



# DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED ARTBOOK APPLICATION FOR RENTING TRADITIONAL CLOTHES OF THE DAYAK KANAYATN TRIBE IN WEST KALIMANTAN

<sup>1</sup>Asterius Miki Kesi, <sup>2</sup>Sharyanto\*, <sup>3</sup>Bernadus Gunawan Sudarsono

<sup>1</sup>Sistem Informasi , Fakultas Komputer, Universitas Bung Karno, Jakarta

<sup>12</sup>, Sistem Informasi , Fakultas Komputer, Universitas Bung Karno, Jakarta

<sup>13</sup> Sistem Informasi , Fakultas Komputer, Universitas Bung Karno, Jakarta

Jl. Kimia No. 20. Menteng, Jakarta Pusat 10320, Indonesia

e-mail : <sup>1</sup>amkkesi@gmail.com, <sup>2</sup>syahriyanto@ubk.ac.id,

<sup>3</sup>gunawanbernadus@ubk.ac.id

\*e-mail: syahriyanto@ubk.ac.id

**Received:** September 25, 2023

**Revised:** October 15, 2023

**Accepted:** November 8, 2023

Page : 219-229

**Abstrak :** Suku Dayak Kanayatn adalah salah satu suku Dayak terbesar di Provinsi Kalimantan Barat. Suku Dayak Kanayatn dikenal dari sisi sosial, budaya, maupun ekonomi, salah satunya yaitu baju tradisional Suku Dayak Kanayatn. Saat ini, belum adanya website khusus menyediakan layanan penyewaan baju tradisional suku Dayak kanayatn, sehingga potensi pelestarian budaya dan pengembangan bisnis di bidang ini belum tereksplosiasi sepenuhnya. Dan untuk menangani segala kendala tersebut dibuatlah penelitian berjudul "*Design And Development Of A Web-Based Artbook Application For Renting Traditional Clothes Of The Dayak Kanayatn Tribe In West Kalimantan*". Penelitian ini dirancang dan dimodelkan dengan menggunakan *Unifield Modelling Langueage* (UML), PHP sebagai bahasa pemrograman serta MySQL sebagai *database*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses-proses yang ada.

**Kata kunci:** Aplikasi Penyewaan, Suku Dayak Kanayatn, MySQL, PHP

**Abstract :** *The Dayak Kanayatn tribe is one of the largest Dayak tribes in West Kalimantan Province. The Dayak Kanayatn tribe is known from a social, cultural, and economic perspective, one of which is the traditional clothes of the Dayak Kanayatn tribe. Currently, there is no website specifically providing rental services for traditional Dayak Kanayatn tribal clothes, so the potential for cultural preservation and business development in this field has not been fully explored. And to deal with all these obstacles, a research entitled "Design And Development Of A Web-Based Artbook Application For Renting Traditional Clothes Of The Dayak Kanayatn Tribe In West Kalimantan" was made. This research is designed and modeled using Unifield Modeling Langueage (UML), PHP as a programming language and MySQL as a database. With this research, it is hoped that it can facilitate*



existing processes.

**Keywords:** Rental Application, Dayak Kanayatn Tribe, MySQL, PHP



**Journal of Engineering, Technology and Computing (JETCom)** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).

## 1 Pendahuluan (or Introduction)

Suku Dayak Kanayatn adalah salah satu suku Dayak terbesar yang ada di Provinsi Kalimantan Barat. Suku Dayak Kanayatn dikenal dari sisi sosial, budaya, maupun ekonomi, salah satunya yaitu baju tradisional Suku Dayak Kanayatn.

Baju Tradisional Suku Dayak adalah pakaian khas yang digunakan oleh Suku Dayak saat mengadakan suatu kegiatan seperti upacara adat, acara perkawinan, maupun acara-acara lainnya. Salah satu tujuan dari penggunaan dari baju adat ini adalah untuk melestarikan busana tradisional Dayak Kanayatn sebagai tradisi dan budaya suku Dayak Kanayatn.

Adapun masalah yang terjadi di Suku Dayak Kanayatn yaitu dalam hal penyewaan baju tradisional, yang mana saat ini belum ada *Artbook* penyewaan baju tradisional suku Dayak Kanayatn berbasis *website* di Kalimantan barat, sehingga informasi yang disampaikan terkait baju adat kepada *customer* menjadi kurang lengkap serta kurang memadai.

