BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan teknologi pada semua bidang kehidupan maupun pekerjaan menuntut para *developer* untuk dapat membuat suatu terobosan teknologi baik dalam wujud perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang bertujuan untuk membuaat memudahkan segala sesuatu kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan industri, khusus untuk kegiatan industri memang memiliki ringkat jumlah keperluan teknologi yang sangat tinggi guna menunjang proses pekerjaan lebih efektif dan efisien (Setiawan, dkk., 2023). Teknologi saat ini sangat diperlukan dalam menyelesaikan berbagai bidang pekerjaan sehinggah mencapai hasil yang maksimal dan memberikan informasi secara cepat dan akurat (Sadiah, 2022).

Kemajemukan yang ada di indonesia terjalin dalam satu kesatuan bangsa yang utuh dan berdaulat.Sesuai dengan semboyan Republik Indonesia , yaitu Bhineka Tunggal Ika, keberagaman budaya, suku bangsa, ras, etnis agama, dan bahasa daerah tetap menjadi satu kesatuan (Welianto, 2021). Salah satu bentuk keberagaman budaya dapat dilihat dari keberagaman beragamnya baju adat tradisional masing-masing daerah di Indonesia. Baju adat dikenakan tidak hanya untuk upacara adat saja melainkan diberbagai *event* seperti pernikahan, tarian, maupun dikenakan sebagai atribut identitas suatu daerah dalam *event* Nasional maupun Internasional (Elis, dkk., 2022).

Salon Jingga merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa khususnya pada penyewaan baju adat Sulawesi Selatan dan tata rias *(make up).* desa tanarigella terdapat beberapa tempat penyewaan baju adat Sulawesi Selatan dan *Make up* bukan hanya di Salon Jinnga saja, hal ini membuat persaingan bisnis meningkat dan membuat Salon Jingga mengalami perubahan pada omset, Selain itu Salon Jingga juga memiliki sistem penyewaan secara manual sehingga dalam prosesnya karyawan kewalahan dalam mengkategorikan pakaian dan *Booking make up* tersebut. Belum lagi pada proses pemesanan yang mereka tengah jalani dimana calon *customer* yang ingin menyewa pakaian tersebut mereka harus datang

langsung ke lokasi untuk melihat dan memilih ketersediaan pakaian adat apa yang mereka ingin sewa, calon *customer* yang ingin menggunakan jasa *make up* mereka mereka harus ke Salon untuk melihat jenis *make up* karena ketersediaan alat bantu yang kurang, hal ini kurang efektif dimana mengakibatkan pengolah kesulitan dalam mengkategorikan jenis baju dan katalog *make up*. Penyewaan dikarenakan banyaknya data penyewa yang masih dicatat secara manual, penyimpanan dokumen pun menjadi salah satu kendala. Saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang lainnya, hal ini kurang efektif sehingga memakan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan permasalahan yang tengah dialami oleh Salon Jingga maka diusulkan sebuah solusi yaitu membuat suatu sistem penyewaan dan pesananan *make up* berbasis *website.* Dengan dihadirkannya aplikasi ini dapat memudahkan pemilik usaha, dimana Salon Jingga dapat mengkategorikan pakaian secara lengkap serta ketersediaan pakaian dan pelanggan yang ingin menggunakan jasa *make up* mudah untuk memilih *make up* jenis apa yang mereka inginkan serta menentukan jadwal *make up* tersebut, sehingga karyawan dapat mengatur jadwal pemesanan jasa *make up* tersebut untuk calon pelanggan sudah bisa melihat informasi terkini dan melakukan proses pemesanan secara *online* dimanapun dan kapanpun tanpa harus ke lokasi penyewaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi sistem informasi penyewaan baju adat Sulawesi Selatan dan jasa rias *(make up)* pada Salon Jingga berbasis *website*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah Aplikasi sistem informasi penyewaan baju adat Sulawesi Selatan dan jasa rias *(make up)*pada Salon Jingga berbasis *website.*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat masing - masing kepada:

1. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu melalui rancangan sebuah sistem penyewaan serta memperoleh pengalaman baru mengenai *website* sebagai salah satu media penyewaan dan pemesanan.

