



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

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

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 7897-7908

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

Sistem Informasi Booking Online untuk Meningkatkan Layanan Sewa Kostum di Toko Dapily Berbasis Web

Efan Arman Lase, Nurul Afni, Arjon Samuel Sitio

Universitas Tjut Nyak Dhien Medan

efanarman8@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat banyak pekerjaan manusia dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat dengan bantuan teknologi. Perusahaan dan pelanggan tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu dimana semuanya dilakukan melalui media website atau media mobile. Sebuah perusahaan dituntut untuk memiliki sebuah web organisasi guna berkomunikasi dengan pelanggannya agar dapat bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama. Toko Dapily merupakan sebuah usaha dibidang jasa yang menyediakan penyewaan baju-baju adat serta gaun pernikahan untuk hari spesial para pelanggan, penyewaan baju sebelumnya yang dilakukan dengan sistem manual yaitu pelanggan datang langsung ke lokasi untuk menyewa atau booking baju. Belum lagi media promosi juga yang masih manual, masih secara mulut ke mulut, biaya yang mahal apabila membuat baliho atau pasang iklan di media (koran, majalah, radio, TV) sehingga kurang eksis atau dikenal banyak orang walaupun banyak yang memerlukan jasanya adapun promosi secara digital dilakukan di sosial media facebook, namun tetap saja masih kurang banyak dikenal masyarakat karena hanya berupa sebuah fanpage yang kurang menarik. Terkait dengan kebutuhan mendasar dari toko Dapily terhadap peningkatan pelayanan booking kostum secara online maka diperlukannya suatu sistem informasi booking online untuk meningkatkan layanan sewa kostum berbasis web yang menyediakan beberapa kebutuhan bagi para pelanggan untuk memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mencari informasi mengenai penyewaan atau booking baju untuk acara spesial para pelanggan. Dalam pengembangan aplikasi sistem informasi penyewaan diharapkan kedepannya dapat di kembangkan dalam bentuk berbasis mobile /android.

Kata kunci: Sistem Informasi, Website, Metode Waterfall, Pemesanan, Kostum.

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat banyak pekerjaan manusia dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat dengan bantuan teknologi. Perusahaan dan pelanggan tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu dimana semuanya dilakukan melalui media *website* atau media *mobile*. Sebuah perusahaan dituntut untuk memiliki sebuah *web* organisasi guna berkomunikasi dengan pelanggannya agar dapat bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama. Toko Dapily merupakan sebuah usaha dibidang jasa yang menyediakan penyewaan baju-baju adat serta gaun pernikahan untuk hari spesial para pelanggan, penyewaan baju sebelumnya yang dilakukan dengan sistem manual yaitu pelanggan datang langsung ke lokasi untuk menyewa atau *booking* baju.

Belum lagi media promosi juga yang masih manual masih secara mulut ke mulut, biaya yang mahal apabila membuat baliho atau pasang iklan melalui media seperti (koran, majalah, radio ,TV) sehingga kurang eksis atau dikenal banyak orang walaupun banyak yang memerlukan jasanya adapun promosi secara digital dilakukan di sosial media *facebook*, namun tetap saja masih kurang banyak dikenal masyarakat karena hanya berupa sebuah *fanpage* yang kurang menarik. Terkait dengan kebutuhan mendasar dari toko Dapily terhadap peningkatan pelayanan booking kostum secara online maka diperlukannya suatu sistem informasi booking online untuk meningkatkan layanan sewa kostum berbasis web yang menyediakan beberapa kebutuhan bagi para pelanggan untuk memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mencari informasi mengenai penyewaan atau booking baju untuk acara spesial para pelanggan

Berdasarkan penelitian (Andriansyah, 2020) sistem informasi berbasis *website* yang menyediakan beberapa kebutuhan bagi para pelanggan untuk memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mencari informasi mengenai penyewaan atau *booking* baju untuk acara spesial para pelanggan. Berdasarkan (Firdausi, 2020) sistem

