SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN *CODEIGNITER* BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh :

DIKI HIDAYAT
C1857201008
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN *CODEIGNITER* BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh :

DIKI HIDAYAT
C1857201008
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN *CODEIGNITER* BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I	Pembimbing II
Agung Prabowo, S.Kom., M.Msi	Norhayati, M.Pd.
NIK. 197603272016107	NIK. 198805222011004

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Sudarno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN *CODEIGNITER* BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Seminar pada Tanggal 13 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Ferdiyani Haris, M.Kom.
   Ketua .....
2. Agung Prabowo, S.Kom., M.Msi.
   Sekretaris .....
3. Norhayati, M.Pd
   Anggota .....

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL iv
DAFRTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Tinjauan Pustaka 23
BAB III METODE PENELITIAN 25
3. 1. Tinjauan Umum 25
3. 2. Jenis Penelitian 25
3. 3. Desain Penelitian 26
3. 4. Instrumen Penelitian 28
3. 5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 30
3. 6. Analisis Kebutuhan 31
3. 6. Desain Sistem 32
3.7 Jadwal Penelitian 48
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 *Use Case* Diagram.....13
Tabel 2.2 *Activity* Diagram 15
Tabel 2.3 Penelitian Relevan.....23
Tabel 3.1 *Hardware* yang digunakan 31
Tabel 3.2 *Software* yang digunakan 31
Tabel 3.3 Struktur Tabel Baju 46
Tabel 3.4 Struktur Tabel Admin.....46
Tabel 3.5 Struktur Tabel Konsumen 47
Tabel 3.6 Struktur Tabel Jenis.....47
Tabel 3.7 Tabel jadwal penelitian 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Metode *Waterfall* 10
Gambar 2.2 Contoh *Use Case* Diagram 15
Gambar 2.3 Contoh *Activity* Diagram 16
Gambar 2.4 Contoh *Sequence* Diagram 17
Gambar 2.5 Contoh *Class* Diagram 18
Gambar 2.6 *Database MySQL* 19
Gambar 2.7 *Adobe Photoshop* 22
Gambar 2.8 Arsitektur Umum Web 22
Gambar 3.1 *Usecase* Diagram Web 33
Gambar 3.2 *Activity* diagram admin dan *user* halaman *home* 34
Gambar 3.3 *Activity* diagram Admin *Login* (*login* untuk masuk ke menu admin) 35
Gambar 3.5 *Activity* diagram Pelanggan 35
Gambar 3.6 *Activity* diagram Laporan 36
Gambar 3.7 *Sequence* Diagram Login Admin 37
Gambar 3.8 *Sequence* Diagram Login User 38
Gambar 3.9 *Sequence* Diagram User Membuka Menu Mendaftar Menjadi Penyewa 38
Gambar 3.11 ERD Diagram Penyewaan Baju 39
Gambar 3.12 Desain *Dashboard* utama *user* 40
Gambar 3.13 Tampilan Menu login admin dan *user* 40
Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu Baju Adat 41
Gambar 3.15 Desain Menu *Dashboard* Admin 42
Gambar 3.16 Tampilan Menu Laporan 42
Gambar 3.17 *Class* Diagram Aplikasi 44
Gambar 3.18 Desain Basis data sistem yang akan digunakan 45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 3. Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 5. Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6. Lembar Observasi
Lampiran 7. Lembar Wawancara
Lampiran 8. Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sanggar Riak Renteng Tingang merupakan salah satu sanggar seni budaya yang berfokus pada penyewaan baju adat di daerah tertentu. Sebagai sanggar yang telah memiliki reputasi baik, permintaan untuk menyewa baju adat dari masyarakat setempat maupun luar daerah semakin meningkat dari waktu ke waktu. Pengelolaan penyewaan baju adat yang masih menggunakan metode manual contohnya menggunakan buku catatan untuk mencatat baju yang disewa dan baju yang sudah dikembalikan yang digunakan untuk menjumlahkan data terkadang menyebabkan beberapa kendala, seperti sulitnya melacak stok baju adat yang tersedia, mengelola data penyewaan dengan efisien, dan kesulitan dalam menghasilkan laporan keuangan yang akurat dan tepat waktu.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu Sanggar Riak Renteng Tingang dalam mengelola proses penyewaan baju adat dengan lebih baik dan efisien. Sistem informasi penyewaan baju adat berbasis web menjadi pilihan yang tepat, karena memungkinkan akses data dari berbagai perangkat dengan mudah tanpa terbatas oleh lokasi fisik sanggar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi penyewaan baju adat menggunakan *CodeIgniter* sebagai *framework* berbasis web. *CodeIgniter* adalah salah satu *framework* PHP yang populer dan

memiliki berbagai fitur yang memudahkan pengembangan aplikasi web dengan struktur kode yang rapi dan mudah dipahami.

Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan Sanggar Riak Renteng Tingang dapat meningkatkan efisiensi proses penyewaan baju adat, mengoptimalkan pengelolaan stok baju adat, serta memudahkan dalam melakukan pelacakan data penyewaan dan laporan keuangan. Selain itu, dengan akses berbasis web, para pelanggan juga akan lebih mudah untuk melakukan pemesanan dan melihat ketersediaan baju adat tanpa harus datang langsung ke sanggar.

Dalam pengembangan sistem informasi ini, peneliti akan melakukan studi kasus langsung di Sanggar Riak Renteng Tingang untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan proses bisnis yang berjalan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam pengelolaan penyewaan baju adat secara lebih modern dan efisien.

Dengan demikian, diharapkan proposal pengembangan "Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Menggunakan CodeIgniter Berbasis Web (Studi Kasus: Sanggar Riak Renteng Tingang)" ini akan menjadi langkah awal yang baik dalam menghadirkan solusi teknologi yang tepat bagi Sanggar Riak Renteng Tingang dalam menghadapi tantangan pengelolaan penyewaan baju adat di era digital.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana menghasilkan Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat menggunakan *Framework Codeigniter* berbasis web pada Sanggar Riak Renteng Tingang?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalah dalam penelitian ini tidak melebar luas, maka diberikan batasan masalah untuk pendekatan masalah agar lebih terperinci dalam pelaksanaan yaitu:

a. Aplikasi ini hanya digunakan oleh Masyarakat Kota Palangka Raya yang memiliki kebutuhan untuk menyewa baju adat.

b. Penggunaan sistem terbagi menjadi dua yaitu admin dan user (pelanggan), dimana admin dikelola oleh pegawai Sanggar, sedangkan user adalah pelanggan yang ingin menyewa perlengkapan baju.

c. Aplikasi ini di buat menggunakan *Framework Codeigniter*, Template mengunakan Admin *LTE*, dengan *server* Database MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Mengguanakan *Framework Codeigniter* Berbasis Web pada

Sanggar Riak Renteng Tingang yang digunakan untuk mengelola penyewaan baju dan mengelola laporan.

1.4.2. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan keuntungan yang bisa diperoleh jika penelitian ini selesai adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pengguna

   1. Manfaat Bagi Pelanggan

      Penelitian ini nantinya akan bermanfaat bagi masyarakat karena akan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi seputar baju adat.

   2. Manfaat Bagi Sanggar Riak Renteng Tingang

      Diharapkan dengan adanya Aplikasi ini dapat mempermudah pengelolaan penyewaan baju pada Sanggar Riak Renteng Tingang dalam mengelola usaha tersebut.

b. Bagi Penulis

   Manfaat dari pembuatan Aplikasi ini untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan di STMIK Palangkaraya dalam pembuatan "Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Mengguanakan *Codeigniter* Berbasis Web Pada Sanggar Riak Renteng Tingang".

c. Bagi STMIK Palangkaraya

   Sebagai referensi untuk mahasiswa selanjutnya agar dapat mengembangkan Aplikasi ini sehingga bisa lebih kaya akan manfaat bagi

orang lain dalam pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Mengguanakan *Codeigniter* Berbasis Web Pada Sanggar Riak Renteng Tingang

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaat yang telah dikemukakan oleh penulis

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan pembuatan penelitian, dalam bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan pustaka, kajian teori dan perangkat lunak yang di gunakan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang gambaran umum dari masalah yang ada serta pemecahan dari masalah tersebut, gambaran bagai mana sistem akan berjalan nantinya.

BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dengan mendapatkan hasil yang sesuai dengan gambaran pada bab 3.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan penulis

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi kita sering mengenal kata tersebut namun singkatnya sistem Informasi adalah suatu sistem yang mengintegrasikan komputer, perangkat lunak, data, prosedur, dan orang-orang untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan menyebarkan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan dan pengelolaan suatu organisasi atau entitas. Ini adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengatur dan mengelola data dan informasi dalam suatu lingkungan bisnis atau organisasi.

"Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan."(Suryadi dan Siti, 2019).

Dapat disimpulkan Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengintegrasikan sumber daya manusia dan komputer untuk mengubah masukan menjadi informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan perusahaan atau organisasi.

2.1.2 Baju Adat

Baju adat merupakan sebuah perwakilan budaya melalui perantara yaitu pakaian atau baju dari suatu kelompok etnis tertentu, yang itulah

menjadi warna baru dari keanekaragaman indonesia dan pada Sanggar Riak Renteng Tingang ini menyediakan berbagai perlengkapan baju adat mulai dari baju pemerintahan, baju pernikahan, baju ritual, dan masih banyak lagi.

Baju adat menurut Dharmika adalah "Pakaian yang sudah dipakai secara turun temurun dan merupakan salah satu identitas yang dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan". (Lyscia Viorentina et all, 2023).

Dapat disimpulkan, baju adat adalah representasi budaya suatu kelompok etnis melalui pakaian tradisional mereka. Baju adat ini mencerminkan keanekaragaman budaya di Indonesia dan memiliki nilai penting sebagai identitas budaya yang dapat dibanggakan.

2.1.3 Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa indonesia adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang bolehpakai dengan membayar uang dengan uang.

Pengertian penyewaan adalah suatu kesepakatan atau persetujuan dimana pihak yang satu menyanggupkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan kepada pihak lain, agar pihak ini dapat menikmatinya dalam jangka waktu tertentu, yang mana pihak yang belakang ini sanggup membayarnya (Septavia Intan et all, 2015).

Salah satu alat bantu dalam hal budaya yang memiliki fungsi yang baik dan dengan keestetikan, serta mudah dibawa kemana-mana adalah baju adat. Dalam perkembangannya, usaha penyewaan baju adat sudah menjadi usaha atau bisnis yang sangat menguntungkan. Karena pada saat sekarang ini masyarakat lebih senang menggunakan baju adat untuk acara tertentu dan paling banyak digunakan dalam acara peringatan pernikahan. Bagi kebanyakan orang peringatan tertentu dengan menggunakan baju adat akan lebih khusu dan nyaman dalam pelaksanaannya, dan anggota keluarga, sahabat, ataupun teman yang ikut seragam menggunakannya. Sehingga rasa senang dan khusu dalam peringatan khusus akan lebih dihargai keberadaannya. Keberhasilan suatu usaha penyewaan baju adat dapat diukur berdasarkan tinggi rendahnya hasil atau laba yang diperoleh perusahaan tersebut. Semakin cepat, tepat dan akurat suatu sistem dalam perushaan maka akan berdampak pada pelayanan yang memuaskan serta menghasilkan informasi yang akurat untuk manajemen.

2.1.4 *Codeigniter*

CodeIgniter adalah Sebuah *framework* php yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan developer atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal. (Sallaby dan Kanedi, 2020).

Dengan menggunakan *framework codeigniter* ini diharapkan dapat memberikan layanan penyewaan baju adat secara optimal. Sehingga

masyarakat tidak perlu datang ke sanggar jika hanya ingin melihat baju yang tersedia di sanggar tersebut

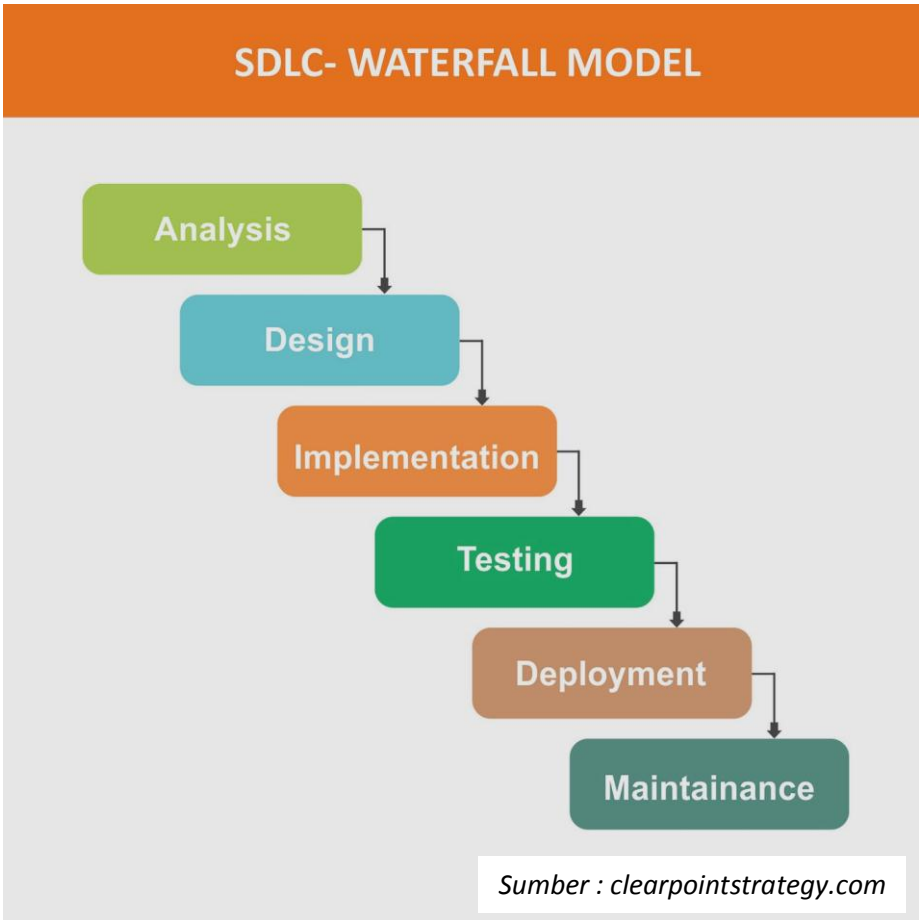
Dalam simpulan, *CodeIgniter* adalah sebuah *framework* PHP yang mengadopsi pola desain *Model-View-Controller* (MVC) dan menyediakan beragam *library* yang komprehensif untuk memudahkan pengembangan aplikasi berbasis web. Keunggulan *CodeIgniter* mencakup dokumentasi yang lengkap, *source code* yang terkomentari dengan baik untuk memahami fungsi kode program, kebersihan *source code*, dan kemudahan dalam mengakses database serta melakukan validasi *form*. *CodeIgniter* juga memungkinkan pengembang untuk fokus pada pengembangan fitur-fitur yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi tanpa harus menulis semua kode program dari awal. Ini membuatnya menjadi pilihan populer di kalangan pengembang *web*.

