

Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Bodo untuk Mendukung Pelestarian Budaya Lokal

Feri Ardiansyah^{1)*}, Ahmad Fathir Abdullah Mabru¹⁾, Anwika Dzaky Praditya¹⁾, Ahmad Andira Alam¹⁾

¹⁾Universitas Muslim Indonesia

*Correspondence: 13020240046@student.umi.ac.id

Abstract

JJ Gallery is a home-based Bodo traditional attire rental business located in Makassar that has been operating since 2021. The business faces several major challenges, including manually recorded transactions, inaccurate inventory information, the absence of a digital catalog, and a slow booking process. This study aims to design a web-based rental information system using the Prototyping method, with the user interface prototype developed interactively through Figma. The proposed system involves two actors, namely the Owner and the Customer, and provides features such as a digital catalog, online booking, real-time inventory monitoring, and digital transaction recording. The prototype evaluation results indicate that the designed system successfully fulfills all user functional requirements and receives positive feedback from the business owner. The iterative prototyping approach proved effective in developing a system that aligns with the actual conditions and needs of the users.

Keywords: Bodo Traditional Attire; Information System; Online Ordering; Prototyping.

Abstrak

JJ Gallery adalah usaha penyewaan pakaian adat Bodo berskala rumahan yang berlokasi di Makassar dan telah beroperasi sejak tahun 2021. Usaha ini menghadapi beberapa tantangan utama, antara lain pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual, informasi inventaris yang tidak akurat, ketiadaan katalog digital, serta proses pemesanan yang lambat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penyewaan berbasis web menggunakan metode prototyping, di mana purwarupa antarmuka pengguna dikembangkan secara interaktif melalui Figma. Sistem yang diusulkan melibatkan dua aktor, yaitu pemilik dan pelanggan, serta menyediakan fitur-fitur seperti katalog digital, pemesanan daring, pemantauan inventaris secara real-time, dan pencatatan transaksi digital. Hasil evaluasi purwarupa menunjukkan bahwa sistem yang dirancang berhasil memenuhi seluruh kebutuhan fungsional pengguna dan mendapatkan tanggapan positif dari pemilik usaha. Pendekatan prototyping yang bersifat iteratif terbukti efektif dalam mengembangkan sistem yang selaras dengan kondisi nyata serta kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Baju Adat Bodo; Pemesanan Online; Prototyping; Sistem Informasi.

Received: 08 Mar 2026; **Reviewed:** 18 Mei 2026; **Accepted:** 25 Mei 2026; **Available Online:** 26 Jun 2026;

@ 2026 Inventor

PENDAHULUAN

Pelestarian dan aksesibilitas pakaian adat tradisional merupakan bagian penting dalam menjaga identitas budaya daerah sekaligus mendorong pariwisata lokal (Haryanti 2022). Pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai busana, tetapi juga mengandung nilai historis, simbolis, dan filosofis yang mencerminkan karakter suatu masyarakat. Dalam konteks globalisasi yang semakin pesat, keberadaan pakaian adat menghadapi tantangan berupa pergeseran minat generasi muda terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, upaya pelestarian tidak hanya dilakukan melalui kegiatan seremonial, tetapi juga melalui inovasi yang mampu meningkatkan daya tarik dan kemudahan akses masyarakat terhadap pakaian adat tersebut.

Baju Bodo merupakan salah satu pakaian adat khas Sulawesi Selatan yang memiliki nilai seremonial tinggi dan sering digunakan dalam berbagai acara adat seperti pernikahan dan upacara resmi. Keunikan bentuk, warna, dan makna simbolik yang terkandung di dalamnya menjadikan Baju Bodo sebagai representasi identitas budaya masyarakat Bugis-Makassar. Seiring dengan perkembangan zaman, pelestarian dan penyediaan Baju Bodo mulai diintegrasikan dengan sistem informasi untuk memudahkan eksplorasi pelanggan serta

memperluas jangkauan pasar (Kurnia 2024; Lasinrang and Sugiarti 2025). Integrasi ini menjadi langkah strategis dalam menggabungkan nilai tradisional dengan kemajuan teknologi.

Namun demikian, usaha penyewaan pakaian adat, khususnya yang berskala kecil, masih menghadapi berbagai tantangan operasional di era digital saat ini. Banyak pelaku usaha yang belum mampu mengadopsi teknologi secara optimal karena keterbatasan sumber daya, baik dari segi finansial maupun pengetahuan teknologi. Kondisi ini menyebabkan pengelolaan usaha menjadi kurang efisien dan sulit berkembang, terutama dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di industri jasa penyewaan.

Implementasi teknologi pada sektor UMKM penyewaan kostum terbukti dapat mempercepat proses operasional bisnis dan meningkatkan akurasi pencatatan inventaris (Ridwansyah, Rifqie, and Nuridayanti 2023). Penggunaan sistem informasi memungkinkan pengelolaan data dilakukan secara terstruktur, sehingga memudahkan pemilik usaha dalam memantau stok, transaksi, dan laporan keuangan. Selain itu, teknologi juga membuka peluang untuk memperluas jangkauan pasar melalui platform digital yang dapat diakses oleh pelanggan kapan saja dan di mana saja (Sahlan et al. 2026).

JJ Gallery merupakan salah satu contoh usaha penyewaan Baju Bodo rumahan yang berlokasi di Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan, dan telah beroperasi sejak tahun 2021. Usaha ini menunjukkan perkembangan jumlah pelanggan yang cukup signifikan dari waktu ke waktu. Namun, meskipun mengalami pertumbuhan, JJ Gallery masih sepenuhnya mengandalkan metode konvensional dalam mengelola operasionalnya. Hal ini menjadi kendala dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan kepada pelanggan (Naqiyyah and Februriyanti 2025).