pemesanan tiket *online* berbasis *web* yang dibuat dapat memberikan informasi dan pemesanan tiket. Sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi dan pemesanan tiket dikarenakan tingkat efektifitas dan efisiensi fungsi dari sistem itu sendiri. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem ini layak dan dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan informasi dan untuk pemesanan tiket *travel* di Graha Trans. Berdasarkan penelitian (Muhammad Fadhlurrahman and Capah, 2020) aplikasi ini dibuat menggunakan metode pengembangan *waterfall* sehingga proses pembuatan aplikasi ini terdata secara urut dan rapih. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah penelitian dan pembuatan sebuah sistem informasi berbasis *website*, yang berjudul “Sistem Informasi *Booking Online* Untuk Meningkatkan Layanan Sewa Kostum Pada Toko Dapily Berbasis *web*”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Toko Dapily, sebuah usaha yang bergerak di bidang layanan penyewaan kostum. Lokasi penelitian berada di Jalan Sedar No. 6, Tegal Sari Mandala III, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Penelitian dilakukan secara langsung pada kegiatan operasional penyewaan kostum guna memahami sistem pelayanan yang berjalan. Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Senin sampai Sabtu pada pukul 08.00–17.00 WIB, mengikuti jam operasional toko. Kegiatan penelitian dilakukan mulai dari tahap pengajuan judul hingga penyelesaian skripsi yang direncanakan berlangsung selama beberapa bulan. Penelitian ini berjudul “Sistem Informasi Booking Online untuk Meningkatkan Layanan Sewa Kostum di Toko Dapily Berbasis Web.” Dalam pengembangan sistem informasi booking online ini digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut. Perangkat keras yang digunakan untuk membangun dan menguji sistem terdiri dari Prosesor Intel Celeron atau yang lebih tinggi. Memori RAM minimal 4 GB. Hardisk minimal 10 GB. Monitor dengan resolusi SVGA atau lebih tinggi. Keyboard dan mouse. Printer untuk pencetakan laporan. Spesifikasi tersebut dipilih karena cukup untuk menjalankan proses pengembangan aplikasi berbasis web secara optimal.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem meliputi Sistem Operasi: Windows 11. Text Editor / IDE: Visual Studio Code. Web Server: Apache (melalui XAMPP). Database Management System: MySQL. Browser: Google Chrome untuk pengujian sistem. Penelitian ini menggunakan metode penelitian rekayasa perangkat lunak (software development research) yang bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi booking online berbasis web pada Toko Dapily. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall, yaitu model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dan sistematis mulai dari tahap analisis hingga pemeliharaan sistem. Metode Waterfall dipilih karena memiliki tahapan yang jelas, dokumentasi yang lengkap, serta mudah diterapkan pada pengembangan sistem dengan kebutuhan yang relatif stabil. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sistem penyewaan kostum yang sedang berjalan di Toko Dapily.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas operasional penyewaan kostum di Toko Dapily. Peneliti mengamati proses pemesanan, pencatatan data pelanggan, proses pembayaran, serta pengelolaan data kostum yang masih dilakukan secara manual. Observasi dilakukan selama beberapa hari kerja untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai alur sistem yang berjalan. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pemilik dan admin toko untuk memperoleh informasi mengenai: proses pelayanan penyewaan kostum, kendala yang dihadapi dalam sistem manual, kebutuhan sistem informasi yang diharapkan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar informasi yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel terkait sistem informasi, database, serta pengembangan aplikasi berbasis web. Data tersebut digunakan sebagai dasar teori dalam pengembangan sistem yang dirancang.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Model ini merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan. Tahapan dalam metode Waterfall meliputi. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap sistem penyewaan yang berjalan, melakukan wawancara dengan pihak toko, mengidentifikasi masalah dalam sistem manual. Hasil dari tahap ini adalah dokumen kebutuhan sistem yang akan menjadi dasar dalam perancangan sistem informasi booking online. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Perancangan sistem meliputi perancangan Use Case Diagram, perancangan Activity Diagram, perancangan Class Diagram, perancangan database, perancangan antarmuka (user interface). Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan struktur sistem sebelum tahap implementasi dilakukan. Tahap implementasi merupakan tahap penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk kode program menggunakan bahasa pemrograman berbasis web.

Pada tahap ini dilakukan, pembuatan database menggunakan MySQL, pengkodean sistem menggunakan Visual Studio Code, pengujian awal setiap modul sistem. Hasil dari tahap ini adalah aplikasi sistem informasi booking kostum berbasis web yang dapat dijalankan pada server lokal menggunakan XAMPP. Setelah sistem selesai dikembangkan, dilakukan tahap pengujian untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan cara menguji setiap fitur sistem, memeriksa kesalahan pada fungsi sistem, memastikan sistem dapat digunakan oleh pengguna. Jika ditemukan kesalahan, maka dilakukan perbaikan pada kode program hingga sistem dapat berjalan dengan optimal. Tahap terakhir adalah pemeliharaan sistem setelah sistem digunakan oleh pengguna. Pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan yang muncul saat sistem digunakan, meningkatkan performa sistem, menambahkan fitur baru sesuai kebutuhan pengguna.