Permasalahan selanjutnya yaitu proses penyewaan baju tradisional menggunakan cara yang tidak efektif yaitu menggunakan aplikasi *whatsapp*, sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses penyewaan. Oleh karena itu, untuk menangani permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi *Artbook* penyewaan baju tradisional suku Dayak Kanayatn berbasis *website*, sehingga dapat mempermudah dan mempercepat dalam proses penyewaan baju tradisional suku dayak kanayatn di Kalimantan barat.

## 2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Penelitian mengenai aplikasi penyewaan ini juga pernah dilakukan oleh Andriansyah dengan judul “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Pada Suryani Salon Berbasis Web”. Proses penyewaan baju pada Suryani Salon masih menggunakan cara manual yaitu pelanggan yang ingin menyewa baju harus mendatangi lokasi penyewaan baju terlebih dahulu, sehingga hal tersebut membutuhkan waktu lama serta pelanggan tidak dapat mengetahui informasi mengenai baju yang tersedia di Suryani Salon. Oleh karena itu, untuk menangani permasalahan tersebut maka dibuatlah sistem informasi penyewaan baju pada suryani salon berbasis web, yang dirancang dan dibangun dengan metode desain *Unified Modelling Language* (UML) sebagai pemodelan, PHP sebagai Bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data. Setelah aplikasi berbasis web ini dibuat ternyata dapat mempermudah dan mempercepat proses penyewaan baju pada Suryani Salon.

Penelitian selanjutnya dibuat oleh Subekti yang berjudul “Manajemen Proyek Dalam Pembuatan Aplikasi Penyewaan Baju Adat Berbasis Website (Studi Kasus: Toko Gulo Merah)”. Proses penyewaan baju adat pada Toko Gulo Merah masih dilakukan secara manual yaitu bertemu antara penjual dan penyewa secara langsung dan hanya dipromosikan melalui sosial media saja, sehingga hal ini dapat menyulitkan penyewa karena dapat menyita waktu banyak serta kurangnya penyebaran informasi mengenai baju adat di Toko Gulo Merah karena hanya dipromosikan melalui sosial media saja. Oleh karena itu, untuk menangani permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi penyewaan baju adat berbasis website pada Toko Gulo Merah, yang dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode manajemen waktu yaitu *Critical Path Method* dengan membuat diagram Network, dan penjadwalan menggunakan *Gantt Chart* sebagai penggambaran dari tugas-tugas proyek berdasarkan kalender penjadwalan proyek. Setelah aplikasi penyewaan ini dibuat ternyata dapat mempermudah penyewa mendapatkan informasi mengenai baju adat yang tersedia serta mempercepat proses penyewaan baju adat di Toko Gulo Merah.

### 3 Metode Penelitian (or Research Method)

Dalam penulisan perancangan ini, terdapat beberapa jenis metode yang digunakan. Adapun tahapan-tahapan dari metode tersebut adalah sebagai berikut :

a) Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara survei dan pengamatan langsung pada tempat penyewaan Baju tradisional suku Dayak Kanayatn di Kalimantan barat yang diharapkan dapat memperoleh data-data dan informasi.

b) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada pemilik Penyewaan baju tradisional suku Dayak kanayatn di kalimantan barat. Metode ini diharapkan dapat memperoleh informasi serta data-data yang tepat dan akurat.

c) Metode Studi Pustaka dan Kajian literature

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, mencari dan mempelajari sumber bacaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, dan nantinya digunakan sebagai landasan dan acuan untuk menyusun skripsi ini, dan menggunakan kajian literature berupa jurnal-jurnal yang sejenis dan selaras.

