



Manutech :

Jurnal Teknologi Manufaktur

Vol. 15, No. 02, (2023) p-ISSN : 2089-5550 e-ISSN : 2621-3397

---

## Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari dengan Menerapkan Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Metode SAW (Studi Kasus: Sanggar Seni Pesona Wangka)

Naja Ratu Bania<sup>1</sup>, M. Setya Pratama<sup>2</sup>, Yang Agita Rindri<sup>3\*</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Sungailiat  
\*email : yang.agita@polman-babel.ac.id

Received : 6 Juni 2023; Received in revised form : 12 Agustus 2023; Accepted : 20 September 2023

### Abstract

*Sanggar Pesona Wangka is a place for dance and music activities that have an important role in preserving Bangka Belitung culture. Sanggar Pesona Wangka also provides dance equipment rental. The process of renting dance equipment is still conducted conventionally so it takes longer. Another obstacle faced is the difficulty for tenants to obtain information regarding the availability of the dance equipment they need to rent. The conventional rent system is also considered inefficient because tenants must come to the studio to meet with the owner and directly select the dance equipment to be rented. This study aims to design and develop a website-based dance equipment rental system for Sanggar Pesona Wangka to facilitate the processing of the required data into accurate and easily accessible information for prospective tenants. The system implements a SAW (Simple Additive Weighting) method-based decision support system that can provide the best customer recommendations based on 2 criteria, namely the number of transactions and total transaction costs. Methods of data collection in this study using observation and interview methods. For system development using the prototype method with the programming language PHP and MySQL. System testing is implemented the black box testing and user acceptance testing methods. The test results show that the system runs 100% as expected. Meanwhile, from the results of user acceptance testing, it was obtained 92.6% percentage that conclude the system was feasible to use.*

**Keywords:** dance studio; SAW; SPK; transactions; website

### Abstrak

Sanggar Pesona Wangka merupakan suatu organisasi yang menjadi sarana atau tempat berkegiatan pada bidang tari maupun musik dan telah lama berperan penting dalam pelestarian budaya daerah Bangka Belitung. Sanggar ini juga melayani penyewaan perlengkapan tari. Proses penyewaan perlengkapan tari masih dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Kendala lain yang dihadapi adalah calon penyewa kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan perlengkapan tari yang ingin disewa. Sistem penyewaan yang masih konvensional juga dirasa tidak efisien karena calon penyewa harus datang ke sanggar untuk bertemu dengan pemilik dan memilih langsung perlengkapan tari yang akan disewa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu sistem penyewaan perlengkapan tari berbasis website untuk Sanggar Pesona Wangka agar memudahkan pengolahan data-data yang dibutuhkan menjadi informasi yang akurat dan mudah dijangkau oleh banyak orang. Selain itu, sistem penyewaan perlengkapan tari ini menerapkan sistem pendukung keputusan berbasis metode SAW (*Simple Additive Weighting*) yang dapat memberikan rekomendasi pelanggan terbaik berdasarkan 2 kriteria, yaitu banyak transaksi dan total biaya transaksi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Untuk pengembangan sistem menggunakan metode prototype dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black box testing* dan *user acceptance testing*. Hasil pengujian menunjukkan sistem 100% berjalan seperti yang diharapkan. Sedangkan, dari hasil pengujian *user acceptance testing* diperoleh 92,6% sangat baik bahwa sistem layak digunakan.

**Kata kunci:** sanggar tari; SAW; SPK; transaksi; website

## 1. PENDAHULUAN

Sanggar merupakan suatu sarana atau tempat untuk komunitas kelompok masyarakat dalam berkegiatan. Sanggar identik dengan kegiatan belajar yang dikelola secara profesional dalam bidang tertentu yang biasanya pada bidang seni tradisional [1]. Sanggar seni secara khusus berperan penting untuk pelestarian budaya daerah. Sanggar Pesona Wangka adalah salah satu sanggar yang menjadi sarana sekelompok orang untuk berkegiatan seni tari dan musik. Sanggar seni ini dikelola oleh 2 (dua) orang dan beralamat di Jl. Imam Bonjol Gang Krakatau, Parit Padang, Sungailiat, Kepulauan Bangka Belitung.