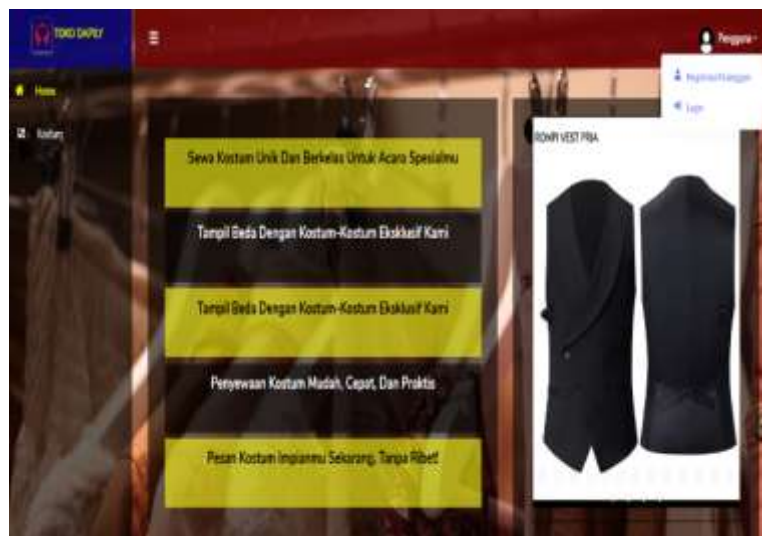
Analisis sistem dilakukan untuk memahami sistem penyewaan kostum yang sedang berjalan di Toko Dapily. Berdasarkan hasil observasi, sistem yang berjalan masih menggunakan metode manual, dimana pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan penyewaan kostum. Hal ini menimbulkan beberapa permasalahan, antara lain Proses penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama, Informasi ketersediaan kostum tidak dapat diakses secara online, Pencatatan data pelanggan dan transaksi masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan kostum secara online serta membantu pihak toko dalam mengelola data penyewaan secara lebih efektif dan efisien.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil implementasi sistem berisi tentang bentuk tampilan *website* yang telah selesai dibangun. Adapun bentuk tampilan sistem yang dibangun yaitu:

Halaman Awal (Tanpa Login)

Halaman awal merupakan halaman awal saat pertama membuka *web* sebelum *login*. Halaman ini berisi menu yang dapat diakses oleh semua pengunjung *web*. Melalui halaman ini pengguna dapat mengakses *login* atau melakukan *registrasi* pelanggan.



Gambar 1 Halaman Awal (Tanpa Login)

Halaman Login

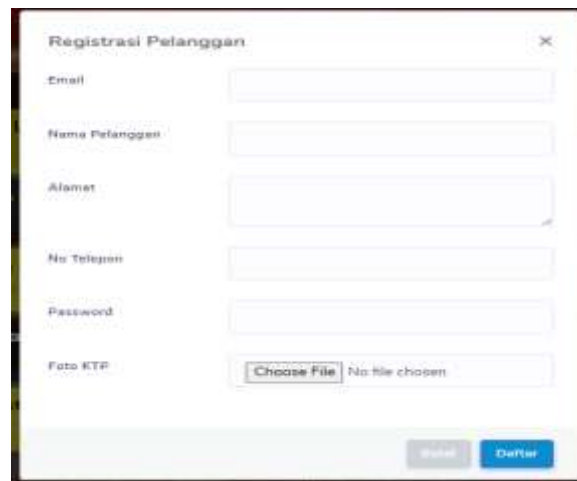
Halaman *login* digunakan untuk membatasi hak akses dimana hanya dapat masuk sebagai pemilik, *admin* dan pelanggan jika berhasil memasukkan *username* dan *password* yang benar.



Gambar 2 Halaman Login

Halaman Registrasi Pelanggan

Halaman *registrasi* pelanggan merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan *registrasi* akun baru sebagai pelanggan.



Gambar 3 Halaman Registrasi Pelanggan

Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai *admin*. Halaman ini berisi menu yang dapat diakses oleh *admin*.



Gambar 4 Halaman Dashboard Admin

Halaman *Dashboard* Pelanggan

Halaman *dashboard* pelanggan merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai pelanggan. Halaman ini berisi menu yang dapat diakses oleh pelanggan.



Gambar 5 Halaman *Dashboard* Pelanggan

Halaman *Dashboard* Pemilik

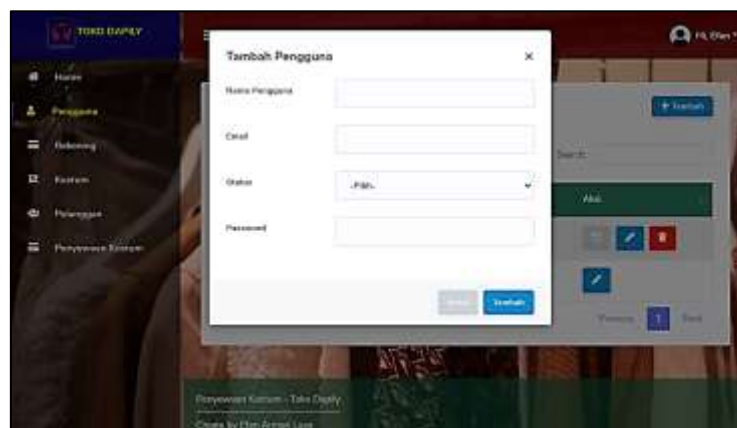
Halaman *dashboard* pemilik merupakan halaman awal setelah berhasil masuk sebagai pemilik. Halaman ini berisi menu yang dapat diakses oleh pemilik.



