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

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata – 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

SELSA INDAH SARI
NIM C1957201009
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

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

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata – 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

SELSA INDAH SARI
NIM C1957201009
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : SELSA INDAH SARI

NIM : C1957201009

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

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

Adalah haasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 01 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



SELSA INDAH SARI

PERSETUJUAN

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

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I,

Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Si
NIK. 195906071995102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Supanto, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

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

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 01 Juli 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. ..... 
   Ketua
2. Norhayati, M.Pd. .....
   Sekretaris
3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom.,M.T. .....
   Anggota
4. Ferdiyani Haris, M.Kom. .....
   Anggota
5. Deden Andriawan, M.Kom. .....
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories.* Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya".
-Selsa Indah Sari

- Tuhan Yesus Kristus karena atas kasih dan anugerahnya sehingga penulis dapat selalu di berikan kekuatan dan kesabaran.
- Teruntuk Mama dan Papa serta kakak saya tercinta, yang telah bekerja keras dan selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tiada hentinya.
- Teruntuk dosen pembimbing Tugas Akhir saya Bapa Ferdiyani Haris, M.Kom dan Bapa Drs. Sartana, M.Si serta dosen pembimbing akademik saya Ibu Rosmiati, M. Kom. Saya ucapkan banyak terimakasih kepada bapak dan ibu dosen yang selalu membimbing dan membantu saya dengan sangat baik dan sabar.
- Bapak/Ibu dosen STMIK Palangkaraya, terimakasih banyak untuk semua ilmu yang diberikan serta didikan dan pengalaman selama saya kuliah.
- Orang-orang tersayang yang ikut berperan dalam proses saya yang tidak bisa saya jabarkan satu persatu.

INTISARI

Selsa Indah Sari, C1957201009, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web Mobile*, Pembimbing I Ferdiyani Haris, M.Kom Pembimbing II Drs. Sartana, M.Si

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 cukup mengakses *website* yang sudah disediakan oleh pelaku bisnis. Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya menyediakan jasa pelatihan seni tari tradisional, tari modern, menerima penyewaan busana adat dan penyewaan alat musik dan properti kesenian. Sistem pelayanan maupun pemesanan jasa tari dan produk seni yang di tawarkan oleh Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya masih melalui sosial media berupa instagram dan whatsapp dimana masih memiliki kekurangan bagi para *client* yang ingin menggunakan pelayanan dari Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.

Tujuan penelitian ini adalah analisa dan perancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya dan media yang digunakan yaitu Figma. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner. Apabila nanti rancangan ini di implementasikan, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql sebagai manajemen database. Untuk metode analisis penulis menggunakan metode PIECES, yaitu Performance, Information, Economic, Control, Effeciency, Service. Adapun alur proses bisnis dalam perancangan sistem ini menggunakan flowchart.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web *Mobile* dan telah dilakukan pengujian menggunakan skala likert, Penulis membagikan kuesioner kepada 10 pengunjung dengan 10 pernyataan dan diperoleh perhitungan dengan nilai 92% atau 460 poin nilai, termasuk dalam kategori sangat setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan yang telah dibuat oleh penulis termasuk dalam kategori nilai yang sangat baik.

Kata Kunci : *Analisis, Perancangan, Sistem Informasi , Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya, Berbasis Web Mobile*

ABSTRACT

Selsa Indah Sari, C1957201009, 2023. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web Mobile*, Pembimbing I Ferdiyani Haris, M.Kom Pembimbing II Drs. Sartana, M.Si

By utilizing the internet, we can access websites, conduct marketing research, and interact directly with customers in an easy way. Customers no longer need to make transactions directly; they only need to access the website that has been provided by business people. The Antang Batuah Palangkaraya Art Studio provides training services for traditional dance and modern dance and accepts rentals of traditional clothing, musical instruments, and art property. The service system and ordering of dance services and art products offered by the Antang Batuah Palangkaraya Art Studio are still done through social media in the form of Instagram and WhatsApp, which still have deficiencies for clients who want to use the services of the Antang Batuah Palangkaraya Art Studio.

The purpose of this research is to analyze and design information systems at the Antang Batuah Palangkaraya Art Studio and the media used is Figma. Data collection methods that the authors use are observation, interviews, literature, documentation, and questionnaires. If later this design is implemented, the author uses the programming language PHP and MySQL as database management. For the analytical method the author uses the PIECES method, namely Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service. The business process flow in designing this system uses a flowchart.

The final result of this research is an information system design at the Antang Batuah Palangkaraya Art Studio based on Mobile Web and has been tested using a Likert scale. The author distributed questionnaires to 10 visitors with 10 statements and obtained calculations with a value of 92% or 460 value points, included in the strongly agree category. So it can be said that the design that has been made by the author is included in the very good value category.

Keywords : *Analysis, Design, Rental Information System, Art Studio Antang Batuah Palangka Raya, Mobile Web Based.*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Selsa Indah Sari
NIM	: C1957201009
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web *Mobile*"

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manjemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangkaraya
Pada Tanggal : 01 Juli 2023

Yang menyatakan



SELSA INDAH SARI

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web *Mobile*** dapat di selesaikan dengan baik dan tanpa kendala yang berat.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada:

1. Suparno, M.Kom selaku ketua STMIK Palangkaraya
2. Christiana P. Handuran selaku pembina Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya, yang sudah bersedia meluangkan waktu dan membantu memberikan informasi kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ferdiyani Haris, M.Kom selaku dosen pembimbing I
4. Drs. Sartana, M.Si selaku dosen pembimbing II
5. Norhayati, M.Pd selaku kaprodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya
6. Rosmiati, M.Kom selaku dosen Pembimbing Akademik
7. Keluarga penulis, orang tua dan saudara kandung penulis, terimakasih tak terhingga atas dukungan dan semangat dan doa yang tiada henti di berikan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan, hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh teman-teman Sistem Informasi angkatan 2019 dan teman-teman tercinta lainnya.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terimakasih

Palangka Raya, 01 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
INTISARI v
ABSTRACT vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 4
1.5 Sistematika Penulisan..... 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kajian Teori 7
2.2 Penelitian yang Relevan 21
BAB III METODE PENELITIAN 28
3.1 Tinjauan Umum 28
3.2 Jenis Penelitian 28
3.3 Desain Penelitian 28
3.4 Instrumen Penelitian 30
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan 31
3.6 Analisis Kebutuhan 33
3.7 Desain Sistem 34
3.8 Jadwal Penelitian 104
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 105
4.1 Hasil 105
4.2 Pembahasan..... 134
BAB V PENUTUP 141
1.1 Kesimpulan..... 141
1.2 Saran..... 142
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian 29
Gambar 3.2 Desain Halaman Login 35
Gambar 3.3 Desain *Alert* Gagal 36
Gambar 3.4 Desain Halaman *Dashboard* Admin 37
Gambar 3.5 Desain Halaman Input Produk 38
Gambar 3.6 Desain Halaman Input Tarian 39
Gambar 3.7 Desain Halaman Data Produk 40
Gambar 3.8 Desain Halaman Data Tarian 41
Gambar 3.9 Desain Halaman Ubah Produk 42
Gambar 3.10 Desain Halaman Ubah Tarian 43
Gambar 3.11 Desain *Alert* Hapus Data 44
Gambar 3.12 Desain Halaman *Reservasi* Produk..... 45
Gambar 3.13 Desain Halaman *Reservasi* Tarian..... 46
Gambar 3.14 Desain Halaman Modal *Reservasi* Produk 47
Gambar 3.15 Desain Halaman Modal *Reservasi* Tarian..... 48
Gambar 3.16 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Produk 48
Gambar 3.17 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian 49
Gambar 3.18 Desain Halaman Cetak *Reservasi* Produk 50
Gambar 3.19 Desain Halaman Cetak *Reservasi* Tarian 50
Gambar 3.20 Desain Halaman Utama *(Landing Page)* 52
Gambar 3.21 Desain Halaman Daftar Sewa 53
Gambar 3.22 Desain Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian) 54
Gambar 3.23 Desain Halaman Daftar Sewa 55
Gambar 3.24 Desain Halaman Keranjang 56
Gambar 3.25 Desain Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian 57
Gambar 3.26 Desain *Alert Reservasi* Berhasil 58
Gambar 3.27 Desain *Alert* Pilih Tanggal *Reservasi* Berbeda 59
Gambar 3.28 Desain *Alert* Belum Login 60
Gambar 3.29 Desain *Alert* Belum Mendaftar 61
Gambar 3.30 Desain Halaman Cetak Kwitansi 61
Gambar 3.31 Desain Halaman Ubah *Profil* 62
Gambar 3.32 Tampilan *Home* (belum) 63
Gambar 3.33 Tampilan Daftar 63
Gambar 3.34 Tampilan 64
Gambar 3.35 Tampilan *Home* (sudah *loggedin*) 64
Gambar 3.36 Tampilan Daftar Sewa 65
Gambar 3.37 Tampilan Keranjang 65
Gambar 3.38 Tampilan *Request* Tanggal Sewa 66
Gambar 3.39 Tampilan *Reservasi* Produk 66
Gambar 3.40 Tampilan *Reservasi* Tarian 67
Gambar 3.41 Tampilan *Reservasi* Berhasil 67
Gambar 3.42 Tampilan Histori *Reservasi*..... 68

Gambar 3.43 Tampilan *Profile* 68
Gambar 3.44 Tampilan Kwitansi Produk 69
Gambar 3.45 Tampilan Kwitansi Tarian 69
Gambar 3.46 Tampilan Bukti Transfer 70
Gambar 3.47 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 1 71
Gambar 3.48 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 2 72
Gambar 3.49 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 3 73
Gambar 3.50 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 4 74
Gambar 3.51 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 5 75
Gambar 3.52 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 6 76
Gambar 3.53 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 1 77
Gambar 3.54 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 2 78
Gambar 3.55 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 3 79
Gambar 3.56 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 4 80
Gambar 3.57 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 5 81
Gambar 3.58 *Diagram Context* Admin 82
Gambar 3.59 *Diagram Context* Pelanggan 83
Gambar 3.60 *DFD Admin* Level 1 85
Gambar 3.61 *DFD Admin* Level 2 Proses 1.2 87
Gambar 3.62 *DFD Admin* Level 3 Proses 1.3..... 88
Gambar 3.63 *DFD Admin* Level 4 Proses 1.4 90
Gambar 3.64 *DFD Admin* Level 5 Proses 1.5 91
Gambar 3.65 *DFD* Pelanggan Level 1..... 93
Gambar 3.66 *DFD* Pelanggan Level 2 Proses 1.6 95
Gambar 3.67 *ERD* Basis Data db_sanggar_antang_batuah 96
Gambar 4.1 Skenario Tampilan Halaman 106
Gambar 4.2 Skenario Tampilan *Alert* Gagal 107
Gambar 4.3 Skenario Tampilan Halaman *Dashboard* Admin 108
Gambar 4.4 Skenario Tampilan Halaman Input Produk 108
Gambar 4.5 Skenario Tampilan Halaman Input Tarian 109
Gambar 4.6 Skenario Tampilan Halaman Data Produk..... 110
Gambar 4.7 Skenario Tampilan Halaman Data Tarian 110
Gambar 4.8 Skenario Tampilan Halaman Ubah Produk..... 111
Gambar 4.9 Skenario Tampilan Halaman Ubah Tarian..... 112
Gambar 4.10 Skenario Tampilan *Alert* Hapus Data 112
Gambar 4.11 Skenario Tampilan Halaman *Reservasi* Produk 113
Gambar 4.12 Skenario Tampilan Halaman *Reservasi* Tarian 114
Gambar 4.13 Skenario Tampilan Halaman Modal *Reservasi* Produk 115
Gambar 4.14 Skenario Tampilan Halaman Modal *Reservasi* Tarian 115
Gambar 4.15 Skenario Tampilan Halaman Cetak Laporan Daftar Produk…. 116
Gambar 4.16 Skenario Tampilan Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian …. 116
Gambar 4.17 Skenario Tampilan Halaman Cetak *Reservasi* Produk ……. 117
Gambar 4.18 Skenario Tampilan Halaman Cetak *Reservasi* Tarian 117
Gambar 4.19 Skenario Tampilan Halaman Utama *(Landing Page)* 118
Gambar 4.20 Skenario Tampilan Halaman Pencarian Produk 119

Gambar 4.21 Skenario Tampilan Halaman Produk 120
Gambar 4.22 Skenario Tampilan Halaman Daftar Sewa 121
Gambar 4.23 Skenario Tampilan Halaman Keranjang 122
Gambar 4.24 Skenario Tampilan Halaman Bayar Produk/Tarian 122
Gambar 4.25 Skenario Tampilan *Alert Reservasi* Berhasil 123
Gambar 4.26 Skenario Tampilan *Alert* Pilih Jam *Reservasi* Berbeda 123
Gambar 4.27 Skenario Tampilan *Alert* Belum Login 124
Gambar 4.28 Skenario Tampilan *Alert* Belum Mendaftar 124
Gambar 4.29 Skenario Tampilan Halaman Cetak Kwitansi 125
Gambar 4.30 Skenario Tampilan Halaman Ubah *Profil* 126
Gambar 4.31 Skenario Tampilan *Home* (belum) 126
Gambar 4.32 Skenario Tampilan Daftar 127
Gambar 4.33 Skenario Tampilan 127
Gambar 4.34 Skenario Tampilan *Home* (sudah *loggedin*) 128
Gambar 4.35 Skenario Tampilan Daftar Sewa 128
Gambar 4.36 Skenario Tampilan Keranjang 129
Gambar 4.37 Skenario Tampilan *Request* Tanggal Sewa 129
Gambar 4.38 Skenario Tampilan *Reservasi* Produk 130
Gambar 4.39 Skenario Tampilan *Reservasi* Tarian 130
Gambar 4.40 Skenario Tampilan *Reservasi* Berhasil 131
Gambar 4.41 Skenario Tampilan Histori *Reservasi*..... 131
Gambar 4.42 Skenario Tampilan *Profile* 132
Gambar 4.43 Skenario Tampilan Kwitansi Produk 132
Gambar 4.44 Skenario Tampilan Kwitansi Tarian 133
Gambar 4.45 Skenario Tampilan Bukti Transfer..... 133
Gambar 4.46 Skala Poin..... 139
Gambar 4.47 Skala Presentase 140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Direksi *Flowchart*..... 13
Tabel 2.2 Simbol Proses *Flowchart* 14
Tabel 2.3 Simbol I/O *Flowchart* 15
Tabel 2.4 Simbol Notasi *DFD* 18
Tabel 2.5 Simbol Notasi *ERD* 20
Tabel 2.6 Penelitian yang Relevan 21
Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner..... 31
Tabel 3.2 *Diagram Context* Admin 82
Tabel 3.3 *Diagram Context* Pelanggan..... 84
Tabel 3.4 *DFD Admin* Level 1..... 85
Tabel 3.5 *DFD Admin* Level 2 Proses 1.2 87
Tabel 3.6 *DFD Admin* Level 3 Proses 1.3 89
Tabel 3.7 *DFD Admin* Level 4 Proses 1.4 90
Tabel 3.8 *DFD Admin* Level 5 Proses 1.5 92
Tabel 3.9 *DFD* Pelanggan Level 1 93
Tabel 3.10 *DFD* Pelanggan Level 2 Proses 1.6..... 95
Tabel 3.11 tabel_user 97
Tabel 3.12 tabel_produk 98
Tabel 3.13 tabel_tarian 98
Tabel 3.14 tabel_pelanggan 98
Tabel 3.15 tabel_keranjang 100
Tabel 3.16 tabel_*reservasi*_produk 100
Tabel 3.17 tabel_*reservasi*_tarian 102
Tabel 3.18 Jadwal Penelitian 104
Tabel 4.1 Solusi Hasil Penelitian 134
Tabel 4.2 Daftar Poin-Poin yang Diajukan..... 136
Tabel 4.3 Hasil Skor Responden 136

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 Lembar Observasi
Lampiran 6 Lembar Wawancara
Lampiran 7 Dokumentasi Ketika Wawancara
Lampiran 8 Lembar Kuesioner
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

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 cukup mengakses 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 sosial 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 sosial 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 *Mobile*".**

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 *Mobile*?'.

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 Manfaat 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 *Mobile* agar Sanggar Seni 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 Seni Antang Batuah Palangkaraya 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 Seni Antang Batuah Palangkaraya

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

Sehigga dapat memberikan kemudahan bagi para pengurus yang ada pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya 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 5 (lima) 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. *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.

c. *Economic* (Ekonomi)

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

d. *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.

e. *Efficiency* (efisiensi)

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

f. *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.

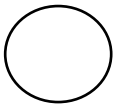
Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. *Flowchart* ini merupakan 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

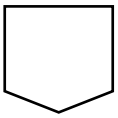
flowchart yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya.

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.

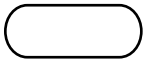
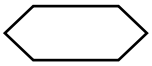
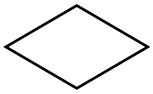
Tabel 2.1 Simbol Direksi *Flowchart*

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*

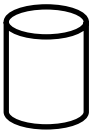
Tabel 2.2 Simbol Proses *Flowchart*

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 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

No	Simbol	Nama	Fungsi
			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
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)

No	Simbol	Nama	Fungsi
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.

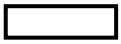
Dalam mendokumentasikan sebuah sistem. DFD mempunyai level-level mulai dari yang terkecil, yaitu level 0 atau sering disebut *context diagram. Context diagram* ini merupakan gambaran paling umum dari sistem, yang hanya memiliki satu proses saja untuk mewakili seluruh sistem. Semakin bertambahnya *level* 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 merupakan 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 sebelumnya terkait dengan acuan penelitian yang relevan dalam melakukan penelitian ini.

Tabel 2.6 Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
1.	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,	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

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				khususnya yang bertempat tinggal di luar area cilacap. 2. Dengan adanya 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.	dikhususkan proses penyewaan dan pemesanan maka hendaknya ditambah lagi seperti

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
2.	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 masyarakat.	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
3.	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 pakuan ini.	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
4.	Asep Setiawan, IksalYanuarsyah (Bogor, 2019)	Sistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta Berbasis Web Gis	PHP dan Mysql	1. Sistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta BerbasisWeb Gis ini dapat membantu menyediakan informasi sewa alat dan pakaian di daerah jakarta. Membantu melengkapi denganfasilitas sewa alat dan bisa di dp terlebih dahulu.	Analisis dan PerancanganSistem Informasi Sebaran Sanggar Seni Di Jakarta Berbasis Web Gis dapat digunakan untuk mengirim bukti pembayaran bulanan.

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
5.	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 untuk penyewaan,	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 permintaan konsumen

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Penjelasan
				penjualan serta produksi di perusahaan Evoy Production sudah terkomputerisasi secara online. 4. Memudahkan transaksi penyewaan, penjualan dan produksi pada perusahaan Evoy Production	untuk busana yang akan di sewa atau dibelinya.

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.

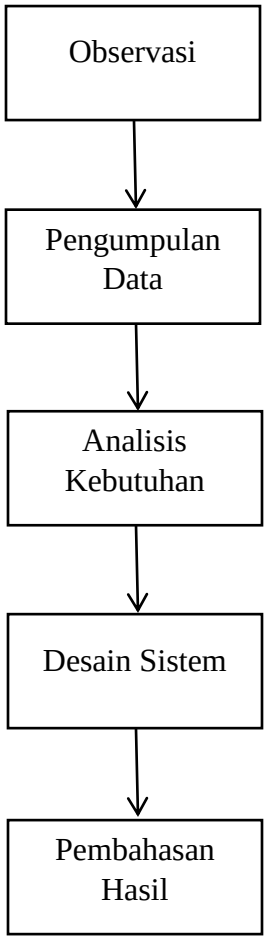
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

menurut Sugiyono (2019:18),"metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi".

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang telah direncanakan dalam penelitian ini ada 5 (lima) tahapan yang dapat dilihat seperti pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian
Sumber: researchgate.net

Pada gambar 3.1 diatas, penulis membagi tahapan desain penelitian menjadi 5 (lima) tahapan dengan rincian sebagai berikut:

a. Observasi

   Pada tahapan ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi objek penelitian untuk mendapatkan gambaran mengenai objek yang di teliti.

b. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan data-data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini, penulis melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan data-data yang telah didapat pada tahapan pengumpulan data sebelumnya.

d. Desain Sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan perancangan sistem baru yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan melengkapi kebutuhan terhadap sistem yang berjalan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahapan sebelumnya.

e. Pembahasan Hasil

Pada tahapan ini, penulis melakukan pembahasan hasil dari perancangan sistem yang telah dilakukan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dibuat sendiri oleh penulis.

Menurut Sugiyono (2013:156), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala likert.

Menurut Sugiyono (2013:93), “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.”

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrument kuesioner dengan pemberian skor seperti pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner

No	Nama Instrumen	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

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 Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya untuk pemesanan paket masih melalui whatsapp dari nomor yang tertera di instagram Sanggar 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.

e. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3.6 Analisis 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

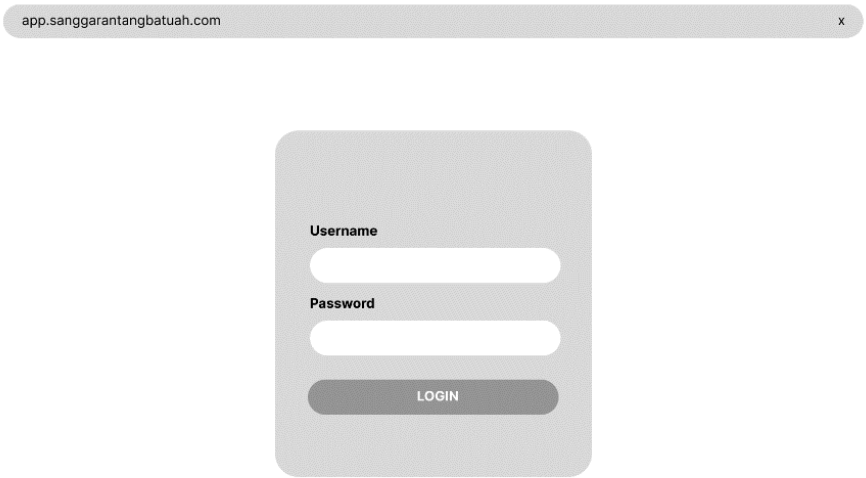
3.7.1 Desain Antarmuka

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:

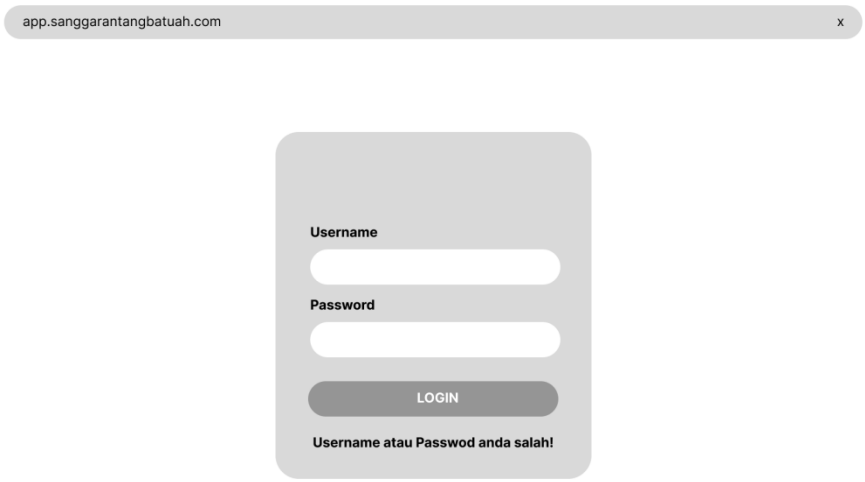
a. Antarmuka Website

1) Halaman

Desain antarmuka halaman dapat dilihat pada Gambar 3.2. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ketika diakses. Skenario dalam halaman 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 3.3.



