



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 5909-5922

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat Tradisional di Pakaianadat.Id Jambi Berbasis Web

Syahidah Ramadhaniyah<sup>1</sup>, Yerix Ramadhani<sup>3</sup>, Bastomi Baharsyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

<sup>1</sup>syahidahramadhaniyah06@gmail.com, <sup>2</sup>yerixramadhani@uinjambi.ac.id, <sup>3</sup>bastomibaharsyah@uinjambi.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini diawal dengan kebutuhan akan sebuah solusi digital yang dapat memfasilitasi proses penyewaan pakaian adat secara lebih efisien dan terorganisir, baik dari sisi pelanggan maupun admin pengelola. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi penyewaan pakaian adat tradisional berbasis web melalui platform pakaianadat.id dengan fokus pada wilayah Jambi. Sistem ini dibuat agar mempermudah para pelanggan melakukan penyewaan secara online serta membantu admin dalam mengelola data penyewaan dan inventaris secara lebih terorganisir dan efisien. Metode pengembangan yang digunakan adalah prototyping, yang memungkinkan pengguna terlibat secara langsung sejak tahap awal perancangan. Melalui pendekatan ini, sistem dikembangkan secara bertahap berdasarkan masukan dari pengguna, baik dari sisi tampilan maupun fungsi, sehingga hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi sistem dilakukan dengan metode User Acceptance Testing (UAT) menggunakan kuesioner berskala Likert 5 poin. Pengujian melibatkan dua kelompok pengguna utama, yaitu admin dan pelanggan, dengan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, kecepatan transaksi, serta kestabilan sistem. Hasil uji awal menunjukkan nilai rata-rata 4,675 dari 5 (93,5%), yang mengindikasikan bahwa sistem dinilai sangat layak untuk digunakan. Setelah pengujian pertama, sistem ditingkatkan dengan penambahan fitur pembayaran digital yang lebih variatif dan aman. Evaluasi ulang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 4,875 (97,5%), menandakan peningkatan signifikan dalam kenyamanan dan kepercayaan pengguna terhadap sistem. Secara keseluruhan, sistem informasi pakaianadat.id terbukti efektif dan layak digunakan sebagai solusi digital untuk mendukung pelestarian budaya melalui layanan penyewaan pakaian adat. Keberhasilan pengembangan sistem ini ditunjang oleh pendekatan prototyping yang memungkinkan iterasi dan penyempurnaan berkelanjutan sesuai kebutuhan pengguna.

*Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Pakaian Adat, Web, Prototyping, User Acceptance Testing.*

### 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut pelaku usaha untuk beradaptasi agar tetap kompetitif. Pemanfaatan sistem informasi menjadi salah satu strategi penting dalam mendukung efisiensi dan efektivitas pengelolaan bisnis, khususnya dalam penyediaan layanan yang membutuhkan kecepatan dan akurasi data secara *real-time* [1]. Di Indonesia, kekayaan budaya tercermin dalam keberagaman pakaian adat dari berbagai daerah. Pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai busana, tetapi juga sebagai simbol identitas dan sarana pelestarian tradisi yang diwariskan turun-temurun [2][3]. Kondisi ini membuka peluang bagi usaha penyewaan pakaian adat untuk mendukung kebutuhan masyarakat dalam berbagai acara budaya, ritual, maupun perayaan nasional [4].

Salah satu pelaku usaha di bidang ini adalah Pakaianadat.Id Jambi, yang menyediakan lebih dari 50 jenis pakaian adat dari seluruh provinsi Indonesia. Sejak berdiri pada akhir 2023, usaha ini melayani ratusan penyewaan setiap bulan, terutama pada periode perayaan. Namun, seluruh proses penyewaan dan pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual menggunakan buku tulis. Praktik ini memunculkan kendala seperti keterbatasan informasi stok, ketidakakuratan data, serta rendahnya kualitas layanan akibat tidak adanya sistem digital yang mampu memperbarui informasi secara *real-time*.

Penelitian terdahulu menekankan pentingnya pemanfaatan sistem informasi berbasis web dalam mendukung operasional usaha kecil dan menengah. Misalnya, penelitian [5] menunjukkan bahwa aplikasi web dapat meningkatkan visibilitas usaha, mempermudah promosi produk, serta menyediakan fleksibilitas akses dari berbagai perangkat. Namun, pada konteks penyewaan pakaian adat, khususnya di Jambi, masih jarang ditemukan implementasi sistem informasi berbasis web yang secara khusus dirancang untuk mendukung proses penyewaan, pengelolaan stok, serta penyusunan laporan penyewaan secara otomatis.

Kesenjangan ini menjadi alasan utama dilakukannya penelitian. Tanpa adanya sistem digital, pelanggan menghadapi kesulitan dalam memperoleh informasi akurat terkait ketersediaan pakaian maupun harga, sementara pihak pengelola menghadapi risiko kesalahan pencatatan yang berdampak pada kerugian operasional. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menawarkan solusi berupa perancangan sistem informasi penyewaan pakaian adat tradisional berbasis web di Pakaianadat.Id Jambi dengan menggunakan model *prototype* [6].

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan agar dapat memahami secara mendalam dan menganalisis sistem informasi penyewaan pakaian adat. Fokus utama penelitian kualitatif adalah memberikan gambaran yang rinci serta penjelasan komprehensif terkait aktivitas atau kondisi yang sedang diteliti [7].