Gambar 6 Halaman *Dashboard* Pemilik

Halaman Pengguna

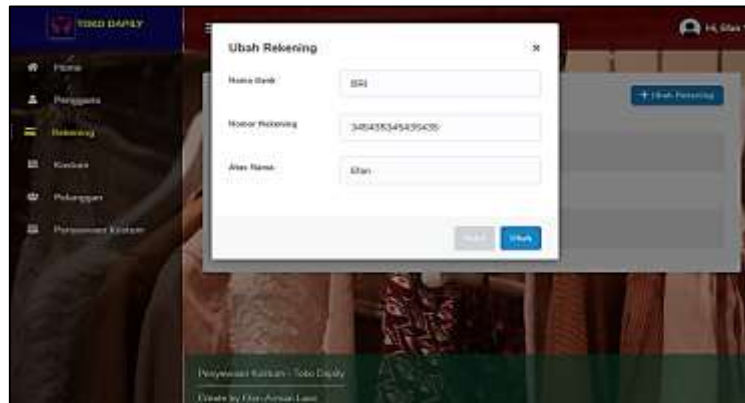
Halaman pengguna merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data pengguna.



Gambar 7 Halaman Pengguna

Halaman Rekening

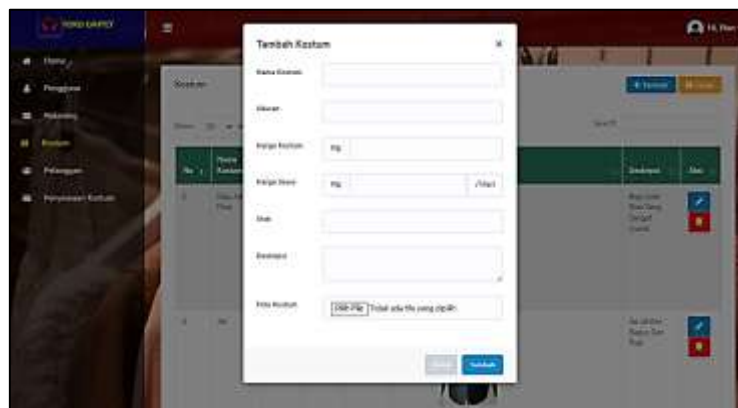
Halaman rekening merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data rekening perusahaan.



Gambar 8 Halaman Rekening

Halaman Kostum

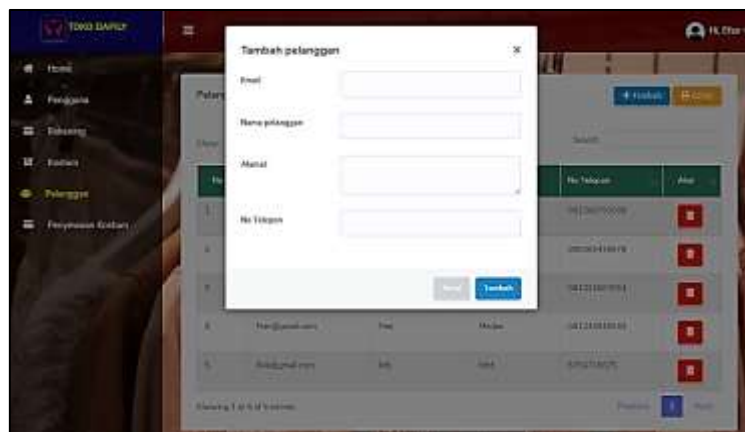
Halaman kostum merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data kostum.



Gambar 9 Halaman Kostum

Halaman Pelanggan

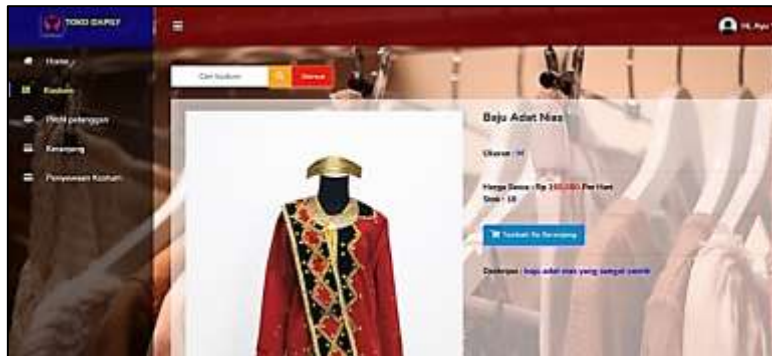
Halaman pelanggan merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data pelanggan.