Selain melayani kegiatan pada bidang seni tari dan musik, sanggar ini juga melayani penyewaan perlengkapan tari bagi masyarakat yang membutuhkannya. Penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka masih dilakukan dengan cara konvensional. Proses ini dapat memakan waktu yang lama untuk menyiapkan proses penyewaan. Sistem penyewaan yang masih konvensional juga dirasa tidak efisien karena calon penyewa harus datang ke sanggar untuk bertemu dengan pemilik dan memilih langsung perlengkapan tari yang akan disewa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengembangkan sistem penyewaan perlengkapan tari berbasis website untuk kemajuan transaksi pada Sanggar Pesona Wangka agar pengolahan data dapat menjadi informasi yang akurat dan mudah dijangkau oleh penyewa tanpa harus datang secara langsung ke sanggar untuk melihat ketersediaan perlengkapan tari atau melakukan penyewaan. Sistem penyewaan ini memungkinkan pengelolaan penyewaan menjadi lebih optimal, memudahkan pemilik sanggar dalam mengolah data sanggar, memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi terkait penyewaan, memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan, serta melakukan transaksi tanpa harus datang ke tempat.

Sistem penyewaan seyogyanya tidak hanya membantu mengumpulkan, mengubah, dan memberikan informasi bagi suatu organisasi, tetapi juga mampu mengolah data-data yang tersedia menjadi rekomendasi yang dapat membimbing pemilik kepentingan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses bisnis organisasi. Dengan demikian, system penyewaan memiliki nilai lebih tidak hanya sebagai sebuah system informasi, tetapi juga sebagai Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pengambilan keputusan organisasi. Sistem Pendukung Keputusan yang dapat diterapkan pada system penyewaan, antara lain pada penentuan pelanggan terbaik yang memberikan kontribusi paling tinggi di antara semua pelanggan yang ada. Dengan mengetahui pelanggan terbaik, maka sanggar dapat menjaga dan meningkatkan layanan terhadap pelanggan tersebut sebagai upaya untuk membangun relasi dan mempertahankan loyalitas pelanggan terhadap organisasi.

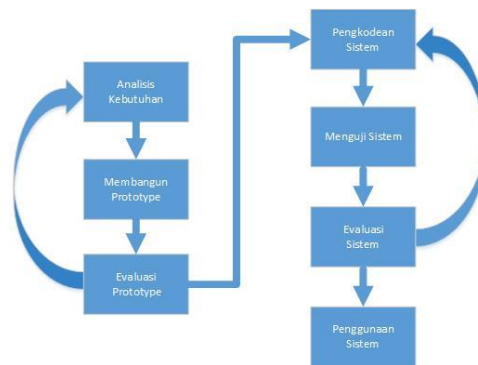
Kajian yang berkaitan dengan penyewaan busana tari telah dilakukan sebelumnya oleh T Ramadhan, yaitu mengenai perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web [2]. Sistem informasi yang dikembangkan oleh T. Ramadhan merupakan system yang mampu mengelola data penyewaan dan transaksi pada Sanggar Seni Lestari Budaya Cilacap. Akan tetapi, pada penelitian T. Ramadhan, system informasi penyewaan busana tari tidak menerapkan Sistem Pendukung Keputusan untuk menentukan pelanggan terbaik.