2. Manfaat bagi Salon Jingga

Dengan dihadirkannya sebuah *website* ini dapat memudahkan Salon jingga dalam menjalankan sebuah usahanya dengan cepat dan tepat.

3. Manfaat Bagi Universitas Cokroaminoto Palopo

Dapat menjadi salah satu referensi yang bermanfaat dalam perkembangan dunia akademik untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam pembuatan sistem ini :

1. Aplikasi penyewaan berbasis *Website* ini berisi tentang produk yang akan disewakan kepada calon *customer*.
2. Sistem Aplikasi berbasis *Website* ini menyediakan sistem pennyewaan dan proses transaksi secara *online* dan *offline.*
3. Sistem Aplikasi sistem informasi penyewaan baju adat Sulawesi Selatan dan tata rias (*make up)* pada Salon Jingga berbasis *Website* ini dirancang menggunakan Aplikasi *Sublime Text*, Xampp V3.3.0, Php V8.2,0 dan MySQL Versi 7.4.
4. Pembutan rancangan UML antarmuka menggunakan *Drawio* dan *Figma*.
5. Pengujian aplikasi sistem informasi ini menggunakan pengujian *Black Box.*

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Rancang Bangun

Menurut Buchari, dkk., (2015), rancang bangun memiliki pengertian sebagai berikut "Bangun ataupun pembangunan merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan sistem yang baru maupun memperbaiki atau mengganti sistem yang sudah ada secara keseluruhan".

Menurut Maulani dkk, (2018) pengertian rancang bangun yaitu rancang bangun merupakan membuat atau menciptakan suatu sistem maupun suatu aplikasi yang belum ada dalam suatu perusahaan atau instansi yang menjadi objek rancang bangun tersebut".

Susanti (2018) menjelaskan bahwa rancang bangun merupakan suatu kegiatan dalam menerjemahkan hasil analisa menjadi bentuk satu perangkat lunak (*software*), kemudian membuat/menciptakan suatu sistem atau sistem yang sudah ada di perbaiki supaya mendapat kinerja yang lebih maksimal.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rancang bangun adalah proses yang melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan elemen-elemen terpisah menjadi kesatuan yang utuh dan fungsional.

2. Sistem Informasi

Jogiyanto (2017) mengatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat managerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan. Sistem informasi dapat dianalogikan sebagai sebuah permintaan *(demand*) dari masyarakat industri, ketika kebutuhan akan sarana pengolahan data dan komunikasi yang cepat dan murah. dalam sistem informasi, data yang akan dimasukkan kedalam sebuah sistem dapat berupa formulir, prosedur, dan bentuk data lainnya. Menurut Anjelita dan Rosiska (2019) sistem informasi adalah sebuah hubungan dari data dan metode dan menggunakan

hardware serta *software* dalam menyampaikan sebuah informasi yang bermanfaat". Dari pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan beberapa komponen yang mengelola data dalam antrian data yang diproses dapat digunakan sebagai informasi yang bermakna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi.Berdasarkan definisi yang dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari *user*, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian dengan tujuan mendapatkan komunikasi, memproses transaksi, dan memberi sinyal kepada manajemen mengenai kejadian internal dalam organisasi.

Teks ini adalah *Information Technology* (IT) adalah bidang yang berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. IT melibatkan penggunaan komputer dan perangkat elektronik untuk mengelola, menyimpan, dan mentransfer informasi. Bidang ini mencakup berbagai topik termasuk pemrograman komputer, jaringan komputer, keamanan komputer, dan teknologi web.

3. Penyewaan

Menurut Kimmel (2011) berpendapat bahwa penyewaan adalah perjanjian dimana pemilik dari aset perusahaan memungkinkan pihak lain untuk untuk menggunakan aset yang ada untuk jangka waktu tertentu pada harga yang telah disepakati. Noviana (2023) Penyewaan merupakan sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam.

Raymodus (Noviana, 2023) menyatakan bahwa sewa sebagai sejumlah uang/barang yang dibayarkan kepada pemilik tanah oleh pihak yang menggunakan tanah sebagai balas jasa untuk penggunaan tanah tersebut.

Menurut penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sewa adalah harga yang dibayar ke atas penggunaan tanah dan faktor-faktor produksi lainnya yang jumlah penawarannya tidak dapat ditambah dengan kesepaktan antara dua belah pihak yaitu pemberi sewa dan penyewa.