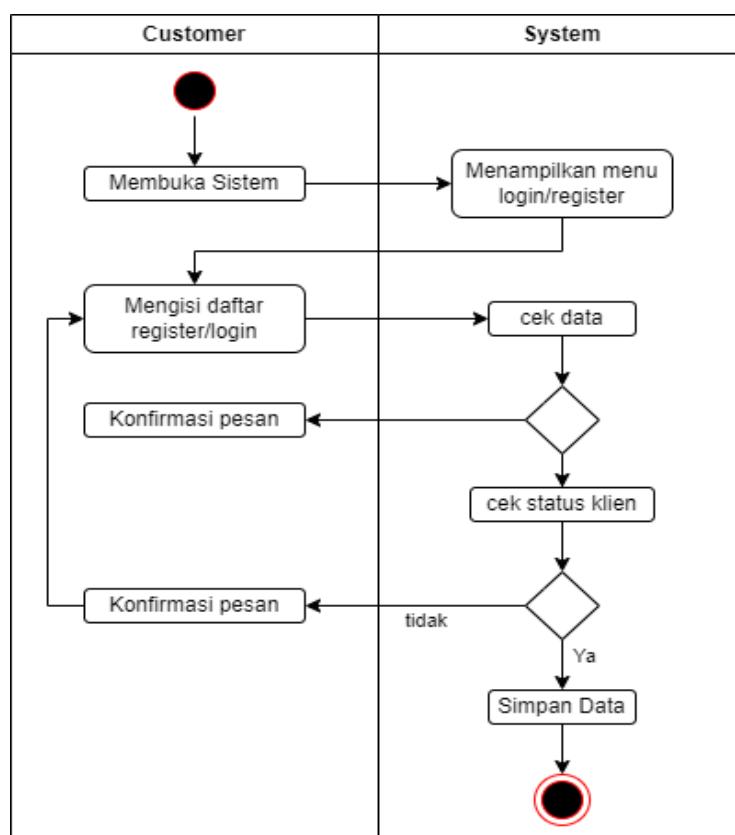
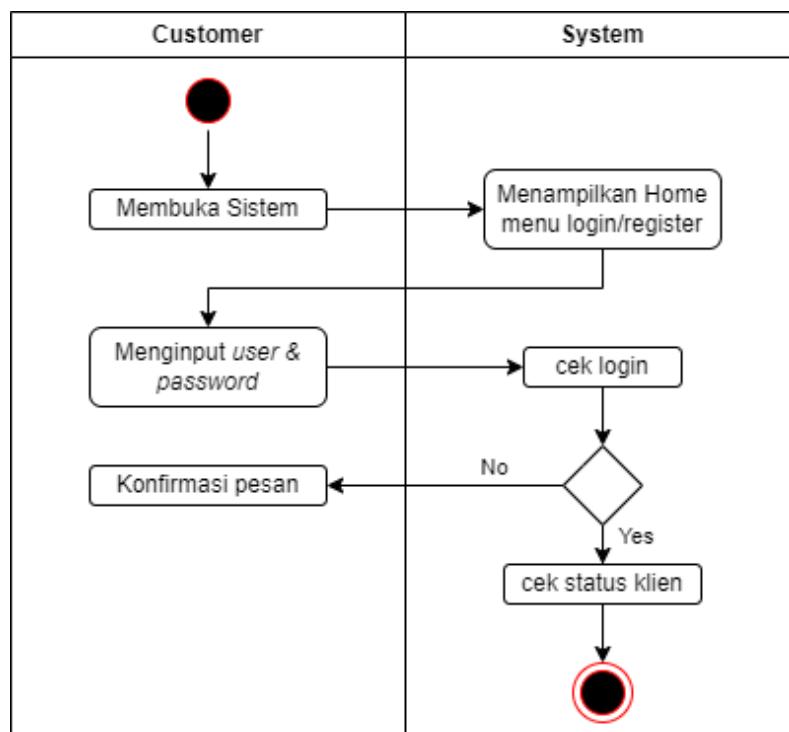
### 4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

