

**SISTEM PENYEWAAN PERLENGKAPAN TARI DENGAN
MENERAPKAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
BERBASIS METODE SAW
(STUDI KASUS: SANGGAR SENI PESONA WANGKA)**

PROYEK AKHIR

Laporan akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung



Disusun oleh:

Naja Ratu Bania NIM : 1061918

POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI

BANGKA BELITUNG

TAHUN 2023

LEMBAR PENGESAHAN

**SISTEM PENYEWAAN PERLENGKAPAN TARI DENGAN
MENERAPKAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
BERBASIS METODE SAW
(STUDI KASUS: SANGGAR SENI PESONA WANGKA)**

oleh:

Naja Ratu Bania/NIM 1061918

Laporan akhir ini telah disetujui dan disahkan sebagai salah satu syarat kelulusan
Program Sarjana Terapan Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung

Pembimbing 1



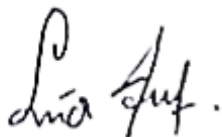
Yang Agita Rindri, M.Eng
NIP. 198609282022032003

Pembimbing 2



M. Setya Pratama, M.Si
NIP. 199208212019031021

Penguji 1



Linda Fujiyanti, M.Ti
NIP. 198109262014042001

Penguji 2



Ahmat Josi, M.Kom
NIP. 198908202019031015

PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Naja Ratu Bania

NIM : 1061918

Dengan Judul : Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari Dengan Menerapkan
Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Metode SAW (Studi
Kasus: Sanggar Seni Pesona Wangka)

Menyatakan bahwa laporan akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri dan bukan merupakan plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan bila ternyata dikemudian hari ternyata melanggar pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Sungailiat, 02 Januari 2023

Nama Mahasiswa

Tanda Tangan

Naja Ratu Bania



ABSTRAK

Sanggar Pesona Wangka merupakan suatu organisasi yang menjadi sarana atau tempat berkegiatan pada bidang tari maupun musik dan telah lama berperan penting dalam pelestarian budaya daerah Bangka Belitung. Sanggar ini juga melayani penyewaan perlengkapan tari. Proses penyewaan perlengkapan tari masih dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Kendala lain yang dihadapi adalah calon penyewa kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan perlengkapan tari yang ingin disewa. Sistem penyewaan yang masih konvensional juga dirasa tidak efisien karena calon penyewa harus datang ke sanggar untuk bertemu dengan pemilik dan memilih langsung perlengkapan tari yang akan disewa. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Untuk pengembangan sistem menggunakan metode prototype dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem penyewaan perlengkapan tari berbasis website pada Sanggar Pesona Wangka yang memudahkan pengolahan data-data yang dibutuhkan menjadi informasi yang akurat dan mudah dijangkau oleh banyak orang. Selain itu, sistem penyewaan perlengkapan tari ini menerapkan sistem pendukung keputusan berbasis metode SAW (Simple Additive Weighting) yang dapat memberikan rekomendasi pelanggan terbaik berdasarkan 2 kriteria, yaitu banyak transaksi dan total biaya transaksi. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box testing dan user acceptance testing. Hasil pengujian menunjukkan sistem 100% berjalan seperti yang diharapkan. Sedangkan, dari hasil pengujian user acceptance testing diperoleh 92,6% sangat baik bahwa sistem layak digunakan.

Kata kunci: sanggar tari, website, transaksi, SPK, SAW

ABSTRACT

Sanggar Pesona Wangka is a place for dance and music activities that have an important role in preserving Bangka Belitung culture. Sanggar Pesona Wangka also provides dance equipment rental. The process of renting dance equipment is still conducted conventionally so it takes longer. Another obstacle faced is the difficulty for tenants to obtain information regarding the availability of the dance equipment they need to rent. The conventional rent sistem is also considered inefficient because tenants must come to the studio to meet with the owner and directly select the dance equipment to be rented. Data collection in this study using observation and interview methods. For sistem development using the prototype method with the programming language PHP and MySQL. This research resulted in a website-based dance equipment rental system at the Pesona Wangka Studio which makes it easy to process the required data into accurate information and easily accessible to many people. The sistem implements a SAW (Simple Additive Weighting) method-based decision support sistem that can provide the best customer recommendations based on 2 criteria, namely the number of transactions and total transaction costs. Sistem testing is implemented the black box testing and user acceptance testing methods. The test results show that the sistem runs 100% as expected. Meanwhile, from the results of user acceptance testing, it was obtained 92.6% percentage that conclude the sistem was feasible to use.

Keywords: dance studio, website, transactions, SPK, SAW

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang telah memberikan tauladan baik sehingga akal dan fikiran penyusun mampu menyelesaikan Laporan ini. Dimana Laporan akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan Program Diploma IV Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan akhir ini, khususnya untuk:

1. Bapak I Made Andik Setiawan, M.Eng., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
2. Bapak Irwan, M.Sc, Ph.D. selaku Wakil Direktur 1 Bidang Akademik Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
3. Bapak Ahmat Josi, M.Kom. selaku Kepala Program Studi D-IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
4. Bapak M. Iqbal Nugraha, M.Eng selaku Kepala Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
5. Ibu Yang Agita Rindri, M.Eng selaku Dosen Pembimbing 1 Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
6. Bapak M. Setya Pratama, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 Proyek Akhir Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung
7. Terkhusus dan istimewa kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan dukungan, selalu menjaga saya dalam doa-doa, serta selalu membiarkan saya mengejar impian saya apa pun itu.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penulis pada khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Sungailiat, 02 Januari 2023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Proyek Akhir	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Sistem	5
2.2 Sanggar	5
2.1 Sistem Pendukung Keputusan	5
2.1.1 Simple Additive Weighting	6
2.2 Metode Perancangan Sistem	7
2.2.1 Use Case Diagram	7
2.2.2 Activity Diagram	8
2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	9

2.3	Alat Bantu dan Perangkat Pendukung.....	9
2.3.1	XAMPP.....	10
2.3.2	Website.....	10
2.3.3	MySQL.....	10
2.3.4	Database	11
2.3.5	<i>Sublime Text</i>	11
2.3.6	Bootstrap	11
2.3.7	Framework CodeIgniter	11
2.4	Metode Pengujian.....	12
2.4.1	<i>Black Box Testing</i>	12
2.4.2	<i>User Acceptance Testing</i>	12
2.5	Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN		14
3.1	Tahapan Penelitian	14
3.2	Metode Pengembangan Sistem	21
3.3	Analisa Kebutuhan Sistem	27
3.4	Penggunaan Sistem.....	27
BAB IV PEMBAHASAN.....		28
4.1	Sistem Saat Ini.....	28
4.2	Hasil Analisa dan Rancangan Prosedur Sistem.....	28
4.3	Perancangan Database	29
4.3.1	Tabel Database Pengguna	29
4.3.2	Tabel Database Perlengkapan Tari.....	29
4.3.3	Tabel Database Kategori	30
4.3.4	Tabel Database Warna	30

4.3.5	Tabel Database Penyewaan.....	30
4.3.6	Tabel Database Transaksi	30
4.4	Implementasi Antarmuka	31
4.4.1	Halaman Awal.....	31
4.4.2	Halaman Customer.....	34
4.4.3	Halaman Admin	37
4.4.4	Halaman Pemilik.....	42
4.5	Perhitungan SAW	46
4.6	Pengujian Sistem	49
4.6.1	<i>Black Box Testing</i>	50
4.6.2	<i>User Acceptance Testing</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Pada <i>Use Case</i>	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Pada <i>Activity Diagram</i>	9
Tabel 3.1 Bobot Penilaian Pengguna	20
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor	20
Tabel 4.1 Kriteria	47
Tabel 4.2 Bobot.....	47
Tabel 4.3 Alternatif	48
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Pemilik.....	50
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Admin	51
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Customer.....	52
Tabel 4.7 Kuisisioner	53
Tabel 4.8 Total Bobot Nilai Responden.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Penelitian.....	14
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Diagram.....	15
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Pemilik	16
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Admin	16
Gambar 3.5 <i>Use Case</i> Customer	17
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram.....	18
Gambar 3.7 ERD.....	18
Gambar 3.8 Metode Prototype	21
Gambar 3.9 Prototype Halaman Awal	22
Gambar 3.10 Prototype Halaman Register.....	22
Gambar 3.11 Prototype Halaman Login	23
Gambar 3.12 Prototype Halaman Customer	23
Gambar 3.13 Prototype Halaman Keranjang	24
Gambar 3.14 Prototype Halaman Transaksi	24
Gambar 3.15 Prototype Halaman Admin.....	25
Gambar 3.16 Prototype Halaman Pemilik	25
Gambar 4.1 Tabel Database Pengguna	29
Gambar 4.2 Tabel Database Perlengkapan Tari.....	29
Gambar 4.3 Tabel Database Kategori	30
Gambar 4.4 Tabel Database Warna	30
Gambar 4.5 Tabel Database Penyewaan.....	30
Gambar 4.6 Tabel Database Transaksi.....	31
Gambar 4.7 Relasi Antar Tabel.....	31
Gambar 4.8 Halaman Awal.....	32
Gambar 4.9 Halaman Registrasi	33
Gambar 4.10 Halaman Login	33
Gambar 4.11 Halaman Customer.....	34
Gambar 4.12 Halaman Beranda Customer.....	35

Gambar 4.13 Halaman Customer Produk	35
Gambar 4.14 Halaman Kategori	36
Gambar 4.15 Halaman Keranjang.....	36
Gambar 4.16 Halaman Transaksi.....	37
Gambar 4.17 Halaman Admin Dashboard.....	37
Gambar 4.18 Halaman Admin Data Barang	38
Gambar 4.19 Halaman Admin Menambah Data.....	38
Gambar 4.20 Halaman Admin Mengubah Data.....	39
Gambar 4.21 Halaman Admin Data Kategori.....	39
Gambar 4.22 Halaman Admin Input Kategori.....	40
Gambar 4.23 Halaman Admin Data Pengguna.....	40
Gambar 4.24 Halaman Admin Input Pengguna	41
Gambar 4.25 Halaman Admin Update Customer	41
Gambar 4.26 Halaman Admin Data Transaksi	42
Gambar 4.27 Halaman Laporan	42
Gambar 4.28 Halaman Pemilik Dashboard.....	43
Gambar 4.29 Halaman Pemilik Data Barang.....	43
Gambar 4.30 Halaman Pemilik Data Pengguna.....	44
Gambar 4.31 Halaman Pemilik Input Data	44
Gambar 4.32 Halaman Pemilik Update Data.....	45
Gambar 4.33 Halaman Pemilik Data Transaksi.....	45
Gambar 4.34 Halaman Pemilik Detail Transaksi.....	46
Gambar 4.35 Halaman Pemilik Laporan.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	59
Lampiran 2. Kuisisioner	60
Lampiran 3. Jawaban Kuisisioner.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sanggar merupakan suatu sarana atau tempat untuk komunitas kelompok masyarakat dalam berkegiatan. Sanggar identik dengan kegiatan belajar yang dikelola secara profesional dalam bidang tertentu yang biasanya pada bidang seni tradisional [1]. Sanggar seni secara khusus berperan penting untuk pelestarian budaya daerah. Sanggar Pesona Wangka adalah salah satu sanggar yang menjadi sarana sekelompok orang untuk berkegiatan seni tari dan musik. Sanggar seni ini dikelola oleh 2 (dua) orang dan beralamat di Jl. Imam Bonjol Gang Krakatau, Parit Padang, Sungailiat, Kepulauan Bangka Belitung. Selain melayani kegiatan pada bidang seni tari dan musik, sanggar ini juga melayani penyewaan perlengkapan tari bagi masyarakat yang membutuhkannya.

Penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka masih dilakukan dengan cara konvensional. Proses ini dapat memakan waktu yang lama untuk menyiapkan proses penyewaan. Sistem penyewaan yang masih konvensional juga dirasa tidak efisien dengan jumlah data perlengkapan baju tari sebanyak 950 buah, songket dan stanjak yang kurang lebih ada 500 pasang, teratai dan tali pinggang tari sebanyak 350 pasang, dan perlengkapan tari lainnya yang masih mengharuskan calon penyewa untuk datang ke sanggar bertemu dengan pemilik dan memilih langsung perlengkapan tari yang ingin disewa.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan pemilik Sanggar Pesona Wangka, didapat bahwa pemilik ingin peneliti membuat sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat memberikan informasi data perlengkapan tari yang disewakan pada khalayak ramai tanpa datang ke tempat, memberikan kemudahan kepada penyewa maupun calon penyewa dalam melakukan penyewaan, serta suatu hal yang dapat memudahkan pendataan transaksi agar perlengkapan tari

yang disewa tidak hilang. Tanpa adanya teknologi maka barang atau perlengkapan tersebut akan hilang karena sudah tidak tahu lagi berada pada siapa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengembangkan Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari berbasis *website* untuk kemajuan transaksi pada Sanggar Pesona Wangka agar pengolahan data dapat menjadi informasi yang akurat dan mudah dijangkau oleh penyewa tanpa harus datang secara langsung ke sanggar untuk melihat ketersediaan perlengkapan tari atau melakukan penyewaan. Sistem penyewaan ini memungkinkan pengelolaan penyewaan menjadi lebih optimal, memudahkan pemilik sanggar dalam mengolah data sanggar, memudahkan penyewa dalam mendapatkan informasi terkait penyewaan, memudahkan penyewa dalam melakukan penyewaan, serta melakukan transaksi tanpa harus datang ke tempat.

