

# PENYEWAAN ONLINE UNTUK PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA

Lely Prananingrum<sup>1)</sup>, S.Tiwi Anggraini<sup>2)</sup>, Rina Noviana<sup>3)</sup>, Siti Saidah<sup>4)</sup>

<sup>1,3,4)</sup> Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma

<sup>2)</sup> Ekonomi, Universitas Gunadarma

email: lely\_p@staff.gunadarma.ac.id<sup>1)</sup>, s\_tiwi@staff.gunadarma.ac.id<sup>2)</sup>, rina\_n@staff.gunadarma.ac.id<sup>3)</sup>  
sitisaidah@staff.gunadarma.ac.id<sup>4)</sup>

## Abstrak

Salah satu upaya untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia khusus nya pakaian daerah adalah dengan mengadakan perayaan ataupun kontes pakaian, misalnya pada anak dalam suatu acara tertentu. Karena biasanya acara tersebut hanya diselenggarakan satu hari, maka dari itu sayang sekali jika harus membeli pakaian adat tersebut. Maka biasanya untuk memenuhi keinginan para anak nya para orangtua cuma menyewa pakaian yang diinginkan anaknya di tempat yang menyediakan penyewaan pakaian tradisional daerah Indonesia. Dengan menggunakan teknologi informasi melalui internet. Para orang tua dapat melakukan pemilihan pakaian yang mana pakaian yang diinginkan anaknya dengan cara di diskusikan terlebih dahulu di rumah sehingga tidak akan menghabiskan waktu untuk memilih mana pakaian yang akan dikenakan anaknya. Penyewaan pakaian tradisional Indonesia secara online adalah untuk membantu mempromosikan beberapa model pakaian daerah melalui media internet. Pada pembuatan website ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan Mysql sebagai database. Pada website ini terdapat halaman admin sehingga pengelola dapat memperbaharui jenis koleksi pakaian tradisionalnya dengan cepat dan menginformasikan ketersediaan jenis pakaian berdasarkan permintaan para orang tua.

**Kata kunci :** *pakaian tradisional daerah, informasi penyewaan, website dinamis*

## 1. Pendahuluan

Indonesia terdiri dari berbagai pulau dengan kebudayaan yang berbeda-beda. Ada beberapa kebudayaan milik Indonesia di klaim oleh negara lain. Maka dari itu diperlukannya pengenalan budaya Indonesia sejak dini kepada anak-anak.

Salah satu upaya untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia khusus nya pakaian daerah adalah dengan mengadakan perayaan ataupun kontes pakaian, misalnya pada anak dalam suatu acara tertentu. Karena biasanya acara tersebut hanya diselenggarakan satu hari, maka dari itu sayang sekali jika harus membeli pakaian adat tersebut. Maka biasanya untuk memenuhi keinginan para anak nya para orangtua cuma menyewa pakaian yang diinginkan anaknya di tempat yang menyediakan penyewaan pakaian daerah.

Pada tempat penyewaan pakaian daerah tersebut para orang tua dapat memilih dan mencoba pakaian daerah mana yang nantinya akan dikenakan anaknya untuk keperluan acara tertentu

Salon Yenny menyediakan penyewaan baju adat, namun saat ini salon tersebut belum memiliki website. Sehingga apabila masyarakat hendak menyewa diharuskan untuk mengunjungi salon tersebut. Tentu hal ini menjadi masalah jika jarak tempat tinggal konsumen jauh ataupun konsumen tersebut sibuk. Maka dari itu diperlukan suatu media yang dapat dijadikan sarana penyewaan baju adat. Dengan menggunakan teknologi informasi melalui internet. Para orang tua dapat melakukan pemilihan pakaian yang mana pakaian yang diinginkan anaknya dengan cara di diskusikan terlebih dahulu di rumah sehingga tidak akan menghabiskan waktu untuk memilih mana pakaian yang akan dikenakan anaknya

Pembuat website ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk masyarakat yang hendak menyewa baju adat pada salon yenny. Dan dengan adanya website ini bisa mempermudah para orang tua dalam melakukan penyewaan baju adat yang ada di salon ini baik dari rumah maupun dari kantor. Dan penyewaan dapat dilakukan melalui semua device seperti melalui laptop, komputer, hp atau pun tablet pc seperti ipad dan galaxy tab yang mana memiliki browser dan koneksi internet.

