : Pengertian dan Cara Menggunakan CodeIgniter, (Online), ([https:// pengertian dan – cara – menggunakan -codeigniter/](https://pengertian-dan-cara-menggunakan-codeigniter/), diakses 18 Juli 2018).
- Hizair MA. 2013. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Tamer
- Ibnu Daqiqil Id. 2011. *Framework Codeigniter*. Framework Kamus Populer. 2015. *Pengertian PHP, Sejarah PHP dan Kelebihan PHP*. Diambil dari :<http://pengertian-php-sejarah-php-dan-kelebihan-php/>.  
Di akses 14 May 2017.
- Raharjo,Budi. 2015. *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter*. Bandung: Informatika Bandung.
- Raharjo, B, 2011, *Belajar Otodidak membuat database menggunakan MySQL*, Informatika, Bandung
- Sujatmiko,Eko.2012. *Kamus Teknologi informasi dan komunikasi*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Wahana Komputer. 2011. *Adobe Dreamweaver CS5 untuk beragam Desain Website Interaktif*.Yogyakarta: ANDI.
- Widodo, Prabowo Pudjo. 2011 “*Menggunakan UML*”, Informatika. Bandung.
- Yudhanto, Y., dan Agus Purbaya. 2014.*Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

# LAMPIRAN

**BERITA ACARA EKSPERIMEN PROGRAM**

Pada Hari ini Jorret Tanggal 26 Bulan desi Tahun 2018  
 telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan tugas akhir :

Nama : **RD ISTI DEWI RAHAYU**  
 NIM : **C1555201053**  
 Judul : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

Poin-poin yang dieksperimenkan adalah :

No.	Testing Evaluasi	Status	Keterangan
1.	Login Admin	ok	
2.	Password (Simpan)	ok	
3.	Foto & Video (Edit,Hapus)	ok	harus ada konfirmasi di tombol hapus
4.	Artikel (Edit,Hapus)	ok	buatkan konfirmasi ya/tidak untuk tombol hapus
5.	Paket (Tambah,Edit,Hapus)	ok	tambah paket harus angka
6.	Item (Tambah,Edit,Hapus)	ok	item harus saja
7.	Testimoni (Hapus)	ok	hapus harus konfirmasi
8.	Pesan (Hapus)	ok	" "
9.	Pemesanan Item (Bukti Pembayaran,Edit,Hapus)	ok	" "
	Pemesanan Paket (Bukti Pembayaran,Edit,Hapus)	ok	" "

ya/tidak  
 harus angka  
 saja  
 konfirmasi  
 saja untuk  
 harga

Keterangan :

\*) Diisi **Ya** jika program berhasil dijalankan sesuai permasalahan dan **Tidak** jika program tidak berhasil dijalankan sesuai permasalahan.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian tugas akhir.

Mahasiswa Yang Diuji,



**RD ISTI DEWI RAHAYU**

Palangka Raya, Juli 2019  
 Yang Menguji,



**EVA ZAKARIA, MT**

### BERITA ACARA EKSPERIMEN PROGRAM

Pada Hari ini Jumat Tanggal 25 Bulan Juli Tahun 2019  
telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan tugas akhir :

Nama : RD ISTI DEWI RAHAYU  
NIM : C1555201053  
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Poin-poin yang dieksperimenkan adalah :

No.	Testing Evaluasi	Status	Keterangan
1.	Lihat Home	YA	
2.	Lihat Tentang Kami	YA	
3.	Lihat Galleri	TIDAK	HALAMAN VIDEO TOLAK DITAMBAH
4.	Penyewaan (Lihat Barang)	YA	
5.	Pendaftaran	YA	
6.	Login	YA	
7.	Lihat Status Pemesanan	YA	
8.	Lihat Artikel	YA	
9.	Lihat Kontak Kami	YA	

Keterangan :

\*) Diisi Ya jika program berhasil dijalankan sesuai permasalahan dan Tidak jika program tidak berhasil dijalankan sesuai permasalahan.

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian tugas akhir.