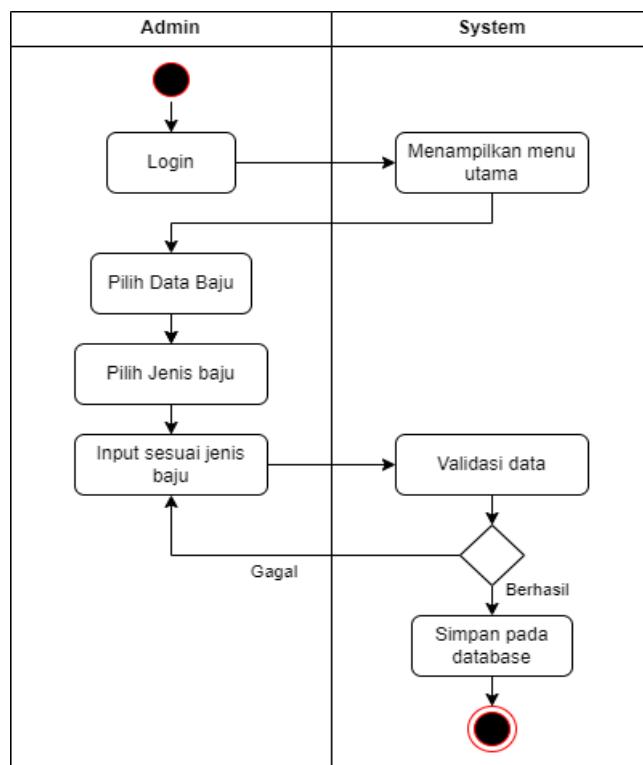
Dalam tahap desain perangkat lunak dibuatkan sebuah pemodelan berupa diagram-diagram yang menggambarkan bagaimana perangkat lunak tersebut berjalan. Dalam pemodelannya penelitian ini menggunakan metode pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). Untuk pemodelan dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:

A. Pemodelan

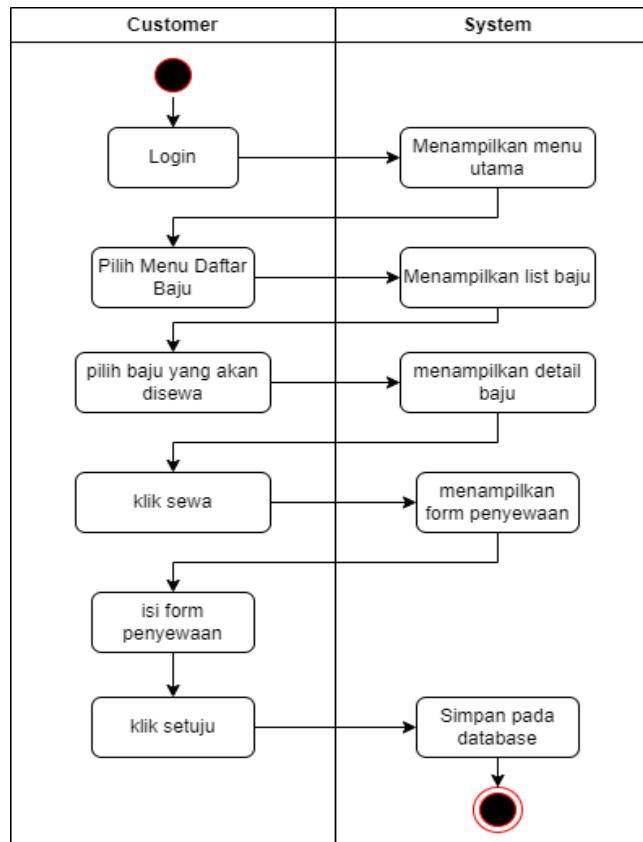


Gambar 1 Use Case Diagram

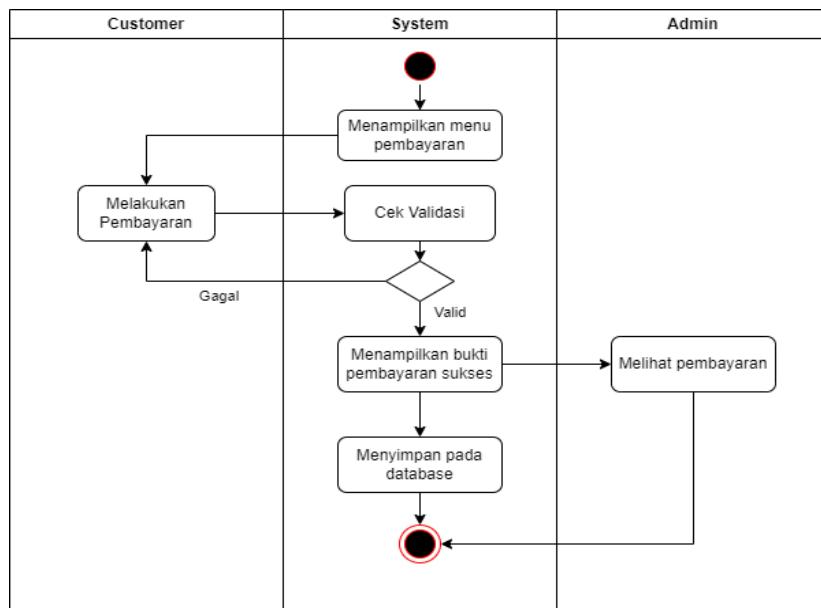
**Gambar 2 Activity Diagram Registrasi****Gambar 3 Activity Diagram Login**