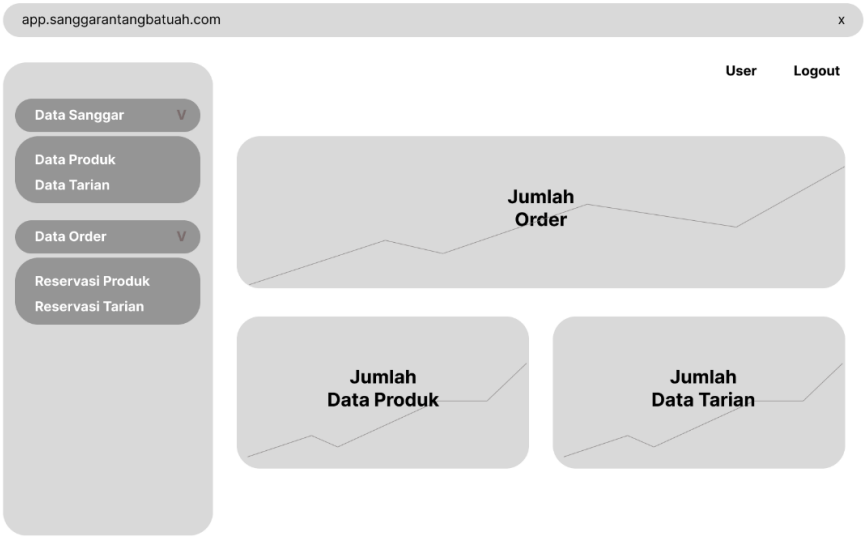
Gambar 3.2 Desain Halaman



Gambar 3.3 Desain *Alert* Gagal

2) Halaman *Dashboard Admin*

Desain antarmuka halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 3.4. 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 3.4 Desain Halaman *Dashboard* Admin

3) Halaman Input Produk

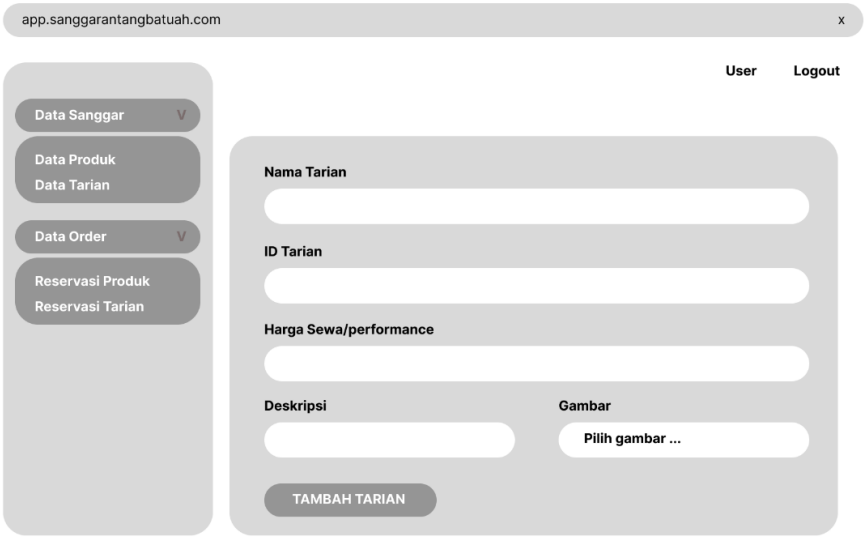
Desain antarmuka halaman input produk dapat dilihat pada Gambar 3.5. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman input baru data produk ketika diakses. Skenario dalam halaman input produk ini, yaitu terdapat penginputan data produk berdasarkan kategori produk. Sedangkan pada *form* 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 3.5 Desain Halaman Input Produk

4) Halaman Input Tarian

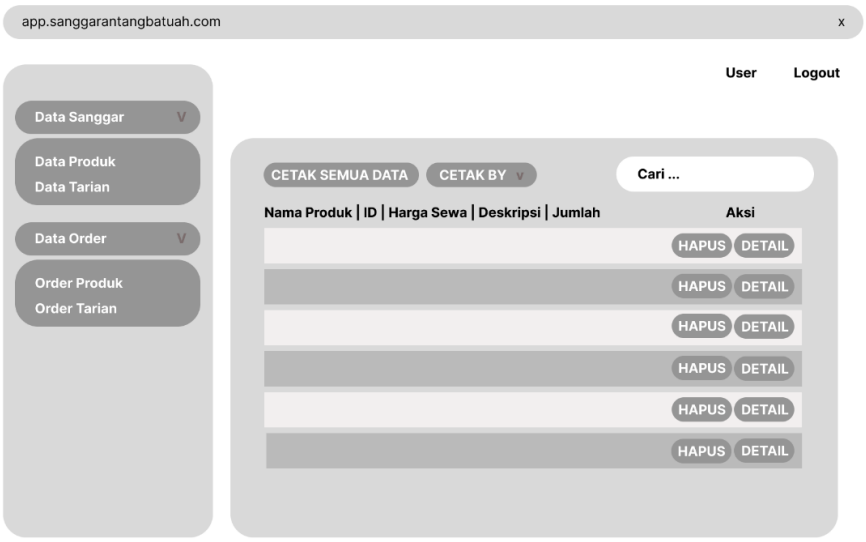
Desain antarmuka halaman Input Tarian dapat dilihat pada Gambar 3.6. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman input baru data tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat penginputan data tarian. Sedangkan pada form penginputan tarian terdapat form inputan Nama Tarian, ID Tarian, Harga Sewa (per *performance*), Despkripsi Tarian, *form upload* Gambar Tarian dan *button* Tambah Tarian.



Gambar 3.6 Desain Halaman Input Tarian

5) Halaman Data Produk

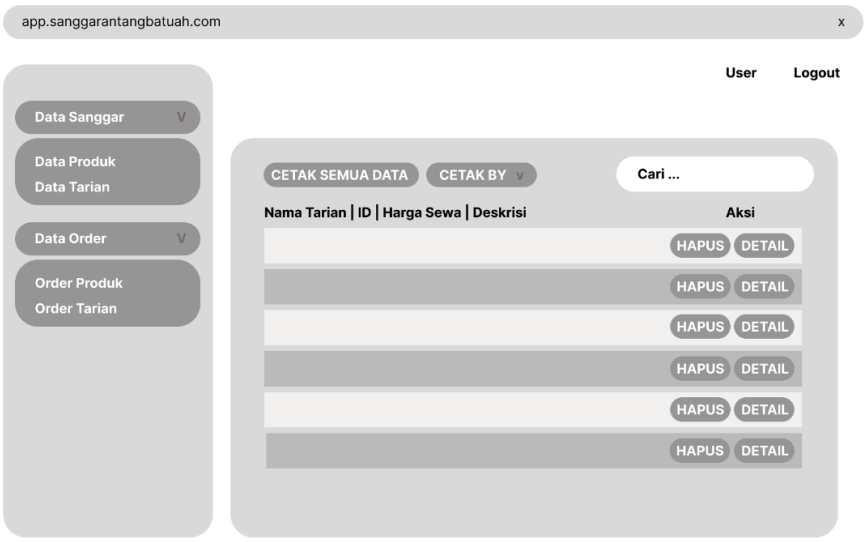
Desain antarmuka halaman data produk dapat dilihat pada Gambar 3.7. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman data produk ketika diakses. Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail, menghapus, mencari dan mencetak produk. Sedangkan 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 3.7 Desain Halaman Data Produk

6) Halaman Data Tarian

Desain antarmuka halaman data tarian dapat dilihat pada Gambar 3.8. 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 3.8 Desain Halaman Data Tarian

7) Halaman Ubah Produk

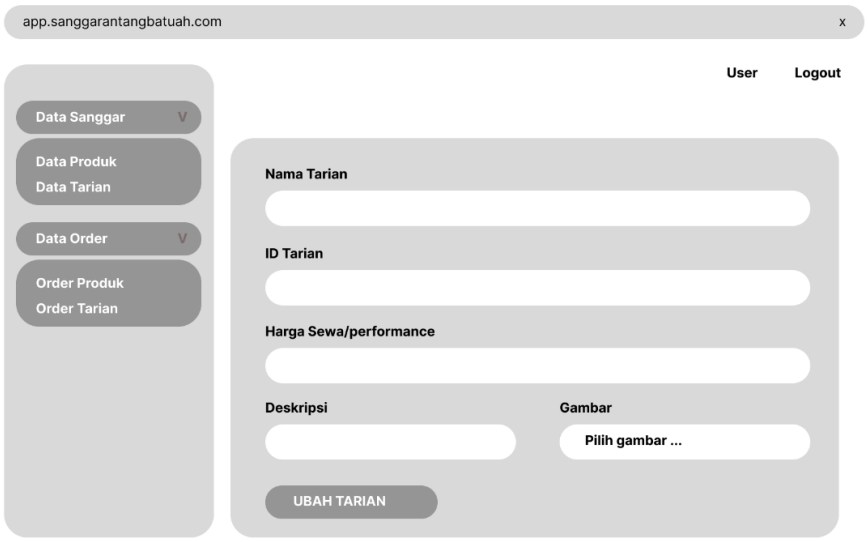
Desain antarmuka halaman ubah produk dapat dilihat pada Gambar 3.9. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ubah produk ketika diakses. Skenario dalam halaman ubah produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail dan mengubah data produk. Sedangkan pada *form* 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 3.9 Desain Halaman Ubah Produk

8) Halaman Ubah Tarian

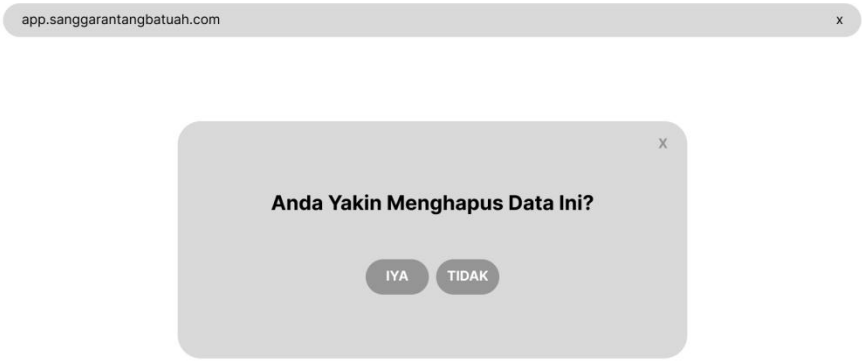
Desain antarmuka halaman ubah tarian dapat dilihat pada Gambar 3.10. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman ubah tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman ubah tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail dan mengubah data tarian. Sedangkan pada *form* penginputan tarian terdapat *form* inputan Nama Tarian, ID Tarian, Harga Sewa per performance, Despkripsi Tarian, *form upload* Gambar Tarian dan *button* "Ubah Tarian".



Gambar 3.10 Desain Halaman Ubah Tarian

9) *Alert* Hapus Data

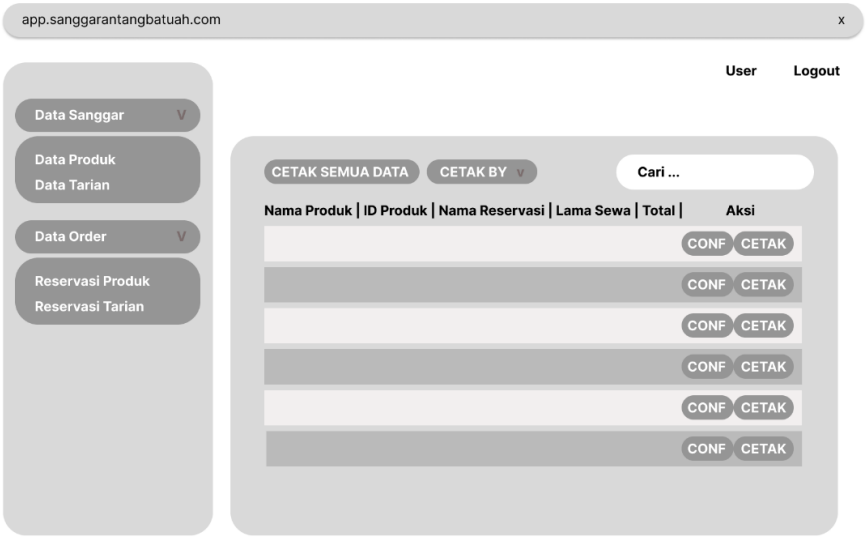
Desain antarmuka *alert* hapus data dapat dilihat pada Gambar 3.11. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* hapus data untuk data produk dan tarian ketika *button* "Hapus" pada tabel data produk dan data tarian di klik. Skenario dalam *alert* hapus ini, yaitu terdapat *button* "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 3.11 Desain *Alert* Hapus Data

10) Halaman *Reservasi* Produk

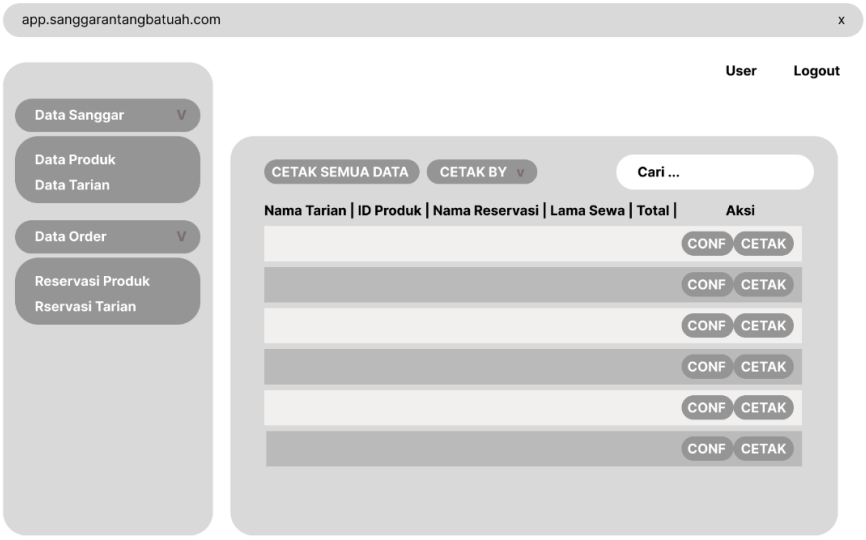
Desain antarmuka halaman *reservasi* produk dapat dilihat pada Gambar 3.12. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *reservasi* produk ketika diakses. Skenario dalam halaman *reservasi* produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi sewa, mencari dan mencetak *reservasi* 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 3.12 Desain Halaman *Reservasi* Produk

11) Halaman *Reservasi* Tarian

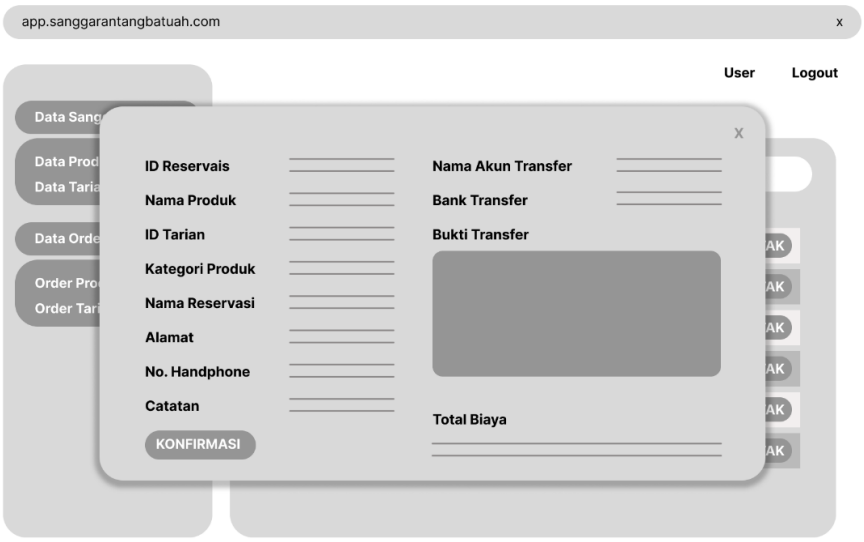
Desain antarmuka halaman *reservasi* tarian dapat dilihat pada Gambar 3.13. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *reservasi* tarian ketika diakses. Skenario dalam halaman *reservasi* tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi sewa, mencari dan mencetak *reservasi* 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 3.13 Desain Halaman *Reservasi* Tarian

12) Halaman *Modal* Konfirmasi Produk

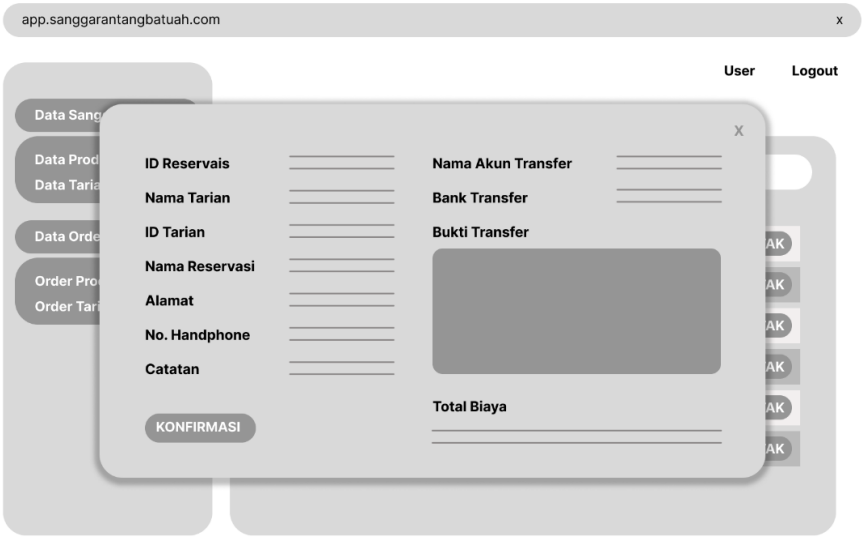
Desain antarmuka halaman *modal* konfirmasi *reservasi* produk dapat dilihat pada Gambar 3.14. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman modal konfirmasi *reservasi* produk ketika *button* "Confirm" pada tabel *reservasi* produk di klik. Skenario dalam halaman modal konfirmasi *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 3.14 Desain Halaman Modal *Reservasi* Produk

13) Halaman *Modal* Konfirmasi Tarian

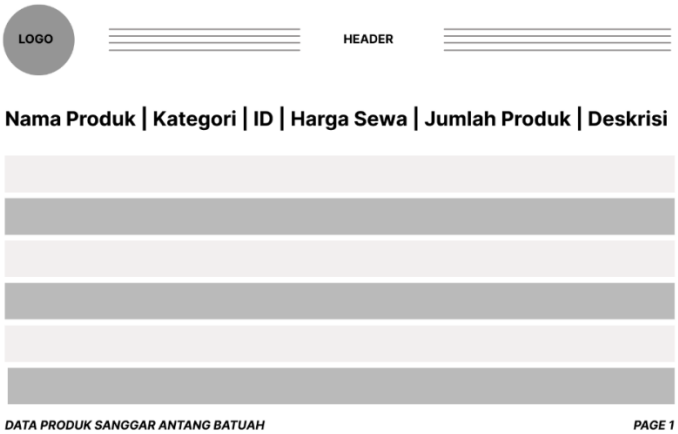
Desain antarmuka halaman *modal* konfirmasi *reservasi* tarian dapat dilihat pada Gambar 3.15. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman modal konfirmasi *reservasi* tarian ketika *button* "Confirm" pada tabel *reservasi* tarian di klik. Skenario dalam halaman *modal* konfirmasi *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 3.15 Desain Halaman Modal *Reservasi* Tarian

14) Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

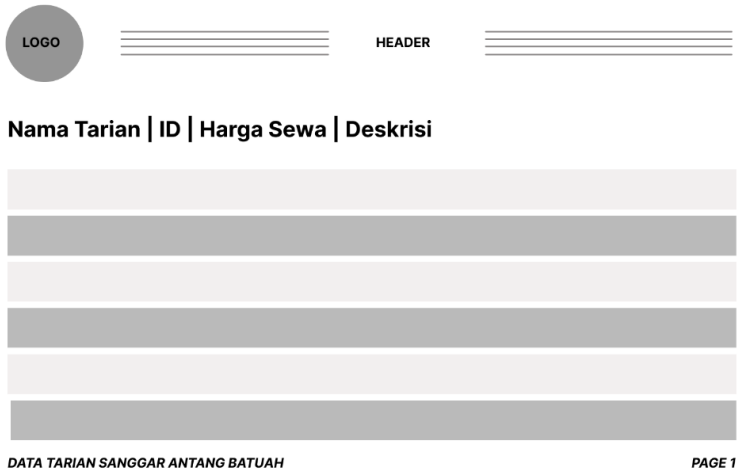
Desain antarmuka halaman cetak laporan daftar produk dapat dilihat pada Gambar 3.16. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak laporan daftar produk ketika *button* “Cetak Semua” dan *button* “Cetak By…” pada Admin di klik.



Gambar 3.16 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

15) Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

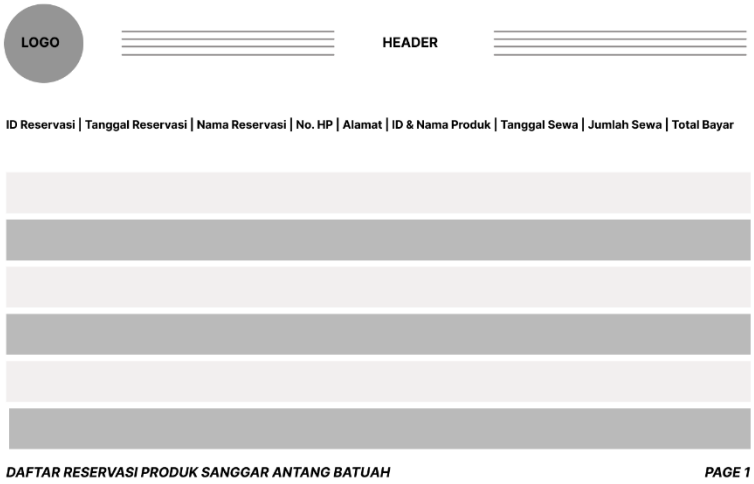
Desain antarmuka halaman cetak laporan daftar tarian dapat dilihat pada Gambar 3.17. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak laporan daftar tarian ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.17 Desain Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

16) Halaman Cetak *Reservasi* Produk

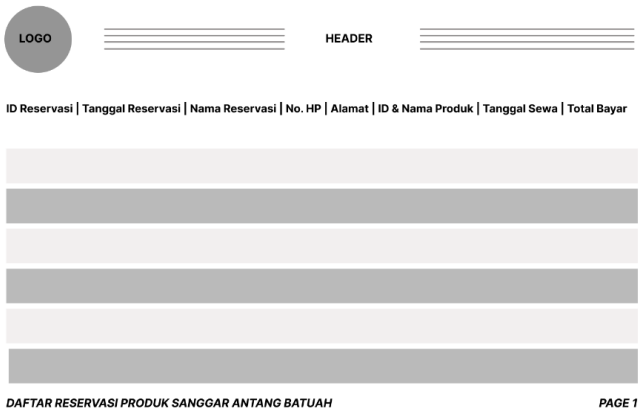
Desain antarmuka halaman cetak *reservasi* produk dapat dilihat pada Gambar 3.18. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak *reservasi* produk ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.18 Desain Halaman Cetak *Reservasi* Produk

17) Halaman Cetak *Reservasi* Tarian

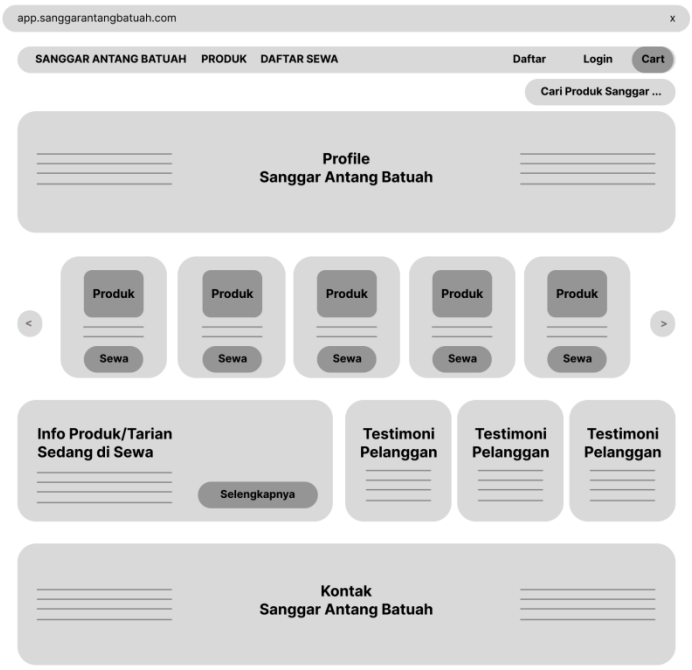
Desain antarmuka halaman Cetak *Reservasi* Produk dapat dilihat pada Gambar 3.19. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak *reservasi* tarian ketika *button* "Cetak Semua" dan *button* "Cetak By…" pada Admin di klik.



Gambar 3.19 Desain Halaman Cetak *Reservasi* Tarian

18) Halaman Utama (*Landing Page*)

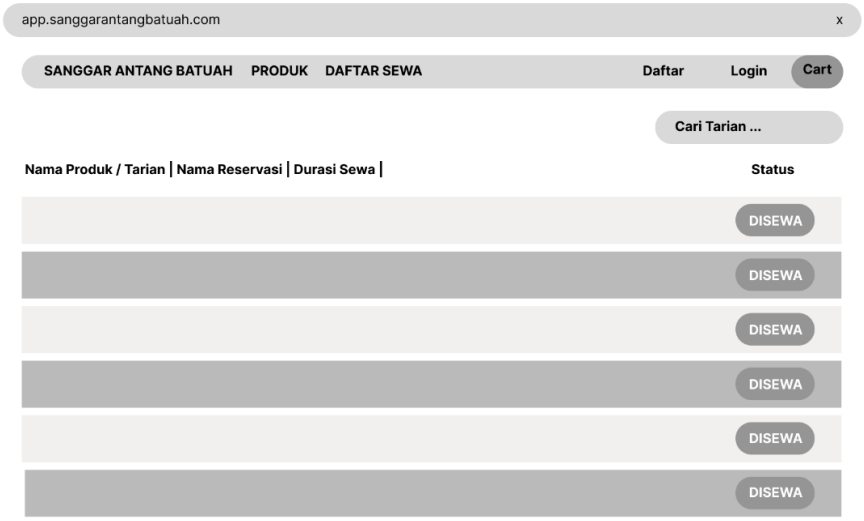
Desain antarmuka halaman *landing page* dapat dilihat pada Gambar 3.20. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman *landing page* ketika diakses. Skenario dalam halaman *landing page* ini, yaitu pelanggan dapat profil, produk, testimoni, sekilas daftar produk atau tarian yang sedang 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 , 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 3.20 Desain Halaman Utama (*Landing Page*)

19) Halaman Pencarian Produk/Tarian

Desain antarmuka halaman pencarian produk/tarian dapat dilihat pada Gambar 3.21. 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.