4. Baju Adat Sulawesi Selatan

Baju adat merupakan sebuah kostum yang menandakan sebuah identitas,yang biasanya dikaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah,

baju adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan dan agama, selain itu baju adat juga sebagai pembeda identitas daerahnya dimana tiap-tiap daerah memiliki arti dan makna tersendiri.

Pakaian adat Sulawesi Selatan mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi dari berbagai suku yang mendiami provinsi ini, seperti suku Bugis, Makassar, dan Toraja. Pakaian adat ini tidak hanya dipakai dalam acara-acara adat dan upacara keagamaan, tetapi juga menjadi simbol identitas budaya dan kebanggaan masyarakat Sulawesi Selatan. Warna, desain, dan aksesoris yang digunakan dalam pakaian adat ini sarat dengan makna simbolis yang mencerminkan status sosial, usia, dan momen penting dalam kehidupan masyarakat.

Berikut beberapa pakaian adat di Sulawesi Selatan

a. Pakaian Adat Bugis:

1) Baju Bodo: Pakaian adat wanita Bugis ini berbentuk segi empat dengan lengan pendek, terbuat dari kain tipis seperti muslin atau katun. Biasanya dipakai bersama sarung yang disebut "Lipaq Saqbe". Warna baju bodo mencerminkan status sosial dan usia pemakainya; misalnya, warna jingga untuk gadis remaja dan merah untuk wanita yang sudah menikah.
2) Jas Tutu dan Songkok Recca: Pakaian adat pria Bugis terdiri dari jas tutu (jas tradisional) dan dipadukan dengan sarung. Mereka juga memakai songkok recca (kopiah tradisional) sebagai penutup kepala.

b. Pakaian Adat Makassar:

1) Baju Bodo: Seperti suku Bugis, suku Makassar juga memiliki baju bodo untuk wanita, dengan desain dan makna yang serupa. Baju ini biasanya dipadukan dengan sarung tenun khas Makassar.
2) Pakaian Adat Laki-laki: Pria Makassar mengenakan baju bela dada, yaitu baju dengan model mirip jas yang dipadukan dengan sarung. Mereka juga memakai songkok, sering kali dihiasi dengan emas atau perak.

c. Pakaian Adat Toraja:

1) Seppa Tallung Buku: Pakaian adat pria Toraja ini terdiri dari kain penutup yang diikat di pinggang, sering kali dikenakan bersama baju berlengan panjang dengan hiasan khas Toraja. Pria juga memakai ikat kepala yang disebut "Sapu' Ullu".

2) Pakaian Adat Wanita: Wanita Toraja mengenakan baju berbentuk kebaya yang dilengkapi dengan aksesoris seperti manik-manik dan perhiasan emas. Bagian bawahnya berupa kain sarung yang disebut "Lipa' Saqbe" yang juga dihiasi dengan motif khas Toraja.

5. Tata Rias *(Make up)*

Elianti, dkk., (2018), mengatakan bahwa *make up* merupakan seni merias wajah atau mengubah bentuk asli dengan bantuan alat dan kosmetik yang bertujuan untuk memperindah serta menutupi kekurangan sehingga wajah terlihat ideal.

Herymawan (Nurdin, 2019), mengungkapkan bahwa tata rias merupakan seni melukis wajah dengan menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan karakter yang dibutuhkan sesuai peran yang dilakoni diatas panggung. Selain itu rias juga merupakan aspek dekorasi, yang masing-masing memiliki kapasitas, keistimewaan serta ciri tersendiri yang wajar.

Nurdin (2019), Tata rias merupakan sebuah usaha untuk mempercantik dan memperindah wajah dan diri setiap manusia khususnya perempuan. Berbeda dengan seni pertunjukan, tata rias dibutuhkan untuk mementukan/ menggambarkan karakter dalam penyajiannya diatas panggung pertunjukan.