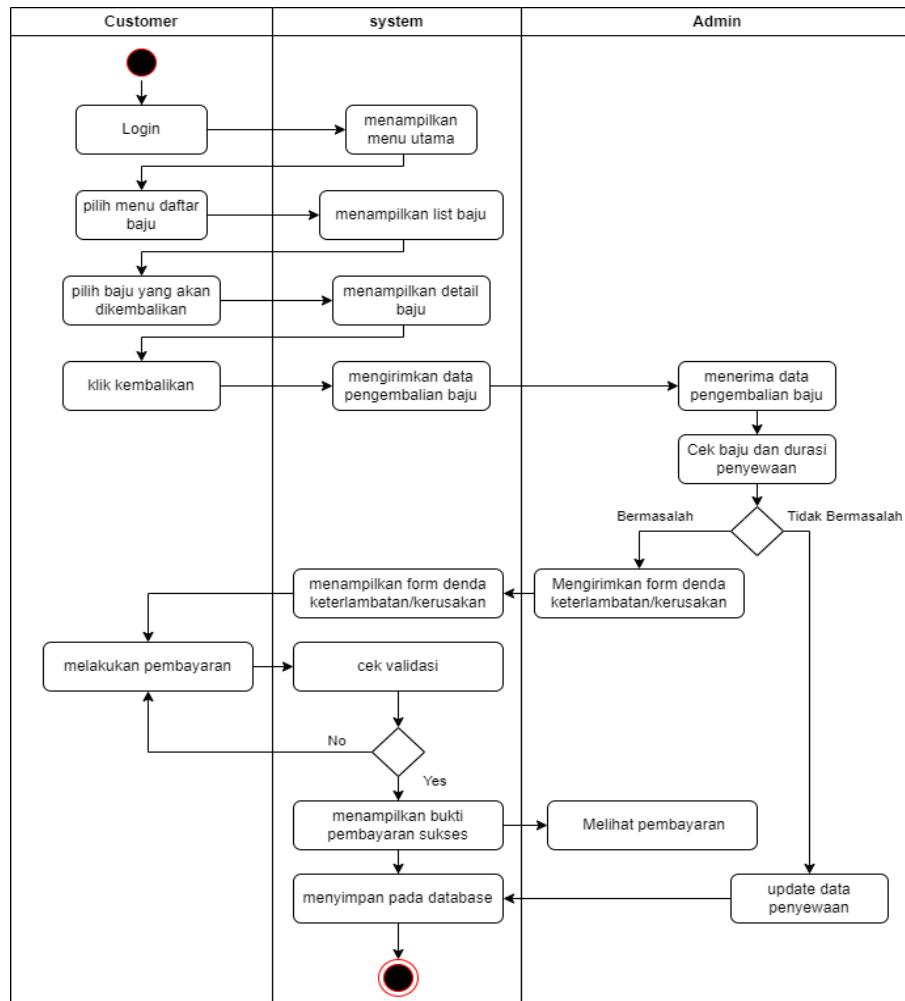
**Gambar 4 Activity Diagram Kelola Data Baju**