Sistem pendataan manual yang digunakan pada usaha penyewaan pakaian adat sering kali menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidakefektifan dalam pencatatan transaksi dan pengelolaan inventaris (Sidik and Sari 2023). Di JJ Gallery, permasalahan tersebut terlihat dari tidak tersedianya informasi stok secara real-time, ketiadaan katalog digital yang dapat diakses pelanggan, serta pencatatan transaksi yang masih dilakukan menggunakan buku besar. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan dalam penyediaan informasi (Widjaja and Saian 2025).

Padahal, digitalisasi pencatatan data sangat penting untuk meminimalisir kesalahan (*human error*) serta mempercepat proses pengolahan dan rekapitulasi data secara akurat. Ketidakefisienan dalam pengelolaan data tidak hanya berdampak pada operasional internal, tetapi juga menurunkan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan. Akibatnya, potensi pertumbuhan usaha menjadi terhambat karena kurangnya kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pelanggan secara cepat dan tepat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan sistem informasi penyewaan berbasis website bernama JJ Gallery. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Prototyping*, yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara iteratif dengan melibatkan pengguna secara langsung. Dengan fitur-fitur seperti katalog digital, pemesanan online, pemantauan stok secara real-time, serta pencatatan transaksi otomatis, sistem yang dirancang diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan. Selain itu, penerapan sistem ini juga diharapkan dapat mendukung pelestarian budaya melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih modern dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dikombinasikan dengan metode *Prototyping*. Rekayasa perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi seperti analisis kebutuhan, model desain, dan panduan pengguna. IEEE Computer Society mendefinisikannya sebagai penerapan pendekatan yang sistematis, disiplin, dan terukur dalam pengembangan, pengoperasian, dan pemeliharaan perangkat lunak (Hasanah and Untari 2020).

Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan diskusi internal dengan pemilik JJ Gallery yang merupakan anggota keluarga dari tim pengembang. Metode observasi langsung pada objek ini sangat efektif untuk menggali masalah dan kebutuhan sistem yang akan dibangun (Prakosa et al. 2024). Kedekatan ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap tantangan operasional dan kebutuhan pengguna. Prototipe antarmuka sistem (*UI/UX*) dirancang menggunakan Figma, di mana perangkat lunak ini sangat andal dalam menghasilkan tampilan simulasi interaktif yang dapat diklik dan diuji alurnya sebelum memasuki tahap penulisan kode program (Defriani, Islami, and Hermanto 2022; Faiz, Fitriati, and Irawati 2026).

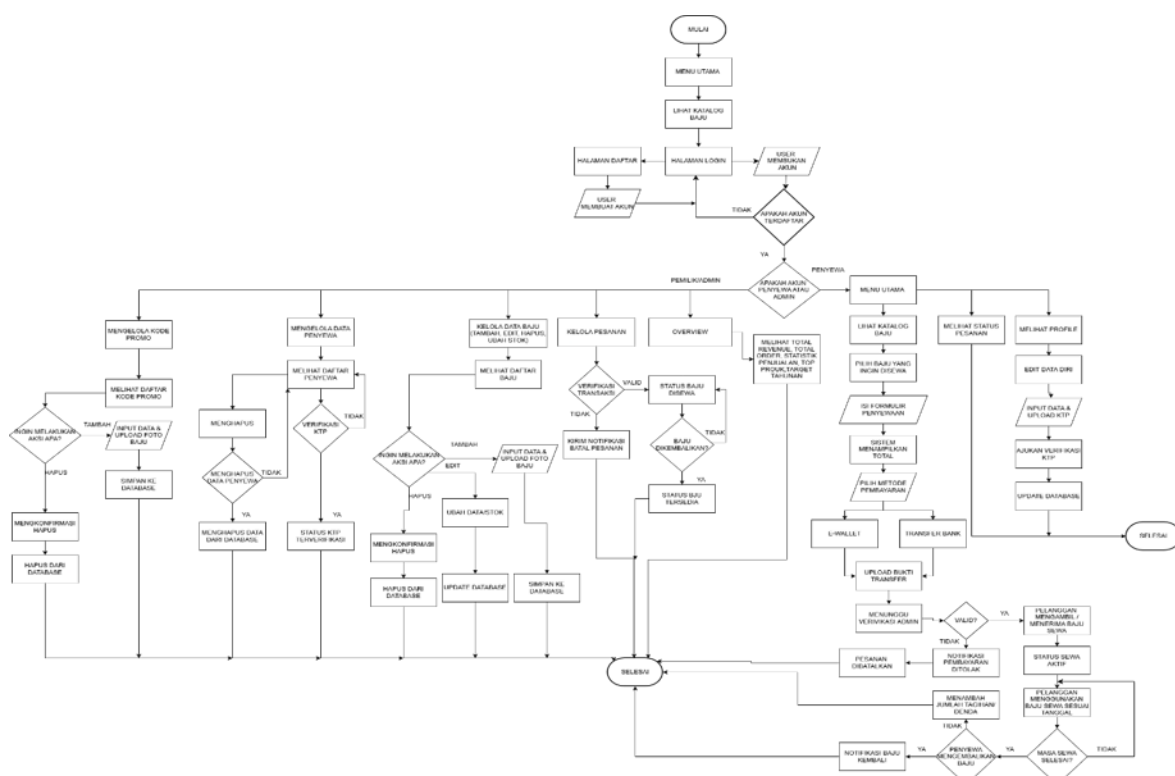
Metode *prototyping* merupakan tahapan di mana pengembang mendemonstrasikan tampilan antarmuka dan fungsionalitas sistem kepada *user*, sehingga kebutuhan dan penyelesaian masalah dapat teridentifikasi lebih awal sebelum masuk ke tahap implementasi kode. Metode ini digunakan untuk pengujian dan evaluasi sebelum pengembangan produk penuh dimulai.