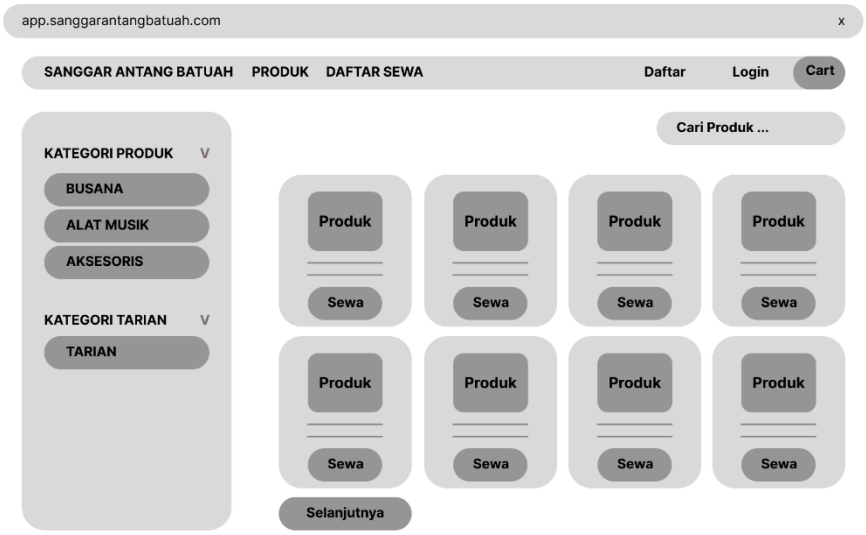


Gambar 3.21 Desain Halaman Daftar Sewa

20) Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

Desain antarmuka halaman produk 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 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 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

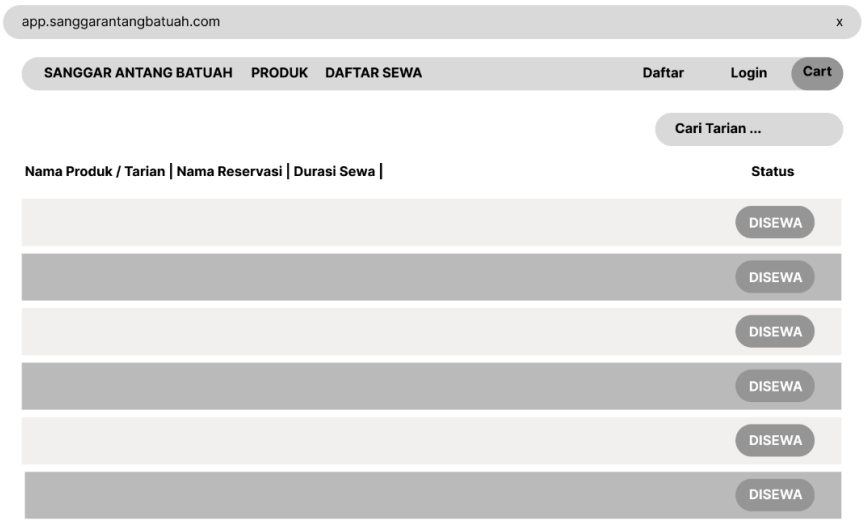
card sebagai *highlight* item dari data produk dan tarian yang disewakan yang terdiri dari Gambar Produk, Deskripsi Produk dan *button* “Sewa”.



Gambar 3.22 Desain Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

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

Desain antarmuka halaman daftar sewa dapat dilihat pada Gambar 3.23. 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.

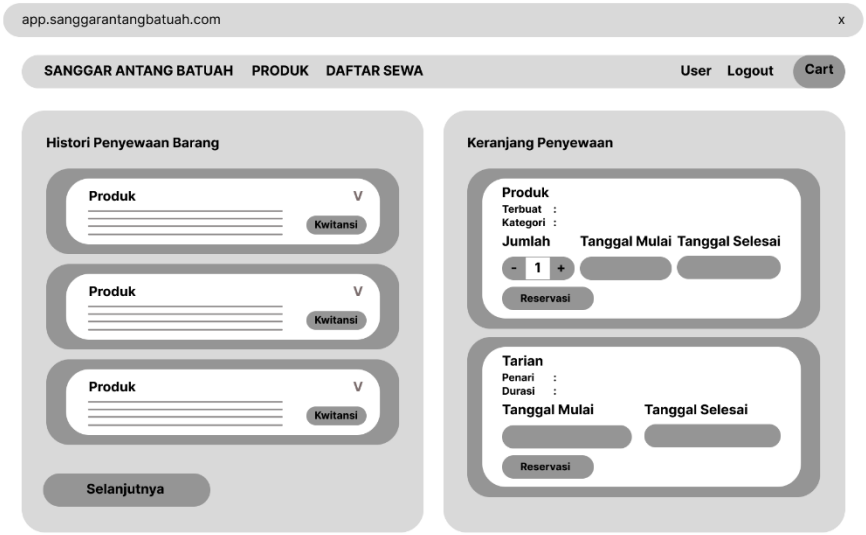


Gambar 3.23 Desain Halaman Daftar Sewa

22) Halaman Keranjang

Desain antarmuka halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 3.24. 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 ke akun.

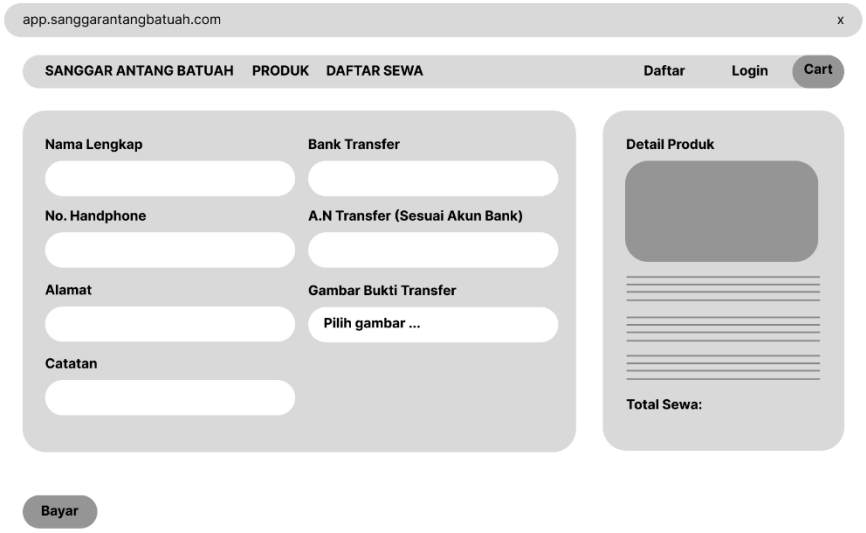


Gambar 3.24 Desain Halaman Keranjang

23) Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian

Desain antarmuka halaman bayar *reservasi* produk atau tarian dapat dilihat pada Gambar 3.25. 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 3.25 Desain Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian

24) *Alert Reservasi* Berhasil

Desain antarmuka *alert reservasi* berhasil dapat dilihat pada Gambar 3.26. 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

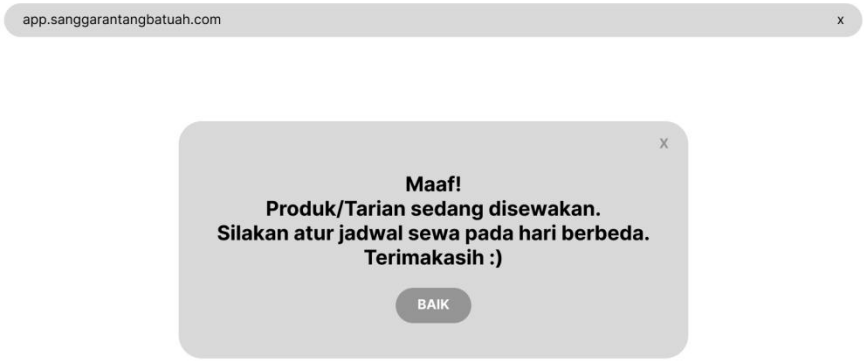
alert terdapat pemberitahuan “Segera Kami Akan Mengirimkan. Jadwal Meeting ke WA Anda. Terimakasih!” dan *button* “OKE”.



Gambar 3.26 Desain *Alert Reservasi* Berhasil

25) *Alert Request* Tanggal *Reservasi*

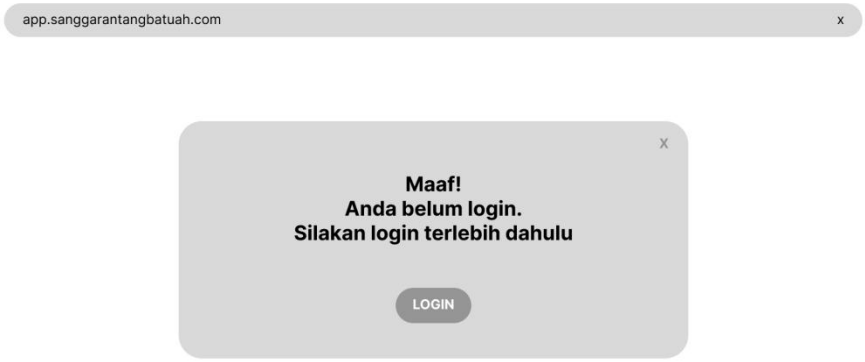
Desain antarmuka *alert request* tanggal *reservasi* dapat dilihat pada Gambar 3.27. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert request* tanggal *reservasi* untuk item produk dan item tarian ketika *form* tanggal awal sewa dan tanggal selesai sewa yang diatur sama dengan daftar produk 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 3.27 Desain *Alert* Pilih Tanggal *Reservasi* Berbeda

26) *Alert* Belum

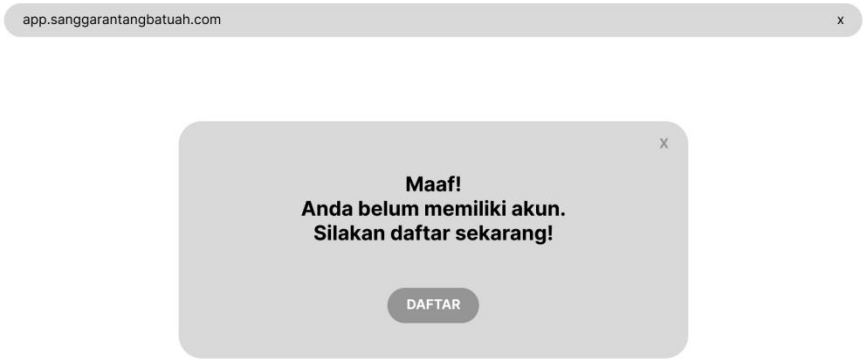
Desain antarmuka *alert* belum dapat dilihat pada Gambar 3.28. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* belum login untuk *reservasi* produk dan tarian ketika *button* “Sewa” di klik. Skenario dalam *alert* belum ini, yaitu terdapat *button* “Login” untuk mengarah ke halaman . Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan “Maaf!” Anda belum login. Silakan login terlebih dahulu” dan *button* “Login”.



Gambar 3.28 Desain *Alert* Belum Login

27) *Alert* Belum Mendaftar

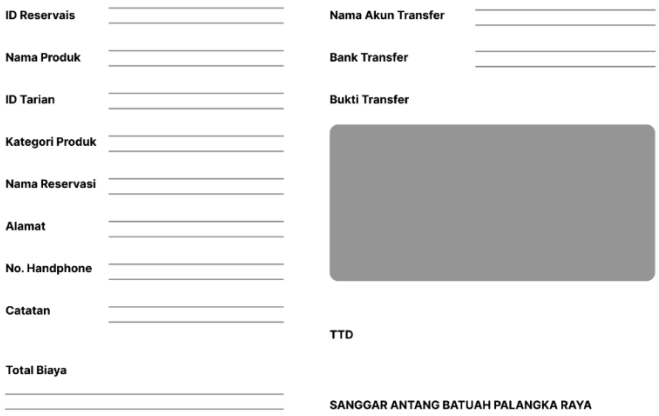
Desain antarmuka *alert* belum mendaftar dapat dilihat pada Gambar 3.29. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak *alert* belum mendaftar untuk *reservasi* produk dan tarian ketika *button* "Sewa" di klik. Skenario dalam *alert* belum login ini, yaitu terdapat *button* "Daftar" untuk mendaftar sebuah akun pelanggan. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Maaf!" Anda belum memiliki akun. Silakan daftar sekarang" dan *button* "Daftar".



Gambar 3.29 Desain *Alert* Belum Mendaftar

28) Halaman Cetak Kwitansi

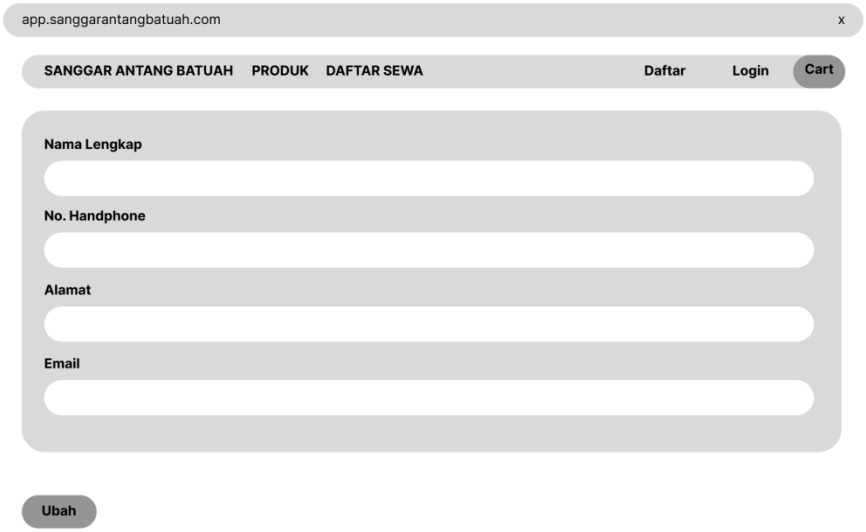
Desain antarmuka halaman cetak kwitansi dapat dilihat pada Gambar 3.30. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman cetak kwitasi ketika *button* "Kwitansi" pada Pengguna dan *button "Confirm"* pada Admin di klik.



Gambar 3.30 Desain Halaman Cetak Kwitansi

29) Halaman Ubah *User*

Desain antarmuka halaman ubah user dapat dilihat pada Gambar 3.31. 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.

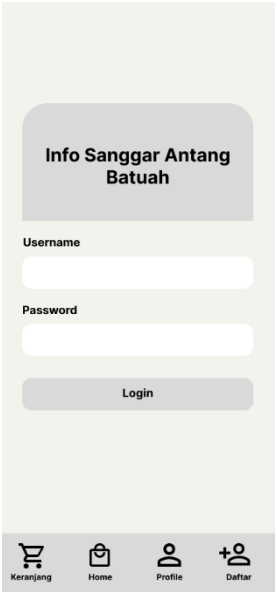


Gambar 3.31 Desain Halaman Ubah Profil

b. Antarmuka Web Mobile/*Mobile App*

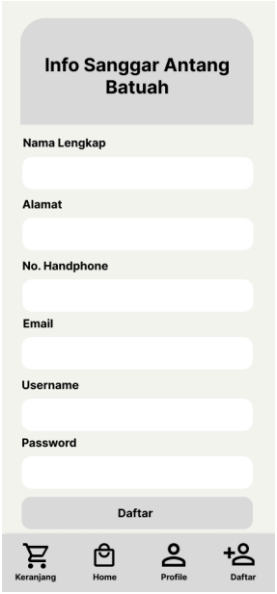
Pada desain *mobile app* ini yang dirancang hanya desain *interface* pelanggan. Adapun skenario dari proses bisnis pelanggan dengan sistem sama seperti skenario proses bisnis pada desain antarmuka website. Berikut rancangan desain *mobile app* Sanggar Antang Batuah:

1) Tampilan *Home* (belum)



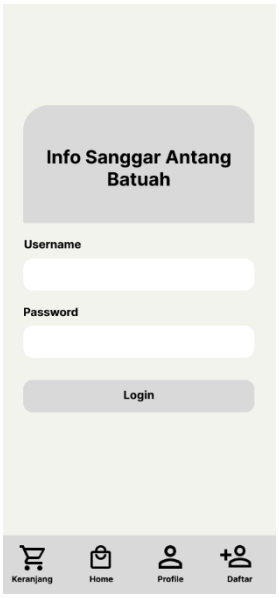
Gambar 3.32 Tampilan *Home* (belum)

2) Tampilan Daftar (Daftar Akun)



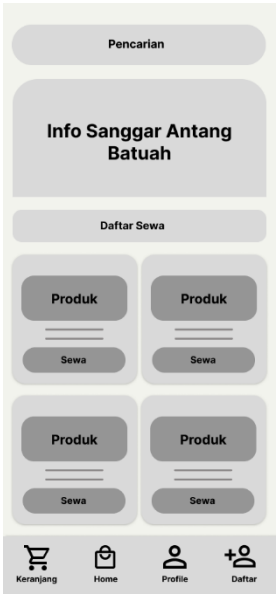
Gambar 3.33 Tampilan Daftar

3) Tampilan



Gambar 3.34 Tampilan

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



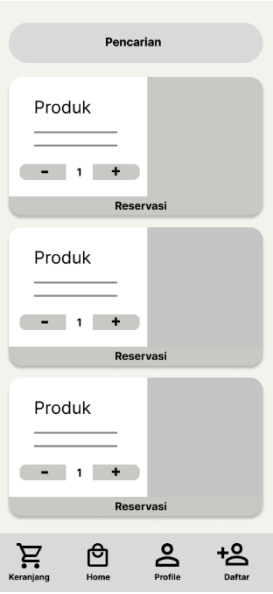
Gambar 3.35 Tampilan *Home* (sudah *loggedin*)

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



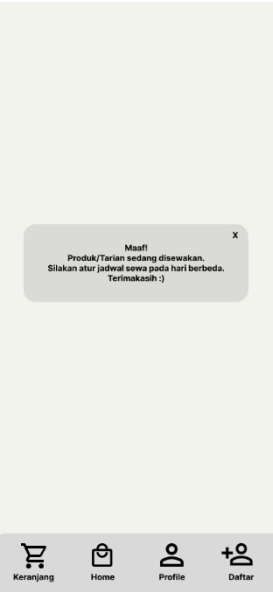
Gambar 3.36 Tampilan Daftar Sewa

6) Tampilan Keranjang



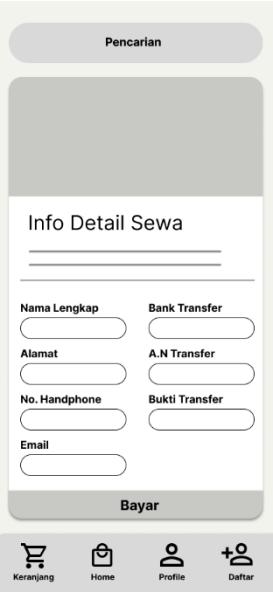
Gambar 3.37 Tampilan Keranjang

7) Tampilan *Request* Tanggal Sewa



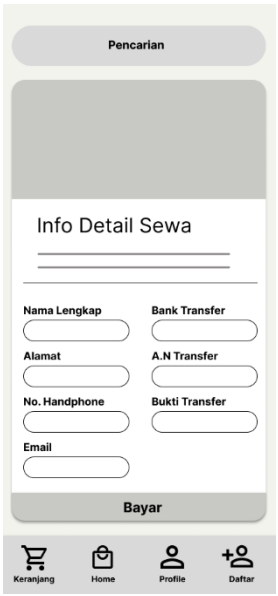
Gambar 3.38 Tampilan *Request* Tanggal Sewa

8) Tampilan *Reservasi* Produk



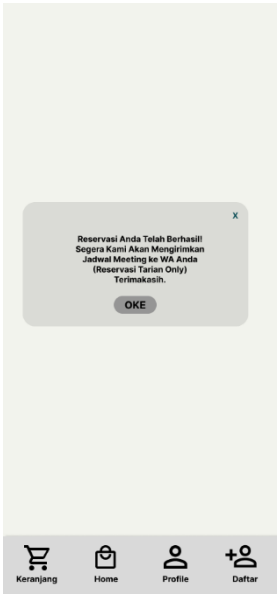
Gambar 3.39 Tampilan *Reservasi* Produk

9) Tampilan *Reservasi* Tarian



Gambar 3.40 Tampilan *Reservasi* Tarian

10) Tampilan *Reservasi* Berhasil



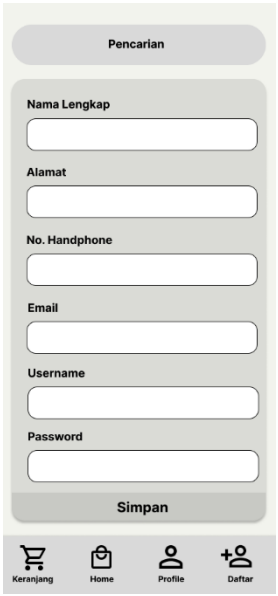
Gambar 3.41 Tampilan *Reservasi* Berhasil

11) Tampilan Histori *Reservasi*



Gambar 3.42 Tampilan Histori *Reservasi*

12) Tampilan *Profile*



Gambar 3.43 Tampilan *Profile*

13) Tampilan Kwitansi Produk



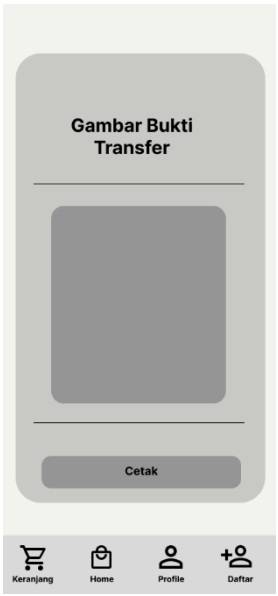
Gambar 3.44 Tampilan Kwitansi Produk

14) Tampilan Kwitansi Tarian



Gambar 3.45 Tampilan Kwitansi Tarian

15) Tampilan Bukti Transfer



Gambar 3.46 Tampilan Bukti Transfer

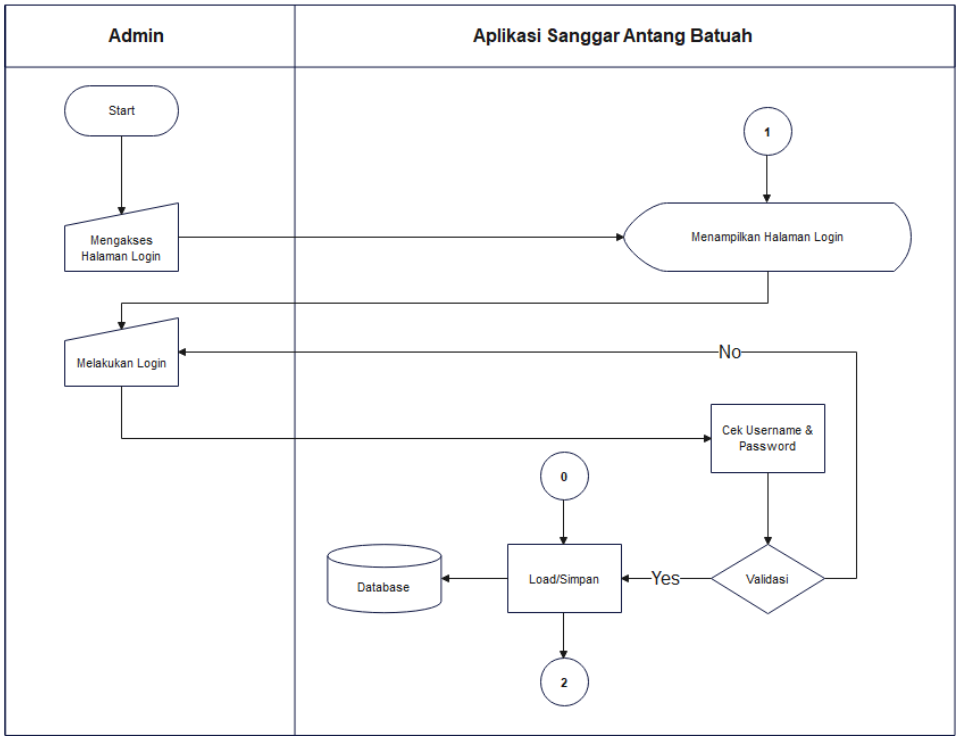
3.7.2 Desain Proses

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 *Mobile* direkomendasikan rancangan desain sebuah sistem. Berikut *flowchart* bisnis rancangan sistem desain:

