ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenehui Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manejemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

SELSA INDAH SARI
NIM C1957201009
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenehui Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manejemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

SELSA INDAH SARI
NIM C1957201009
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan.

Dosen Pembimbing I,

Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Si
NIK. 195906071995102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Supriyono, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 04 Maret 2023

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom.,M.T ..... 
   Ketua

2. Ferdiyani Haris, M.Kom .....
   Sekretaris

3. Drs. Sartana, M.Si .....
   Anggota

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.4.1. Tujuan Penelitian 3
1.4.2. Manfaat Penelitian 3
1.5. Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1. Kanjian Teori 5
2.1.1. Teori Topik Penelitian 5
2.1.2. Teori Pemodelan 8
2.1.3. Teori Perangkat Lunak yg digunakan 9
2.1.4. Flowchart 9
2.1.5. DFD (*Definiton Flow Diagram*) 13
2.1.6. ERD (*Entity Diagram Relationship*) 15
2.2. Penelitian Terkait 17
BAB III METODE PENELITIAN 35
3.1. Tinjauan Umum 35
3.2. Jenis Penelitian 35
3.3. Desain Penelitian 35

3.4. Instrumen Penelitian 35
3.5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan 36
3.5.1. Teknik Analisis Data 36
3.5.2. Analisis Sistem Berjalan 36
3.5.3. Analisis Kelemahan Sistem Berjalan 36
3.5.4. Prosedur Pengumpulan Data 36
3.6. Analisis Kebutuhan 37
1.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem 37
3.7. Desain Sistem 38
3.7.1. Desain Antarmuka 38
3.7.2. Desain Sistem 72
3.7.3. Desain Basis Data 96
3.7.4. Desain Keamanan 101
3.8. Jadwal Penelitian 102
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 *Desain* Halaman *Login* 40
Gambar 3.2 *Desain Alert* Gagal *Login* 40
Gambar 3.3 *Desain* Halaman *Dashboard* Admin 41
Gambar 3.4 *Desain* Halaman Input Produk 42
Gambar 3.5 *Desain* Halaman Input Tarian 43
Gambar 3.6 *Desain* Halaman Data Produk 44
Gambar 3.7 *Desain* Halaman Data Tarian 45
Gambar 3.8 *Desain* Halaman Ubah Produk 46
Gambar 3.9 *Desain* Halaman Ubah Tarian 47
Gambar 3.10 *Desain Alert* Hapus Data 48
Gambar 3.11 *Desain* Halaman *Reservasi* Produk 49
Gambar 3.12 *Desain* Halaman *Reservasi* Tarian 50
Gambar 3.13 *Desain* Halaman Modal *Reservasi* Produk 51
Gambar 3.14 *Desain* Halaman Modal *Reservasi* Tarian 52
Gambar 3.15 *Desain* Halaman Cetak Laporan Daftar Produk 52
Gambar 3.16 *Desain* Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian 53
Gambar 3.17 *Desain* Halaman Cetak *Reservasi* Produk 54
Gambar 3.18 *Desain* Halaman Cetak *Reservasi* Tarian 54
Gambar 3.19 *Desain* Halaman Utama *(Landing Page)* 55
Gambar 3.20 *Desain* Halaman Daftar Sewa 56
Gambar 3.21 *Desain* Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian) 57
Gambar 3.22 *Desain* Halaman Daftar Sewa 58
Gambar 3.23 *Desain* Halaman Keranjang 59
Gambar 3.24 *Desain* Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian 60
Gambar 3.25 *Desain Alert Reservasi* Berhasil 61
Gambar 3.26 *Desain Alert* Pilih Tanggal *Reservasi* Berbeda 62
Gambar 3.27 *Desain Alert* Belum *Login* 63

Gambar 3.28 *Desain Alert* Belum Mendaftar 64
Gambar 3.29 *Desain* Halaman Cetak Kwitansi 64
Gambar 3.30 *Desain* Halaman Ubah *Profil* 65
Gambar 3.31 Tampilan *Home* (belum *login*) 66
Gambar 3.32 Tampilan Daftar 66
Gambar 3.33 Tampilan *Login* 67
Gambar 3.34 Tampilan *Home* (sudah *loggedin*) 67
Gambar 3.35 Tampilan Daftar Sewa 68
Gambar 3.36 Tampilan Keranjang 68
Gambar 3.37 Tampilan *Request* Tanggal Sewa 69
Gambar 3.38 Tampilan *Reservasi* Produk 69
Gambar 3.39 Tampilan *Reservasi* Tarian 70
Gambar 3.40 Tampilan *Reservasi* Berhasil 70
Gambar 3.41 Tampilan Histori *Reservasi* 71
Gambar 3.42 Tampilan *Profile* 71
Gambar 3.43 Tampilan Kwitansi Produk 72
Gambar 3.44 Tampilan Kwitansi Tarian 72
Gambar 3.45 Tampilan Bukti Transfer 73
Gambar 3.46 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 1 74
Gambar 3.47 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 2 75
Gambar 3.48 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 3 76
Gambar 3.49 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 4 77
Gambar 3.50 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 5 78
Gambar 3.51 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 6 78
Gambar 3.52 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 1 79
Gambar 3.53 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 2 80
Gambar 3.54 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 3 80
Gambar 3.55 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 4 81
Gambar 3.56 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 5 81

Gambar 3.57 *Diagram Context* Admin 82
Gambar 3.58 *Diagram Context* Pelanggan 83
Gambar 3.59 *DFD Admin* Level 1 85
Gambar 3.60 *DFD Admin* Level 2 Proses 1.2 87
Gambar 3.61 *DFD Admin* Level 3 Proses 1.3..... 88
Gambar 3.62 *DFD Admin* Level 4 Proses 1.4 90
Gambar 3.63 *DFD Admin* Level 5 Proses 1.5 91
Gambar 3.64 *DFD* Pelanggan Level 1..... 93
Gambar 3.65 *DFD* Pelanggan Level 2 Proses 1.6 95
Gambar 3.66 *ERD* Basis Data db_sanggar_antang_batuah 96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Direksi *Flowchart* 11
Tabel 2.2 Simbol Proses *Flowchart* 11
Tabel 2.3 Simbol I/O *Flowchart* 12
Tabel 2.4 Simbol Notasi *DFD* 14
Tabel 2.5 Simbol Notasi *ERD* 16
Tabel 2.6 Penelitian yang Relevan 17
Tabel 3.1 *Diagram Context* Admin 81
Tabel 3.2 *Diagram Context* Pelanggan 83
Tabel 3.3 *DFD Admin* Level 1 84
Tabel 3.4 *DFD Admin* Level 2 Proses 1.2 86
Tabel 3.5 *DFD Admin* Level 3 Proses 1.3 88
Tabel 3.6 *DFD Admin* Level 4 Proses 1.4 89
Tabel 3.7 *DFD Admin* Level 5 Proses 1.5 91
Tabel 3.8 *DFD* Pelanggan Level 1 92
Tabel 3.9 *DFD* Pelanggan Level 2 Proses 1.6 94
Tabel 3.10 tabel_*user* 96
Tabel 3.11 tabel_produk 96
Tabel 3.12 tabel_tarian 97
Tabel 3.13 tabel_pelanggan 97
Tabel 3.14 tabel_keranjang 98
Tabel 3.15 tabel_*reservasi*_produk 99
Tabel 3.16 tabel_*reservasi*_tarian 100
Tabel 3.17 Jadwal Penelitian 102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi Ketika Wawancara
Lampiran 9 Foto Ruang Gerak Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya
Lampiran 10 Foto Busana Tari Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya
Lampiran 11 Foto Pembukuan Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya
Lampiran 12 Sosial Media *(Instagram)* Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya
Lampiran 13 Lokasi Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya
Lampiran 14 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari pada kehidupan sekarang. Pada era ini penggunaan teknologi sendiri menjadi daya tarik suatu kemajuan Negara. Teknologi memberikan banyak sekali manfaat kepada Manusia dengan memudahkan urusan- urusan dalam kehidupan sehari- hari. Dalam menumbuhkan kebutuhan dan keinginan manusia secara modern, maka kita membutuhkan sebuah perangkat untuk mengakses sebuah informasi, salah satunya ialah computer. Dengan menggunakan computer dan memanfaatkan jaringan internet maka kita dapat mengakses informasi. Seorang pengusaha pasti membutuhkan *client* atau pelanggan untuk melancarkan usahanya. Namun untuk mendapatkan pelanggan ini tidaklah mudah. Salah satu cara yang efektif untuk menarik pelanggan adalah memanfaatkan internet.

Para pelaku bisnis pada umumnya masih menggunakan transaksi bisnis secara manual seperti datang langsung ke tempat usaha (tatap muka) ataupun masih melalui sebuah telepon seluler. Cara seperti ini kurang efektif, karena para konsumen pasti menginginkan suatu cara yang mudah untuk melakukan sebuah pemesanan. Oleh sebab itu pelaku bisnis harus mengubah pola pemasarannya. Dengan memanfaatkan internet kita bisa mengakses website dan bisa melakukan riset pemasaran serta berinteraksi langsung dengan pelanggan dengan cara mudah.

Pelanggan tidak perlu lagi melakukan transaksi secara langsung, pelanggan cukupmengakses website yang sudah di sediakan oleh pelaku bisnis.

Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya adalah salah satu usaha di bidang kesenian yang bergerak di bidang profit dan nonprofit. Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya menyediakan jasa pelatihan seni tari tradisional, musik tradisional, seni tari modern secara gratis maupun berbayar. Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya juga menerima pemesanan atau penyewaan

busana tari, busana etnik, dan busana pengantin adat; menerima pemesanan atau penyewaan property tari dan alat musik; menerima pembuatan koreografi tari, pembuatan musik dan bisa juga untuk mengisi di acara-acara seperti nikah adat, menerima tamu, dan acara-acara lainnya. Sistem pelayanan maupun pemesanan produk/jasa yang di tawarkan oleh Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya masih melalui social media berupa instagram dan whatsapp dimana masih memiliki kekurangan bagi para *client* yang ingin menggunakan pelayanan dari Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya, di karenakan Sanggar Antang Batuah Palangkaraya menggunakan social media hanya sebagai tempat promosi maka dari itu penulis ingin merancang sebuah *website* sistem informasi yang bertujuan untuk memudahkan *client* untuk mengatahui informasi-informasi yang ada pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya. Dengan adanya website ini di harapkan dapat membantu pemasaran pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya agar lebih berkembang.

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya dengan judul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web".**

1.2. Rumusal Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di ambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Menganalisis dan Merancang Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis *Web*?'.

1.3. Batasan Masalah

Agar tujuan pembahasannya lebih terarah dan tidak menyimpang jauh maka dalam penelitian ini penulis memberi batasan sebagai berikut :

1) Merancang sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
2) Data yang akan dijadikan objek penelitian adalah data yang digunakan oleh Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
3) Menganalisis dan merancang sistem informasi pada Sanggar Seni Antang

Batuah Palangkaraya hanya sampai pada tahap perancangan, tidak membangun aplikasi dan perangkat lunak.

4) Sistem informasi yang akan di rancang pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya di fokuskan pada profil, penyewaan/reservasi produk seni dan jasa penampilan tari dan pengelolaan data penyewaan yang ada pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
5) Terdapat 2 (dua) hak akses, yaitu admin dan pelanggan.

1.4. Tujuan dan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di harapkan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya Berbasis Web agar Sanggar Antang Batuah Palangka Raya berkeinginan membuat sebuah media sistem informasi penyewaan produk seni dan jasa sebagai sarana menyebarkan informasi sekaligus media penyewaan produk seni dan jasa Sanggar Antang Batuah Palangka Raya ke masyarakat luas yang mudah diakses.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

   Agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat saat masa perkuliahan, serta di susun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir.

b. Bagi STMIK Palangkaraya

   Sebagai penambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta sebagai bahan penelitian bagi penulis selanjutnya.

c. Bagi Sanggar Antang Batuah

   Diharapkan dengan adanya perancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web ini dapat dijadikan sebagai referensi apabila nantinya Sanggar Antang Batuah ingin membangun dan menggunakan sistem informasi sanggar.

Sehigga dapat memberikan kemudahan bagi para pengurus yang ada pada Sanggar Antang Batuah serta dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan mengembangkan sistem informasi penjualan melalui *website* yang dapat memberikan keuntungan pada pengguna dalam hal promosi.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 3 (tiga) bab yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TUJUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memechkan masalah-masalah yang di hadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan dari rancangan yang dilakukan seperti pencarian data, pembahasan, dan menjelaskan hasil temuan analisa dan sebagainya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dibuat, serta memberikan saran bagi para pengembang aplikasi/sistem selanjutnya guna menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi ini.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam penyusunan penelitian ini, ada beberapa landasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk mendukung pemahaman lebih lanjut mengenai hasil dari analisis yang akan dibahas pada bab berikutnya.

2.1.1 Teori Topik Penelitian

a. Analisis

Menurut Muntihana (2017:9), "Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan diafsirkan maknanya".

Menurut Sudjana (2016:27), "Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya."

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu yang kemudian di kelompokkan berdasarkan kriteria nya yang dapat diusulkan perbaikannya.

b. Perancangan

Menurut Syifaun Nafisah (2016:2), "Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang bentuk bagian alur sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem".

Menurut Nur dan Suyuti (2017:5), "Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun

suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menyusun atau memperbaiki beberapa elemen yang terpisah agar menjadi satu kesatuan utuh dan dapat berfungsi.

c. Sistem

Menurut Tata Sutabri (2016:7), "pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem "sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan kemudian diolah menjadi sebuah informasi".

Menurut Hutahean (2015:2), "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu".

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan bersama.

d. Informasi

Menurut Raymond McLeod (2018:2), "Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan akurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang".

Menurut Hutahaean (2015:9), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

e. Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2019:1), "Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Menurut Krismaji (2015:5), "Sistem informasi adalah caracara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mendukung fungsi operasional bersifat manajerial dalam suatu organisasi.

f. Sanggar Seni

Sanggar Seni adalah tempat atau wadah bagi manusia melakukan atau mempelajari suatu kesenian yang bertujuan untuk selalu menjaga kelestariannya di masyarakat. Dalam sanggar seni kita dapat mempelajari berbagai tarian, musik, vokal, teater, seni lukis, dan lain-lainnya (Amelia, 2013.hlm.7).

g. Website

menurut (Yuhefizar, 2016) menyatakan "Website adalah keseluruhan halamanhalaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung

informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan".

2.1.2 Teori Pemodelan

a. *Performance* (Analisis Kinerja)

PIECES Menurut Wukil Ragil (2010:17), metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES Analisis (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*). Analisis PIECES ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama.

Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efesiensi, pengendalian dan pelayanan. Paduan analisis ini dikenal dengan PIECES (*performance, Information, Ecenomic,Control, Effeciency, Service*).

b. *Performance* (Kinerja)

Kinerja adalah variabel pertama dalam metode analisi PIECES. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

c. *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benar-benar menpunyai nilai yang berguna.

d. *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ditingkatkan manfaatnya atau diturunkan biaya penyelenggarannya.

e. *Control* (Pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik dan kemampuan untuk mendeteksi kesalahan/kecurangan menjadi semakin baik pula.

f. *Efficiency* (efisiensi)

Menilai apakah prosedur saat ini masih saat dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efesiensi operasi dan harus lebih unggul dari pada sistem manual.

g. *Service* (Pelayanan)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas pelayanan.

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang digunakan

a. Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka yang berjalan di browser. Figma memberi semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat gambar vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping (Bracey, 2018).

b. EdrawMax

Edraw Max adalah aplikasi diagram berbasis vektor dengan contoh-contoh yang kaya dan template. Mudah untuk membuat diagram alur, began organisasi, proses bisnis, diagram UML, aliran kerja, struktur program diagram jaringan, grafik dan grafik, peta pikiran, peta directional dan diagram basis data.

2.1.4 Flowchart

Menurut Jogiyanto (2005), *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara

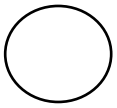
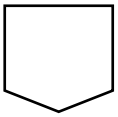
logika. Bagan alir program merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem.

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. *Flowchart* ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya *flowchart* urutan poses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram *(programmer)* menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahasa pemrograman. Dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer. Sehingga *flowchart* yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya.

Menurut Antonius Rachmat C (2010), pedoman dalam pembuatan *flowchart* adalah sebagai berikut:

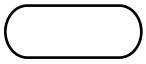
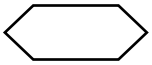
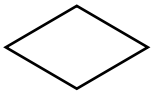
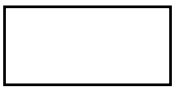
a. *Flowchart* digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
b. Kegiatan di dalam *flowchart* harus ditunjukan dengan jelas.
c. Harus ditunjukan dari mana kegiatan dimulai dan dimana akan berakhir.
d. Masing-masing kegiatan di dalam *flowchart* sebaiknya menggunakan suatu kata yang mewakili suatu pekerjaan.
e. Masing-masing kegiatan didalam *flowchart* harus didalam urutan yang tepat.
f. Kegiatan yang terpotong dan akan disambungkan ke tempat lain harus ditunjukan dengan jelas menggunakan simbol penghubung yang benar.
g. Gunakan simbol-simbol *flowchart* yang standar.

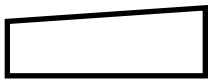
Tabel 2.1 Simbol Direksi *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		FlowLine	Menjelaskan arah aliran program.
2		One Page Connector	Menjelaskan penghubung bagian untuk langkah selanjutnya.
3		Off Page Connector	Menjelaskan penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.

Sumber: *https://www.zenflowchart.com/simbol-flowchart*

Tabel 2.2 Simbol Proses *Flowchart*

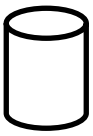
No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Terminal	Menjelaskan sebagai permulaan atau akhir program.
2		Predefined	Mejelaskan proses inisialisasi pembelian harga awal.
3		Decision	Menjelaskan kondisi tertentu yang memberikan dua pilihan (ya/tidak) untuk langkah selanjutnya.
4		Process	Menjelaskan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
5		Keying Operation	Menjelaskan segala jenis operasi yang diproses menggunakan menggunakan

No	Simbol	Nama	Fungsi
			mesin keyboard
6		Offline Storage	Menjelaskan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
7		Manual Input	Menjelasakan proses memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard
8		Manual	Menjelaskan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual)

Sumber: *https://www.zenflowchart.com/simbol-flowchart*

Tabel 2.3 Simbol I/O *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Input/Output	Menjelaskan menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
2		Punched Card	Menjelaskan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
3		Magnetic Tape	Menjelaskan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis

No	Simbol	Nama	Fungsi
4		Magnetic Disk	Simbol, menyatakan input berasal dari disk magnetis atau output disimpan ke disk magnetis
5		Document	Menjelaskan mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
6		Disk Storage	Menjelaskan input berasal dari dari disk atau output disimpan ke disk
7		Display	Menjelaskan mencetak keluaran dalam layar monitor

2.1.5 DFD (*Definiton Flow Diagram*)

Sebelum mengimplementasikan program, maka dilakukan pembuatan *Data Flow Diagram (DFD).* DFD adalah suatu grafik yang menjelaskan sebuah sistem dengan menggunakan bentuk-bentuk atau simbol untuk menggambarkan aliran data dari proses-proses yang saling berhubungan. DFD menggambarkan *input, process,* dan *output* yang terjadi dalam suatu sistem. DFD juga menggambarkan aliran data dalam sebuah sistem.

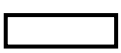
Dalam mendokumentasikan sebuah sistem. DFD mempunyai level-level mulai dari yang terkecil, yaitu level 0 atau sering disebut *context diagram. Context diagram* ini merupakan gambaran paling umum dari sistem, yang hanya memiliki satu proses saja untuk mewakili seluruh sistem. Semakin bertambahnya *level* dalam DFD akan semakin detail digambarkannya proses-proses yang ada pada sistem, tetapi yang boleh bertambah hanya proses dan *data flow* saja. Sedangkan untuk *data source,* jumlahnya hams tetap dengan yang ada pada *context diagram.* Khusus untuk *data store,* pada *context diagram*

masih belum digambarkan, akan tampak pada level 1 dan konsisten jumlahnya sampai pada level berikutnya (Elmasri & Navathe, 1994).

Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD terdiri dari 4 macam, yaitu: *process, dataflow, data store* dan *external entity.* Berikut uraian singkat mengenai 4 simbol tersebut.

a. *Process* adalah simbol yang mengubah suatu data dari suatu bentuk menjadi bentuk yang lain. Dengan kata lain, proses menerima masukan data dan mengeluarkan keluaran data lain yang telah diproses.
b. *Data flow* atau aliran data adalah aliran yang menunjukkan perpindahan data dari satu bagian ke bagian lain dalam suatu sistem. *Duta flow* dalam DFD digambarkan dengan tanda panah dan diberi keterangan di sampingnya yang menunjukkan data yang mengalir.
c. *Data storage* adalah tempat penyimpanan data dalam suatu sistem, baik secara manual maupun secara elektronik. Simpanan data digunakan jika suatu proses perlu menggunakan lagi data tersebut.
d. *Data source adalah* sumber data menunjukkan suatu organisasi atau perseorangan yang memasukkan data ke sistem. Sedangkan tujuan data menunjukkan suatu organisasi atau perseorangan yang menerima data yang dihasilkan oleh sistem. Sumber dan tujuan data mempunyai satu simbol yang sama.