## 2. Tinjauan Pustaka

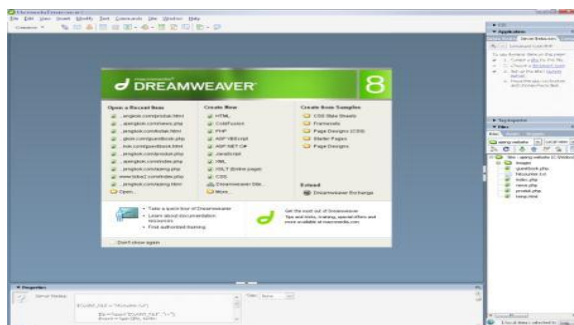
### 1. Website Dinamis

Web yang dinamis dan statis bisa dibedakan pada tampilannya. Jika kita melihat suatu isi halaman web yang hanya berhubungan dengan halaman web yang lain maka kita bisa menyebut web tersebut sifatnya statis. Karena user hanya bisa melihat isi dokumen pada halaman web dan jika diklik maka dokumen akan berpindah ke halaman web selanjutnya. Interaksi user dengan browser hanya sebatas melihat informasi tetapi tidak bisa mengolah informasi yang dihasilkan. Web statis biasanya hanya merupakan HTML yang diketik melalui teks editor yang disimpan dalam bentuk .html atau htm. Sedangkan web yang dinamis memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan menggunakan form sehingga kita bisa mengolah informasi yang ditampilkan [3].

## 2. Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia dreamweaver 8 adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat web sites dibantu dengan kombinasi tampilan visual tools, dikembangkan dengan banyak feature aplikasi dan didukung dengan code editing, didesign untuk bisa disesuaikan dengan setiap tingkatan kemampuan pemakai. Dreamweaver 8 dimasukkan banyak kemampuan baru untuk membantu membuat dan mengatur website, baik dari pemula sampai dengan tingkat lanjut. Aplikasi ini mendukung dengan sangat praktis dan dilengkapi dengan teknologi terbaru. [1]

Fungsi coding Dreamweaver tidak hanya mendukung coding HTML tetapi juga CSS (*Cascading Style Sheet*), Javascript, Coldfusion, ASP (*Active Server Pages*), JSP (*Java Server Pages*), dan Dreamweaver juga memungkinkan anda membangun *website* dengan *server* berbahasa CFML (*ColdFusion Markup Language*), ASP.net, ASP, JSP, dan PHP. Pada gambar 1 diperlihatkan bagaimana tampilan awal Dreamweaver 8.



Gambar 1. Tampilan awal Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 juga mempunyai kemampuan untuk mendukung pemrograman *server side* dan *client side*. *Server side* digunakan untuk memproses data yang berhubungan dengan server, misalnya pengolahan database. *Client side* merupakan bahasa pemrograman tambahan sekaligus sebagai pelengkap dari bahasa pemrograman lainnya.[4]

## 3. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, ia bersifat *free* (tidak perlu membayar untuk menggunakannya) pada berbagai platform (kecuali pada Windows, yang bersifat *shareware* atau perlu membayar setelah melakukan evaluasi dan memutuskan untuk digunakan untuk keperluan produksi) [2].

## 4. PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*. [3]

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, anda bisa menampilkan isi *database* ke halaman Web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), Cold Fusion, ataupun Perl. Saat ini PHP telah berkembang seiring dengan sambutan komunitas *open source* di Internet. PHP juga memenuhi kebutuhan akan bahasa *scripting server side* yang sederhana, kuat, dan memiliki konektivitas dengan beragam *database server*. Salah satu *database server* yang paling populer adalah MySQL.[5]

## 3. Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah ini, ada beberapa tahap dan metode yaitu :

### 1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi : studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan studi, analisis dan dokumentasi literature. Dan sumber lainnya yaitu catatan, jurnal, dan website di internet yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas.

### 2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan suatu program aplikasi atau perangkat lunak perlu digunakan metodologi sebagai pedoman perangkat lunak apa saja yang akan digunakan dan bagaimana menggunakan perangkat lunak-perangkat lunak terkait, pengkodeannya dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan ini.