Beberapa jenis metode pada Sistem Pendukung Keputusan yang banyak digunakan adalah Simple Additive Weighting Method (SAW Method), Weighted Product Method (WP Method), Technique for Order by Similarity to Ideal Solution Method (TOPSIS Method), dan Analytic Hierarchy Process Method (AHP Method). Metode SAW lebih sederhana dan mudah digunakan dibandingkan dengan metode-metode yang lain. Pada penelitian yang dilakukan Indina [3] menyatakan bahwa metode SAW bagus digunakan untuk menentukan keputusan dalam menentukan pelanggan terbaik dengan 4 kriteria, yaitu total belanja, keaktifan belanja (perbulan), frekuensi complain, dan jarak tempuh pada Pizza Oei-Oei Medan yang diimplementasikan pada Visual Basic Studio. Penelitian yang menjadi bahan perbandingan berikutnya adalah penelitian pada Pemilihan Paket Wedding Organizer berbasis website dengan 6 kriteria, yaitu dekorasi, katering, busana dan rias pengantin, dokumentasi, jumlah tamu, dan harga paket, namun pada penelitian ini tidak terdapat fitur notifikasi WA [4]. Penelitian lain yang menggunakan metode SAW dilakukan oleh A. Hijriani, yakni untuk menentukan Rekomendasi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Bandar Lampung berbasis Sistem Informasi Geografis [5].

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan system penyewaan perlengkapan tari belum menerapkan Metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada system yang dikembangkan. Oleh karena itu, pada penelitian yang penulis lakukan tentang pengembangan sistem penyewaan perlengkapan tari ini menerapkan Sistem Pendukung Keputusan berbasis metode SAW untuk menentukan pelanggan terbaik pada Sanggar Pesona Wangka berdasarkan dua kriteria, yaitu 1) banyak transaksi yang dilakukan pelanggan; dan 2) total biaya transaksi yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

## 2. METODE PENELITIAN

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode prototype. Metode prototype merupakan suatu proses untuk membantu pengembangan perangkat lunak sistem dalam membentuk model atau versi awal tahapan perangkat lunak [6]. Metode ini dapat menghasilkan sebuah prototype untuk pengembangan sistem informasi yang akan dibuat. Proses pembuatan prototype dapat berhasil dilakukan dengan baik apabila pengembang dan pengguna satu pemahaman bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal sistem [7]. Adapun tahapan metode prototype dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Prototype

Gambar 1 menunjukkan tahapan-tahapan pada metode prototype yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- Analisis Kebutuhan  
Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan menganalisa kebutuhan secara garis besar apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi.
- Membangun Prototype  
Membuat desain cepat dari data yang telah dianalisa untuk sistem yang akan dibangun ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti pengguna.
- Evaluasi Prototype  
Sistem yang telah dibuat dalam bentuk prototype dibicarakan pada klien untuk di evaluasi. Jika klien tidak setuju maka proses akan berulang kembali ke analisis kebutuhan awal, jika klien setuju maka lanjut ke tahap berikutnya.
- Pengkodean Sistem  
Bentuk prototype dibuat dalam bahasa pemrograman.
- Menguji Sistem  
Sistem diuji dengan menggunakan *black box testing* dan *user acceptance testing*. Pengujian dengan *black box* ini untuk menguji fungsionalitas sistem, mengevaluasi keluaran sistem, tampilan sistem serta kesesuaian aliran proses. Pengujian ini tidak mengharuskan untuk melihat isi kode dari sistem [8]. Sedangkan UAT pengujian dengan kuisisioner yang bertujuan agar dapat membuktikan kepada pengguna bahwa sistem tersebut bekerja sesuai kebutuhan dan layak digunakan [9].
- Evaluasi Sistem  
Setelah diuji sistem akan dievaluasi kembali telah sesuai atau belum sesuai. Jika belum dapat mengulang lagi ke tahap pengkodean untuk dievaluasi kembali.

- Penggunaan Sistem

Jika sudah maka sistem telah selesai dibangun dan bisa diserahkan pada klien dan sistem sudah bisa digunakan.

Sistem pendukung keputusan diterapkan dalam sistem ini guna menentukan pelanggan terbaik pada Sanggar Pesona Wangka, dimana penulis menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang didasarkan pada nilai kriteria dan bobot preferensi yang telah ditentukan serta menyeleksi dari sejumlah alternatif yang ada untuk mendapatkan alternatif terbaik dengan proses perankingan membuat metode ini mempunyai kelebihan penilaian secara lebih tepat [4][5].