Sistem penyewaan seyogyanya tidak hanya membantu mengumpulkan, mengubah, dan memberikan informasi bagi suatu organisasi, tetapi juga mampu mengolah data-data yang tersedia menjadi rekomendasi yang dapat membimbing pemilik kepentingan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses bisnis organisasi. Oleh karena itu, pada sistem penyewaan ini penulis ingin mengembangkan suatu pemilihan pelanggan terbaik secara otomatis yang dapat memudahkan admin atau pemilik dalam menyeleksi penyewa atau pelanggan dari banyak melakukan transaksi dan total biaya transaksi yang kemudian pemilik dapat memberikan *reward* atau bonus penyewaan kepada penyewa untuk menarik minat sewa pada sanggar pesona wangka ini. Oleh karena itu, penulis ingin menerapkan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) di dalam sistem penyewaan perlengkapan tari ini. Dengan demikian, sistem penyewaan memiliki nilai lebih tidak hanya sebagai sebuah sistem informasi, tetapi juga sebagai Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pengambilan keputusan organisasi. Sistem Pendukung Keputusan yang dapat diterapkan pada sistem penyewaan, antara lain pada penentuan pelanggan terbaik yang memberikan kontribusi paling tinggi di antara semua pelanggan yang ada. Dengan mengetahui pelanggan terbaik, maka sanggar dapat menjaga dan

meningkatkan layanan terhadap pelanggan tersebut sebagai upaya untuk membangun relasi dan mempertahankan loyalitas pelanggan terhadap organisasi.

Kajian yang berkaitan dengan penyewaan busana tari telah dilakukan sebelumnya oleh T. Ramadhan, yaitu mengenai perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web [2]. Sistem informasi yang dikembangkan oleh T. Ramadhan merupakan sistem yang mampu mengelola data penyewaan dan transaksi pada Sanggar Seni Lestari Budaya Cilacap. Akan tetapi, pada penelitian T. Ramadhan, sistem informasi penyewaan busana tari tidak menerapkan Sistem Pendukung Keputusan untuk menentukan pelanggan terbaik.

Beberapa jenis metode pada Sistem Pendukung Keputusan yang banyak digunakan adalah *Simple Additive Weighting Method (SAW Method)*, *Weighted Product Method (WP Method)*, *Technique for Order by Similarity to Ideal Solution Method (TOPSIS Method)*, dan *Analytic Hierarchy Process Method (AHP Method)*. Metode SAW lebih sederhana dan mudah digunakan dibandingkan dengan metode-metode yang lain. Pada penelitian yang dilakukan Indina [3] menyatakan bahwa metode SAW bagus digunakan untuk menentukan keputusan dalam menentukan pelanggan terbaik dengan 4 kriteria, yaitu total belanja, keaktifan belanja (perbulan), frekuensi komplain, dan jarak tempuh pada Pizza Oei-Oei Medan yang diimplementasikan pada Visual Basic Studio. Penelitian yang menjadi bahan perbandingan berikutnya adalah penelitian pada Pemilihan Paket Wedding Organizer berbasis website dengan 6 kriteria, yaitu dekorasi, catering, busana dan rias pengantin, dokumentasi, jumlah tamu, dan harga paket, namun pada penelitian ini tidak terdapat fitur notifikasi WA [4]. Penelitian lain yang menggunakan metode SAW dilakukan oleh A. Hijriani, yakni untuk menentukan Rekomendasi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Bandar Lampung berbasis Sistem Informasi Geografis [5].

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem penyewaan perlengkapan tari belum menerapkan Metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada sistem yang dikembangkan. Oleh karena itu, pada penelitian yang

peneliti lakukan tentang pengembangan sistem penyewaan perlengkapan tari ini menerapkan Sistem Pendukung Keputusan berbasis metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada Sanggar Pesona Wangka berdasarkan dua kriteria, yaitu 1) banyak transaksi yang dilakukan pelanggan; dan 2) total biaya transaksi yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka berbasis website
2. Bagaimana memudahkan para pelanggan dalam menyewa dan mendapatkan informasi tentang ketersediaan barang

1.3 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini ialah:

- a) Membangun Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari sesuai kebutuhan pengguna.
- b) Melakukan pengujian Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari agar sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 Sistem

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sistem merupakan suatu perangkat unsur yang teratur dan saling berkaitan membentuk suatu totalitas. Sistem diartikan juga sebagai susunan yang teratur dari suatu kumpulan pandangan, asas, teori, dan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari beberapa elemen yang bekerja sama saling terkait guna mencapai suatu tujuan atau target tertentu. Sebuah sistem tentunya memiliki suatu karakteristik [6], diantaranya:

1. Memiliki komponen atau subsistem
2. Memiliki batasan sistem (*boundary*)
3. Memiliki tampilan penghubung (*interface*)
4. Memiliki lingkungan luar (*environment*)
5. Memiliki suatu tujuan (*goal*)

Menurut A. Jimi [7], sistem merupakan jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling terhubung satu sama lain untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan.

2.2 Sanggar

Menurut D. Salsabil [8], sanggar merupakan sarana atau tempat untuk komunitas kelompok dalam berkegiatan dan belajar. Sanggar dikelola secara profesional dalam bidang seni tari yang berperan penting untuk pelestarian budaya daerah. Di sanggar biasanya mempelajari seni tari yang telah ada baik tari kreasi maupun tari modern.

2.1 Sistem Pendukung Keputusan

Menurut N. Ailmi [9], sistem pendukung keputusan merupakan suatu sistem berbasis komputer yang dapat membantu untuk penilaian dan pemilihan bagi pengguna. Sistem ini bertujuan untuk membantu pada saat pengambilan keputusan dengan memecahkan masalah yang bersifat semi terstruktur maupun

tidak. Selain dapat meningkatkan akses informasi pada pembuatan model serta penalaran yang berbasis model, sistem pendukung keputusan juga menyediakan penyimpanan dan pengambilan data.

2.1.1 Simple Additive Weighting

Menurut A. Hijriani [5], Simple Additive Weighting (SAW) adalah metode penjumlahan terbobot. Menggunakan proses normalisasi matrix keputusan (X) ke skala yang bisa dibandingkan dengan rating-rating pada alternatif yang ada. Metode ini memiliki 2 (dua) atribut: kriteria keuntungan (benefit) dan kriteria biaya (cost). Dalam perhitungan metode ini memiliki 2 (dua) langkah diantaranya melakukan normalisasi dan menentukan nilai preferensi.

Rumus melakukan normalisasi pada persamaan (1).

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\text{Max}(x_{ij})} \\ \frac{\text{Min}(x_{ij})}{x_{ij}} \end{cases} \quad (1)$$

Keterangan:

- r_{ij} : Rating kinerja ternormalisasi
- $\text{Max}x_{ij}$: Nilai maksimum dari setiap baris dan kolom
- $\text{Min}x_{ij}$: Nilai minimum dari setiap baris dan kolom
- x_{ij} : Baris dan kolom dari matriks

Setelah dilakukan normalisasi matriks dengan menghitung nilai rating kinerja ternormalisasi (r_{ij}) dari alternatif A_i pada kriteria C_i , kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan perankingan dengan rumus nilai preferensi (V_i) pada persamaan (2).

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij} \quad (2)$$

Keterangan:

- V_i : Ranking untuk setiap alternatif
- W_j : Bobot dari setiap kriteria
- r_{ij} : Rating kinerja ternormalisasi

Perkalian elemen baris matriks yang sudah dinormalisasi (r) dengan bobot preferensi (w) kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan hasil akhir nilai preferensi (V_i).

Menurut M. Kusumantara [10], pemberian bobot dari kriteria yang ada nilai akhirnya harus sama dengan 1 (satu) dan tidak lebih. Dimana bobot dari setiap kriteria (w) ini penulis tetapkan berdasarkan wawancara dengan pemilik sanggar. Jadi, nilai V_i yang paling besar menyatakan bahwa alternatif tersebut yang terpilih.

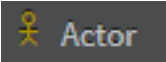
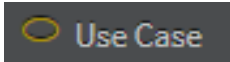
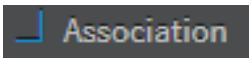

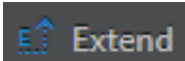
2.2 Metode Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang merupakan suatu teknik pengembangan sistem menggunakan bahasa grafis untuk pendokumentasian dalam spesifikasi sistem tersebut [11]. Berikut UML yang penulis gunakan dalam bentuk *use case diagram* dan *activity diagram*.

2.2.1 Use Case Diagram

Menurut L. Setiyani [12], *Use Case* merupakan deskripsi dari fungsi sistem dalam segi perspektif atau sudut pandang pengguna sistem. *Use case* digunakan sebagai deskripsi fungsi sistem dari sudut pandang para pengguna sistem itu sendiri, mendefinisikan proses dan komponen pada sistem [12]. Diagram ini terdiri dari komponen sistem dan aktor. *Use case* memberikan gambaran secara fungsional dalam sebuah sistem, agar pengguna dan pembuat dapat saling mengerti alur sistem yang dibuat. Simbol-simbol yang terdapat pada *Use Case Diagram* ditampilkan pada tabel 2.1.

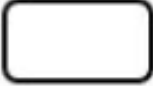
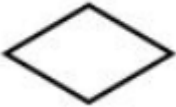


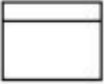
Tabel 2.1 Simbol-Simbol Pada *Use Case*

Simbol	Keterangan
 Actor	Aktor sebagai orang yang berkomunikasi dengan <i>use case</i>
 Use Case	Interaksi yang terjadi antara sistem dan aktor
 Association	Penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
 Include	Relasi yang menunjukkan <i>use case</i> seluruhnya fungsionalitas dari <i>use case</i> lain
 Extend	Menunjukkan <i>use case</i> tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

2.2.2 Activity Diagram

Menurut F. Nazuli [13], *Activity Diagram* merupakan suatu rancangan dari aliran kerja aktivitas sebuah sistem. Diagram ini biasa digunakan dalam mendefinisikan dan mengelompokkan alur tampilan sistem yang dibuat. Setiap komponen menggunakan tanda panah untuk dapat terhubung mengarah sesuai urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir [13]. Runtutan proses sistem digambarkan secara vertikal. Simbol-simbol pada *Activity Diagram* ditampilkan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-Simbol Pada *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Initial	Status awal diagram aktivitas
	Action	Berisi proses yang terjadi pada sistem
	Decision	Kondisi percabangan jika terjadi pilihan yang lebih dari satu pada aktivitas
	Join	Penggabungan jika terjadi lebih dari satu aktivitas kemudian digabung menjadi satu
	Final	Status akhir dari aktivitas sistem
	Swimlane	Sebagai pemisah dari aktivitas yang terjadi. Ada dua swimlane: vertical dan horizontal

2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut P. Wardhani [14], ERD merupakan pemodelan awal suatu basis data yang telah dirancang dan dikembangkan dari teori himpunan dalam bidang matematika untuk dijadikan pemodelan basis data relasional.

2.3 Alat Bantu dan Perangkat Pendukung

Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan alat bantu dan perangkat pendukung seperti XAMPP, website, mysql, database, sublime text, bootstrap,

dan framework codeigniter. Berikut penjelasan mengenai perangkat pendukung yang penulis gunakan.

2.3.1 XAMPP

Menurut A. Fahrul [15], XAMPP merupakan perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program.

Menurut B. Putra [16], XAMPP merupakan software server apache yang mudah untuk digunakan dan mendukung jika dilakukan instalasi pada Windows dan Linux yang tidak memerlukan biaya. Pada software ini juga sudah tersedia MySQL, apache web server, database server PHP support, dan sudah didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis.

2.3.2 Website

Menurut H. Romadhon [17], website merupakan kumpulan halaman informasi yang diakses melalui internet. Dimanapun dan kapanpun orang-orang dapat mengakses website secara online dengan terhubung ke internet. Website tergabung dalam satu domain atau subdomain tertentu.

Menurut A. Jimi [7], website merupakan keseluruhan dari halaman web yang ada pada suatu domain yang mengandung informasi.

2.3.3 MySQL

Menurut B. Putra [16], MySQL adalah software yang di dalamnya terdapat sistem manajemen database Sql atau DBMS (*Database Management Sistem*) yang multi-user. MySQL bisa diakses banyak orang dan juga bisa membatasi akses berdasarkan *previllage* (hak pengguna) secara bersamaan.

Menurut P. Wardhani [14], MySQL adalah DBMS yang digunakan untuk mengolah suatu database dengan menggunakan bahasa SQL. MySQL berguna untuk menyimpan data-data dalam kapasitas ruang yang besar karena difokuskan untuk database atau penyimpanan data.

2.3.4 Database

Menurut Tumini [18], database merupakan sekumpulan data atau informasi yang saling terhubung tersimpan secara sistematis. Database biasa dibutuhkan ketika pengguna mengakses suatu perangkat lunak (*software*) karena data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan digunakan. Penambahan, pengambilan dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

Menurut M. Simanjuntak [19], database merupakan kumpulan dari informasi yang ada, disimpan dalam komputer secara sistematis dan dapat diperiksa atau dilihat dengan menggunakan program dari basis data tersebut.

2.3.5 Sublime Text

Menurut N. Anggraini [20], *Sublime Text* adalah teks editor yang bisa digunakan untuk bermacam bahasa pemrograman seperti PHP. Untuk sebuah syntax editor, sublime text mempunyai desain yang simple dan terlihat elegan serta mempunyai plugin tambahan yang memudahkan *programmer* (pengguna).

Menurut P. Wardhani [14], *Sublime Text* adalah teks editor yang biasa digunakan *programmer* untuk mengedit atau membuat *source code* suatu aplikasi.