Lima tahapan metode Prototyping yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

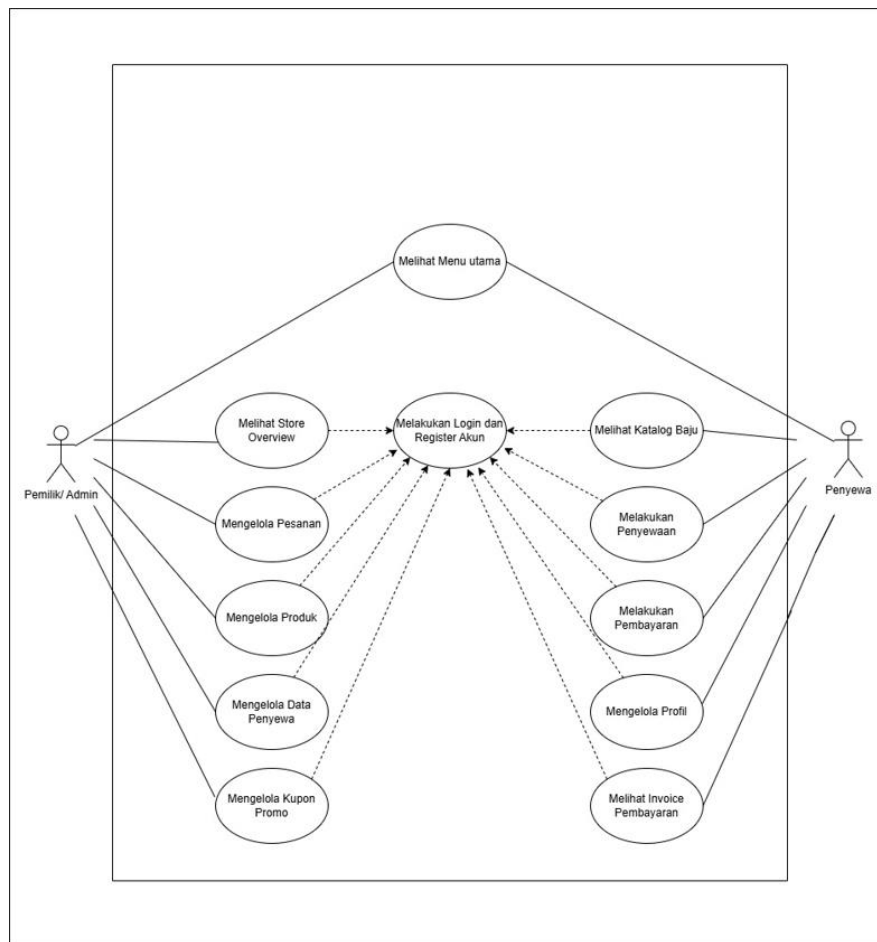
1. *Communication*: Mengidentifikasi dan memahami kebutuhan serta harapan pengguna melalui wawancara, observasi, dan diskusi langsung dengan pemilik usaha.
2. *Quick Plan*: Membuat dokumen perencanaan singkat yang memuat tujuan utama dan fitur inti sistem sebagai kerangka dasar sebelum membangun prototipe.
3. *Modelling Quick Design*: Merancang model awal (antarmuka/model sederhana) untuk memberikan gambaran visual tentang tampilan dan cara kerja sistem kepada pengguna.
4. *Construction of Prototype*: Membangun prototipe nyata untuk menguji fungsi utama sistem dan mengumpulkan umpan balik pengguna untuk penyempurnaan.
5. *Delivery & Feedback*: Meluncurkan sistem yang lebih matang kepada pengguna untuk diuji secara langsung, kemudian mengumpulkan umpan balik sebagai dasar perbaikan pada siklus pengembangan berikutnya.

Model Perancangan Sistem, Perancangan sistem JJ Galery direpresentasikan menggunakan dua alat pemodelan berbasis *Unified Modeling Language* (UML) (Rajabi et al. 2025), yaitu *Flowchart* untuk memvisualisasikan alur logika proses penyewaan (mulai dari login pengguna, penelusuran katalog, pemilihan produk, pengajuan pemesanan, hingga pencatatan transaksi) dan *Use Case Diagram* untuk menggambarkan interaksi antara dua aktor sistem (Pemilik dan Pelanggan) dengan fitur-fitur yang tersedia.

Sistem ini melibatkan dua aktor utama. Pemilik (Admin) dapat mengelola data produk, memverifikasi transaksi penyewaan, memantau stok secara *real-time*, mengelola data pelanggan, dan membuat kupon promosi (Jannah et al. 2024). Pelanggan (Penyewa) dapat mendaftar dan masuk ke sistem, menelusuri katalog digital, melakukan pemesanan secara *online*, melakukan pembayaran, serta memantau status dan riwayat penyewaan.



Gambar 1. *Flowchart* Berjalan



Gambar 2. Use Case Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *website* JJ Galery mengikuti seluruh lima tahapan metode *Prototyping*. Hasilnya adalah sistem informasi penyewaan berbasis website dengan prototipe fungsional yang dibangun menggunakan Figma. Bagian berikut menyajikan hasil utama dari setiap tahapan.