### 3. Adapun metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode *Waterfall/Linear Sequential Model*. Metode ini memiliki beberapa tahap, yaitu :

1. System/ Information Engineering dan Modeling Pembentukan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem dan mengalokasikan suatu sub sistem ke dalam pembentukan perangkat
2. Analisa

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Tujuan analisis adalah agar menemukan kelemahan-kelemahan sistem yang digunakan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

### 3. Perancangan

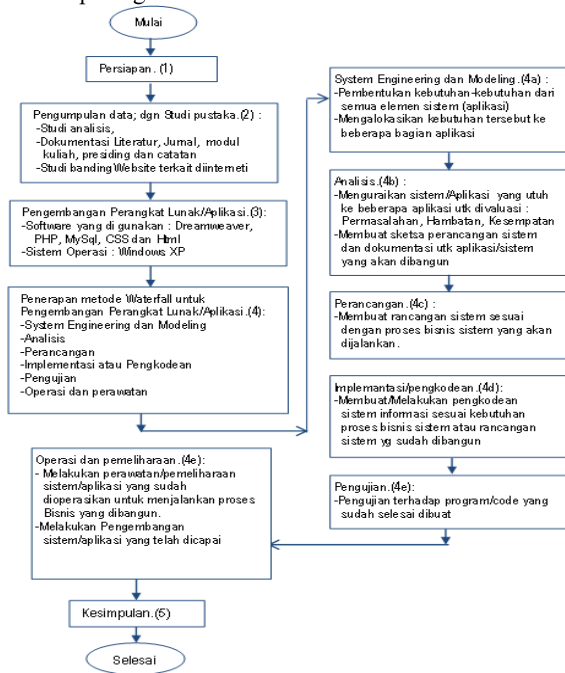
Tahap penerjemah dari keperluan atau data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah di mengerti oleh pemakai (user).

### 4. Implementasi

Proses penterjemahan data atau pemecahan masalah yang di rancang ke dalam bahasa pemrograman.

5. Pengujian  
 Setelah program selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pengujian terhadap program tersebut.
6. Operasi dan perawatan  
 Analisis sistem akan melakukan perawatan atau pemilihan dan pengembangan sistem yang telah dicapai.

Diagram alir langkah penelitian lengkap nya terlihat pada gambar 2 dibawah ini



Gambar 2. Diagram alir langkah penelitian

Untuk keperluan perancangan aplikasi dan hasil uji coba hasil perancangannya berikut ini uraian perangkat yang dipergunakan :

- a) Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang penulis gunakan sebagai berikut :  
 Prosesor Intel Celeron B815, Memori RAM 1 GB, Hardisk 250 GB, VGA Card, Monitor 14"
- b) Sedangkan software yang digunakan untuk menyelesaikan penulisan ini baik pembuatan situsnya ataupun dokumentasinya adalah sebagai berikut :  
 Sistem Operasi Microsoft Windows 7, Mozilla Firefox., Macromedia Dreamweaver 8. Adobe Photoshop CS5., Xampp.

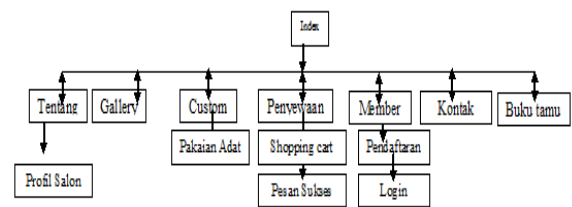
#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pada website yang akan dibuat bertujuan untuk membuat sarana pemasaran yang efektif tentang salon yenny. Dan akan terdiri dari beberapa halaman, diawali dengan halaman home sebagai pembuka. Kemudian

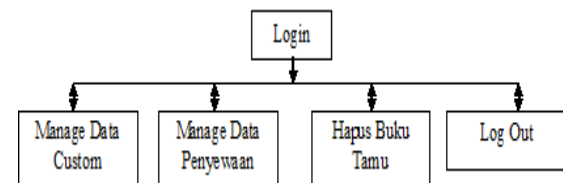
didalamnya akan terdapat halaman-halaman lainnya seperti profil salon, catalog custom hingga cara penyewaan. Sistem pembayaran pada salon yenny dilakukan saat baju adat diambil. Namun, bila terjadi kerusakan atau kehilangan pada barang sewaan bisa melakukan pembayaran biaya lebih pada saat pengembalian baju tersebut.