Mahasiswa Yang Diuji,



RD ISTI DEWI RAHAYU

Palangka Raya, Juli 2019  
Yang Menguji,



AMAYA APOLOA N. S KOM. M. T

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS  
PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Rakhmad Indratama

Pekerjaan : Pelajar

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.			✓		
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : ➢ Login ➢ Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : ➢ Home ➢ Tentang Kami ➢ Galleri ➢ Penyewaan ➢ Artikel ➢ Kontak kami ➢ Login	✓				

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju                      S = Setuju  
KS = Kurang Setuju                    TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

  
(.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Endang  
 Pekerjaan : Swasta

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.			✓		
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galeri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login			✓		

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju                      S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju                    TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019  
 Responden,

  
 (.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : *Galaksi Merni*  
 Pekerjaan : *Mahasiswa*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.		✓			
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Hargu barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.	✓				
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.		✓			
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home		✓			
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galleri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login	✓				

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju                      S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju                    TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya,            Juli 2019  
 Responden,

*(Signature)*  
 (.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Rakhmad Inratama  
 Pekerjaan : Pelajar

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seouitar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.		✓			
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galeri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login	✓				

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju                      S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju                    TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya,      Juli 2019  
 Responden,

  
 (.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : FERHESA

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.		✓			
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galeri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login		✓			

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

  
 (.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : *Rusdianto*

Pekerjaan : *Wiraswasta*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.		✓			
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.			✓		
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.		✓			
5.	Setiap <i>form</i> dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galleri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login		✓			

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

  
(.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS  
PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : *RENATA*

Pekerjaan : *HONORER*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.	✓				
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap <i>form</i> dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : ➢ Login ➢ Home	✓				
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : ➢ Home ➢ Tentang Kami ➢ Galeri ➢ Penyewaan ➢ Artikel ➢ Kontak kami ➢ Login			✓		

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

  
(.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Maghdalena

Pekerjaan : Pegawai Hotel S.p.t

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.		✓			
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home		✓			
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galleri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login		✓			

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

()

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWaan BUSANA ADAT DAN AKSESORIS  
PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Jaimi Jekayon

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.		✓			
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : ➢ Login ➢ Home		✓			
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : ➢ Home ➢ Tentang Kami ➢ Galleri ➢ Penyewaan ➢ Artikel ➢ Kontak kami ➢ Login			✓		

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju                      S = Setuju  
KS = Kurang Setuju                    TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019

Responden,

  
(.....)

KUISIONER

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS  
PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER

Nama Responden : Yopi

Pekerjaan : Honorer

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	KS	STS
1.	Tampilan pada aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang berbasis web ini menarik minat pelanggan.	✓				
2.	Aplikasi Sistem Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak berbasis web Memberikan informasi seoutar Busana Adat, Aksesoris, Harga barang, Nama Barang dan lainnya yang dapat dimengerti oleh pelanggan.		✓			
3.	Aplikasi dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk melakukan penyewaan.	✓				
4.	Aplikasi dapat membantu memudahkan pihak Sanggar dalam segi waktu.	✓				
5.	Setiap form dan sub-menu sudah baik dari segi tata letak menu, warna, gambar dan jenis huruf pada menu : > Login > Home		✓			
6.	Tombol-tombol dapat berfungsi dengan baik saat melakukan : > Home > Tentang Kami > Galeri > Penyewaan > Artikel > Kontak kami > Login	✓				

\*Isi alternatif jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Palangka Raya, Juli 2019  
Responden,

(.....)