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan agar dapat melakukan pengembangan sistem dan memastikan informasi yang diperoleh relevan dengan penelitian ini. Metode pengumpulan data yang dipakai meliputi:

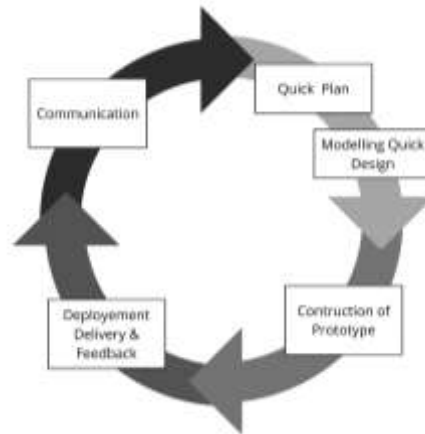
- a. Observasi dilakukan di lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi tentang operasi, layanan, lingkungan, dan faktor-faktor penting lainnya. Tujuan dari latihan ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penyewaan berjalan dan interaksi antara pemilik bisnis dan klien. Dengan bantuan temuan pengamatan, penulis dapat menemukan masalah baru dan merancang solusi yang sesuai yang dapat diintegrasikan ke dalam sistem yang akan dibuat [8].
- b. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang didapat dari observasi dengan informasi yang lebih rinci. Dengan melakukan wawancara bersama pemilik Pakaianadat.id Jambi, peneliti berharap dapat menggali wawasan lebih dalam mengenai mekanisme penyewaan yang berjalan di usaha tersebut [9].
- c. Studi pustaka, dilakukan untuk melengkapi data dengan mempelajari berbagai sumber tertulis dan referensi yang relevan dengan topik penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk memperdalam pemahaman, membangun dasar teori yang kokoh, serta menyediakan konteks yang mendukung proses penelitian dan pengembangan sistem [10].

### 2.2 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan menggunakan metode pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), yang terdiri dari berbagai jenis diagram untuk merepresentasikan berbagai aspek dari sistem. Beberapa diagram UML yang digunakan antara lain adalah: *Use case diagram* digunakan untuk memvisualisasikan fungsionalitas sistem serta komponennya. Diagram ini secara luas dipakai untuk menggambarkan kebutuhan fungsional sistem dan interaksi antara sistem dengan aktor eksternal (*actors*) yang terlibat. *Activity diagram* digunakan untuk memvisualisasikan proses atau aliran kontrol sistem. Kondisi aliran dan urutan kejadian berdasarkan waktu terjadinya adalah topik utama diagram ini. *Class Diagram*, yang menunjukkan kelas beserta karakteristik dan metodenya, dapat digunakan untuk menggambarkan struktur statis sistem [11].

### 2.3 Metode Pengembangan

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *prototyping*. Metode ini terdiri dari beberapa langkah sistematis yang dirancang untuk mendukung proses pembuatan *prototype*. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam menggali kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, dan menghasilkan *prototype* yang efektif [12]. Berikut ini merupakan tahapan umum dalam metode *prototyping*.

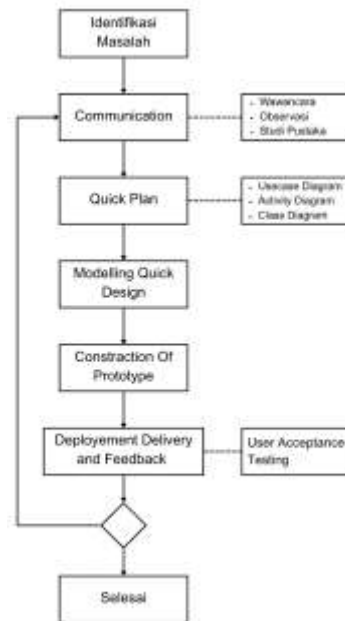


Gambar 1 Model *Prototyping* [13]

- a. *Communication*  
Tahap awal dimulai dengan mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pengguna serta pihak-pihak yang berkepentingan. Informasi tersebut dikumpulkan melalui wawancara, observasi, atau diskusi, guna memperoleh pemahaman yang jelas mengenai harapan terhadap sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan.
- b. *Quick plan*  
Setelah kebutuhan berhasil diidentifikasi, langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan singkat yang merangkum aspek-aspek utama dari sistem yang akan dibuat atau dirancang. Pada tahap ini, pengembang menentukan tujuan dan fitur inti yang dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan pengguna. Perencanaan ini bersifat umum dan belum mendetail, namun cukup untuk memberikan arahan awal serta kerangka dasar dalam membangun prototype sistem.
- c. *Modelling quick design*  
Pada tahap ini pengembang mulai membuat desain awal (*prototype*) mengacu pada perencanaan yang telah disusun sebelumnya.. Desain ini biasanya berupa antarmuka pengguna yang sederhana atau model fungsional dari sistem. Tahap ini bertujuan utama untuk menyajikan gambaran awal tentang penampilan dan cara kerja sistem. Desain ini tidak harus sempurna, namun cukup untuk memungkinkan pengguna memberikan umpan balik mengenai fungsi dasar sistem.
- d. *Construction of prototype*  
Setelah desain awal selesai, tahap berikutnya adalah membangun *prototype* sistem yang lebih nyata. *Prototype* ini adalah versi awal dari sistem yang memungkinkan pengguna dan pengembang menguji fungsionalitas utama. Prototipe tersebut bisa dianggap sebagai "produk sementara" meskipun belum sepenuhnya sempurna. Pengguna akan memberikan umpan balik terkait kekurangan atau fitur yang perlu ditambah atau diperbaiki, dan prototipe akan disempurnakan berdasarkan tanggapan yang diterima.
- e. *Delivery & feedback*  
Setelah prototipe diuji dan diperbaiki, tahap selanjutnya adalah implementasi sistem secara lebih luas. Pada tahap ini, versi yang lebih matang dari sistem akan diluncurkan dan digunakan oleh pengguna secara langsung. Dan dilakukan pengiriman versi final kepada pengguna dan pengumpulan umpan balik. Pengguna memberikan respons mengenai kinerja sistem, pengalaman penggunaan, dan apakah sistem memenuhi kebutuhan mereka. Umpan balik ini sangat penting untuk melakukan perbaikan lebih lanjut pada sistem. Proses ini dapat menghasilkan siklus pengembangan prototipe lanjutan untuk menyempurnakan sistem berdasarkan masukan yang diterima.