Gambar 10 Halaman Pelanggan

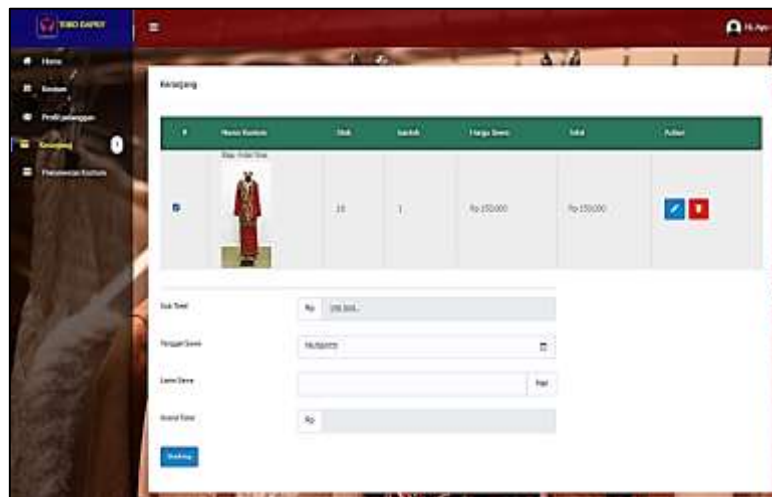
Halaman Detail Kostum

Halaman detail kostum merupakan halaman yang digunakan untuk melihat detail kostum untuk melakukan penyewaan.



Halaman Penyewaan

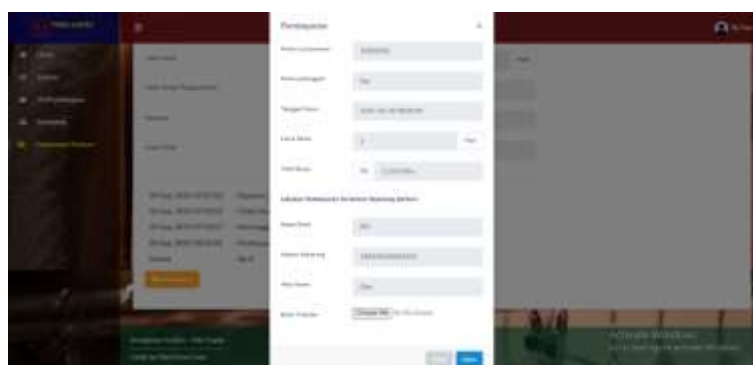
Halaman penyewaan merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data penyewaan.



Gambar 11 Halaman Penyewaan

Halaman Pembayaran Uang Penyewaan

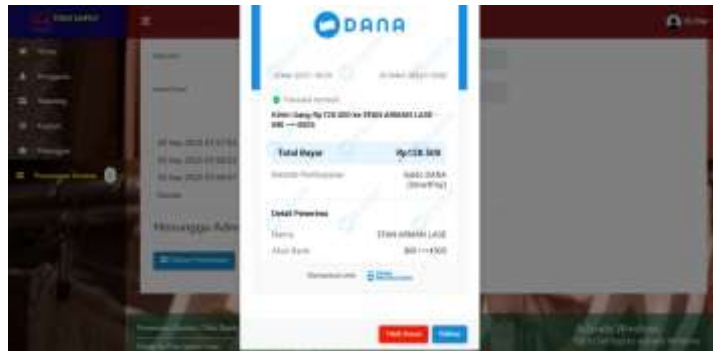
Halaman pembayaran uang penyewaan merupakan halaman yang digunakan untuk mengupload bukti pembayaran uang penyewaan.



Gambar 12 Halaman Pembayaran Uang Penyewaan

Halaman Cek Pembayaran

Halaman cek pembayaran merupakan halaman yang digunakan untuk memvalidasi pembayaran yang diterima dari pelanggan.



Gambar 13 Halaman Cek Pembayaran

Output Laporan Kostum

Laporan kostum berisi data kostum yang dimasukkan oleh *admin*.

 TOKO DAPILY Jln. Sedar No. 6 Tegai Sari Mandala III Kecamatan Medan Denai						
LAPORAN KOSTUM						
No	Nama Kostum	Ukuran	Harga Kostum	Harga Sewa	Stok	Deskripsi
1	Baju Adat Nias	M	300000	150000	10	Baju Adat Nias Yang Sangat Bagus
2	Baju Adat Nias Pria	L	400000	200000	50	Baju Adat
3	Baju Adat Nias Pria	M	400000	200000	10	Baju Adat Nias Bagus
4	Baju Adat Nias Pria	S	300000	150000	20	Baju Adat Nias
5	Gaun Pengantin Wanita	L	300000	150000	20	Gaun Pengantin Wanita
6	Jas	L	800000	400000	40	Jas Jahitan Bagus Dan Rapi
7	Jas	XL	500000	250000	15	Jas Jahitan Bagus Dan Rapi

Medan, 02 Sep 2025
 Pemilik
 (Pemilik)

Gambar 14 Output Laporan Kostum

Output Laporan Pelanggan

Laporan pelanggan berisi data-data pelanggan yang telah terdaftar dalam *website*.