2.3.6 Bootstrap

Menurut K. Wijaya [21], bootstrap adalah suatu jenis *framework* gabungan dari CSS dan Java script, yang bertujuan untuk menyajikan konsistensi tahapan *interface development* di dalam membangun sebuah *website*.

2.3.7 Framework CodeIgniter

Menurut H. Romadhon [17], Code igniter merupakan *framework* dari bahasa PHP yang digunakan untuk memudahkan para developer dalam mengembangkan sistem atau aplikasi web. Mendokumentasikan dengan *framework* ini sangat bagus, sedikit konfigurasi, mudah dipelajari, dan kompatibilitas dengan hosting.

2.4 Metode Pengujian

Pengujian sistem penyewaan yang penulis kembangkan menggunakan uji coba *black box* dan uji coba pengguna atau *user acceptance testing*. Berikut penjelasan metode yang penulis gunakan.

2.4.1 Black Box Testing

Menurut F. Nazuli [13], *Black Box Testing* merupakan pengujian perangkat lunak untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal program.

Menurut T. Hidayat [22], *Black Box Testing* merupakan pengujian yang dilakukan dengan terfokus kepada spesifikasi fungsional dari suatu perangkat lunak yang diuji. Tester tersebut bisa mendefinisikan kumpulan dari kondisi masukan serta melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program atau sistem.

2.4.2 User Acceptance Testing

Menurut F. Nursaid [23], UAT merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna melalui kuisioner agar penulis dapat membuktikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan. Metode ini menjadi salah satu cara bagi pengguna dalam menguji sistem langsung berasal dari kepuasan pengguna sebelum menyatakan mereka menggunakan sistem tersebut.

2.5 Penelitian Terdahulu

Menurut T. Ramadhan [2] mengenai perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web. Sistem informasi yang dikembangkan mampu mengelola data penyewaan dan transaksi pada Sanggar Seni Lestari Budaya Cilacap.

Penelitian yang berkaitan dengan sistem penyewaan perlengkapan tari tersebut belum menerapkan Metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada sistem yang dikembangkan. Oleh karena itu, pada penelitian yang peneliti lakukan tentang pengembangan sistem penyewaan perlengkapan tari ini menerapkan Sistem Pendukung Keputusan berbasis metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada Sanggar Pesona Wangka berdasarkan dua kriteria, yaitu 1)

banyak transaksi yang dilakukan pelanggan; dan 2) total biaya transaksi yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

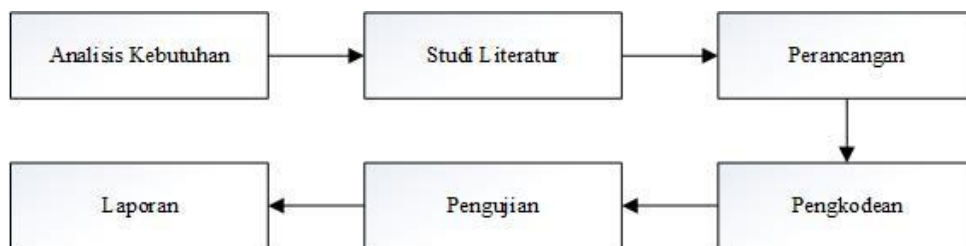
Menurut Indina [3] pada penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa metode SAW bagus digunakan untuk menentukan keputusan dalam menentukan pelanggan terbaik dengan 4 kriteria, yaitu total belanja, keaktifan belanja (perbulan), frekuensi komplain, dan jarak tempuh pada Pizza Oei-Oei Medan yang diimplementasikan pada Visual Basic Studio.



BAB III METODE PELAKSANAAN

3.1 Tahapan Penelitian

Untuk memudahkan dalam memahami proses yang terjadi pada penelitian ini dibuat sebuah struktur penelitian. Struktur penelitian ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Struktur Penelitian

Penjelasan masing-masing tahapan dalam penelitian dari gambar 3.1:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini terjadinya proses pengumpulan kebutuhan informasi dan data-data yang dibutuhkan. Menganalisa apa saja kebutuhan yang diinginkan pemilik agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pemilik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendatangi langsung objek penelitian di Sanggar Pesona Wangka untuk menganalisa dan mengamati proses penyewaan dan pendataan yang terjadi secara langsung.

- Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara atau tanya jawab langsung kepada pihak terkait untuk memperoleh informasi atau data untuk penelitian, yang dimaksud disini adalah pemilik Sanggar Pesona Wangka.

2. Studi Literatur

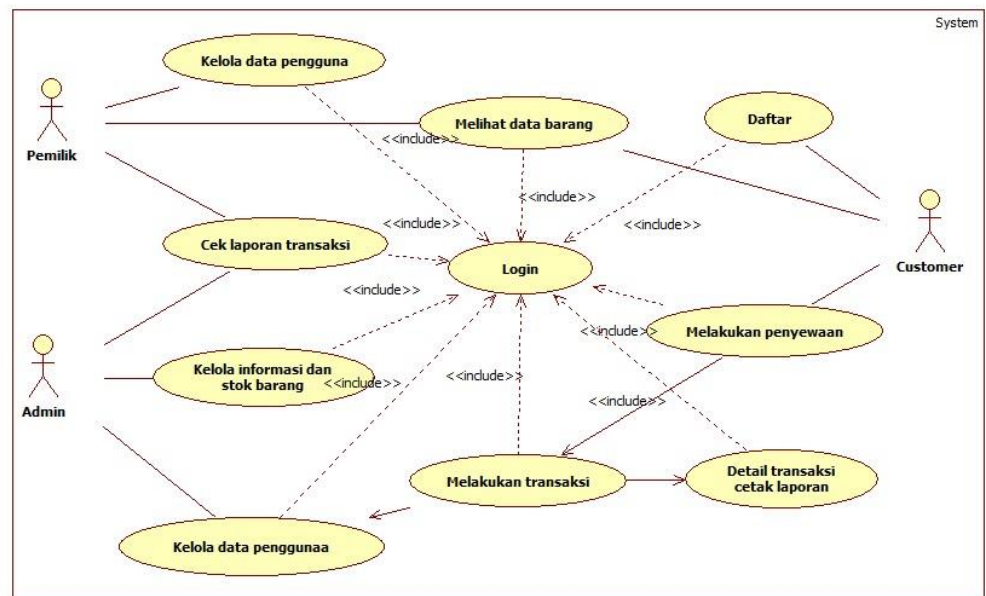
Tahap mencari ide dari sumber referensi lain dengan cara menelusuri tulisan yang sudah ada sebelumnya seperti, buku-buku karya akademisi, jurnal-jurnal ilmiah yang terkait, dan hasil penelitian mahasiswa dalam bentuk sripsi, dan lainnya yang searah dengan penelitian ini.

3. Perancangan

Perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan acuan dari *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

- *Use Case Diagram*

Berikut use case diagram pada gambar 3.2 menggambarkan interaksi sistem.



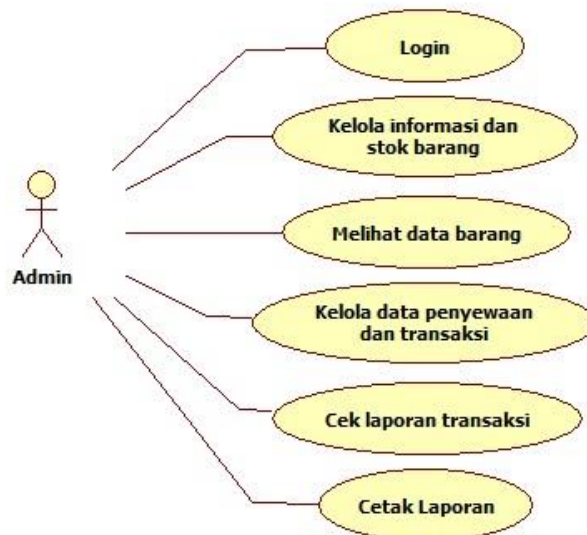
Gambar 3.2 *Use Case Diagram*

Penjelasan interaksi *use case* diagram pada gambar 3.2 dapat dilihat pada gambar 3.3 – gambar 3.5.



Gambar 3.3 Use Case Pemilik

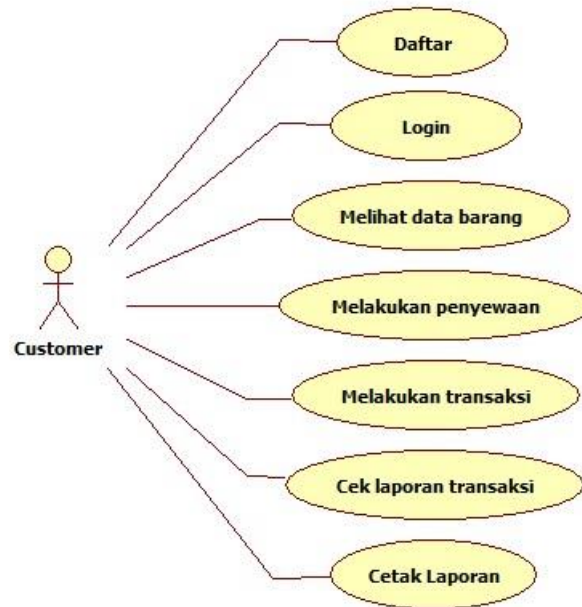
Pada gambar 3. 3 *use case* pemilik adalah interaksi yang dapat dilakukan pemilik pada sistem penyewaan. Dimana pemilik dapat melakukan login ke sistem, melihat dan mengelola data pengguna yang ada, serta admin dapat mengelola transaksi dan laporan penyewaan.



Gambar 3.4 Use Case Admin

Pada gambar 3.4 *use case* admin adalah interaksi yang dapat dilakukan admin pada sistem penyewaan. Dimana admin sebagai pengelola sistem yang memiliki banyak aksi seperti dapat melakukan login ke sistem,

melihat dan mengelola data barang yang ada, serta admin dapat mengelola transaksi dan laporan penyewaan.

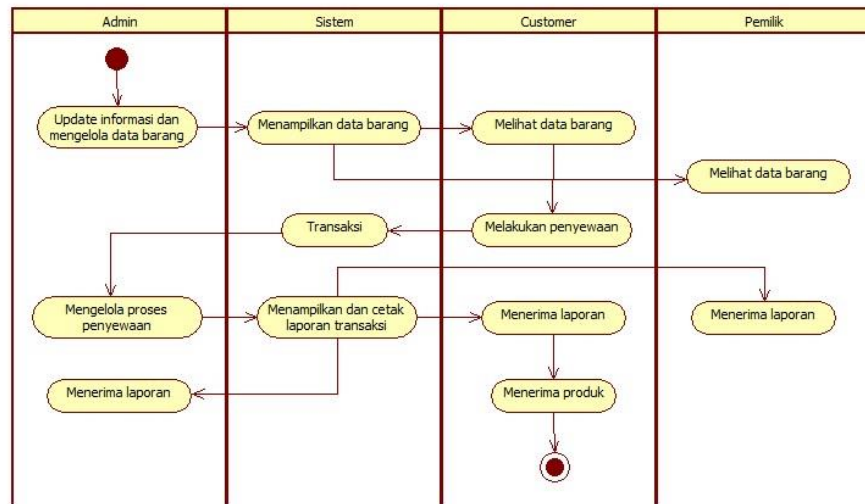


Gambar 3.5 *Use Case* Customer

Pada gambar 3.5 *use case* customer adalah interaksi yang dapat dilakukan customer pada sistem penyewaan. Customer yang ingin melakukan penyewaan harus mempunyai akun untuk login ke sistem terlebih dahulu. Setelah mendaftar customer dapat login dengan akun yang sudah ada dan dapat melakukan aksi seperti melihat dan melakukan penyewaan.

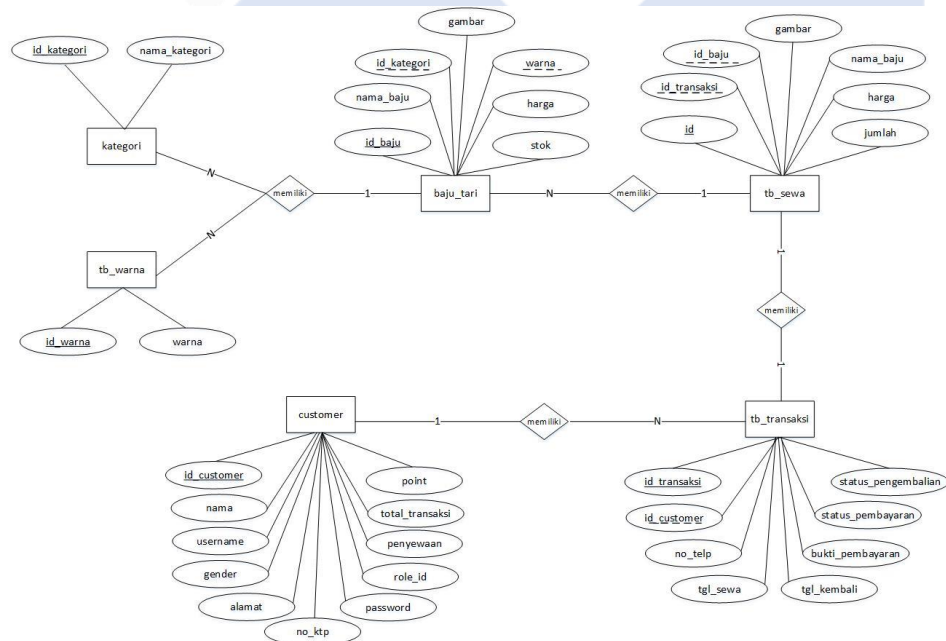
- **Activity Diagram**

Pada perancangan sistem diagram ini digunakan untuk menggambarkan alur dari aktifitas yang ada pada suatu operasi agar dapat digunakan pada aktifitas lainnya. Berikut *activity* diagram sistem penyewaan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Activity Diagram

- **Entity Relationship Diagram**



Gambar 3.7 ERD

Pada gambar 3.7 ERD merupakan diagram perancangan sistem yang digunakan untuk merancang basis data, digunakan untuk melihat hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang ada beserta atributnya.