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya  
surel (email) : [humas@stmikplk.ac.id](mailto:humas@stmikplk.ac.id) – laman (website) : [www.stmikplk.ac.id](http://www.stmikplk.ac.id)

**SURAT TUGAS PENGUJI TUGAS AKHIR**

No. 369 /STMIK-3.C.2/AK/VII/2019

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama- nama berikut :

1. Nama : **Ariyana, M.Kom**  
NIK : 198510082010002  
Sebagai Ketua
2. Nama : **Ir. Hj. Siti Maryamah, MM**  
NIK : 196902021995004  
Sebagai Sekretaris
3. Nama : **Lili Rusdiana, M.Kom**  
NIK : 198707282011007  
Sebagai Anggota
4. Nama : **Herkules, S.Kom, M.Cs**  
NIK : 198510042010106  
Sebagai Anggota
5. Nama : **Sulistiyowati, S.Kom., M.Cs**  
NIK : 198212162007002  
Sebagai Anggota

**Tim Penguji Tugas Akhir Mahasiswa :**

- Nama : **Rd. Isti Dewi Rahayu**  
NIM : C1555201053  
Hari/ Tanggal Ujian : **Sabtu, 27 Juli 2019**  
Waktu : **13.00 WIB - Selesai**  
Judul Tugas Akhir : **Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Asesoris Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter**

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 24 Juli 2019

Ketua Program Studi,

**Hotmian Sitohang, M.Kom.**  
NIK. 198503282008002



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Oboe No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya  
email : [humas@stmikpk.ac.id](mailto:humas@stmikpk.ac.id) - website : [www.stmikpk.ac.id](http://www.stmikpk.ac.id)

Nomor : *496*/STMIK-C.2/KM/IV/2019  
Lampiran : -  
Perihal : *Permohonan Ijin Penelitian untuk Skripsi*

Kepada  
Yth. Ibu Marini,S.e  
Jl.Perkutut No.51  
di -  
Palangka Raya

Dengan hormat,

Schubungan dengan penyusunan skripsi mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Strata I (S-1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, maka bersama ini kami sampaikan permohonan ijin penelitian bagi mahasiswa kami berikut :

- |                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Nama Lengkap            | : Rd isti dewi rahayu            |
| 2. N I M                   | : C1555201053                    |
| 3. Program/Jurusan         | : S-1 / Teknik Informatika       |
| 4. Semester - Th. Akademik | : VIII/2019-2020                 |
| 5. Alamat                  | : Jl.Filatelli No.52             |
| 6. Waktu/Lama Penelitian   | : 5 April 2019 sampai 5 Mei 2019 |
| 7. Tempat Penelitian       | : Sanggar Kahanjak Huang         |

dengan judul skripsi :

**"RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN BUSANA ADAT DAN AKSESORIS PADA SANGGAR KAHANJAK HUANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER"**

Adapun ketentuan dan tata tertib pemberian informasi data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Palangkaraya, 05 April 2019

Ketua

Sugirno, M.Kom.

NIP. 196901041995105



SANGGAR SENI DAN BUDAYA  
**KAHANJAK HUANG**

Alamat Sanggar : Jl. Perkatut No.51, RT.05 RW.XXIII  
Telp./Hp: (0536) 3247915 / 08524911515 Palangka Raya Kalimantan Tengah  
Web Site : [www.kahanjakhuang.com](http://www.kahanjakhuang.com)

Nome : /KH-AD/IV / 2019  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Skripsi

Sehubungan dengan surat dari STMIK Palangka Raya, hal : Izin Mengadakan Penelitian tertanggal 05 April - 05 Mei maka Ketua Sanggar Kahanjak Huang dengan ini memerangkan nama Mahasiswa di bawah ini :

Nama : RD ISTI DEWI RAHAYU  
NIM : C1555201053  
Jurusan : Teknik Informatika  
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Benar telah mengadakan penelitian di Sanggar Kahanjak Huang pada tanggal 05 April 2019 s/d 05 Mei 2019, guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat dan Aksesoris pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter"**.