Tabel 2.4 Simbol Notasi DFD

No	Nama	Notasi
1	*Process*	
2	*Data Storage*	
3	*Data Source*	
4	*Data Flow*	

Sumber: https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/455/jbptunikompp-gdl-afriscanim-22749-5-unikom_a-l.pdf

2.1.6 ERD (*Entity Diagram Relationship*)

ERD merupakan metode untuk merancang *database* secara sistematis yang berisi komponen-komponen. Himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut.

Sebuah komponen ERD tersusun atas tiga komponen, yaitu entitas, atribut, dan kerelasian antar entitas. Secara garis besar, entitas merupakan obyek dasar yang terlibat dalam sistem. Atribut berperan sebagai penjelas entitas, sedangkan kerelasian menunjukan hubungan yang terjadi di antara dua entitas (Silberschatz, dkk, 2001).

a. *Entity* adalah perwujudan dari suatu objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan satu dengan yang lain dan tidak saling bergantung (Elmasri, R & Navathe.S, 1994). *Entity* bisa berupa *environmental element*, *resource*, *transaction*, Ada 2 macam *entity*, yaitu:
   1) *Strong entity*, yaitu *entity* yang mempunyai atribut kunci untuk tiap individu didalamnya
   2) *Weak entity*, yaitu *entity* yang tidak mempunyai atribut kunci, sehingga harus dihubungkan dengan *strong entity*.
b. *Attribute* sering pula disebut sebagai properti (*property*), merupakan keterranga-keterangan yang terkait padasebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi sebagai penjelas pada sebuah sebuah entitas dalam basis data. Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut (Sutanta, 2004):
   1) Atribut dinyatakan dengan simbol elips
   2) Nama atribut di tuliskan dalam simbol elips
   3) Nama atribut berupa ka benda, tunggal
   4) Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas
   5) Atribut dapa tdihubungkan dengan entitas yang bersesuaian dengan menggunakan sebuah garis

c. *Relationship* menggambarkan hubungan antar *entity.* Untuk menghubungkan antar *entity* satu dengan lainnya dalam *database* dibutuhkan *entity ke (* Elmasri & Navathe, 1994). Ada beberapa macam hubungan yang terjadi antara 2 entity:

1) *One to One Relationship* merupakan hubungan antara satu *entity* dengan *entity* yang lain. Hubungan ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu *non-obligatory.* Yang *dimaksud* dengan *obligator* adalah bila semua anggota dari suatu *entity* harus berpartisipasi atau mempunyai hubungan dengan *entity* yang lain. Sedangkan *non-obligatory* adalah bila semua anggota *entity* tidak harus berpartisipasi dengan anggota *entity* yang lain.
2) *One to Many Relationship merupakan* hubungan dimana satu anggota ***entity*** mempunyai hubungan dengan beberapa anggota *entity* lain yang berbeda.
3) *Many to One Relationship meruapkan h*ubungan dimana beberapa anggota *entity* mempunyai hubungan dengan satu anggota *entity* lain yang berbeda.
   a) *Many to Many Relationship merupakan h*ubungan dimana beberapa *entity* mempunyai hubungan dengan beberapa anggota *entity* yang lain pada *entity* yang berbeda, jadi kedua pihak bias memiliki hubungan dengan lebih dari satu anggota *entity* yang lain. Hubungan ini dapat dibedakan menjadi hubungan *non-obligatory*.

Tabel 2.5 Simbol Notasi ERD

No	Nama	Simbol
1	*Entity*	
2	*Relationship*	
3	*Atribute*	

Sumber: https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/455/jbptunikompp-gdl-afriscanim-22749-5-unikom_a-l.pdf

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah tabel hasil-hasil penelitian (skripsi) sebelumnya terkait dengan acuan penelitian yang relevan dalam melakukan penelitian ini.

Tabel Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
1.	Mirga Krisma, Nilam Sari Rezki, Kurniati M. Asep Subandri (Tangerang, 2021)	Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Jasa Seni Dengan Metode Extreme Programming	PHP dan Mysql	1. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan setelah dilakukan pengujian sistem pemesanan jasa seni maka hasil yanag didapatkan sistem dapat dijalankan dengan	Penerapan sistem waktu yang akan dilakukan secara otomatis Pengembangan sistem pemesanan jasa seni yang berbasis website menjadi mobile.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				baik.	
Sumber: http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/1812/1601					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
2.	Teguh Ramadhan (Yogyakarta, 2020)	Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web (Studi Kasus: Sanggar Seni Lestari Budaya, Cilacap)	PHP dan Mysql	1. Sistem informasi penyewaan busana tari ini mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan tanpa harus dating langsung ke sanggar. Proses transaksi barang lebih mudah dilakukan, karena bisa dari jarak jauh selama masih bisa mengakses internet, khususnya yang bertempat tinggal di luar area cilacap. 2. Dengan adanya	Aplikasi penyewaan dapat mengirimkan konfirmasi pemesanan barang secara otomatis kepada pembeli. Untuk pengembangan berikutnya diharapkan adanya penelitian yang membuat sistem dalam bentuk aplikasi mobile. Karna sistem informasi yang dibuat hanya dikhususkan proses penyewaan dan pemesanan maka hendaknya

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				sistem informasi penyewaan busana tari pada sanggar seni lestari budaya ini, dapat mempermudah dalam pengecekan data busana sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam pencatatan laporan pemesanan busana tari.	ditambah lagi seperti pengiriman barang, perihal untung dan rugi beserta retur barang jika terjadi ketidakpuasan.
Sumber: http://eprints.uty.ac.id/6284/					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
3.	Muhammad Zul Andriansyah (Riau, 2020)	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Pada Suryani Salon Berbasis Web	PHP dan Mysql	1. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql maka website penyewaan baju dapat dirancang. 2. Dengan adanya website penyewaan baju ini dapat menambah wawasan tentang cara mudah untuk menyewa baju agar dapat lebih dikembangkan dan dipromosikan kepada	Dengan adanya website penyewaan baju ini dapat menambah wawasan tentang cara mudah untuk menyewa baju agar dapat lebih dikembangkan dan dipromosikan kepada masyarakat luas.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				masyarakat	
Sumber: https://onesearch.id/Record/IOS14188.article-1123					
4.	Asep Setiawan, IksalYanuarsyah (Bogor, 2019)	Sistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta Berbasis Web	PHP dan Mysql	1. Sistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta BerbasisWeb Gis ini dapat membantu menyediakan	Analisis dan PerancanganSistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta Berbasis

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
		Gis		informasi sewa alat dan pakaian di daerah jakarta. Membantu melengkapi denganfasilitas sewa alat dan bisa di dp terlebih dahulu.	Web Gis dapat digunakan untuk mengirim bukti pembayaran bulanan.
Sumber: https://prosiding.uika-bogor.ac.id/index.php/semnati/article/view/277					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
5.	M. Nur Alamsyah, Rusdiyanto (Lubuklinggau, 2019)	Aplikasi Jasa Pemesanan Jasa Kesenian Berbasis Web Mobile di Sanggar Seni Studio Lingga	Android Studio	1. Dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan Jasa Kesenian Berbasis Web Mobile, mempermudah customer dalam melakukan pemesanan tiket sehingga tidak mengharuskan kembali untuk para konsumen untuk menelepon atau bertatap muka secara langsung jika	Aplikasi Jasa Pemesanan Jasa Kesenian Berbasis WebMobile di Sanggar Seni Studio Linggadapat digunakan dengan *smartphone.*

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				inginmengetahui informasi yang di inginkan serta data pemesanan hanya berupa penulisan pada buku besar. 2. Dengan sistem informasi berbasis Web Mobile akan dapatmemudahkan masyarakat yang ingin melakukan pemesanan paket sekenian, karena sistem dapat secara langsung diakses di SmartPhone.	

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
Sumber: https://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/245					
6.	Elmi Yanti (Batusangkar, 2018)	Sistem Informasi Penyewaan Jasa Kesenian Berbasis Web Pada Sanggar Seni Lakon Gerak Minang (Lgm) Tanah Datar	PHP dan Mysql	1. Sistem Informasi Penyewaan Jasa Kesenian Berbasis Web Pada Sanggar Seni Lakon Gerak Minang Tanah Datar dapat membantu masyarakat atau pelanggan dalam melakukan transaksi penyewaan jasa kesenian secara online. 2. Sistem informasi ini dapat	Untuk menghasilkan tenagayang terampil perlu diadakan pelatihan terhadappengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaansistem yang telah dirancang

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				memperluas jangkauan penyewaan pada Sanggar Seni Lakon Gerak Minang.	
Sumber: https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/10871					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
7.	Mardhiyah Nas (Makassar, 2018)	Aplikasi Penyewaan Jasa Tari Pada Ukm Seni Dan Olahraga Politeknik NegeriUjung Pandang Berbasis Web	PHP dan Mysql	1.Pada proses kegiatan penelitian ini, telah dilakukan pembuatanaplikasi penyewaan jasa tari berbasis web. 2. Hasil penelitian menunjukkanbahwa user bisa langsung melakukan pemesanan penyewaan jasa tari dan pembelian produk yang tersedia pada web UKM Senior.	Sistem yang telah dibuat ini masih mempunyai kekurangan, yaitu belum adanya sistem pembayarandan masih bersifat COD.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
Sumber: http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/779					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
8.	Luanarista F Ternida (Kendari, 2018)	Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat Berbasis Web Sanggar Studio 28 Kendari	PHP dan Mysql	1. Sistem yang dibuat telah mampu menangani transaksi penyewaan pakaian adat di Sanggar Studio 28 karena sistem berbasis online. 2. Informasi yang disajikan di aplikasi ini efektif dan efisien, Informasi yang disajikan adalah informasi yang berkaitan dengan anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian pakaian adat.	Secara keseluruhan system yang dibangun telah mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengguna sistem informasi sanggar studio 28.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
Sumber: http://repository.unissula.ac.id/13438/					
9.	Andi Taufik, Ermawati (Bogor, 2017)	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor	PHP dan Mysql	1. Sistem informasi pemesanan pementasan ini mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke sanggar. 2. Dengan adanya sistem informasi pemesanan pementasanpada sanggar seni getar	Sistem yang telah dibuat inimasih mempunyai kekurangan, yaitu belum adanya sistem pembayaran melalui ebanking dan internet banking yangterhubung otomatis dengan sistem informasi pemesanan pementasan.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				pakuan ini.	
Sumber: https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/2812					

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
10.	Dhita Noviyanti (Bandung, 2017)	Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Busana Tari Pada Evoy Production	PHP dan Mysql	1. Pencatatan data sewa, data penjualan, serta data produksi sudah terkomputerisasi sehingga memudahkan untuk melakukan perhitungan dari data tersebut. 2. Konsumen dapat memilih busana yang diinginkan, sehingga tidak lagi mendapatkan busana lain yang diluar keinginan. 3. Kegiatan transaksi	Website ini dapat dikembangkan kembali untuk semua bidang pada perusahaan Evoy Production. Selain melalui transfer via ATM, proses pembayaran dapat dilakukan dengan fasilitas internet banking. Dalam website ini dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan fitur keluhan atau fitur

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				untuk penyewaan, penjualan serta produksi di perusahaan Evoy Production sudah terkomputerisasi secara online. 4. Memudahkan transaksi penyewaan, penjualan dan produksi pada perusahaan Evoy Production	permintaan konsumen untuk busana yang akan di sewa atau dielinya.
Sumber: https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=363121					

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya adalah sebuah tempat kesenian seni tari khas Kalimantan Tengah yang berdiri sejak tahun 1996 hingga sekarang. Yang di ketuai oleh ibu Christiana P. Handuran Berlokasi di Jalan Antang No. 26 Kelurahan Palangka Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Perbedaannya dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin menemukan fakta.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web ini sebagai berikut:

a. Studi lapangan/observasi, yaitu mengadakan pengamatan langsung di Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya guna mendapatkan data yang valid.
b. Studi wawancara, yaitu berdialog atau bertanya secara langsung kepada Ketua Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
c. Studi kepustakaan, yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil informasi dari literatur, buku referensi, serta informasi dari internet untuk menunjang penelitian ini.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan

3.5.1 Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut.

Analisis dalam perancangan sistem informasi perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan- hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat disusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan.

3.5.2 Analisis Sistem Berjalan

Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu dilakukan analisis sistem yang telah berjalan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang akan diusulkan. Sistem yang sedang berjalan saat ini di sangg#ar seni antang batuah untuk pemesanan paket masih melalui whatsapp dari nomor yang tertera di instagram *S*anggar Seni Antang Batuah Palangkaraya dan untuk kejelasan detail paket jasa masih ditanyakan secara manual di instagram, whatsapp dengan Admin.

3.5.3 Analisis Kelemahan Sistem Berjalan

Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, pengendalian, dan pelayanan. Paduan analisis inidikenal dengan PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Effeciency, Services). Dari analisis ini akan didapatkan masalah utama dengan jelas dan lebih spesifik. Sehingga nantinya dapat diberikan beberapa usulan yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik.

3.5.4 Prosedur Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian yakni pada Sanggar

Seni Antang Batuah Palangkaraya untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem yang ada disana

b. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku – buku yang ada di perpustakaan sebagai bahan referensi. Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan – bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau Tanya jawab langsung dengan narasumber, yakni manager atau karyawan yang memiliki informasi dari tempat penelitian. Untuk pengumpulan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan – permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.

d. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto – foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

3.6 Analisa Kebutuhan

3.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang akan didapat dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pencacatan langsung dengan sumber data atau pemilik Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya yaitu sebagai berikut:

1) Profil
2) Produk Seni dan Tarian
3) Reservasi (penyewaan)
4) Daftar yang di sewa (jadwal)

b. Kebutuhan Perangkat Lunak
   1) Figma
   2) EdrawMax
c. Pengguna Sistem
   1) Admin adalah aktor yang memiliki akses penuh terhadap *system* yang ada atau orang yag mempunyai hak sepenuhnya untuk mengelola data.
   2) Pelanggan adalah aktor yang memiliki hak untuk melihat informasi dan memesan jadwal penampilan tari.

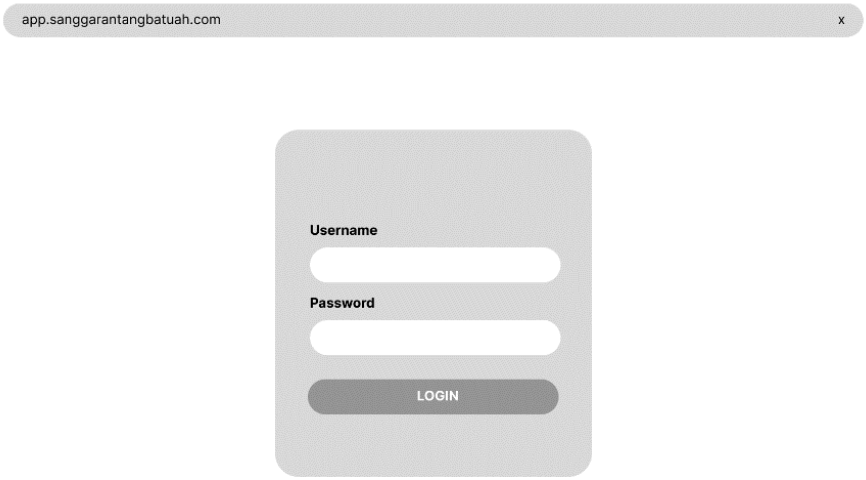
3.7 Desain Sistem

3.7.1 Desain Antarmuka

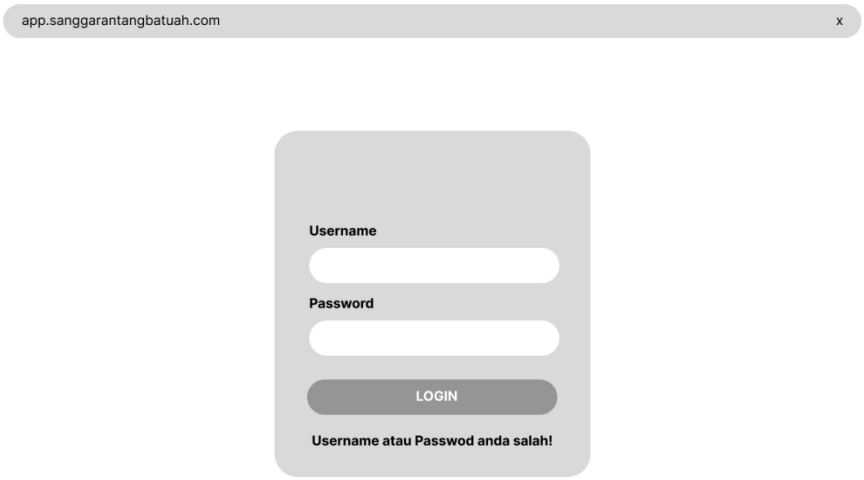
Pada tahapan ini akan diterapkan rancangan desain antarmuka atau *interface* pada halaman-halaman yang ada pada sistem. Adapun rancangan desain i*nterface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Antarmuka Website
   1) Halaman *Login*

      Desain antarmuka halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.1. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *login* ketika diakses. Skenario dalam halaman *login* ini ketika diakses, yaitu (1) mengisi terlebih dahulu *username* dan *password* ke dalam *form* inputan. Jika *form* inputan telah di isi maka selanjutnya klik button "Login" untuk masuk ke akun. Selanjutnya ada beberapa kondisi dalam pengisian *form* login, yaitu (2) jika *username* dan *password* yang diinputkan diisi dengan benar maka akan tampil ke halaman *dahsboard*. (3) jika inputan *username* atau *password* yang diisi tidak sesuai maka akan tampil "*Username* atau *Password* anda salah" seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.1 Desain Halaman *Login*

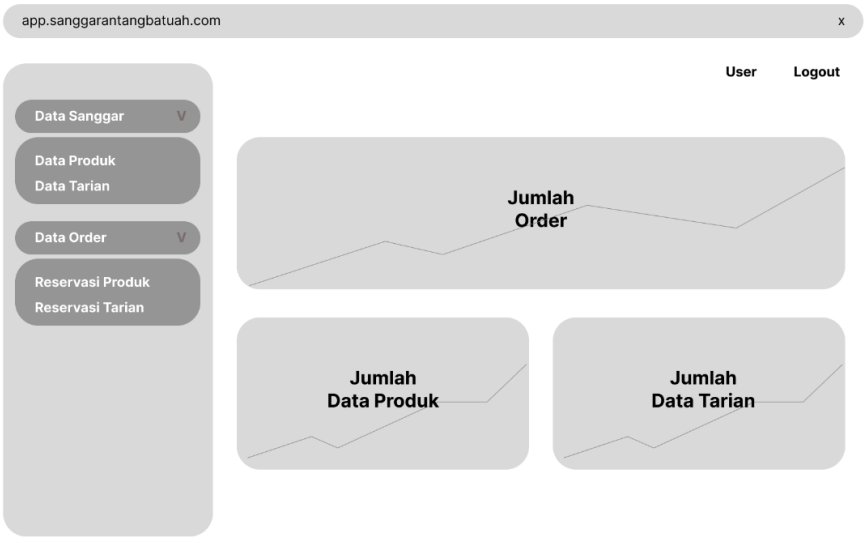


Gambar 3.2 Desain *Alert* Gagal *Login*

2) Halaman *Dashboard Admin*

Desain antarmuka halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 3.3. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *dashboard* ketika diakses. Skenario dalam halaman *dashboard* ini, yaitu terdapat pengelolaan data seperti data produk, data

tarian, data orderan produk dan data orderan tarian. Sedangkan pada tampilan awal pada halaman *dashboard* terdapat informasi grafik dari jumlah produk yang telah di *upload*, info grafik data orderan produk yang masuk, info grafik data orderan tarian yang masuk, *navigasi user* dan *navigasi logout*.



Gambar 3.3 Desain Halaman *Dashboard* Admin

3) Halaman Input Produk

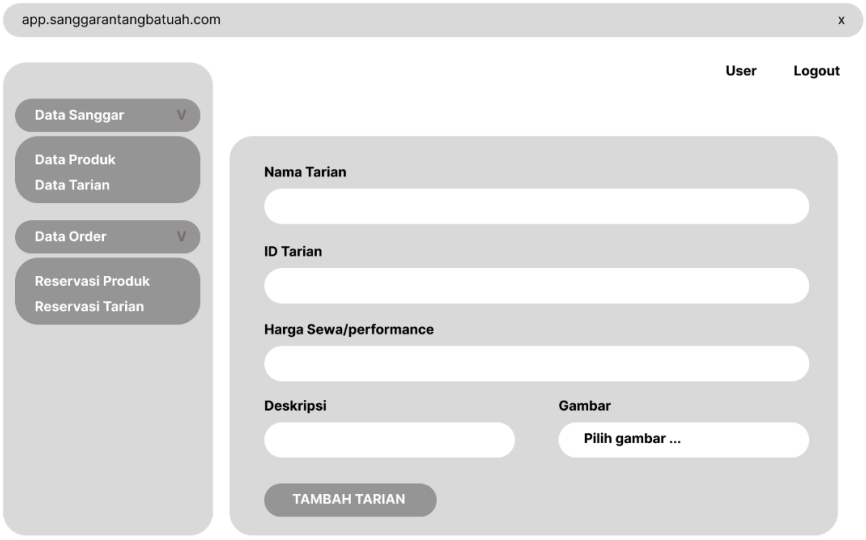
Desain antarmuka halaman input produk dapat dilihat pada Gambar 3.4. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman input baru data produk ketika diakses. Skenario dalam halaman input produk ini, yaitu terdapat penginputan data produk berdasarkan kategori produk. Sedangkan pada *form* penginputan produk terdapat *form* inputan Nama Produk, ID Produk, Harga Sewa per hari, Jumlah Produk, Kategori Produk, Despkripsi Produk, *form upload* Gambar Produk dan *button* “Tambah Produk”.