Pengembangan sistem penyewaan menggunakan metode prototype. Dimana peneliti akan membuat desain awal sistem terlebih dahulu kemudian memberikannya kepada pemilik tempat penelitian untuk disetujui agar sistem dapat dibuat. Terdapat satu kondisi dimana jika rancangan prototype yang diajukan tidak sesuai maka akan kembali ke tahap perancangan ini lagi, jika ya maka akan lanjut ke tahap berikutnya.

4. Pengkodean

Tahap ini mulai membuat pengkodean sistem penyewaan setelah melakukan penelitian. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dipadukan dengan framework codeigniter, framework bootstrap CSS. Penulisan kode sistem ini dibuat di text editor Sublime Text.

5. Pengujian

Tahap pengujian sistem ini dilakukan pada perangkat lunak sistem secara fungsional yang bertujuan untuk memastikan sistem sudah sesuai dengan yang diinginkan serta meminimalisir error yang terjadi.

- *Black Box Testing*

Pengujian yang dilakukan berfokus kepada spesifikasi fungsional dari sistem yang diuji. Pengujian dengan metode tersebut bisa mendefinisikan kumpulan dari kondisi masukan serta melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program atau sistem sudah berjalan dengan sesuai [24].

- *User Acceptance Testing*

Pengujian yang dilakukan oleh pengguna melalui kuisisioner agar dapat terbukti bahwa sistem bekerja sesuai dengan kebutuhan. Ini menjadi salah satu cara bagi pengguna dalam menguji sistem langsung berasal dari kepuasan pengguna sebelum menyatakan mereka menggunakan sistem [25]. Untuk mendapatkan kualitas yang benar dari Sistem Penyewaan

Perlengkapan Tari hasil kuisisioner kemudian dihitung dengan rumus nilai presentase.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skenario berhasil}}{\text{Jumlah semua skenario}} \times 100\% \quad (3)$$

Tabel 3.1 Bobot Penilaian Pengguna

Kategori	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 3.1 menunjukkan keterangan bobot yang diberikan dari masing-masing pilihan kategori.

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor

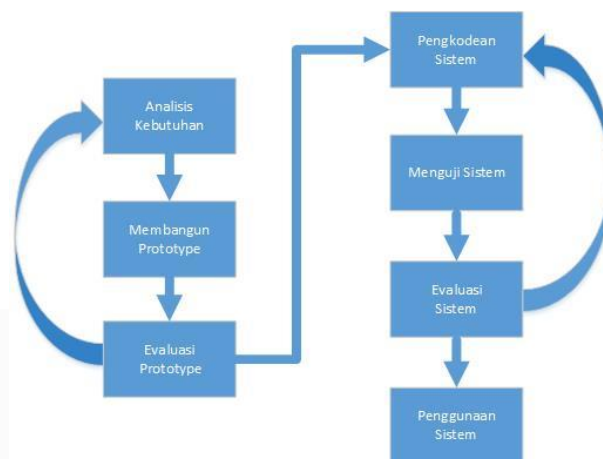
Presentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Tabel 3.2 merupakan tabel presentase dan keterangan dari kriteria interpretasi skor yang diperoleh.

Pengujian dengan *user acceptance testing* ini dilakukan kepada calon pengguna sistem penyewaan seperti admin, pemilik, dan customer dengan total didapat 9 responden.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode prototype. Metode prototype merupakan suatu proses untuk membantu pengembangan perangkat lunak sistem dalam membentuk model atau versi awal tahapan perangkat lunak [26]. Metode ini dapat menghasilkan sebuah prototype untuk pengembangan sistem informasi yang akan dibuat.



Gambar 3.8 Metode Prototype

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan menganalisa kebutuhan secara garis besar apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

2) Membangun Prototype

Membuat desain cepat dari data yang telah dianalisa untuk sistem yang akan dibangun ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti pengguna. Berikut hasil prototype sistem penyewaan pada gambar 3.10 – gambar 3.17.

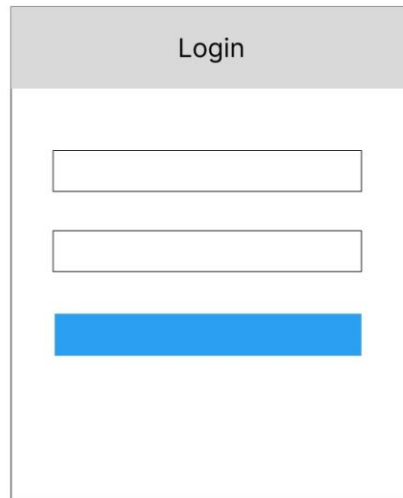


Gambar 3.9 Prototype Halaman Awal

Pada gambar 3.10 merupakan desain awal dari sistem penyewaan yang akan dibangun. Terdapat 3 menu nantinya pada halaman ini serta informasi pada bagian isinya.

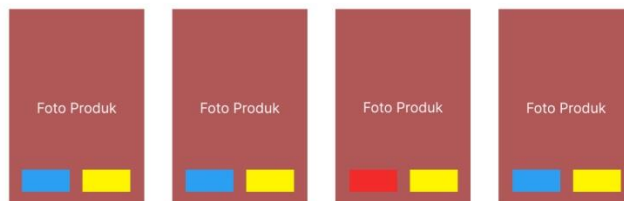
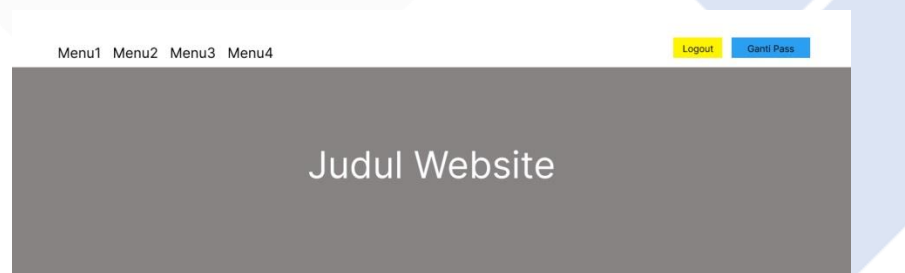
Gambar 3.10 Prototype Halaman Register

Gambar 3.11 desain prototype untuk halaman register bagi customer yang ingin mendaftar atau membuat akun pada sistem. Kolom tersebut nantinya akan diisi dengan data diri dari calon pelanggan.



Gambar 3.11 Prototype Halaman Login

Gambar 3.12 prototype halaman login. Customer atau pelanggan yang sudah membuat akun dapat login dengan mengisi username dan password disini.



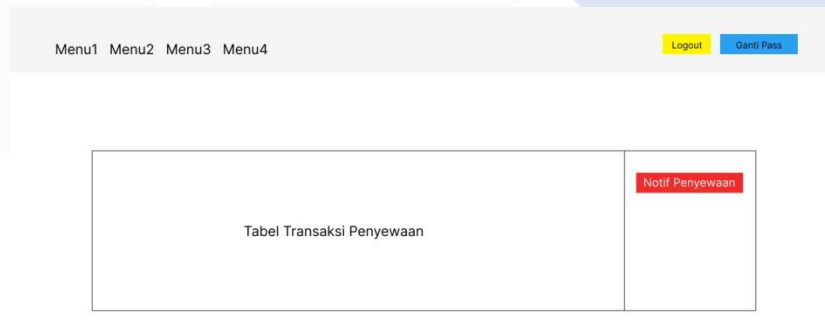
Gambar 3.12 Prototype Halaman Customer

Pada gambar 3.13 halaman customer terdapat foto produk atau barang yang akan disewakan. Customer dapat mengakses tampilan ini pada menu “produk” nantinya.



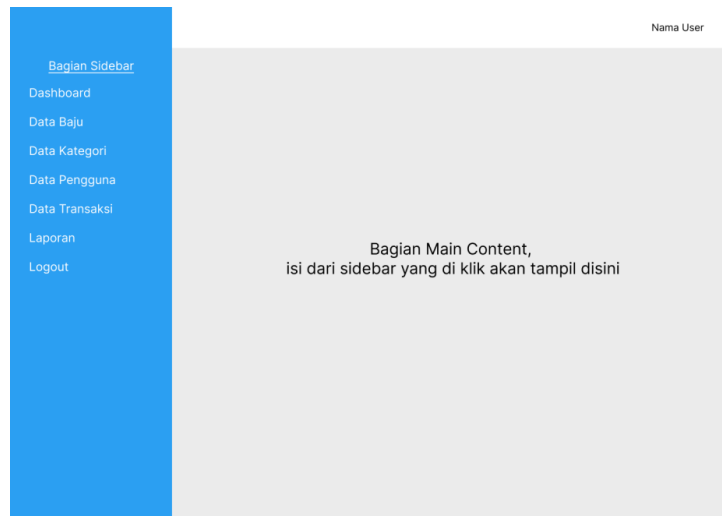
Gambar 3.13 Prototype Halaman Keranjang

Gambar 3.14 dijadikan sebagai desain awal untuk halaman keranjang customer. Setelah memilih barang yang ingin disewa customer akan masuk ke halaman ini untuk melanjutkan transaksi, menghapus, dan atau kembali ke beranda untuk menambah data barang yang ingin disewa.



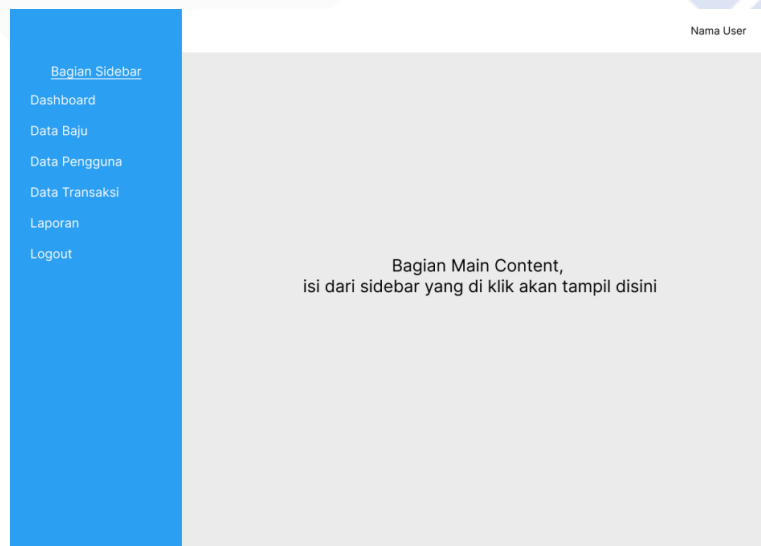
Gambar 3.14 Prototype Halaman Transaksi

Pada gambar 3.15 halaman transaksi, setelah melakukan pengisian data untuk menyewa customer dapat mengakses halaman ini untuk melanjutkan pembayaran serta melihat riwayat transaksi yang sedang berlangsung atau telah selesai dilakukan.



Gambar 3.15 Prototype Halaman Admin

Pada gambar 3.16 merupakan prototype halaman admin yang akan mengolah data pada sistem penyewaan perlengkapan tari ini. Terdapat beberapa menu pada sidebar yang dapat diakses oleh admin.



Gambar 3.16 Prototype Halaman Pemilik

Gambar 3.17 prototype untuk halaman pemilik. Hampir sama seperti halaman admin tetapi pemilik hanya memiliki sedikit menu yang dapat diakses serta aksi yang sedikit.

3) Evaluasi Prototype

Sistem yang telah dibuat dalam bentuk prototype dibicarakan pada klien untuk di evaluasi. Jika klien tidak setuju maka proses akan berulang kembali ke analisis kebutuhan awal, jika klien setuju maka lanjut ke tahap berikutnya.

4) Pengkodean Sistem

Bentuk prototype sistem yang telah dibuat kemudian dikembangkan dalam bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang peneliti gunakan dalam pengembangan sistem adalah PHP dan MySQL.

5) Menguji Sistem

Sistem diuji dengan menggunakan *black box testing* dan *user acceptance testing*. Pengujian dengan *black box* ini untuk menguji fungsionalitas sistem, mengevaluasi keluaran sistem, tampilan sistem serta kesesuaian aliran proses. Pengujian ini tidak mengharuskan untuk melihat isi kode dari sistem. Sedangkan UAT pengujian dengan kuisioner yang bertujuan agar dapat membuktikan kepada pengguna bahwa sistem tersebut bekerja sesuai kebutuhan dan layak digunakan.

6) Evaluasi Sistem

Setelah diuji sistem akan dievaluasi kembali telah sesuai atau belum sesuai. Jika belum dapat mengulang lagi ke tahap pengkodean untuk dievaluasi kembali.

7) Penggunaan Sistem

Jika sudah maka sistem telah selesai dibangun dan bisa diserahkan pada klien dan sistem sudah bisa digunakan.

3.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam sistem ini dibutuhkan:

1. Kebutuhan Hardware

Hardware atau perangkat keras komputer atau laptop, mouse dan printer.