#### 2.4 Tahapan Penelitian

Sistem informasi penyewaan pakaian adat di Pakaianadat.Id Jambi berbasis web ini akan melalui beberapa tahapan yaitu :



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

- a. Identifikasi masalah  
Peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara dengan pemilik Pakaianadat.Id Jambi untuk menemukan permasalahan utama, yaitu proses penyewaan dan pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual. Tahap ini memberikan pemahaman menyeluruh mengenai kendala yang dialami sehingga menjadi dasar perancangan solusi digital.
- b. Pengumpulan Data (*Communication*)  
Data diperoleh melalui dua cara: (a) wawancara dengan pemilik usaha untuk mengetahui kebutuhan sistem dan alur bisnis yang berjalan, serta (b) studi pustaka untuk menelaah penelitian terdahulu dan teori yang relevan dalam perancangan sistem informasi penyewaan berbasis web.
- c. Perencanaan Awal (*Quick Plan*)  
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem manual yang digunakan dan perumusan kebutuhan fungsional sistem baru. Pemodelan sistem dilakukan dengan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML), meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* untuk menggambarkan struktur serta proses utama dalam sistem.
- d. Perancangan Model Awal (*Modelling Quick Design*)  
Desain awal sistem dibuat dalam bentuk prototipe sederhana yang menampilkan rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) dan alur fungsionalitas. Tujuannya adalah memberikan gambaran awal kepada pemilik usaha mengenai sistem yang akan dikembangkan [14].
- e. Pembangunan Prototipe (*Construction of Prototype*)  
Berdasarkan rancangan, sistem dibangun menjadi prototipe fungsional. Meskipun belum sempurna, prototipe ini memungkinkan pengguna mencoba sistem, mengevaluasi fitur, serta memberikan masukan untuk penyempurnaan lebih lanjut.
- f. Pengujian dan Umpan Balik (*Deployment, Delivery, and Feedback*)  
Pengujian dilakukan melalui *User Acceptance Testing* (UAT) dengan melibatkan pemilik dan pengguna akhir. Pengguna diminta mencoba sistem sesuai skenario penggunaan, kemudian memberikan evaluasi mengenai kesesuaian fitur, kemudahan penggunaan, dan performa sistem [15]. Umpan balik ini digunakan untuk perbaikan akhir sebelum sistem siap diimplementasikan secara operasional.

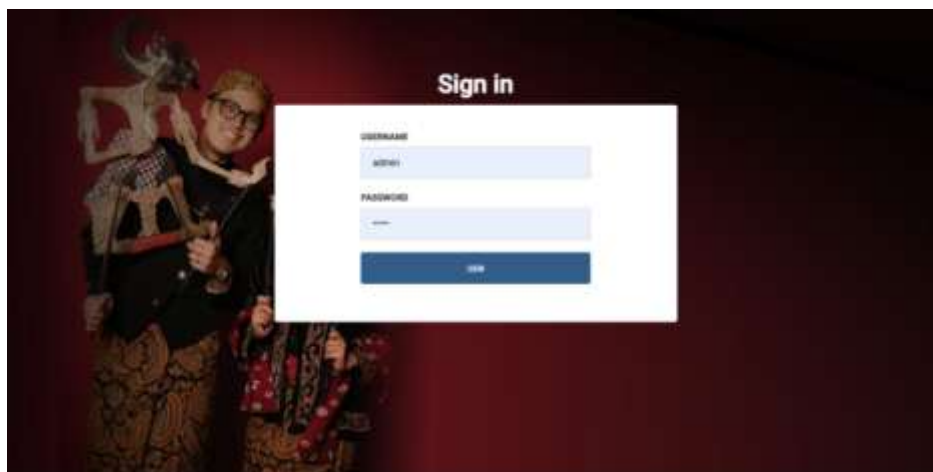
### 3. Hasil dan Diskusi

#### 3.1 Iterasi Pertama

Pada iterasi pertama, penelitian difokuskan pada pembangunan prototipe awal sistem informasi penyewaan pakaian adat berbasis web untuk PakaianAdat.Id Jambi. Sistem ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan dasar baik dari sisi pengguna maupun admin. Beberapa fitur inti yang berhasil direalisasikan antara lain: registrasi dan login pengguna, halaman daftar pakaian lengkap dengan deskripsi, harga, dan ketersediaan, proses penyewaan pakaian termasuk formulir pemesanan dan pengecekan ketersediaan, serta fitur riwayat penyewaan bagi pelanggan. Dari sisi admin, sistem menyediakan fungsi untuk mengelola data pakaian, kategori, serta data user, termasuk verifikasi transaksi dan pembuatan laporan.

##### a. Halaman login admin

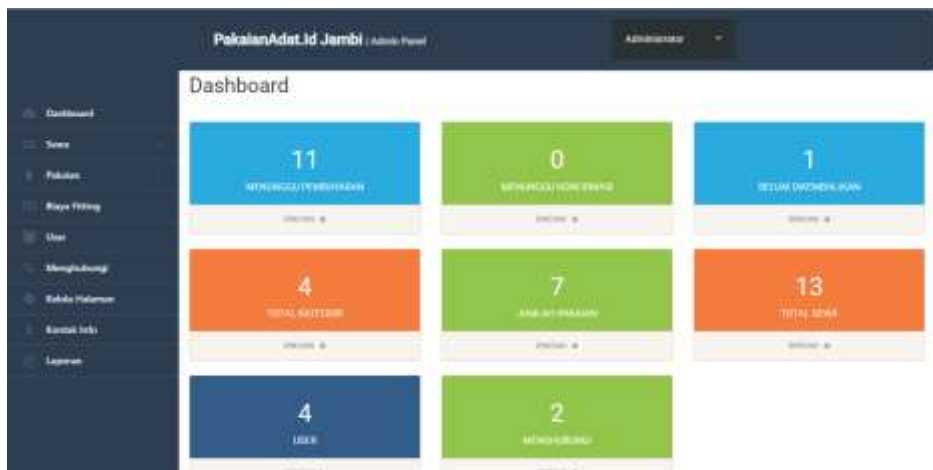
Digunakan untuk mengakses halaman utama sistem dengan menggunakan halaman login, yang mengharuskan mereka untuk terlebih dahulu memberikan nama pengguna dan kata sandi.