2.1.5 *Waterfall*

Waterfall adalah model SDLC paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Diperjelas bahwa, "*Waterfall* merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang *software*". (Widya Apriliah et all, 2019).

Perancangan suatu sistem informasi berdasarkan rekayasa informasi adalah satu sumber dari proyek pengembangan basis data. Beberapa proyek melakukan pengembangan basis data atau sistem informasi guna memenuhi kebutuhan strategis organisasi. Salah satu metode model pengembangan

sistem adalah dengan menggunakan model *waterfall* yaitu proses perencanaan yang dilakukan dan langkah apa saja yang harus dilakukan sertasetiapproseslangkah pengembangan sistem harus dilakukan secara berurutan setiap langkahnya.



Gambar 2.1 Tahap Metode *Waterfall*

Adapun langkah langkah model pengembangan sistem *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. Analisa sistem

Tahapan ini merupakan tahapan dimana dilakukan proses analisa setiap kebutuhan *user* yang akan menggunakan aplikasi. dari tujuan pengembangan sistem, siapa pengguna sistem, jadwal pekerjaan.

b. Desain istem dan *software* sistem

Tahapan ini merupakan tahapan dimana dilakukan desain sistem seperti menentukan *hardware*, *software* yang akan digunakan dengan membentuk sistem secara keseluruhan.

c. Implementasi dan unit *testing*

Ditahapan ini dilakukan pengujian dimana desain perangkat lunak yang telah dirancang dapat memenuhi kebutuhandan sesuai denganspesifikasi yang telah ditentukan.

d. Integrasi dan sistem *testing*

Program diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap dan kembali memastikan perangkat lunak yang telah diuji benar benar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

e. Operasi dan *meintenance*

Tahapan akhir dari pengembangan sistem. Pada tahapan ini dilakukan proses instalasi perangkat lunak dan dilakukan *maintenace*.

2.1.6 *UML*

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, *UML* diciptakan oleh *Object Management Group* dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. *UML* juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *Software*. *UML* diharapkan

mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya. Perlu kamu ketahui bahwa sistem yang baik itu berawal dari perancangan dan pemodelan yang matang. Salah satu yang bisa kamu praktekkan, yaitu dengan menggunakan *UML*. Adapun tujuan dan fungsi perlu adanya *UML* yaitu sebagai berikut. Dapat memberikan bahasa pemodelan visual atau gambar kepada para pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses umum rekayasa.

a. Menyatukan informasi-informasi terbaik yang ada dalam pemodelan.
b. Memberikan suatu gambaran model atau sebagai bahasa pemodelan visual yang ekspresif dalam pengembangan sistem.
c. Tidak hanya menggambarkan model sistem *Software* saja, namun dapat memodelkan sistem berorientasi objek.
d. Mempermudah pengguna untuk membaca suatu sistem.
e. Berguna sebagai *blueprint*, jelas ini nantinya menjelaskan informasi yang lebih detail dalam perancangan berupa coding suatu program.

UML juga dapat digunakan sebagai alat transfer ilmu tentang sistem aplikasi yang akan dikembangkan dari developer satu ke *developer* lainnya. *UML* sangat penting bagi sebagian orang karena *UML* berfungsi sebagai bridge atau jembatan penerjemah antara pengembang sistem dengan pengguna. Di sinilah pengguna dapat memahami sistem yang nantinya akan

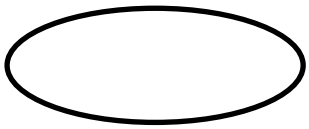
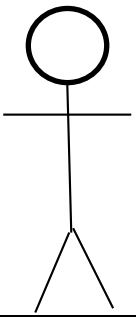
dikembangkan. Perlu kamu tahu bahwa sebenarnya *UML* mudah untuk dipelajari, tak hanya untuk *developer*, tetapi juga para pebisnis.

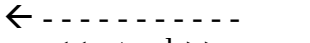
Memang kamu dapat membuat aplikasi tanpa perancangan dan pemodelan seperti *UML*, namun rasanya itu kurang baik. Bagaikan "sayur tanpa garam, rasanya kurang pas". Itu adalah ungkapan bila membuat aplikasi tanpa adanya perencanaan terlebih dahulu. Sistem yang kamu buat akan dianggap kurang baik bila tak dirancang dengan *UML*. *UML* banyak juga digunakan di perusahaan besar seperti *IBM*, *Microsoft*, dan sebagainya.

1. *Usecase*

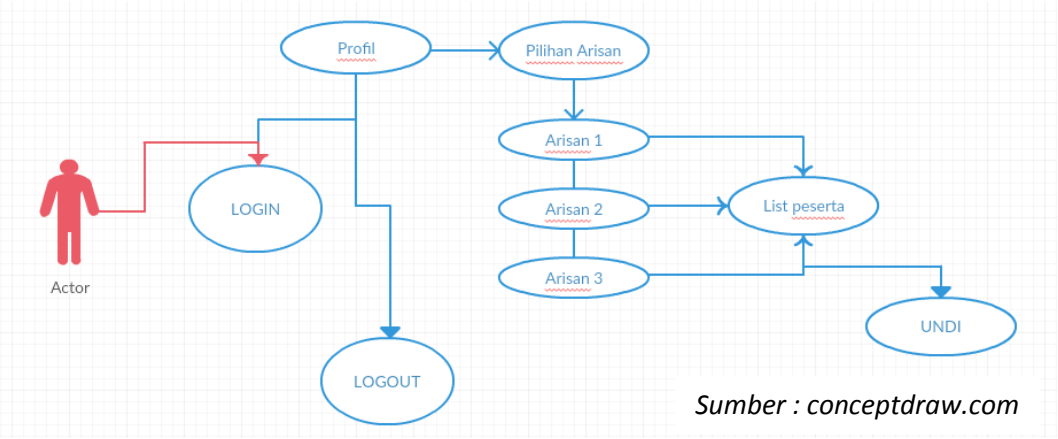
   Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram *UML* (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.

Tabel 2.1 *Use Case* Diagram

Gambar	Keterangan
	*Use Case* menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktir, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	*Actor* atau Aktor adalah *Abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa

Gambar	Keterangan
	peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan *use Case*, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap *use case*
	Asosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dan *use case* yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem
 <<include>>	*Include*, merupakan di dalam *use case* lain (*required*) atau pemanggilan use case oleh *use case* lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
 <<extends>>	*Extend*, merupakan perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi

Use Case merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada *Use Case*.

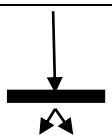
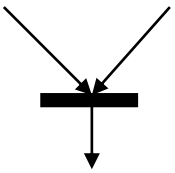


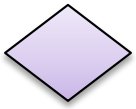
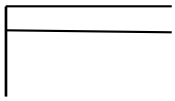
Gambar 2.1 Contoh *Use Case* Diagram

2. *Activity*

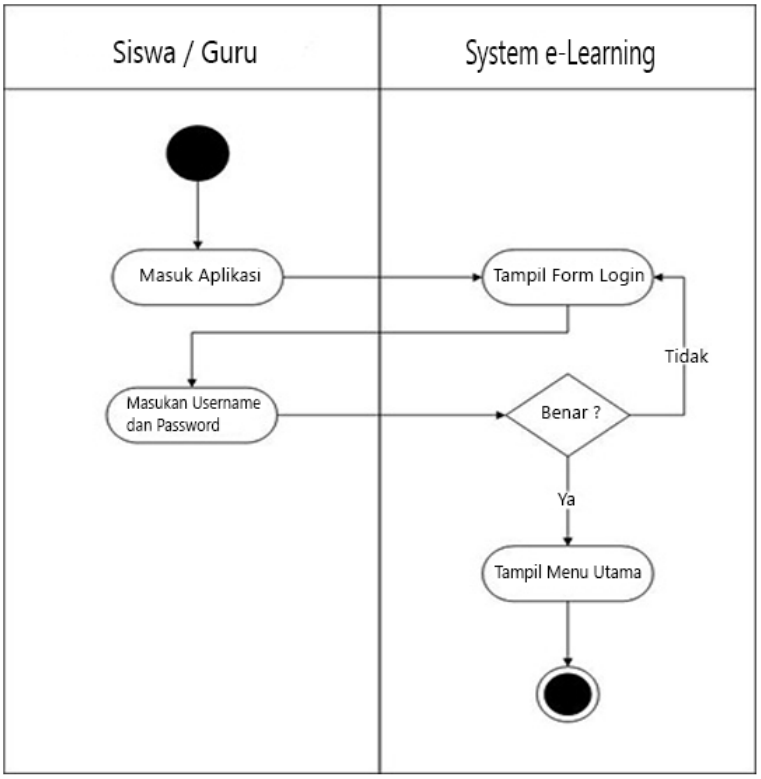
Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang tejadi pada sistem.

Tabel 2.2 *Activity* Diagram

Gambar	Keterangan
	*Start Point*, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	*End Point*, akhir aktivitas
	*Activities*, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	*Fork*/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabung kan dua kegiatan paralel menjadi satu
	*Join* (penggabungan) atau *rake*, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

Gambar	Keterangan
	*Decision Points*, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*
	***S**wimlane*, pembagian *activity* diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa

Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. *Activity* diagram adalah salah satu contoh diagram dari *UML* dalam pengembangan dari *Use Case*.

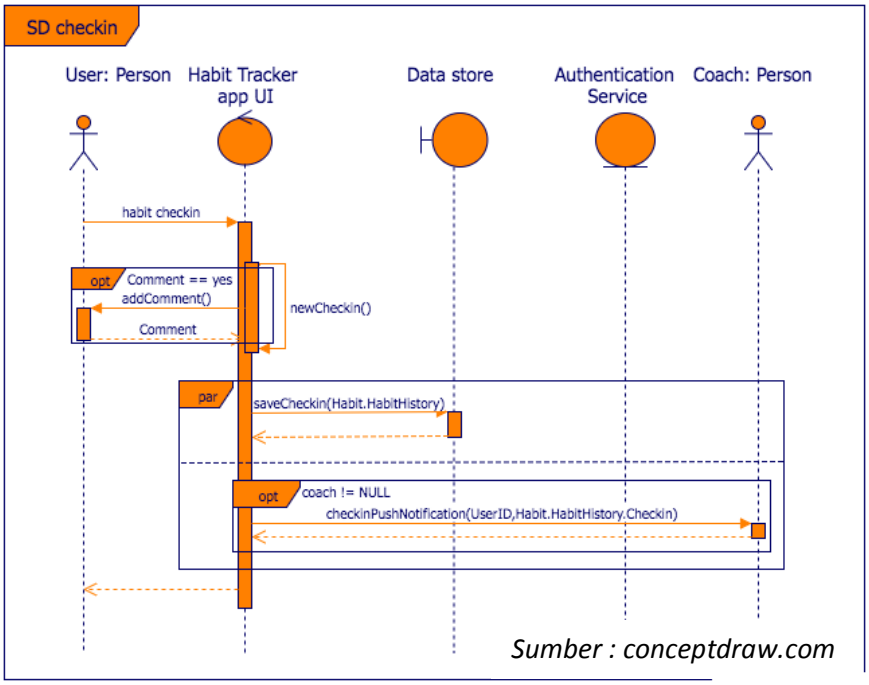


Gambar 2.2 Contoh *Activity* Diagram

3. *Sequence*

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu. *Sequence* dapat

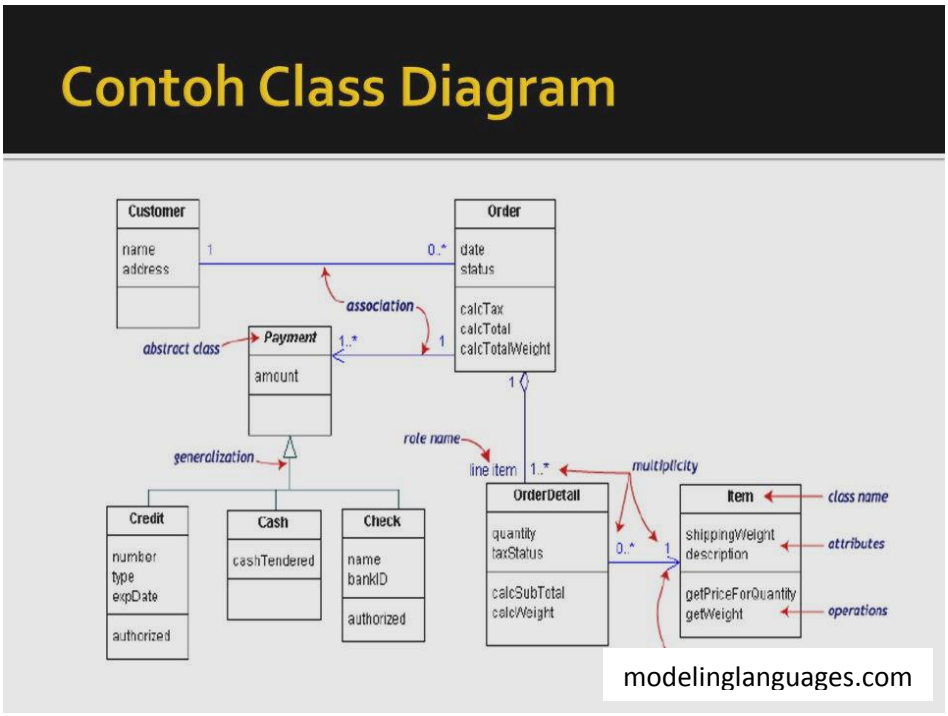
menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu, seperti yang tertera pada *Use Case* diagram.