2. Kebutuhan Software

Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem penyewaan ini, yaitu: *Sublime Text, Mysql, Framework Codeigniter*.

3. Kebutuhan Brainware

Ada 3 pengguna yang dapat menggunakan sistem ini, yaitu: admin Sanggar Seni Pesona Wangka yang bertugas mengelola keseluruhan seperti menambahkan data, menghapus, mengupdate, dan menampilkan data baju, pemilik dapat melihat sistem, pelanggan dapat melakukan penyewaan.

3.4 Penggunaan Sistem

Sistem yang sudah selesai dibuat dan telah disetujui oleh peneliti dan klien maka Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari dapat digunakan sesuai kebutuhan.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Sistem Saat Ini

Dari pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara dan observasi didapat hasil bahwa:

1. Proses transaksi sewa menyewa kurang efisien, serta terlalu banyak menyita waktu dengan datang terlebih dahulu ke Sanggar Pesona Wangka untuk menanyakan ketersediaan baju atau hal lain yang ingin disewa.
2. Pemilik harus memastikan atau mencari baju saat itu juga untuk memastikan ke penyewa bahwa baju tersedia atau tidak.
3. Kehilangan barang yang disewa karena kurangnya pendataan dan sering lupa.
4. Kinerja transaksi pembayaran dan pengembalian masih belum maksimal.

4.2 Hasil Analisa dan Rancangan Prosedur Sistem

Setelah dilakukan pengumpulan data dan analisa, dapat disimpulkan oleh penulis bahwa Sanggar Pesona Wangka ini membutuhkan sebuah Sistem Penyewaan Berbasis Website guna meningkatkan kinerja proses penyewaan kepada customer atau penyewa.

Berikut rancangan prosedur penyewaan yang diusulkan:

1. Customer yang ingin melihat informasi ketersediaan dapat membuka website Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari SPW.
2. Customer yang ingin melakukan penyewaan harus login terlebih dahulu agar dapat melakukan transaksi.
3. Produk yang dipilih akan masuk ke dalam keranjang sewa customer.
4. Saat melakukan pengajuan sewa, customer diharuskan mengisi beberapa data.
5. Customer harus melakukan pembayaran transaksi sesuai produk yang diajukan untuk disewa terlebih dahulu.

- Admin akan mengkonfirmasi bukti transfer pembayaran yang menandakan bahwa produk sudah siap, maka customer sudah bisa mengambil produk ke Sanggar Tari.

4.3 Perancangan Database

Pada tahap perancangan Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari ini peneliti menggunakan rancangan dari database SQL sebagai tempat mengakases database dan mengolah data. Tabel database yang digunakan sebagai berikut:

4.3.1 Tabel Database Pengguna

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data pengguna sistem penyewaan pada sanggar pesona wangka. Pada tabel ini menggunakan role_id sebagai pembeda antar pengguna. Berikut tabel database pengguna pada gambar 4.1.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_customer	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	username	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	gender	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	alamat	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	no_ktp	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	password	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	role_id	int(11)			No	None			Change Drop More
9	penyewaan	int(100)			No	None			Change Drop More
10	total_transaksi	int(100)			No	None			Change Drop More
11	point	float			No	None			Change Drop More

Gambar 4.1 Tabel Database Pengguna

4.3.2 Tabel Database Perlengkapan Tari

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data perlengkapan tari pada sistem penyewaan. Pada tabel ini terdapat relasi antar tabel kategori dan tabel warna. Berikut tabel database perlengkapan tari pada gambar 4.2.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_baju	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_baju	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	id_kategori	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	warna	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	stok	int(11)			No	None			Change Drop More
6	harga	int(11)			No	None			Change Drop More
7	gambar	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.2 Tabel Database Perlengkapan Tari

4.3.3 Tabel Database Kategori

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data kategori perlengkapan tari pada sistem penyewaan. Berikut tabel database kategori pada gambar 4.3.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_kategori	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 nama_kategori	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.3 Tabel Database Kategori

4.3.4 Tabel Database Warna

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data warna perlengkapan tari pada sistem penyewaan. Berikut tabel database warna pada gambar 4.4.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id_warna	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 warna	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.4 Tabel Database Warna

4.3.5 Tabel Database Penyewaan

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data penyewaan perlengkapan tari yang dilakukan customer pada sistem penyewaan. Pada tabel ini terdapat relasi antar tabel perlengkapan dan tabel transaksi. Berikut tabel database penyewaan perlengkapan tari pada gambar 4.5.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 id_transaksi	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 id_baju	int(11)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 gambar	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 nama_baju	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 jumlah	int(10)			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 harga	int(10)			No	None			Change Drop More

Gambar 4.5 Tabel Database Penyewaan

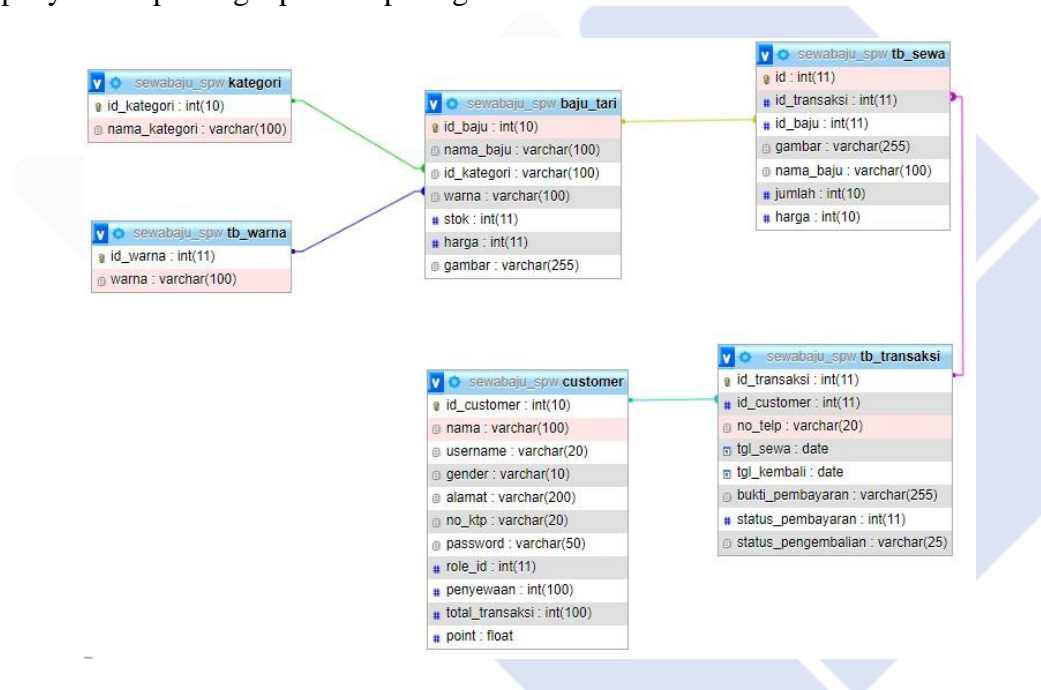
4.3.6 Tabel Database Transaksi

Tabel database ini digunakan untuk menyimpan data transaksi perlengkapan tari yang dilakukan customer pada sistem penyewaan. Berikut tabel database transaksi perlengkapan tari pada gambar 4.6.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_transaksi	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_customer	int(11)			No	None			Change Drop More
3	no_telp	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	tgl_sewa	date			No	None			Change Drop More
5	tgl_kembali	date			No	None			Change Drop More
6	bukti_pembayaran	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	status_pembayaran	int(11)			No	None			Change Drop More
8	status_pengembalian	varchar(25)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.6 Tabel Database Transaksi

Pada tabel database diatas terdapat normalisasi atau relasi yang bertujuan untuk menghubungkan antar tabel yang ada agar tabel tidak berdiri sendiri dan dihubungkan menjadi satu kesatuan. Berikut relasi antar tabel pada database penyewaan perlengkapan tari pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Relasi Antar Tabel

4.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka pada sistem penyewaan perlengkapan tari yang telah penulis kembangkan dapat dilihat pada gambar 4.8 – gambar 4.10 Berikut.

4.4.1 Halaman Awal


Halaman awal pada sistem penyewaan ini terdapat menu beranda, produk, register, dan login. Menu produk hanya dapat melihat detail produk tidak dengan melakukan penyewaan. Customer yang ingin melakukan penyewaan harus

memiliki akun terlebih dahulu dengan mengisi data pada register. Berikut tampilan halaman awal sistem pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Awal

Pada gambar 4.8, halaman tampilan awal sebelum pengguna melakukan login pada website Sistem Penyewaan Sanggar Pesona Wangka. Terdapat menu Register, Login, dan Detail untuk melihat ketersediaan.



Register

Nama

Username

Alamat

Gender


No. KTP

Password

[Daftar](#)

Gambar 4.9 Halaman Registrasi

Gambar 4.9 digunakan untuk mendaftar atau membuat akun agar dapat melakukan aksi yang lebih banyak pengguna yang belum mempunyai akun dapat melakukan registrasi pada halaman ini.



Login

Username

Password

[Login](#)

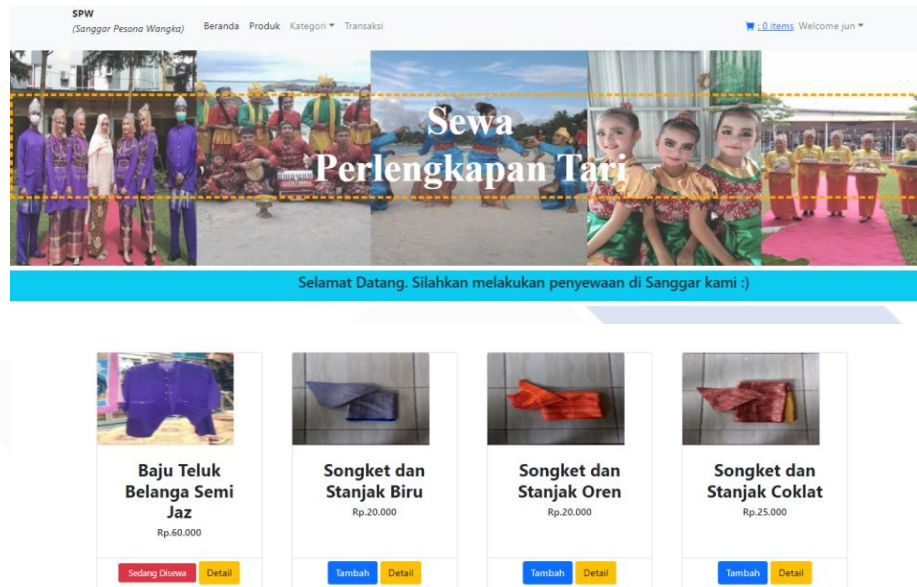
[Belum punya akun? Buat](#)

Gambar 4.10 Halaman Login

Gambar 4.10, halaman login digunakan pada tahap awal untuk dapat mengakses halaman customer, admin, dan pemilik.

4.4.2 Halaman Customer

Halaman customer pada sistem penyewaan ini memiliki menu yang berbeda dari halaman awal sebelum customer melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu beranda, produk, kategori, transaksi, keranjang, dan ganti password. Berikut tampilan halaman customer pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Customer

Pada gambar 4.11 merupakan halaman customer, untuk dapat mengakses halaman ini pengguna harus login sebagai customer terlebih dahulu. Terdapat fitur logout, ganti password pada pojok kanan, tambah, dan detail untuk melihat informasi produk. Pada menu kategori terdapat beberapa kategori yang dapat dilihat secara terpisah sesuai keinginan pengguna atau customer. Customer dapat melihat data barang sesuai filter dari kategori yang ada jika tidak ingin melihat keseluruhan barang yang disewakan pada menu produk.

PROSEDUR PENYEWAAN

1 Cara Menyewa

Untuk dapat melakukan penyewaan harap login terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun dapat melakukan registrasi. Untuk melanjutkan transaksi, pada keranjang lakukan klik "pembayaran" dan isi form yang tersedia dengan benar.

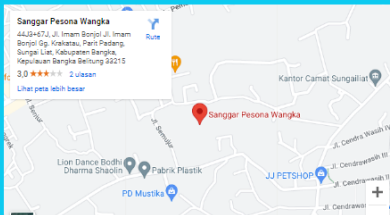
2 Cara Memilih

Terdapat menu "Produk" diatas, silahkan di klik untuk menampilkan barang yang ingin disewa. Klik tombol "Tambah" pada barang yang tersedia. Barang yang dipilih dapat dilihat di keranjang kanan atas.

3 Aturan Penyewaan

Penyewaan dapat diproses jika sudah mengupload bukti pembayaran. Saat info "pembayaran selesai", barang sudah boleh diambil ke tempat. Pengembalian barang diharapkan tidak melebihi batas tanggal yang diinput. Terima Kasih.

MAPS



CONTACT US

ALAMAT:
Jl. Imam Bonjol Gang Krakatau, Paik Padang, Sungailiat, Kepulauan Bangka Belitung 33215

WHATSAPP:
0812-8282-7374

HARI/JAM PELAYANAN:
Senin - Jumat
Jam 13.00-17.00
Hari Libur
Jam 07.00-17.00

Gambar 4.12 Halaman Beranda Customer

Gambar 4.12 ini merupakan tampilan beranda customer yang berisi cara penyewaan di sanggar pesona wangka dan informasi lainnya. Terdapat nomor whatsapp dari pemilik sanggar, instagram, dan facebook dari sanggar pesona wangka ini.