Kebutuhan fungsional sistem mendefinisikan layanan, fitur, serta interaksi spesifik yang harus disediakan oleh sistem informasi penyewaan JJ Galery untuk memenuhi kebutuhan operasional bisnis secara komprehensif (Candra et al. 2024). Dalam perancangan ini, fungsionalitas sistem dikelompokkan berdasarkan hak akses dari dua aktor utama, yaitu pemilik/admin dan penyewa. Rincian kebutuhan fungsional dari masing-masing aktor dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem

No	Aktor	Kebutuhan Fungsional
1	Pemilik/Admin	Melihat halaman utama dengan informasi visual produk busana
2	Pemilik/Admin	Login menggunakan akun admin yang telah ditetapkan
3	Pemilik/Admin	Melihat ringkasan toko: total pendapatan, total pesanan, baju terlaris, grafik penjualan, dan stok menipis
4	Pemilik/Admin	Mengelola pesanan: verifikasi pembayaran, konfirmasi penerimaan

		barang, menyelesaikan penyewaan, dan menghapus data pesanan
5	Pemilik/Admin	Mengelola produk: menambah, mengubah, dan menghapus data baju; mengelola jumlah stok
6	Pemilik/Admin	Mengelola data pelanggan: verifikasi KTP, menghubungi via WhatsApp, mencari berdasarkan username atau nomor HP
7	Pemilik/Admin	Mengelola kupon promosi: membuat, menghapus, dan melihat kupon aktif
8	Penyewa	Mendaftar akun baru dan melakukan login
9	Penyewa	Menelusuri katalog digital Baju Bodo berdasarkan kategori dengan foto dan ketersediaan stok
10	Penyewa	Melakukan pemesanan sewa: memilih baju, menentukan durasi sewa, menggunakan kupon, dan mengajukan pesanan
11	Penyewa	Melakukan pembayaran menggunakan metode pembayaran yang tersedia
12	Penyewa	Mengelola profil: memperbarui data diri, mengajukan verifikasi KTP, dan mengatur alamat pengiriman

Analisis input, proses, dan output dilakukan untuk mendeskripsikan alur transformasi data di dalam sistem informasi penyewaan JJ Galery agar sesuai dengan kaidah basis data relasional (Qirani et al. 2024). Bagian ini memetakan data spesifik yang dimasukkan ke dalam sistem oleh pengguna (input), tahapan pengolahan atau validasi data oleh sistem (proses), serta informasi atau tindakan akhir yang dihasilkan (output). Pemetaan aliran data ini penting untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai dengan logika bisnis penyewaan. Rincian mengenai analisis aliran data tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Input, Proses, dan Output Sistem

Input	Proses	Output
Data registrasi penyewa	Validasi data dan penyimpanan akun ke database	Akun berhasil dibuat dan siap digunakan untuk login
Data login	Validasi peran pengguna (Pemilik atau Pelanggan)	Akses ke dashboard sesuai peran (Pemilik/Pelanggan)
Data baju (nama, ukuran, kategori, harga sewa, stok, foto)	Pengelolaan data katalog baju oleh pemilik	Katalog baju diperbarui dan tampil di halaman pelanggan

Data peminjaman (pilih baju, tanggal pinjam, tanggal kembali, jumlah)	Pemrosesan transaksi, pengecekan stok, penyimpanan ke database	Konfirmasi peminjaman, stok berkurang, notifikasi dikirim ke pemilik
Konfirmasi pengembalian dari pemilik beserta kondisi baju	Verifikasi kondisi baju dan pembaruan status peminjaman	Stok bertambah kembali, status peminjaman selesai

Tahap implementasi prototyping menguraikan langkah-langkah sistematis yang dilalui dalam proses perancangan sistem informasi JJ Galery. Pendekatan ini dilakukan secara iteratif, di mana rancangan awal sistem dievaluasi dan disempurnakan secara terus-menerus berdasarkan umpan balik langsung dari pemilik usaha. Proses ini sangat penting untuk meminimalisir kesalahan desain dan memastikan bahwa antarmuka serta fitur yang dibangun benar-benar relevan dengan kebutuhan operasional penyewaan. Rincian penjabaran dari setiap tahapan metode prototyping yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut..

Tabel 3. Tahapan Implementasi Prototyping

No	Tahapan	Keterangan
1	Pengumpulan Kebutuhan	Wawancara dan diskusi langsung dengan pemilik untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem: fitur katalog, pemesanan online, dan pengelolaan stok.
2	Membangun Prototipe	Dibangun prototipe awal sistem berbasis website mencakup halaman utama, katalog baju, dan formulir peminjaman.
3	Evaluasi Prototipe	Prototipe dievaluasi oleh anggota tim yang memahami operasional internal JJ Gallery. Umpan balik dikumpulkan terkait tampilan, navigasi, dan kelengkapan fitur.
4	Perbaikan Prototipe	Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi, termasuk penambahan fitur status penyewaan real-time dan konfirmasi pengembalian oleh pemilik.
5	Sistem Final	Setelah beberapa iterasi dan prototipe disetujui, rancangan sistem difinalisasi dan siap memasuki tahap penulisan kode program.

Desain Antarmuka Sistem, Penggunaan *tool* desain Figma dalam merancang prototipe memungkinkan pembuatan versi awal perangkat lunak secara interaktif untuk mencoba berbagai pilihan desain logis, alur pemesanan, dan struktur menu sebelum dikembangkan secara komprehensif.