Demikian Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Palangka Raya, 10 April 2019

Ketua Sanggar Seni Kahanjak Huang,

**MARINI SE**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya  
email : humas@stmikp.ac.id • website : www.stmikp.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
TUGAS AKHIR

NIM - Nama Lengkap : C1555201053 - Rd Isti Dewi Rahayu  
Nomor Telpn / HP : 081257714059  
Dosen Pembimbing : 1. Herkules,S.Kom.,M.Cs.  
2. Sulistyowati,S.Kom.,M.Cs.  
Tanggal Surat Tugas : 28/01/2019  
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris  
Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web Menggunakan  
framework Codeigniter

No.	Tanggal Konsultasi		Catatan Bimbingan	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.		16/02	Perbaiki Metode penelitian, judul dan langkah landasan teori	
2.		09/02	Siap Seminar judul di perbaiki	
		15/02	Rubrik program sesuai arahan	
		18/02	lengkapi pendahuluan hasil akhir proses penyusunan, pengembangan barang.	
		23/02	perbaiki bab 4 dan langkah saman bentuk laporan	
		05/03	Siap di uji Aca	

Palangkaraya, 06/02/2019

Tanggal Daftar Ujian :

Mahasiswa Ybc.



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax 0536-3225515 Palangkaraya  
email : [tumas@stmikpk.ac.id](mailto:tumas@stmikpk.ac.id) - website : [www.stmikpk.ac.id](http://www.stmikpk.ac.id)

KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
TUGAS AKHIR

NIM - Nama Lengkap : C1555201053 - Rd Ixli Dewi Rahayu  
Nomor Telpn / HP : 081257714059  
Dosen Pembimbing : 1. Herkules, S.Kom., M.Cs.  
2. Sulistyawati, S.Kom., M.Cs.  
Tanggal Surat Tugas : 26/01/2019  
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Busana Adat Dan Aksesoris  
Pada Sanggar Kahanjak Huang Berbasis Web Menggunakan  
Framework Codeigniter

No.	Tanggal Konsultasi		Catatan Bimbingan	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.		22/02	Pembahasan Judul	Sf
2		25/02	Perbaiki latar belakang (jangan terlalu panjang kalimatnya, dia tur tile koornya, diperjelas tulisnya. Silahkan Paffir Semmar	Sf
3	05/02 <sup>19</sup>			Sfi
4.	18/02 <sup>19</sup>		Teori prototype harus di ambil dari sebuah buku - Tampilkan gambar ERD - Tampilkan Relasi tabel - Cari pengertian implementasi dan tab. apannya - Teori shalo tikert di masukan ke bab II	Sfi
5.			Perbaiki pd Analisa, ERD, tabel, Relasi belum sesuai, kesimpulan tolong di tulis yg dpt menjawab permasalahan yg diangkat.	Sfi
			Ass sidang	Sf

Palangkaraya, 06/02/2019

Tanggal Daftar Ujian :

Mahasiswa Ybs.



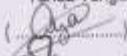
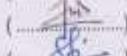
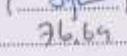
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Opos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
surel (email) : stmikplk@gmail.com – laman (website) : www.stmikplk.ac.id

**BERITA ACARA  
UJIAN TUGAS AKHIR**

Periode (Bulan) : ..... Tahun .....

- 1. Hari/Tanggal Ujian : Sabtu / 27 Juli 2015
- 2. Waktu (Jam) : 13.00 WIB sampai dengan ..... WIB
- 3. Nama Mahasiswa : Rd Isti dewi rahayu
- 4. Nomor Induk Mahasiswa : C1555201053
- 5. Program Studi : Teknik Informatika
- 6. Tahun Angkatan : 2015
- 7. Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi penyediaan Busana  
Atd dan Aksesoris pada Sanggar Khatamat  
Huang Berbasis Web Menggunakan Frame  
work Codeigniter

8. Dosen Penguji	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Artigama	=	(  )
2.	Sakti Mawardi	=	(  )
3.	Muli Kusbiana	=	(  )
4.	Hendika	=	(  )
5.	Sulistyowati	=	(  )

9. Hasil Ujian : LULUS / TIDAK LULUS \*) NILAI = 76,65  
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan \*)

- 10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 2 bulan
- 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
- 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 27 Juli 2015

Mengetahui :  
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Holmian Sitohang, M.Kom  
NIK. 198503282008002

Ketua Penguji

()  
NIK. 197510082011002