Gambar 3.4 Desain Halaman Input Produk

4) Halaman Input Tarian

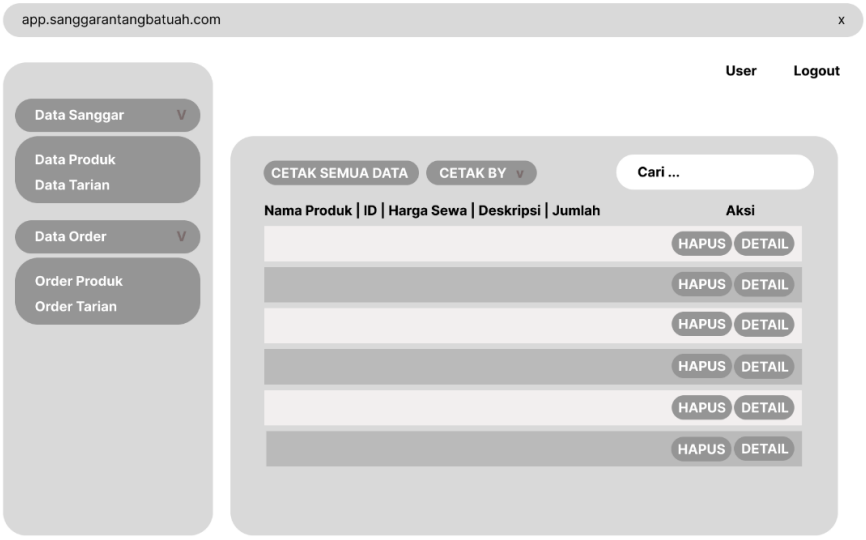
Desain antarmuka halaman Input Tarian dapat dilihat pada Gambar 3.5. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman input baru data tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat penginputan data tarian. Sedangkan pada form penginputan tarian terdapat form inputan Nama Tarian, ID Tarian, Harga Sewa (per *performance*), Despkripsi Tarian, *form upload* Gambar Tarian dan *button* Tambah Tarian.



Gambar 3.5 Desain Halaman Input Tarian

5) Halaman Data Produk

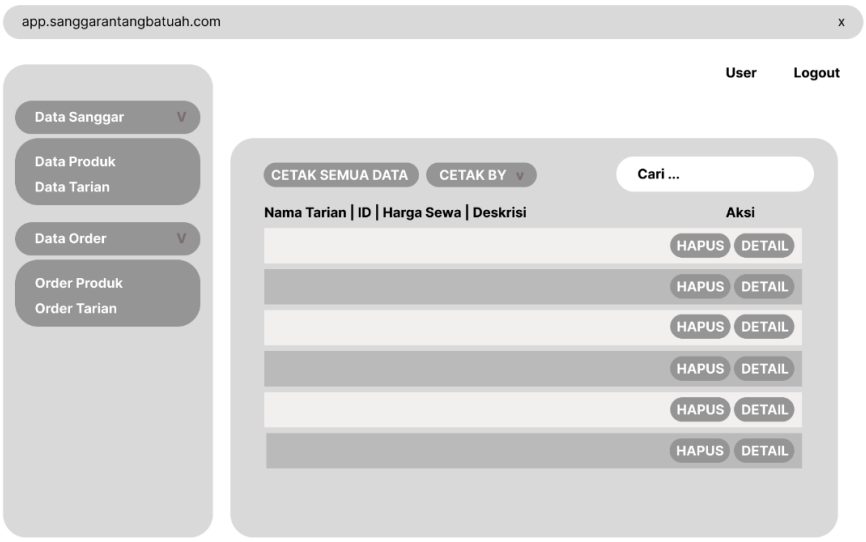
Desain antarmuka halaman data produk dapat dilihat pada Gambar 3.6. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman data produk ketika diakses. Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail, menghapus, mencari dan mencetak produk. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data produk, *button* "Detail Produk", *button* "Hapus Produk", *form* pencarian data produk, opsi mencetak data produk dan opsi mencetak data produk berdasarkan kategori.



Gambar 3.6 Desain Halaman Data Produk

6) Halaman Data Tarian

Desain antarmuka halaman data tarian dapat dilihat pada Gambar 3.7. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman data tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail, menghapus, mencari dan mencetak tarian. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data tarian, *button* "Detail Tarian", *button* "Hapus Tarian", *form* pencarian data tarian, opsi mencetak data tarian dan opsi mencetak data tarian berdasarkan kategori.



Gambar 3.7 Desain Halaman Data Tarian

7) Halaman Ubah Produk

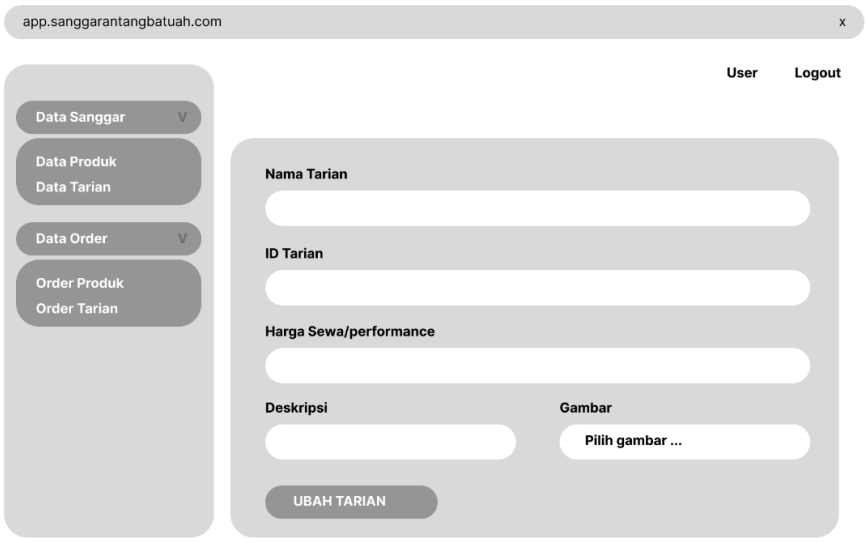
Desain antarmuka halaman ubah produk dapat dilihat pada Gambar 3.8. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ubah produk ketika diakses. Skenario dalam halaman ubah produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail dan mengubah data produk. Sedangkan pada *form* penginputan produk terdapat *form* inputan Nama Produk, ID Produk, Harga Sewa per hari, Jumlah Produk, Kategori Produk, Despkripsi Produk, *form* upload Gambar Produk dan *button* “Ubah Produk”.



Gambar 3.8 Desain Halaman Ubah Produk

8) Halaman Ubah Tarian

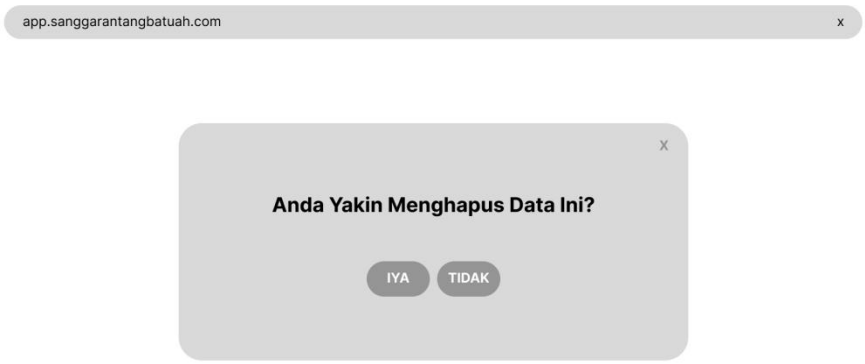
Desain antarmuka halaman ubah tarian dapat dilihat pada Gambar 3.9. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ubah tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman ubah tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail dan mengubah data tarian. Sedangkan pada *form* penginputan tarian terdapat *form* inputan Nama Tarian, ID Tarian, Harga Sewa per performance, Despkripsi Tarian, *form upload* Gambar Tarian dan *button* "Ubah Tarian".



Gambar 3.9 Desain Halaman Ubah Tarian

9) *Alert* Hapus Data

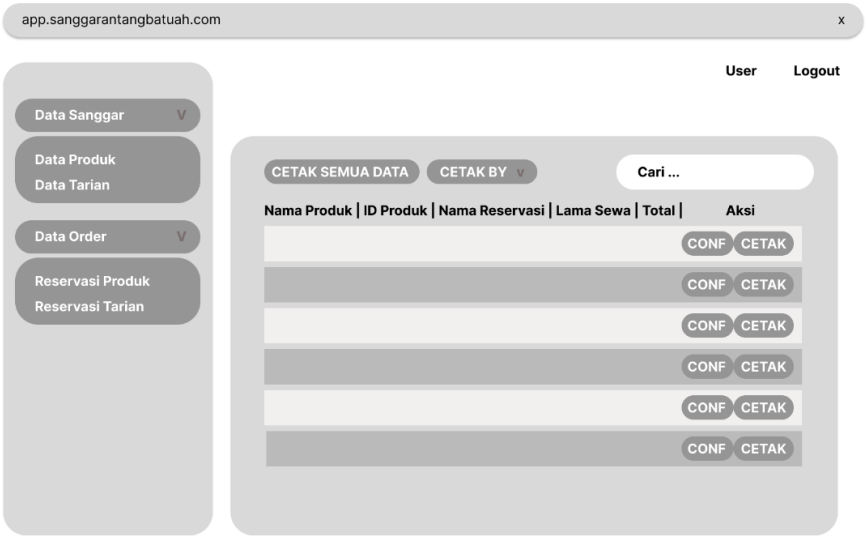
Desain antarmuka *alert* hapus data dapat dilihat pada Gambar 3.10. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* hapus data untuk data produk dan tarian ketika *button* "Hapus" pada tabel data produk dan data tarian di klik. Skenario dalam *alert* hapus ini, yaitu terdapat *button* "Iya" untuk melanjutkan menghapus data serta *button* "Tidak" untuk membatalkan penghapusan data produk. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Apakah anda yakin menghapus data ini!", *button* "Iya" dan *button* "Tidak".



Gambar 3.10 Desain *Alert* Hapus Data

10) Halaman Reservasi Produk

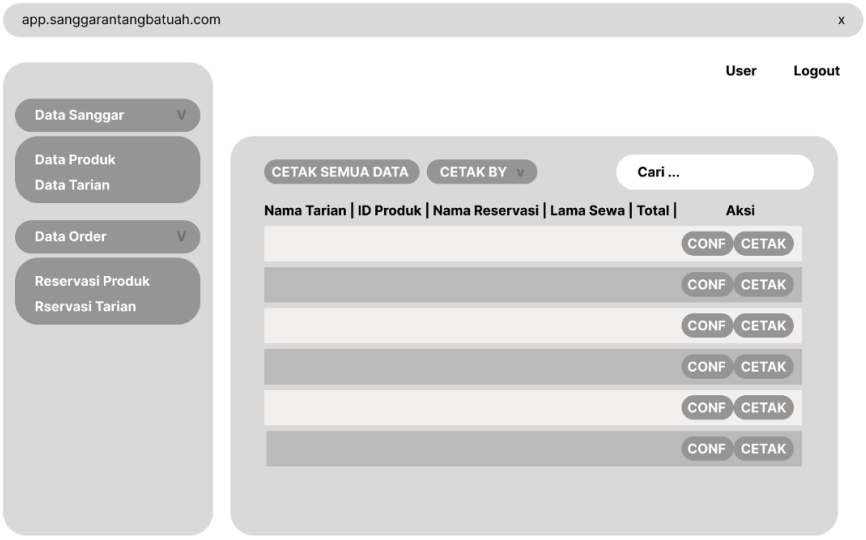
Desain antarmuka halaman reservasi produk dapat dilihat pada Gambar 3.11. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman reservasi produk ketika diakses. Skenario dalam halaman reservasi produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi sewa, mencari dan mencetak reservasi produk. Untuk *button* "Confirm" memiliki kondisi dimana ada 2 keadaan yaitu "Confirm" dan "Confirmed", jika "Confirmed" maka status reservasi masih berlangsung atau sudah melakukan sewa. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data resevasi produk, *button* "Confirm", *button* "Cetak", *form* pencarian, opsi mencetak data reservasi dan opsi mencetak data reservasi berdasarkan kategori.



Gambar 3.11 Desain Halaman Reservasi Produk

11) Halaman Reservasi Tarian

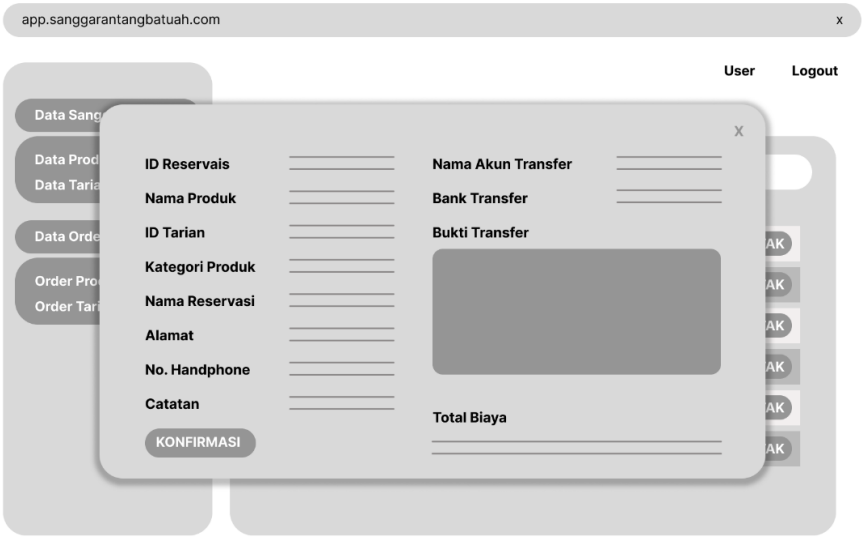
Desain antarmuka halaman reservasi tarian dapat dilihat pada Gambar 3.12. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman reservasi tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman reservasi tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi sewa, mencari dan mencetak reservasi tarian. Untuk *button* "Confirm" memiliki kondisi dimana ada 2 keadaan yaitu "Confirm" dan "Confirmed", jika "Confirmed" maka status reservasi masih berlangsung atau sudah melakukan sewa. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data resevasi tarian, *button* "Confirm", *button* "Cetak", *form* pencarian, opsi mencetak data reservasi dan opsi mencetak data reservasi berdasarkan kategori.



Gambar 3.12 Desain Halaman Reservasi Tarian

12) Halaman *Modal* Konfirmasi Produk

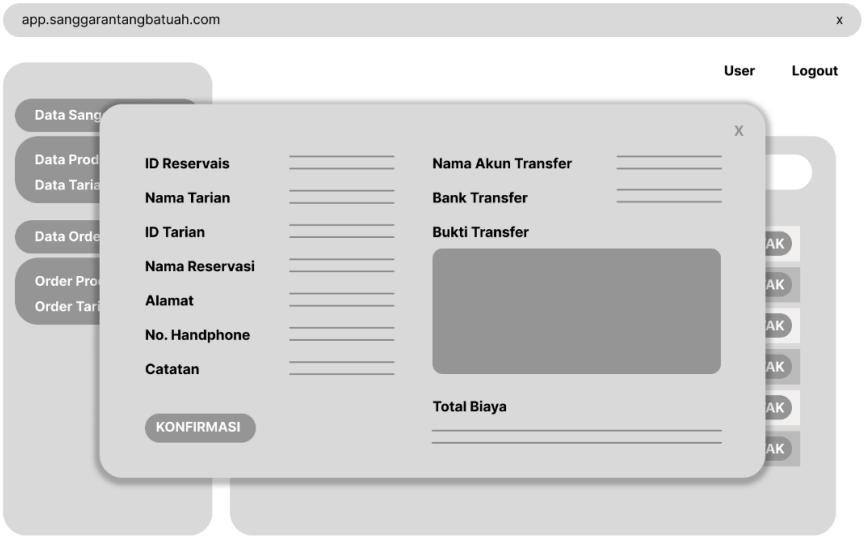
Desain antarmuka halaman *modal* konfirmasi reservasi produk dapat dilihat pada Gambar 3.13. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman modal konfirmasi reservasi produk ketika *button* "Confirm" pada tabel reservasi produk di klik. Skenario dalam halaman modal konfirmasi reservasi produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi setiap reservasi produk yang masuk dengan tujuan agar produk atau tarian sudah. Sedangkan pada *form modal* terdapat data berupa ID Reservasi, Nama Produk, ID Produk, Kategori Produk, Nama Reservasi, Alamat, No. Handphone, Nama Akun Transfer, Bank Transfer, Foto Bukti Transfer, Total Biaya dan Catatan Reservasi.



Gambar 3.13 Desain Halaman Modal Reservasi Produk

13) Halaman *Modal* Konfirmasi Tarian

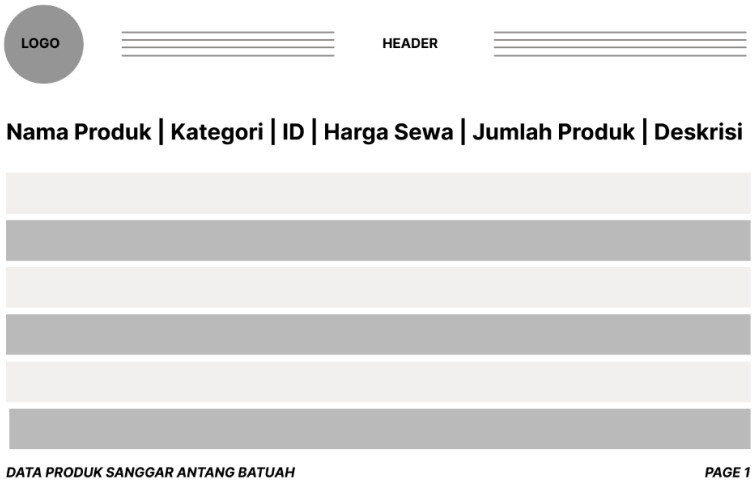
Desain antarmuka halaman *modal* konfirmasi reservasi tarian dapat dilihat pada Gambar 3.14. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman modal konfirmasi reservasi tarian ketika *button* "Confirm" pada tabel reservasi tarian di klik. Skenario dalam halaman *modal* konfirmasi reservasi tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi setiap reservasi tarian yang masuk. Sedangkan pada tampilan *button* "Konfirmasi" untuk melakukan konfirmasi terhadap reservasi pelanggan.