Desain antarmuka pengguna (*User Interface*) merupakan hasil visualisasi dari tahapan analisis kebutuhan yang telah diterjemahkan ke dalam bentuk desain interaktif. Prototipe antarmuka sistem informasi penyewaan Jj Galery ini dirancang menggunakan Figma, mengingat rancangan desain struktur antarmuka yang dihasilkan aplikasi ini sangat ideal untuk mensimulasikan alur navigasi aplikasi kepada pengguna, sehingga memberikan gambaran nyata terkait tata letak, navigasi, dan alur interaksi sistem sebelum memasuki tahap pengkodean (*coding*). Rancangan antarmuka ini disesuaikan dengan hak akses dari dua aktor utama, yakni halaman untuk pemilik/admin yang berfokus pada manajemen data operasional, dan halaman untuk Pelanggan yang berfokus pada kemudahan eksplorasi katalog serta proses transaksi. Berikut adalah rincian desain antarmuka utama dari prototipe sistem yang telah dibangun.

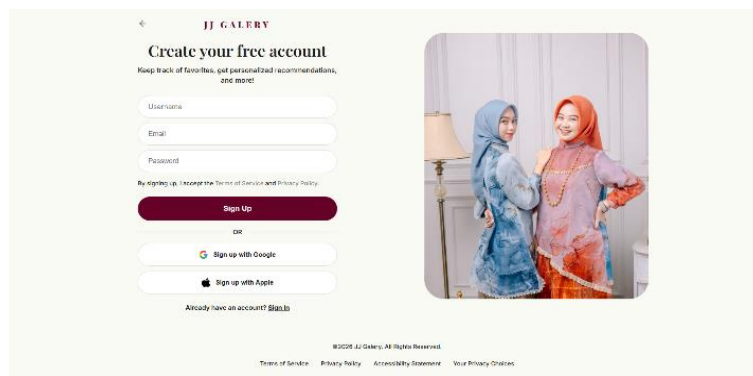
Tampilan Antarmuka Utama, Bagian ini menyajikan rancangan antarmuka awal yang menjadi pintu masuk utama dan diakses secara umum oleh seluruh pengguna sistem sebelum masuk ke halaman dasbor masing-masing peran.

Pada tahap ini, perancangan antarmuka utama tidak hanya difokuskan pada aspek estetika visual, tetapi juga pada prinsip *usability* dan *user experience* (UX) agar pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi sistem sejak interaksi pertama. Oleh karena itu, elemen-elemen seperti hierarki informasi, konsistensi warna, tipografi, serta penempatan tombol navigasi dirancang secara intuitif untuk meminimalisir kebingungan pengguna. Halaman utama juga dilengkapi dengan informasi ringkas mengenai layanan JJ Galery, akses cepat ke katalog, serta fitur navigasi yang responsif, sehingga mampu memberikan pengalaman awal yang informatif dan menarik bagi pengguna, baik sebagai pelanggan maupun admin.



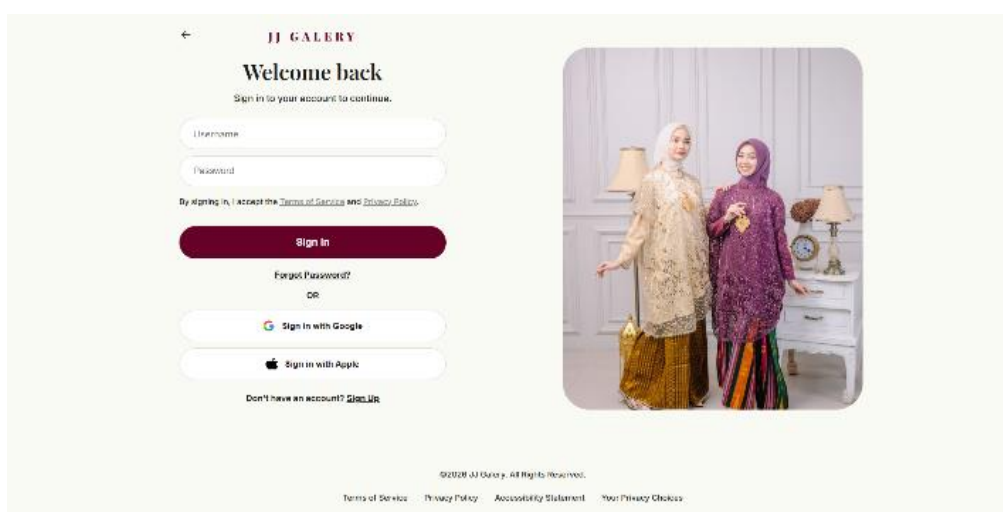
Gambar 3. Halaman Utama Pemilik/Admin dan Pelanggan.

Gambar 3 mendemonstrasikan tampilan awal yang akan diakses oleh pengguna saat pertama kali membuka sistem. Halaman ini menyajikan informasi singkat mengenai JJ Galery, elemen visual dari produk busana unggulan, serta tombol navigasi utama yang mengarahkan pengguna menuju halaman katalog atau autentikasi.