 <p>Baju Teluk Belanga Semi Jaz Rp.60.000</p> <p>Sedang Ditawar Detail</p>	 <p>Songket dan Stanjak Biru Rp.20.000</p> <p>Tambah Detail</p>	 <p>Songket dan Stanjak Oren Rp.20.000</p> <p>Tambah Detail</p>	 <p>Songket dan Stanjak Coklat Rp.25.000</p> <p>Tambah Detail</p>
--	---	---	---

Gambar 4.13 Halaman Customer Produk

Pada gambar 4.13 halaman produk terdapat tampilan barang atau perlengkapan yang disewakan. Pelanggan dapat memilih barang dengan fitur “tambah” dan melihat detail barang dari fitur “detail”



Gambar 4.14 Halaman Kategori

Gambar 4.14 merupakan pilihan dari menu kategori. Terdapat 5 (lima) kategori perlengkapan pada sistem penyewaan ini diantaranya ada kategori baju wanita, baju pria, teratai, tali pinggang, serta songket dan stanjak.

Keranjang Anda					
No	Gambar	Nama Item	Jumlah	Harga	Sub Total
1		Baju Sambut Tamu	1	Rp. 65.000	Rp. 65.000
					Rp. 65.000

[Hapus](#)
[Pembayaran](#)
[Kembali](#)

Gambar 4.15 Halaman Keranjang

Pada gambar 4.15 ialah halaman keranjang pada customer. Setelah customer menekan tombol tambah pada barang maka barang yang dipilih akan masuk pada halaman keranjang ini. Untuk melanjutkan transaksi customer dapat menekan tombol pembayaran berwarna hijau kemudian mengisi data yang dibutuhkan dalam proses penyewaan. Terdapat fitur hapus, pembayaran, dan kembali.

Riwayat Transaksi Anda!

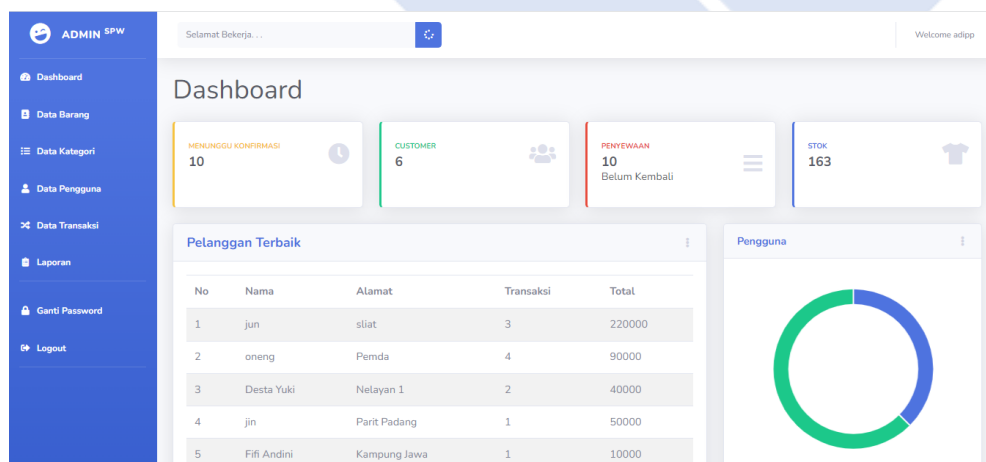
No	Nama	Transaksi	Informasi										
1	oneng	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama Item</th> <th>Jumlah</th> <th>Harga</th> <th>Tanggal Sewa</th> <th>Tanggal Kembali</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Baju Sambut Pengantin</td> <td>1</td> <td>50000</td> <td>2022-12-19</td> <td>2022-12-21</td> </tr> </tbody> </table> <p>Silahkan Melakukan Pembayaran Melalui Nomor Rekening Dibawah Ini: Rekening: <input type="text" value="BRI - XXXXXXXXXX"/> <input type="text" value="Choose File"/> No file chosen <input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Print Laporan"/></p>	Nama Item	Jumlah	Harga	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali	Baju Sambut Pengantin	1	50000	2022-12-19	2022-12-21	<input type="button" value="Diproses"/>
Nama Item	Jumlah	Harga	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali									
Baju Sambut Pengantin	1	50000	2022-12-19	2022-12-21									

Gambar 4.16 Halaman Transaksi

Gambar 4.16 halaman transaksi. Halaman ini merupakan halaman setelah customer melakukan pengisian data penyewaan. Setelah mengisi data customer dapat mengakses halaman ini untuk melakukan pembayaran agar penyewaan dapat diproses oleh admin. Terdapat fitur untuk mengupload bukti pembayaran agar transaksi dapat diproses dan print laporan.

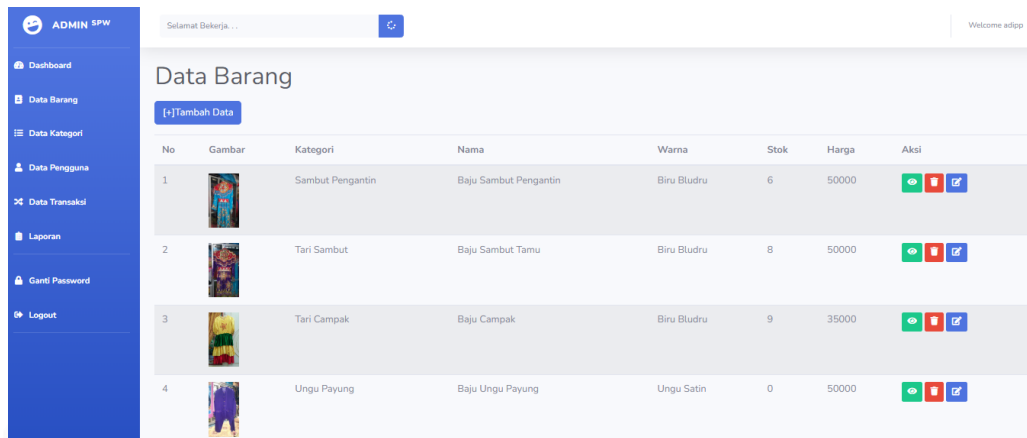
4.4.3 Halaman Admin

Halaman admin pada sistem penyewaan ini terdapat menu dashboard, data barang, data kategori, data pengguna, data transaksi, dan laporan. Untuk dapat mengakses halaman ini pengguna harus login sebagai admin terlebih dahulu. Berikut tampilan halaman admin pada gambar 4.17 – gambar 4.27.



Gambar 4.17 Halaman Admin Dashboard

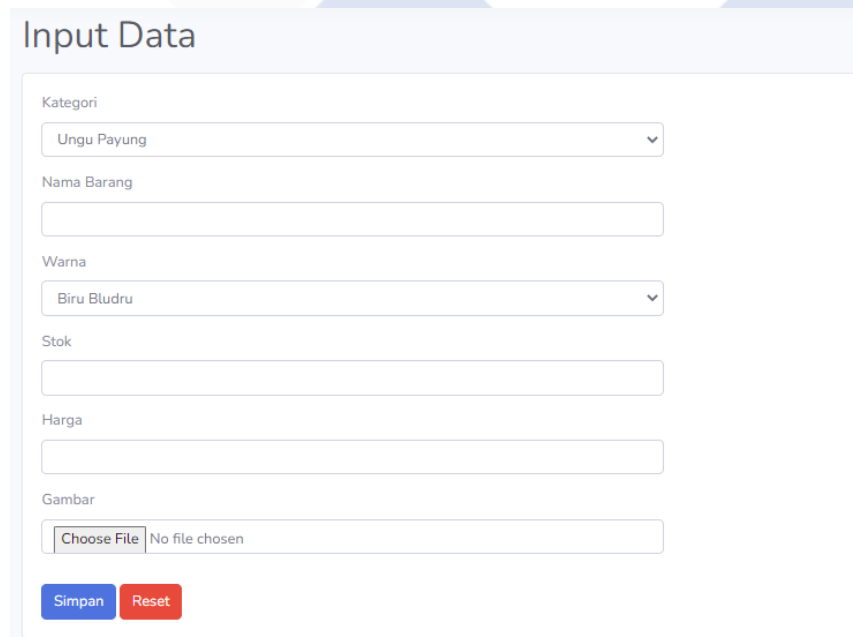
Pada gambar 4.17 merupakan tampilan halaman dashboard admin. Menu dashboard berisi informasi mengenai stok barang, data penyewaan, dan data customer. Selain itu pada menu ini juga menampilkan pelanggan terbaik yang didapat oleh sistem dengan menerapkan metode SAW.



No	Gambar	Kategori	Nama	Warna	Stok	Harga	Aksi
1		Sambut Pengantin	Baju Sambut Pengantin	Biru Bludru	6	50000	
2		Tari Sambut	Baju Sambut Tamu	Biru Bludru	8	50000	
3		Tari Campak	Baju Campak	Biru Bludru	9	35000	
4		Ungu Payung	Baju Ungu Payung	Ungu Satin	0	50000	

Gambar 4.18 Halaman Admin Data Barang

Gambar 4.18 pada halaman admin data barang terdapat fitur untuk menambah, detail, update, dan hapus untuk memudahkan admin dalam mengolah data.



Input Data

Kategori
Ungu Payung

Nama Barang

Warna
Biru Bludru

Stok

Harga

Gambar
Choose File No file chosen

Simpan Reset

Gambar 4.19 Halaman Admin Menambah Data

Gambar 4.19 digunakan admin untuk menambah atau memasukkan data baru barang yang akan disewakan.

Update Data

Kategori
Sambut Pengantin

Nama Barang
Baju Sambut Pengantin

Warna
Biru Bludru

Stok
6

Harga
50000

Gambar
Choose File No file chosen

Simpan Reset

Gambar 4.20 Halaman Admin Mengubah Data

Gambar 4.20 adalah halaman fitur update data yang digunakan admin untuk mengubah atau mengupdate data barang.

ADMIN SPW

Selamat Bekerja ...

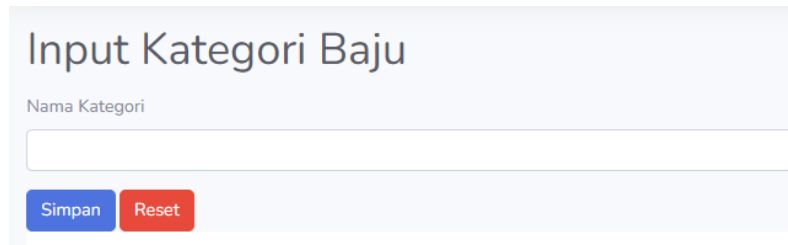
Data Kategori

[+]Tambah Kategori

No.	Nama Kategori	Aksi
1	Baju Wanita	
2	Baju Pria	
3	Teratai	
4	Tali Pinggang	
5	Songket dan Stanjak	

Gambar 4.21 Halaman Admin Data Kategori

Gambar 4.21 halaman admin untuk melihat data kategori yang ada dari sistem penyewaan. Terdapat fitur tambah, update, dan delete pada halaman ini.

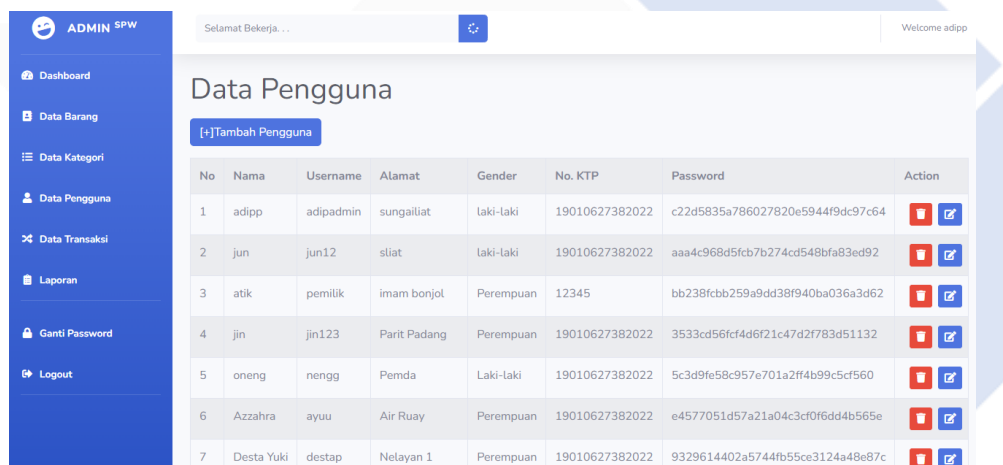


Input Kategori Baju

Nama Kategori

Gambar 4.22 Halaman Admin Input Kategori

Pada gambar 4.22 digunakan admin untuk menambahkan data kategori baru. Data kategori yang sudah ditambahkan akan masuk ke halaman data kategori.



ADMIN SPW

Selamat Bekerja...

Welcome adipp

Data Pengguna

[+Tambah Pengguna](#)

No	Nama	Username	Alamat	Gender	No. KTP	Password	Action
1	adipp	adipadmin	sungailiat	laki-laki	19010627382022	c22d5835a786027820e5944f9dc97c64	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
2	jun	jun12	sliat	laki-laki	19010627382022	aaa4c968d5fcb7b274cd548bfa83ed92	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
3	atik	pemilik	imam bonjol	Perempuan	12345	bb238fcb259a9dd38f940ba036a3d62	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
4	jin	jin123	Parit Padang	Perempuan	19010627382022	3533cd56fc4d6f21c47d2f783d51132	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
5	oneng	nengg	Pemda	Laki-laki	19010627382022	5c3d9fe58c957e701a2ff4b99c5cf560	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
6	Azzahra	ayuu	Air Ruay	Perempuan	19010627382022	e4577051d57a21a04c3cf0f6dd4b565e	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
7	Desta Yuki	destap	Nelayan 1	Perempuan	19010627382022	9329614402a5744fb55ce3124a48e87c	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>

Gambar 4.23 Halaman Admin Data Pengguna

Gambar 4.23 adalah halaman data pengguna. Ini agar admin dapat melihat serta menambahkan data customer baru tersedia dengan fitur tambah, hapus, dan update. Admin hanya dapat menambahkan data customer saja.