Gambar 2.3 Contoh *Sequence* Diagram

4. *Class*

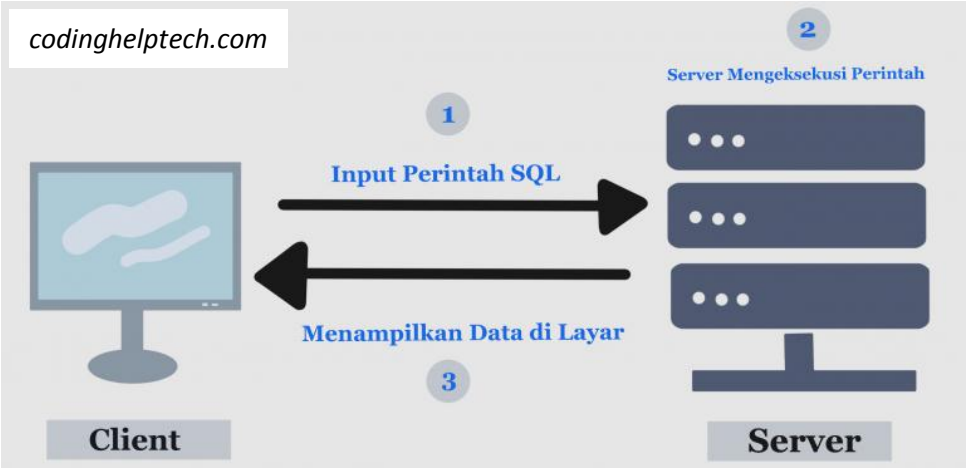
Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya. Namun, pada *Class* diagram desain modelnya dibagi menjadi 2 bagian. *Class* diagram yang pertama merupakan penjabaran dari domain model yang merupakan abstraksi dari basis data. *Class* diagram yang kedua merupakan bagian dari modul program MVC *pattern* (*Model View Controller*), di mana terdapat *Class boundary* sebagai *Class interface*, *Class control* sebagai tempat ditemukannya *algoritma*, dan *Class entity* sebagai tabel dalam basis data dan *query* program.



Gambar 2.4 Contoh *Class* Diagram

2.1.7 *MySQL*

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL *(General Public License)*. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya; *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.(Pratama, 2017).



Gambar 2.5 *Database* MySQL

MySQL merupakan sebuah *Database Management System* atau sering disingkat *DBMS* yang dijalankan menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang populer digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis website. Selain itu *SQL* dipuji karena kesederhanaan sintaks yang pendek dan mudah dipahami. Sehingga *SQL* cocok dipilih sebagai bahasa terbaik untuk memulai untuk belajar data science bagi pemula sebelum belajar bahasa pemrograman. *MySQL* juga termasuk ke dalam *RDBMS* atau Relational *Database Management System*, dimana di dalam struktur databasenya sehingga ketika proses pengambilan data menggunakan metode relational *database*. Yang juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan *database server*. *MySQL* terdiri dari 2 perintah yaitu :

1. DDL (*Data Definition Language*):

   DDL digunakan untuk mendefinisikan struktur database dan objek-objeknya. Perintah-perintah DDL mencakup pembuatan, pengubahan, dan penghapusan objek dalam *database*. Beberapa perintah DDL umum meliputi:

1) *CREATE*: Digunakan untuk membuat objek seperti tabel, *indeks*, *view*, atau *database*.
2) Contoh: *CREATE TABLE, CREATE INDEX, CREATE DATABASE*.
3) *ALTER*: Digunakan untuk mengubah struktur objek yang sudah ada dalam *database*.
4) Contoh: *ALTER TABLE, ALTER INDEX*.
5) *DROP*: Digunakan untuk menghapus objek dari *database*.
6) Contoh: *DROP TABLE, DROP INDEX*.
7) *TRUNCATE*: Digunakan untuk menghapus semua data dari sebuah tabel, tetapi mempertahankan struktur tabel.
8) Contoh: *TRUNCATE TABLE*.

2. DML (*Data Manipulation Language*):

DML digunakan untuk memanipulasi (mengelola dan memanipulasi) data yang ada dalam *database*. Perintah-perintah DML digunakan untuk mengambil, memasukkan, memperbarui, atau menghapus data dalam tabel. Beberapa perintah DML umum meliputi:

1) *SELECT*: Digunakan untuk mengambil data dari satu atau beberapa tabel.
2) Contoh: *SELECT * FROM tabel_name*.
3) *INSERT*: Digunakan untuk memasukkan data baru ke dalam tabel.
4) Contoh: *INSERT INTO tabel_name* (kolom1, kolom2) *VALUES* (nilai1, nilai2).

5) *UPDATE*: Digunakan untuk memperbarui data yang sudah ada dalam tabel.
6) Contoh: *UPDATE tabel_name SET* kolom1 = nilai1 *WHERE* kondisi.
7) *DELETE*: Digunakan untuk menghapus data dari tabel.
8) Contoh: *DELETE FROM tabel_name WHERE* kondisi.

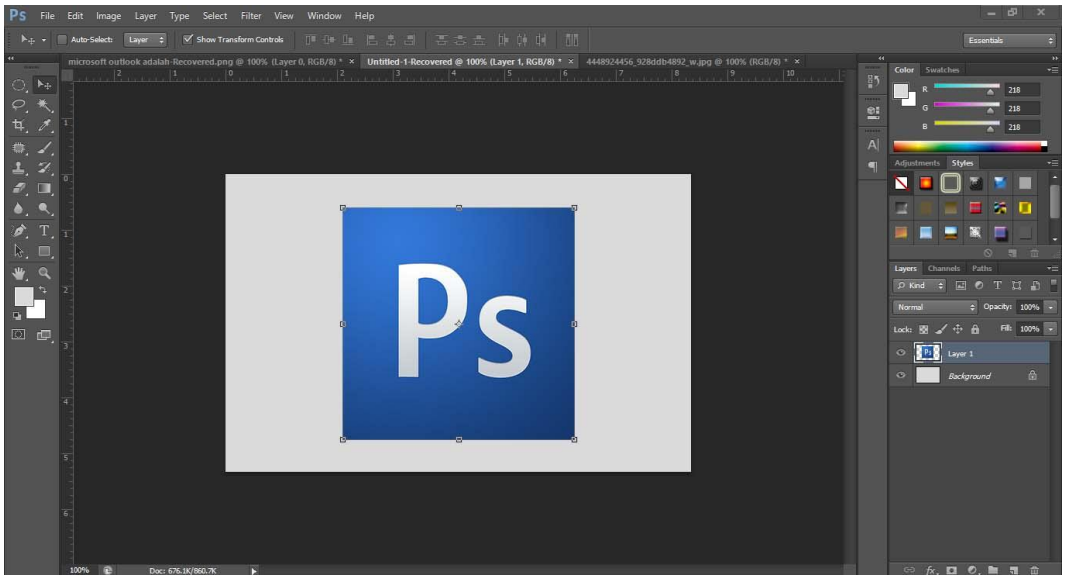
2.1.8 Adobe Photoshop

Aplikasi *Adobe Photoshop* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali pula ia digunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya teks atau tulisan. *Adobe Photoshop* bukan pengolah kata, tapi ia dapat membuat beragam efek menarik untuk mempercantik tampilan gambar dan teks.

Kelebihan dari *Adobe Photoshop*:

a. Membuat tulisan dengan *effect* tertentu
b. Membuat tekstur dan material yang beragam
c. Mengedit foto dan gambar yang sudah ada

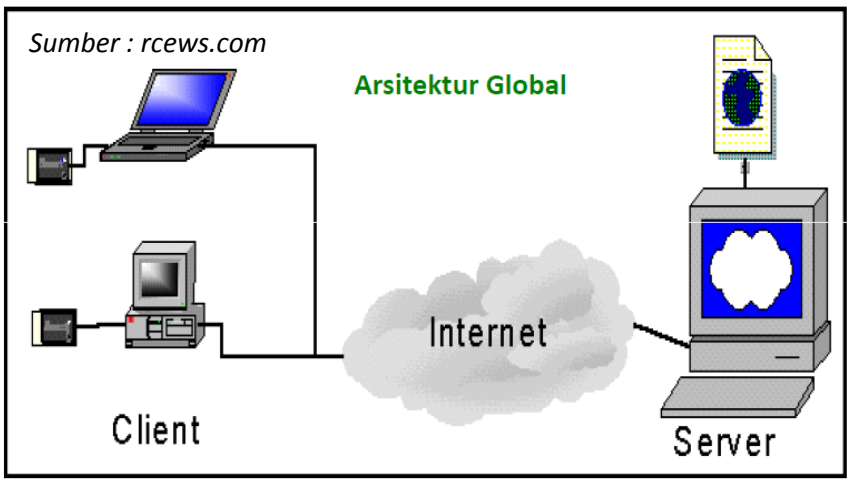
Memproses materi Web. Sedangkan kelemahan dari *Adobe Photoshop* dalam menciptakan Image adalah bahwa *Adobe Photoshop* hanya bisa digunakan untuk menciptakan *Image* yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi *Photoshop* sekarang ini spesifikasi Komputer untuk menjalankan program *Adobe Photoshop* juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula



Gambar 2.6 *Adobe Photoshop*

2.1.9 Web

Web pada hakikatnya merupakan kumpulan dari dokumen-dokumen yang dapat saling terhubung dengan adanya link yang dapat dibuat dari sebuah teks yang disebut dengan *hypertext*. Untuk membuat dokumen-dokumen tersebut dibutuhkan bahasa pemrograman yang disebut dengan *Hypertext Markup Language* atau biasa disebut dengan HTML.



Gambar 2.7 Arsitektur Umum Web

Menurut Simarmata *website* merupakan bentuk dari sebuah sistem informasi yang disajikan dalam bentuk hiperteks yang dapat berisi teks, gambar, suara, dan lain-lain dimana *server* web dijadikan tempat untuk menyimpan *file-file* tersebut (Susanto dan Andriani, 2018).

Dapat disimpulkan *website* adalah kumpulan dokumen yang saling terhubung melalui link *hypertext* dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML. *Website* merupakan bentuk dari sistem informasi yang disajikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat mengandung berbagai jenis konten seperti teks, gambar, suara, dan lainnya. *File-file* ini disimpan di *server* web. Dengan kata lain, website adalah cara untuk menyajikan informasi dan konten dalam format yang dapat diakses melalui internet.

2.2 Tinjauan Pustaka

Pada sub bab ini menguraikan tentang penelitian relevan dari tahun yang lebih dahulu sebagai acuan dalam penelitian ini, berikut ini merupakan kajian teori dalam penelitian ini :

Tabel 2.3 Penelitian Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul	Pembahasan Hasil
1	Muhammad Asep Budiana, Dayan Singasatia, Dede Irmayanti (2023)	Analisis Penerapan Metode *Waterfall* Pada Sistem Penyewaan Alat Outdoor & Booking Online Trip Pendakian Berbasis Website	Permasalahan umum dalam sistem informasi penyewaan peralatan dan booking online trip pendakian adalah kurangnya database yang mengakibatkan kesulitan dalam pencarian data, kehilangan data penyewaan dan booking, serta kesalahan dalam penulisan informasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan sistem untuk meningkatkan pencarian data, menyediakan informasi yang akurat, dan menghasilkan laporan bulanan yang cepat dan akurat. Perencanaan sistem ini melibatkan proses pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui website, serta pengambilan dan pengembalian alat oleh pelanggan di toko. Dalam sistem informasi penyewaan peralatan dan booking online untuk trippendakian, permasalahan umum termasuk

No	Penulis/Tahun	Judul	Pembahasan Hasil
			kurangnya database, kehilangan data, dan kesalahan penulisan informasi. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan perbaikan sistem yang dapat meningkatkan pencarian data, menyediakan informasi yang akurat, dan menghasilkan laporan bulanan yang tepat waktu. Proses perencanaan sistem ini mencakup pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui website, serta pengambilan dan pengembalian alat oleh pelanggan di toko.
2	Naufal Raihan, Ade Eviyanti (2022)	Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*	perusahaan rental mobil tertua di daerah ini masih menggunakan metode manual dan buku untuk mendata pelanggan dan transaksi penyewaan mobil. Untuk mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan efisiensi dalam bisnisnya, perusahaan ini akan mengembangkan aplikasi berbasis web menggunakan *framework CodeIgniter*. Hal ini diharapkan akan memudahkan pelanggan dalam proses penyewaan mobil dan membantu pemilik rental dalam pencatatan data. Ini adalah solusi yang baik untuk mengatasi masalah dan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan serta efisiensi dalam pengelolaan data. Aplikasi penyewaan mobil berbasis web telah dirancang dengan baik untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi penyewaan secara online dan mempermudah admin dalam menyimpan laporan transaksi pelanggan ke dalam database MySQL. Ini adalah langkah positif untuk meningkatkan efisiensi dalam bisnis penyewaan mobil dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.
3	Alfian Nur Rahma (2015)	Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis WEB dan *SMS Gateway*	Proyek akhir yang berjudul "Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dan *SMS Gateway*" bertujuan untuk mengatasi masalah dalam proses penyewaan lapangan futsal yang masih manual dan rentan terhadap kesalahan pencatatan. Aplikasi ini akan membantu petugas dan pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan futsal dengan lebih efisien. Pengembangan aplikasi ini akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework CodeIgniter*, serta *MySQL* sebagai basis data. Aplikasi penyewaan lapangan futsal yang telah dikembangkan memiliki fitur pencarian jadwal lapangan yang tersedia, memungkinkan penyewa untuk mengetahui ketersediaan lapangan tanpa harus datang langsung ke lokasi futsal. Selain itu, fitur *SMS Gateway* juga memungkinkan penyewa untuk melakukan *booking* jadwal bahkan tanpa koneksi internet, sehingga memberikan kemudahan dalam proses penyewaan lapangan futsal. Ini merupakan langkah positif dalam meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas bagi para penyewa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3. 1. Tinjauan Umum

Tempat yang dijadikan lokasi penelitian oleh penulis adalah Sanggar Riak Renteng Tingang, beralamat jalan Jl. RTA Milono Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Adapun Alasan penulis melakukan Penelitian pada Sanggar Riak Renteng Tingang karena belum ada penelitian serupa yang dilakukan pada tempat tersebut. Dan juga Sanggar Riak Renteng Tingang bukan hanya sekedar menyewakan pakaian adat tetapi mereka juga menjual aksesoris seperti buatan pribadi contohnnya yang terbuat dari rotan, mereka juga menyediakan kelas tari bagi para anak-anak kecil penerus budaya dayak dikota Palangkaraya yang bisa diikuti sesuai jadwal.