Pada metode SAW terdapat 2 (dua) atribut yaitu benefit dan cost. Metode ini pada tahap awal perlu dilakukan normalisasi matriks keputusan (x) ke skala yang akan dibandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

Adapun rumus normalisasi disajikan pada persamaan (1).

$$rij = \begin{cases} \frac{xij}{Max(xij)} \\ \frac{Min(xij)}{xij} \end{cases} \quad (1)$$

*Keterangan:*

*rij* : Rating kinerja ternormalisasi

*Maxij* : Nilai maksimum dari setiap baris dan kolom

*Minij* : Nilai minimum dari setiap baris dan kolom

*xij* : Baris dan kolom dari matriks

*Benefit* : Nilai terbesar merupakan nilai terbaik

*Cost* : Nilai terkecil merupakan nilai terbaik

Setelah dilakukan normalisasi matriks dengan menghitung nilai rating kinerja ternormalisasi (*rij*) dari alternatif *Ai* pada kriteria *Ci*, kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan perankingan dengan rumus nilai preferensi (*Vi*) pada persamaan (2).

$$Vi = \sum_{j=1}^n Wj rij \quad (2)$$

*Keterangan:*

*Vi* : Ranking untuk setiap alternatif

*Wj* : Bobot dari setiap kriteria

*rij* : Rating kinerja ternormalisasi

Perkalian elemen baris matriks yang sudah dinormalisasi (*r*) dengan bobot preferensi (*w*) kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan hasil akhir nilai preferensi (*Vi*). Pemberian bobot dari kriteria yang ada nilai akhirnya harus sama dengan 1 (satu) dan tidak lebih [10]. Dimana bobot dari setiap kriteria (*w*) ini penulis tetapkan berdasarkan wawancara dengan pemilik sanggar. Nilai *Vi* yang paling besar menyatakan bahwa alternatif tersebut yang terpilih.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perhitungan SAW

Dengan memberikan pembobotan pada tiap alternatif atau kriteria yang ada untuk memperoleh perankingan. Dilakukan proses normalisasi keputusan (x) agar dapat dipertimbangkan pada kriteria yang ada. Skor total didapat dari penjumlahan seluruh hasil perkalian rating dan bobot tiap atribut yang bertujuan untuk menentukan pelanggan terbaik di Sanggar Pesona Wangka.

## 1. Menentukan Kriteria

Pada penelitian ini terdapat 2 kriteria yang digunakan untuk memperoleh nilai keputusan menentukan pelanggan terbaik. Kriteria tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria

No.	Kriteria (Ci)	Keterangan	Atribut
1.	C1	Banyak Transaksi	Benefit
2.	C2	Total Transaksi	Benefit

Dari Tabel 1, C1 dan C2 sebagai atribut keuntungan diberikan data asli dari banyak transaksi dan total transaksi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik sanggar, maka bobot yang digunakan pada penelitian ini ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Bobot

Kriteria	Bobot
C1	0,4
C2	0,6

Dari Tabel 2, untuk kriteria C1 banyak transaksi bobot yang diberikan sebesar 0,4. Sedangkan kriteria C2 total transaksi diberikan 0,6 yang mana kriteria C2 ini lebih penting berdasarkan berapa total keseluruhan biaya transaksi yang diperoleh pelanggan. Dengan begitu total bobot adalah 1 (satu).

## 2. Menentukan Alternatif

Data customer menjadi alternatif pada penelitian ini:

Tabel 3. Alternatif

Alternatif	Kriteria	
	C1	C2
Jun	3	220.000
Oneng	4	90.000
Fifi	1	10.000
Desta Yuki	2	40.000

Menentukan matriks keputusan (x) dari alternatif sebagai berikut:

$$x = \begin{bmatrix} 3 & 220000 \\ 4 & 90000 \\ 1 & 10000 \\ 2 & 40000 \end{bmatrix}$$

Dengan menggunakan rumus persamaan (1) dilakukan normalisasi pada kedua kriteria sebagai berikut.