#### 1. Struktur Navigasi Website

Struktur navigasi salon yenny digunakan untuk menggambarkan secara garis besar halaman dari seluruh website dan menggambarkan bagaimana hubungan antara halaman-halaman tersebut. Website ini menggunakan struktur navigasi campuran yang merupakan gabungan antara struktur navigasi linier dan hierarki. Secara umum navigasi dari website ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu Pengunjung dan Administrator yang digambarkan pada gambar 3 dan gambar 4



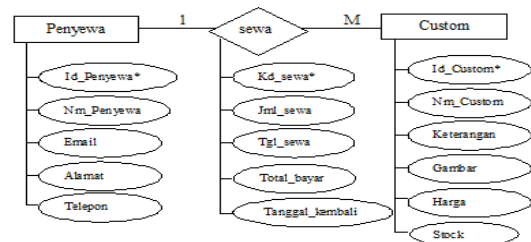
Gambar 3. Struktur navigasi pengunjung



Gambar 4 Struktur navigasi Admin

#### 2. Diagram ERD dan Database

Sebelum tabel-tabel yang di butuhkan dalam web ini dibuat, pada gambar 5 di bawah ini akan di jelaskan struktur rancangan database dengan menggunakan model Diagram Entity-Relationship (ERD).



Gambar 5 Diagram Entity-Relationship (ERD)

Berdasarkan ERD yang terbentuk maka terbentukkan tabel penyewa, tabel Customer, tabel sewa yang terlihat pada tabel 1, tabel 2 dan tabel 3 berikut:

Tabel 1 Tabel Penyewa

No.	Nama Field	Type	Size
1.	ID Penyewa*	Int	4
2.	Nm Penyewa	Varchar	30
3.	Alamat	Varchar	40
4.	Telpon	Varchar	15
5.	Email	Varchar	30

Tabel .2 Tabel Custom

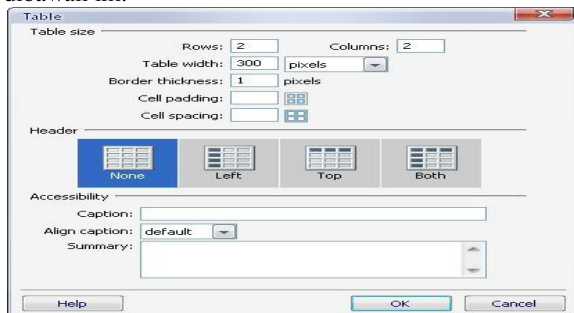
No	Nama Field	Type	Size
1.	Kd Custom*	Int	7
2.	Nm Custom	Varchar	30
3.	Harga	Varchar	10
4.	Keterangan	Text	-
5.	Gmbr Custom	Varchar	40
6.	Stock	Varchar	-

Tabel 3 Tabel Sewa

No.	Nama Field	Type	Size
1.	Kode Sewa*	Int	5
2.	Tanggal Sewa	Date	8
3.	Jumlah Sewa	Varchar	4
4.	ID Penyewa**	Varchar	20
5.	Kd Custom **	Varchar	4
6.	Tggal Kirim	Date	8
7.	Subtotal	Int	8

### 3. Pembuatan Halaman Home

Pembuatan halaman ini dimulai dengan memasukkan *table* untuk membuat *layout* seperti yang telah ditentukan di rancangan. Untuk memasukkan *table* cukup klik gambar *table* pada *toolbar* diatas. Atur ukuran *table* menjadi rows=2, colums=2, *table* width=300, border = 1. Seperti terlihat pada gambar 6 dibawah ini.

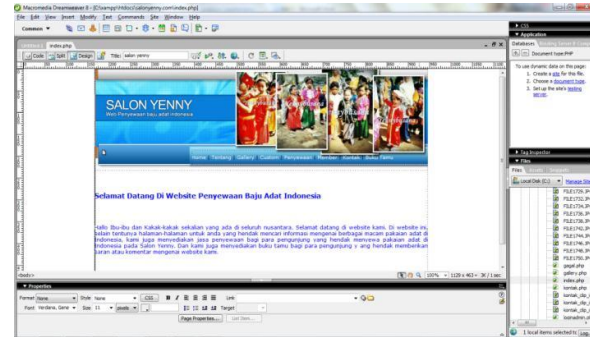


Gambar 6 Dialog Memasukkan Table

Kemudian masukkan gambar yang di pilih untuk dijadikan *banner* yang dibuat di photoshop. Cara memasukan gambar adalah dengan menekan insert → image. Lalu pilih nama file banner.jpg