3. 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penyewaan baju adat ini adalah sebagai berikut :

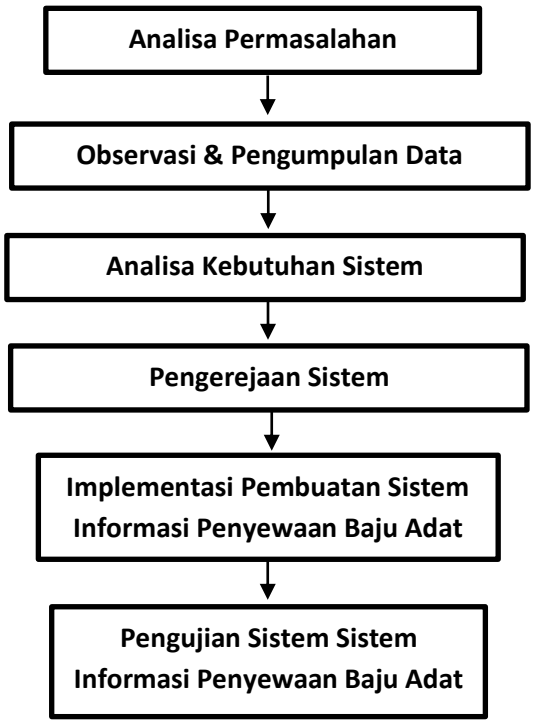
a. Analisis sistem yang berjalan Untuk merancang sebuah sistem informasi penulis menggunakan metode *Waterfall*.
b. Analisis sistem usulan, menggunakan metode yang telah ada dengan membuat bentuk *Use Case diagram* dan *Activty diagram* karena kedua notasi *Unified Modelling Language* (UML) ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif,

c. Desain sistem Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan berdasarkan kebutuhan analisis sistem usulan yang menggambarkan struktur dari segi pendefinisian dan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem digambarkan dengan menggunakan class diagram yang memiliki kebutuhan atribut metode atau operasi.

d. Pembuatan, Tahap selanjutnya untuk dapat dimengerti oleh sistem hasil pemikiran dari penulis yaitu masuk ke tahapan pembuatan/pengkodingan, dimana semua proses pembuatan aplikasi dilakukan disini berdasarkan hasil analisa dari pemikiran dari penulis/programmer.

3. 3. Desain Penelitian

Peranan desain penelitian sangat penting dalam memecahkan masalah penelitian. Adapun rancangan desain penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya :



Penjelasan dari masing-masing tahapan dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Dalam penelitian, penulis melakukan observasi terlebih dahulu sebagai bahan untuk pembuatan sistem.
b. Setelah melakukan observasi awal selanjutnya penulis merumuskan masalah dan meninjaunya apa saja kendala yang terjadi dilokasi penelitian.
c. Setelah merumuskan masalah dan kemudian ditinjau, penulis mengumpulkan data pendukung yang nantinya akan dibuat sebagai rencana pembuatan sistem dengan metode observasi dan wawancara.
d. Setelah mengumpulkan data, penulis memulai untuk membuat rencana analisis sistem, analisis kebutuhan pengguna, untuk kebutuhan pembuatan sistem informasi persediaan barang.
e. Setelah selesai menganalisis kebutuhan sistem, penulis langsung memulai pembuatan program sistem, dimulai dari merancang kemudian proses pengkodingan.
f. Ketika proses pengkodingan sudah selesai, mulai diimplementasikan dilokasi penelitian sistem informasi penyewaan baju adat untuk diuji, apabila dirasa belum sesuai akan dilakukan revisi hingga sistem benar-benar selesai dan bisa digunakan.
g. Metode yang digunakan penulis sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah tahap metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada

analisis terhadap pengembangan atau pengerjaan yang akan dilakukan.

3. 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut ini instrumen yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data:

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

No	Jenis Metode Penelitian	Jenis Instrumen
1	Observasi	a. Surat Izin Observasi b. Panduan Melakukan Observasi
2	Wawancara	a. Lebar wawancara
3	Kuisioner	a. Angket Kuisioner b. Skala Likert
4	Dokumentasi	a. Foto b. Laporan Penyewaan
5	Studi Pustaka	a. Teori Para Ahli b. Internet

Bagian ini menguraikan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan atau mengambil data, seperti wawancara, Observasi, Kuisioner, Pengamatan di lapangan dan lainnya :

1. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab antara penulis dengan staff di Sanggar Riak Renteng Tingang Palangka Raya Kalimantan Tengah mengenai apa saja permasalah yang berhubungan tentang baju apa saja yang disewakan oleh tempat tersebut.

2. Observasi

   Digunakan untuk melengkapi pengumpulan data khususnya data baju, jenis bahan, model, biaya dan sebagainya. dan juga terdapat dari sumber lain seperti jurnal untuk menjadi pelengkap pada penelitian ini.

3. Kuisioner

   Dalam tahapan ni responden akan diminta untuk memilih satu jawaban untuk memberikan penilaian tingkat kepuasan terhadap sistem yang telah dibuat oleh peneliti.

4. Studi pustaka

   Teknik pengumpulan data lainnya yaitu berupa dari pustaka. Dimana studi pustaka merupakan suatu kegiatan penelusuran dan kegiatan penelitian literatur. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang berasal dari jurnal untuk mendukung penelitian.

5. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian. Meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto serta data-data yang berkaitan dengan penelitian

3. 5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini bersumber dari 2 data yaitu data primer dan data sekunder, data primer sendiri merupakan memiliki kelebihan yaitu keakuratannya sedangkan dalam data sekunder memiliki hasil yang diperoleh berdasarkan sumber secara langsung, yang akan diuraikan dibawah.

a. Data Primer

Wawancara dilakukan penulis kepada narasumber wawancara dengan staff pada Sanggar Riak Rentang Tingang atau melakukan survei untuk mendapatkan pandangan langsung dari staff tentang proses sistem informasi penyewaan baju ini kepada mereka serta bagaimana hal itu memengaruhi proses penyewaan dan penulis juga melakukan seperti survei, observasi, kuesioner atau angket untuk kebutuhan penelitian.

b. Data Sekunder

Sumber informasi data sekunder penelitian ini juga dari berbagai sumber dan dari berbagai jenis sumber yang relevan. Berikut beberapa sumber informasi dari penelitian:

1) Jurnal Akademis: Penulis mencari jurnal ilmiah atau penelitian terbaru yang membahas topik pengembangan pelatihan kerja dalam kaitannya dengan pengembangan. Sumber-sumber ini biasanya dapat diakses melalui basis data jurnal seperti *Google Scholar*.
2) Buku teks atau buku yang membahas pelatihan-pelatihan kerja guru, atau topik terkait lainnya bisa menjadi sumber informasi yang

berguna. Perpustakaan universitas atau perpustakaan lokal yang dapat menjadi tempat yang baik untuk mencari buku-buku ini tentunya.

3) Laporan penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini, dan berfokus pada organisasi atau lingkungan kerja tertentu, dapat memberikan wawasan yang berharga dan itu menjadi salah satu acuan sumber penelitian. Dan juga mencari laporan-laporan di perpustakaan universitas atau melalui sumber-sumber online seperti situs web resmi lembaga penelitian.

3. 6. Analisis Kebutuhan

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan digunakan dalam penelitian ini adalah seperti tabel di bawah :

Tabel 3.2 *Hardware* yang digunakan

No	Alat dan Bahan	Spesifikasi	Kegunaan
1.	Laptop Asus X45C	1. *Windows* 10 *Pro* 64-bit 2. *Intel*(R) *Core*(TM) i3-2328M 3. 4096MB RAM 4. *Intel*(R) HD *Graphics* 3000	Perangkat ini digunakan untuk memprogram sistem informasi yang dibuat

Tabel 3.3 *Software* yang digunakan

No	Alat dan Bahan	Spesifikasi	Kegunaan
1.	*Database*	*MySQL*	Digunakan sebagai server yang tersambung antara web dan coding
2.	Aplikasi	*Visual Studio Code*	Aplikasi ini digunakan untuk membuat sebuah program ,membuat program berdasarkan coding

3. 6. Desain Sistem

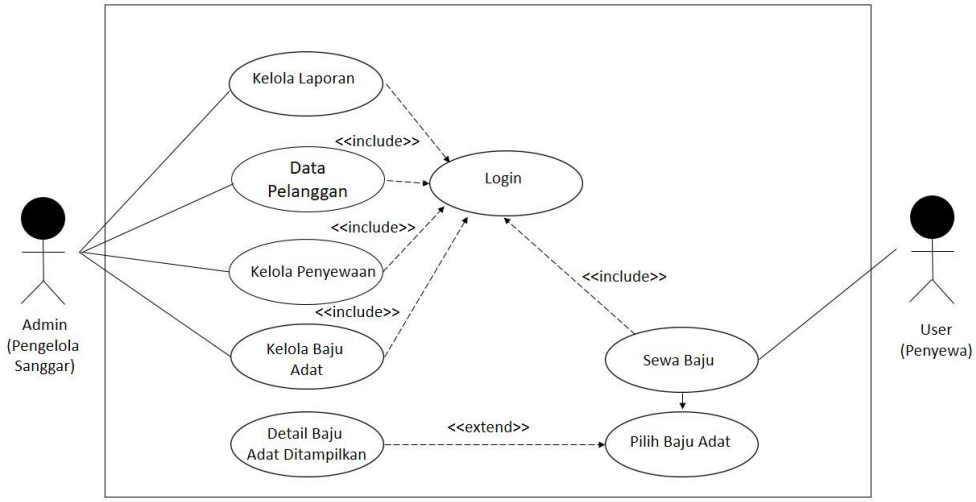
Desain sistem adalah hal yang diperlukan dalam desain proses disertakan dengan gambar dan pejelasan sebagai penunjang terkait gambar yang disajikan.

A. Desain Proses

Desain Proses adalah gambaran bagaimana bentuk dari pemrograman akan dibuat dengan menggunakan *Usecase*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram.*

1. *Usecase*

Use Case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Berikut adalah gambaran yang akan digunakan untuk Program yang akan penulis gunakan.



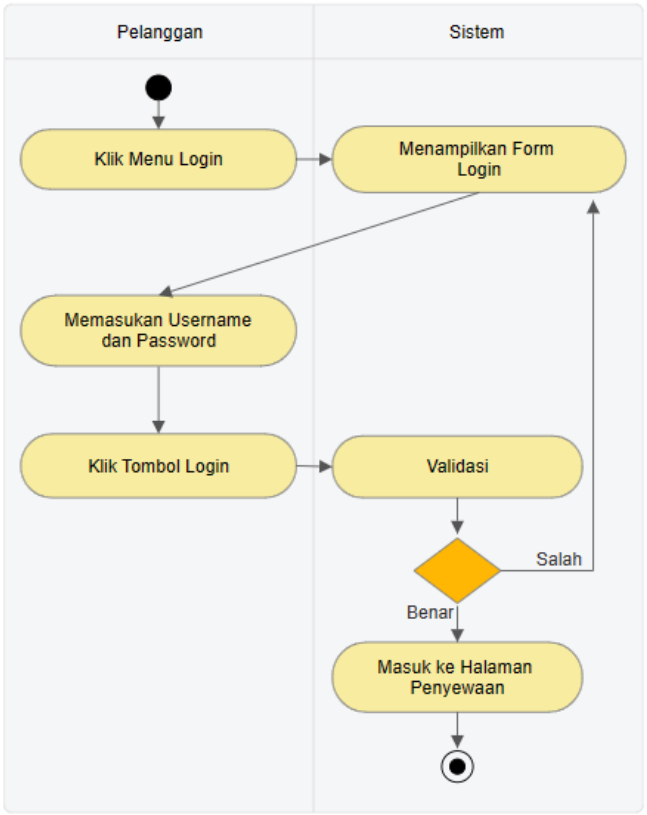
Gambar 3.1 *Usecase* Diagram Web

Pada gambar diatas adalah bagaimana alur kerja dari Program yang akan dibuat oleh penulis. Berikut adalah penjelasannya.