Gambar 3 Halaman Login Admin

##### b. Halaman dashboard admin

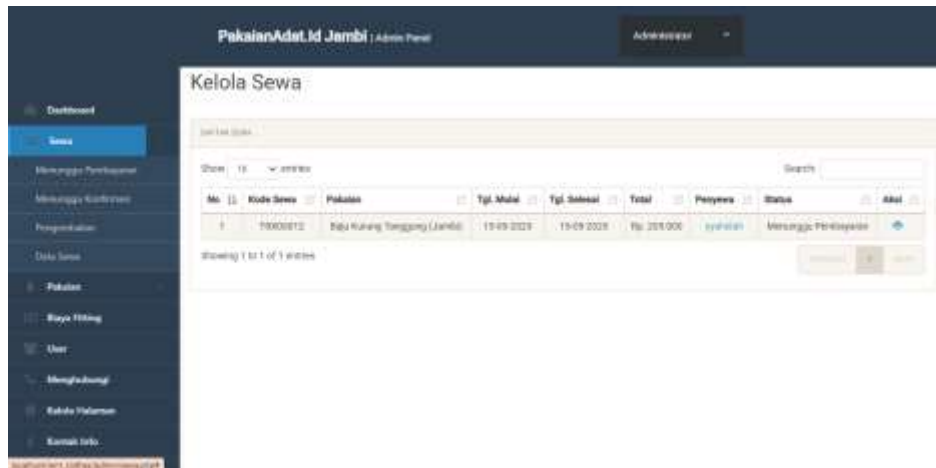
Berfungsi sebagai tampilan utama sistem yang menyajikan ringkasan data dan informasi penting secara keseluruhan.



Gambar 4 Halaman Dashboard Admin

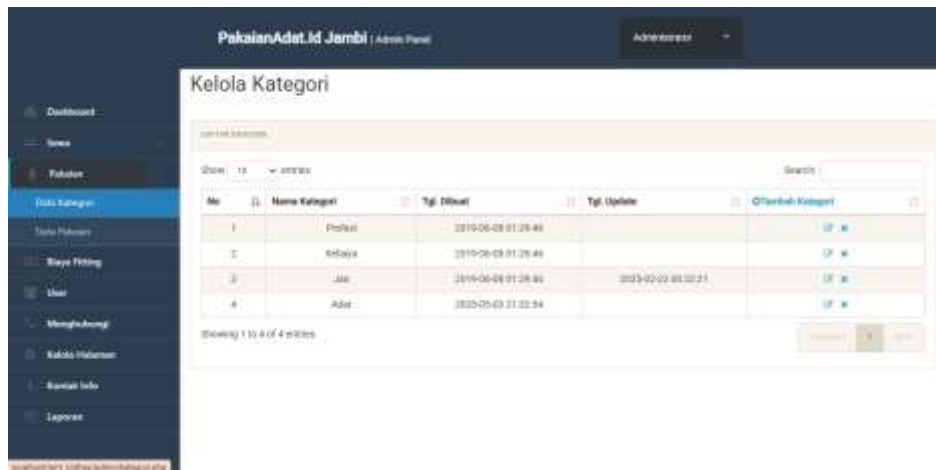
##### c. Halaman kelola sewa admin

Pengguna dapat mengelola data penyewaan pakaian di halaman kelola penyewaan. Data penyewaan dapat dilihat, diedit, atau diverifikasi oleh administrator pada halaman ini.



Gambar 5 Halaman Kelola Sewa Admin

- d. Halaman kelola kategori admin  
Berfungsi untuk mengelola informasi kategori yang tersedia dalam sistem.



Gambar 6 Halaman Kelola Kategori Admin

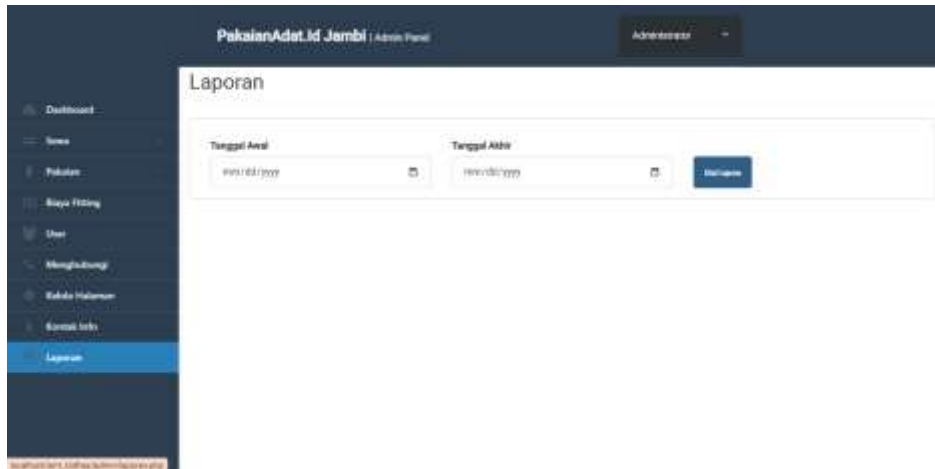
- e. Halaman kelola pakaian admin  
Memungkinkan Anda untuk menambah, mengubah, dan menghapus data pakaian yang tersedia dalam sistem.