### Normalisasi C1:

$$R1 = 3 / (\max) \{3,4,1,2\} = 3/4 = 0,75$$

$$R2 = 4 / (\max) \{3,4,1,2\} = 4/4 = 1$$

$$R3 = 1 / (\max) \{3,4,1,2\} = 1/4 = 0,25$$

$$R4 = 2 / (\max) \{3,4,1,2\} = 2/4 = 0,5$$

### Normalisasi C2:

$$R1 = 220000 / (\max) \{220000,90000,10000,40000\} = 220000/220000 = 1$$

$$R2 = 90000 / (\max) \{220000,90000,10000,40000\} = 90000/220000 = 0,40$$

$$R3 = 10000 / (\max) \{220000,90000,10000,40000\} = 10000/220000 = 0,04$$

$$R4 = 40000 / (\max) \{220000,90000,10000,40000\} = 40000/220000 = 0,18$$

$$R = \begin{bmatrix} 0,75 & 1 \\ 1 & 0,40 \\ 0,25 & 0,04 \\ 0,5 & 0,18 \end{bmatrix}$$

Selanjutnya menentukan nilai perankingan dengan menggunakan rumus persamaan (2) yang sudah dijabarkan sebelumnya sebagai berikut.

$$W = [0,4 \ 0,6] = 1$$

$$V1 = (0,4*0,75)+(0,6*1) = 0,9$$

$$V2 = (0,4*1)+(0,6*0,40) = 0,64$$

$$V3 = (0,4*0,25)+(0,6*0,04) = 0,12$$

$$V4 = (0,4*0,5)+(0,6*0,18) = 0,30$$

Dari hasil perhitungan didapat bahwa V1 dengan nilai tertinggi atas nama Jun adalah yang terpilih sebagai pelanggan terbaik pada penyewaan perlengkapan tari di Sanggar Pesona Wangka.

### 3.2 Implementasi Antarmuka

Pada sub bab ini penulis menjelaskan sistem penyewaan perlengkapan tari memiliki 3 jenis user dengan hak akses yang berbeda.

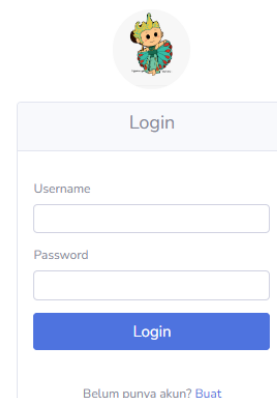
- Pemilik  
Pemilik memiliki hak akses untuk melihat data dan proses transaksi.
- Admin  
Admin memiliki hak akses untuk mengolah data perlengkapan tari yang ada di sanggar, mengolah data customer, mengolah data transaksi seperti menyetujui penyewaan dan pengembalian.
- Customer  
Customer atau pelanggan memiliki hak akses sebagai penyewa perlengkapan tari serta melakukan penyewaan dan pengembalian.

Halaman antarmuka yang penulis kembangkan antara lain pada gambar 2 sampai Gambar 8.



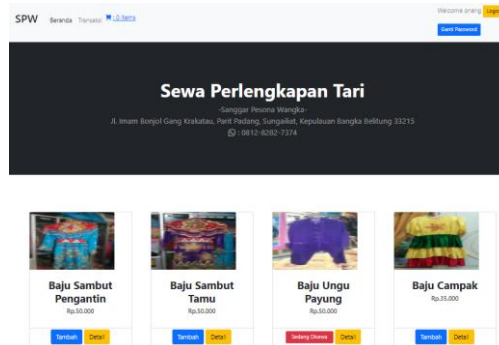
Gambar 2. Halaman Awal

Pada gambar 2 merupakan halaman tampilan awal sebelum pengguna melakukan login pada website Sistem Penyewaan Sanggar Pesona Wangka. Terdapat menu Register, Login, dan Detail untuk melihat ketersediaan.



Gambar 3. Halaman Login

Gambar 3 untuk halaman login yang digunakan pada tahap awal agar dapat mengakses halaman customer, admin, dan pemilik.