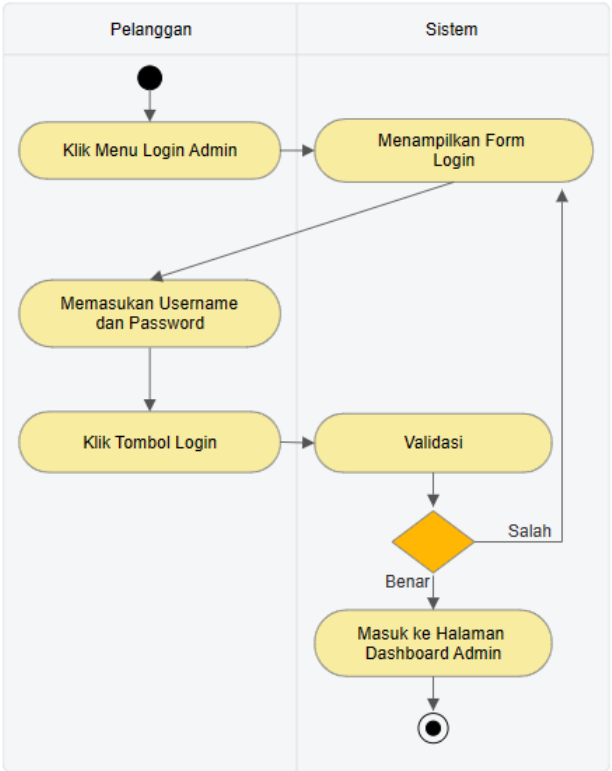
1. Pengguna bisa melakukan sewa baju, melihat baju yang disewakan, dan *login*.
2. Sedangkan untuk admin mencakup seperti mengelola web secara penuh, melakukan *login*, mengelola data baju adat dan lain sebagainya.

2. Activity Diagram

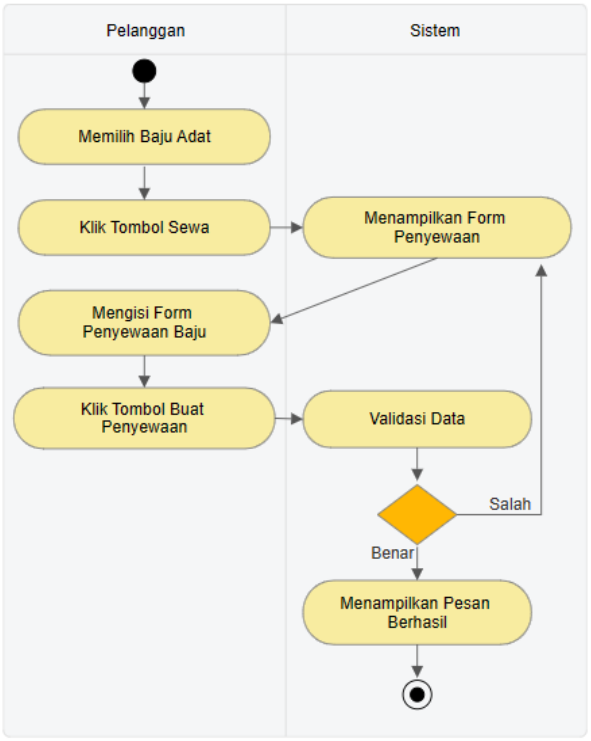
Activity Diagram atau diagram aktivitas adalah sebuah bentuk visual dari alur kerja. Diagram pemodelan ini berisikan urutan proses dari awal sampai akhir pada sebuah sistem.



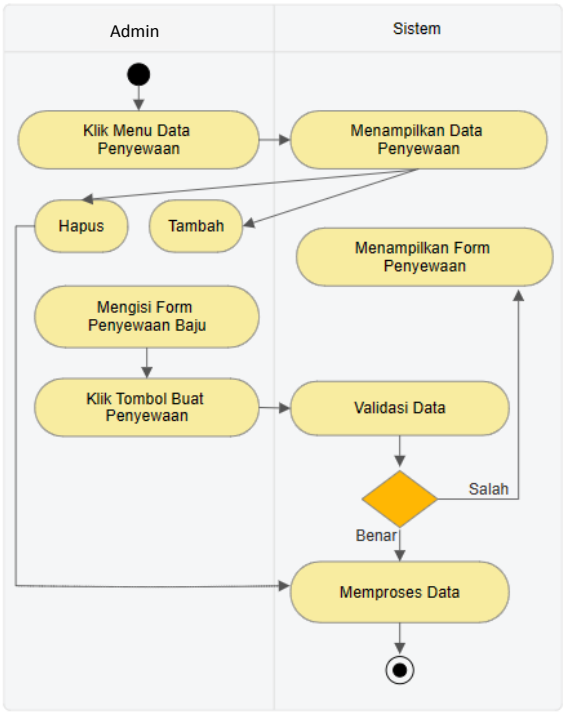
Gambar 3.2 *Activity* diagram *Login* Pelanggan



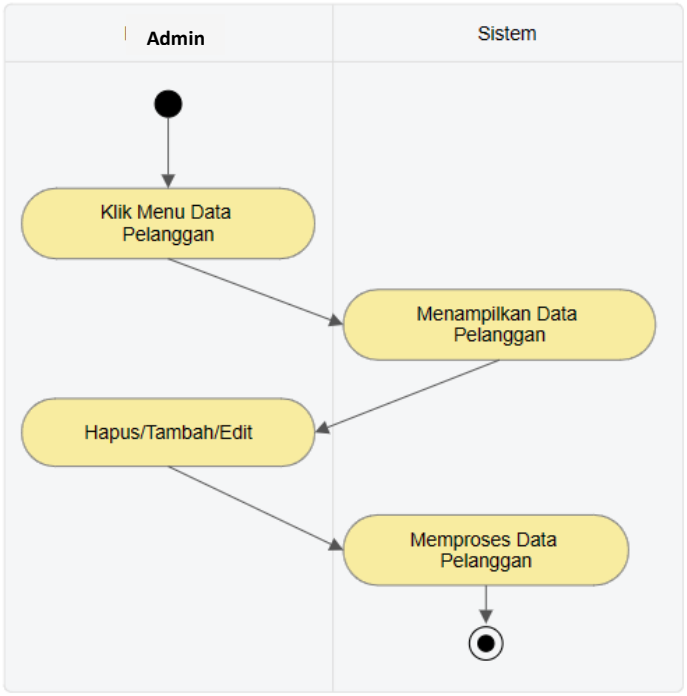
Gambar 3.3 *Activity* diagram Admin *Login*



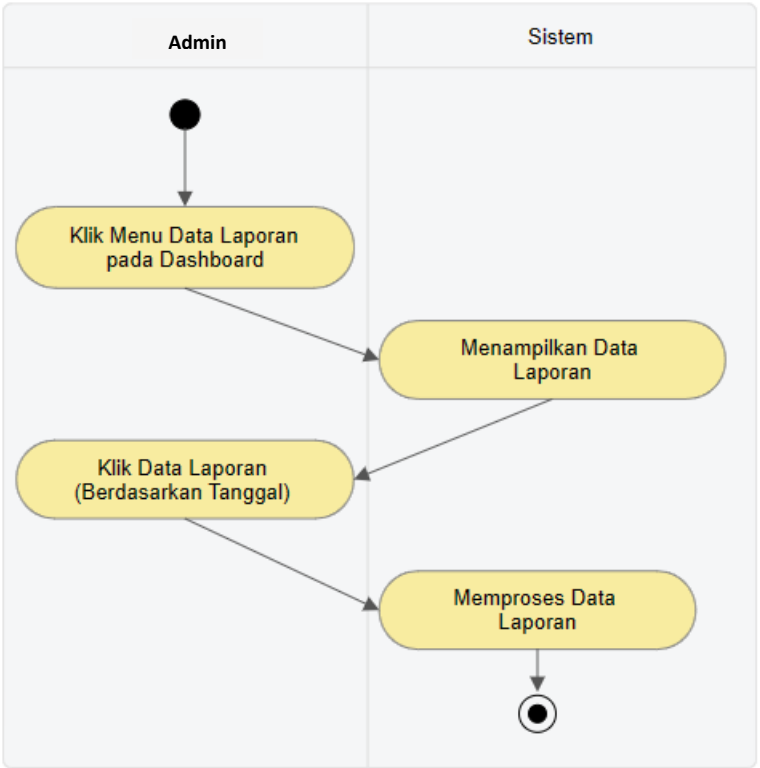
Gambar 3.4 Activity *diagram Penyewaan*



Gambar 3.5 *Activity* diagram Kelola Data Penyewaan (Admin)



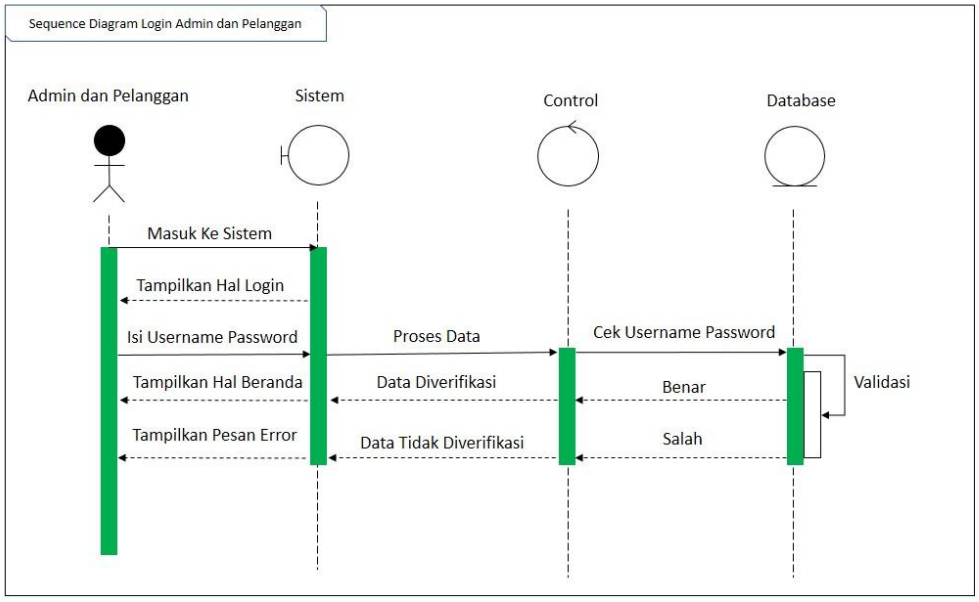
Gambar 3.6 *Activity* diagram Kelola Pelanggan



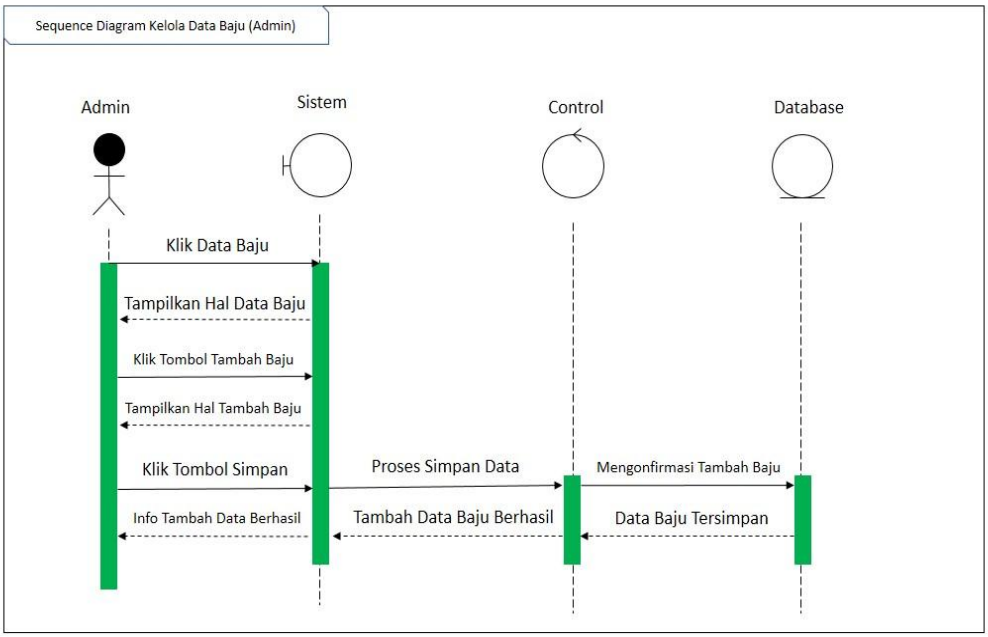
Gambar 3.7 *Activity* diagram Kelola Laporan

3. *Sequence* Diagram

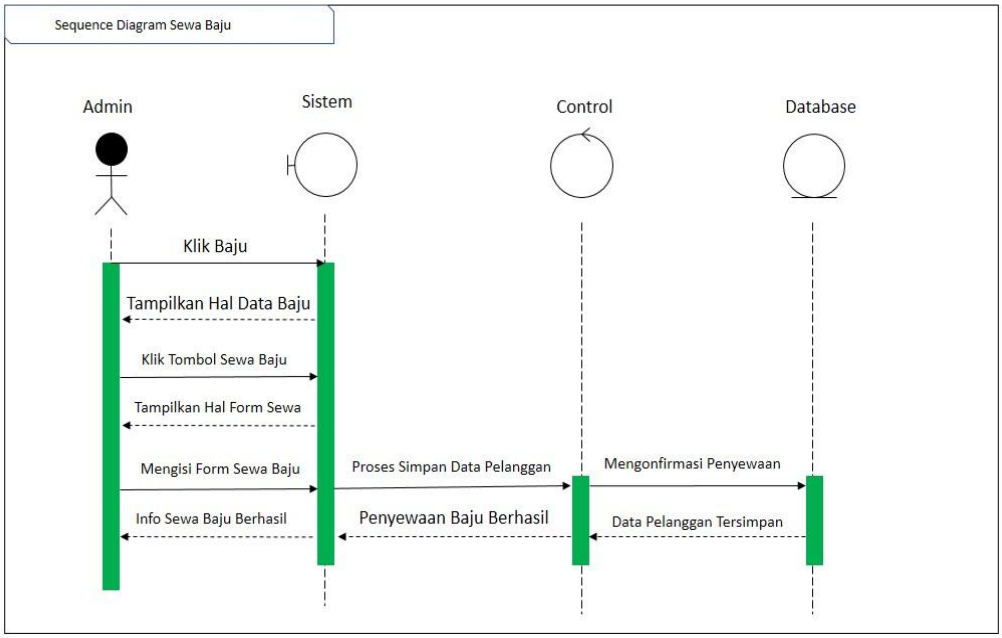
Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagaram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.