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 1

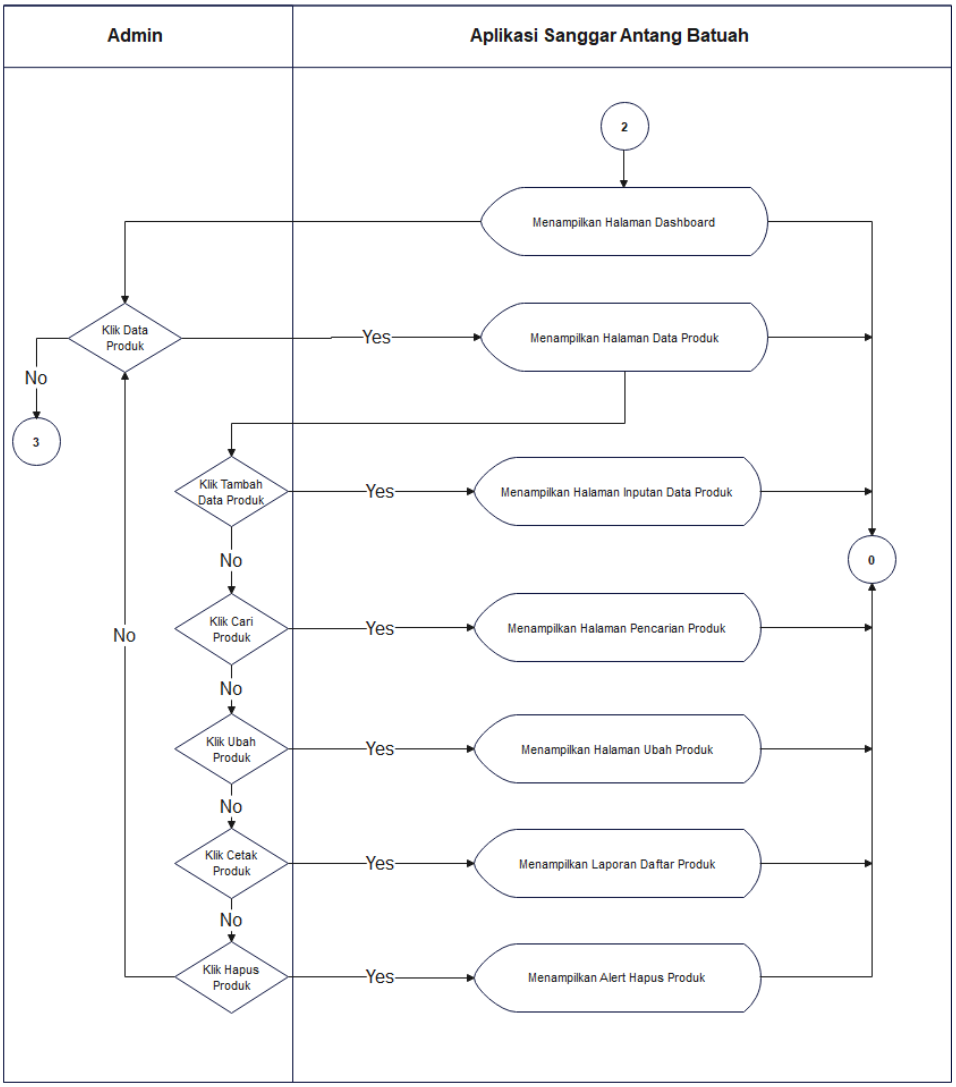


Gambar 3.47 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 1

Dekrispsi Sistem *Admin* Alur 1

1. *Admin* mengakses *website* ke halaman
2. *Admin* melakukan dengan memasukan *username* dan *password*

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 2



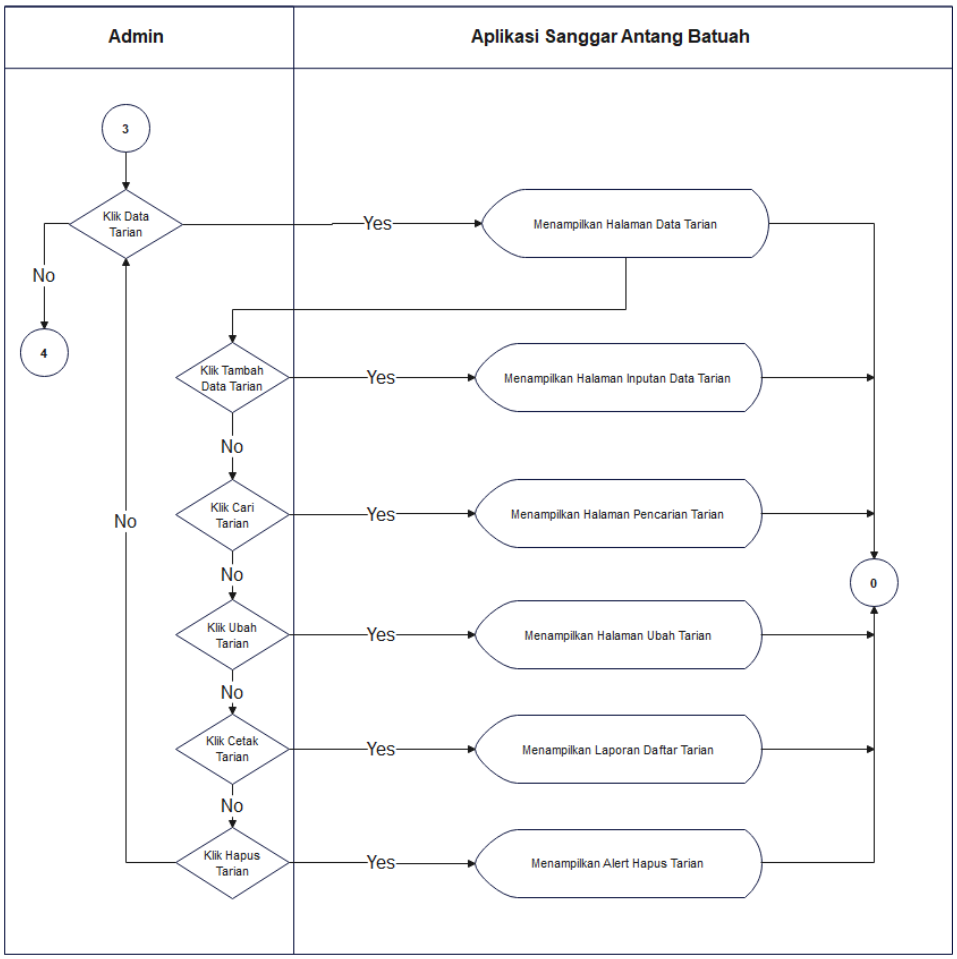
Gambar 3.48 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 2

Dekrispsi Sistem *Admin* Alur 2

1. *Admin* memilih menu produk
2. Di dalam halaman data produk *Admin* melakukan menambah baru data produk
3. Di dalam halaman data produk *Admin* melakukan mencari data produk
4. Di dalam halaman data produk *Admin* mengubah data produk

5. Di dalam halaman data produk *Admin* mencetak data produk
6. *Admin* menghapus data produk

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 3



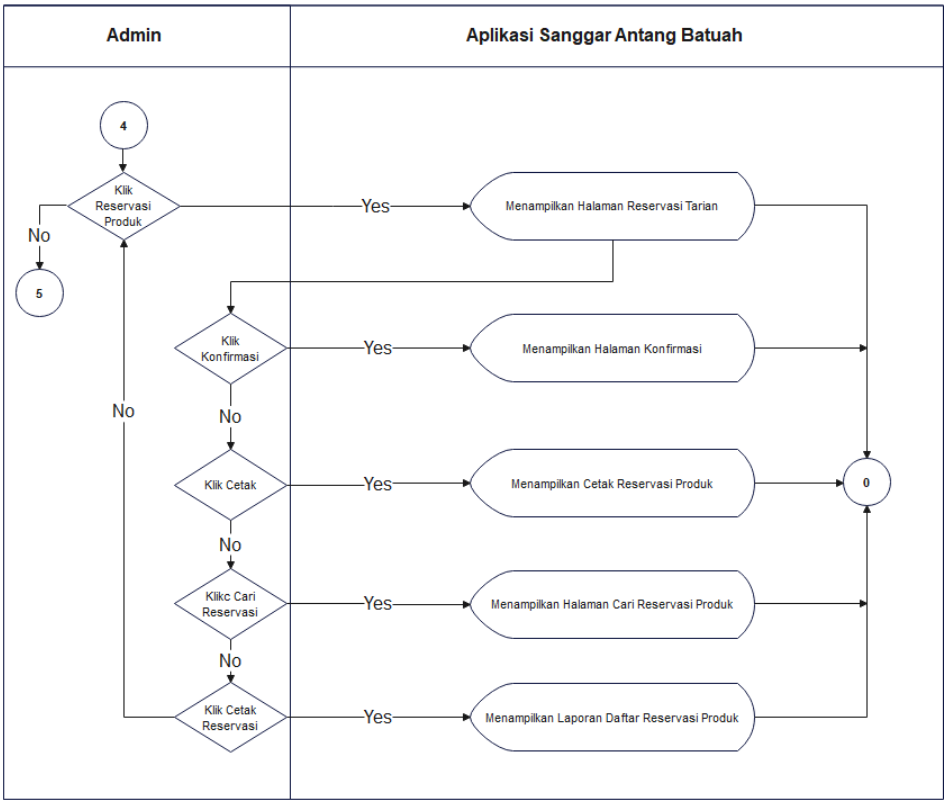
Gambar 3.49 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 3

Dekrispsi Sistem *Admin* Alur 3

1. Admin memilih menu tarian
2. Di dalam halaman data tarian Admin melakukan menambah baru data tarian
3. Di dalam halaman data tarian Admin melakukan mencari data tarian

4. Di dalam halaman data tarian Admin mengubah data tarian
5. Di dalam halaman data tarian Admin mencetak data tarian
6. Di dalam halaman data tarian Admin menghapus data tarian

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 4



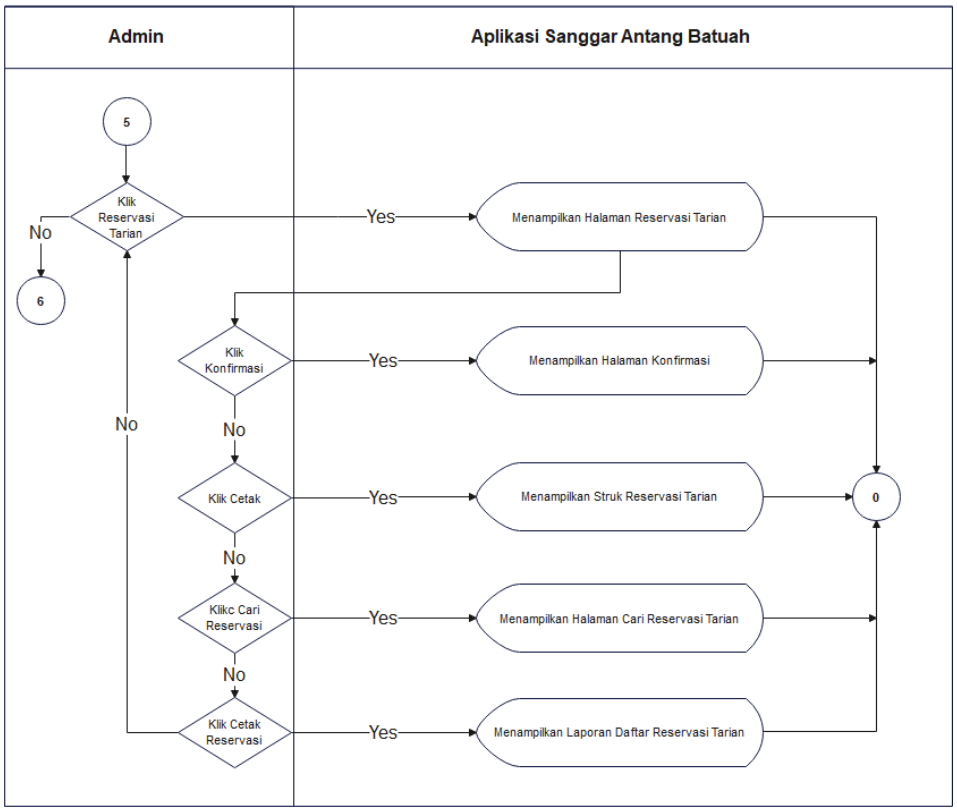
Gambar 3.50 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 4

Deskripsi Sistem *Admin* Alur 4

1. *Admin* memilih menu *reservasi* produk
2. Di dalam halaman *reservasi* produk *Admin* melakukan konfirmasi *reservasi* produk
3. Di dalam halaman *reservasi* produk *Admin* mencetak struk *reservasi* produk

4. Di dalam halaman *reservasi* produk *Admin* mencari data *reservasi* produk
5. Di dalam halaman *reservasi* produk *Admin* mencetak data *reservasi* produk

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 5

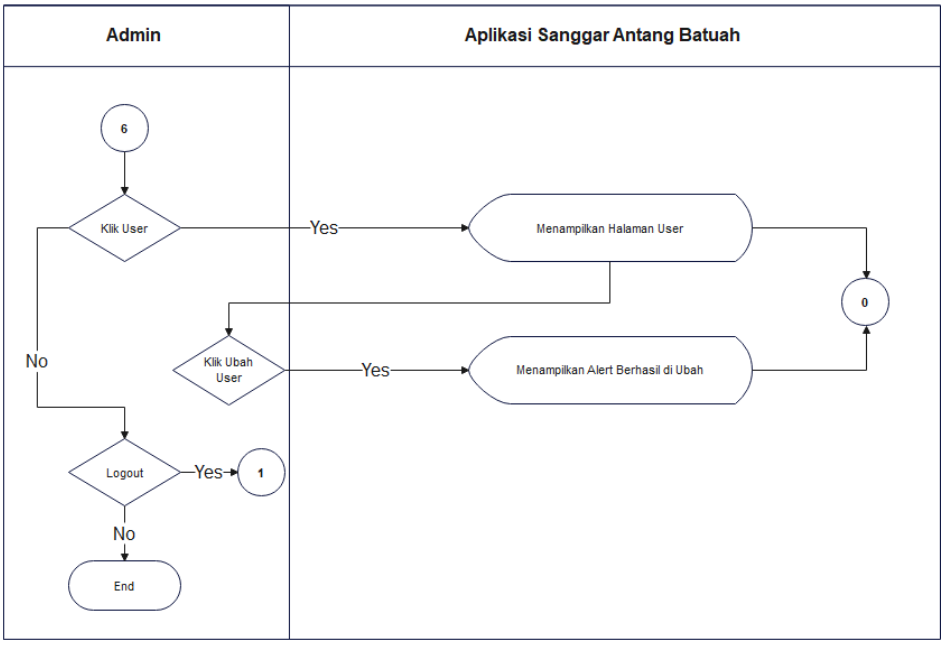


Gambar 3.51 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 5

Deskripsi Sistem *Admin* Alur 5

1. *Admin* memilih menu *reservasi* tarian
2. Di dalam halaman *reservasi* tarian *admin* melakukan konfirmasi *reservasi* tarian
3. Di dalam halaman *reservasi* tarian *admin* mencetak struk *reservasi* tarian
4. Di dalam halaman *reservasi* tarian *admin* mencari data *reservasi* tarian
5. Di dalam halaman *reservasi* tarian admin mencetak data *reservasi* tarian

Flowchart Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 6

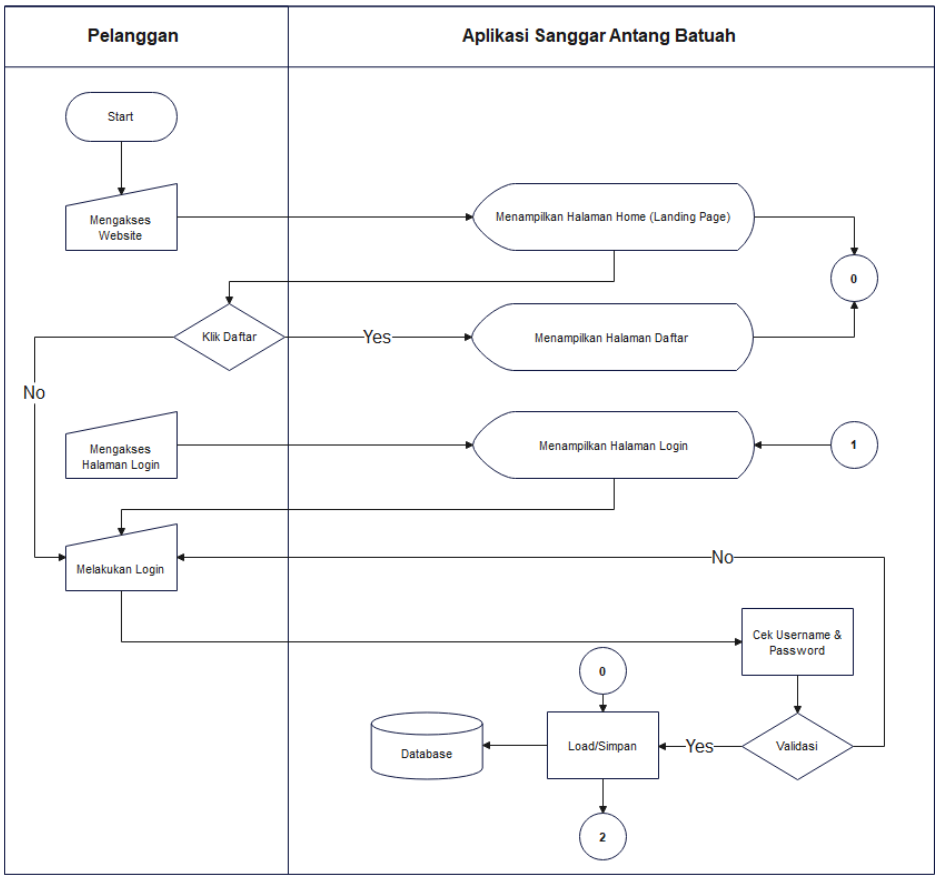


Gambar 3.52 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk *Admin* Alur 6

Deskripsi Sistem *Admin* Alur 6

1. *Admin* memilih menu user
2. Di dalam halaman user *Admin* mengubah data user
3. *Admin* melakukan *logout* dari *website*

Flowchart Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 1

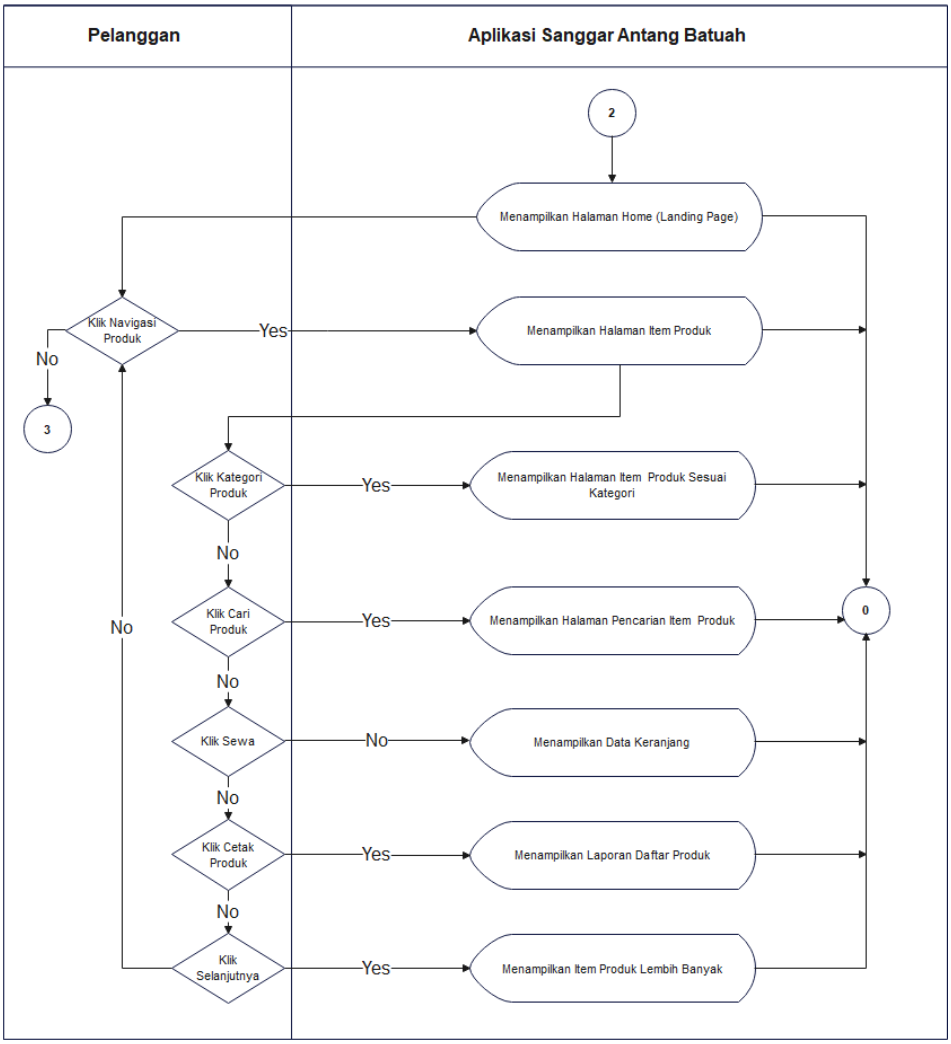


Gambar 3.53 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 1

Deskripsi Sistem Pelanggan Alur 1

1. Pengguna mengakses *website* (*landing page*)
2. Pengguna melakukan pendaftaran akun
3. Pengguna mengakses *website* ke halaman
4. Pengguna melakukan login dengan memasukan *username* dan *password*

Flowchart Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 2



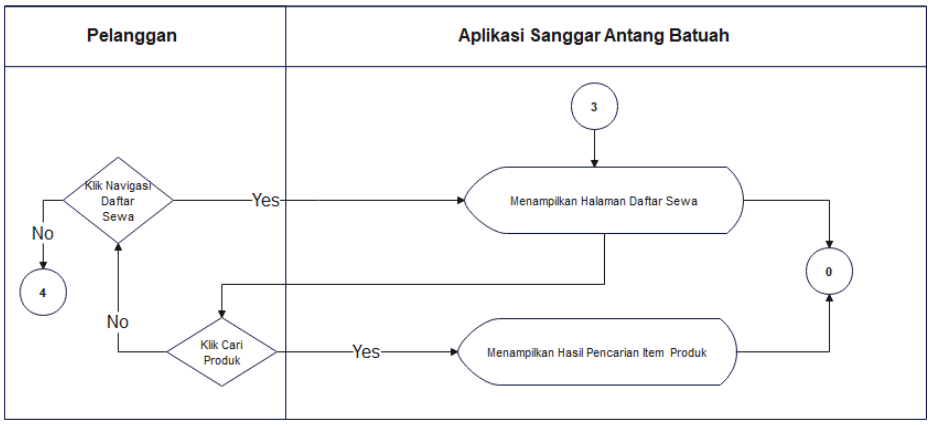
Gambar 3.54 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 2

Deskripsi Sistem Pelanggan Alur 2

1. Pengguna memilih menu produk/tarian
2. Di dalam halaman *item* produk Pengguna memilih kategori produk/tarian
3. Di dalam halaman *item* produk Pengguna mencari data produk/tarian
4. Di dalam halaman *item* produk Pengguna melakukan klik sewa pada item produk/tarian

5. Di dalam halaman *item* produk Pengguna melihat lebih banyak produk

Flowchart Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 3

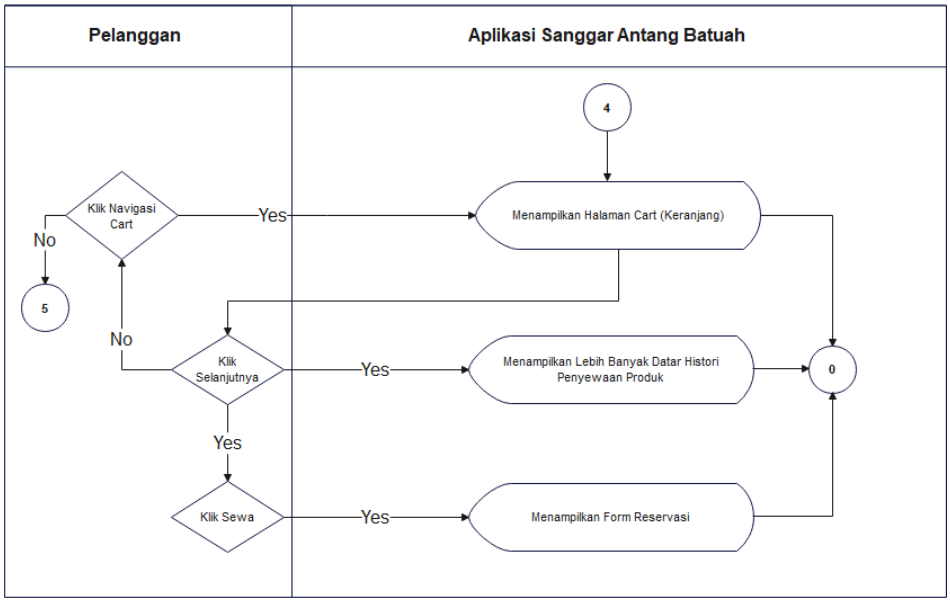


Gambar 3.55 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 3

Deskripsi Sistem Pelanggan Alur 3

1. Pengguna memilih daftar sewa
2. Pengguna mencari data di daftar sewa (agar melihat apakah produk/tarian disewa atau tidak)