Gambar 4. Antarmuka Halaman Pendaftaran Pelanggan

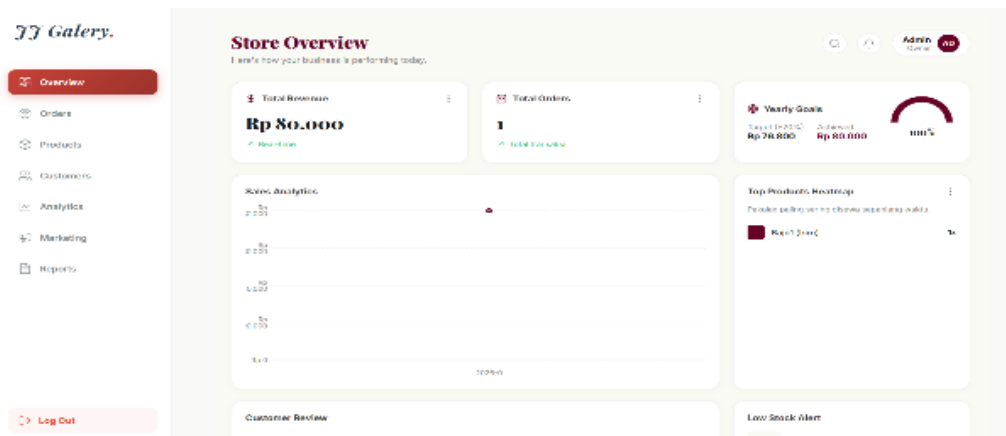
Halaman registrasi akun direpresentasikan pada Gambar 4. Antarmuka ini disediakan khusus bagi pelanggan baru, di mana mereka diwajibkan mengisi formulir data diri seperti nama pengguna, email, dan kata sandi agar data tersebut tersimpan ke dalam basis data sistem sebelum dapat melakukan penyewaan.



Gambar 5. Antarmuka Halaman Login

Sementara itu, halaman autentikasi dipresentasikan pada Gambar 4. Halaman ini berfungsi sebagai lapisan keamanan utama sistem untuk memverifikasi kredensial berupa *email* dan *password* sebelum memberikan hak akses penuh ke dasbor sesuai dengan peran pengguna (pemilik atau pelanggan).

Fitur Antarmuka Admin, Pada bagian ini menguraikan rancangan antarmuka yang dikhususkan bagi pemilik usaha selaku administrator sistem. Hak akses ini berfokus pada fungsi manajemen operasional, pengelolaan data, serta pemantauan aktivitas transaksi.

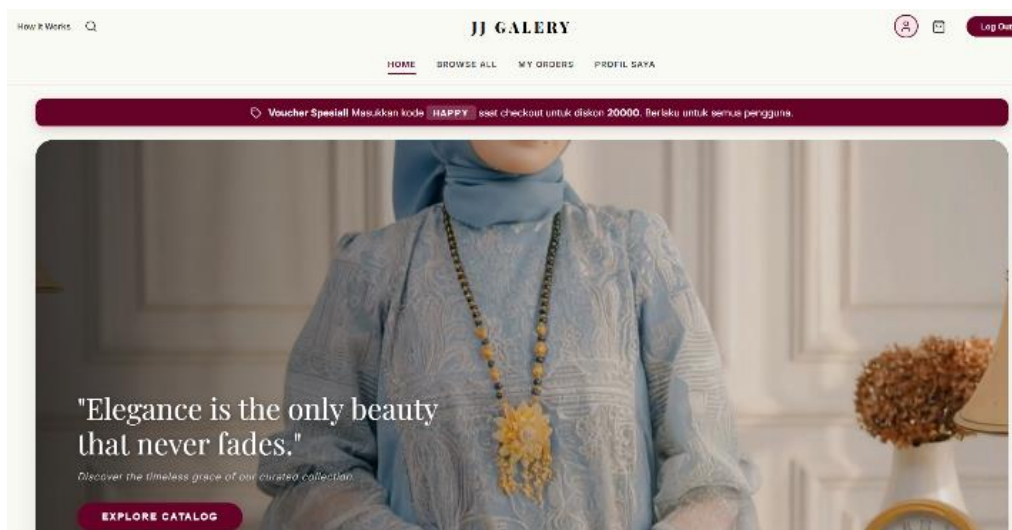


Gambar 6. Antarmuka Menu Utama Pemilik/Admin

Tampilan Dasbor Admin ditunjukkan pada Gambar 5. Halaman ini menampilkan ringkasan data operasional secara keseluruhan (*Store Overview*) dan menyediakan panel navigasi di sisi kiri untuk mengakses modul manajemen pesanan (*Orders*), produk (*Products*), basis data pelanggan (*Customers*), serta kupon promosi (*Marketing*).

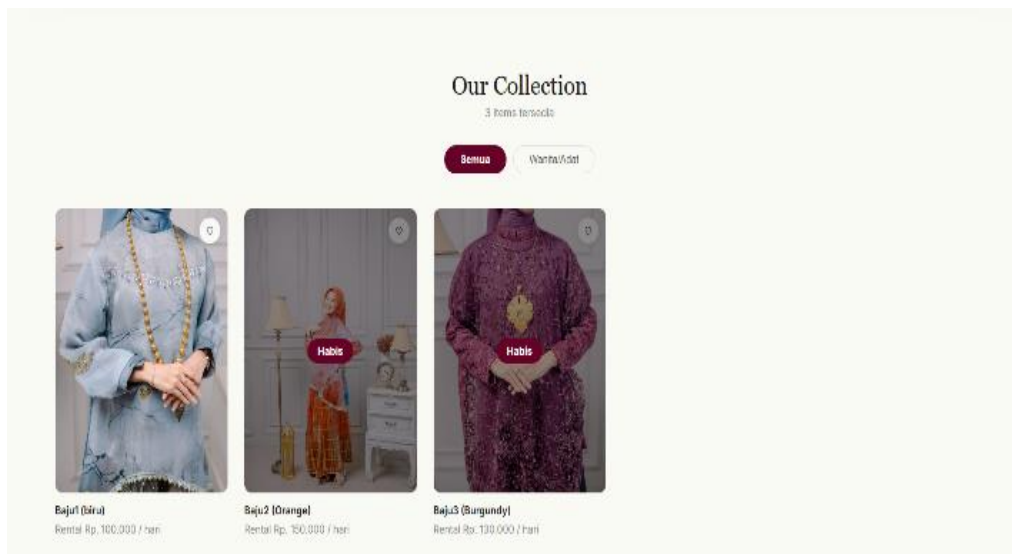
Fitur Antarmuka Pelanggan, Rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) difokuskan pada penyediaan ikon dan navigasi yang relevan agar alur sistem mudah dipahami, menarik, dan ramah pengguna (*user-friendly*) saat diakses melalui perangkat berbasis web.