Gambar 3.8 *Sequence* Diagram *Login* Admin dan Pelanggan



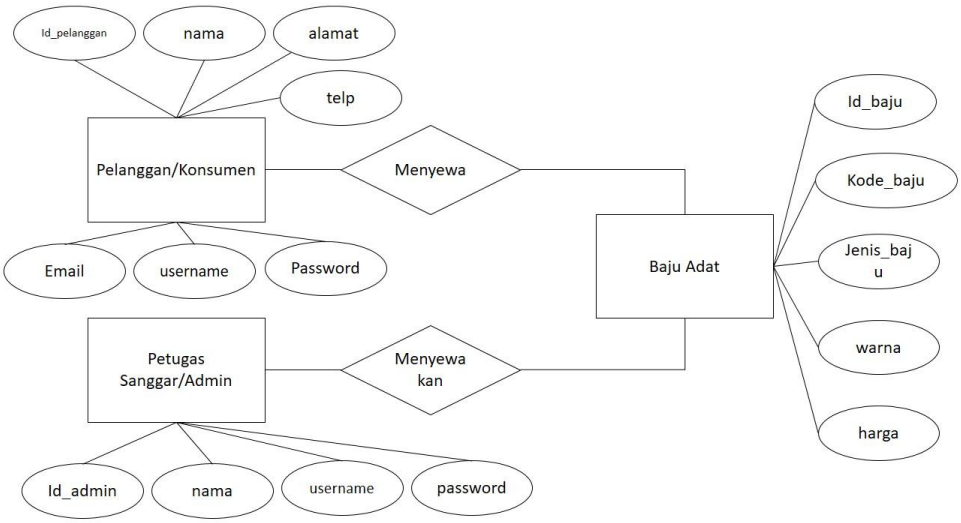
Gambar 3.9 *Sequence* Diagram Kelola Baju (Admin)



Gambar 3.10 Sequence Diagram Penyewaan Baju (Pelanggan)

4. ERD *(Entitas Relationship Diagram)*

   ERD Diagram merupakan sebuah proses dari sebuah program digambarkan dengan sebuah entitas yang saling terhubung, dan penulis membuat entitas tersebut didalam diagram pada gambar dibawah.



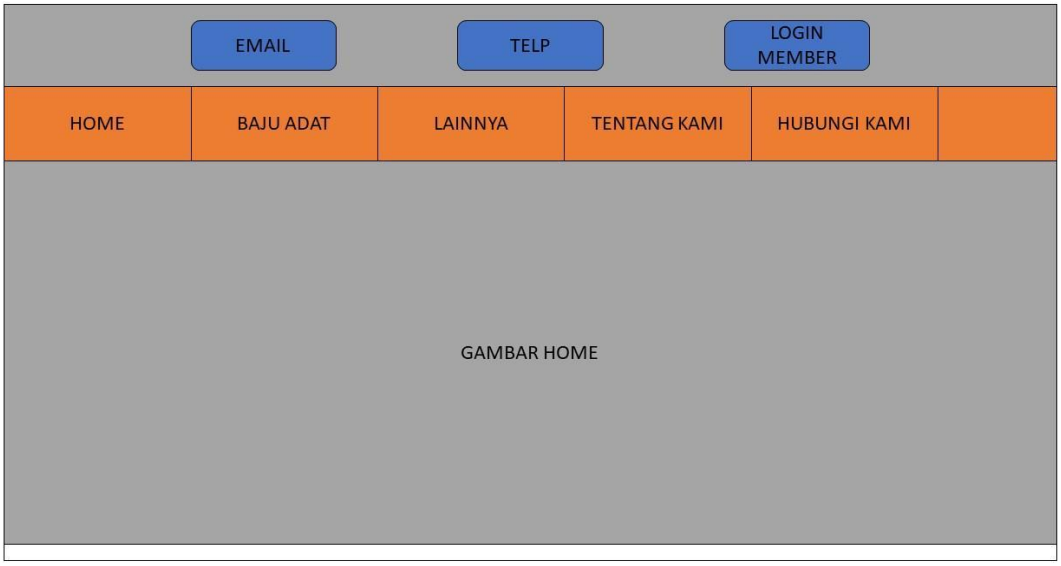
Gambar 3.11 ERD Diagram Penyewaan Baju

b. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses merancang struktur, komponen, dan fitur dari sebuah perangkat lunak. Desain perangkat lunak melibatkan pemodelan konseptual dan teknis dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tujuan dari desain perangkat lunak adalah menciptakan rencana yang terperinci untuk mengimplementasikan persyaratan fungsional dan non-fungsional dalam bentuk perangkat

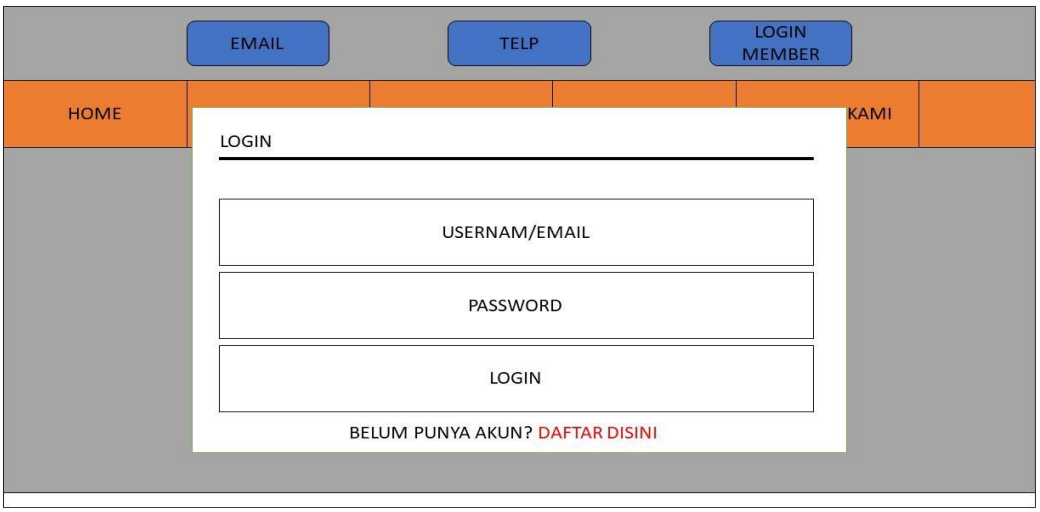
lunak yang dapat dijalankan. Berikut adalah gambaran dari Proses desain perangkat lunak :

a) Gambaran dari Halaman Utama saat *user* memulai web untuk melihat:



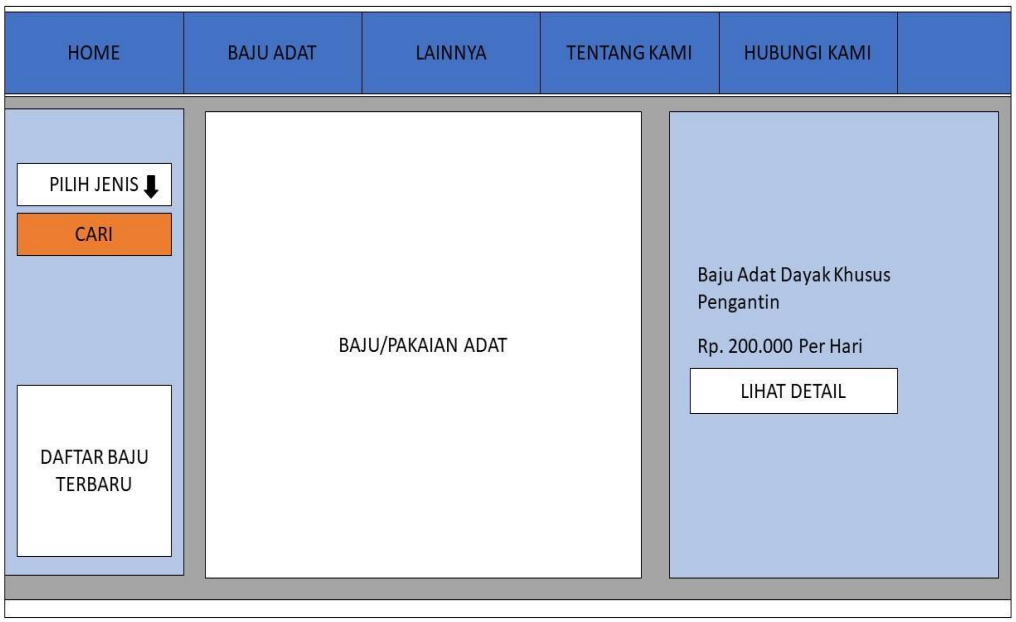
Gambar 3.12 Halaman Beranda Website

b) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan menu *login*



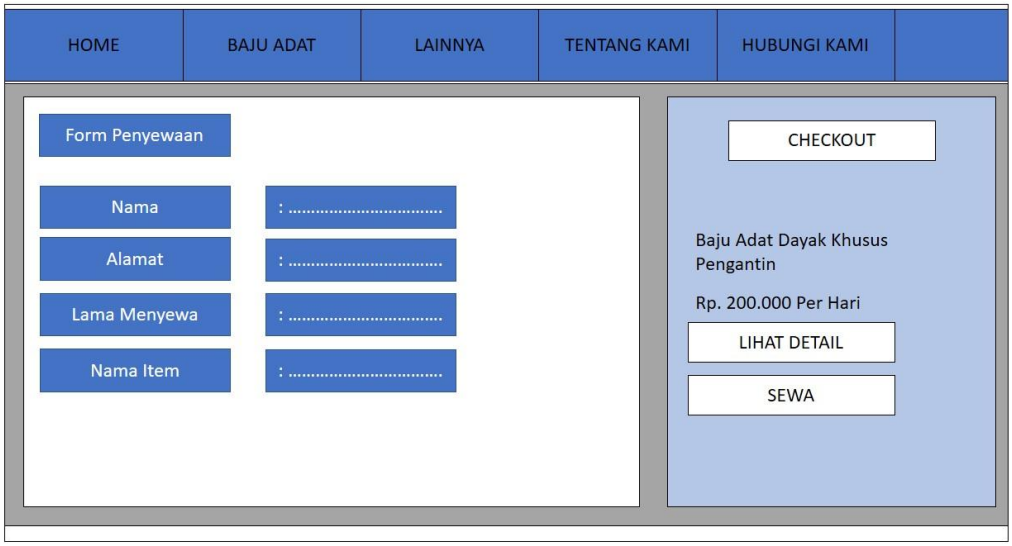
Gambar 3.13 Tampilan Menu *login* admin dan *user*

c) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan halaman baju adat



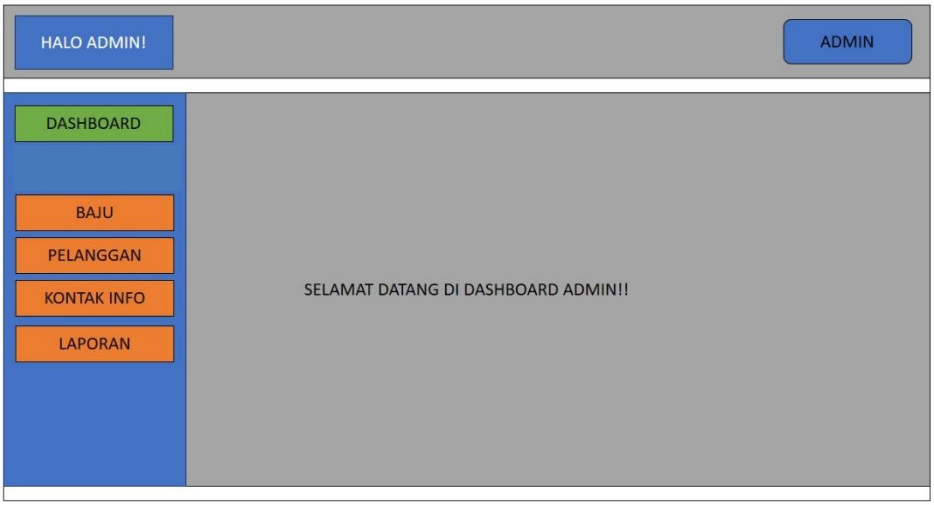
Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu Baju Adat (Pelanggan)

d) Gambaran saat sistem menampilkan proses penyewaan (pelanggan)