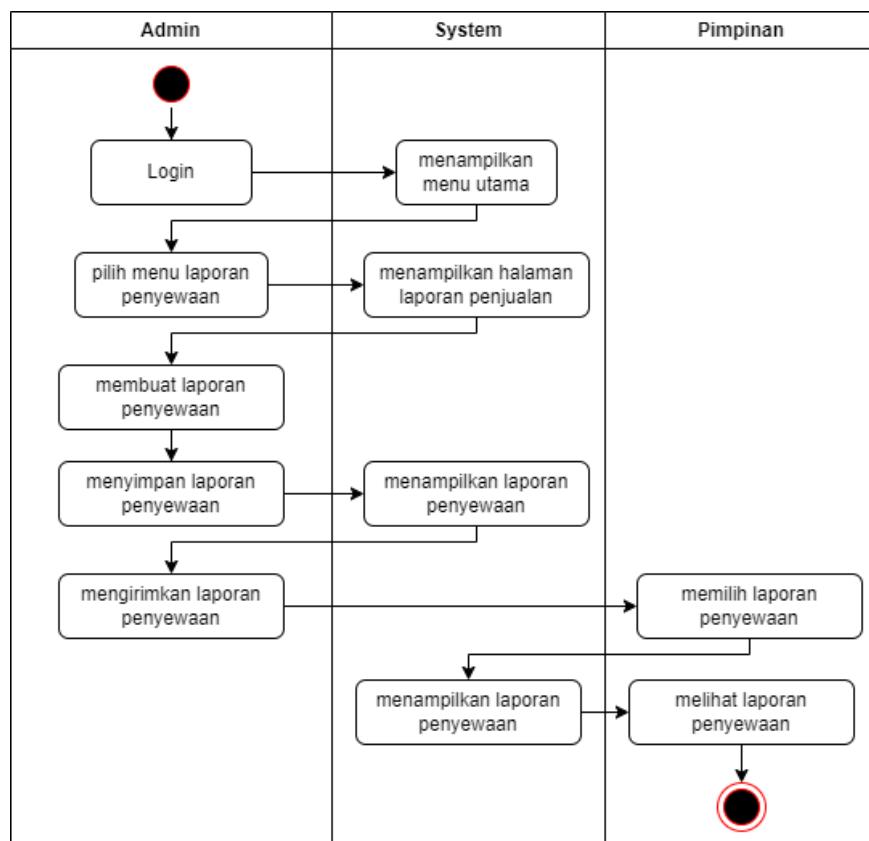
**Gambar 5 Activity Diagram Penyewaan**



Gambar 6 Activity Diagram Pembayaran

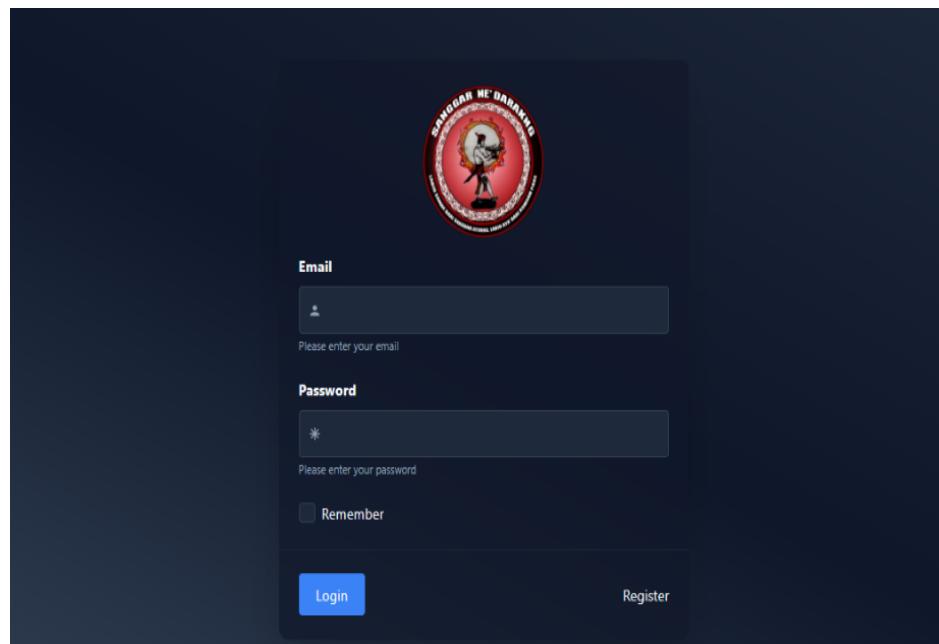


Gambar 7 Activity Diagram Pengembalian Baju



**Gambar 8 Activity Diagram Laporan**

#### B. Implementasi



**Gambar 9 Tampilan Menu Login**



Name \*

Email \*

Password \*

Confirm Password \*

Gender \*

Laki-Laki  Perempuan

Phone \*

Alamat \*

Register      Login

Gambar 10 Tampilan Menu Register

ARTBOOK PENYAWAAN

Penyewaan

Pembayaran

Konfirmasi

Pengembalian

Laporan

Baju

Administrator +

Logout

Admin

Penyewaan

BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 5  
Jenis : TARIAN, Ukuran : XL, L & M

BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 4  
Jenis : TARIAN, Ukuran : XL

BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 3  
Jenis : TARIAN, Ukuran : XL, L & M

BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 1  
Jenis : PENGANTIN, Ukuran : XL & L

SEWA

SEWA

SEWA

SEWA

Gambar 11 Tampilan Halaman Utama

ARTBOOK PENYAWAAN

Penyewaan

Pembayaran

Konfirmasi

Pengembalian

Laporan

Baju

Administrator +

Logout

Admin

Baju List

Search...

ID	Nama Baju	Jenis Baju	Ukuran	Image	Actions
8	BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 7	PENGANTIN	XL, L & M		
6	BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 2	PENGANTIN	XL		
5	BAJU DAYAK KANAYATN MOTIF 1	PENGANTIN	XL & L		

Gambar 12 Tampilan Data Baju



The screenshot shows a dark-themed web application interface for managing garment rentals. On the left, a sidebar menu lists categories: Penyewaan, Pembayaran, Konfirmasi, Pengembalian, Laporan, Baju, and Administrator. The main area displays a form for adding a new rental record. It includes fields for the garment's name (Nama Baju), price (Harga Sewa / Hsl), quantity (QTY), and due date (Tanggal Sewa). There are also dropdown menus for size (Ukuran) and color (Denda / Denda). A preview image of a red and gold patterned dress is shown above the form. At the bottom, there are buttons for 'Simpan' (Save) and 'Cancel'.

Gambar 13 Tampilan Data Penyewaan

The screenshot shows a table titled 'Pembayaran List (Admin)' displaying payment records. The columns include ID, Status, QTY, Tanggal Sewa, Durasi, Harga Sewa, Total Harga, Baju, and Bukti TF. Two rows of data are visible: one for a rental on 2023-08-23 and another for a rental on 2023-08-15. Each row includes a preview image of the garment and a 'View' button. The table has a dark header and light body rows.

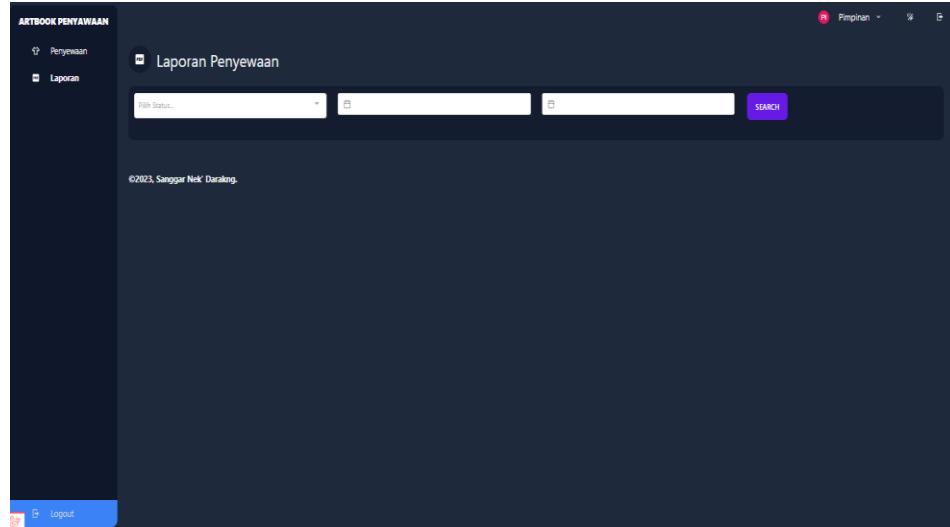
ID	Status	QTY	Tanggal Sewa	Durasi	Harga Sewa	Total Harga	Baju	Bukti TF	Actions
5	Lama	1	2023-08-23	5	250,000	1,250,000			<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
1	Lama	1	2023-08-15	1	300,000	300,000			<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 13 Tampilan Data Pembayaran

The screenshot shows a table titled 'Pengembalian List (Admin)' displaying return records. The columns include ID, Status, QTY, Tanggal Sewa, Durasi, Harga Sewa, Total Harga, Baju, and Bukti TF. Two rows of data are visible: one for a return on 2023-08-23 and another for a return on 2023-08-15. Each row includes a preview image of the garment and a 'View' button. The table has a dark header and light body rows.