 TOKO DAPILY Jln. Sedar No. 6 Tegai Sari Mandala III Kecamatan Medan Denai				
LAPORAN PELANGGAN				
No	Email	Nama pelanggan	Alamat	No Telepon
1	Ayu@gmail.com	Ayu	Medan	081306793089
2	Prian@gmail.com	Prian	Medan	081234548545
3	Kkk@gmail.com	Jeth	Jedih	0766769679
4	Rido@gmail.com	Rido	Jakarta	081234567654
5	Wilman@gmail.com	Wilman	Percut Sei Tuan	089965435678

Medan, 02 Sep 2025
 Pemilik
 (Pemilik)

Gambar 15 Output Laporan Pelanggan

Laporan Penyewaan

Laporan penyewaan berisi data-data transaksi penyewaan kostum yang dilakukan oleh pelanggan melalui *website*.

No	Nomor Sewaan	Nama pelanggan	Tanggal sewa	Lama sewa	Lokasi	Tanggal Pengembalian	Nama Kostum	Ukuran	Harga Sewa	Jumlah	Total Harga Sewa	Deskripsi	Total Biaya	Status
1	10000001	Fari	28 September 2025 08:00:00	2 Hari	02 Pasar PURA 08:00:00		Gam Pembuat Dua Full Body 08:00:00	L	Rp 100.000	3	Rp 300.000	Rp 0	Rp2.100.000	Pembayaran Tunai Sesuai
Grand Total											Rp0	Rp2.100.000		

Gambar 16 Laporan Penyewaan

Pengujian

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan semestinya atau tidak. Pengujian sistem dilakukan dengan membuat testing mandiri.

Tabel 1 Pengujian

No	Nama Test	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Pengguna dapat login/masuk kedalam <i>website</i>	Sesuai
2	Tambah data	Pengguna dapat menambahkan data	Sesuai
3	Ubah data	Pengguna dapat mengubah data	Sesuai
4	Hapus data	Pengguna dapat menghapus data	Sesuai
5	Tampil data	Pengguna dapat melihat data yang telah di disimpan di <i>database</i> .	Sesuai
6	Cari data	Pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data yang telah disimpan di <i>database</i> .	Sesuai
7	Tampil laporan	Pengguna dapat melihat laporan yang dapat di print atau di <i>download</i> dalam format pdf.	Sesuai

Kelemahan dan Kelebihan Sistem

Setiap sistem memiliki kelemahan dan kelebihan dari berbagai segi. Hal tersebut dapat disebabkan dari berbagai kemungkinan seperti kurangnya waktu penelitian, *human error* dan sebagainya. Adapun kelemahan sistem yang telah dibangun adalah: Belum adanya fitur pengiriman kostum untuk pelanggan yang jauh. Jadi pelanggan hanya dapat menjemput kostum ke toko setelah melakukan pemesanan. Pembayaran belum menerapkan payment

gateway sehingga pelanggan hanya dapat melakukan transfer diluar website dan mengirimkan bukti pembayaran untuk di validasi oleh admin. Selain kelemahan sistem, tentunya terdapat beberapa kelebihan dalam pengelolaan pelayanan rawat jalan yaitu Sistem yang dibangun dapat memudahkan dalam pengelolaan data pengguna, kostum, Rekening, pelanggan dan penyewaan. Pemilik dapat mencetak laporan kostum, pelanggan dan penyewaan.

Diskusi

SISTEM INFORMASI BOOKING ONLINE UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN SEWA KOSTUM DI TOKO DAPILY BERBASIS WEB

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Booking Online untuk Meningkatkan Layanan Sewa Kostum di Toko Dapily Berbasis Web. Sistem yang dikembangkan dirancang untuk mengatasi berbagai kendala pada sistem penyewaan kostum yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem, aplikasi yang dibangun mampu memberikan kemudahan dalam proses pemesanan kostum, pengelolaan data pelanggan, serta pengolahan laporan penyewaan secara lebih efektif dan efisien. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosa dan Shalahuddin, 2018) yang menyatakan bahwa sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan mempermudah proses pelayanan kepada pengguna karena seluruh proses dilakukan secara terkomputerisasi dan terintegrasi dengan database. Selain itu, penelitian (Pressman dan Maxim, 2020) juga menjelaskan bahwa sistem berbasis web memberikan fleksibilitas akses bagi pengguna sehingga layanan dapat dilakukan secara online tanpa dibatasi oleh waktu dan lokasi.