Menurut penjelasan para ahli tata rias adalah seni mengaplikasikan berbagai produk kosmetik untuk memperbaiki atau mengubah penampilan seseorang. Melibatkan penggunaan foundation, bedak, lipstik, eyeliner, eyeshadow, dan produk lainnya, tata rias bertujuan untuk menonjolkan fitur wajah yang diinginkan dan menyamarkan kekurangan. Teknik dan gaya tata rias dapat bervariasi berdasarkan tren, acara, dan preferensi pribadi. Dalam praktiknya, tata rias memerlukan pemahaman tentang warna kulit, bentuk wajah, serta teknik aplikasi yang tepat untuk mencapai hasil yang diinginkan. Secara keseluruhan, tata rias bukan hanya soal penampilan, tetapi juga bentuk ekspresi diri dan seni yang memerlukan keterampilan serta kreativitas.

6. *Website*

Akbar, dkk., (2019), mengatakan bahwa *website* kumpulan halaman-halaman yang memuat informasi yang bersifat dinamis maupun statis. *Website* adalah media informasi yang baik dalam segi digitalisasiyang bisa dimanfaatkan dalam segala hal termasuk dalam pemerintahan tertentu, sedangkan menurut Abdulloh (2018) dalam

bukunya, mengatakan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang berisi data *digital* seperti teks, gambar, suara, video, atau gabungan dari semua haisl itu, yang dapat diakses semua orang mealaui jalur *internet.*

7. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Jannah, dkk., (2019), berpendapat bahwa *Hypertext preprocessor* merupakan bahasa *script sewver-side* yang didesain untuk mengembangkan *web,* PHP disebut bahasa *client-side* seperti *javascript* yang diproses dalam *web browser.* Anhar (Putra, dkk 2019) menyatakan bahwa *PHP* ialah Script yang digunakan dalam pembuatan halaman *website* dinamis yang artinya bisa diperbaharui secara berkala.

Dalam hal ini *website* dinamis dibuat saat client meminta, mekanisme seperti ini membuat *website* menampilkan informasi dapat diterima client selalu terbaru dan tepat waktu. Semua script *PHP* diproses di dalam server dimana script tersebut dijalankan. Menurut Putra, dkk (2019) *PHP* merupakan suatu bagian terpenting dalam pembuatan *website* dinamis. Hal ini karena dalam *PHP* terhadap script yang berisi kode-kode untuk membuat *web*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *PHP* merupakan bahasa script yang disisipkan pada *html* yang berguna dalam pengembangan *web*.

8. MySQL

Kadir (2014), menjelaskan bahwa MySQL adalah sebuah perangkat lunak pembuat *database* yang bersifat terbuka atau *open source* dan berjalan disemua platform baik linux maupun sistem operasi *windows*, MySQL merupakan program pengaksesan *database* yang bersifat network sehingga dapat digunakan menjadi aplikasi multi *user* atau pengguna banyak.

Menurut Fransiskus (Akbar & Latifah, 2019), MySQL adalah sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama *PHP*. *PHP* juga mendukung pada *Microsoft Access*, *Database Oracle*, *Database*, dan sistem manajemen *database* lainnya. SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah *database* dan MySQL merupakan sebuah sistem manajemen *database*.

Menurut Sunarfrihantono (Putera & Ibrahim, 2018), MySQL adalah multiuser *database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL).

MySQL dalam operasi *client server* melibatkan *server daemon* MySQL disisih server dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa MySQL (*My Structured Query Language*) adalah salah satu *database* yang bersifat *Open Source* yang digunakan dalam pembuatan sistem berbasis *website* dimana MySQL mudah untuk digunakan.

9. *Sublime Text*

Arief (2022), berpendapat bahwa *Sublime Text* adalah aplikasi kode *text* yang berjalan diberbagai paltfrom *operating system* dengan menggunakan teknologi *phyton API.* Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi *vim,* aplikasi sangatlah *fleksibel* dan *powerful.* Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages.*

Sublime Text bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki lisensi aplikasi gratis.

Sublime Text adalah sebuah aplikasi text editor untuk menulis kode program dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API* yang sudah diperbarui menjadi Phyton 3.8.

Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam *Sublime Text* yaitu:

a. *Multiple selection*
b. *Emmet*
c. *Go to line*
d. *Package control dan themes*
e. *Find in project*
f. *Split editing*
g. *Command Palatte*
h. *Distraction Free mode*
i. *Instant Project Switch*
j. *Customize anything*
k. *Plugin API*

l. *Class Platfrom*

m. *Goto symbol in project*

n. *Tab multi select*

o. *Context-Aware Auto Complete.*

10. *Xampp*

Nirsal, dkk., (2020), menjelaskan bahwa *XAMPP* merupakan singkatan dari *X* (empat sistem operasi apapun), *Apache,* MySQL*, PHP dan perl, XAMPP* adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket *XAMPP* sudah terdapat *Apache (web server),* MySQL (*database*), php *(server Side scripting) perl, FTP server*, *PHPMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya.

Dengan menginstal *XAMPP* maka anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi *webserver Apache,* PHP dan MySQL secara manual. *XAMPP* akan otomatis menginstalasi dan mengonfirmasi utnuk anda. *Versi XAMPP* terbaru pada saat ini adalah *Versi* 1.8 (untuk *Windows*) yang terdiri atas aplikasi-aplikasi berikut:

a. Apache 2.4.3,

b. MySQL *5.5.27,*

c. PHP 5.4.7,

d. PHPMyAdmin 3.5.2.2,

e. File Zilla FTP Server 0.9.4.1,

f. Tomcat 7.0.30, (widt mod_proxy_ajp as connector),

g. Strawberry Perl 5.16.1.1 Portable,

h. XAMPP Control Panel 3.1.0 (From hackattack142).

11. *CSS*

Rerung (2018), berpendapat bahwa CSS adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefenisikan bagaimana suatu bahasa *markup* ditampilkan pada suatu media.

Sedangkan Abdulloh (2022) berpendapat bahwa CSS adalah pembentuk desain *website* dengan mengatur setiap elemen HTML agar tampil menarik pada browser.

12. *Bootstrap*

Menurut Sukma, dkk., (2020), Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Menurut Natda (2013) Bootstrap

merupakan *framework* ataupun *tools* untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis, terdiri dari CSS dan HTML serta Query plugins untuk menghasilkan komponen UI.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Bootstrap adalah sebuah *framework* atau kerangka kerja yang digunakan untuk membangun desain web secara responsif. Bootstrap menyediakan kumpulan tools, komponen UI serta berbagai plugin jQuery yang memungkinkan pembuat situs web atau aplikasi web untuk membuat desain responsif dengan mudah menggunakan kombinasi CSS dan HTML. *Framework* ini membantu dalam menciptakan tampilan yang konsisten dan menarik secara visual di berbagai perangkat, mulai dari desktop hingga perangkat *mobile*, tanpa perlu memulai dari nol.

13. HTML

Menurut Choiri (2019), HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*Word Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *website*. Menurut Rerung (dalam Fajriansyah, 2019) HTML singkatan dari *HyperText Markup Language*. Disebut *hypertext* karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik text tersebut.

Dari beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman *web* yang mana digunakan untuk menghubungkan halaman *web* satu dengan *web* yang lainnya.

14. UML (*Unified Modeling Language*)

Nugroho (dalam Sionding, dkk., 2021), menyampaikan gagasan bahwa UML merupakan bahasa yang sederhana yang mana penggunaannya beroirentasikan pada sebuah objek di sistem dan juga di *software*. Tidak hanya itu, Nugroho juga menyampaikan mengenai penggunaan UML bahwa perannya adalah melakukan penyerderhanaan dari suatu sistem mulanya kompleks menjadi sistem yang sederhana sehingga menjadi lebih mudah untuk dipelajari. UML *(Unified Modeling Language)* dapat diartikan sebagai bahasa visual untuk menggambarkan definisi kebutuhan, menggunakan teks pendukung untuk menganalisis dan merancang dan menggambar arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk spesifikasi, visualisasi, pembangunan, dan dokumentasi berbagai aktivitas yang terjadi dalam sistem perangkat lunak.

15. Teknik Pengujian Sistem

Menurut Mulyati dan Hisyam (2019), *black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Arofiq, dkk., (2023), *black box testing* merupakan pengujian untuk menunjukkan kesalahan pada system aplikasi seperti kesalahan pada fungsi *system* aplikasi, serta menu aplikasi yang hilang. Jadi *Black Box* testing merupakan metode uji fungsionalitas system aplikasi. Dalam melakukan pengujian menggunakan masukan data acak dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang pasti. Dikatakan pasti artinya bila salah, maka ditolak oleh system informasi atau data input tersebut tidak dapat disimpan dalam *database*, sedangkan bila data input benar maka dapat di terima/masuk di *database* informasi.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *black box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas. Metode ini mencakup pengujian kesalahan fungsi sistem aplikasi, memeriksa kesesuaian antara *input* dan *output*, serta mengevaluasi fungsionalitas dan respon perangkat lunak tanpa memperhatikan struktur dan logika internal dari kode tersebut.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian dibawah ini relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan baik dari segi rancangan maupun penerapannya, tempat dan sistem yang berbeda.