Bagian ini menjelaskan rancangan antarmuka yang digunakan oleh pelanggan. Desain pada kelompok fitur ini mengutamakan kemudahan pengguna (*user experience*) dalam menjelajahi produk dan melakukan transaksi



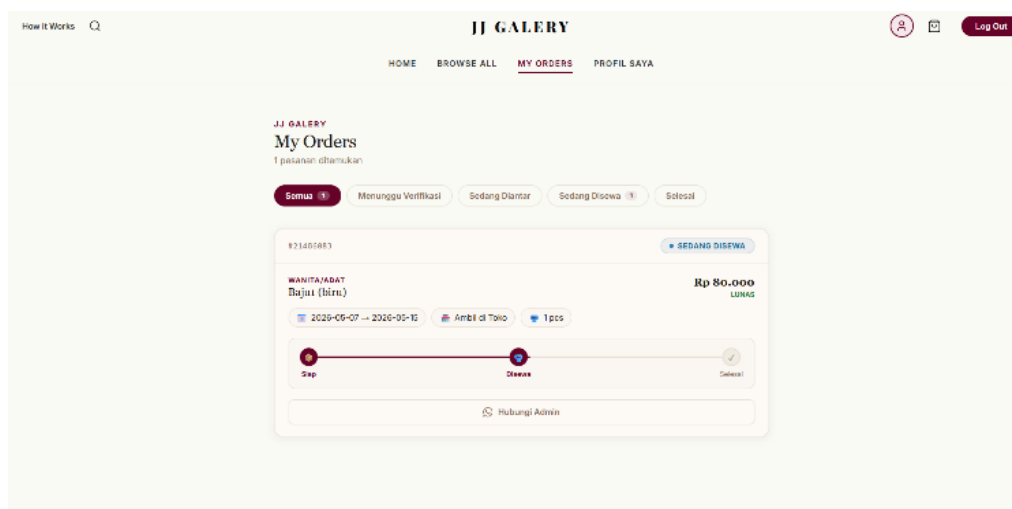
Gambar 7. Antarmuka Halaman *Home* Pelanggan

Gambar 7 mendemonstrasikan tampilan halaman beranda (*home*) setelah pelanggan berhasil masuk ke dalam sistem. Antarmuka ini difokuskan pada pengalaman pengguna dengan menampilkan rekomendasi pakaian dan akses cepat menuju koleksi busana yang tersedia.



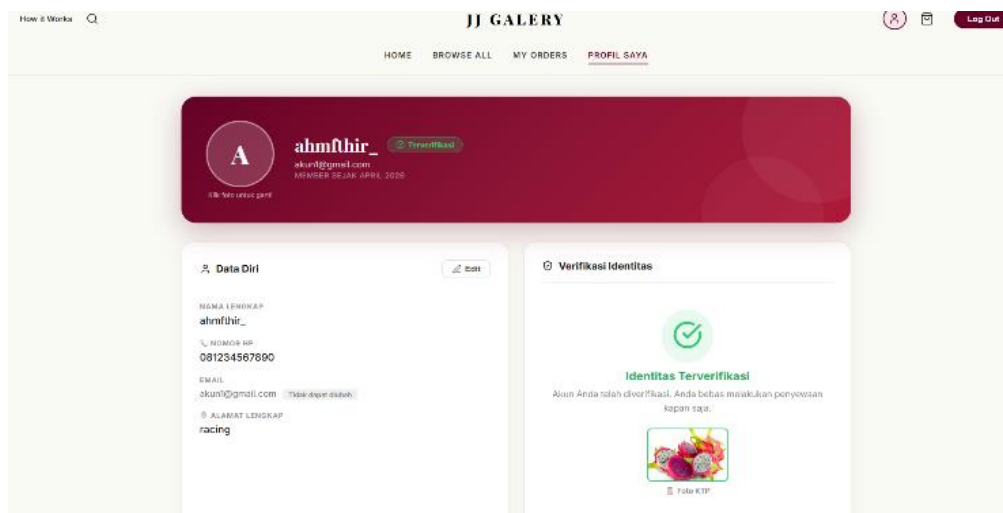
Gambar 8. Antarmuka Halaman Katalog Produk

Adapun antarmuka katalog digital (*Browse All*) ditunjukkan oleh Gambar 8. Melalui halaman ini, pelanggan dapat melihat etalase koleksi baju, lengkap dengan foto produk dan status ketersediaan secara *real-time* untuk membantu proses pemilihan baju.



Gambar 9. Antarmuka Status Pesanan Pelanggan

Gambar 9 menampilkan modul status pesanan yang berfungsi memberikan transparansi pelacakan penyewaan bagi pelanggan. Halaman *My Orders* ini memuat informasi dinamis mengenai status peminjaman saat ini, menampilkan indikator apakah baju masih dalam masa sewa aktif atau sudah habis, serta memberikan pemberitahuan otomatis mengenai tagihan denda keterlambatan apabila pelanggan belum mengembalikan baju melewati batas waktu sewa yang telah ditentukan.