Setelah membuat *table* dan memasukkan gambar, langkah selanjutnya adalah membuat *link* kehalaman lainnya yaitu link home, tentang, gallery, custom, penyewaan, member, kontak dan buku tamu. Membuat *link* cukup dengan mengisi dialog *link* dengan nama file yang dimaksud, contohnya jika kita ingin membuat *link* ke halaman kontak maka di dalam dialog *link* cukup diisi dengan kontak.php

Kemudian masukkan text untuk keterangan pada halaman home, untuk membuat text selamat datang ini dapat diketik langsung pada editor dreamweaver. Gambar 7 Berikut adalah tampilan dari halaman home.



Gambar 7 Halaman Home

### 4. Pembuatan Halaman Tentang

Pembuatan halaman ini juga tidak berbeda jauh dengan halaman sebelumnya, pada halaman ini terdiri dari text dan gambar. Dan untuk memasukkan gambar sudah dibahas diatas. Perbedaannya hanya pada text di dalamnya, di halaman ini terdiri dari text profil tentang salon yenny. Tampilan halaman tentang terlihat pada gambar 8 ini.



Gambar 8 Halaman Tentang

### 5. Pembuatan Halaman Gallery

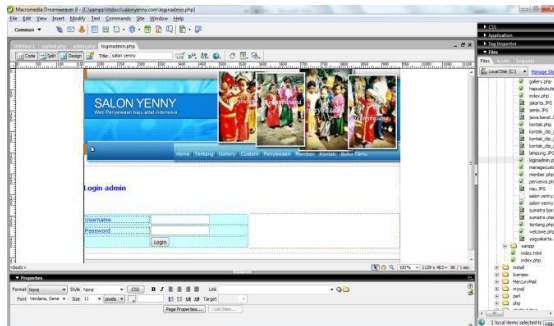
Pembuatan halaman gallery hanya terdiri dari gambar. Untuk memasukkan gambar, cukup dengan menekan insert lalu pilih image. Pilih gambar yang akan dimasukkan ke dalam web. Langkah ini bisa diulangi untuk memasukkan semua gambar ke dalam website. Hasil untuk halaman gallery terdapat pada gambar 9 ini.



Gambar 9 Halaman Gallery

## 6. Pembuatan Halaman Login Admin

Prinsip pembuatan halaman login hampir sama dengan halaman sebelumnya, yaitu dimulai dengan memasukkan table dan banner. kemudian masukkan komponen text area untuk menerima inputan username dan password. Hasil dari langkah dilihat pada gambar 10 ini.:



Gambar 10 Pembuatan Halaman Login Admin

## 7. Tahapan Mengupload Website

Setelah menyelesaikan halaman website keseluruhan, maka langkah selanjutnya adalah mengupload website tersebut ke dalam koneksi internet. Langkah pertama adalah membuka Mozilla Firefox, dengan cara ketik link → <http://www.idhostinger.com>, selanjutnya buat akun untuk mendaftarkan diri untuk membuat domain pada awal mengupload website. Pada gambar 11 berikut terlihat tampilan yang muncul untuk melakukan hosting.



Gambar 11 Tampilan Utama Halaman Hostinger

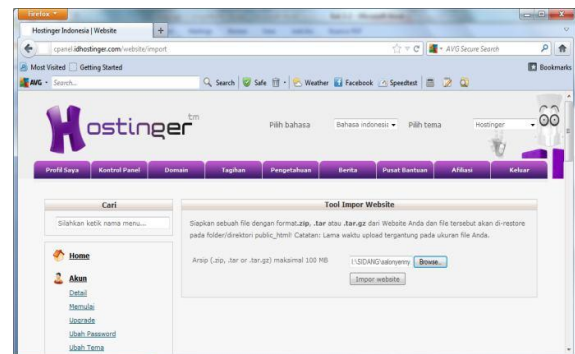
Sebelum mengupload website. Langkah pertama adalah mendaftarkan diri untuk membuat domain untuk website. Caranya dengan mengisi subdomain [www](http://www). → salonyenny, lalu tekan buat. Gambar 12 Tampilan Membuat Akun Hostinger



Gambar 12 Tampilan Membuat Akun Hostinger

## 8. Mengimport Website

Mengimport website ini dimulai dengan mengubah seluruh data salonyenny.com yang ada di dalam htcdocs menjadi .zip atau .rar untuk memudahkan import website ke dalam domain yang telah dibuat. Cara mengimport website adaah dengan menekan Kontrol Panel → beralih. Lalu pilih Import Website.. Tampilannya dapat terlihat pada gambar 13 ini.