Flowchart Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 4

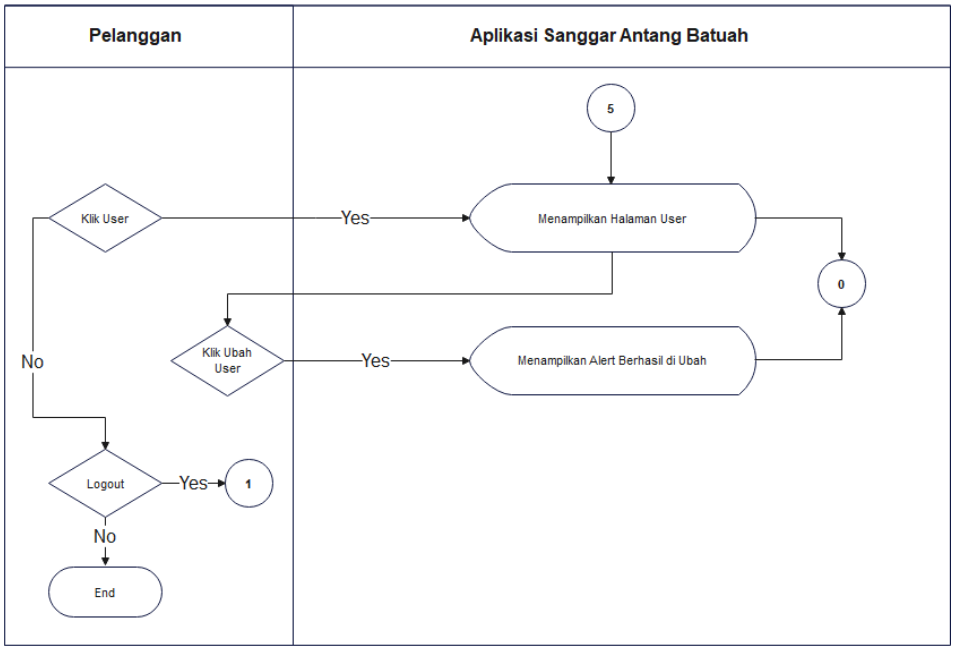


Gambar 3.56 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 4

Deskripsi Sistem Pelanggan Alur 4

1. Pengguna memilih *cart* (keranjang)
2. Di dalam halaman cart (keranjang) Pengguna melihat lebih banyak data produk/tarian yg akan disewa
3. Di dalam halaman *cart* (keranjang) Pengguna melakukan penyewaan produk/tarian

Flowchart Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 5



Gambar 3.57 *Flowchart* Rancangan Sistem Untuk Pelanggan Alur 5

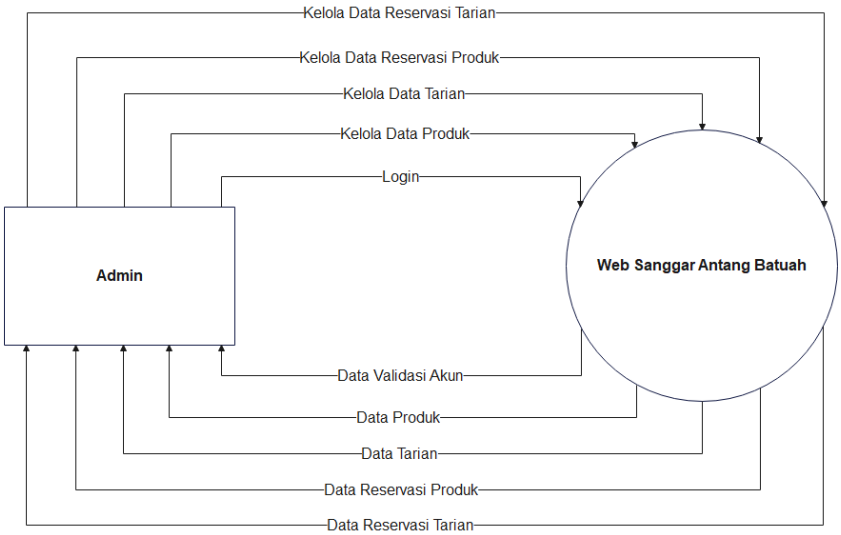
Deskripsi Sistem Pelanggan Alur 5

1. Pengguna melilih menu *user*
2. Pengguna mengubah data *user*
3. Pengguna melakukan *logout* dari *website*

b. *Diagram Context*

Diagram context Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya Berbasis Web *Mobile* 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



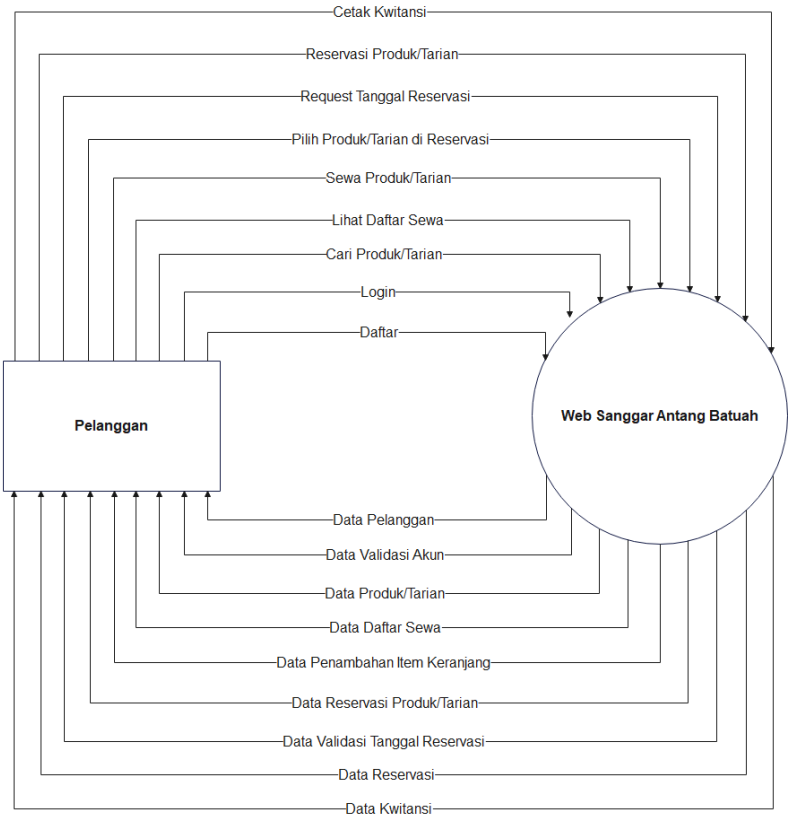
Gambar 3.58 *Diagram Context* Admin

Tabel 3.2 *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)

Pengguna	Keterangan
	4) Kelola Data *Reservasi* Produk (data *reservasi* produk) 5) Kelola Data *Reservasi* Tarian (data *reservasi* 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 3.59 *Diagram Context* Pelanggan

Tabel 3.3 *Diagram Context* Pelanggan

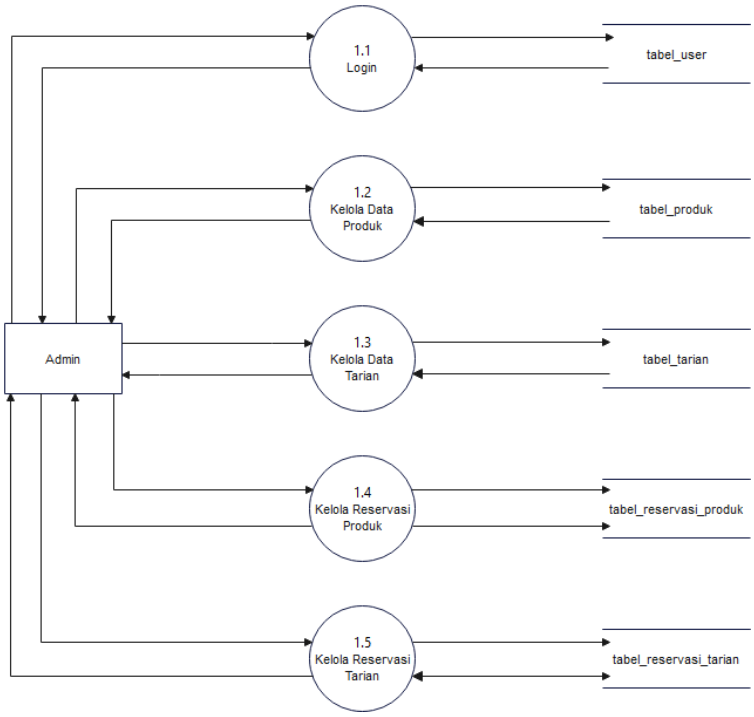
Pengguna	Keterangan
Pelanggan	*Main prosess* aplikasi interaksi *input* dan *output* antara pengguna dan aplikasi. Aliran data yang masuk (*input*): 1) Daftar (data pelanggan) 2) Login (*username* & *password*) 3) Lihat Daftar Sewa (data *reservasi*) 4) Sewa Produk/Tarian (data produk atau tarian) 5) 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 *Mobile* ini akan menjelasakan *input* dan *output* dari proses yang terjadi dalam sistem.

a. DFD Admin

1) DFD *Admin* Level 1



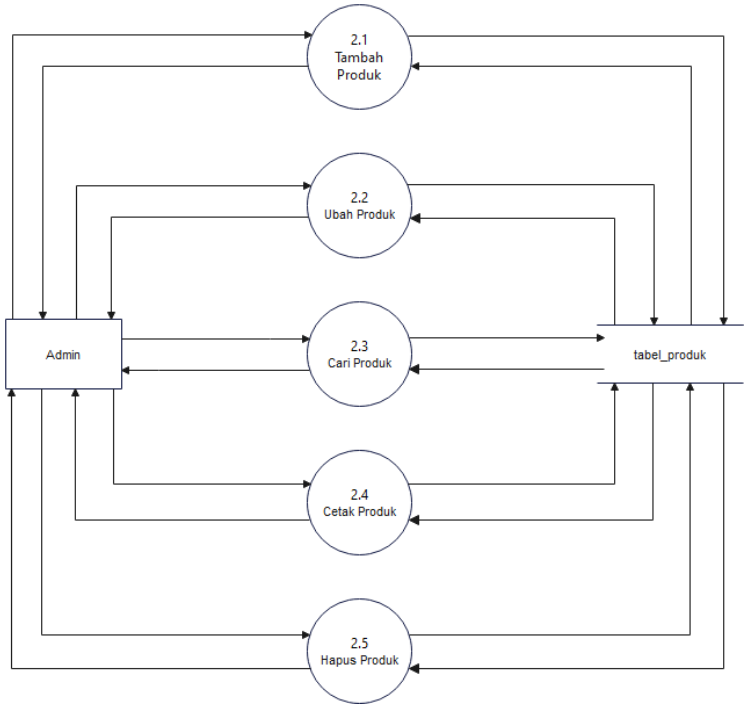
Gambar 3.60 DFD *Admin* Level 1

Tabel 3.4 DFD *Admin* Level 1

Proses	**Input**	**Output**	**Keterangan**
	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



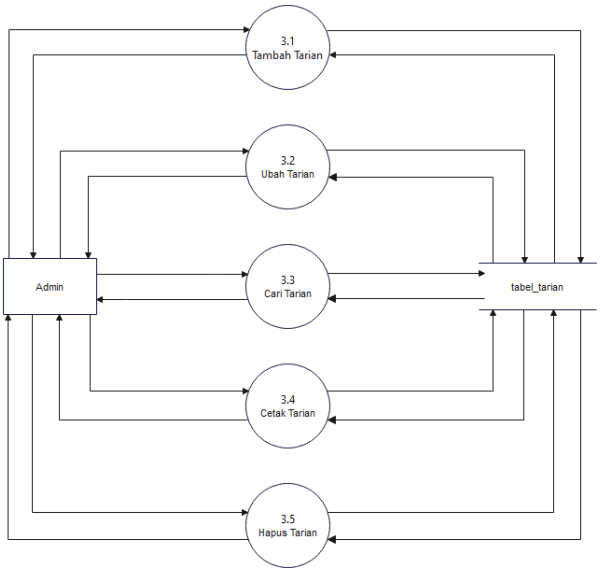
Gambar 3.61 DFD *Admin* Level 2 Proses 1.2

Tabel 3.5 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

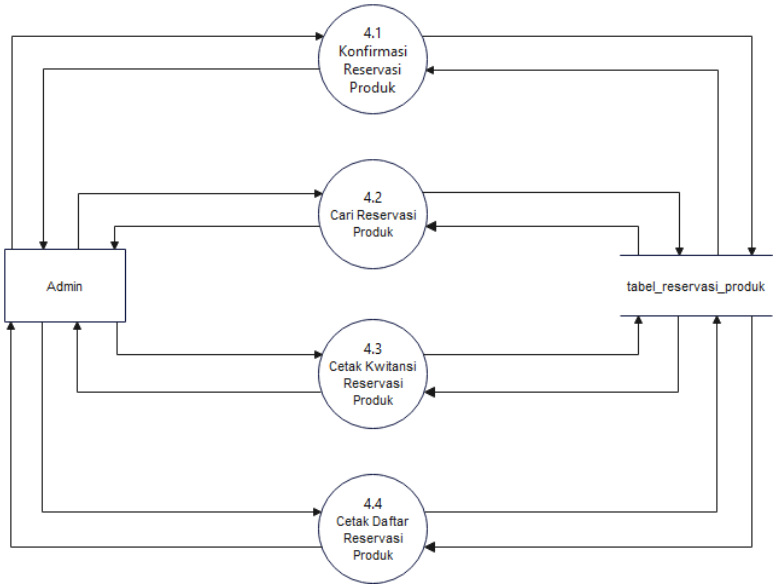


Gambar 3.62 DFD *Admin* Level 3 Proses 1.3

Tabel 3.6 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



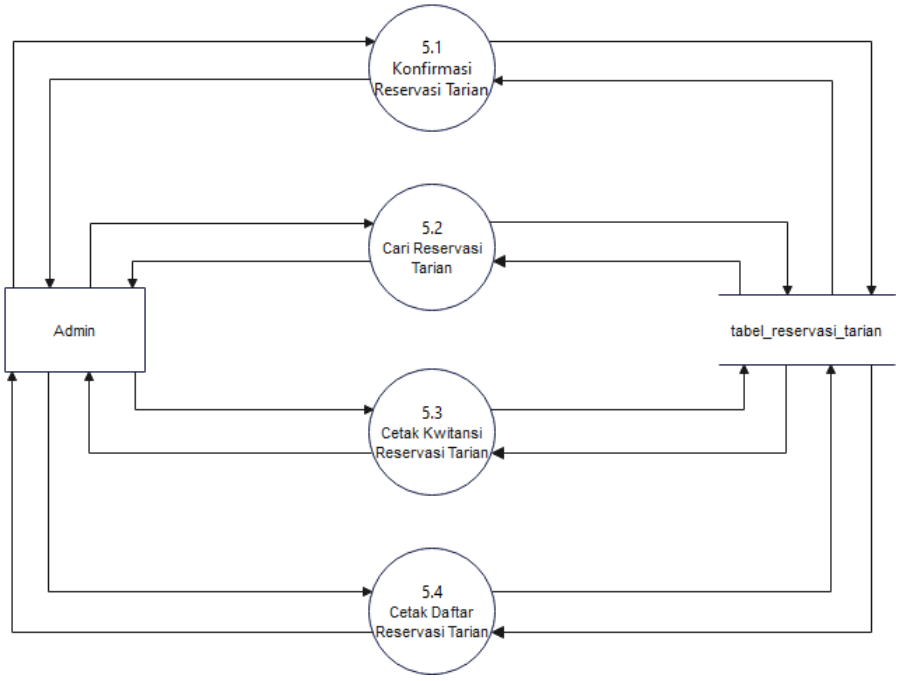
Gambar 3.63 DFD *Admin* Level 4 Proses 1.4

Tabel 3.7 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 berlangsung 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



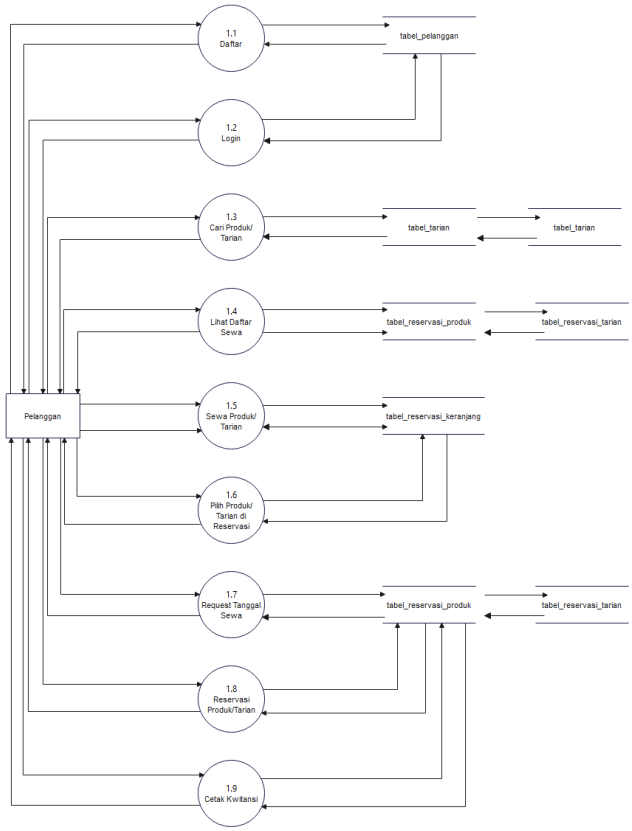
Gambar 3.64 DFD *Admin* Level 5 Proses 1.5

Tabel 3.8 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 berlangsung 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 3.65 DFD Pelanggan Level 1

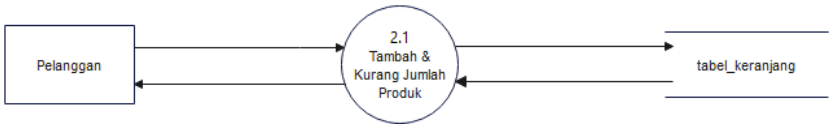
Tabel 3.9 DFD Pelanggan Level 1

Proses	**Input**	**Output**	**Keterangan**
Daftar	Data Pelanggan	Data Pelanggan	Pengguna melakukan pendaftaran akun
Login	Data *username* dan *password*	Validasi Data Akun	Pengguna melakuka 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 *resevasi* produk/tarian

2) DFD Pelanggan Level 2 Proses 1.6



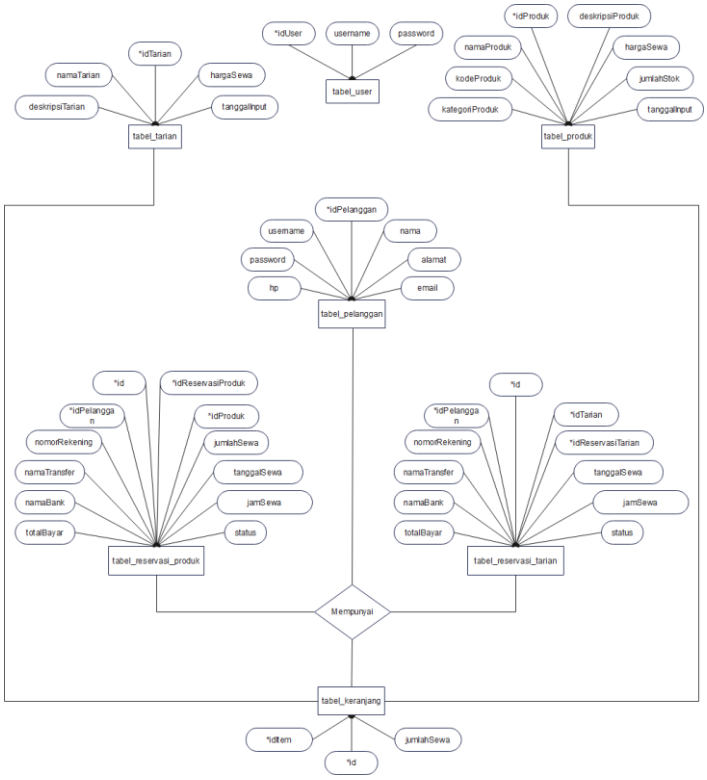
Gambar 3.66 DFD Pelanggan Level 2 Proses 1.6

Tabel 3.10 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 3.67 ERD Basis Data db_sanggar_antang_batuah

a. Desain Tabel Basis Data db_sanggar_antang_batuah

1) Tabel User

Nama Tabel : tbl_user

Primary Key : IdUser

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

Tabel 3.11 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

Nama Tabel : tbl_produk

Primary Key : IdProduk

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

Tabel 3.12 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

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
			produk
JumlahStok	Int	2	Jumlah stok dari produk
TanggalInput	Timestamp	-	Waktu penginputan data

3) Tabel Tarian

Nama Tabel : tbl_tarian

Primary Key : IdTarian

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

Tabel 3.13 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

Nama Tabel : tbl_pelanggan

Primary Key : IdPelanggan

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

Tabel 3.14 tabel_pelanggan

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

Nama Tabel : tbl_keranjang

Primary Key : IdKeranjang

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

Tabel 3.15 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

Nama Tabel : tbl_*reservasi*_produk

Primary Key : Id*Reservasi*Produk

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

Tabel 3.16 tabel_*reservasi*_produk

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	4	*Auto Increment*
Id*Reservasi*Produk	Varchar	10	*Primary Key*

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

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
			di konfirmasi

7) Table *Reservasi* Tarian

Nama Tabel : tbl_*Reservasi*_Tarian

Primary Key : Id*Reservasi*Tarian

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

Tabel 3.17 tabel_*reservasi*_tarian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	4	*Auto Increment*
Id*Reservasi*Tarian	Varchar	10	*Primary Key* ID *reservasi* tarian
IdPelanggan	Int	4	ID pelanggan
IdTarian	Int	4	ID tarian
TanggalMulaiSewa	Date	-	Tanggal mulai *perfomance*
tanggalSelesaiSewa	Date	-	Tanggal selesai *perfomance*
NomorRekening	Varchar	50	Nomor rekening

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
			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 agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Sehingga Admin maupun Pelanggan diwajibkan untuk 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 3.18 berikut:

Table 3.18 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																																

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalan dan analisis kebutuhan sistem sehingga menghasilkan sebuah analisis rancangan sistem informasi penyewaan produk atau jasa tari pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya yang terdiri dari hasil analisis desain rancangan sistem, analisis desain rancangan tampilan sistem dan desain rancangan database sistem.

4.1.2 Profil

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.

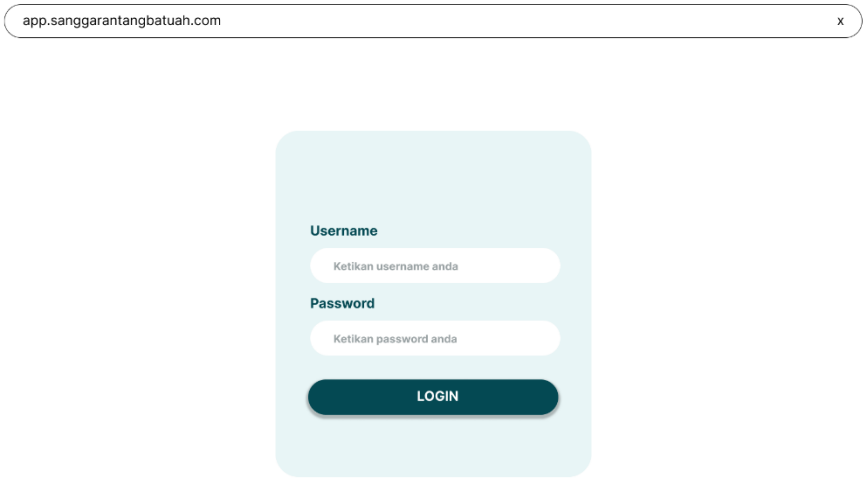
4.1.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, yaitu sebuah rancangan desain sistem informasi penyewaan produk dan jasa tari pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya berbasis *web mobile*. Dimana perancangan sistem ini terbagi menjadi 2 (tiga) jenis tampilan sebagai berikut:

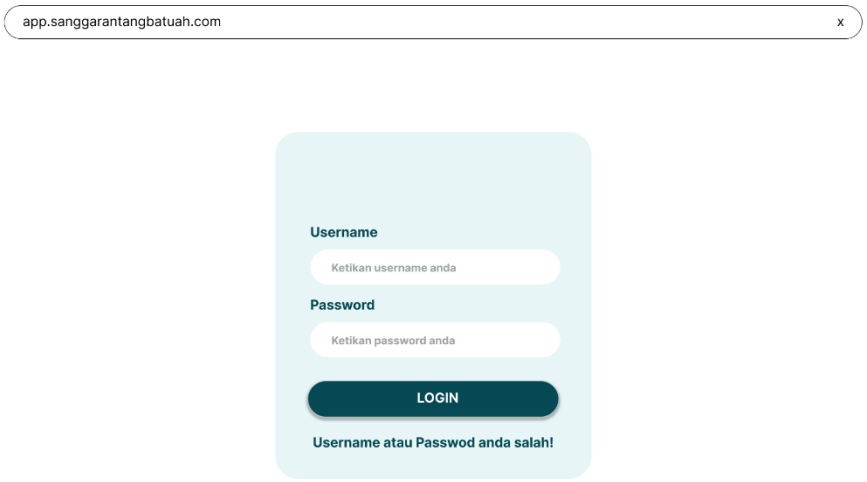
a. Tampilan website, yaitu admin dan pelanggan

1) Halaman Login

Skenario dalam halaman Login ini ketika diakses oleh admin dan pelanggan, 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 4.2.