ID	Status	QTY	Tanggal Sewa	Durasi	Harga Sewa	Total Harga	Baju	Bukti TF	Bukti TF Denda	Actions
5	Lama	1	2023-08-23	5	250,000	1,250,000				<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
1	Lama	1	2023-08-15	1	300,000	300,000			Rp100.000	<a href="#">View</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 14 Tampilan Data Pengembalian



Gambar 15 Tampilan Data Laporan

## 5 Kesimpulan (or Conclusion)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap penelitian *Design And Development Of A Web-Based Artbook Application For Renting Traditional Clothes Of The Dayak Kanayatn Tribe In West Kalimantan*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penelitian ini dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sebelumnya terjadi ketika masih dilakukan secara manual. Segala data-data penyewaan sudah tersimpan didalam *database* aplikasi sehingga memudahkan admin dalam mengelola data karena dapat diakses kapan saja. Sistem ini memudahkan dalam proses penyewaan, proses pembayaran dan proses pengembalian baju yang telah disewa, serta proses pembuatan laporan oleh admin.

## Referensi (Reference)

- [1] Abdillah, A., BARIK, M. M.-, & U. n.d. (2023). Perancangan E-Artbook Ande Ande Lumut Sebagai Ide Dasar Visual Pengembangan Animasi. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. Retrieved June 25, 2023.
- [2] Ade Ajie Ferizal, Mohamad Anas Sobarnas, & Djoko nursanto. (2021). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK Fatahillah Cileungsi. *INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi*, 2(2), 104–113.
- [3] Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019). Evaluasi *User Interface* Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(0), 192–200.
- [4] Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091–3098.
- [5] Andriansyah, M. Z. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Berbasis Web Pada Suryani Salon. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(2), 85–93.
- [6] Ariantini, M. S., & Fittryani, Y. P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Pakaian Adat Bali Berbasis Website (Studi Kasus: Bali Klasik Wedding Organizer). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 5(2).
- [7] Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain *User Interface* Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7.
- [8] Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Artbook Untuk Meningkatkan Awareness Masyarakat Terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia. *Jurnal DV Adiwarna*, 1(16), 1–11.



- [9] Elis, E., & Voutama, A. (2023). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perencanaan Sistem Penyewaan Baju Adat Berbasis Website. *Informatika*, 14(2), 26.
- [10] Kanuraga, G. (2023). Sistem Informasi Barang Kadaluarsa Dengan Metode Extream Programing Studi Kasus Cabang Alfamart Fatmawati. In *Oktal : Jurnal Ilmu Komputer dan Sains* (Vol. 2, Issue 04).
- [11] Mardiono, I., Fil'aini, R., & Didin, F. S. (2019). Perancangan Sistem Basis Data Offline Dokumen Akreditasi Program Studi. *OPSI*, 12(2), 101–107.
- [12] Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). *Perancangan User Interface dan User Experience ( UI / UX ) pada Aplikasi “ BCA Mobile ” Menggunakan Metode User Centered Design ( UCD ) User Interface and User Experience ( UI / UX ) Redesign on “ BCA Mobile ” Application Using User Centered Design ( UCD ).* 1(4), 209–216.
- [13] Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76.
- [14] Subekti, H. B., Yuliansyah, B., Devianty, F. A., Saleh, H. M., & Purnama, M. A. (2018). Manajemen Proyek dalam pembuatan Aplikasi Penyewaan Baju Adat Berbasis Website (Studi Kasus: Toko Gulo Merah). *PROSIDING SEINASI-KESI*, 1(1), 186–191.
- [15] Yunita, Z., Susanto, E. R., & Ulum, F. (2023). *Sistem Informasi Manajemen Monitoring Kemajuan Pekerjaan Konstruksi pada PT PLN UP3 Kota Metro.* 4(2), 170–178.