Hasil implementasi sistem menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah mampu menyediakan berbagai fitur utama yang mendukung proses penyewaan kostum secara online. Sistem ini memiliki beberapa halaman utama yang digunakan oleh pengguna sesuai dengan hak akses masing-masing. Halaman awal merupakan halaman yang dapat diakses oleh seluruh pengunjung tanpa harus melakukan login. Melalui halaman ini pengguna dapat memperoleh informasi mengenai layanan penyewaan kostum serta melakukan proses login atau registrasi akun sebagai pelanggan. Halaman ini berfungsi sebagai gerbang awal bagi pengguna untuk mengakses sistem secara lebih lanjut. Selanjutnya terdapat halaman login yang berfungsi sebagai sistem autentikasi pengguna. Pada halaman ini pengguna diwajibkan memasukkan username dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Sistem ini memiliki tiga jenis pengguna yaitu admin, pemilik, dan pelanggan yang masing-masing memiliki hak akses yang berbeda.

Halaman registrasi pelanggan memungkinkan pengguna baru untuk membuat akun secara mandiri melalui website. Dengan adanya fitur ini, pelanggan tidak perlu lagi datang langsung ke toko hanya untuk melakukan pendaftaran sebagai penyewa kostum. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kadir, 2017) yang menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis web memungkinkan proses layanan dapat dilakukan secara mandiri oleh pengguna tanpa harus berinteraksi langsung dengan petugas. Sistem juga menyediakan halaman dashboard yang berbeda untuk setiap jenis pengguna. Dashboard admin digunakan untuk mengelola berbagai data dalam sistem seperti data pengguna, data kostum, data rekening, serta data penyewaan. Dashboard pelanggan digunakan untuk melakukan pemesanan kostum, melihat detail kostum, serta melakukan pembayaran penyewaan. Sementara itu dashboard pemilik digunakan untuk memantau aktivitas sistem dan mencetak laporan penyewaan.

Sistem juga menyediakan halaman pengelolaan data seperti halaman pengguna, halaman kostum, halaman rekening, serta halaman pelanggan. Halaman-halaman tersebut berfungsi untuk memudahkan admin dalam melakukan pengelolaan data yang berkaitan dengan operasional penyewaan kostum di Toko Dapily. Pada sistem ini juga tersedia fitur penyewaan kostum yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan secara online. Pelanggan dapat memilih kostum yang tersedia, menentukan jumlah penyewaan, serta menentukan tanggal sewa. Setelah melakukan pemesanan, pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui transfer bank dan mengunggah bukti pembayaran pada sistem. Selanjutnya admin akan melakukan validasi pembayaran melalui halaman cek pembayaran.

Selain itu, sistem juga dilengkapi dengan fitur laporan yang dapat digunakan oleh pemilik untuk melihat laporan data kostum, laporan data pelanggan, serta laporan transaksi penyewaan. Laporan tersebut dapat dicetak atau disimpan dalam format tertentu sehingga memudahkan pemilik dalam melakukan monitoring dan evaluasi terhadap aktivitas penyewaan kostum. Hal ini sesuai dengan penelitian (Sutabri, 2016) yang menyatakan bahwa sistem informasi memiliki peran penting dalam menghasilkan informasi yang akurat dan relevan untuk mendukung

pengambilan keputusan manajemen. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, sistem informasi booking online yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan penyewaan kostum serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan proses pemesanan.

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi yang terdapat dalam aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode pengujian fungsional terhadap beberapa fitur utama dalam sistem seperti login, pengolahan data, pencarian data, serta pembuatan laporan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengguna dapat melakukan login dengan akun yang telah terdaftar, menambahkan data baru, mengubah data, menghapus data, serta menampilkan data yang tersimpan dalam database. Selain itu, sistem juga dapat menampilkan laporan yang dapat dicetak atau diunduh dalam format tertentu. Hasil ini mendukung penelitian (Jogiyanto, 2017) yang menyatakan bahwa pengujian sistem merupakan tahap penting dalam pengembangan sistem informasi untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam penggunaan sistem. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan dasar operasional penyewaan kostum di Toko Dapily dan dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem, terdapat beberapa kelebihan dari sistem informasi yang telah dibangun. Pertama, sistem ini mampu mempermudah proses pengelolaan data penyewaan kostum karena seluruh data tersimpan secara terpusat dalam database. Hal ini membuat proses pencarian, pengolahan, dan pelaporan data menjadi lebih cepat dan akurat. Kedua, sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kostum secara online tanpa harus datang langsung ke toko. Hal ini tentu memberikan kemudahan bagi pelanggan serta dapat meningkatkan efisiensi waktu dan pelayanan. Ketiga, sistem ini menyediakan fitur laporan yang dapat membantu pemilik toko dalam memantau aktivitas penyewaan kostum. Laporan tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pengelolaan usaha penyewaan kostum. Meskipun sistem yang dibangun telah mampu meningkatkan efisiensi layanan penyewaan kostum, namun masih terdapat beberapa keterbatasan dalam sistem tersebut. Salah satu kelemahan sistem adalah belum tersedianya fitur pengiriman kostum kepada pelanggan yang berada di lokasi yang jauh.