Input Data Pengguna

Nama

Username

Alamat

Gender
--Pilih Gender--

No. KTP

Password

Role ID
--Pilih--

Gambar 4.24 Halaman Admin Input Pengguna

Pada gambar 4.24, halaman ini admin dapat menambahkan data customer baru. Data customer yang telah ditambahkan akan masuk ke halaman data customer.

Update Data Customer

Nama
jun

Username
jun12

Alamat
sliat

Gender
laki-laki

No. KTP
19010627382022

Password
.....

Role ID
Customer

Gambar 4.25 Halaman Admin Update Customer

Gambar 4.25 merupakan tampilan untuk admin mengupdate data customer.

No.	Nama Customer	No Telepon	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali	Aksi
1	jun	6282306974230	2022-12-15	2022-12-22	
2	oneng	6282372315452	2022-12-19	2022-12-21	
3	jln	6282374137425	2022-12-26	2022-12-28	
4	jun	6282345677893	2022-12-28	2022-12-30	
5	jun	628345677893	2022-12-31	2023-01-01	
6	oneng	6282345677893	2022-12-21	2022-12-30	
7	oneng	6282345677893	2022-12-28	2022-12-29	
8	oneng	6282345677893	2022-12-28	2022-12-29	
9	Desta Yuki	6282345677893	2022-12-29	2022-12-29	

Gambar 4.26 Halaman Admin Data Transaksi

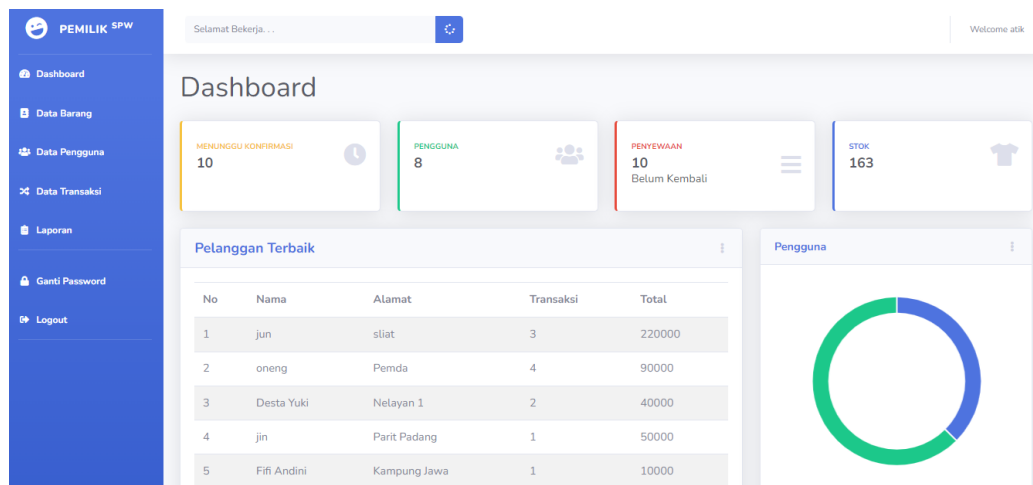
Gambar 4.26, halaman ini agar admin dapat melihat dan mengelola data transaksi penyewaan dan pengembalian barang yang telah customer ajukan.

Gambar 4.27 Halaman Laporan

Pada gambar 4.27 ini halaman digunakan untuk melihat laporan keuntungan transaksi sesuai tanggal yang diinputkan oleh admin.

4.4.4 Halaman Pemilik

Halaman pemilik pada sistem penyewaan ini terdapat menu dashboard, data barang, data pengguna, data transaksi, dan laporan. Untuk dapat mengakses halaman ini pengguna harus login sebagai pemilik terlebih dahulu. Berikut tampilan halaman pemilik pada gambar 4.28 – gambar 4.35.



Gambar 4.28 Halaman Pemilik Dashboard

Pada gambar 4.28 merupakan tampilan halaman dashboard pemilik. Menu dashboard berisi informasi mengenai stok barang, data penyewaan, dan jumlah pengguna. Selain itu pada menu ini juga menampilkan pelanggan terbaik yang didapat oleh sistem dengan menerapkan metode SAW.

No	Gambar	Kategori	Nama	Warna	Stok	Harga	Aksi
1		Sambut Pengantin	Baju Sambut Pengantin	Biru Bludru	6	50000	
2		Tari Sambut	Baju Sambut Tamu	Biru Bludru	8	50000	
3		Tari Campak	Baju Campak	Biru Bludru	9	35000	
4		Ungu Payung	Baju Ungu Payung	Ungu Satin	0	50000	

Gambar 4.29 Halaman Pemilik Data Barang

Gambar 4.29 halaman data barang. Disini pemilik hanya dapat melihat informasi barang dan menghapus barang. Pemilik tidak memiliki banyak aksi seperti yang dapat dilakukan oleh admin sistem penyewaan.

No	Nama	Username	Alamat	Gender	No. KTP	Password	Role ID	Action
1	adipp	adipadmin	sungailiat	laki-laki	19010627382022	c22d5835a786027820e5944f9dc97c64	1	
2	jun	jun12	sliat	laki-laki	19010627382022	aaa4c968d5fcb7b274cd548bfa83ed92	2	
3	atik	pemilik	imam borjol	Perempuan	12345	bb238fcb259a9dd38f940ba036a3d62	3	
4	jln	jln123	Parit Padang	Perempuan	19010627382022	3533cd56fcd4d6f21c47d2f783d51132	2	
5	oneng	nengg	Pemda	Laki-laki	19010627382022	5c3d9fe58c957e701a2ff4b99c5cf560	2	
6	Azzahra	ayuu	Air Ruay	Perempuan	19010627382022	e4577051d57a21a04c3cf0f6dd4b565e	2	
7	Desta Yuki	destap	Nelayan 1	Perempuan	19010627382022	9329614402a5744fb55ce3124a48e87c	2	
8	Fifi Andini	pinpin	Kampung Jawa	Perempuan	19010627382022	0947ec0a320cb6436c1d928fcb015e5	2	

Gambar 4.30 Halaman Pemilik Data Pengguna

Gambar 4.30 pada halaman ini pemilik dapat menambahkan data customer dan admin. Tersedia dengan fitur tambah, hapus, dan update.

Input Data Pengguna

Nama

Username

Alamat

Gender
 --Pilih Gender--

No. KTP

Password

Role ID
 --Pilih--

Gambar 4.31 Halaman Pemilik Input Data

Gambar 4.31 merupakan tampilan halaman admin untuk dapat menginput atau menambahkan data pengguna baru.

Update Data Pengguna

Nama

Username

Alamat

Gender

No. KTP

Password

Role ID

Gambar 4.32 Halaman Pemilik Update Data

Gambar 4.32 Halaman yang digunakan pemilik untuk dapat mengupdate data pengguna.

PEMILIK SPW

- Dashboard
- Data Barang
- Data Pengguna
- Data Transaksi
- Laporan
- Ganti Password
- Logout

Selamat Bekerja ...

Welcome atik

Data Transaksi

No.	Nama Customer	No Telepon	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali	Aksi
1	jun	6282306974230	2022-12-15	2022-12-22	
2	oneng	6282372315452	2022-12-19	2022-12-21	
3	jini	6282374137425	2022-12-26	2022-12-28	
4	jun	6282345677893	2022-12-28	2022-12-30	
5	jun	628345677893	2022-12-31	2023-01-01	
6	oneng	6282345677893	2022-12-21	2022-12-30	
7	oneng	6282345677893	2022-12-28	2022-12-29	
8	oneng	6282345677893	2022-12-28	2022-12-29	
9	Desta Yuki	6282345677893	2022-12-29	2022-12-29	

Gambar 4.33 Halaman Pemilik Data Transaksi

Pada gambar 4.33, halaman ini pemilik hanya dapat melihat data transaksi saja dan tidak dapat melakukan banyak aksi seperti yang dilakukan admin.

Detail Transaksi

No. Transaksi: 105

No.	Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan	Subtotal
1	Baju Sambut Pengantin	1	50.000	50.000
2	Baju Campak	1	35.000	35.000
Total:				Rp. 85.000

Status Pembayaran: Status Pengembalian:

[Kembali](#)

Gambar 4.34 Halaman Pemilik Detail Transaksi

Gambar 4.34 halaman dari fitur detail transaksi. Pemilik hanya dapat melihat data dan tidak bisa melakukan aksi apapun. Status pembayaran akan berwarna hijau jika customer telah melakukan pembayaran. Status pengembalian akan berwarna hijau jika customer telah mengembalikan barang atau perlengkapan yang telah disewa.

Laporan Transaksi

Dari Tanggal

Sampai Tanggal

[Tampilkan Data](#)

Gambar 4.35 Halaman Pemilik Laporan

Pada gambar 4.35, halaman ini digunakan untuk melihat laporan keuntungan transaksi sesuai tanggal yang diinputkan oleh pemilik.

4.5 Perhitungan SAW

Metode penentuan terbobot dengan memberikan pembobotan pada tiap alternatif atau kriteria yang ada agar memperoleh perankingan. Dilakukan proses normalisasi keputusan (x) agar dapat dipertimbangkan pada kriteria yang ada. Skor total didapat dari penjumlahan dari seluruh hasil perkalian rating dan bobot tiap atribut yang bertujuan untuk menentukan pelanggan terbaik di Sanggar Pesona Wangka.

1. Menentukan Kriteria

Pada penelitian ini terdapat 2 kriteria yang digunakan untuk memperoleh nilai keputusan menentukan pelanggan terbaik. Kriteria tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kriteria

No.	Kriteria (Ci)	Keterangan	Atribut
1.	C1	Banyak Transaksi	Benefit
2.	C2	Total Transaksi	Benefit

Dari Tabel 4.1, C1 dan C2 sebagai atribut keuntungan diberikan data asli dari banyak transaksi dan total transaksi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik sanggar, maka bobot yang digunakan pada penelitian ini ditampilkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Bobot

Kriteria	Bobot
C1	0,4
C2	0,6

Dari Tabel 4.2, untuk kriteria C1 banyak transaksi bobot yang diberikan sebesar 0,4. Sedangkan kriteria C2 total transaksi diberikan 0,6 yang mana kriteria C2 ini lebih penting berdasarkan berapa total keseluruhan biaya transaksi yang diperoleh pelanggan. Dengan begitu total bobot adalah 1 (satu).

2. Menentukan Alternatif

Data customer menjadi alternatif pada penelitian ini:

Tabel 4.3 Alternatif

Alternatif	Kriteria	
	C1	C2
Jun	3	220.000
Oneng	4	90.000
Azzahra	0	0
Fifi	1	10.000
Jin	1	50.000
Desta Yuki	2	40.000

Menentukan matriks keputusan (x) dari alternatif sebagai berikut:

$$x = \begin{bmatrix} 3 & 220000 \\ 4 & 90000 \\ 0 & 0 \\ 1 & 10000 \\ 1 & 50000 \\ 2 & 40000 \end{bmatrix}$$

Dengan menggunakan rumus persamaan (1) dilakukan normalisasi pada kedua kriteria sebagai berikut.

Normalisasi C1:

$$R1 = 3/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 3/4 = 0,75$$

$$R2 = 4/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 4/4 = 1$$

$$R3 = 0/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 0/4 = 0$$

$$R4 = 1/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 1/4 = 0,25$$

$$R5 = 1/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 1/4 = 0,25$$

$$R6 = 2/(\max) \{3,4,0,1,1,2\} = 2/4 = 0,5$$

Normalisasi C2:

$$R1 = 220000 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 220000 / 220000 = 1$$

$$R2 = 90000 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 90000 / 220000 = 0,40$$

$$R3 = 0 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 0 / 220000 = 0$$

$$R4 = 10000 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 10000 / 220000 = 0,04$$

$$R5 = 50000 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 50000 / 220000 = 0,22$$

$$R6 = 40000 / (\max) \{220000, 90000, 0, 10000, 50000, 40000\} = 40000 / 220000 = 0,18$$

$$R = \begin{bmatrix} 0,75 & 1 \\ 1 & 0,40 \\ 0 & 0 \\ 0,25 & 0,04 \\ 0,25 & 0,22 \\ 0,5 & 0,18 \end{bmatrix}$$

Selanjutnya menentukan nilai perankingan dengan menggunakan rumus persamaan (2):

$$W = [0,4 \quad 0,6] = 1$$

$$V1 = (0,4 * 0,75) + (0,6 * 1) = 0,9$$

$$V2 = (0,4 * 1) + (0,6 * 0,40) = 0,64$$

$$V3 = (0,4 * 0) + (0,6 * 0) = 0$$

$$V4 = (0,4 * 0,25) + (0,6 * 0,04) = 0,12$$

$$V5 = (0,4 * 0,25) + (0,6 * 0,22) = 0,23$$

$$V6 = (0,4 * 0,5) + (0,6 * 0,18) = 0,30$$

Dari hasil perhitungan didapat bahwa V1 atas nama Jun adalah yang terpilih sebagai pelanggan terbaik pada penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka.