Gambar 13 Mengimport Website

Setelah mengimport website, langkah selanjutnya adalah dengan mengecek website dengan menggunakan koneksi internet dengan Membuka Mozilla Firefox → <http://salonyenny.16mb.com>. Tampilan awal dari website salon yenny terlihat pada gambar 14 ini.



Gambar 14 Tampilan Website salon Yenny

## 5. Kesimpulan dan Saran

Dengan adanya situs ini telah membantu pihak salon yenny dalam memasarkan custom baju adatnya secara lebih luas lagi. Dan juga memberikan masyarakat kemudahan dalam penyewaan. Situs ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Dan juga dreamweaver sebagai editornya. Website ini juga memberikan kemudahan bagi para konsumen dalam melakukan penyewaan baju adat dengan menggunakan halaman shopping cart. Pada website ini masih menggunakan pembayaran secara offline, yaitu melalui pembayaran *Cash OnDelivery (COD)* ataupun melalui transfer bank. Penulis menyarankan untuk menerapkan pembayaran secara online dengan kartu kredit ataupun paypal. Di website ini juga tidak memasukkan multimedia berupa suara. Alangkah lebih baiknya penulis menyarankan jika pengunjung yang hendak membuka gambar custom baju adat, bisa di tambahkan suara lagu dari daerah yang sesuai dengan baju adat tersebut. Dan juga untuk mempermudah konsumen, akan lebih baik jika ditambahkan search engine dalam mencari custom baju adat yang diinginkan.

## Daftar Pustaka

- [1] Akbar, Ali 2011, *Panduan Praktis Desain Web Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8.0 Untuk Pemula*, CV. M2S Bandung, Semarang,.
- [2] Anhar, 2010, *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*, Penerbit MediaKita, Jakarta.
- [3] Nugroho, Bunafit, 2004, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP Dan MySQL*, Penerbit Gava Media, Yogyakarta,.
- [4] Sakur , Stendy B., 2007, *Aplikasi Web dengan XML Menggunakan Dreamweaver 8*, Penerbit Andi Publisher, Jakarta,
- [5] Sugianto, David, 2003 *Langkah Demi Langkah Membangun Website dengan PHP*. Penerbit Datakom Lintas Buana, Jakarta,

## Biodata Penulis

**Lely Prananingrum**, memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SKom), Program Studi Ilmu Komputer Universitas Gunadarma tahun 1997. Tahun 1999 memperoleh gelar Magister Sistem Informasi (MMSi) dari Program magister Sistem Informas Bisnis Universitas Gunadarma. Saat ini sebagai Staf Pengajar program Sarjana Ilmu Komputer Universitas Gunadarma.

**S.Tiwi Anggraini**, memperoleh gelar Sarjana Ekonomi IKIP Sanata Dharma Yogyakarta (SE), tahun 1984, Tahun 2001 memperoleh gelar Magister Perbankan (MM) dari Program magister manajemen Universitas Gunadarma. Saat ini sebagai Staf Pengajar program Sarjana Ekonomi Universitas Gunadarma.

**Rina Noviana**, memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SKom), Program Studi Ilmu Komputer Universitas Gunadarmatahan 1992. Tahun 1997 memperoleh gelar Magister Sistem Informasi (MMSi) dari Program magister Sistem Informasi Bisnis Universitas Gunadarma. Saat ini sebagai Staf Pengajar program Sarjana Ilmu Komputer Universitas Gunadarma.

**Siti Saidah** , memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SKom), Program Studi Ilmu Komputer Universitas Gunadarmatahan 1992. Tahun 1997 memperoleh gelar Magister Sistem Informasi (MMSi) dari Program magister Sistem Informasi Bisnis Universitas Gunadarma. Saat ini sebagai Staf Pengajar program Sarjana Ilmu Komputer Universitas Gunadarma.