Gambar 3.14 Desain Halaman Modal Reservasi Tarian

14) Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

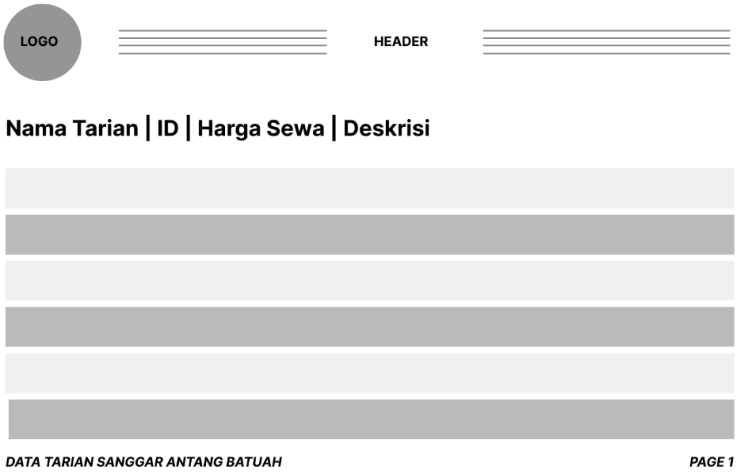
Desain antarmuka halaman cetak laporan daftar produk dapat dilihat pada Gambar 3.15. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak laporan daftar produk ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.15 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

15) Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

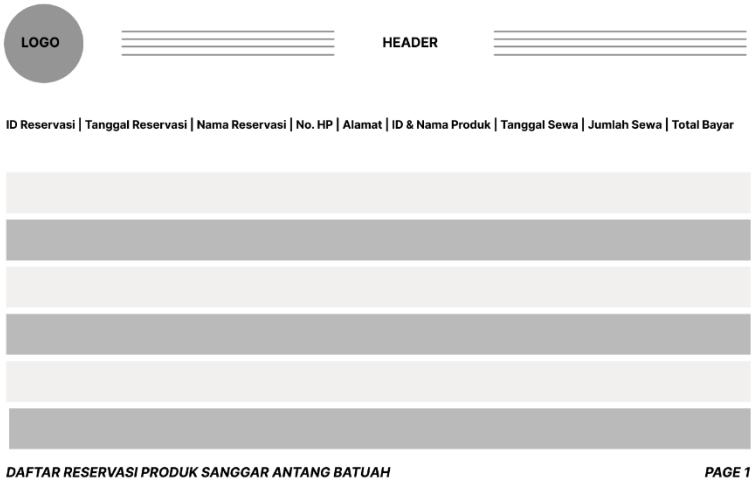
Desain antarmuka halaman cetak laporan daftar tarian dapat dilihat pada Gambar 3.16. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak laporan daftar tarian ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.16 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

16) Halaman Cetak Reservasi Produk

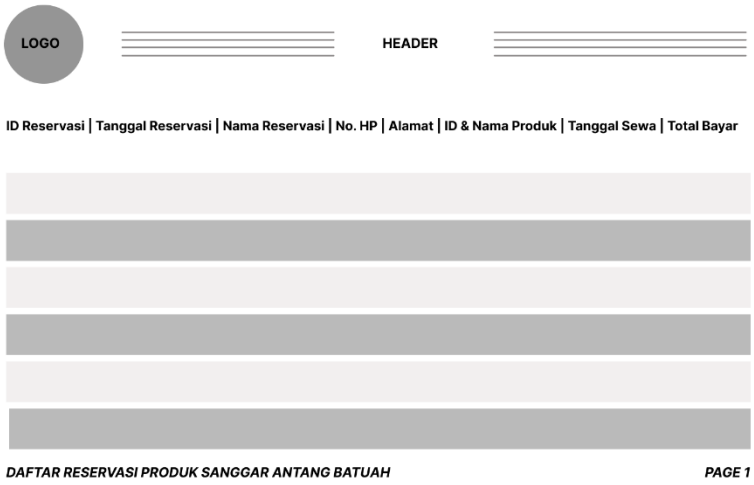
Desain antarmuka halaman cetak reservasi produk dapat dilihat pada Gambar 3.17. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak reservasi produk ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.17 Desain Halaman Cetak Reservasi Produk

17) Halaman Cetak Reservasi Tarian

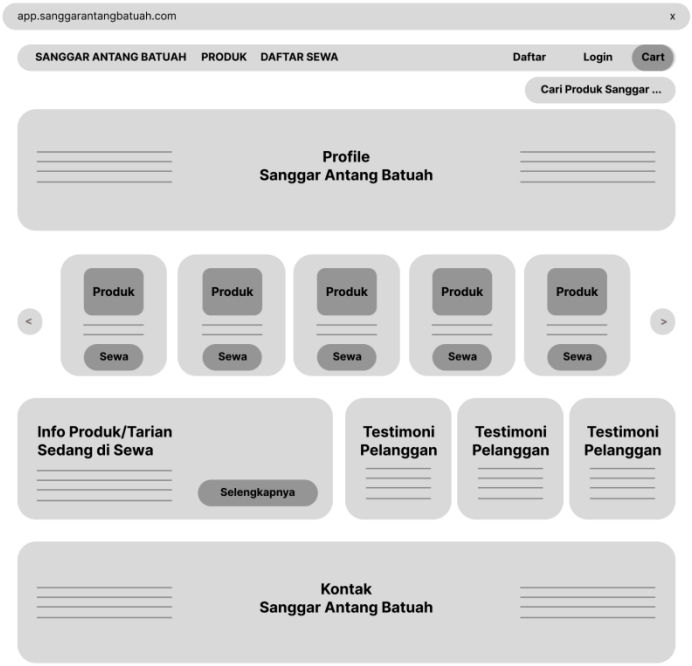
Desain antarmuka halaman Cetak Reservasi Produk dapat dilihat pada Gambar 3.18. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak reservasi tarian ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.18 Desain Halaman Cetak Reservasi Tarian

18) Halaman Utama (*Landing Page*)

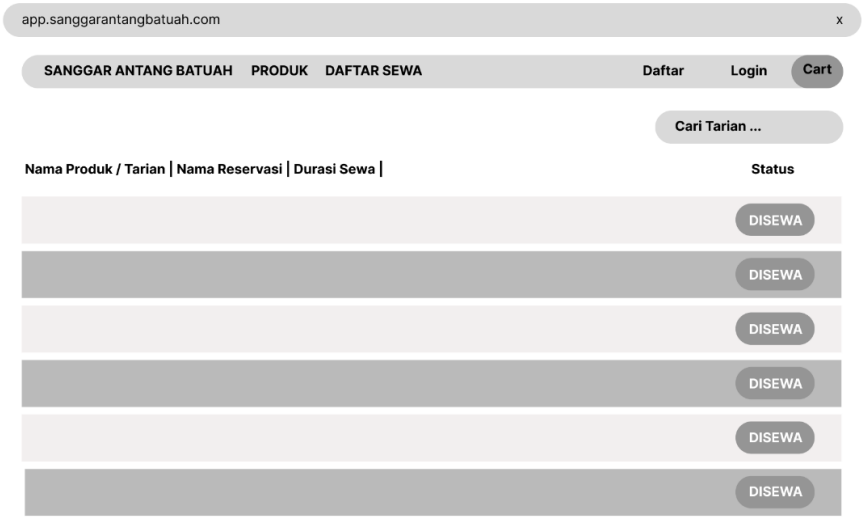
Desain antarmuka halaman *landing page* dapat dilihat pada Gambar 3.19. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *landing page* ketika diakses. Skenario dalam halaman *landing page* ini, yaitu pelanggan dapat profil, produk, testimoni, sekilas daftar produk atau tarian yang sedang di sewa, melihat info kontak serta dapat melakukan pencarian data produk atau tarian. Sedangkan untuk tampilan halaman terdapat bagian *header* sebagai tempat navigasi *Home* (Sanggar Antang Batuah), navigasi produk, navigasi daftar sewa, navigasi daftar, navigasi *login*, navigasi keranjang reservasi dan *form* pencarian produk atau tarian. Pada bagian *banner* terdapat Profil Tentang Sanggar Antang Batuah. Pada bagian bawah *banner* terdapat *slider* item-item produk dan tarian. Pada bagian bawah *slider* terdapat *card* "Info Produk Sedang di Sewa" dan *card* testimonial pelanggang. Sedangkan bagian *footer* terdapat info Kontak Sanggar Antang Batuah.



Gambar 3.19 Desain Halaman Utama (*Landing Page*)

19) Halaman Pencarian Produk/Tarian

Desain antarmuka halaman pencarian produk/tarian dapat dilihat pada Gambar 3.20. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman produk atau tarian ketika dicari. Skenario dalam halaman pencarian produk/tarian ini, yaitu ketika data produk atau tarian ditemukan maka hasilnya seperti gambar 3.21. Sedangkan pada tampilan terdapat *button* "Kembali" untuk kembali ke halaman sebelumnya.

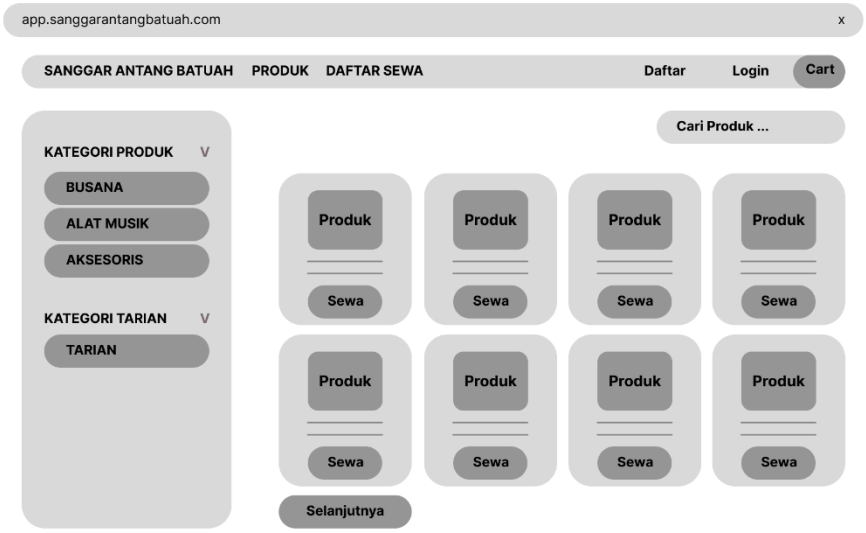


Gambar 3.20 Desain Halaman Daftar Sewa

20) Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

Desain antarmuka halaman produk dapat dilihat pada Gambar 3.21. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman produk ketika diakses. Skenario dalam halaman produk ini, yaitu pengguna dapat melihat item-item produk atau tarian yang disewakan, melakukan sewa produk atau tarian, serta dapat melakukan pencarian produk atau tarian. Adapun untuk *button* "Sewa" ketika di klik memiliki beberapa kondisi diantaranya (1) item produk atau tarian akan masuk ke navigasi keranjang, (2) jika belum *login* maka tampil

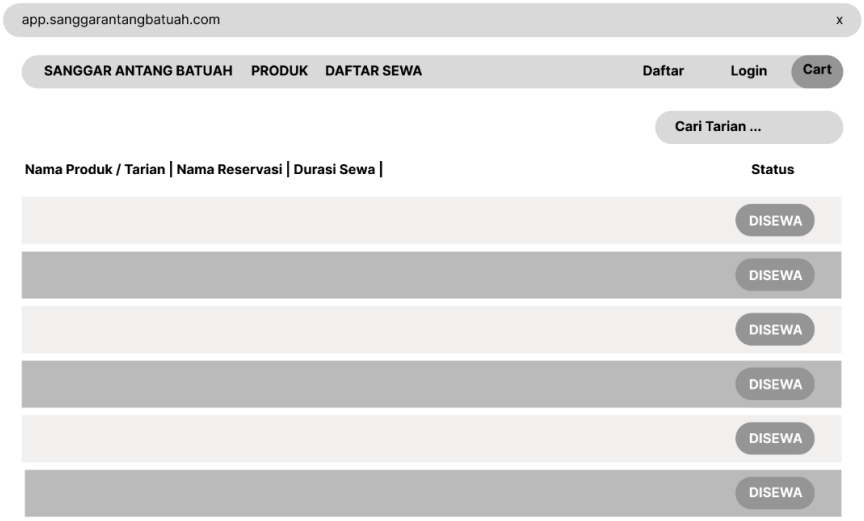
alert seperti Gambar 3.27 dan (3) jika belum terdaftar maka akan tampil *alert* seperti Gambar 3.28. Sedangkan pada tampilan terdapat sidebar sebagai menu navigasi kategori produk, *form* pencarian produk dan *main* menu item-item produk dan tarian. Pada *main* menu produk dan tarian terdapat *card* sebagai *highlight* item dari data produk dan tarian yang disewakan yang terdiri dari Gambar Produk, Deskripsi Produk dan *button* "Sewa".



Gambar 3.21 Desain Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

21) Halaman Daftar Sewa (Jadwal Produk/Tarian disewa)

Desain antarmuka halaman daftar sewa dapat dilihat pada Gambar 3.22. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman produk ketika diakses. Skenario dalam halaman produk ini, yaitu pengguna dapat melihat antrian reservasi produk dan tarian yang sedang disewakan dan dapat melakukan pencarian data produk dan tarian yang sedang disewakan. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data reservasi produk dan tarian yang sedang disewakan, status reservasi dan *form* pencarian produk dan tarian yang sedang disewakan.

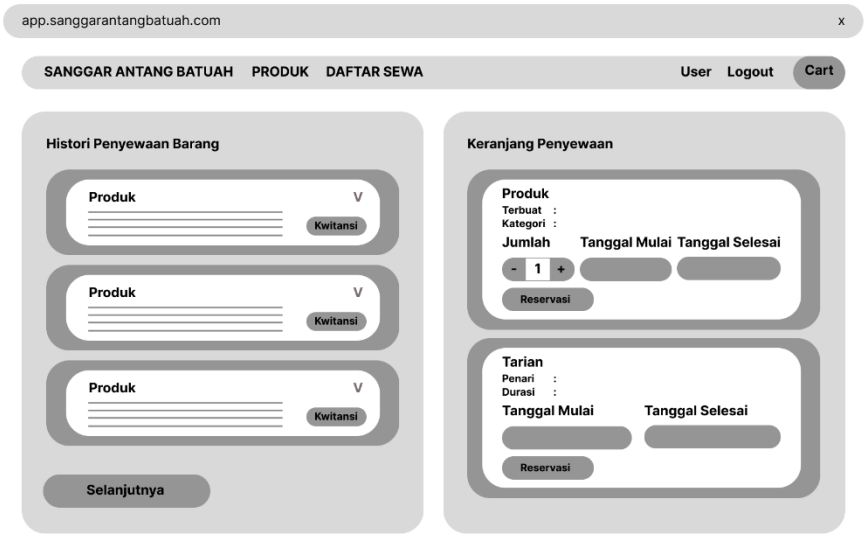


Gambar 3.22 Desain Halaman Daftar Sewa

22) Halaman Keranjang

Desain antarmuka halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 3.23. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman keranjang ketika diakses. Skenario pada halaman keranjang ini, yaitu pelanggan dapat melihat daftar riwayat reservasi dan daftar produk atau tarian yang akan disewa. Dalam Riawayat Reservasi terdapat fitur untuk mencetak kwitansi setiap item reservasi yang sudah dilakukan serta terdapat *button* "Selanjutnya" yang digunakan untuk melihat lebih banyak riwayat reservasi. Untuk Keranjang Reservasi pada item produk pelanggan bisa menambah dan mengurai jumlah produk yang akan disewa serta mengatur tanggal awal dan tanggal selesai sewa. Adapun untuk item tarian hanya terdapat opsi untuk mengatur tanggal awal dan tanggal selesai sewa tarian. Untuk *form* inputan tanggal awal dan tanggal selesai sewa memiliki kondisi dimana jika tanggal sewa produk atau tarian bertabrakan dengan jadwal sewa pada produk atau tarian yang sama maka akan tampil *alert* pemberitahuan seperti Gambar 3.18. Sedangkan untuk tampilan terdapat navigasi user, navigasi *logout*, *card*

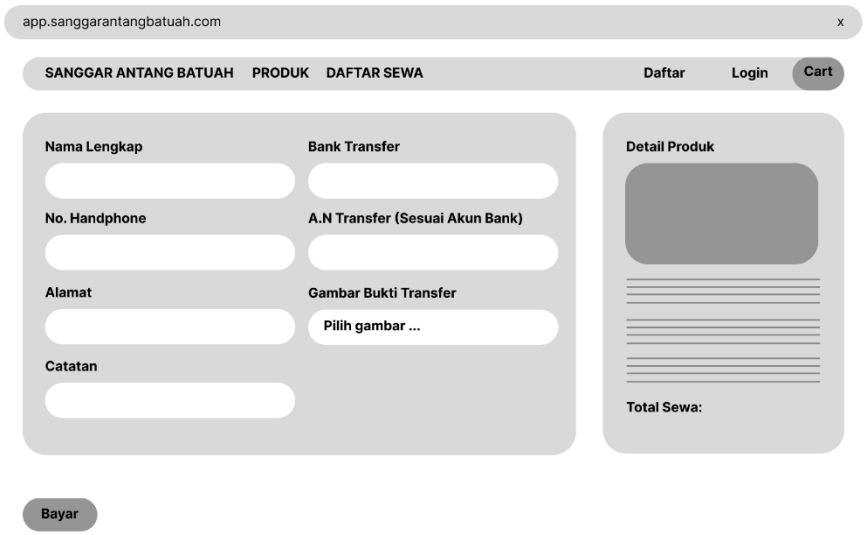
riwayat penyewaan beserta *button* “Selanjutnya” dan *card* keranjang. Untuk navigasi user dan navigasi *logout* akan tampil jika pelanggan telah *login* ke akun.



Gambar 3.23 Desain Halaman Keranjang

23) Halaman Bayar Reservasi Produk/Tarian

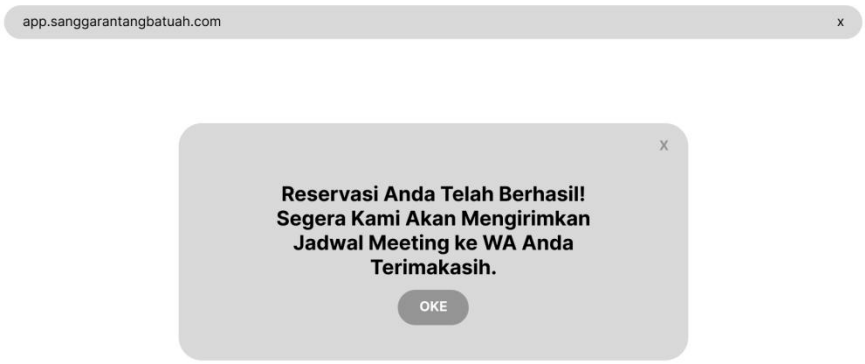
Desain antarmuka halaman bayar reservasi produk atau tarian dapat dilihat pada Gambar 3.24. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman bayar reservasi produk atau tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman bayar reservasi produk atau tarian ini, yaitu pelanggan melengkapi data seperti Nama Lengkap, No. Handphone, Alamat, Bank Transfer, A.N Transfer, Gambar Bukti Transfer, serta Catatan Reservasi untuk melakukan pembayaran sewa produk atau tarian. Sedangkan pada tampilan terdapat *button* “Bayar” untuk melakukan reservasi produk atau tarian yang akan di sewa.



Gambar 3.24 Desain Halaman Bayar Reservasi Produk/Tarian

24) *Alert* Reservasi Berhasil

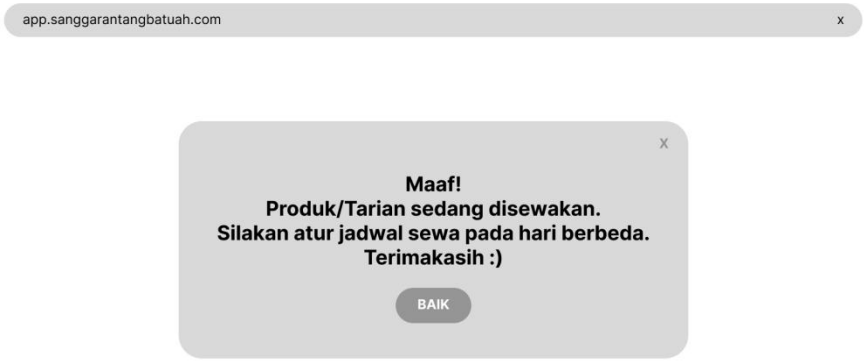
Desain antarmuka *alert* reservasi berhasil dapat dilihat pada Gambar 3.25. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* berhasil untuk data produk dan tarian *button* "Sewa" pada saat reservasi di klik. Skenario dalam *alert* reservasi berhasil, yaitu terdapat *button* "OKE" untuk menutup *alert*. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Segera Kami Akan Mengirimkan. Jadwal Meeting ke WA Anda. Terimakasih!" dan *button* "OKE".



Gambar 3.25 Desain *Alert* Reservasi Berhasil

25) *Alert Request* Tanggal Reservasi

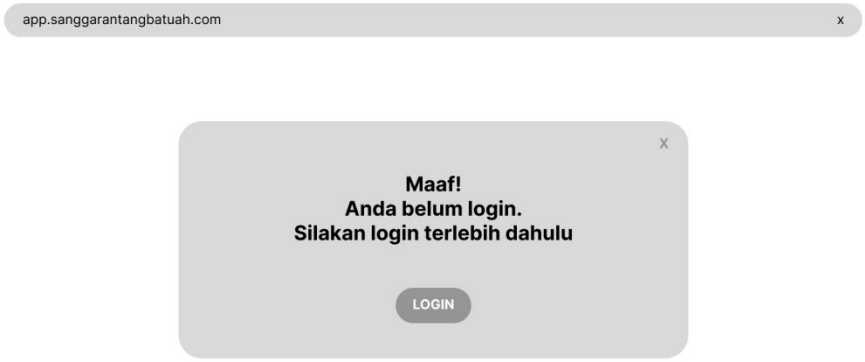
Desain antarmuka *alert request* tanggal reservasi dapat dilihat pada Gambar 3.26. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert request* tanggal reservasi untuk item produk dan item tarian ketika *form* tanggal awal sewa dan tanggal selesai sewa yang diatur sama dengan daftar produk atau tarian yang sudah disewa. Skenario dalam *alert request* tanggal reservasi ini, yaitu terdapat *button* "Baik" untuk melanjutkan kembali ke inputan reservasi. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Maaf! Produk/Tarian sedang disewakan. Silakan atur jadwal sewa pada hari berbeda. Terimakasih!" dan *button* "Baik".



Gambar 3.26 Desain *Alert* Pilih Tanggal Reservasi Berbeda

26) *Alert* Belum *Login*

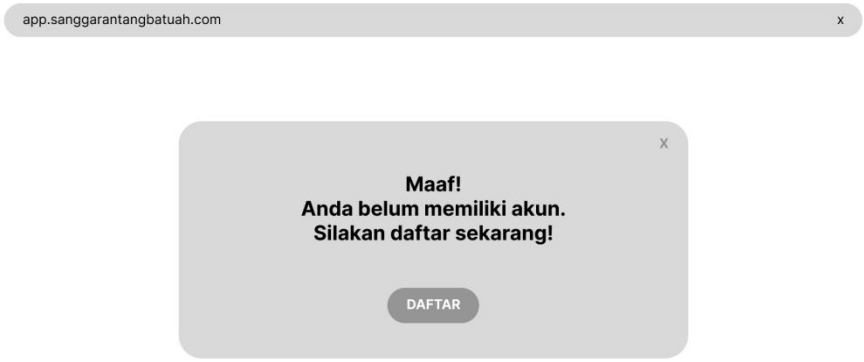
Desain antarmuka *alert* belum *login* dapat dilihat pada Gambar 3.27. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* belum login untuk reservasi produk dan tarian ketika *button* "Sewa" di klik. Skenario dalam *alert* belum *login* ini, yaitu terdapat *button* "Login" untuk mengarah ke halaman *login*. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Maaf!" Anda belum login. Silakan login terlebih dahulu" dan *button* "Login".