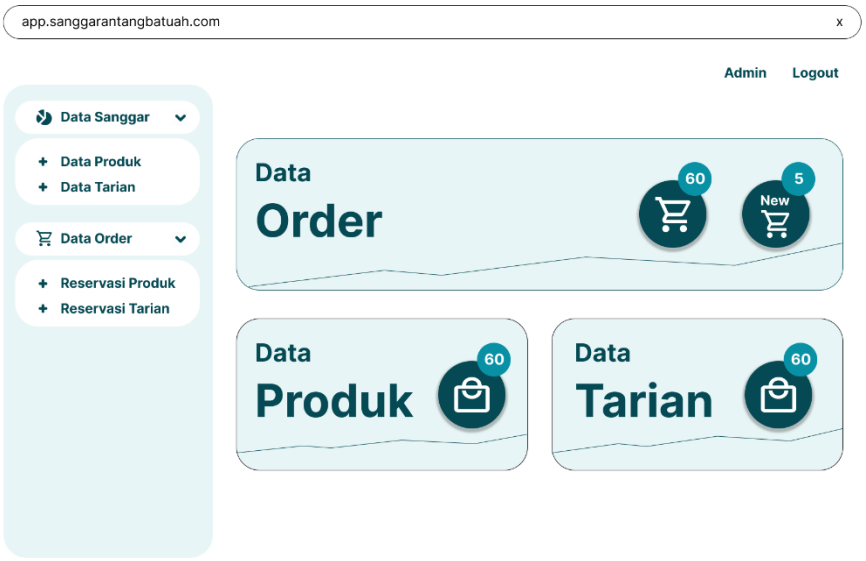
Gambar 4.1 Skenario Tampilan Halaman



Gambar 4.2 Skenario Tampilan *Alert* Gagal

2) Halaman *Dashboard Admin*

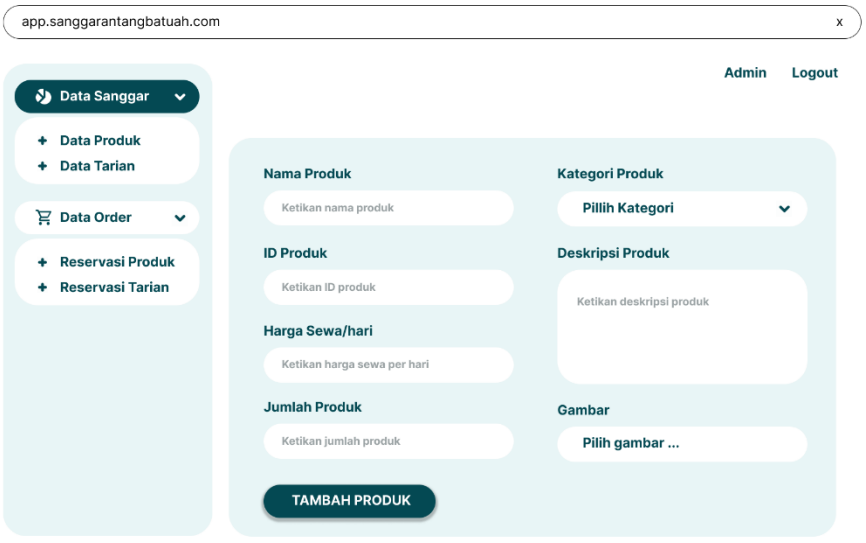
Skenario dalam halaman *dashboard* ini, yaitu terdapat pengelolaan data seperti data produk, data tarian, data orderan produk dan data orderan tarian. Sedangkan pada tampilan awal pada halaman *dashboard* terdapat informasi grafik dari jumlah produk yang telah di *upload*, info grafik data orderan produk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



Gambar 4.3 Skenario Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

3) Halaman Input Produk

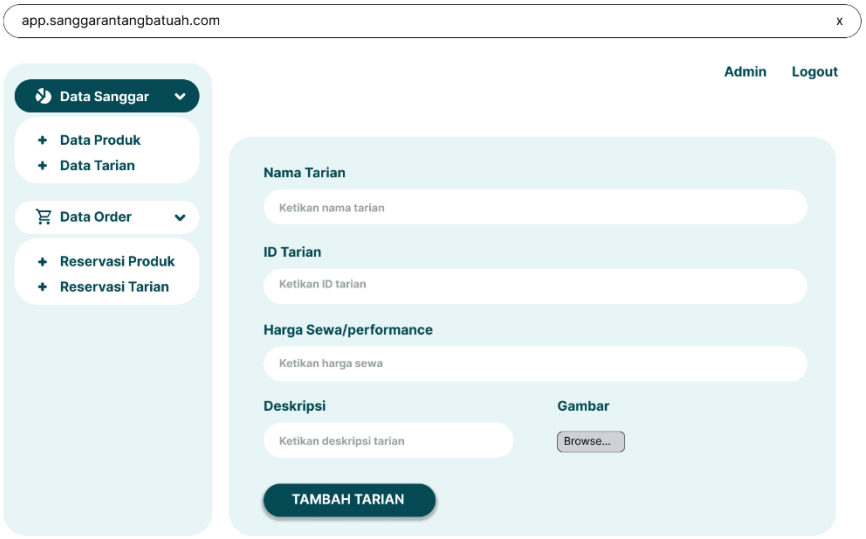
Skenario dalam halaman input produk ini, yaitu terdapat penginputan data produk berdasarkan kategori produk. Sedangkan pada *form* penginputan produk terdapat *form* inputan Nama Produk, ID Produk, Harga Sewa per hari, Jumlah Produk, Kategori Produk, Despkripsi Produk, *form upload* Gambar Produk dan *button* "Tambah Produk".



Gambar 4.4 Skenario Tampilan Halaman Input Produk

4) Halaman Input Tarian

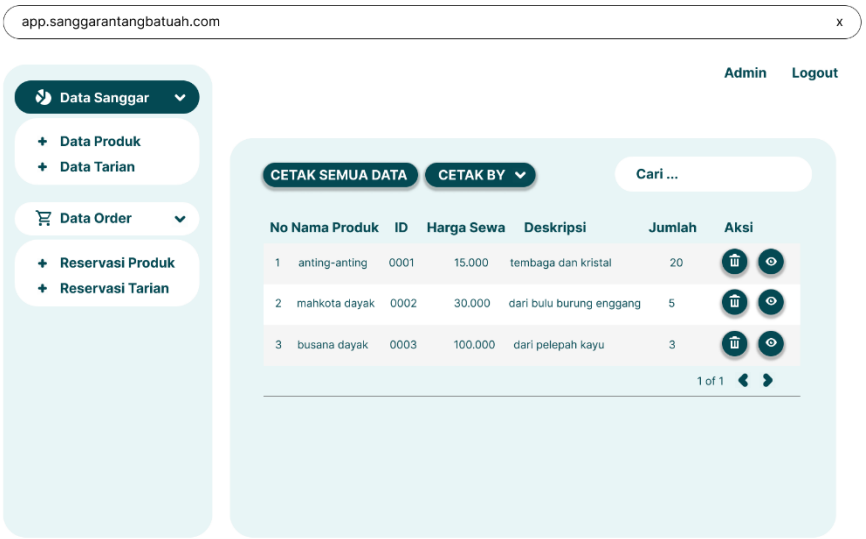
Skenario dalam halaman input tarian ini, yaitu terdapat penginputan data tarian. Sedangkan pada form penginputan tarian terdapat form inputan Nama Tarian, ID Tarian, Harga Sewa (per *performance*), Despkripsi Tarian, *form upload* Gambar Tarian dan *button* Tambah Tarian.



Gambar 4.5 Skenario Tampilan Halaman Input Tarian

5) Halaman Data Produk

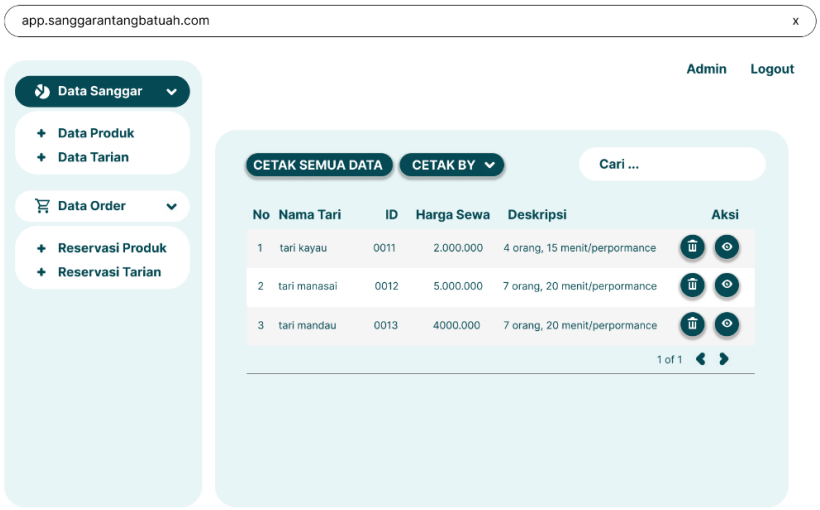
Skenario dalam halaman data produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail, menghapus, mencari dan mencetak produk. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data produk, *button* "Detail Produk", *button* "Hapus Produk", *form* pencarian data produk, opsi mencetak data produk dan opsi mencetak data produk berdasarkan kategori.



Gambar 4.6 Skenario Tampilan Halaman Data Produk

6) Halaman Data Tarian

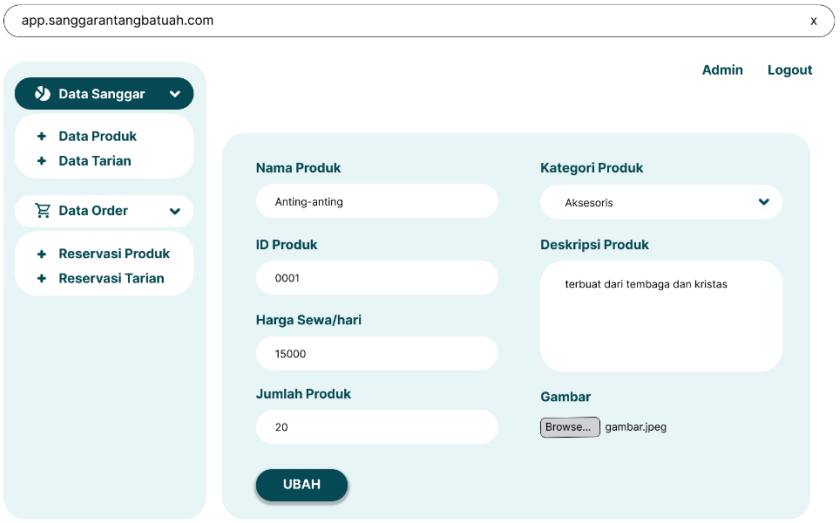
Skenario dalam halaman data tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail, menghapus, mencari dan mencetak tarian. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data tarian, *button* "Detail Tarian", *button* "Hapus Tarian", *form* pencarian data tarian, opsi mencetak data tarian dan opsi mencetak data tarian berdasarkan kategori.



Gambar 4.7 Skenario Tampilan Halaman Data Tarian

7) Halaman Ubah Produk

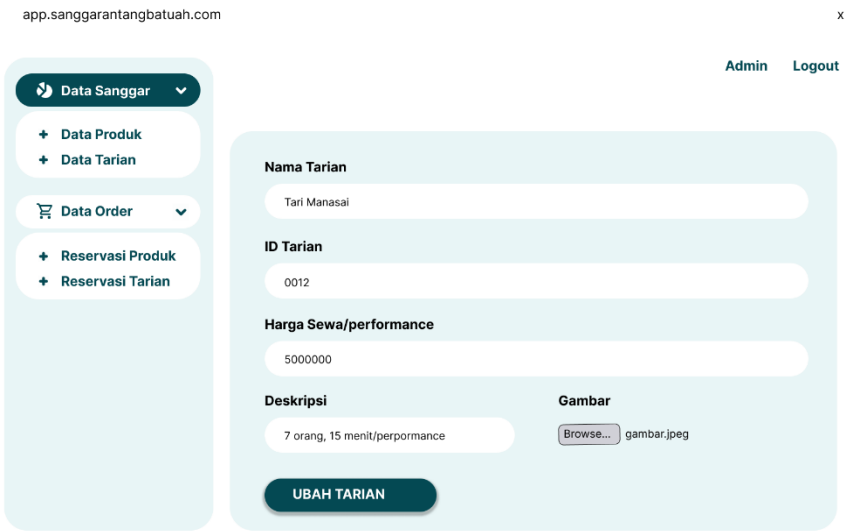
Skenario dalam halaman ubah produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk melihat detail dan mengubah data produk. Sedangkan pada *form* penginputan produk terdapat *form* inputan Nama Produk, ID Produk, Harga Sewa per hari, Jumlah Produk, Kategori Produk, Despkripsi Produk, *form* upload Gambar Produk dan *button* "Ubah Produk".



Gambar 4.8 Skenario Tampilan Halaman Ubah Produk

8) Halaman Ubah Tarian

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 4.9 Skenario Tampilan Halaman Ubah Tarian

9) *Alert* Hapus Data

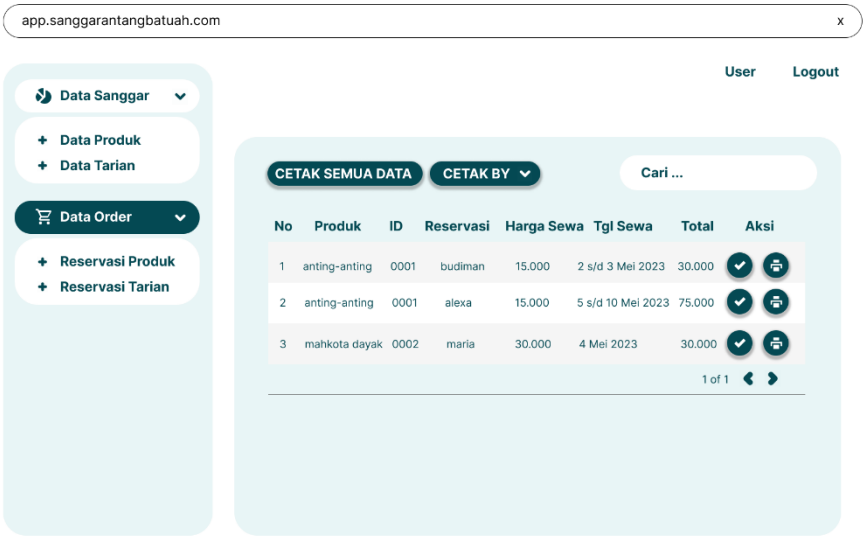
Skenario dalam *alert* hapus ini, yaitu terdapat *button* "Iya" untuk melanjutkan menghapus data serta *button* "Tidak" untuk membatalkan penghapusan data produk. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Apakah anda yakin menghapus data ini!", *button* "Iya" dan *button* "Tidak".



Gambar 4.10 Skenario Tampilan *Alert* Hapus Data

10) Halaman *Reservasi* Produk

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 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.

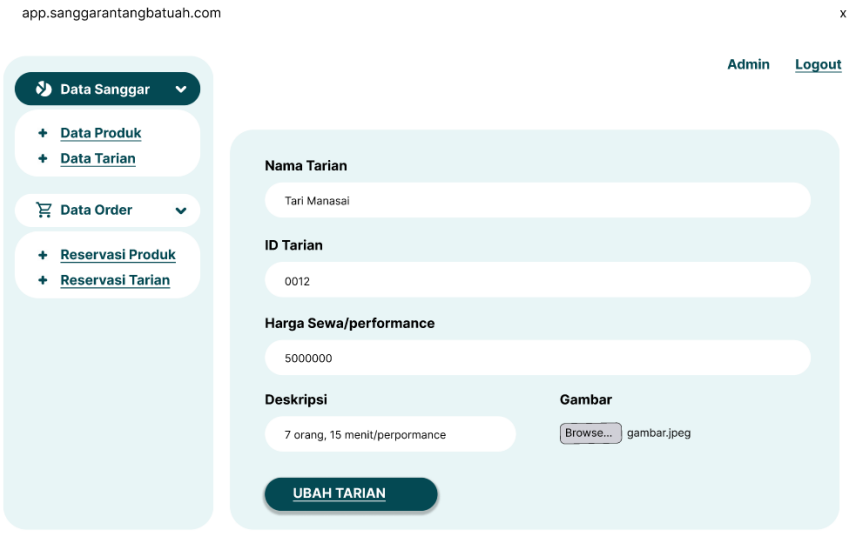


Gambar 4.11 Skenario Tampilan Halaman *Reservasi* Produk

11) Halaman *Reservasi* Tarian

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*

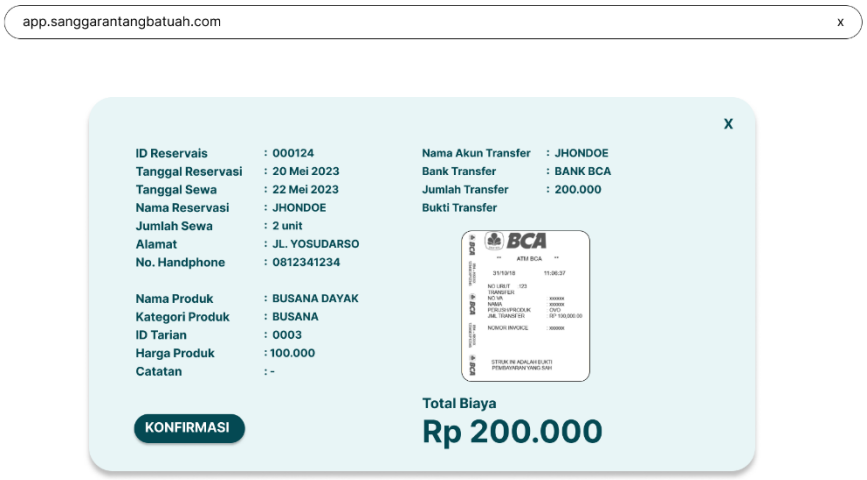
pencarian, opsi mencetak data *reservasi* dan opsi mencetak data *reservasi* berdasarkan kategori.



Gambar 4.12 Skenario Tampilan Halaman *Reservasi* Tarian

12) Halaman *Modal* Konfirmasi Produk

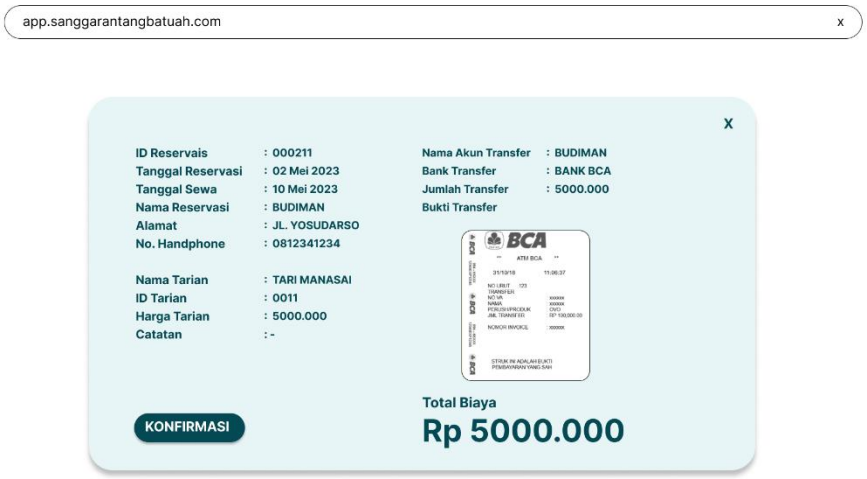
Skenario dalam halaman modal konfirmasi *reservasi* produk ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi setiap *reservasi* produk yang masuk dengan tujuan agar produk atau tarian sudah. Sedangkan pada *form modal* terdapat data berupa ID *Reservasi*, Nama Produk, ID Produk, Kategori Produk, Nama *Reservasi*, Alamat, No. *Handphone*, Nama Akun Transfer, Bank Transfer, Foto Bukti Transfer, Total Biaya dan Catatan *Reservasi*.



Gambar 4.13 Skenario Tampilan Halaman Modal *Reservasi* Produk

13) Halaman *Modal* Konfirmasi Tarian

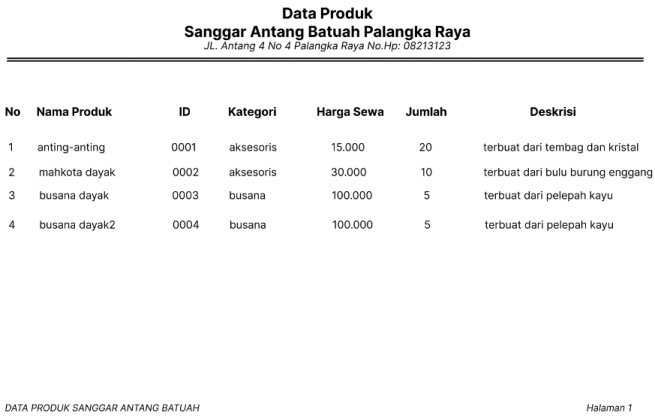
Skenario dalam halaman *modal* konfirmasi *reservasi* tarian ini, yaitu terdapat pengelolaan data untuk konfirmasi setiap *reservasi* tarian yang masuk. Sedangkan pada tampilan *button* "Konfirmasi" untuk melakukan konfirmasi terhadap *reservasi* pelanggan.



Gambar 4.14 Skenario Tampilan Halaman Modal *Reservasi* Tarian

14) Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

Skenario dalam halaman cetak laporan daftar produk ini, yaitu ketika admin melakukan klik pada *button* “Cetak Semua” dan *button* “Cetak By…”.



Data Produk
Sanggar Antang Batuah Palangka Raya
JL. Antang 4 No 4 Palangka Raya No.Hp: 08213123

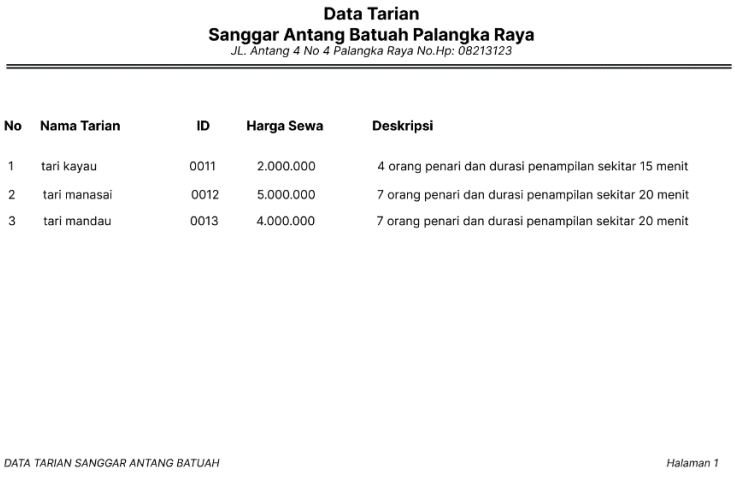
No	Nama Produk	ID	Kategori	Harga Sewa	Jumlah	Deskrisi
1	anting-anting	0001	aksesoris	15.000	20	terbuat dari tembag dan kristal
2	mahkota dayak	0002	aksesoris	30.000	10	terbuat dari bulu burung enggang
3	busana dayak	0003	busana	100.000	5	terbuat dari pelepah kayu
4	busana dayak2	0004	busana	100.000	5	terbuat dari pelepah kayu

DATA PRODUK SANGGAR ANTANG BATUAH *Halaman 1*

Gambar 4.15 Skenario Tampilan Halaman Cetak Laporan Daftar Produk

15) Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

Skenario dalam halaman cetak laporan daftar tarian ini, yaitu ketika admin melakukan klik pada *button* “Cetak Semua” dan *button* “Cetak By…”.



Data Tarian
Sanggar Antang Batuah Palangka Raya
JL. Antang 4 No 4 Palangka Raya No.Hp: 08213123

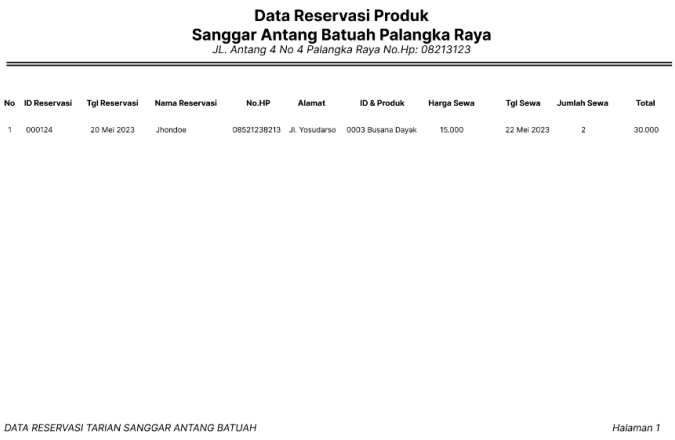
No	Nama Tarian	ID	Harga Sewa	Deskripsi
1	tari kayau	0011	2.000.000	4 orang penari dan durasi penampilan sekitar 15 menit
2	tari manasai	0012	5.000.000	7 orang penari dan durasi penampilan sekitar 20 menit
3	tari mandau	0013	4.000.000	7 orang penari dan durasi penampilan sekitar 20 menit

DATA TARIAN SANGGAR ANTANG BATUAH *Halaman 1*

Gambar 4.16 Skenario Tampilan Halaman Cetak Laporan Daftar Tarian

16) Halaman Cetak *Reservasi* Produk

Skenario dalam halaman cetak *reservasi* produk ini, yaitu ketika admin melakukan klik pada *button* “Cetak Semua” dan *button* “Cetak By…”.