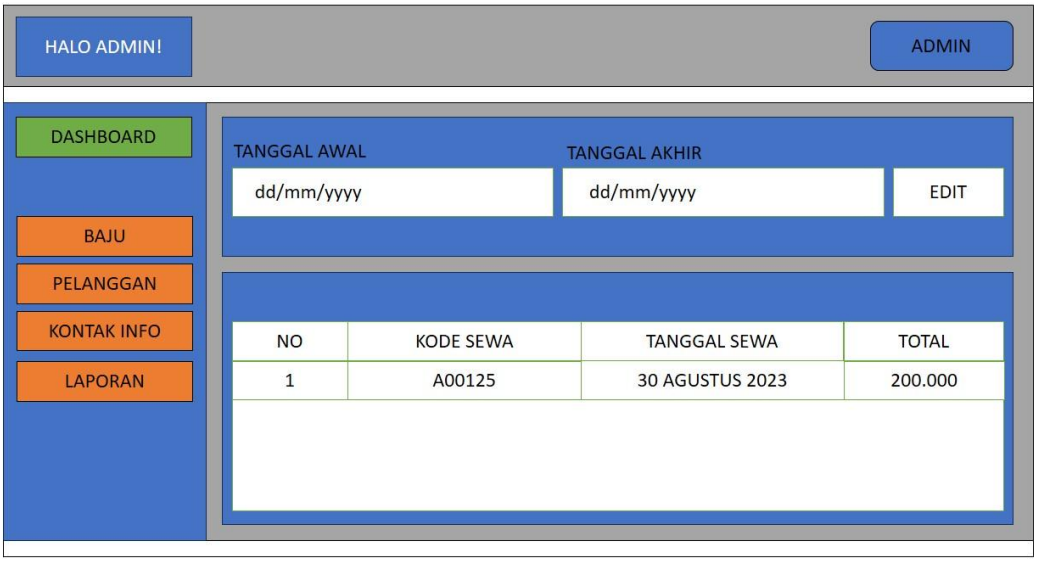
Gambar 3.15 Desain Tampilan Halaman Penyewaaan (Pelanggan/Konsumen)

e) Gambaran saat sistem ketika sistem menampilkan menu *dashboard* admin



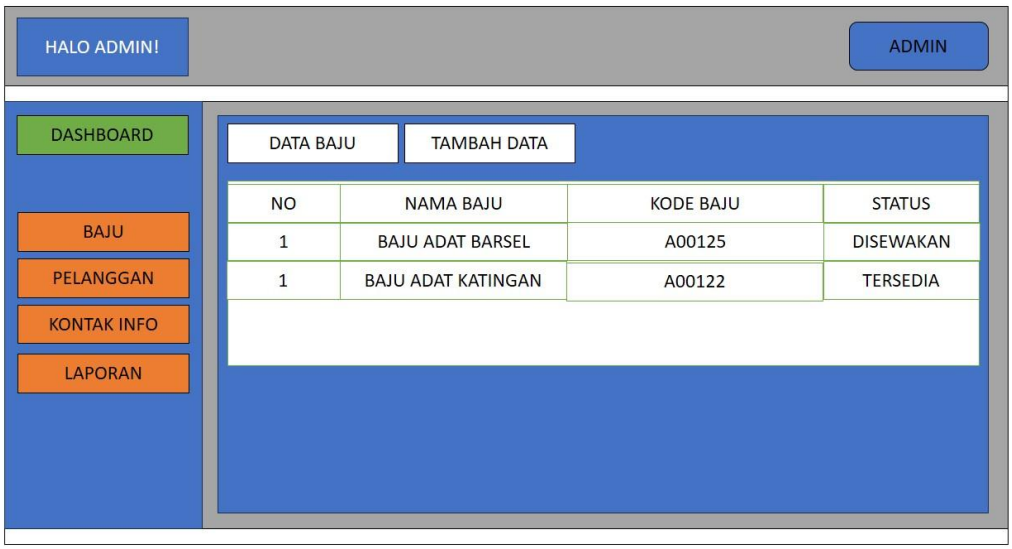
Gambar 3.16 Desain Menu Dashboard Admin

e) Gambaran dari saat sistem ketika sistem menampilkan laporan *user*



Gambar 3.17 Tampilan Menu Laporan (Admin)

f) Gambaran dari sistem saat menampilkan Data Baju



Gambar 3.18 Halaman Data Baju (Admin)

g) Gambaran sistem saat menampilkan Data Pelanggan



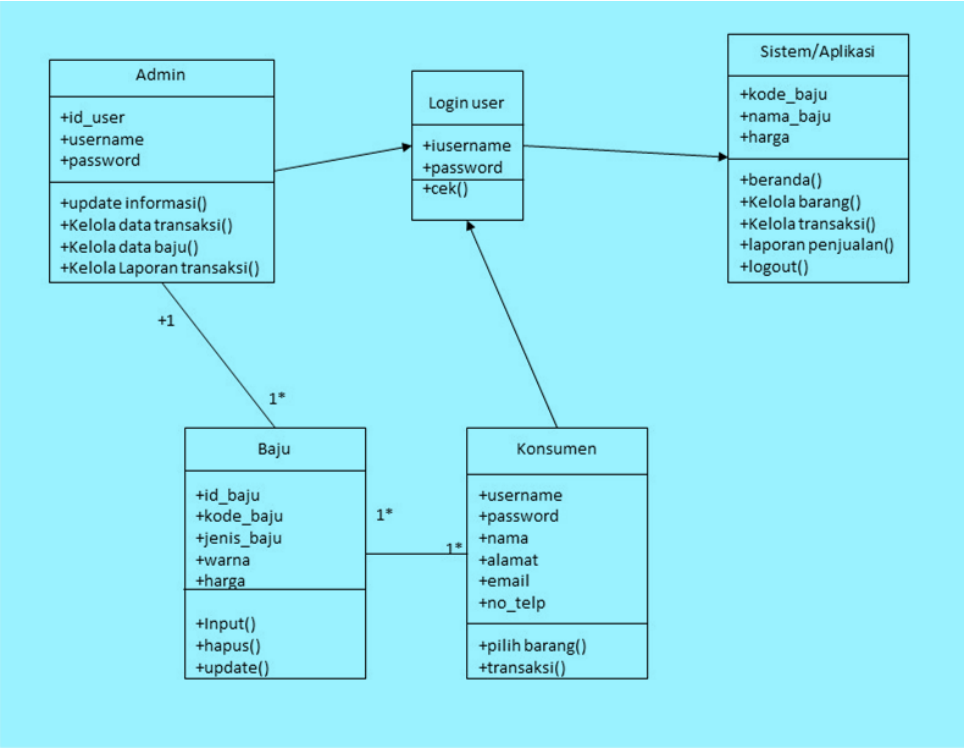
Gambar 3.19 Halaman Data Pelanggan (Admin)

c. *Class* Diagram

Pada subab ini peneliti akan menjelaskan class diagram yang akan digunakan untuk membuat suatu program. *Class* diagram sendiri juga menampilkan hirarki sistem dan fungsional tersturktur pada suatu

sistem. Pada perhitungan estimasi kualitas class diagramini akan dilakukan dengan mengestimasi nilai *modifiability* (Apriadi, 2019).

Class diagram merupakan bagian dari uml yang tidak boleh terlepas karena itu dalam penelitian ini menggunakan beberapa diagram salah satunya *class* diagram atau diagram kelas.



Gambar 3.20 *Class* Diagram Aplikasi

d. Desain Basis Data

Desain basis data yang akan penulis buat akan dijelaskan dibawah ini dengan beberapa unsur database didalamnya dimana terdiri dari admin, baju, konsumen/pelanggan, dan jenis.



Gambar 3.21 Desain Basis data sistem yang akan digunakan

e. Tabel Basis Data

Menurut diagram kelas diatas selanjutnya didesain struktur tabel yang untuk selanjutnya akan dikoding menjadi basis data. Pada struktur data ditentukan nama kolom, tipe data, dan panjang karakter data yang dapat disimpan pada tabel basis data.

a) Tabel Data Baju

Nama Tabel : baju

Primary Key : id_baju

Keterangan : Tabel baju digunakan untuk menyimpan data baju yang digunakan untuk proses transaksi penyewaan supaya dibisa terjadi proses transaksi di *database*

Tabel 3.4 Struktur Tabel Baju

No	Nama Kolom	Tipe Data
1	id_baju(*primary key*)	*int* – (8)
2	nama_baju	*varchar* – (100)
3	id_jenis	*int* – (5)
4	kategori	*varchar* – (50)
5	deskripsi	*text*
6	harga	*int* – (8)
7	S	*int* – (5)
8	m	*int* – (5)
9	l	*int* – (5)
10	xl	*int* – (5)
11	gambar1	*text*

b) Tabel Admin

Nama Tabel : admin

Primary Key : id_admin

Keterangan : Tabel admin digunakan untuk menyimpan data admin yang akan digunakan untuk *login* pada sistem agar dapat melakukan pengolahan data.

Tabel 3.5 Struktur Tabel Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data
1	*Id_admin(primary key)*	*int* – (11)
2	*name*	*varchar* – (100)
3	*username*	*varchar* – (100)
4	*password*	*varchar* – (100)
5	*updationdate*	*timestamp*
6	*image*	*text*

c) Tabel *User*/Pelanggan

Nama Tabel : *user*

Primary Key : id_*user*

Keterangan : Tabel *user* ini digunakan untuk menyimpan data *user* yaitu data pelanggan yang nantinya akan mengakses sistem agar berjalan dengan lancar.

Tabel 3.6 Struktur Tabel Konsumen/Pelanggan

No	Nama Kolom	Tipe Data
1	*id_user(primary key)*	*int* – (11)
2	nama_*user*	*varchar* – (120)
3	*email*	*varchar* – (100)
4	*password*	*varchar* – (100)
5	telp	*varchar* – (20)
6	alamat	*varchar* – (255)

d) Tabel Jenis

Nama Tabel : jenis

Primary Key : id_jenis

Keterangan : Tabel jenis digunakan untuk menyimpan data jenis baju yang digunakan untuk transaksi penyewaan.

Tabel 3.7 Struktur Tabel Jenis

No	Nama Kolom	Tipe Data
1	id_jenis(*primary key*)	*int* – (1)
2	nama_jenis	*varchar* – (50)

3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3.8 Tabel jadwal penelitian

No	Bulan/Tahun																											
	2023																				2024							
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
Kegiatan/Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul																												
Konsultasi																												
Revisi																												
Seminar Proposal																												
Sidang																												

Daftar Pustaka

Agus Susanto, A. A., 2018. Sistem Informasi “Bantara” Untuk Pengenalan Baju Adat Nusantara Dengan Metode Incremental. *IJNS*, pp. 1-11.

I. Septavia, E. G. d. R. K., 2015. Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Di Jasa Karunia Tour And Travel. *Jurnal Algoritma*, pp. hlm. 534-540.

Muhammad Asep Budiana, D. S. D. I., 2023. Analisis Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Penyewaan Alat Outdoor & Booking Online Trip Pendakian Berbasis Website. *Jurnal Teknik*, pp. hlm 144-155.

Naufal Raihan, A. E., 2022. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Mengguanakan Framework Codeigniter. *ZONAsi*, pp. pp 31-41.

Pratama, A., 2017. Pengenalan MySQL. *IlmuKomputer.com*, pp. 1-3.

Rahma, A. N., 2015. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis WEB dan SMS Gateway. *Science*, pp. hlm 663-370.

Sallaby, A. &. K. I., 2020. Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, p. 16(1).

Suryadi, S., 2019. Kondisi Psiko-Sosial Lansia; Studi Kasus Pada Panti Wreda (PW) Siti Khadijah Di Kota Cirebon. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, pp. pp. 17-28.

Viorentina, L. Z. M. &. K. C., 2023. Rancangan Pengembangan Desain Kontemporer Baju Adat Suku Dayak Ngaju Dengan Teknik Laser Cut. *Folio*, p. Vol. 4 No. 2.

W. Apriliah, N. S. a. T. H., 2019. Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi PT. CHIYODA INTEGRE INDONESIA KARAWANG. *interkom,* p. pp. 81–89.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp 0536-3224593, 3225515 Fax 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 362/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Agung Prabowo, S. Kom., M.MSI.
   N I K : 197603272016107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M.Pd
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Diki Hidayat
N I M	:	C1857201008
Judul Tugas Akhir	:	SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN CODEIGNITER BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

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

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 900/STMIK-C.1/AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Hadhi Saputra, SE., MM**
Jl. RTA Milono Km. 3,5 No. 142 (Samping Apotek Sahabat),
Palangkaraya - Prov. Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	DIKI HIDAYAT
NIM	:	C1857201008
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (11)
Lama Penelitian	:	28 November 2023 s.d 28 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG (RRT)

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFOMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN CODEIGNITER BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

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

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 28 November 2023
Ketua,

Sunarno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Pemberian Ijin Penelitian

Sanggar Seni dan Budaya
Riak Renteng Tingang

Alamat Jalan RTA Milono KM.3,5 NO.142 RT.003/RW.011
Telp./HP. 085249299311/085252474889
Palangkaraya– Kalimantan Tengah

Palangka Raya, 07 Desember 2023

Nomor : /SGR-RRT/XII/2023
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir**

Kepada :
Yth. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing
di –
STIMIK PALANGKA RAYA.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat tanggal 28 November 2023 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir atasnama Diki Hidayat dengan judul "Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Menggunakan Codeigniter Berbasis Web (Studi Kasus : Sanggar Riak Renteng Tingang).