Gambar 3.27 Desain *Alert* Belum Login

27) *Alert* Belum Mendaftar

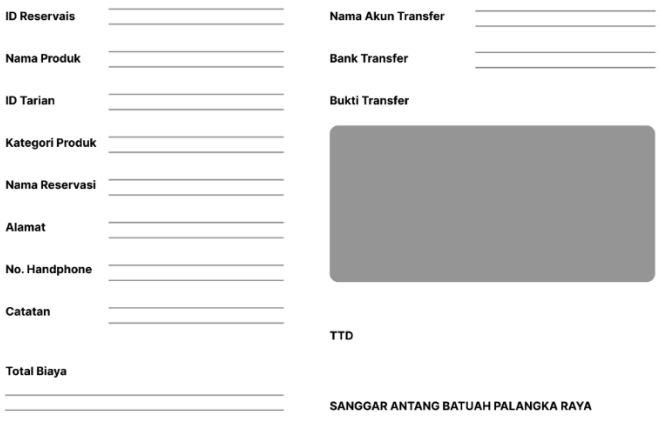
Desain antarmuka *alert* belum mendaftar dapat dilihat pada Gambar 3.28. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* belum mendaftar untuk reservasi produk dan tarian ketika *button* "Sewa" di klik. Skenario dalam *alert* belum login ini, yaitu terdapat *button* "Daftar" untuk mendaftar sebuah akun pelanggan. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Maaf!" Anda belum memiliki akun. Silakan daftar sekarang" dan *button* "Daftar".



Gambar 3.28 Desain *Alert* Belum Mendaftar

28) Halaman Cetak Kwitansi

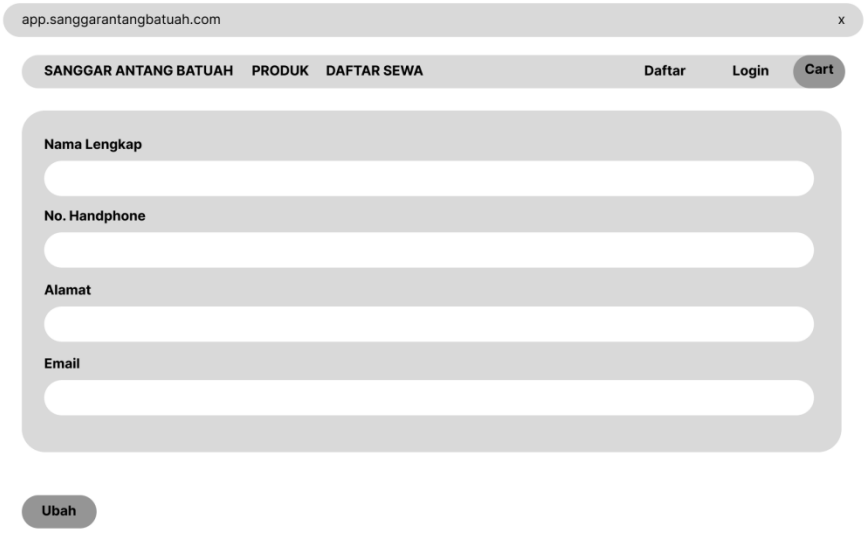
Desain antarmuka halaman cetak kwitansi dapat dilihat pada Gambar 3.29. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak kwitasi ketika *button* "Kwitansi" pada Pengguna dan *button "Confirm"* pada Admin di klik.



Gambar 3.29 Desain Halaman Cetak Kwitansi

29) Halaman Ubah *User*

Desain antarmuka halaman ubah user dapat dilihat pada Gambar 3.30. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ubah user ketika di akses. Skenario dalam halaman ubah user ini, yaitu pelanggan dapat mengubah data profil seperti Nama Lengkap, No. *Handphone*, Alamat dan Email. Sedangkan pada tampilan terdapat *button* "Ubah" untuk mengubah data profil.

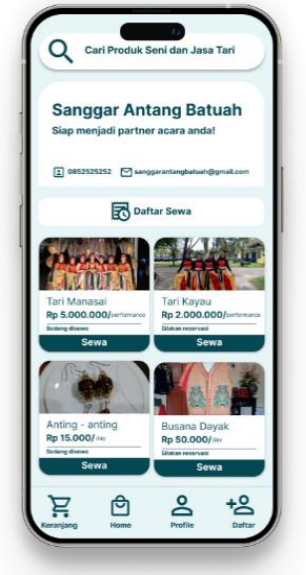


Gambar 3.30 Desain Halaman Ubah Profil

b. Antarmuka Web Mobile/*Mobile App*

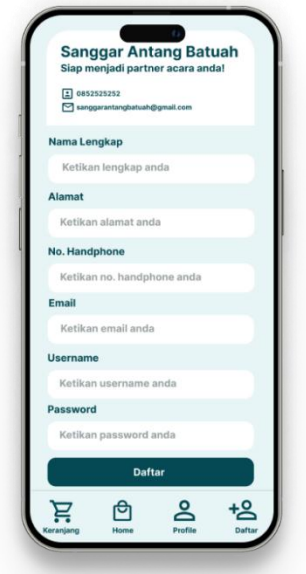
Pada desain *mobile app* ini yang dirancang hanya desain *interface* pelanggan. Adapun skenario dari proses bisnis pelanggan dengan sistem sama seperti skenario proses bisnis pada desain antarmuka website. Berikut rancangan desain *mobile app* Sanggar Antang Batuah:

1) Tampilan *Home* (belum *login*)



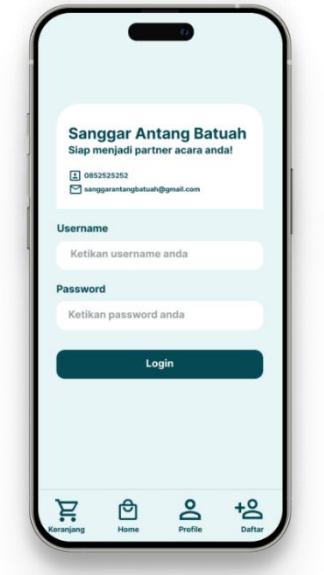
Gambar 3.31 Tampilan *Home* (belum *login*)

2) Tampilan Daftar (Daftar Akun)



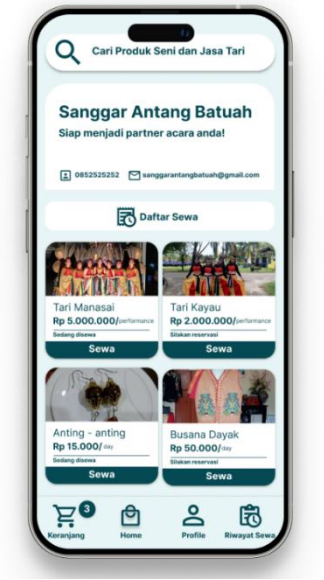
Gambar 3.32 Tampilan Daftar

3) Tampilan *Login*



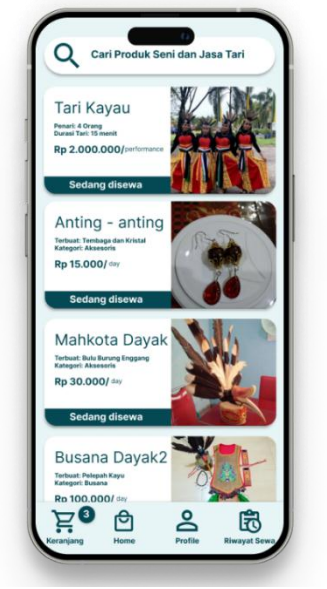
Gambar 3.33 Tampilan *Login*

4) Tampilan *Home* (sudah *loggedin*)



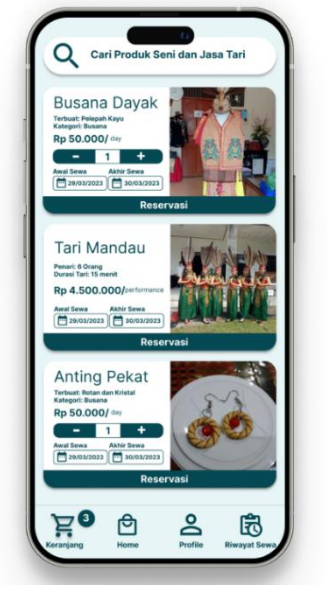
Gambar 3.34 Tampilan *Home* (sudah *loggedin*)

5) Tampilan Dafta Sewa (jadwal produk/tarian yg disewa)



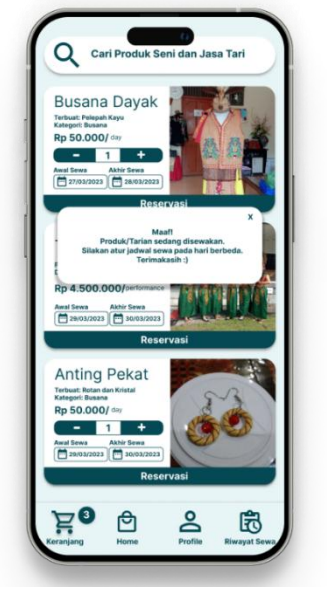
Gambar 3.35 Tampilan Daftar Sewa

6) Tampilan Keranjang



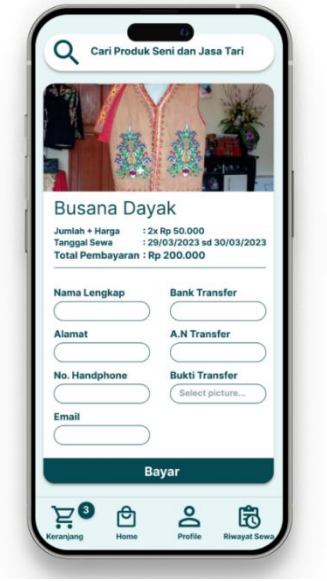
Gambar 3.36 Tampilan Keranjang

7) Tampilan *Request* Tanggal Sewa



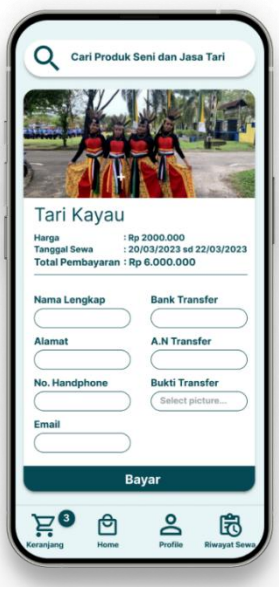
Gambar 3.37 Tampilan *Request* Tanggal Sewa

8) Tampilan Reservasi Produk



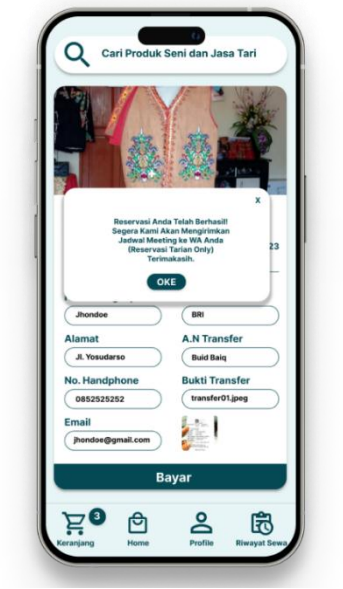
Gambar 3.38 Tampilan Reservasi Produk

9) Tampilan Reservasi Tarian



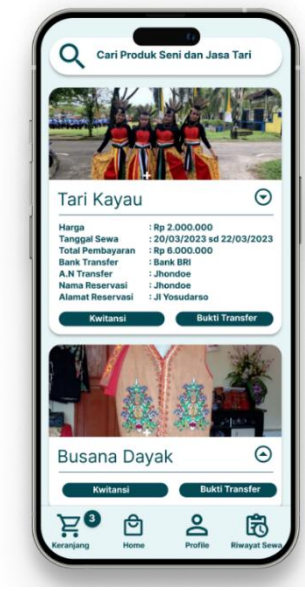
Gambar 3.39 Tampilan Reservasi Tarian

10) Tampilan Reservasi Berhasil



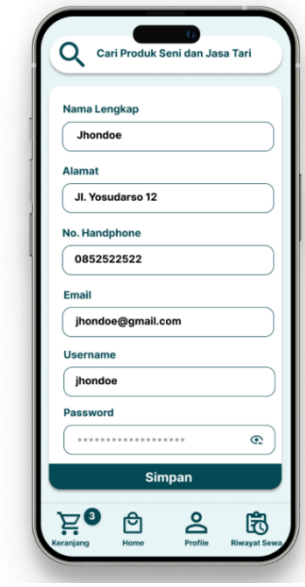
Gambar 3.40 Tampilan Reservasi Berhasil

11) Tampilan Histori Reservasi



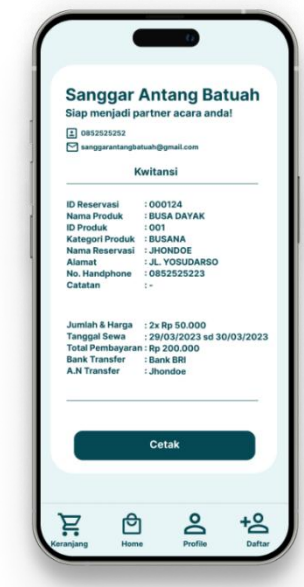
Gambar 3.41 Tampilan Histori Reserbasi

12) Tampilan *Profile*



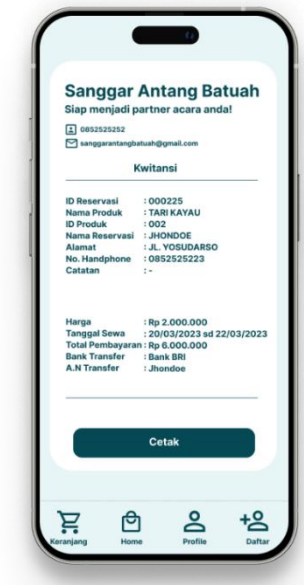
Gambar 3.42 Tampilan *Profile*

13) Tampilan Kwitansi Produk



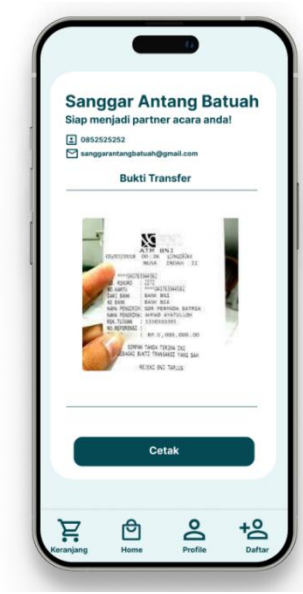
Gambar 3.43 Tampilan Kwitansi Produk

14) Tampilan Kwitansi Tarian



Gambar 3.44 Tampilan Kwitansi Tarian

15) Tampilan Bukti Transfer



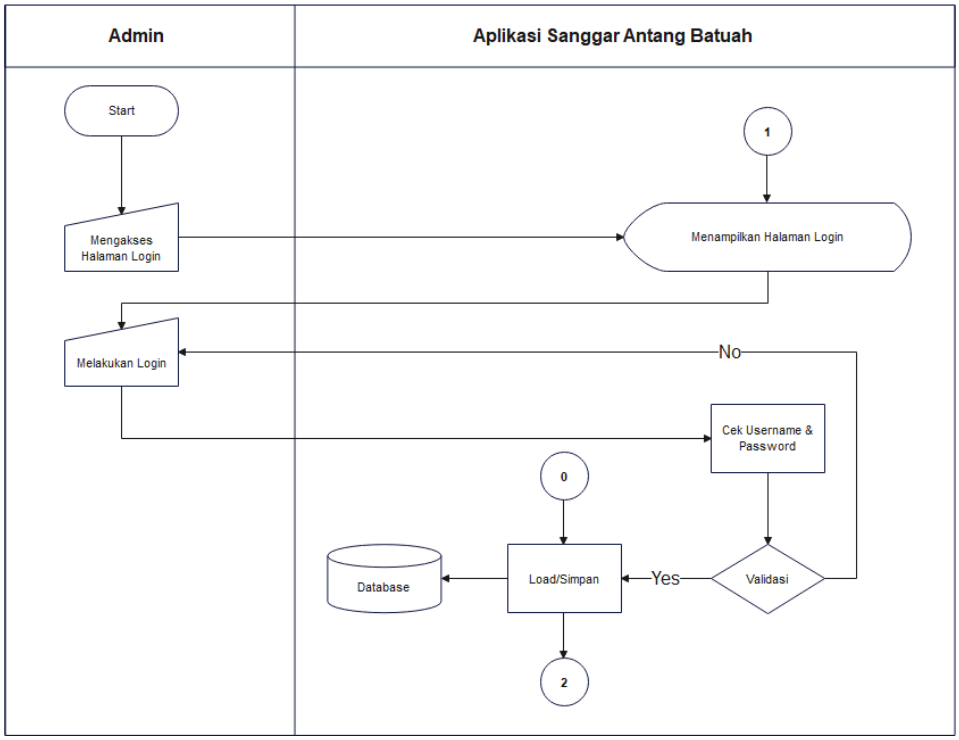
Gambar 3.45 Tampilan Bukti Transfer

3.7.2 Desain Sistem

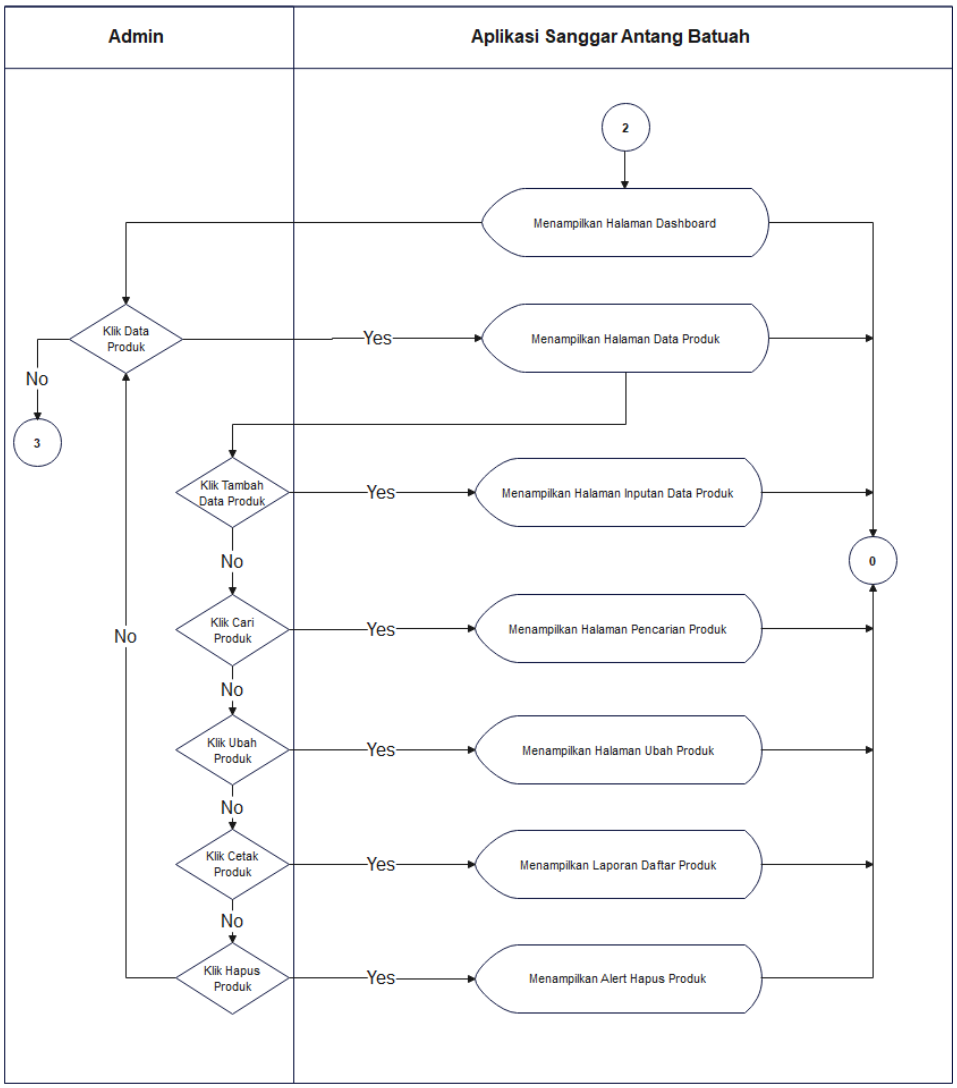
Perancangan desain sistem yang akan dibangun menggunakan 3 model objek, yaitu *Flowchart*, *Diagram Context* dan DFD (*Data Flow Diagram*).