Gambar 7 Halaman Kelola Pakaian Admin

f. Halaman laporan admin

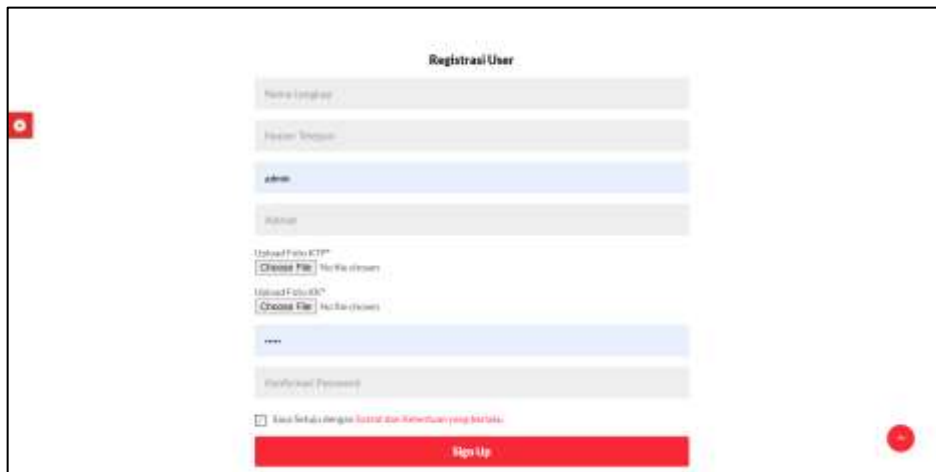
Digunakan untuk menampilkan data rekapitulasi aktivitas dalam sistem, seperti data penyewaan, pengembalian, dan transaksi lainnya. Halaman ini memudahkan admin dalam memantau dan menganalisis operasional



Gambar 8 Halaman Laporan Admin

g. Halaman registrasi user

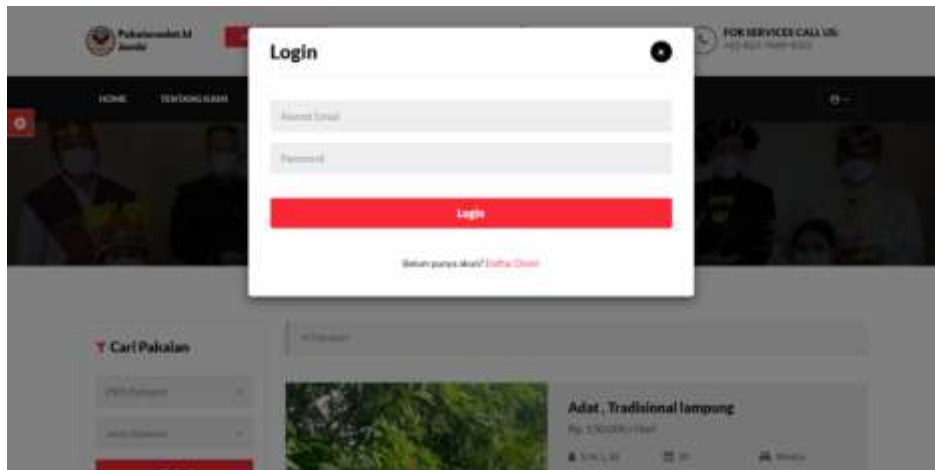
Dipakai oleh pelanggan untuk membuat akun baru dengan mengisi data pribadi seperti nama, email, alamat, foto KK, foto Ktp, dan kata sandi.



Gambar 9 Halaman Registrasi User

h. Halaman login user

Pengguna terdaftar memasukkan nama pengguna dan kata sandi mereka pada halaman login pengguna untuk mendapatkan akses ke sistem.



Gambar 10 Halaman Login User

i. Halaman home user

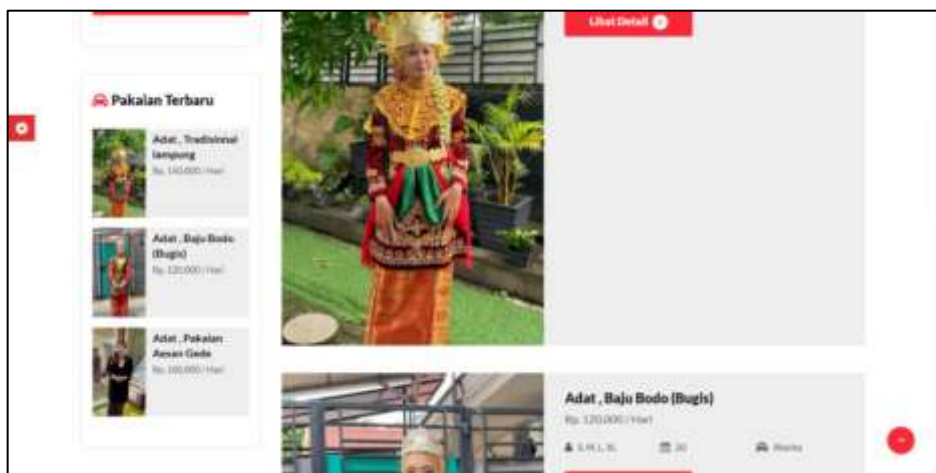
Halaman utama yang dilihat pengunjung saat pertama kali tiba di sebuah situs web dikenal sebagai halaman beranda. Menu navigasi, informasi umum, dan item menarik lainnya ditampilkan pada halaman ini.



Gambar 11 Halaman Home User

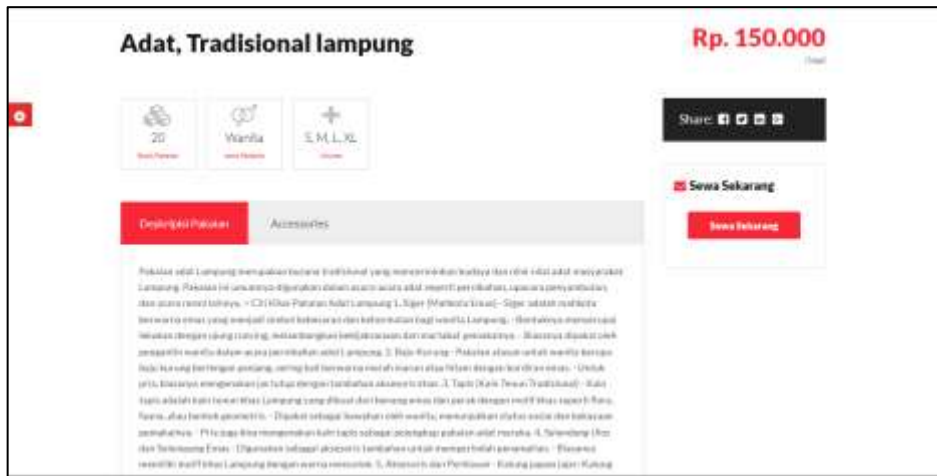
j. Halaman daftar pakaian user

Halaman menampilkan seluruh koleksi pakaian yang tersedia untuk disewa, dilengkapi dengan nama, gambar, dan informasi singkat.