Gambar 10. Antarmuka Halaman Halaman Profil Pelanggan

Terakhir, pusat pengelolaan akun pelanggan direpresentasikan pada Gambar 10. Antarmuka profil ini menyediakan fitur untuk memperbarui informasi personal dan melakukan verifikasi identitas yang disyaratkan oleh sistem JJ Galery.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi penyewaan berbasis website bernama JJ Galery untuk mengatasi tantangan operasional yang dihadapi oleh JJ Gallery usaha penyewaan Baju Bodo rumahan di Wajo. Sistem dikembangkan menggunakan metode Prototyping, menghasilkan rancangan yang telah disempurnakan secara iteratif dan sesuai dengan kebutuhan nyata kedua aktor, yaitu Pemilik dan Pelanggan.

Sistem ini menyediakan empat solusi utama terhadap permasalahan yang teridentifikasi: (1) sistem pembaruan stok secara real-time untuk menghilangkan ketidakakuratan informasi ketersediaan; (2) fitur pemesanan online untuk penempatan pesanan yang mandiri dan efisien; (3) katalog digital komprehensif yang menghilangkan kebutuhan pelanggan untuk datang langsung; dan (4) pencatatan transaksi digital untuk menggantikan sistem buku besar manual.

Prototipe interaktif yang dibangun menggunakan Figma telah dievaluasi melalui pengujian internal, memastikan bahwa alur pemesanan, tata letak katalog, dan fungsionalitas sistem secara keseluruhan telah sesuai dengan operasional penyewaan JJ Gallery. Pengembangan selanjutnya akan berfokus pada implementasi dan penulisan kode program secara penuh, dilanjutkan dengan pengujian penerimaan pengguna bersama pelanggan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, Dori Gusti Alex, Nanang Septian Ari, Muhamad Rehan Dartaya, Adinda Fiki Adheliya, and Muthiatul Muthmainnah. 2024. "Analisa Proses Bisnis Rumah Makan Cantika Untuk Mengetahui Laba Dan Rugi Menggunakan Model Enterprise Arsitektur." *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi* 2(3):105–10.
- Defriani, Meriska, Lintang Nuril Islami, and Teguh Iman Hermanto. 2022. "UI/UX Design of Ineffable Psychological Counseling Mobile Application Using Design Thinking Method." *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika* 6(3):962–73.
- Faiz, Muhammad, Ita Fitriati, and Ika Irawati. 2026. "PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI MATCHING CARD BERBASIS INTERACTY DAN LEARNINGAPPS UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK TUNAGRAHITA DI SLB BAITURAHMAN BIMA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(02):211–26.

- Haryanti, Tining. 2022. "Pengembangan Sistem Penyewaan Baju Berbasis Website Sistem Penyewaan Baju Berbasis Website." *Computing Insight: Journal of Computer Science* 4(2):25–29.
- Hasanah, Fitria Nur, and Rahmania Sri Untari. 2020. "Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak." *Umsida Press* 1–119.
- Jannah, Miftahul, Salma Wati, Nurfidari Nurfidari, and Afrizal Afrizal. 2024. "Media Promosi Wisata Labuan Bajo Berbasis Website." *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi* 2(1):36–41.
- Kurnia, Risna Sri Nanda Kurnia. 2024. "Sistem E-Commerce Penjualan Ikan." *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi* 2(1):19–28.
- Lasinrang, Akhmad Petta Lolo, and Sugiarti Sugiarti. 2025. "Perancangan Aplikasi Penyewaan Baju Bodo Berbasis Android." *LINIER: Literatur Informatika Dan Komputer* 2(2):203–13.
- Naqiyyah, Salsa Bila, and Herny Februariyanti. 2025. "IMPLEMENTASI WEBSITE PENYEWAAN BUSANA FORMAL DAN KOSTUM BERBASIS CODEIGNITER DENGAN METODE WATERFALL." *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi* 7(2):530–43.
- Prakosa, Dzaki Putra, Naufal Hanif Musyaffa, Ghani Ridho Rahmatullah, Aditya Ferrarin Dharma Bhayangkara, Devi Wulan Suci, and M. Rifqi Tsani. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Aset Berbasis Framework Laravel Pada Badan Layanan Umum Pktj Tegal." *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Robotika* 6(2):64–80.
- Qirani, Ayu Putri, Prita Dellia, Istighfarina Izzatul Laili, Selvira Pramesti Cahyani, Nabila Rizqiullah, and Ahmad Zahrial. 2024. "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA." *Jurnal Media Informatika* 5(2):189–95.
- Rajabi, Wildan, Aril Muhammad Ikhsan, Tuti Alawiyah, and Taufik Wibisono. 2025. "Implementasi Metode Prototype Dalam Sistem Informasi Penyewaan Kamar Kos Berbasis Web." *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)* 10(2).
- Ridwansyah, Ridwansyah, Dary Mochamad Rifqie, and Nuridayanti Nuridayanti. 2023. "Sistem Informasi Inventaris Toko Berbasis Web Untuk UMKM Penyewaan Kostum." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 5(3):289–95.
- Sahlan, Meilan, Nur Fitrianiingsih, Ita Fitriati, Nanang Diana, and Hardiansyah Hardiansyah. 2026. "Pengembangan Media Gamifikasi WordWall Dan QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6(2):557–69.
- Sidik, Fajar, and Ani Oktarini Sari. 2023. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat Tradisional Berbasis Website." *JIKA (Jurnal Informatika)* 7(3):321–28.
- Widjaja, Mario Indra, and Pratyaksa Ocsa Nugraha Saian. 2025. "Pengembangan Aplikasi Penyewaan Kostum Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel." *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 10(3):2459–72.