Kami sampaikan beberapa hal:

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksana penelitian tersebut ditempat kami.
2. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Ketua,
Sanggar Seni dan Budaya
Riak Renteng Tingang

HADHI SAPUTRA, SE., MM

Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 445/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

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

1. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Ketua
2. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	DIKI HIDAYAT
NIM	:	C1857201008
Hari/ Tanggal	:	Rabu, 13 Desember 2023
Waktu	:	09.30 sd 11.00 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU ADAT MENGGUNAKAN CODEIGNITER BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG)

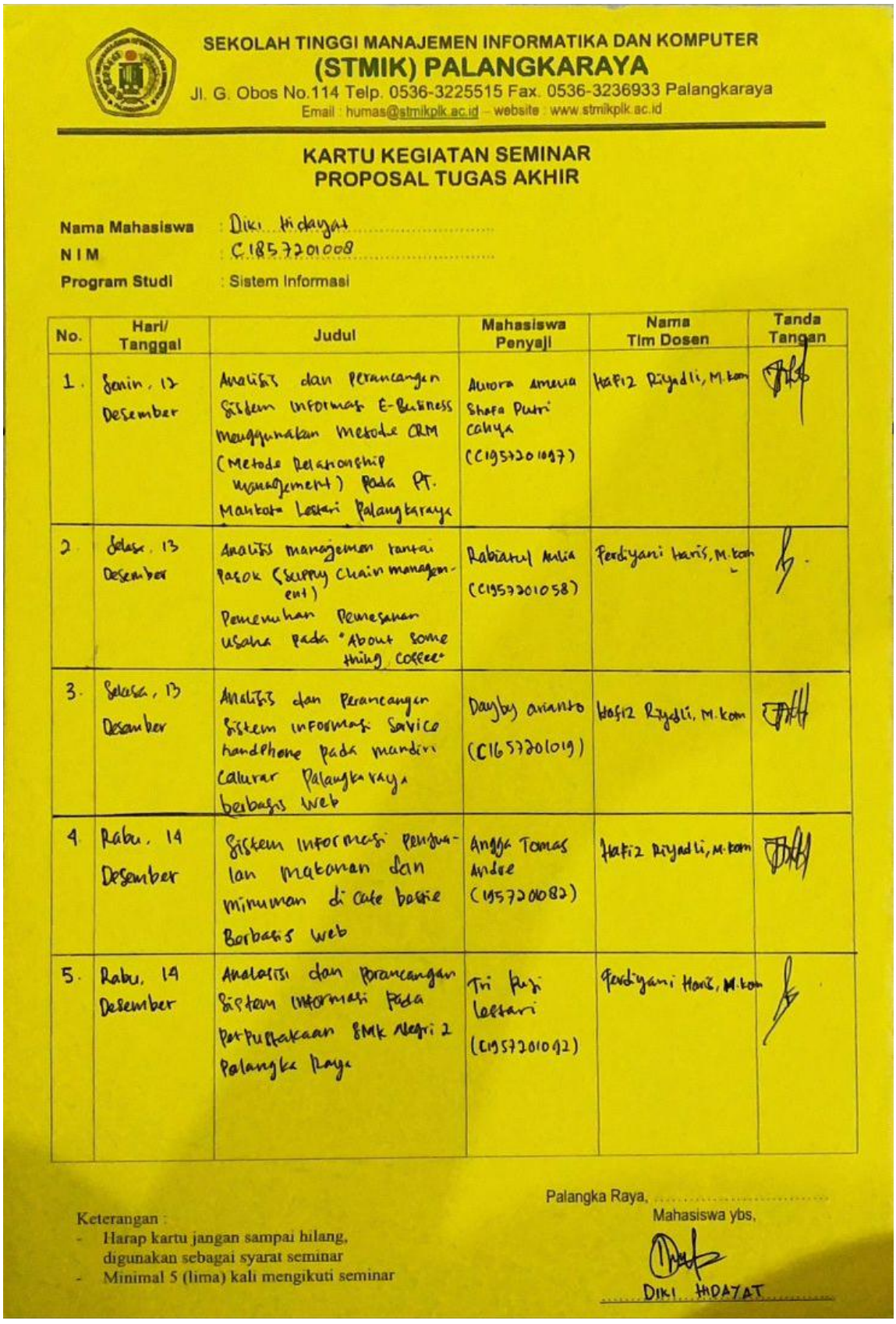
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 04 Desember 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

Lampiran 5. Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Diki hidayat
NIM : C1857201008
Program Studi : Sistem Informasi

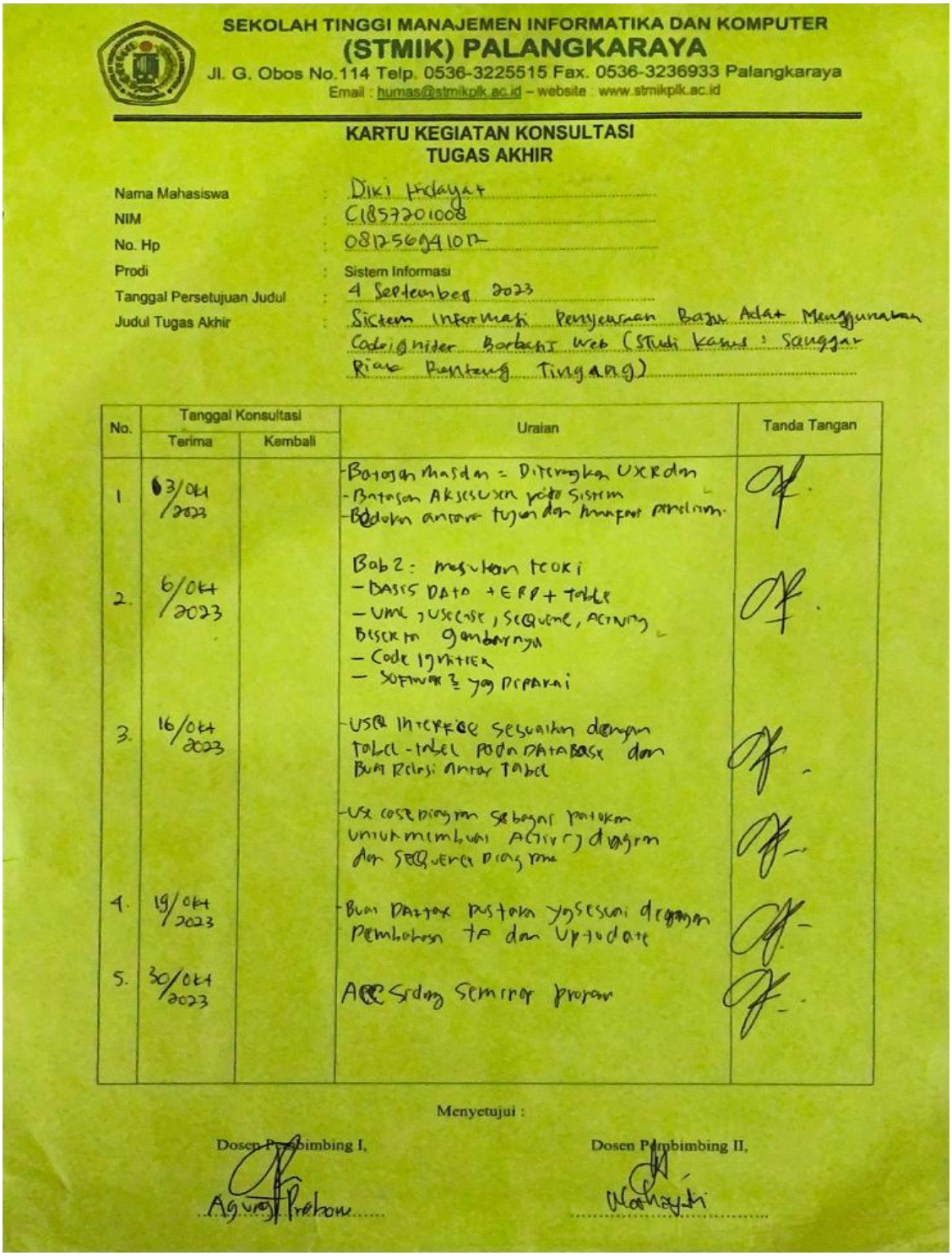
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin, 12 Desember	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Business menggunakan Metode CRM (Metode Relationship Management) Pada PT. Mantota Lestari Palangkaraya	Aurora Amelia Shafa Putri Cahya (C1957201097)	Hafiz Riyadli, M.kom	
2.	Selasa, 13 Desember	Analisis manajemen rantai pasok (Supply Chain management) Pemenuhan Pemesanan usaha pada "About Some thing Coffee"	Rabiatul Aulia (C1957201058)	Ferdiyani Haris, M.kom	
3.	Selasa, 13 Desember	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Service Handphone pada mandiri Celurar Palangkaraya berbasis web	Dayby arianto (C1657201019)	Hafiz Riyadli, M.kom	
4.	Rabu, 14 Desember	Sistem Informasi Penjualan makanan dan minuman di cafe bestie Berbasis web	Angga Tomas Andre (1957201082)	Hafiz Riyadli, M.kom	
5.	Rabu, 14 Desember	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Perpustakaan SMK Negri 2 Palangka Raya	Tri Reji Lestari (C1957201042)	Ferdiyani Haris, M.kom	

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

DIKI HIDAYAT

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Lampiran 6. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Diki Hidayat
NIM : C1857201008
No. Hp : 081256941012
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 4 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Menggunakan Codeigniter Berbasis Web (Studi kasus : Sanggar Riau Bantang Tinggang)

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	3/Okt/2023		- Batasan masalah = Ditengkan UX Rdan - Batasan Aksesuan pada Sistem - Bab satu antara tujuan dan manfaat penelitian.	
2.	6/Okt/2023		Bab 2 : masukan teori - Basis data + ERD + Table - UML ; Usecase, Sequence, Activity Beserta gambarnya - Code Igniter - Software yg dipakai	
3.	16/Okt/2023		- User Interface sesuaikan dengan tabel-tabel pada database dan buat relasi antar tabel - Use case diagram sebagai patokan untuk membuat Activity diagram dan Sequence diagram	
4.	19/Okt/2023		- Buat Daftar pustaka yg sesuai dengan pembahasan TA dan Up to date	
5.	30/Okt/2023		ACC Sidang Seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prakoso

Dosen Pembimbing II,

Wahyuti

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	DIKI HIDAYAT
NIM	:	C1857201008
No. Hp	:	081256941012
Prodi	:	Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul	:	4 September 2023
Judul Tugas Akhir	:	Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Menggunakan Codeigniter Berbasis Web (Studi kasus : Sanggar Riak Rentang Tingang)

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	20/10/2023		1. Perbaikin Ukuran Font pada Cover. 2. Perbaiken latar belang. jelaskan 3. Buku catatan dijelaskan untuk apa di latar belakang 4. Jelaskan lembaran excel wapa perbaiki batasan masalah Perbaiki Sistematika Penulisan 5. Perbaikan landasan teori 6. Ubah Penyusunan format Bab 3. pada Pedoman	
2.	1/11/2023		Perbaiki tulisan numbering 2. Perbaiki Ukuran Penulisan 3. Perbaiki Penomoran pada Bab 2 4. Perbaiki Penomoran Tabel 5. Perbaiki isian tabel relevan sesuai Pedoman 6. Perbaiki numbering bab 3 7. Masukkan teori tentang penelitian yg digunakan. 8. Pada bab 3 jelaskan tahapan penelitian 9. tambahkan Jadwal Penelitian	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prabowo

Dosen Pembimbing II,

Norhayati

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Diki Hidayat
NIM : C1857201008
No. Hp : 081256941012
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 1 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penggunaan Daya Listrik Menggunakan Codeigniter Berbasis Web (Studi kasus : Sanggar Riak Rentang Tingang)

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
3	24/11/23		1. Perbaikan daftar isi sesuai Pedoman 2. Perhatikan penulisan kata 3. Perbaiki penulisan kutipan 4. Tambahkan sumber gambar 5. Jelaskan secara spesifik data yg digunakan	
4.	25/11/23		1. Pada bagian analisis kebutuhan jelaskan secara rinci hardware dan software yg yg membuat program 2. Jelaskan hardware dan software yg digunakan yg menjalankan Program 3. Perbaiki jadwal penelitian 4. Lengkapi lampiran.	
5.	29/11/2023		acc Seminar.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Pebrianto

Dosen Pembimbing II,

Merhatjati

Lampiran 7. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama : DIKI HIDAYAT
Nim : C1857201008
Prodi : SISTEM INFORMASI
Objek Observasi : Sanggar Riak Renteng Tingang
Alamat : Jl. RTA Miliono Km. 3.5 No.142 RT.11 / RW.003

No	Materi Observasi	Ya	Tidak
1.	Masih secara manual atau Pihak Penyewaan itu Sendiri Mendatangi Ke lokasi Sanggar RRT untuk menyewa baju adat dan lainnya	√	
2.	Dalam Melakukan Penyewaan baju adat masih dilakukan secara tertulis di buku	√	

Mengetahui,
Mahasiswa Ybs,

DIKI HIDAYAT
NIM.C1857201008

Lampiran 8. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

1. Pewawancara

   Nama : DIKI HIDAYAT
   Nim : C1857201008
   Prodi : SISTEM INFORMASI

2. Narasumber

   Nama : HADHI SAPUTRA, SE., MM
   Jabatan : KETUA SANGGAR RIAK RENTENG TINGANG

3. Judul Tugas Akhir :
   Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Menggunakan *Codeigniter* Berbasis Web (Studi Kasus : Sanggar Riak Renteng Tingang)

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Narasumber
1	Apakah Sanggar Riak Renteng Tingang Sudah Menerapkan Sistem Informasi untuk Penyewaan Baju Adat Berbasis Web?	Sanggar RRT masih menerapkan penyewaan baju adat secara manual menggunakan buku penyewaan (Datang ke sanggar RRT)
2	Apakah Penyewaan Baju Adat disini Masih Secara Manual?	Masih, Karena seluruh penyewaaa masih dilakukan secara Tertulis.
3	Apakah Sanggar Riak Renteng Tingang bersedia mengembangkan sistem informasi berbasis web?	Sangat bersedia adanya teknologi informasi, Khususnya untuk Penyewaan baju adat pada Sanggar RRT sehingga dapat mempermudah untuk melakukan peyewaan baju adat dan lainnya secara online.

Mengetahui,
Ketua Sanggar RRT

HADHI SAPUTRA, SE., MM

Lampiran 9. Dokumentasi



Foto Kegiatan Wawancara Bersama Pegawai Sanggar RRT





Foto Kegiatan Observasi di Sanggar RRT




Rp. 3.000.00