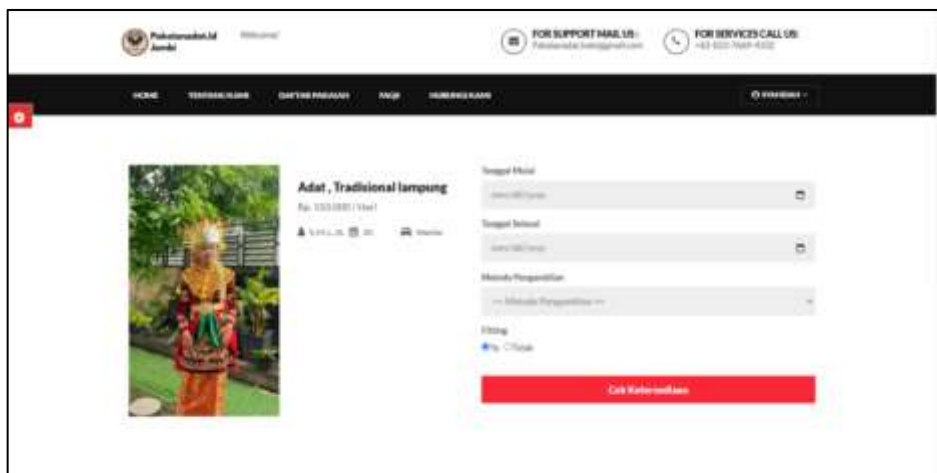
Gambar 12 Halaman Daftar Pakaian User

- k. Halaman detail pakaian user  
Halaman lihat detail memberikan informasi lengkap mengenai pakaian yang dipilih, termasuk deskripsi, ukuran, harga sewa, dan gambar.



Gambar 13 Halaman Detail Pakaian User

- l. Halaman sewa user  
Digunakan untuk memulai proses penyewaan pakaian dengan mengisi data pemesanan dan memilih tanggal sewa.



Gambar 14 Halaman Sewa User

- m. Halaman cek ketersediaan user  
Memungkinkan pengguna untuk mengecek apakah pakaian yang dipilih tersedia pada tanggal tertentu sebelum melakukan penyewaan.



Gambar 15 Halaman Cek Ketersediaan User

Prototipe ini kemudian diuji menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan setiap modul berjalan sesuai skenario. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh modul inti, meliputi login, penyewaan, kategori, dan pengelolaan data pakaian, dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya error yang signifikan. Dengan demikian, dari aspek teknis, sistem sudah memenuhi kebutuhan dasar operasional penyewaan.

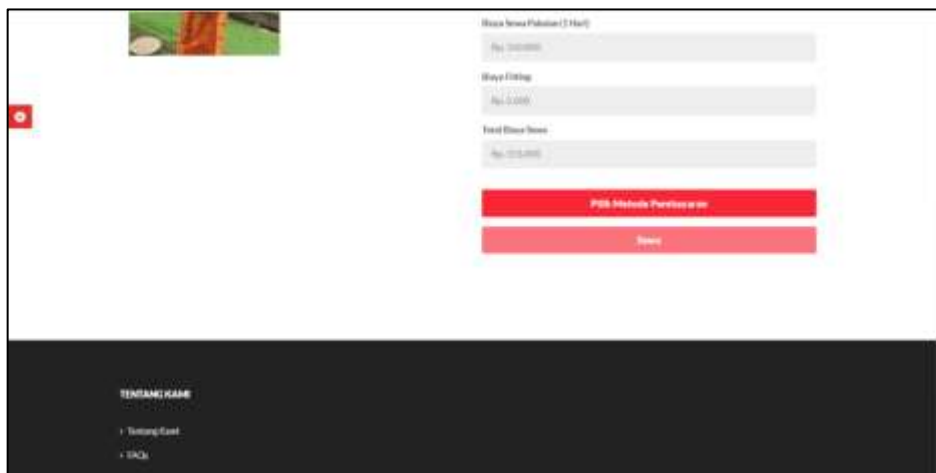
Selanjutnya dilakukan evaluasi melalui *User Acceptance Testing* (UAT) dengan melibatkan admin dan pelanggan [8]. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata kepuasan pengguna sebesar 4,675 dari 5 atau setara 93,5%, yang termasuk kategori sangat layak. Artinya, sistem dinilai berhasil mendukung aktivitas penyewaan dan memberikan manfaat nyata, terutama dalam mengefisiensikan proses yang sebelumnya dilakukan secara manual.

Namun, dari *feedback* pengguna ditemukan adanya keterbatasan penting, yaitu proses pembayaran masih hanya mendukung transfer manual. Kondisi ini dianggap kurang praktis dan bisa menjadi hambatan bagi pelanggan yang menginginkan metode pembayaran lain yang lebih fleksibel, seperti e-wallet atau QRIS. Masukan ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan pada iterasi berikutnya.