4.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem penyewaan perlengkapan tari ini menggunakan *black box testing* untuk menguji sistem dan *user acceptance testing* untuk menguji sistem berdasarkan kepuasan pengguna. Berikut penjelasan hasil pengujian yang penulis gunakan.

4.6.1 Black Box Testing

Pengujian sistem dengan menguji proses input serta output pada sistem. Data yang ditampilkan hanya spesifikasi fungsional. Didapat kesimpulan bahwa sistem yang telah diuji berjalan dengan baik 100%. Hasil pengujian *black box testing* Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari disajikan pada Tabel 4.4 – Tabel 4.6.

Tabel 4.4 Pengujian Halaman Pemilik

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Dashboard	Menampilkan kesimpulan data yang dibutuhkan	Berhasil
Data Barang	Menampilkan dan menghapus data barang	Berhasil
Data Pengguna	Menginput, update, dan delete data pengguna	Berhasil
Data Transaksi	Menampilkan data transaksi	Berhasil
Laporan	Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang diinput	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil

Pada tabel 4.4 pengujian *black box* halaman pemilik menguji menu pada sidebar. Hasil pengujian semuanya berhasil berjalan dengan baik.

Tabel 4.5 Pengujian Halaman Admin

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Dashboard	Menampilkan kesimpulan data yang dibutuhkan	Berhasil
Data Barang	Menginput, update, dan delete data barang	Berhasil
Data Kategori	Menginput, update, dan delete data	Berhasil
Data Pengguna	Menginput, update, dan delete data pengguna	
Data Transaksi	Menampilkan data transaksi, menghapus, menyetujui penyewaan, dan pengembalian barang sewaan	Berhasil
Laporan	Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang diinput	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil

Pada tabel 4.5 pengujian *black box* halaman admin menguji menu pada sidebar. Hasil pengujian semuanya berhasil berjalan dengan baik.

Menu yang terdapat pada halaman admin berbeda dengan menu yang ada pada halaman pemilik. Admin lebih banyak memiliki menu yang dapat melakukan aksi dikarenakan admin adalah orang atau pengguna yang mengolah sistem penyewaan ini secara keseluruhan.

Tabel 4.6 Pengujian Halaman Customer

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Beranda	Menampilkan data barang	Berhasil
Transaksi	Menginput data pembayaran, menampilkan data transaksi serta laporan	Berhasil
Keranjang	Menampilkan data barang, menginput data melakukan penyewaan	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil

Pada tabel 4.4 pengujian *black box* halaman customer menguji menu yang ada pada tampilan. Setiap menu yang terdapat pada sistem penyewaan halaman customer penulis lakukan pengujian satu per satu seperti menguji halaman login apakah akun customer berhasil masuk sesuai ke halaman customer, menu beranda apakah data yang ditampilkan berhasil tampil, menu keranjang apakah sudah dapat menampilkan data barang yang ditambahkan customer atau belum, dan sebagainya. Hasil pengujian semuanya berhasil berjalan dengan baik.

4.6.2 User Acceptance Testing

Metode UAT ini menjadi salah satu cara bagi pengguna dalam menguji sistem secara langsung berasal dari kepuasan dan kebutuhan pengguna sebelum menyatakan mereka menggunakan sistem. Pengujian yang telah dilakukan melalui kuisioner data yang diperoleh kemudian diolah agar dapat mengetahui hasil penilaian. Berikut hasil kuisioner dari 10 pertanyaan dengan 9 responden.

Tabel 4.7 Kuisisioner

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka ini memudahkan segala proses yang terjadi bagi pelanggan dan segala pihak yang terkait?					
2.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari berguna bagi pengguna?					
3.	Apakah sistem penyewaan dapat diakses sesuai hak akses pengguna?					
4.	Apakah informasi yang disajikan pada sistem penyewaan sudah lengkap?					
5.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari sesuai dengan kebutuhan?					
6.	Secara keseluruhan apakah tombol memiliki ketepatan fungsi dengan tujuan menu yang diinginkan?					
7.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari mudah dioperasikan?					
8.	Apakah sistem ini memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi penyewaan?					
9.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari sudah cukup baik?					
10.	Apakah sistem penyewaan memiliki tampilan yang menarik?					

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Tidak Setuju

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup Setuju

Tabel 4.8 Total Bobot Nilai Responden

Pertanyaan (No)	Jumlah Jawaban					Bobot
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	1 x 4 = 4	8 x 5 = 40	44
2	-	-	-	2 x 4 = 8	7 x 5 = 35	43
3	-	-	-	2 x 4 = 8	7 x 5 = 35	43
4	-	-	2 x 3 = 6	2 x 4 = 8	5 x 5 = 25	39
5	-	-	-	2 x 4 = 8	7 x 5 = 35	43
6	-	-	-	4 x 4 = 16	5 x 5 = 25	41
7	-	-	-	5 x 4 = 20	4 x 5 = 20	40
8	-	-	-	4 x 4 = 16	5 x 5 = 25	41
9	-	-	-	3 x 4 = 12	6 x 5 = 30	42
10	-	-	-	4 x 4 = 16	5 x 5 = 25	41

Berikut hasil presentase yang didapat dari rumus persamaan (3):

$$\frac{417}{450} \times 100$$

Presentase = 92,6%

Dari hasil pengujian UAT dengan memberikan hak suara kepada calon pengguna untuk mengevaluasi sistem penyewaan secara langsung apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagai penyewa atau customer dalam bentuk survei atau kuisisioner, diperoleh kesimpulan dari 10 pertanyaan dengan 9 responden dengan total score 417 dan perhitungan presentase sebesar 92,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari di Sanggar Pesona Wangka layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan pada pembuatan Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari berbasis *website* ini menunjukkan bahwa sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna yaitu admin dalam melakukan pengelolaan data. Dimana sistem ini dapat melakukan pengolahan data penyewaan, pengembalian, dan data sanggar menjadi lebih efektif. Sistem ini dapat menentukan pelanggan terbaik menggunakan metode SAW yang diterapkan. Dengan menggunakan metode SAW yang didasarkan pada 2 kriteria, yaitu 1) banyaknya transaksi; dan 2) total transaksi serta bobot preferensi yang telah ditentukan dari wawancara bersama pemilik sanggar mendapatkan alternatif terbaik dengan proses perankingan penilaian secara lebih tepat. Sistem ini sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu penyewa atau customer. Dimana penyewa dapat melakukan transaksi dan mendapatkan informasi dimanapun tanpa harus datang ke sanggar langsung. Berdasarkan pengujian sistem menggunakan *black box testing* didapat kesimpulan bahwa sistem yang telah diuji berjalan dengan baik 100% secara fungsional. Sedangkan untuk pengujian *user acceptance testing* dari 10 pertanyaan dengan 9 responden diperoleh total score 417 dan perhitungan presentase 92,6% sangat baik, sehingga Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari di Sanggar Pesona Wangka ini layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Pembuatan sistem ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan peneliti. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar:

1. Sistem dapat mengirimkan notifikasi pengembalian barang sesuai tenggat waktu secara otomatis kepada penyewa.
2. Sistem dapat dikembangkan lebih baik lagi berbasis android agar lebih memudahkan proses penyewaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Abu, "Sanggar Seni Latimojong Sebagai Wadah Pembinaan Penari Tari Pa ' Jaga Lili di Kabupaten Luwu Latimojong," 2021.
- [2] T. Ramadhan, "Naskah Publikasi Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web," Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro, 2020.
- [3] F. Indina, I. Purnama, and S. Z. Harahap, "Analisa Metode SAW Dalam SPK Penentuan Pelanggan Terbaik," *JIKOMSI [Jurnal Ilmu Komput. dan Sist. Informasi]*, vol. 4, no. 2, pp. 7–14, 2021.
- [4] R. Ristiana and Y. Jumaryadi, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Wedding Organizer Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting)," *J. SISFOKOM (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, pp. 25–30, 2021.
- [5] A. Hijriani and P. P. Sari, "Sistem Rekomendasi Sekolah Menengah Atas Untuk Calon Siswa di Kota Bandar Lampung Menggunakan Metode SAW(Simple Additive Weighting) Berbasis Sistem Informasi Geografis," 2019.
- [6] I. Rusdi, A. S. Mulyani, and I. Herlina, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Pada Cv. Cimanggis Jaya Depok," *J. AKRAB JUARA*, vol. 5, no. 2, pp. 180–197, 2020, [Online]. Available: <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1012>
- [7] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [8] D. D. Salsabil and H. Hadi, "Pelatihan Talempong Kreasi di Sanggar Saandiko Bukittinggi Talempong Kreasi Training at The Saandiko Bukittinggi Studio," *J. Ilm. Pendidik. Seni Pertunjuk.*, vol. 11, pp. 1–8, 2022.
- [9] N. Ailmi, Z. Saharuna, and E. Tungadi, "Metode Klasifikasi Pada Aplikasi Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Unit Kegiatan Mahasiswa," *Pros. Semin. Nas. Tek. Elektro dan Inform. 2020*, pp. 142–147, 2020.
- [10] P. M. Kusumantara, M. Kustyani, and T. Ayu, "Pendukung Keputusan Pemilihan Wedding Organizer Di," *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 3, no. I, pp. 19–24, 2019.
- [11] M. R. Julianti, M. I. Dzulhaq, and A. Subroto, "Sistem Informasi Pendataan

- Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, 2019.
- [12] L. Setiyani, “Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan,” *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021.
- [13] J. F. Nazuli, “Sistem Informasi Penjualan Dan Pencatatan Stok Kosmetik Berbasis Web Pada Toko Mahkota,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2019.
- [14] P. A. Wardhani, “Sistem Informasi Geografis Pengguna Narkoba Pada Badan Narkotika Nasional Kabupaten Ogan Ilir Berbasis Website,” *Efikasi Diri dan Pemahaman Konsep IPA dengan Has. Belajar Ilmu Pengetah. Alam Siswa Sekol. Dasar Negeri Kota Bengkulu*, vol. 6, pp. 7–22, 2019.
- [15] F. M. Arif, I. Setiadi, and M. L. Nugraha, “SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA WARGA PADA RT 006 RW 003 KELURAHAN KALISARI,” *Semin. Nas. Ris. dan Inov. Teknol. (SEMNAS RISTEK)*, no. 2, pp. 485–491, 2023.
- [16] A. B. Putra and S. Nita, “Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun),” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, vol. 1, no. 1, pp. 81–85, 2019.
- [17] M. H. Romadhon, Y. Yudhistira, and M. Mukrodin, “Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri,” *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2021.
- [18] Tumini and M. Fitria, “Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Inform. SIMANTIK*, vol. 6, no. 1, pp. 12–16, 2021, [Online]. Available: <https://www.fasaintek.panca-sakti.ac.id/index.php/simantik/article/view/112>
- [19] M. Simanjuntak, T. Pasaribu, and S. Rahmadilla, “Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan Database,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–50, 2019, doi: 10.54367/means.v4i1.327.
- [20] N. Anggraini, “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: SMPN1 Kebun Tebu Lampung Barat),” 2022.
- [21] K. Wijaya, R. Supariyanto, and E. Istiawan, “Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah,” *J. Sist. Inf.*, vol. 04, no. 02, pp. 7–11, 2020.
- [22] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan

Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis,” *J. Tek. Inform. UNIS JUTIS*, vol. 6, no. 1, pp. 2252–5351, 2018, [Online]. Available: www.ccsenet.org/cis

- [23] F. F. Nursaid, A. H. Brata, and A. P. Kharisma, “Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2020.
- [24] Y. A. Rindri and B. Rollastin, “Lecturer Performance Information Systems Based on IAPS 4.0,” *Manutech J. Teknol. Manufaktur*, vol. 13, no. 02, pp. 81–89, 2021, doi: 10.33504/manutech.v13i02.178.
- [25] J. Abraham and I. E. Ismail, “Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak,” 2021.
- [26] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Data Pribadi

Nama Lengkap : Naja Ratu Bania
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 20 Agustus 2002
Alamat Rumah : Jalan A. Yani Jalur II
(Gg. Rempudung), Sungailiat, Bangka (33215)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam

2. Riwayat Pendidikan

a. 2007-2013 : SD Negeri 11 Sungailiat
b. 2013-2016 : SMP Negeri 5 Sungailiat
c. 2016-2019 : SMK Negeri 1 Sungailiat

Sungailiat, 02 Januari 2023

Naja Ratu Bania

Lampiran 2. Kuisisioner

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka ini memudahkan segala proses yang terjadi bagi pelanggan dan segala pihak yang terkait?					
2.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari berguna bagi pengguna?					
3.	Apakah sistem penyewaan dapat diakses sesuai hak akses pengguna?					
4.	Apakah informasi yang disajikan pada sistem penyewaan sudah lengkap?					
5.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari sesuai dengan kebutuhan?					
6.	Secara keseluruhan apakah tombol memiliki ketepatan fungsi dengan tujuan menu yang diinginkan?					
7.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari mudah dioperasikan?					
8.	Apakah sistem ini memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi penyewaan?					
9.	Apakah sistem penyewaan perlengkapan tari sudah cukup baik?					
10.	Apakah sistem penyewaan memiliki tampilan yang menarik?					

Lampiran 3. Jawaban Kuisisioner

No.	Nama	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Ernawati	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4
2.	Muhamad Erdi F.	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4
3.	Desta Parlina	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4.	Deyi Suci Syahputri	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5
5.	Azzahra Ayu K.	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
6.	Vera Ariana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	Salsabila Clarista	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
8.	Fifi Andini	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4
9.	Annisa Fadlia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5