a. *Flowchart*

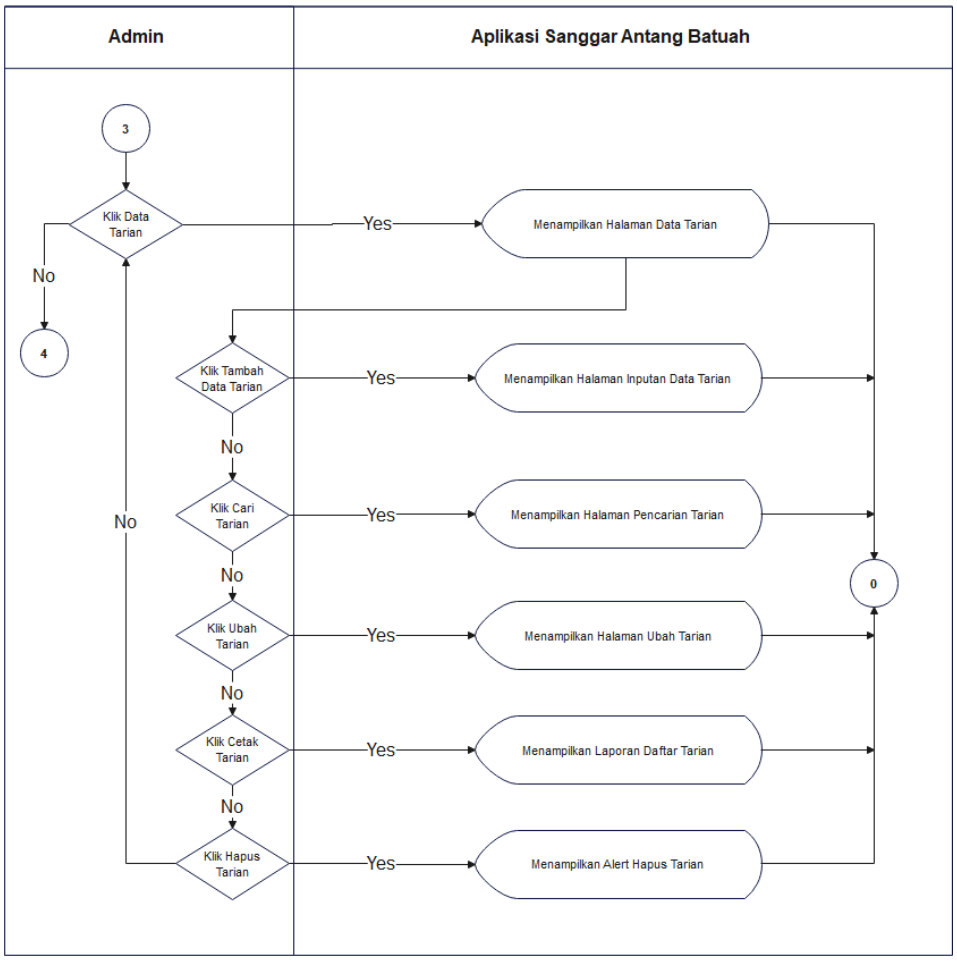
Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan terhadap proses bisnis Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web direkomendasikan rancangan desain sebuah sistem. Berikut *flowchart* bisnis rancangan sistem desain:



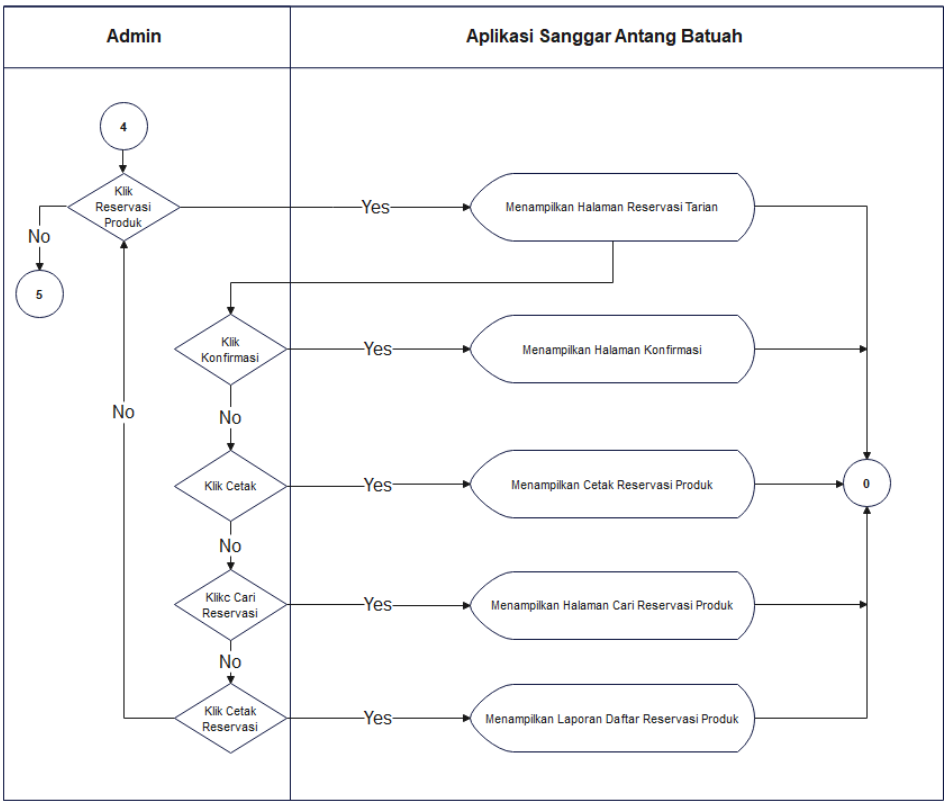
Gambar 3.46 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 1



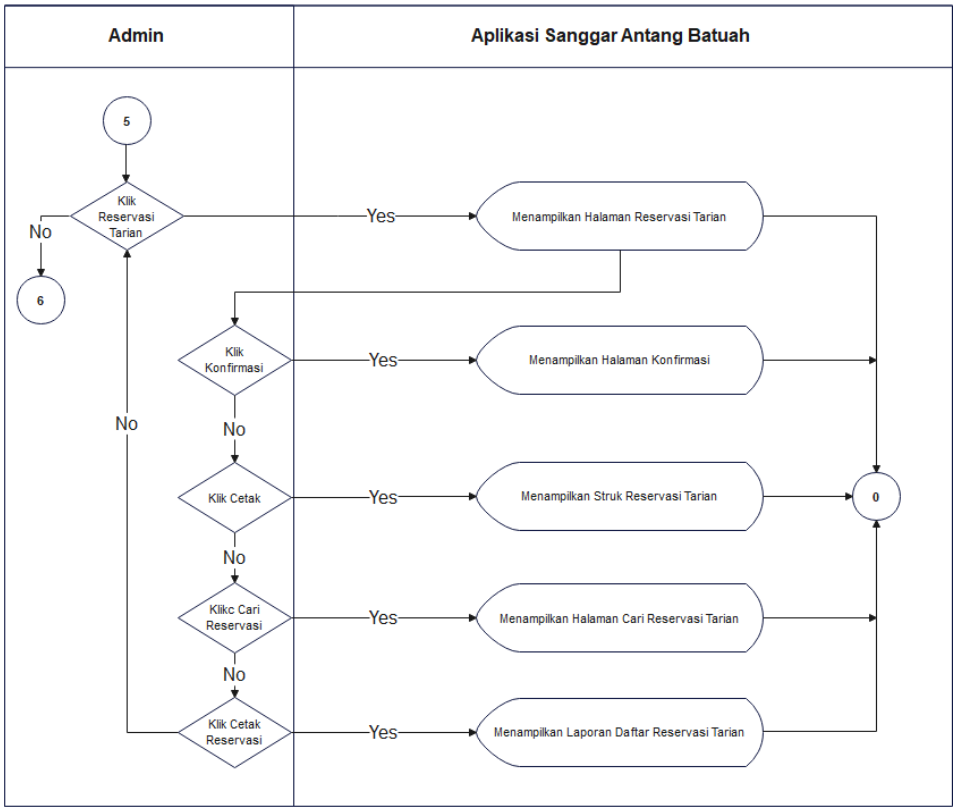
Gambar 3.47 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 2



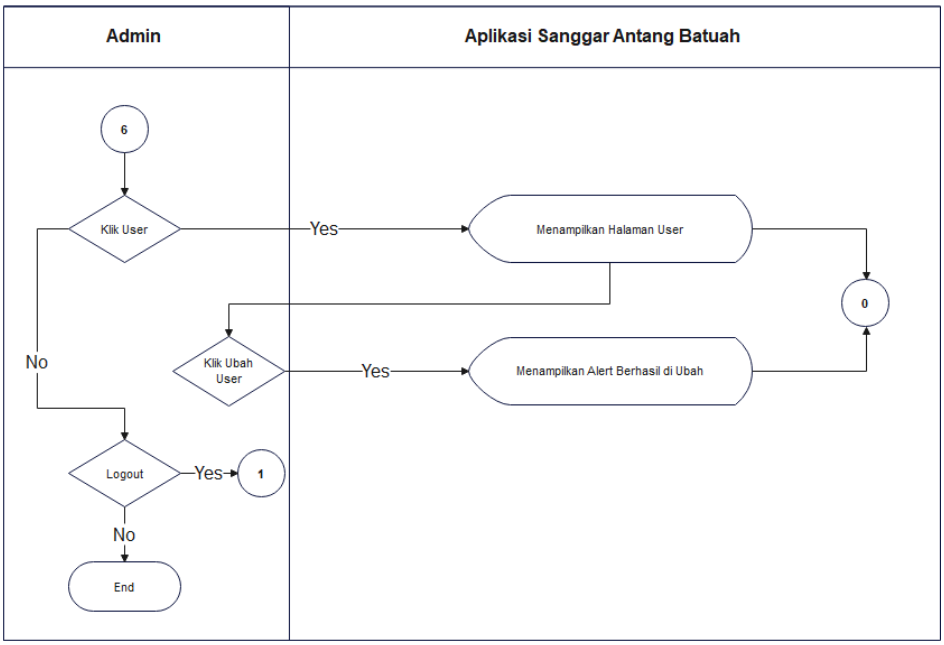
Gambar 3.48 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 3



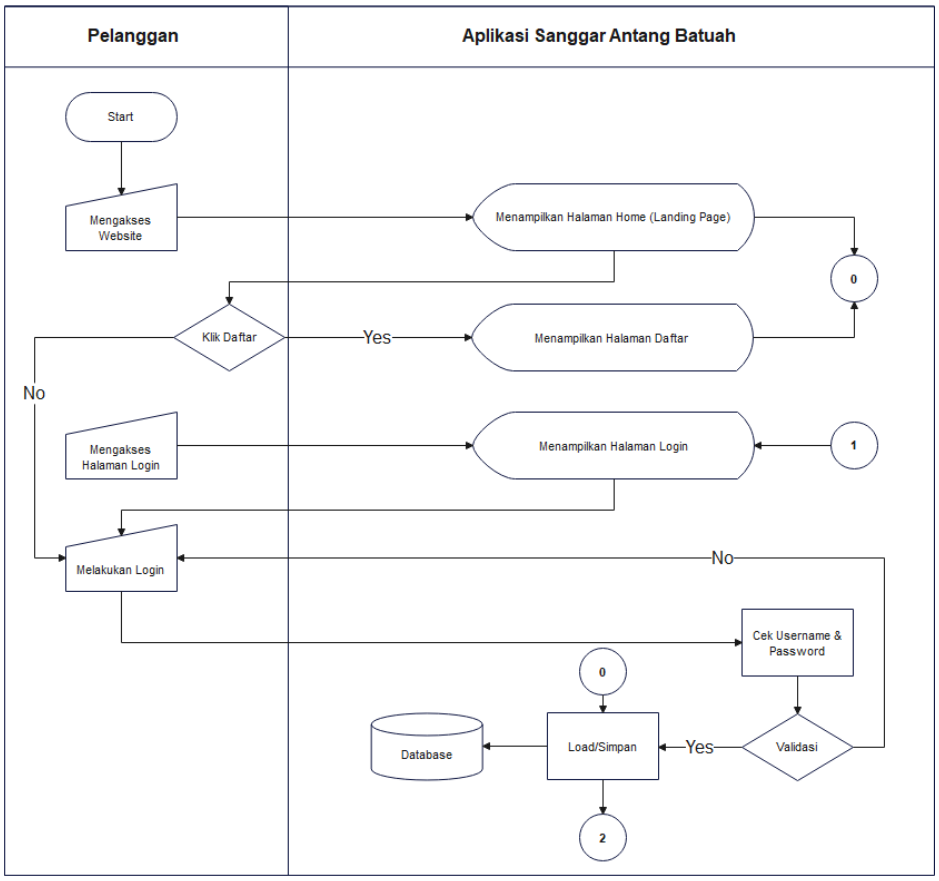
Gambar 3.49 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 4



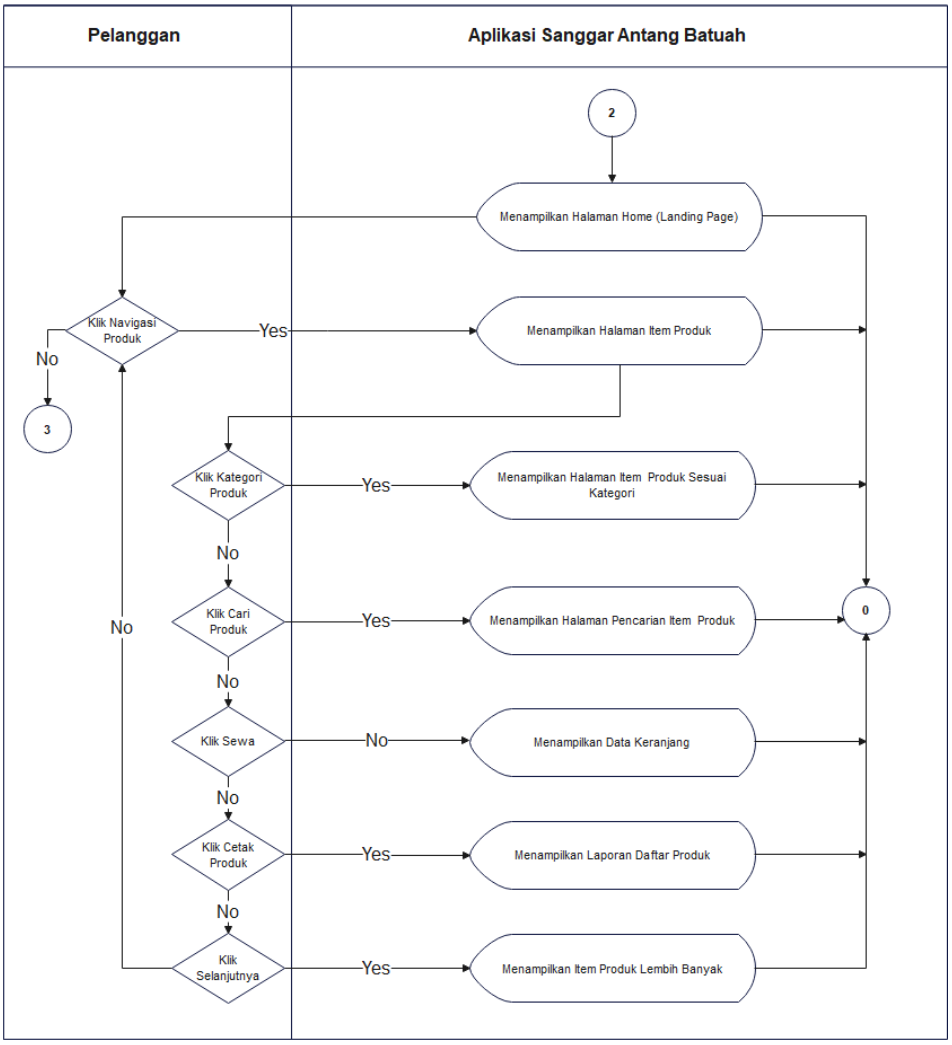
Gambar 3.50 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 5



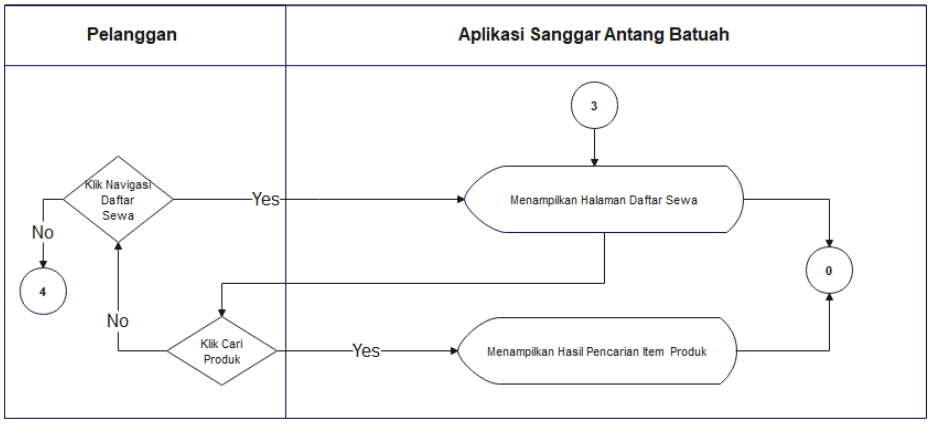
Gambar 3.51 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Admin Alur 6



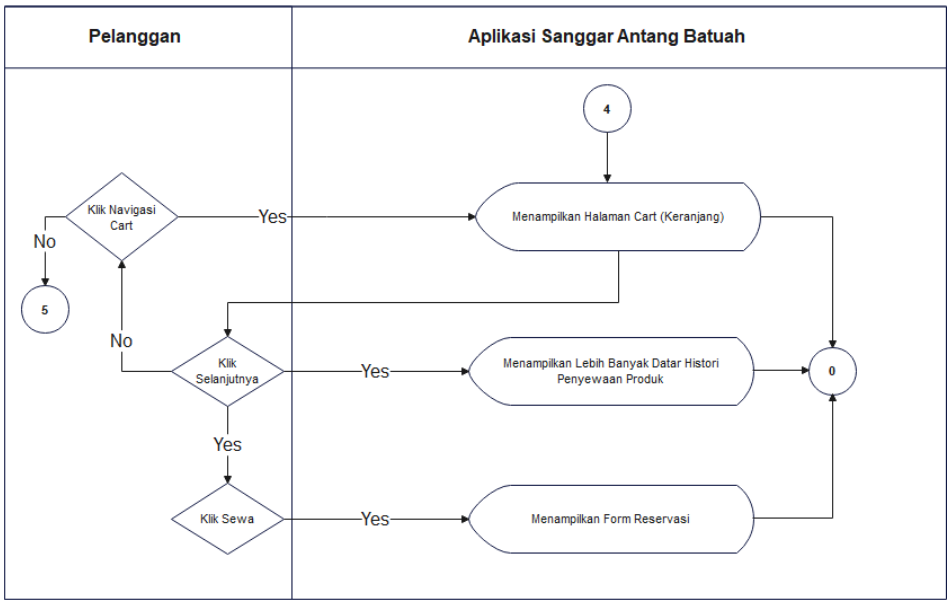
Gambar 3.52 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 1



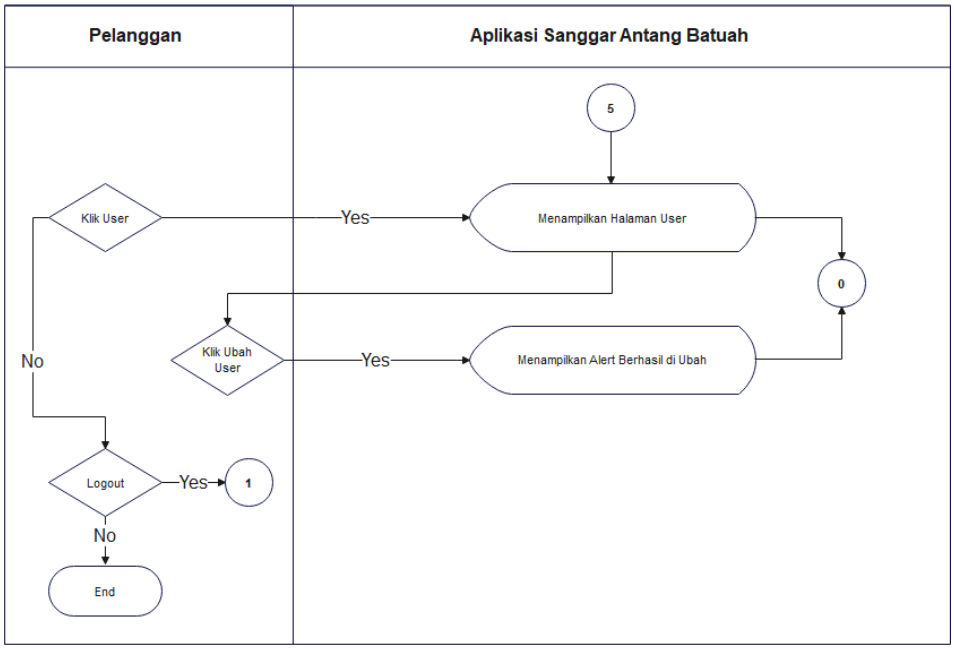
Gambar 3.53 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 2



Gambar 3.54 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 3



Gambar 3.55 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 4

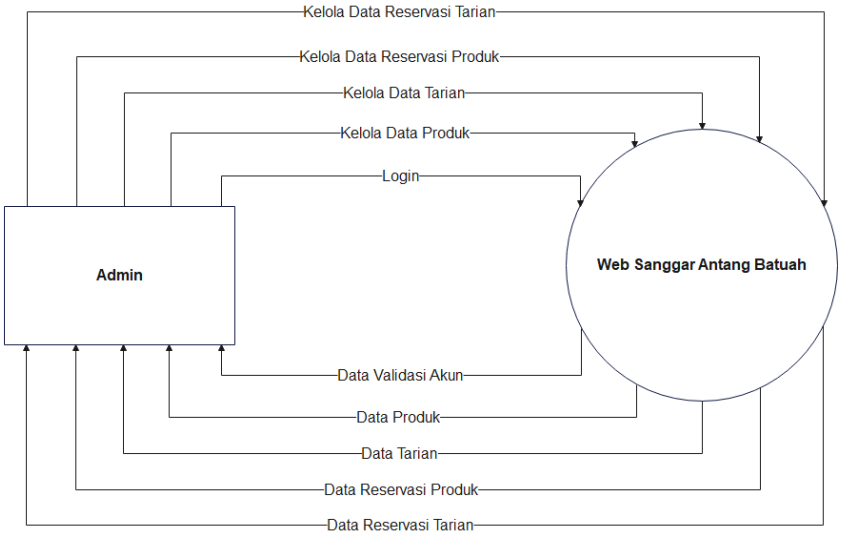


Gambar 3.56 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 5

b. *Diagram Context*

Diagram context Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web ini menjelaskan pemodelan awal atau *main-process* dari sistem serta mendeskripsikan *feedback* apa saja yang diberi dan diterima antara pengguna dan sistem.