### 3.2 Iterasi Kedua

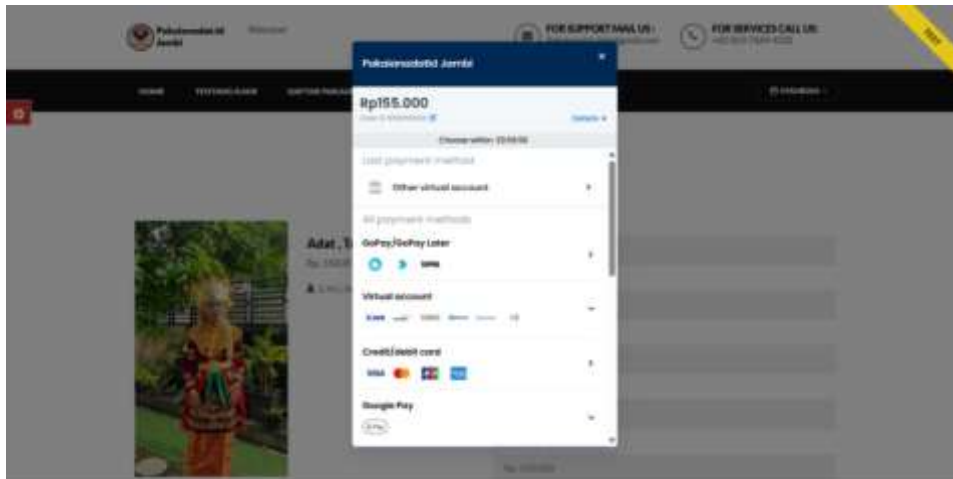
Iterasi kedua difokuskan pada perbaikan dan penyempurnaan sistem berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari iterasi pertama. Peningkatan paling signifikan yang dilakukan adalah integrasi berbagai metode pembayaran digital ke dalam sistem, meliputi transfer bank, dompet digital (e-wallet), kartu kredit, dan QRIS. Dengan adanya fitur ini, proses transaksi menjadi lebih fleksibel, cepat, dan sesuai dengan preferensi pelanggan yang beragam. Selain itu, desain antarmuka pada beberapa halaman juga diperbarui, terutama pada halaman cek ketersediaan dan pembayaran, untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan mudah dipahami.

#### a. Halaman cek ketersediaan



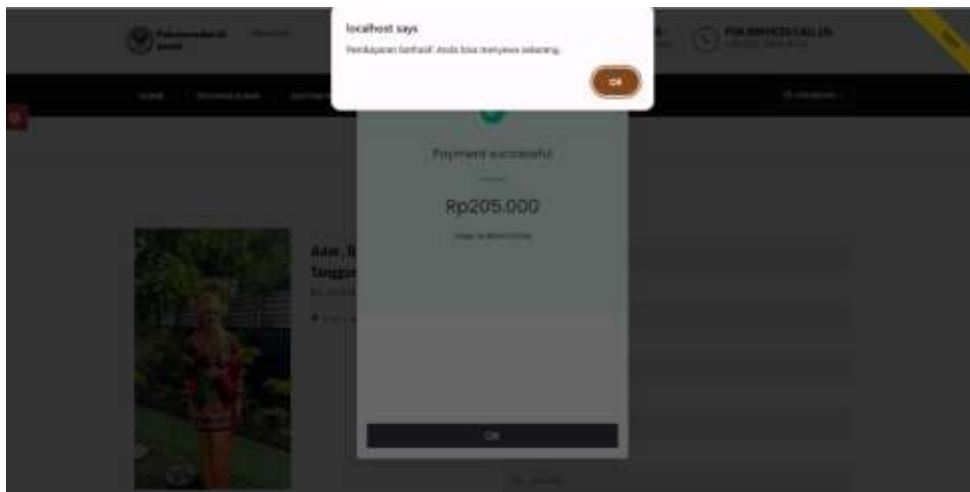
Gambar 16 Halaman Cek Ketersediaan

b. Halaman pilih pembayaran



Gambar 17 Halaman Pilih Pembayaran

c. Halaman pembayaran berhasil



Gambar 18 Halaman Pembayaran Berhasil

Pengujian kembali dilakukan dengan metode *Black Box Testing* pada modul pembayaran. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa sistem mampu menangani berbagai skenario dengan baik, mulai dari pembayaran sukses, pembayaran pending, hingga deteksi kesalahan input. Hal ini membuktikan bahwa fitur baru yang ditambahkan sudah berjalan stabil dan sesuai dengan kebutuhan operasional.

Evaluasi melalui *User Acceptance Testing* (UAT) kembali melibatkan admin dan pelanggan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan iterasi pertama. Skor rata-rata kepuasan pengguna naik menjadi 4,875 dari 5 atau setara 97,5%, tetap dalam kategori sangat layak. Pengguna menilai bahwa penambahan opsi pembayaran digital memberikan kemudahan yang nyata, membuat sistem lebih praktis, dan semakin sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

3.3 Rancangan Basis Data

a. Tabel admin

Tabel 1 Tabel Admin

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	id	Int (11)	Primary key
2.	username	Varchar (100)	
3.	password	Vachar ()	
4.	updatationDate	Timestop	

b. Tabel user

Tabel 2 Tabel User

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	Id_user	Int (11)	Primary key
2.	Nama_user	Varchar (120)	
3.	Email	Varchar (100)	
4.	Password	Varchar (100)	
5.	Telp	Char (11)	
6.	Alamat	Varchar (255)	
7.	Ktp	Varchar (120)	
8.	Kk	Varchar (120)	

c. Tabel kategori

Tabel 3 Tabel Kategori

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	Id_kategori	Int (11)	Primary key
2.	Nama_kategori	Varchar (120)	

d. Tabel pakaian

Tabel 4 Tabel Pakaian

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	Id_pakaian	Int (11)	Primary key
2.	Nama_pakaian	Varchar (150)	
3.	Id_kategori	Int (11)	
4.	Warna	Varchar (20)	
5.	Deskripsi	Longtext	
6.	Harga	Int (11)	
7.	Gender	Varchar (20)	
8.	Stok	Int (11)	
9.	Ukuran	Varchar (11)	
10.	Image1	Varchar (120)	
11.	Image2	Varchar (120)	
12.	Image3	Varchar (120)	

e. Tabel booking

Tabel 5 Tabel Booking

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	Kode_booking	Varchar (8)	Primary key
2.	Id_pakaian	int (11)	
3.	Tgl_mulai	Date	
4.	Tgl_selesai	Date	
5.	Durasi	int (11)	
6.	Fitting	Int (11)	
7.	Status	Varchar (20)	
8.	Email	Varchar (100)	
9.	Pengambilan	Varchar (30)	
10.	Tgl_booking	Date	
11.	Bukti_bayar	Varchar (100)	
12.	Metode	Varchar (50)	

f. Tabel cek booking

Tabel 6 Cek Booking

No.	Field nama	Type	Keterangan
1.	Kode_booking	varchar (11)	Primary key
2.	Alamat_kami	longtext	
3.	Email_kami	Vachar (10)	
4.	Telp_kami	Varchar (20)	