Dalam sistem yang ada saat ini, pelanggan masih harus mengambil kostum secara langsung di toko setelah melakukan pemesanan. Selain itu, sistem pembayaran yang digunakan masih menggunakan metode transfer manual melalui rekening bank. Pelanggan harus melakukan transfer di luar sistem dan kemudian mengunggah bukti pembayaran untuk diverifikasi oleh admin. Sistem ini belum terintegrasi dengan layanan payment gateway yang dapat memproses pembayaran secara otomatis. Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa sistem yang dibangun masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut agar dapat memberikan pelayanan yang lebih optimal bagi pelanggan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan pada usaha penyewaan kostum. Dengan adanya sistem booking online, proses penyewaan menjadi lebih terstruktur, efisien, dan mudah diakses oleh pelanggan. Selain itu, sistem ini juga membantu pihak pengelola toko dalam melakukan pengolahan data serta pembuatan laporan secara lebih sistematis. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi seperti ini dapat menjadi solusi yang efektif bagi usaha penyewaan kostum yang ingin meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan bisnisnya.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan website sistem informasi *booking online* untuk meningkatkan layanan sewa kostum di toko dapily berbasis *web* adalah dengan adanya layanan sistem informasi *booking online* berbasis web ini berhasil meningkatkan efisiensi layanan sewa kostum di toko dapily dengan pemesanan kostum yang cepat serta mengurangi antrian dan kesalahan manual dalam pengolahan data sewa. Dengan adanya fitur pemesanan *online*, pelanggan merasa lebih nyaman dan puas karena proses pemesanan menjadi lebih cepat, praktis dan transparan. Pengguna kini dapat mengakses layanan sewa kostum seperti mengecek ketersediaan kostum dan melakukan pemesanan kostum kapan saja dan dimana saja melalui *platform web*. Sistem ini juga mempermudah pihak toko dalam mengelola ketersediaan kostum, serta menghindari kehabisan stok atau pemesanan ganda yang tidak diinginkan.

Referensi

1. Jogiyanto, H. M. (2017). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
2. Kadir, A. (2017). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
3. Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
4. Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
5. Sutabri, T. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
6. Abdul Kadir. 2014. "Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi." (August).
7. Alifin adam. 2022. "Class Diagram Adalah: Pengertian, Manfaat, Komponen Dan Contohnya." *accurate*. <https://accurate.id/teknologi/class-diagram-adalah> (February 3, 2022).
8. Andriansyah, Muhammad Zul. 2020. "ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN BAJU PADA SURYANI SALON BERBASIS WEB." 2: 85–93.
9. Bella Manoban. 2023. "Apa Itu Booking? Pengertian, Sinonim, Dan Contoh Kalimat." *IDN TIMES*. <https://www.idntimes.com/life/education/seo-intern/apa-itu-booking> (February 17, 2023).
10. Daniel Kristanto. 2024. "Visual Studio Code Adalah: Pengertian, Fitur, Fungsi." *ion NETWORK*. <https://ionnetwork.co.id/visual-studio-code-adalah-pengertian-fitur-fungsi>.
11. Eti rochaety. 2017. Penerbit Mitra Wacana Media *Sistem Informasi Manajemen*. <http://repository.uhamka.ac.id/eprint/9767/>.
12. Faradilla, A. 2024. "Apa Itu Website? Ini Pengertian Website Dan Jenis-Jenisnya." *web-development*. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah> (May 15, 2024).
13. Firdausi, Novandina Izzatillah. 2020. "SISTEM PEMESANAN TIKET ONLINE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : GRAHA TRANS)." *Kaos GL Dergisi* 8(75): 147–54. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798> <https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049> <http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391> <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
14. Henry ford. 2021. "Apa Itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen." *dicoding*. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> (March 10, 2021).
15. Isna fitria agustina. 2024. Buku Ajar Pengantar Sistem Ekonomi Indonesia *Buku Ajar Pengantar Sistem Ekonomi Indonesia*.
16. Mendy. 2023. "Pengertian Website: Apa Itu Web, Manfaat, Jenis, Dan Contoh." *Kampus IT*. <https://kampusit.id/pengertian-website> (August 7, 2023).
17. Muhammad Fadhlurrahman, and Dwi Capah. 2020. "Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web." *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 4(2): 30–39
18. Pangestu galih narendra. 2024. "Database: Pengertian, Fungsi, Jenis, Contoh, & Komponen." *Sekawa Media*. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/database-adalah>.
19. Shinta Nuriya idatul alfain. 2023. "Use Case Diagram." *selasar.com*. <https://www.selasar.com/use-case-diagram/> (July 13, 2023).
20. Widiansyah Anugerah. 2023. "Apa Itu Kostum? Panduan Lengkap Untuk Memahami Kostum Dan Jenis-Jenisnya." *localstartupfest*. <http://localstartupfest.id/faq/apa-itu-kostum>.
21. Yazid Yusuf. 2024. "Apa Itu DBMS? Pengertian, Jenis, Dan Contoh DBMS." *University Telkom*. <https://bif.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-dbms/>.