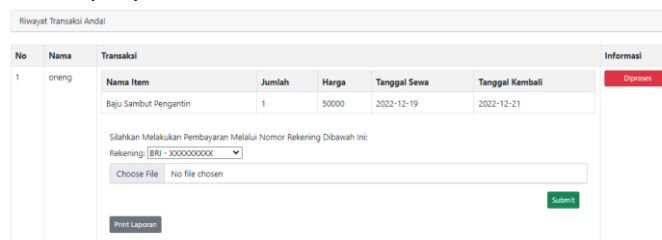
Gambar 4. Beranda Customer

Pada gambar 4 ialah halaman pengguna yang harus login sebagai customer terlebih dahulu. Terdapat fitur logout, ganti password, tambah, dan detail untuk melihat informasi produk.



Gambar 5. Halaman Keranjang



Gambar 5 merupakan halaman keranjang setelah customer memilih barang untuk disewa, customer dapat melanjutkan transaksi penyewaan disini.



Gambar 6. Halaman Transaksi

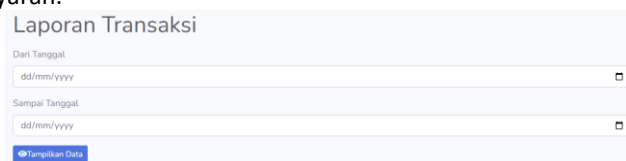
Pada Gambar 6 di halaman transaksi terdapat fitur untuk mengupload bukti pembayaran agar transaksi dapat diproses.

Data Transaksi

No.	Nama Customer	No Telepon	Tanggal Sewa	Tanggal Kembali	Aksi
1	jun	6282306974230	2022-12-15	2022-12-22	 

Gambar 7. Halaman Admin Data Transaksi

Gambar 7 menampilkan saat customer telah mengajukan barang yang ingin disewa kemudian data masuk ke halaman data transaksi pada admin. Admin dapat menyetujui penyewaan jika customer telah mengupload bukti pembayaran.



Gambar 8. Halaman Pemilik Laporan

Pada Gambar 8 halaman ini digunakan untuk melihat laporan keuntungan transaksi sesuai tanggal yang diinputkan oleh pemilik.

Pengujian sistem dilakukan menggunakan *black box testing* dan *user acceptance testing*.

- *Black box testing*

Pengujian sistem dengan menguji proses input serta output pada sistem. Data yang ditampilkan hanya spesifikasi fungsional dan didapat kesimpulan bahwa sistem yang telah diuji berjalan dengan baik 100%. Hasil pengujian *black box testing* Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari disajikan pada Tabel 4 – Tabel 6.

Tabel 4. Pengujian Halaman Pemilik

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Dashboard	Menampilkan kesimpulan data yang dibutuhkan	Berhasil
Data Barang	Menampilkan dan menghapus data barang	Berhasil
Data Pengguna	Menginput, update, dan delete data pengguna	Berhasil
Data Transaksi	Menampilkan data transaksi	Berhasil
Laporan	Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang diinput	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil

Tabel 5. Pengujian Halaman Admin

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Dashboard	Menampilkan kesimpulan data yang dibutuhkan	Berhasil
Data Barang	Menginput, update, dan delete data barang	Berhasil
Data Kategori	Menginput, update, dan delete data	
Data Pengguna	Menginput, update, dan delete data pengguna	Berhasil
Data Transaksi	Menampilkan data transaksi, menghapus, menyetujui penyewaan, dan pengembalian barang sewaan	Berhasil
Laporan	Menampilkan data laporan sesuai tanggal yang diinput	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil

Tabel 6. Pengujian Halaman Customer

Menu	Deskripsi	Hasil Pengujian
Login	Menginput username dan password	Berhasil
Beranda	Menampilkan data barang	Berhasil
Transaksi	Menginput data pembayaran, menampilkan data transaksi serta laporan	Berhasil
Keranjang	Menampilkan data barang, menginput data melakukan penyewaan	Berhasil
Ganti Password	Menginput password baru	Berhasil



- *User Acceptance Testing*

Pengujian ini dilakukan melalui kuisioner. Data yang diperoleh kemudian diolah agar dapat mengetahui hasil penilaian. Untuk menghitung presentase keberhasilan digunakan rumus pada persamaan (3).