### 3.4 Pembahasan

Sistem informasi berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan untuk mendukung aktivitas penyewaan pakaian adat melalui platform Pakaianadat.id Jambi. Kehadiran sistem ini menjadi solusi digital atas permasalahan yang sebelumnya muncul akibat pencatatan manual, seperti kurang efisiennya transaksi, keterbatasan akses informasi, serta risiko kesalahan data. Sistem dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring, sekaligus membantu admin mengelola penyewaan dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien.

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *prototyping*, yang menekankan keterlibatan aktif pengguna baik admin maupun pelanggan sejak tahap awal. Setiap versi prototipe ditampilkan untuk diuji dan dievaluasi, sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik langsung terkait tampilan maupun fungsi sistem. Proses iteratif ini memungkinkan perbaikan berulang hingga sistem sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Evaluasi sistem dilakukan melalui *User Acceptance Testing* (UAT) dengan instrumen kuesioner berbasis skala Likert 5 poin. Aspek yang diuji meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, kecepatan transaksi, serta stabilitas dan keandalan sistem. Pada pengujian pertama, sistem memperoleh skor rata-rata 4,675 (93,5%), yang menunjukkan kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa sistem sudah mampu memenuhi ekspektasi pengguna, terutama dalam meningkatkan kemudahan dan efisiensi proses penyewaan.

Selanjutnya, pada iterasi kedua dilakukan peningkatan berupa penambahan fitur pembayaran digital dengan opsi lebih variatif, seperti transfer bank, e-wallet, kartu kredit, dan QRIS. Fitur ini memberikan fleksibilitas dan kenyamanan yang lebih tinggi dalam transaksi. Hasil UAT menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata menjadi 4,875 (97,5%), yang memperlihatkan bahwa penambahan fitur pembayaran semakin memperkuat kualitas sistem dan membuatnya lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Secara keseluruhan, sistem informasi penyewaan pakaian adat berbasis web di Pakaianadat.id Jambi dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai platform digital. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari sisi teknis, tetapi juga dari kepuasan pengguna yang meningkat di setiap iterasi. Metode *prototyping* yang diterapkan terbukti efektif dalam menghasilkan sistem yang adaptif, sesuai kebutuhan lapangan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil menghasilkan sistem informasi penyewaan pakaian adat berbasis web di Pakaianadat.id Jambi dengan menggunakan metode *prototyping*. Sistem yang dikembangkan mampu mendukung proses penyewaan secara lebih efisien, baik dari sisi pelanggan maupun admin, melalui fitur utama seperti pengelolaan data penyewaan, pengecekan ketersediaan, hingga transaksi daring. Evaluasi menunjukkan bahwa sistem dinilai sangat layak untuk digunakan, dengan tingkat kelayakan meningkat dari 93,5% pada pengujian pertama menjadi 97,5% setelah dilakukan iterasi kedua yang menambahkan opsi metode pembayaran digital. Hasil ini menegaskan bahwa sistem mampu menjawab kebutuhan pengguna serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas layanan penyewaan pakaian adat secara digital.

Meskipun sistem telah terbukti layak, pengembangan lanjutan tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan kenyamanan layanan. Salah satu arah pengembangan yang potensial adalah penambahan fitur notifikasi otomatis guna mengingatkan pelanggan terkait jadwal pengambilan maupun pengembalian pakaian. Selain itu, aspek keamanan data juga menjadi prioritas penting sehingga sistem ke depan dapat dilengkapi dengan teknologi perlindungan tambahan, seperti enkripsi data dan autentikasi dua faktor. Upaya ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga memperluas penerapan sistem serupa pada bidang layanan penyewaan lainnya.

## Referensi

- [1] S. Tiowati, M. A. Firdaus, H. B. Setyawan, H. Budiardjo, and M. Arifin, "Penerapan Metode Dewey Decimal Classification Pada Pembuatan Aplikasi Persewaan Pakaian Berbasis Website Pada UMKM Tyas Aulia," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 11, no. 1, 2024.
- [2] F. Sidik and A. O. Sari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat Tradisional Berbasis Website," *JIKA (Jurnal Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 321–328, 2023.
- [3] R. Sanjaya and S. Hesinto, "Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap," *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 57–64, 2017.
- [4] A. J. Rohaeni and D. A. KP, "Inovasi Produk Suvenir Destinasi Wisata Kearifan Lokal Sebagai Peluang Usaha Masyarakat Adat," *Panggung*, vol. 34, no. 3, pp. 448–466, 2024.

- [5] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, "Rancangan dan implementasi aplikasi sewa lapangan badminton wilayah Depok berbasis web," *Jurnal Teknik Dan Science*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022.
- [6] R. S. Pressman And B. R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, Ninth Edition. Mcgraw-Hill Education, 2020.
- [7] E. Suprpto, "User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang," *Jurnal Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, pp. 54–58, 2021.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*, Cetakan Ke-19. Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: Alfabeta, Cv., 2013.
- [9] H. Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi, 2019.
- [10] Moleong, L. J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- [11] Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- [12] Creswell, J. W., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks: Sage, 2014.
- [13] Nazir, M., *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.
- [14] Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I., *The Unified Modeling Language User Guide*. Addison-Wesley, 2005.
- [15] Sommerville, I., *Software Engineering*, 10th ed. Pearson, 2016.