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Israwan, dkk., (2022), dengan judul Rancang Bangun Sistem Penjualan dan Penyewaan Pakaian Adat Buton Berbasis android. Dengan model pengembangan *Waterfall.* Tujuan dari laporan akhir ini adalah untuk membuat aplikasi berbasis android untuk memudahakan dalam proses pemasarannya serta memudahkan konsumen dalam proses pembelian dan penyewaan pakaian adat Buton tersebut. Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa sistem informasi pembelian dan penyewaan pakaian adat

Buton ini dapat digunakan untuk pendaftaran pelanggan, penjualan dan penyewaan produk.

2. Hasil penelitian yang relevan dilkukan oleh Wahyuni, dkk., (2021), dengan judul Rancang Bangun sistem penyewaan Baju dan Dekorasi Berbasis Web pada Nita *Wedding Organizer* dengan model pengembangan sistem yang digunakan adalah SDLC air terjun (*Waterfall)*. *Wedding Organizer* merupakan suatu usaha untuk membantu calon pengantin dalam mempersiapkan rangkaian acara pernikahan, tetapi saat ini, dalam pengolahannya masih banyak *wedding organizer* yang melakukan secara konvensional, salah satunya adalah Nita *wedding organize*yang berlokasi di Yogyakarta. Hal tersebut mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam penulisan informasi dan laporan data penyewa, oleh karena itu penulis bertujuan untuk merancang sebuah sistem penyewaan baju dan dekorasi berbasis web unutk memudahkan Nita *Wedding Organizer* dalam pemgolahan data sistem. Aplikasi ini dirancang menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dengan *Framework codelgniter* dan *bootstrap*.
3. Penelitian yang relevan terdahulu dilakukan oleh Andriansyah (2020) dengan judul analisa dan perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat dengan metode pengembangan PIECES (*peformonce, information*, *economic, control, efficiency, service*). Suryani Salon Berbasis *Website",* Salon Suryani adalah usaha yang bergerak dibidang jasa yaitu penyewaan baju adat serta gaun pernikahan. Penyewaan baju dilakukan secara manual dimana pelanggan harus datang ke lokasi untuk menyewa baju tersebut, belum lagi media promosinya yang masih manual, masih dari mulut ke mulut, maka dari itu peneliti bertujuan untuk membantu salon suryani tersebut yaitu membuat sebuah aplikasi sistem informasi berbasis *website.* Aplikasi ini di buat dengan menggunakan bahasa pemrograman Mysql, HTML dan PHP.
4. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Siswidayanto, dkk., (2020) dengan judul penelitian Sistem informasi penyewaan rumah kontrakan berbasis *website,* dengan model pengembangan *prototype* Dimana alur dan tahapannya digunakan, meliputi, mengidentifikasi, pengguna dan mengembangkan *prototype.* Dengan hasil penelitian berupa sistem informasi penyewaan

5. rumah kontrakan berbasis *website* yang diharapkan dapat memudahkan proses data penyewa.
6. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Eka, dkk., (2018), dengan judul penelitian sistem informasi penyewaan peralatan *event organizer* berbasis *website* pada PT. Adelon Jakarta, metode yang digunakan yaitu metode *Waterfall* dengan hasil penelitian yaitu sebuah aplikasi berbasis *website* yang mengolah dan mengelolah data pesanan, data pembayaran, dan data konfirmasi pembayaran agar memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi konsumen.

Penelitian yang relevan di atas memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penyewaan jasa. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu dari segi penggunaan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian.

2.3 Kerangka Pikir

Sebuah kerangka pikir merupakan susunan dari pokok permasalahan sehingga menghasilkan suatu solusi. Kerangka pikir dibuat seperti skema seperti gambar 1.