Data Reservasi Produk
Sanggar Antang Batuah Palangka Raya
JL. Antang 4 No 4 Palangka Raya No.Hp: 08213123

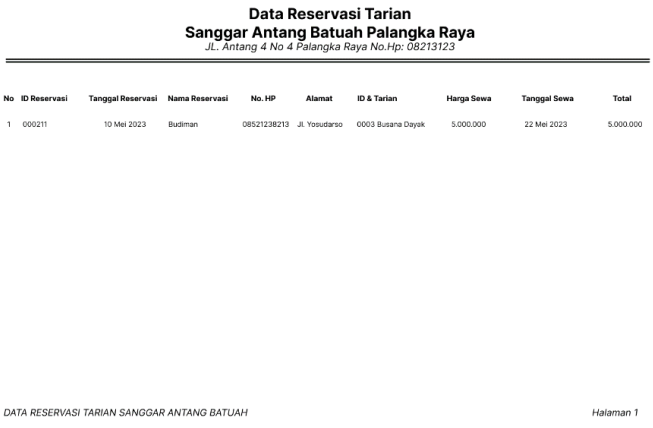
No	ID Reservasi	Tgl Reservasi	Nama Reservasi	No.HP	Alamat	ID & Produk	Harga Sewa	Tgl Sewa	Jumlah Sewa	Total
1	000124	20 Mei 2023	Jhondoe	08521238213	Jl. Yosudarso	0003 Busana Dayak	15.000	22 Mei 2023	2	30.000

DATA RESERVASI TARIAN SANGGAR ANTANG BATUAH *Halaman 1*

Gambar 4.17 Skenario Tampilan Halaman Cetak *Reservasi* Produk

17) Halaman Cetak *Reservasi* Tarian

Skenario dalam halaman cetak laporan *reservasi* tarian ini, yaitu ketika admin melakukan klik pada *button* “Cetak Semua” dan *button* “Cetak By…”.



Data Reservasi Tarian
Sanggar Antang Batuah Palangka Raya
JL. Antang 4 No 4 Palangka Raya No.Hp: 08213123

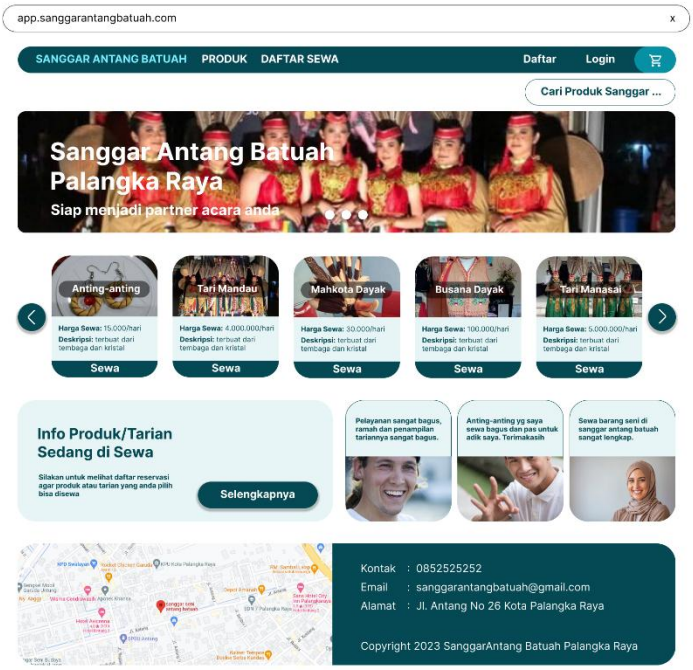
No	ID Reservasi	Tanggal Reservasi	Nama Reservasi	No. HP	Alamat	ID & Tarian	Harga Sewa	Tanggal Sewa	Total
1	000211	10 Mei 2023	Budiman	08521238213	Jl. Yosudarso	0003 Busana Dayak	5.000.000	22 Mei 2023	5.000.000

DATA RESERVASI TARIAN SANGGAR ANTANG BATUAH *Halaman 1*

Gambar 4.18 Skenario Tampilan Halaman Cetak *Reservasi* Tarian

18) Halaman Utama (*Landing Page*)

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 , 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.

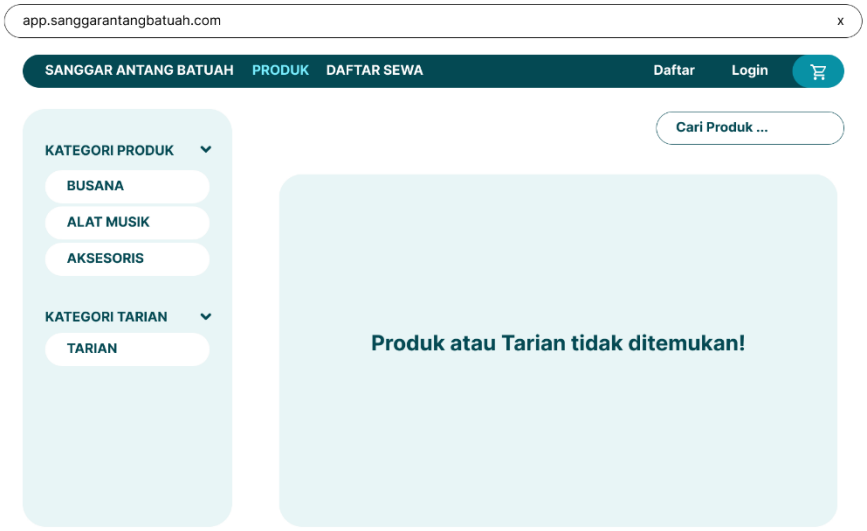


Gambar 4.19 Skenario Tampilan Halaman Utama (*Landing Page*)

19) Halaman Pencarian Produk/Tarian

Skenario dalam halaman pencarian produk/tarian ini, yaitu ketika data produk atau tarian ditemukan maka hasilnya seperti gambar 4.20.

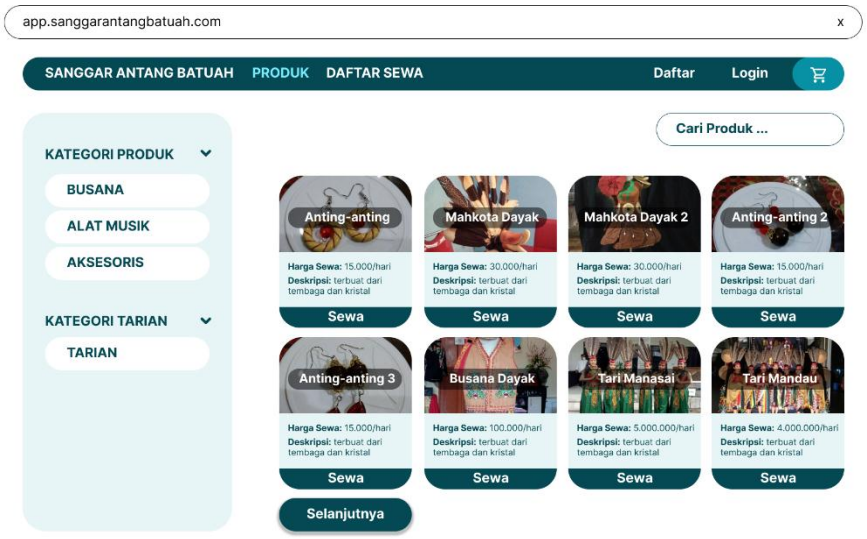
Sedangkan pada tampilan terdapat *button* “Kembali” untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4.20 Skenario Tampilan Halaman Pencarian

20) Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

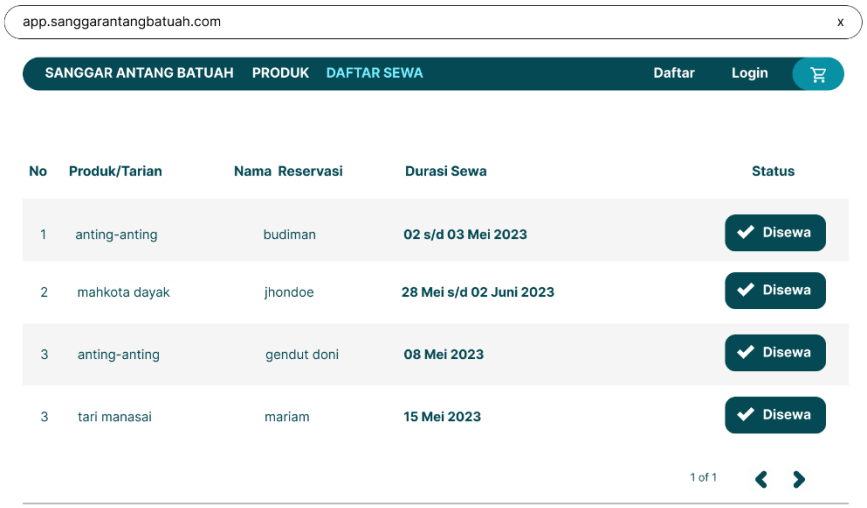
Desain antarmuka halaman produk dapat dilihat pada Gambar 4.21. Rancangan antarmuka ini nantinya akan menampilkan nampak halaman produk ketika diakses. Skenario dalam halaman produk ini, yaitu pengguna dapat melihat item-item produk atau tarian yang disewakan, melakukan sewa produk atau tarian, serta 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 maka tampil *alert* seperti Gambar 4.27 dan (3) jika belum terdaftar maka akan tampil *alert* seperti Gambar 4.28. 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 4.21 Skenario Tampilan Halaman Produk (Produk Seni dan Tarian)

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

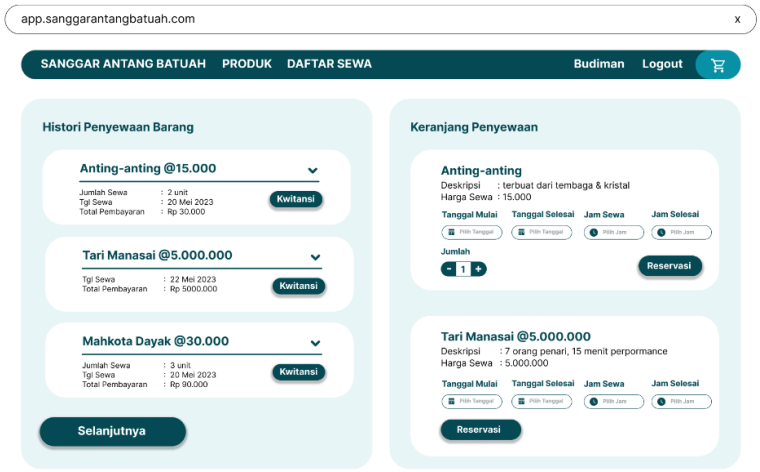
Skenario dalam halaman produk ini, yaitu pengguna dapat melihat antrian *reservasi* produk dan tarian yang sedang disewakan dan dapat melakukan pencarian data produk dan tarian yang sedang disewakan. Sedangkan pada tampilan terdapat tabel data *reservasi* produk dan tarian yang sedang disewakan, status *reservasi* dan *form* pencarian produk dan tarian yang sedang disewakan.



Gambar 4.22 Skenario Tampilan Halaman Daftar Sewa

22) Halaman Keranjang

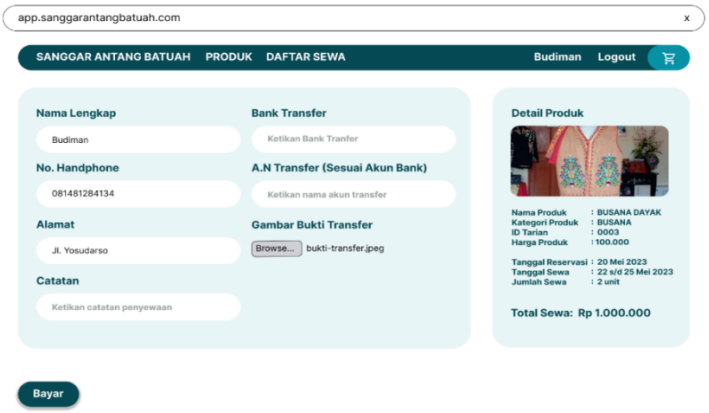
Skenario pada halaman keranjang ini, yaitu pelanggan dapat melihat daftar riwayat *reservasi* dan daftar produk atau tarian yang akan disewa. Dalam Riawayat *Reservasi* terdapat fitur untuk mencetak kwitansi setiap item *reservasi* yang sudah dilakukan serta terdapat *button* "Selanjutnya" yang digunakan 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 dan jam awal dan 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 ke akun.



Gambar 4.23 Skenario Tampilan Halaman Keranjang

23) Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian

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 4.24 Skenario Tampilan Halaman Bayar *Reservasi* Produk/Tarian

24) *Alert Reservasi* Berhasil

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 4.25 Skenario Tampilan *Alert Reservasi* Berhasil

25) *Alert Request* Tanggal *Reservasi*

Skenario dalam *alert request* tanggal dan jam *reservasi* ini, yaitu terdapat *button* "Baik" untuk melanjutkan kembali ke inputan *reservasi*. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan "Maaf! Produk/Tarian akan tersedia pada tanggal 12 Juli 2023 pukul 16.00. Silahkan atur penyewaan pada tanggal tersebut. Terimakasih!" dan *button* "Baik".



Gambar 4.26 Skenario Tampilan *Alert* Pilih Jam *Reservasi* Berbeda

26) *Alert* Belum Login

Skenario dalam *alert* belum login ini, yaitu terdapat *button* “Login” untuk mengarah ke halaman . Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan “Maaf!” Anda belum login. Silakan login terlebih dahulu” dan *button* “Login”.



Gambar 4.27 Skenario Tampilan *Alert* Belum Login

27) *Alert* Belum Mendaftar

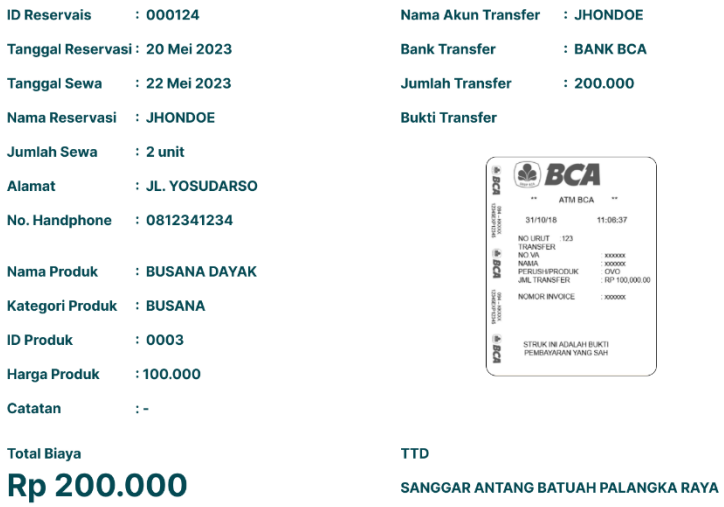
Skenario dalam *alert* belum login ini, yaitu terdapat *button* “Daftar” untuk mendaftar sebuah akun pelanggan. Sedangkan pada tampilan *alert* terdapat pemberitahuan “Maaf!” Anda belum memiliki akun. Silakan daftar sekarang” dan *button* “Daftar”.



Gambar 4.28 Skenario Tampilan *Alert* Belum Mendaftar

28) Halaman Cetak Kwitansi

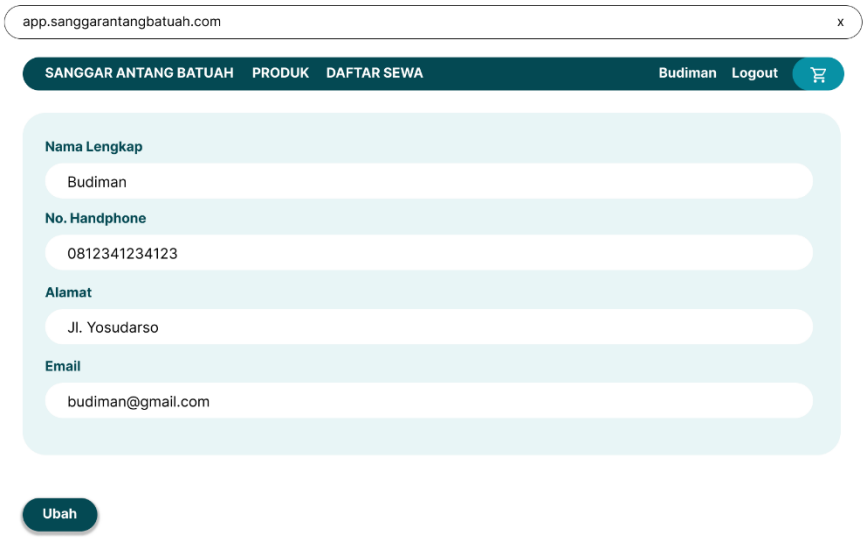
Skenario dalam halaman cetak laporan *reservasi* tarian ini, yaitu ketika admin melakukan klik pada *button* "Kwitansi" pada Pengguna dan *button "Confirm"* pada Admin di klik.



Gambar 4.29 Skenario Tampilan Halaman Cetak Kwitansi

29) Halaman Ubah *User*

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 4.30 Skenario Tampilan Halaman Ubah Profil

b. Tampilan *mobile app*, yaitu pelanggan

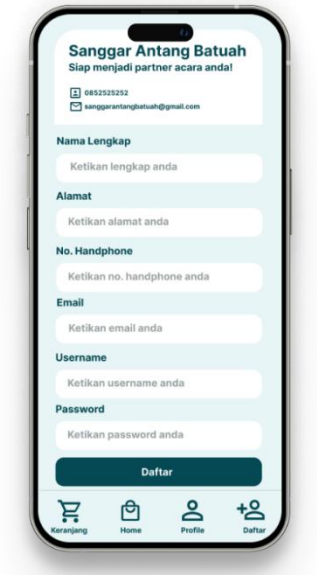
Pada skenario tampilan *mobile app* ini alur proses bisnis pelanggan dengan sistem sama seperti skenario proses bisnis pada skenario tampilan *website*. Berikut tampilan *mobile app* Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya:

1) Tampilan *Home* (belum)



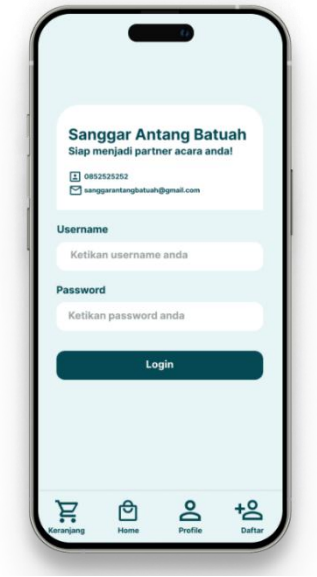
Gambar 4.31 Skenario Tampilan *Home* (belum)

2) Tampilan Daftar (Daftar Akun)



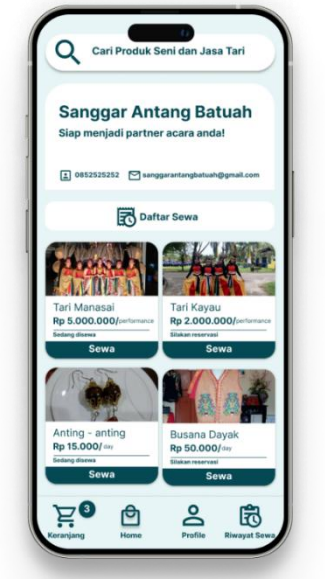
Gambar 4.32 Skenario Tampilan Daftar

3) Tampilan



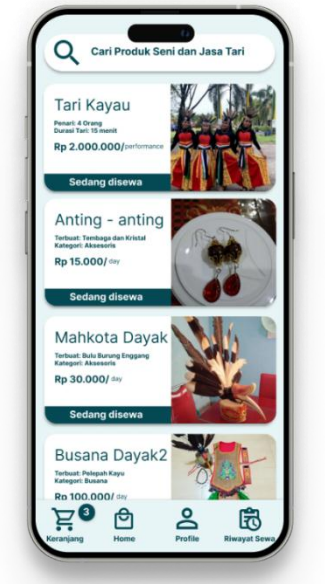
Gambar 4.33 Skenario Tampilan

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



Gambar 4.34 Skenario Tampilan *Home* (sudah *loggedin*)

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



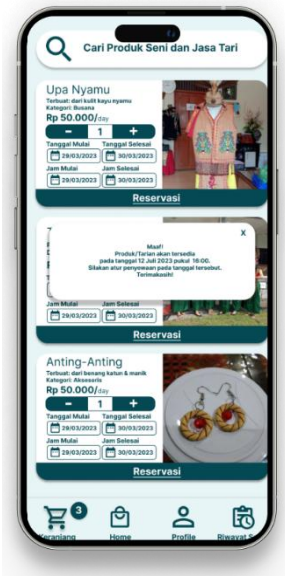
Gambar 4.35 Skenario Tampilan Daftar Sewa

6) Tampilan Keranjang



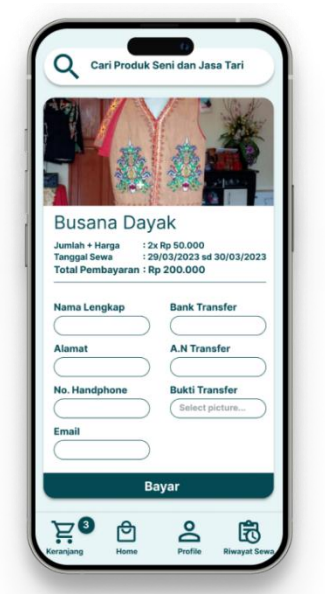
Gambar 4.36 Skenario Tampilan Keranjang

7) Tampilan *Request* Tanggal Sewa



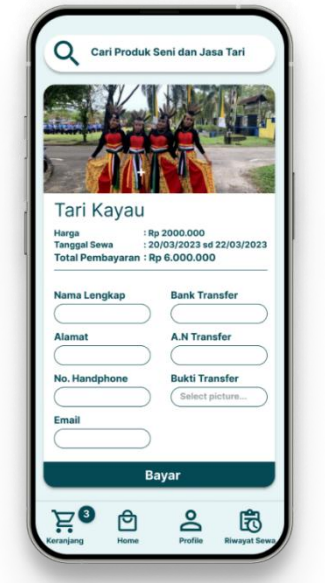
Gambar 4.37 Skenario Tampilan *Request* Tanggal Sewa

8) Tampilan *Reservasi* Produk



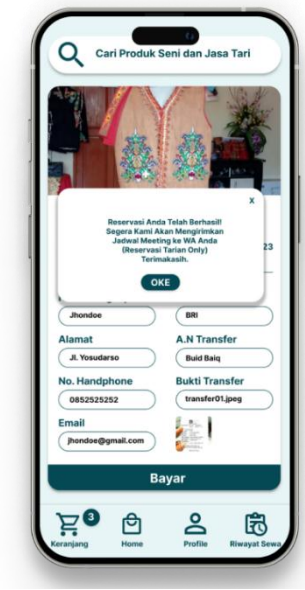
Gambar 4.38 Skenario Tampilan *Reservasi* Produk

9) Tampilan *Reservasi* Tarian



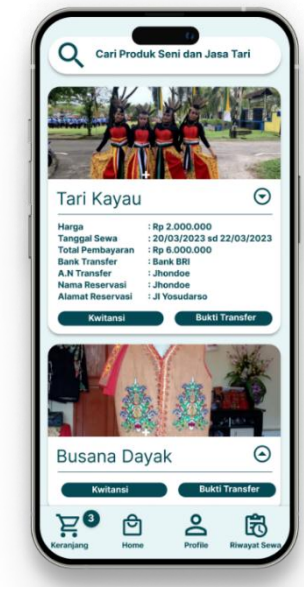
Gambar 4.39 Skenario Tampilan *Reservasi* Tarian

10) Tampilan *Reservasi* Berhasil



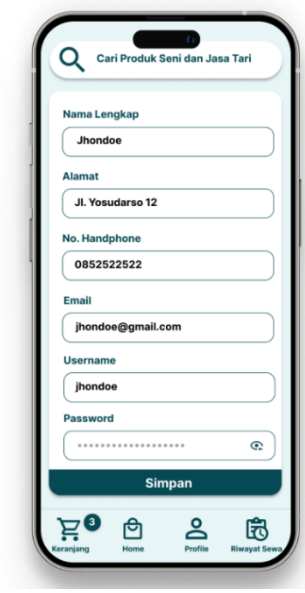
Gambar 4.40 Skenario Tampilan *Reservasi* Berhasil

11) Tampilan Histori *Reservasi*



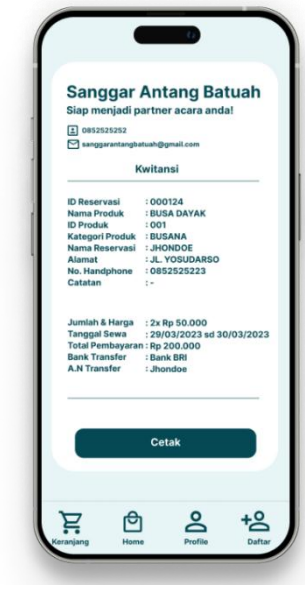
Gambar 4.41 Skenario Tampilan Histori *Reservasi*

12) Tampilan *Profile*



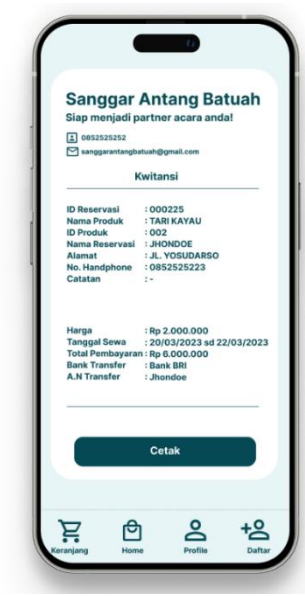
Gambar 4.42 Skenario Tampilan *Profile*

13) Tampilan Kwitansi Produk



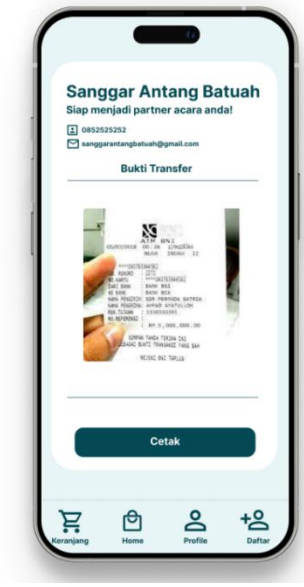
Gambar 4.43 Skenario Tampilan Kwitansi Produk

14) Tampilan Kwitansi Tarian



Gambar 4.44 Skenario Tampilan Kwitansi Tarian

15) Tampilan Bukti Transfer



Gambar 4.45 Skenario Tampilan Bukti Transfer

4.2 Pembahasan

4.2.1 Solusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perancangan desain dan skenario yang dibuat pada tampilan website dan *mobile app* terhadap perancangan sistem penyewaan produk dan jasa tari di Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya, maka diharapkan membantu dan memberikan solusi kepada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya apabila sistem ini diimplementasikan. Berikut beberapa solusi apabila sistem diimplementasi.