1) *Diagram Context* Admin



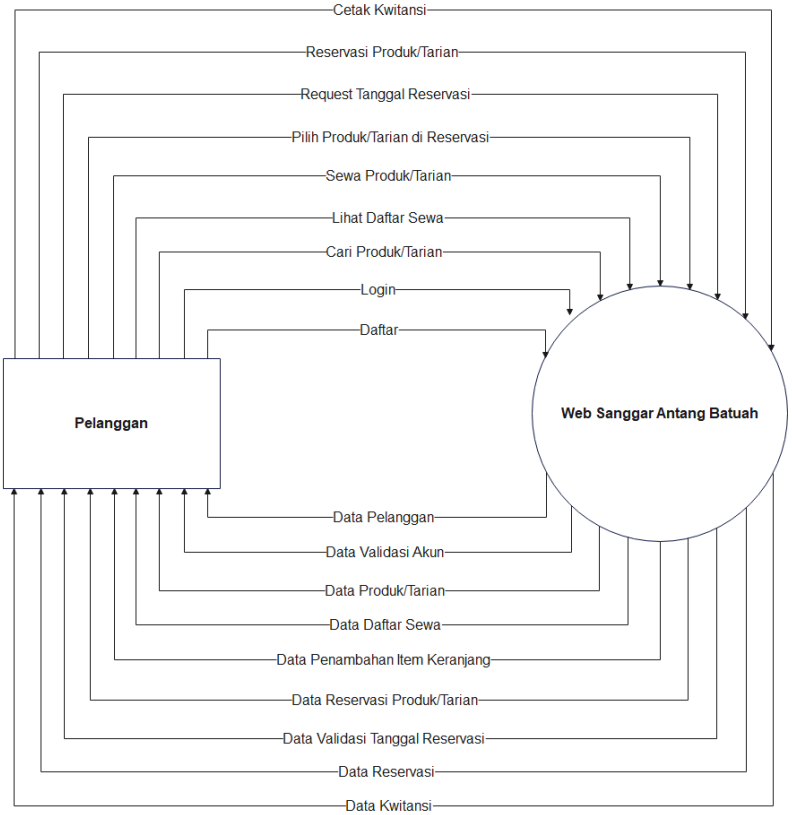
Gambar 3.57 *Diagram Context* Admin

Tabel 3.1 *Diagram Context* Admin

Pengguna	Keterangan
Admin	*Main prosess* aplikasi interaksi input dan output antara pengguna dan aplikasi. Aliran data yang masuk (input): 1) Login (*username* dan *password*) 2) Kelola Data Produk (data produk) 3) Kelola Data Tarian (data tarian) 4) Kelola Data Reservasi Produk (data reservasi produk) 5) Kelola Data Reservasi Tarian (data reservasi

Pengguna	Keterangan
	tarian) Aliran data yang keluar (output): 1) Data Validasi kun 2) Data Produk 3) Data Tarian 4) Data Reservasi Produk 5) Data Reservasi Tarian

2) *Diagram Context* Pelanggan



Gambar 3.58 *Diagram Context* Pelanggan

Tabel 3.2 *Diagram Context* Pelanggan

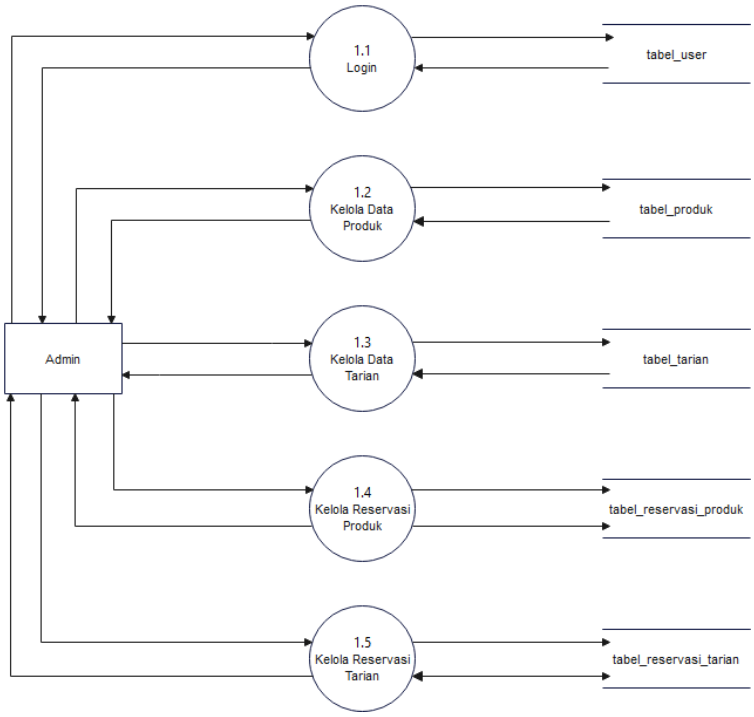
Pengguna	Keterangan
Pelanggan	*Main prosess* aplikasi interaksi input dan output antara pengguna dan aplikasi. Aliran data yang masuk (input): 1) Daftar (data pelanggan) 2) Login (*username* & *password*) 3) Lihat Daftar Sewa (data reservasi) 4) Sewa Produk/Tarian (data produk atau tarian) 5) Pilih Produk (data produk/tarian dalam keranjang) 6) Request Tanggal Reservasi (data tanggal reservasi) 7) Reservasi Produk (data reservasi produk/tarian) 8) Cetak Kwitansi (data reservasi produk/tarian) Aliran data yang keluar (output): 1) Data Pelanggan 2) Data Validasi Akun 3) Data Reservasi Produk/Tarian 4) Data Penambahan Item Keranjang 5) Data Reservasi Produk/Tarian 6) Data Request Tanggal Reservasi 7) Data Reservasi 8) Data Kwitansi

c. *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram dari Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web ini akan menjelasakan *input* dan *output* dari proses yang terjadi dalam sistem.

a. DFD Admin

1) DFD Admin Level 1



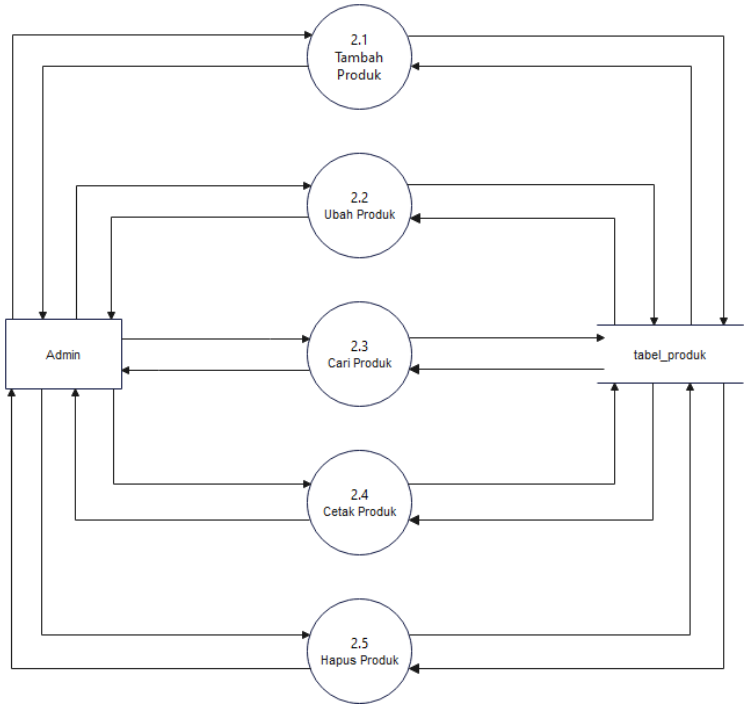
Gambar 3.59 DFD Admin Level 1

Tabel 3.3 DFD Admin Level 1

Proses	**Input**	**Output**	**Keterangan**
Login	Data *username* dan *password*	Validasi data akun	Admin mengirimkan *username* dan *password*, lalu aplikasi memberikan feedback apakah data admin yang dikirimkan cocok atau tidak
Kelola Data Produk	Data Produk	Data Produk	Admin mengelola data produk seperti

Proses	Input	Output	Keterangan
			menambah, mengubah, mencari dan mencetak
Kelola Data Tarian	Data Tarian	Data Tarian	Admin mengelola data tarian seperti menambah, mengubah, mencari dan mencetak
	Data Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Admin mengelola data reservasi produk seperti melakukan konfirmasi reservasi produk, mencari data reservasi produk dan mencetak reservasi atau kwitasi produk
Kelola Data Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Admin mengelola data reservasi tarian seperti melakukan konfirmasi reservasi tarian, mencari data reservasi tarian dan mencetak reservasi atau kwitasi tarian

2) DFD Admin Level 2 Proses 1.2



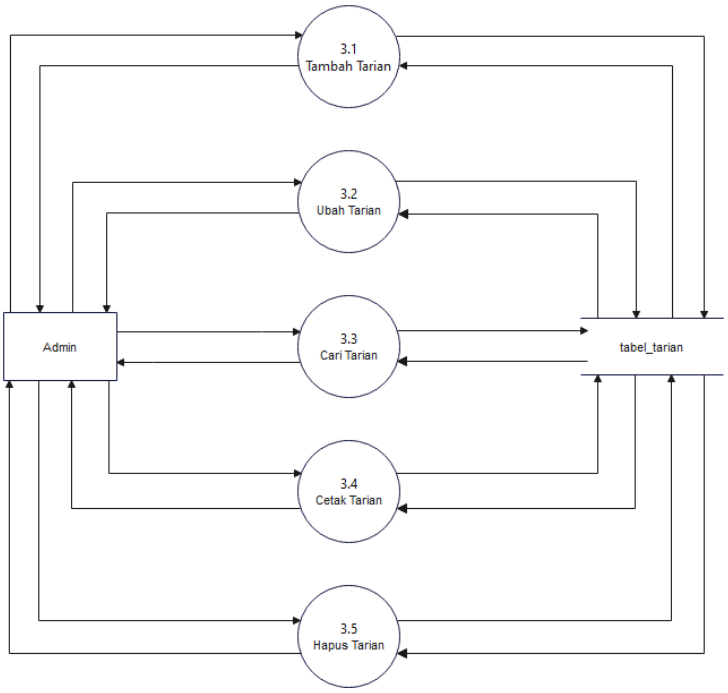
Gambar 3.60 DFD Admin Level 2 Proses 1.2

Tabel 3.4 DFD Admin Level 2 Proses 1.2

Proses	Input	Output	Keterangan
Tambah Produk	Data Produk	Data Produk	Admin melakukan penambahan data produk lalu data produk di simpan ke tabel_produk di dalam database
Ubah Produk	Data Produk	Data Produk	Admin melakukan perubahan data produk lalu data produk di simpan ke

Proses	Input	Output	Keterangan
			tabel_produk di dalam database
Cari Produk	Nama Produk	Data Produk	Admin melakukan pencarian data produk berdasarkan nama
Cetak Produk	Data Produk	Data Produk	Admin melakukan cetak data produk
Hapus Produk	Data Produk	Data Produk terhapus	Admin melakukan penghapusan data produk dari aplikasi dan database

3) DFD Admin Level 3 Proses 1.3

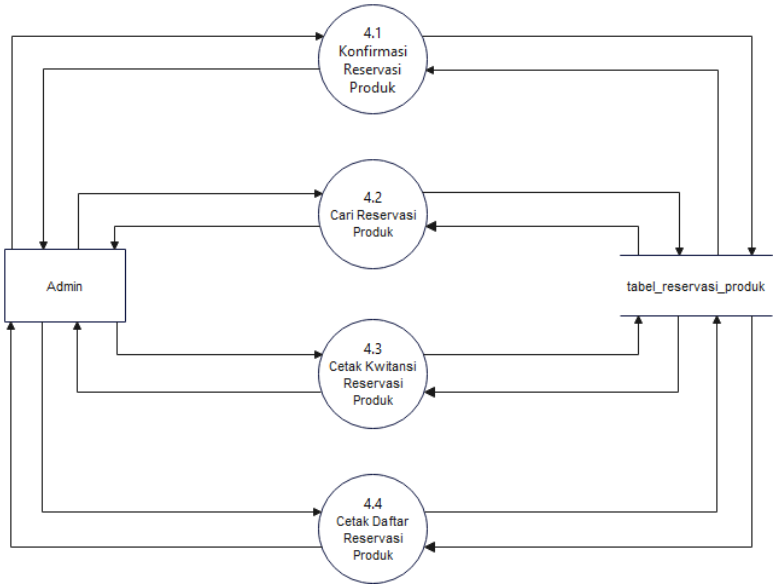


Gambar 3.61 DFD Admin Level 3 Proses 1.3

Tabel 3.5 DFD Admin Level 3 Proses 1.3

Proses	Input	Output	Keterangan
Tambah Produk	Data Tarian	Data Tarian	Admin melakukan penambahan data Tarian lalu data Tarian di simpan ke tabel_Tarian di dalam database
Ubah Tarian	Data Tarian	Data Tarian	Admin melakukan perubahan data tarian lalu data tarian di simpan ke tabel_tarian di dalam database
Cari Tarian	Nama Tarian	Data Tarian	Admin melakukan pencarian data tarian berdasarkan nama
Cetak Tarian	Data Tarian	Data Tarian	Admin melakukan cetak data tarian
Hapus Tarian	Data Tarian	Data Tarian terhapus	Admin melakukan penghapusan data tarian dari aplikasi dan database

4) DFD Admin Level 4 Proses 1.4



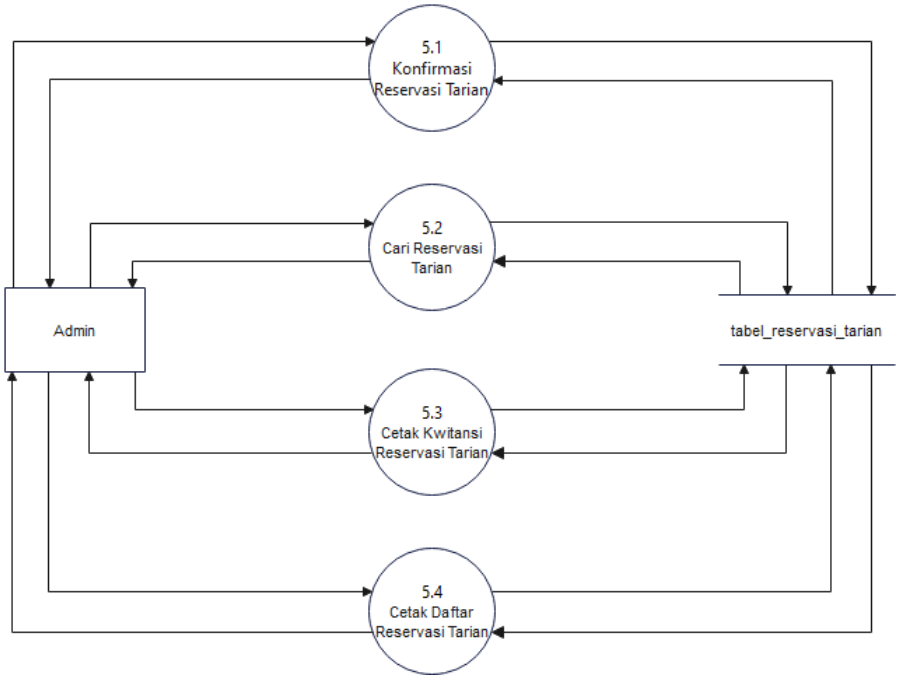
Gambar 3.62 DFD Admin Level 4 Proses 1.4

Tabel 3.6 DFD Admin Level 4 Proses 1.4

Proses	Input	Output	Keterangan
Konfirmasi Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Admin melakukan melakukan reservasi produk untuk membuat keterangan bahwa reservasi produk masih beralngsung atau telah selesai disewa
Cari Reservasi Produk	ID Reservasi Produk atau Nama Reservasi	Data Reservasi Produk	Admin melakukan pencarian data reservasi produk berdasarkan ID reservasi produk atau

Proses	Input	Output	Keterangan
			nama reservasi
Cetak Kwitansi Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Admin melakukan cetak kwitansi reservasi produk
Cetak Daftar Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Data Reservasi Produk	Admin melakukan cetak daftar reservasi produk

5) DFD Admin Level 5 Proses 1.5



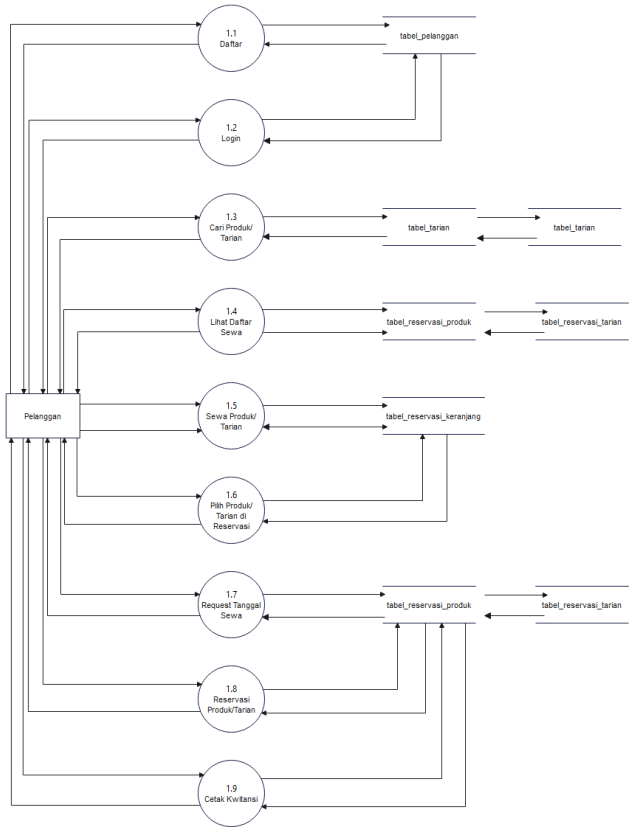
Gambar 3.63 DFD Admin Level 5 Proses 1.5

Tabel 3.7 DFD Admin Level 5 Proses 1.5

Proses	Input	Output	Keterangan
Konfirmasi Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Admin melakukan melakukan reservasi tarian untuk membuat keterangan bahwa reservasi tarian masih beralngsung atau telah selesai disewa
Cari Reservasi Tarian	ID Reservasi Tarian atau Nama Reservasi	Data Reservasi Tarian	Admin melakukan pencarian data reservasi tarian berdasarkan ID reservasi tarian atau nama reservasi
Cetak Kwitansi Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Admin melakukan cetak kwitansi reservasi tarian
Cetak Daftar Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Data Reservasi Tarian	Admin melakukan cetak daftar reservasi tarian

b. DFD Pelanggan

1) DFD Pelanggan Level 1



Gambar 3.64 DFD Pelanggan Level 1

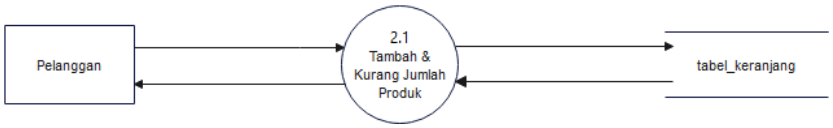
Tabel 3.8 DFD Pelanggan Level 1

Proses	**Input**	**Output**	**Keterangan**
Daftar	Data Pelanggan	Data Pelanggan	Pengguna melakukan pendaftaran akun
Login	Data *username* dan *password*	Validasi Data Akun	Pengguna melakuka login dengan menginputkan *username* dan

Proses	Input	Output	Keterangan
			password, lalu aplikasi memberikan feedback apakah data pelanggan yang dikirimkan cocok atau tidak
Cari Produk/Tarian	Nama Produk/Tarian	Data Produk atau Data Tarian	Pelanggan melakukan pencarian data produk atau data tarian
Melihat Daftar Sewa	Daftar Sewa Produk dan Tarian	Daftar Sewa Produk dan Tarian	Pelanggan melihat daftar sewa produk dan tarian
Sewa Produk/Tarian	Data Produk atau Tarian	Data Keranjang Reservasi	Pelanggan menambahkan item produk/tarian ke keranjang reservasi
Pilih Produk/Tarian di Keranjang	Data Keranjangan Reservasi	Data Keranjang Reservasi	Pelanggan memilih item yang akan di sewa atau reservasi
Request Tanggal Sewa	Data Tanggal Mulai Sewa dan Tanggal	Data *Request* Tanggal Mulai Sewa	Pelanggan melakukan *request* tanggal sewa apakah

Proses	Input	Output	Keterangan
	Selesai Sewa	dan Tanggal Selesai Sewa	tersedia
Reservasi Produk/Tarian	Data Keranjang Reservasi	Data Reservasi Produk/Tarian	Pelanggan melakukan reservasi produk/tarian
Cetak Kwitansi	Data Reservasi	Data Reservasi	Pelanggan mencetak kwitasi reservasi produk/tarian

2) DFD Pelanggan Level 2 Proses 1.6



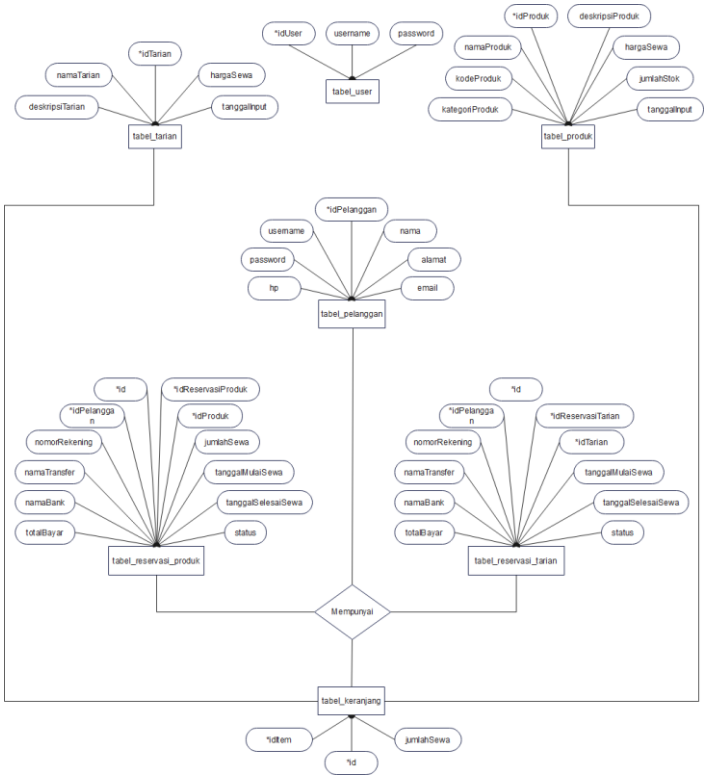
Gambar 3.65 DFD Pelanggan Level 2 Proses 1.6

Tabel 3.9 DFD Pelanggan Level 2 Proses 1.6

Proses	Input	Output	Keterangan
Tambah dan Kurang Jumlah Reservasi Produk	Data Reservasi Keranjang Produk	Data Reservasi Keranjang Produk	Pelanggan melakukan penambahan dan penguran jumlah sewa produk dalam terhadap item produk yang akan di reservasi

3.7.3 Desain Basis Data

Dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan relasi antar tabel dalam sebuah basis data dengan menerapkan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Berikut diagram relasi tabel yang dirancang menggunakan ERD:



Gambar 3.66 ERD Basis Data db_sanggar_antang_batuah

a. Desain Tabel Basis Data db_sanggar_antang_batuah

1) Tabel User

Tabel User merupakan tabel yang menyimpan data admin untuk digunakan *login* ke sistem. Berikut *field* yang ada pada tabel user.