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skenario berhasil}}{\text{Jumlah semua skenario}} \times 100\% \quad (3)$$

Berikut hasil presentase yang didapat dari rumus persamaan (3):

$$\frac{417}{450} \times 100$$

Presentase keberhasilan = 92,6%

Dari hasil pengujian UAT diperoleh kesimpulan dari 10 pertanyaan dengan 9 responden dengan total score 417 dan perhitungan presentase keberhasilan sebesar 92,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari di Sanggar Pesona Wangka masih baik dan layak untuk digunakan.

#### 4. SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari Berbasis Website yang sudah dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pengelolaan data secara efektif. Sistem ini dapat melakukan pengolahan data, penyewaan, pengembalian, dan menentukan pelanggan terbaik menggunakan metode SAW yang diterapkan. Dengan menggunakan metode SAW yang didasarkan pada 2 kriteria, yaitu 1) banyaknya transaksi; dan 2) total transaksi serta bobot preferensi yang telah ditentukan dari wawancara bersama pemilik sanggar mendapatkan alternatif terbaik dengan proses perangkaan penilaian secara lebih tepat. Hasil pengujian menggunakan *black box testing* didapat kesimpulan bahwa sistem yang telah diuji berjalan dengan baik 100%. Sedangkan untuk pengujian *user acceptance testing* dari 10 pertanyaan dengan 9 responden diperoleh total score 417 dan perhitungan presentase keberhasilan 92,6% sangat baik, sehingga Sistem Penyewaan Perlengkapan Tari di Sanggar Pesona Wangka ini layak untuk digunakan.

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar sistem ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan menjadikan sistem penyewaan berbasis android agar lebih memudahkan proses penyewaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. H. Abu, "Sanggar Seni Latimojong Sebagai Wadah Pembinaan Penari Tari Pa ' Jaga Lili di Kabupaten Luwu Latimojong," 2021.
- [2]. T. Ramadhan, "Naskah Publikasi Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Pemesanan Busana Tari Berbasis Web," Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro, 2020.
- [3]. F. Indina, I. Purnama, and S. Z. Harahap, "Analisa Metode SAW Dalam SPK Penentuan Pelanggan Terbaik," *JIKOMSI [Jurnal Ilmu Komput. dan Sist. Informasi]*, vol. 4, no. 2, pp. 7–14, 2021.
- [4]. R. Ristiana and Y. Jumaryadi, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Wedding Organizer Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting)," *J. SISFOKOM (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, pp. 25–30, 2021.
- [5]. A. Hijriani and P. P. Sari, "Sistem Rekomendasi Sekolah Menengah Atas Untuk Calon Siswa di Kota Bandar Lampung Menggunakan Metode SAW(Simple Additive Weighting) Berbasis Sistem Informasi Geografis," 2019.
- [6]. E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [7]. A. Kurniawan, M. Chabibi, and R. S. Dewi, "Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Desa Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Desa Leran," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 7, no. 1, p. 114, 2020, doi: 10.30865/jurikom.v7i1.1863.
- [8]. Y. A. Rindri and B. Rollastin, "Lecturer Performance Information Systems Based on IAPS 4.0," *Manutech J. Teknol. Manufaktur*, vol. 13, no. 02, pp. 81–89, 2021, doi:

10.33504/manutech.v13i02.178.

- [9]. F. F. Nursaid, A. H. Brata, and A. P. Kharisma, "Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype ( Studi Kasus : Toko Uda Fajri )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2020.
- [10]. P. M. Kusumantara, M. Kustyani, and T. Ayu, "Pendukung Keputusan Pemilihan Wedding Organizer Di," *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–24, 2019.