Tabel 4.1 Solusi Hasil Penelitian

No	Permasalahan	Solusi
1	Rekap data produk (barang seni) masih dilakukan konvensional, yaitu dengan cara dicatat.	Data produk dapat dikelola dengan baik mulai dari tahapan penginputan, perubahan dan cetak rekap data produk oleh admin.
2	Tidak dibuatnya daftar tarian yang disewakan	Data tarian dapat dikelola dengan baik mulai dari tahapan penginputan, perubahan dan cetak rekap data tarian.
3	Penjualan masih dilakukan secara konvensional (bertanya langsung ke sanggar atau via wa) dan online menggunakan akun sosial media instagram.	Transaksi sewa produk dan jasa tari dilakukan secara online dengan urutan proses melakukan *reservasi*, mengirimkan bukti transaksi pada form bayar dan sistem akan mengirimkan pesan kepada pelanggan secara otomatis via wa.
4	Nota penyewaan masih berupa kertas yang diberikan langsung	Setiap pelanggan menyelesaikan proses *reservasi* maka sistem akan otomatis

No	Permasalahan	Solusi
	kepada penyewa	membuat kwitansi yang dapat dicetak oleh pelanggan.
5	Tidak terkelolanya rekap transaksi sewa produk dan jasa tari.	Histori atau rekap setiap transaksi akan tercatat di sistem dan bisa dilakukan pencetakan rekap *reservasi*.
6	Tidak tertatanya tampilan penjualan di akun sosial media seperti instagram.	Semua tampilan produk dan jasa tari yang tampil di website dan *mobile app* bisa di filter berdasarkan kategori sehingga pelanggan mudah melihat produk dan jasa tari yang akan di *reservasi*.

4.2.2 Pembahasan Hasil Kuesioner

Untuk dapat mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap kualitas rancangan sistem yang ada pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya, penulis menggunakan metode pengukuran skala likert. Yaitu metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah daftar point-point pernyataan yang diajukan.

Tabel 4.2 Daftar Poin-Poin Yang Diajukan

No	Pernyataan
1	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan
2	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.
3	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.
4	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan
5	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna
6	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas
7	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami
8	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar
9	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana
10	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan

Selanjutnya hasil penilaian jawaban responden yang telah diperoleh berdasark an kriteria point-point yang telah diisi oleh 10 responden direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor tiap pernyataan. Seperti pada table 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Hasil Skor Responden

No.	Pernyataan	Responden										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48
2	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	44
3	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50

No.	Pernyataan	Responden										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	membantu pihak Sanggar Antang Batuah.											
4	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48
5	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna	4	4	5	5	4	5	3	4	4	5	43
6	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47
7	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	46
8	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	41
9	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	45
10	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
Jumlah												460

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x jumlah responden = 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x jumlah responden = 1 x 10 = 10 (TS)

Jawaban-jawaban dari responden tersebut dapat diberi bobot nilai atau skor likert seperti dibawah ini :

Angka 0 – 10 = Tidak Setuju (TS)
Angka 11 – 20 = Kurang Setuju (KS)
Angka 21 – 30 = Netral (N)
Angka 31 - 40 = Setuju (S)
Angka 41 – 50 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka dapat diketahui bahwa:

1. Pernyataan ke 1 dengan jumlah skor 48 terletak pada skala "Sangat Setuju"
2. Pernyataan ke 2 dengan jumlah skor 44 terletak pada skala "Sangat Setuju"
3. Pernyataan ke 3 dengan jumlah skor 50 terletak pada skala "Sangat Setuju"
4. Pernyataan ke 4 dengan jumlah skor 48 terletak pada skala "Sangat Setuju"
5. Pernyataan ke 5 dengan jumlah skor 43 terletak pada skala "Sangat Setuju"
6. Pernyataan ke 6 dengan jumlah skor 47 terletak pada skala "Sangat Setuju"
7. Pernyataan ke 7 dengan jumlah skor 46 terletak pada skala "Sangat Setuju"
8. Pernyataan ke 8 dengan jumlah skor 45 terletak pada skala "Sangat Setuju"
9. Pernyataan ke 9 dengan jumlah skor 48 terletak pada skala "Sangat Setuju"
10. Pernyataan ke 10 dengan jumlah skor 41 terletak pada skala "Sangat Setuju"

Untuk hasil skor secara keseluruhan sebagai berikut :

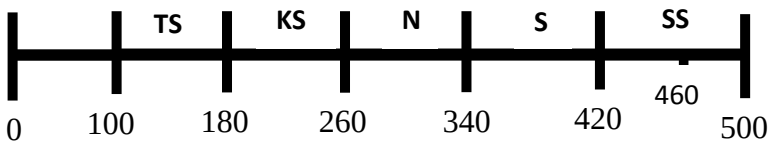
Jumlah skor tertinggi = Skor tertinggi tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 5 x 10 x 10 = 500
Jumlah skor terendah = Skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 1 x 10 x 10 = 100

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Angka 0 – 100 = Tidak Setuju (TS)
Angka 101 – 200 = Kurang Setuju (KS)

Angka 201 – 300 = Netral (N)
Angka 301 – 400 = Setuju (S)
Angka 401 – 500 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan kriteria tersebut, diketahui total skor keseluruhan berada pada daerah sangat setuju dengan nilai 460.



Gambar 4.46 Skala Poin

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa angka 460 yang merupakan total skor keseluruhan berada di daerah Sangat Setuju (SS), hal ini berarti secara keseluruhan rata-rata responden Sangat Setuju terhadap poin-poin pernyataan pada tabel 4.3.

Adapun untuk mengetahui presentase kelompok responden dalam setiap item pernyataan adalah dengan kriteria interpretasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan sebagai berikut :

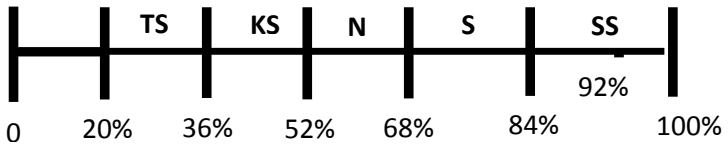
Presentase Kelompok Responden = (Jumlah Keseluruhan Skor/Jumlah Skor Tertinggi) x 100% = 460 / 500 * 100% = 92%

Dengan kriteria interpretasi presentase kelompok responden adalah sebagai berikut :

Angka 0% - 20% = Tidak Setuju (TS)
Angka 21% - 40% = Kurang Setuju (KS)
Angka 61% - 80% = Setuju (S)
Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Maka Presentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 92% yang berarti tergolong sangat kuat.

Adapun presentase kelompok responden secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.47 Skala Presentase

Dari skala di atas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 10 responden dan 10 pernyataan maka diperoleh hasil interprestasi sebesar 92% atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web *mobile* tergolong sangat baik (Sangat Setuju).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Pada sistem sistem lama di Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya untuk pemesanan paket masih melalui *whatsapp* dari nomor yang tertera di instagram Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya dan untuk kejelasan detail paket jasa masih ditanyakan secara manual di instagram, *whatsapp* dengan Admin.
2) Analisis yang digunakan penulis pada penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES.
3) Perancangan desain sistem dan desain database sistem informasi infomasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web *mobile* ini dibuat menggunakan EdrawMax.
4) Perancangan desain tampilan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web *mobile* ini dibuat menggunakan Figma.
5) Hasil dari analisis perancangan sistem serta skenario tampilan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya berbasis web *mobile* merupakan gambaran *real* apabila nantinya sistem diimplementasikan, sehingga diharapkan mampu memudahkan para

pelanggan dalam melakukan penyewaan produk dan jasa tari di Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.

6) Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan metode Skala Likert dengan 10 pernyataan yang diajukan kepada 10 responden. Dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya berbasis web *mobile* mendapatkan presentase sebesar 92% yang mana hasil tersebut menunjukan bahwa responden "sangat setuju" terhadap analisis dan perancangan sistem ini.

5.2 Saran

Adapun saran dari hasil penelitian analisis dan perancangan sistem informasi pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya ini meliputi:

1. Agar dapat dikembangkan ke tahap selanjutnya yaitu dalam bentuk *real* sistem berupa website dan *mobile app*, sehingga menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem penyewaan produk seni dan jasa tari di Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya.
2. Apabila hasil dari analisis dan perancangan sistem ini di implementasikan ke dalam sebuah sistem berbasis website dan *mobile app* agar menerapankan API Payment Gateway dengan menjalin kerjasama dengan pihak Bank untuk keperluan otomatisisasi pembayaran.
3. Untuk peneliti selanjutnya, apabila analisis dan perancangan sistem ini di implementasikan, agar dapat menambahkan fitur-fitur sistem lainnya yang diperlukan oleh pihak Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya, karena

dalam penelitian ini fitur-fitur yang digunakan peneliti hanya meliputi: profil, produk seni dan tarian, *reservasi* (penyewaan), daftar yang di sewa (jadwal).

DAFTAR PUSTAKA

Adolf, S.J. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus.

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)

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.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.

STMIK Palangkaraya, 2022. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi, STMIK, Palangka Raya.

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

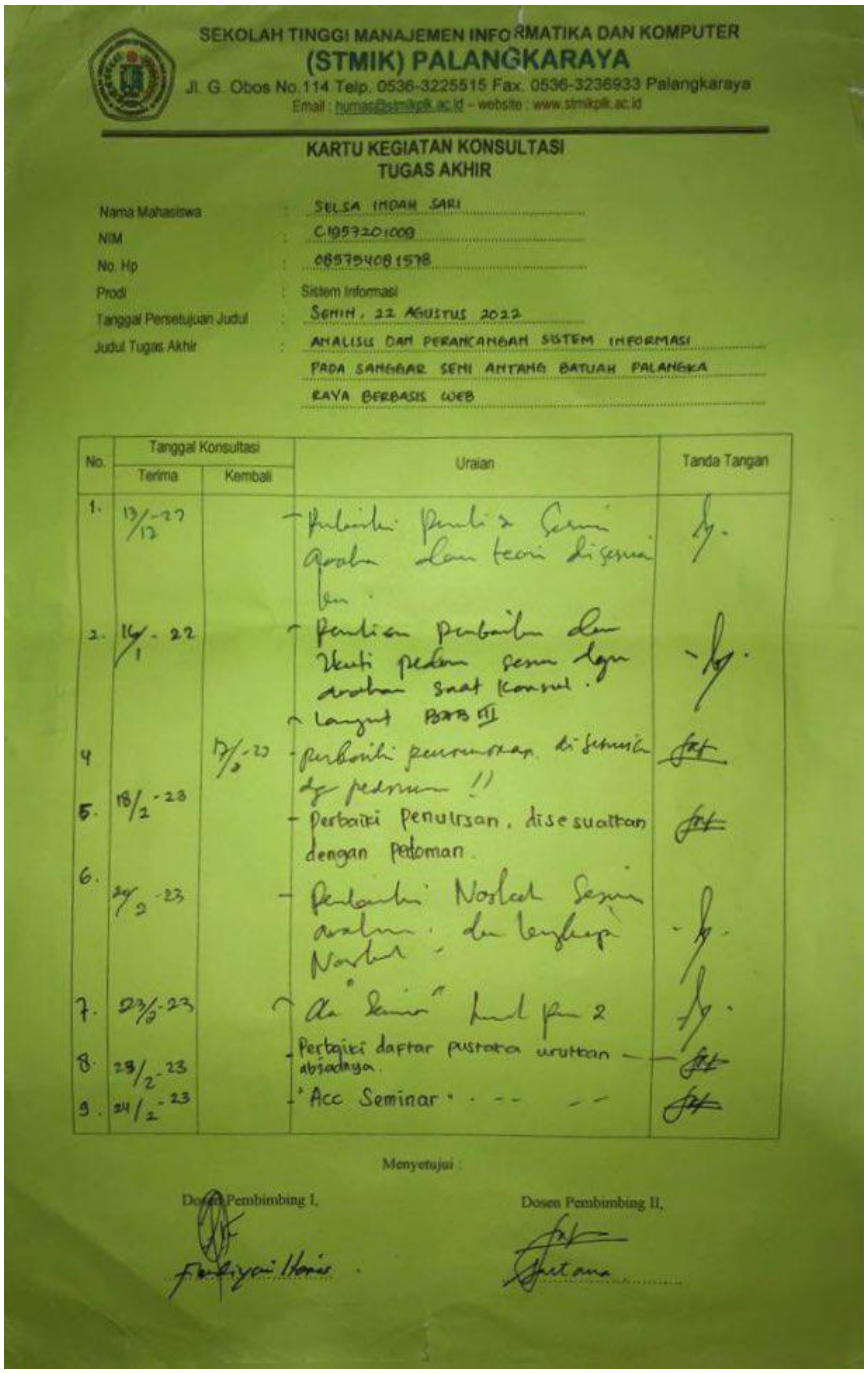
Maka dengan ini kami mengizinkan mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data pada sanggar kami yaitu Sanggar Seni Antang Batuah Palangka Raya

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 : C1953201009
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 Terima	Tanggal Konsultasi Kembali	Uraian	Tanda Tangan
1.	13/-22		- Perbaiki penulisan Seperti Apalah dan teori disesuaikan.	
2.	16/1 - 22		- Perbaiki perbaikan dan ikuti pedoman sesuai dgn arahan saat konsul.	
			- Lanjut BAB III	
4		17/2-23	- Perbaiki penomoran disesuaikan dg pedoman !!	
5.	18/2-23		- Perbaiki penulisan, disesuaikan dengan pedoman.	
6.	20/2-23		- Perbaiki Naskah Seperti apalah, dan lengkapi Naskah.	
7.	23/2-23		- Acc "Seminar" Lanjut pm 2	
8.	28/2-23		- Perbaiki daftar pustaka urutkan abjadnya.	
9.	24/2-23		- "Acc Seminar"	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fachriyani Hanie

Dosen Pembimbing II,

Sutana

Lampiran4.Surat Kegiatan Konsultasi

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 PALANGKARAYA BERBASIS WEB MOBILE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	5/6-23		- lengkapi Naskah dan Penulisan, flowchart dibuat item	
	10/6-23		- lengkapi lampiran Utk Pendukung Naskah	
	12/6-23		- acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

Lampiran5.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





Lampiran7. Dokumentasi ketika wawancara bersama ketua
Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya

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

Nama : Nilam A. Iyaa., Amd.

Jenis Kelamin : 1) ~~Laki-Laki~~ 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	✓				
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna		✓			
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas		✓			
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

Nilam

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran8. Lembar Kuesioner

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

Nama : Madhista Aulia D.P.

Jenis Kelamin : 1) ~~Laki-Laki~~ 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

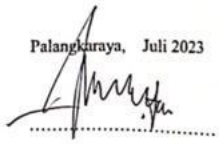
Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	✓				
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna		✓			
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar	✓				
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana	✓				
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023



Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Heri Purwoto, S.Pd. M.Pd.

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) Perempuan-*)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	✓				
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna			✓		
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas		✓			
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar			✓		
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juni 2023

.....

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Andy Sprady, S.Ti.

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.		✓			
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna	✓				
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami		✓			
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

Andy

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : M. Ridwan Hambali

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.		✓			
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna		✓			
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami		✓			
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana	✓				
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

M. Ridwan H.

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Pivr Adityo, Pkom.

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) ~~Perempuan~~ *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	✓				
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan		✓			
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna	✓				
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar	✓				
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

.....

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Jordianoyah B. Amd.

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) ~~Perempuan~~ *)

*Coret yang tidak perlu

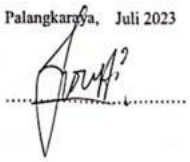
Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.		✓			
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna	✓				
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas		✓			
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami		✓			
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana	✓				
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023



Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Wilis Ananda Putri, S.Kom.

Jenis Kelamin : 1) ~~Laki-Laki~~ 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.		✓			
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan	✓				
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna		✓			
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana	✓				
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

.....

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Pivo Adityo Phm.

Jenis Kelamin : 1) Laki-Laki 2) ~~Perempuan~~ *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.	✓				
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓				
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan		✓			
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna	✓				
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar	✓				
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan	✓				

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

.....

Dipindai dengan CamScanner

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

Nama : Laila, Amd.

Jenis Kelamin : 1) ~~Laki-Laki~~ 2) Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda (✓) pada salah satu pernyataan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Rancangan sistem ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	~~✓~~	✓			
2.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan (*user interface*) yang menarik.		✓			
3.	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak Sanggar Antang Batuah.	✓	~~✓~~			
4.	Rancangan sistem ini memiliki fitur yang diharapkan		✓			
5.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi pemilihan warna		✓			
6.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan dan navigasi yang jelas	✓				
7.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami	✓				
8.	Rancangan sistem ini memiliki tampilan konsisten dan standar		✓			
9.	Rancangan sistem ini menggunakan kata-kata sederhana		✓			
10.	Rancangan sistem ini mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan		✓			

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangkaraya, Juli 2023

.....

Dipindai dengan CamScanner



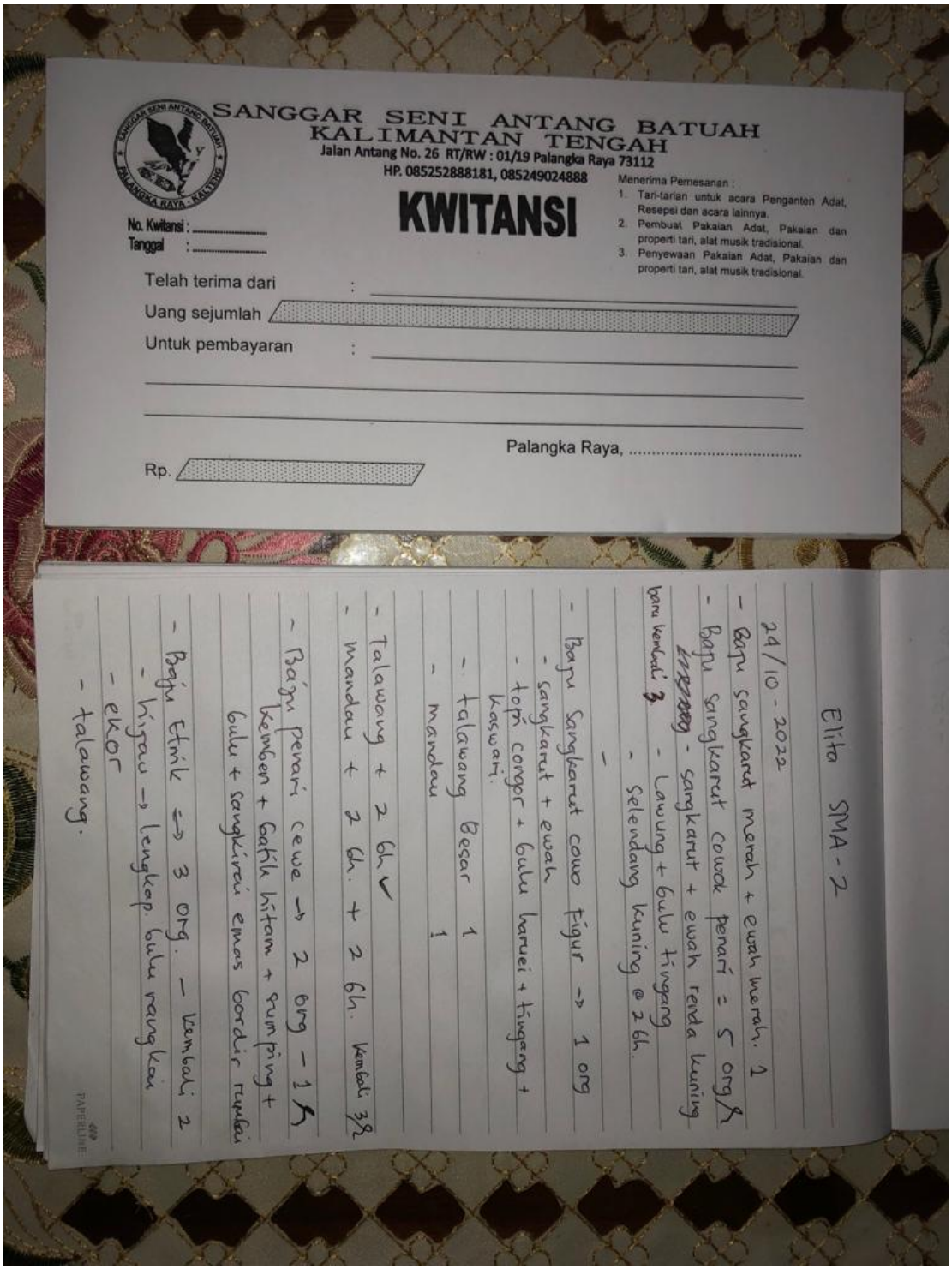


Lampiran9. Ruang Gerak Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya





Lampiran 10. Busana Tari Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya



SANGGAR SENI ANTANG BATUAH
KALIMANTAN TENGAH
Jalan Antang No. 26 RT/RW : 01/19 Palangka Raya 73112
HP. 085252888181, 085249024888

KWITANSI

No. Kwitansi : .....
Tanggal : .....

Menerima Pemesanan :
1. Tari-tarian untuk acara Penganten Adat, Resepsi dan acara lainnya.
2. Pembuat Pakaian Adat, Pakaian dan properti tari, alat musik tradisional.
3. Penyewaan Pakaian Adat, Pakaian dan properti tari, alat musik tradisional.

Telah terima dari :
Uang sejumlah
Untuk pembayaran :

Palangka Raya, ...

Rp.

Elita SMA-2

24/10-2022

- Baju sangkarut merah + ewah merah. 2
- Baju sangkarut cowok penari = 5 org/s
- Baju sangkarut + ewah renda kuning
- sangkarut + ewah renda kuning baru kembali 3
- Lawung + bulu tingang
- Selendang kuning @ 2 lbr.

-

- Baju Sangkarut cowo figur → 1 org
- sangkarut + ewah
- topi corger + bulu kanrei + tingang + kaswari:
- talawang Besar 1
- mandau 1

- Talawang + 2 lbr ✓
- mandau + 2 lbr. + 2 lbr. kembali 3?

- Baju penari cewe → 2 org - 1 s
kemben + batik hitam + rumping + bulu + sangkinai emas bordir rumbai
- Baju Etnik → 3 org. - kembali 2
- hijau → lengkap bulu rangkai
- ekor
- talawang.

Lampiran 11. Foto Pembukuan Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya





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



Lampiran 13. Lokasi Sanggar Seni Antang Batuah Palangkaraya