Tabel 3.10 tabel_user

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
IdUser	Int	4	*Primary Key* *Auto Increment*
Username	Varchar	20	*Username*
Password	Varchar	250	*Password*
Level	Int	2	Level admin

2) Tabel Produk

Table Produk merupakan tabel yang menyimpan data produk. Berikut *field* yang ada pada table produk.

Tabel 3.11 tabel_produk

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
IdProduk	Int	4	*Auto Increment*
KodeProduk	Int		*Primary Key*
NamaProduk	Text	-	Nama produk
KategoriProduk	Varchar	250	Kategori produk
DeskripsiProduk	Text	-	Deskripsi produk
HargaSewa	Int	10	Harga sewa produk
JumlahStok	Int	2	Jumlah stok dari produk

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
tanggalInput	Timestamp	-	Waktu penginputan data

3) Tabel Tarian

Table Tarian merupakan tabel yang menyimpan data tarian. Berikut *field* yang ada pada tabel tarian.

Tabel 3.12 tabel_tarian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
IdTarian	Int	4	*Auto Increment*
NamaTarian	Text	-	Nama produk
DeskripsiTarian	Text	-	Deskripsi tarian
HargaSewa	Int	10	Harga sewa tarian
TanggalInput	Timestamp	-	Waktu penginputan data

4) Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan merupakan tabel yang menyimpan data pelanggan. Berikut *field* yang ada pada tabel pelanggan.

Tabel 3.13 tabel_pelanggan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
IdPelanggan	Int	4	*Auto Increment*

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Username	Varchar	20	*Username*
Password	Varchar	250	*Password*
Nama	Varchar	250	Nama pelanggan
Alamat	Text	-	Alamat pelanggan
Hp	Varchar	15	Nomor handphone pelanggan
Email	Varchar	100	Email pelanggan

5) Tabel Keranjang

Tabel Keranjang merupakan tabel yang menyimpan data keranjang (reservasi sementara). Berikut *field* yang ada pada table keranjang.

Tabel 3.14 tabel_keranjang

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	4	*Primary Key Auto Increment*
IdItem	Int	4	ID produk atau tarian
JumlahSewa	Int	4	Jumlah produk seni yang disewa (hanya produk)

6) Tabel Reservasi Produk

Tabel Reservasi Produk merupakan tabel yang menyimpan data reservasi produk ketika pelanggan melakukan reservasi produk. Berikut *field* yang ada pada table reservasi produk.

Tabel 3.15 tabel_reservasi_produk

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	4	*Auto Increment*
IdReservasiProduk	Varchar	10	*Primary Key* ID reservasi produk
IdPelanggan	Int	4	ID pelanggan
IdProduk	Int	4	ID produk
JumlahSewa	Int	4	Jumlah produk seni yang disewa
TanggalMulaiSewa	Date	-	Tanggal mulai sewa produk seni
tanggalSelesaiSewa	Date	-	Tanggal selesai sewa produk seni
NomorRekening	Varchar	50	Nomor rekening transfer
NamaTransfer	Varchar	250	Nama yang transfer pembayaran

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
namaBank	Text	-	Nama bank transfer
TotalBayar	Int	10	Total pembayaran reservasi
Status	Varchar	20	Status reservasi produk sertelah di konfirmasi

7) Table Reservasi Tarian

Tabel Reservasi Tarian merupakan tabel yang menyimpan data reservasi tarian ketika pelanggan melakukan reservasi tarian. Berikut *field* yang ada pada table reservasi tarian.

Tabel 3.16 tabel_reservasi_tarian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	4	*Auto Increment*
IdReservasiTarian	Varchar	10	*Primary Key* ID reservasi tarian
IdPelanggan	Int	4	ID pelanggan
IdTarian	Int	4	ID tarian
TanggalMulaiSewa	Date	-	Tanggal mulai

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
			perfomance
tanggalSelesaiSewa	Date	-	Tanggal selesai *perfomance*
NomorRekening	Varchar	50	Nomor rekening transfer
NamaTransfer	Varchar	250	Nama yang transfer pembayaran
NamaBank	Text	-	Nama bank transfer
TotalBayar	Int	10	Total pembayaran reservasi
Status	Varchar	20	Status reservasi produk sertelah di konfirmasi

3.7.4 Desain Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan sistem *login* agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Sehingga Admin maupun Pelanggan diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar di dalam *database*.

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah peneliti rencanakan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian seperti pada tabel 3.17 berikut:

Table 3.17 Jadwal Penelitian

No.	Uraian	2022																2023													
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		Minggu Ke -																													
		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	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian																																
2	Pelaksanaan Penelitian																																
3	Penyusunan Laporan Proposal TA																																
4	Seminar Proposal																																
5	Sidang TA																																

DAFTAR PUSTAKA

Adolf, S.J. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus. Diakses dari https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_dan_Perancangan_Sistem_Informas/MjxyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PR1&printsec=frontcover

Andriansyah, Muhammad Zul, 2020. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Pada Suryani Salon*. Universitasi Islam Negeri. Riau.

Anwardi, Ramadona, A., Hartati, M., Nurainun, T., Permata, E.G. (2020). Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. Jurnal Rekayasa Sistem Dan Industri, 7(1), 1. https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i1.380

Hadi, Y. S. (2018). *Revitalisasi Tari Tradisional*. Dwi-Quantum.

Hutahaean, Japerson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

Krismaji. 2015. Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.

Kristianto, H. 2004. *Konsep dan Perancangan Database*. Yogyakarta: ANDI.

Luanarista F., Ternida, 2018. "Sistem Informasi Penyewaan pakaian Adat Berbasis Web Sanggar Studio 28 Kendari". Semarang. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Sultan Agung.

Mcleod, Raymond. 2018. *Sistem Informasi Manajemen, edisi 10*. Selemba Empat. Jakarta.

Mei Prabowo, M. Kom. 2020. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Salatiga: LP2MP IAIN Salatiga.

Muntihana, V. 2017. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan.* Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin, Makassar.

Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Jakarta. Graha Ilmu.

Noviyanti, Dhita, 2017. *Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Busana Tari Pada Evoy Production*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.

Nurjani, Y., & Dewi, R. M. K. (2022). WEB SITE SISTEM PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB PADA BUNGLON FOTOGRAFI.

Ramadhan, Teguh, 202. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web (Studi Kasus: Sanggar Seni Lestari Budaya, Cilacap). Universitas Teknologi Yogyakarta. Yogyakarta.

Sari Dewanti, K. (2021). *Analisis Bauran Pemasaran Sanggar Seni Kinanti Sekar Di Masa Pandemi Tahun 2020* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Sari, Mirga Krisma Nilam., Kurniati, Rezki., Subandri, M. Asep, 2021. *Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Jasa Seni Dengan Metode Extreme Programming*. Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. Tangerang.

Sitorus, Lamhot. 2015. *Algoritma Dan Pemrograman*. Yogyakarata: ANDI.

Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sutabri, Tata, 2016. *Analisis Sistem Informasi*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Sutabri, Tata, 2019. Sistem Informasi Bisnis. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Wonggo, Novria Ridha Laila, 2016. *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Hotel Alden Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin. Makassar.

LAMPIRAN

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

SURAT TUGAS
No. 401/STMIK-3 C.1/AK/VIII/2022

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

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Drs. Sartana, M. Si
   NIK : 195906071995102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Selsa Indah Sari
NIM : C1957201009
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya Berbasis Web

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nurlayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran1.Surat Tugas Dosen Pembimbing

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 : .98../STMIK-.G1/4L../II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **PEMBINA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH**
JL. ANTANG NO.26 A
PALANGKARAYA

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	:	SELSA INDAH SARI
NIM	:	C1957201009
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (8)
Lama Penelitian	:	06 Februari 2023 s.d 06 Maret 2023
Tempat Penelitian	:	SANGGAR SENI ANTANG BATUAH (SAB) PALANGKARAYA

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH (SAB) PALANGKARAYA BERBASIS WEB

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, 06 Februari 2023

Ketua,

Ir. Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran2.Surat Permohonan Penelitian

Sanggar Seni Antang Batuah
Kalimantan Tengah

Alamat : Jl. Antang No. 26 RT.01 / RW 10 Palangka Raya Kal-Teng
WA. 0812 5780 2779, Email : cpsearly@gmail.com

Nomor : 002/SSAB-KTG/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Tanggapan Permohonan Izin Penelitian

Kepada

Yth. KEPALA STMIK PALANGKARAYA
Bapak Suparno, M. Kom
Jl. G.Obos No. 114
Palangka Raya

Dengan Hormat,

Menanggapi surat permohonan yang di sampaikan dengan No. Surat 98/STMIK-C.1/AK/II/2023 Mengenai permohonan izin penelitian dan pengumpulan data untuk penyusunan Tugas Akhir Sebagai persyaratan kelulusan S1 pada STMIK, dengan nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: Selsa Indah Sari
NIM	: C1957201009
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2022/2023 (8)
Lama Penelitian	: 06 Februari 2023 s.d 06 Maret 2023
Tempat Penelitian	: Sanggar Seni Antang Batuah (SAB) Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH (SAB) PALANGKARAYA BERBASIS WEB

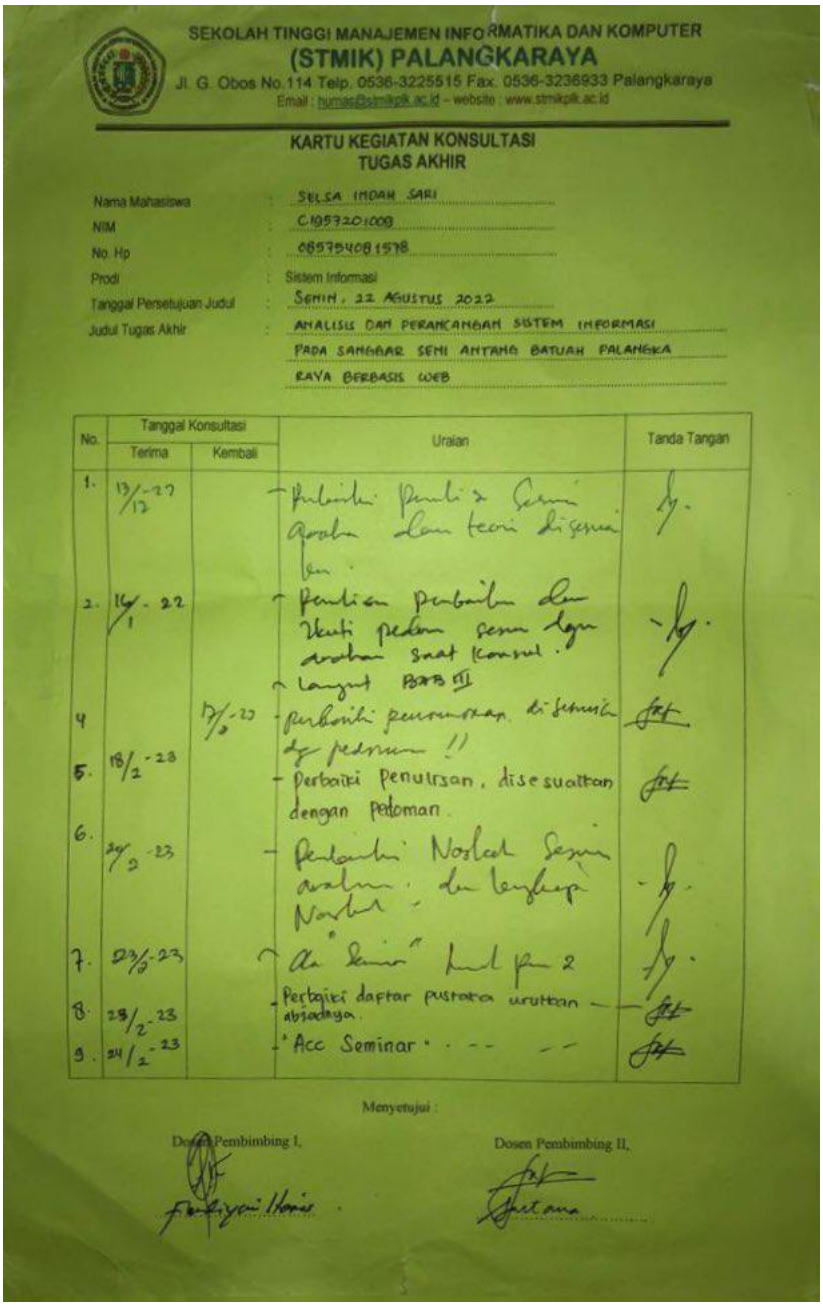
Maka dengan ini kami mengizinkan mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data pada sanggar kami yaitu Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya

Dengan surat tanggapan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 06 Februari 2023
Ketua,

Christiana P. Handuran

Lampiran3.Surat Pemberian Izin Penelitian



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 : SELSA INDAH SARI
NIM : C1957201009
No. Hp : 085754081578
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : SENIN, 22 AGUSTUS 2022
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	13/12-22		- Perbaiki penulisan Seperti gambar dan teori di sesuaikan.	
2.	16/1-22		- Perbaiki perbaikan dan ikuti pedoman sesuai dengan arahan saat konsul. - Lanjut BAB III	
4		17/2-23	- perbaiki penomoran di sesuaikan dg pedoman !!	
5.	18/2-23		- perbaiki penulisan, disesuaikan dengan pedoman.	
6.	20/2-23		- perbaiki Naskah Seperti gambar, dan lengkapi Naskah.	
7.	23/2-23		- Acc "Seminar" hal pra 2	
8.	23/2-23		- Perbaiki daftar pustaka urutkan absadnya.	
9.	24/2-23		- "Acc Seminar"	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fauziyati Hanis

Dosen Pembimbing II,

Gheta

Lampiran4.Surat Kegiatan Konsultasi

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. 031/STMIK-3 C.1/AK/II/2023

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

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Drs. Sartana, M.Si.
   NIK : 195906071995102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	SELSA INDAH SARI
NIM	:	C1957201009
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 4 Maret 2023
Waktu	:	13.00 sd 14.30 WIB
Judul Proposal	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

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

Palangka Raya, 28 Februari 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nomayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran5.Surat Tugas Penguji Seminar Proposal

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama	: Selsa Indah Sari
NIM	: C1957201009
Program Studi/Jenjang	: Sistem Informasi / S-1
Perguruan Tinggi	: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
Judul Tugas Akhir	: Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Selasa, 20 September 2022	Peneliti melihat, mengamati dan meninjau tempat penelitian.
2	Rabu, 07 Oktober 2022	Peneliti melakukan wawancara dan dokumentasi dengan ketua Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya yaitu ibu Christiana P.H mengenai proses penyewaan jasa penampilan tari serta sistem yang berjalan pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
3	Sabtu, 05 November 2022	Meminta data-data yang diperlukan untuk merancang sistem informasi Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web seperti data profil sanggar dan penyewaan jasa penampilan.tari.

Mengetahui,
Ketua Sanggar Seni Antang Batuah,

Christiana P. Handoran

Lampiran6.Lembar Observasi

LEMBAR WAWANCARA

1. Sejak tahun berapa Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya di dirikan?
   Jawab: Sanggar Seni Antang Batuah berdiri sejak tahun 1996, dan sekarang usia Sanggar Antang Batuah adalah 29 Tahun.

2. Apa saja yang tersedia di Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya?
   Jawab: Sanggar Seni Antang Batuah menyediakan pelayanan berupa jasa maupun produk yang meliputi jasa itu menerima penampilan tarian/melatih. Sedangkan produk yaitu berupa Baju adat, property tari, Alat musik, dll.

3. Apakah di Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya menerima/melatih penampilan tarian selain tarian daerah, misal seperti tari modern/yg lainnya?
   Jawab: Ya betul sekali, Sanggar Seni Antang Batuah itu ada kelas Modern Dance, Dia open style. Jadi open style ini ada macem-macem style-style modern dance Peserta modern dance ini mencakup kontemporer, tarian-tarian dari luar negeri misalnya cover K-pop, ada juga B-Boy, jadi itu tari-tari yang diangkat dan diadaptasi dari luar negeri bukan dari dalam negeri.

4. Bagaimana sistem yang berjalan pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya selama ini?
   Jawab: Mungkin sistem disini yang dimaksud adalah sistematis Administrasi, untuk administrasi sendiri Sanggar seni Antang Batuah itu masih manual, jadi seperti jadwal dan segala sebagainya itu masih kita catat manual di buku seperti jadwal penampilan, dll.

5. Bagaimana sistem pelayanan/pemesanan pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya saat ini?

   Jawab: untuk selama ini pemesanan/pelayanan biasanya client itu datang langsung ke sanggar, ~~sudah~~ jadi kita menggunakan beberapa social media seperti wa, ig, Fb agar lebih update dan bisa menjadikan social media itu sebagai bahan untuk promosi untuk mempromosikan sanggar kita agar terjangkau lebih luas. Jadi teman-teman yang ada di luar kota/ di luar pulau yang ingin mengenal kita bahkan yang di luar negeri yang ingin mengenal budaya kita bisa mengecek melalui social Media kita. Jadi, wa digunakan sebagai pelayanan misalnya ada client yang ingin memesan tarian, dll.

6. Selama ini Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya menggunakan sistem laporan pembukuan yang seperti apa?

   Jawab: Seperti yang ada di point ke 4 tadi pembukuan sendiri itu masih kita catat manual di buku besar. Jadi misalnya dana masuk, keluar masuknya, dan sebagainya. Terus biasanya kas dan sebagainya itu terlihat / tercatat di buku tabungan karena kita ada rekening sanggar pribadi yang mengatasnamakan sanggar.

Palangkaraya, 07 Oktober 2022
Ketua Sanggar Seni Antang Batuah,

Christiana P. Handuran





Lampiran8. Dokumentasi ketika wawancara bersama ketua
Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya





Lampiran9. Ruang Gerak Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya





Lampiran 10. Busana Tari Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya





Lampiran 12. Social Media Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya (*Instagram)*



Lampiran 13. Lokasi Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : SELSA INDAH SARI
2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 4 Maret 2023
3. Waktu : 13:00 sd 14:30
4. Judul Proposal : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR SENI ANTANG BATUAH PALANGKARAYA BERBASIS WEB

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	SINTA WATI	C1957201045	
2	Nando	C1957201041	
3	Mia Enjelia	C1957201013	
4	Rolando Aditama C.	C1857201006	
5	FERI WINATA	C1957201033	
6	TRI YULI PANCA M	C1957201043	
7	ANGGABRIELA PUTRI	C1957201003	
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 4 Maret 2023

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Bayu Pratama Mugioho, S.Kom., M.T.
NIK. 198803142014103

Mahasiswa Penyaji,

SELSA INDAH SARI

Lampiran 14. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir