



SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN
KOSTUM BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE *PROTOTYPE* (STUDI KASUS:
GHANIART KOSTUM)**

PUTRINADIFFA WARDINASAHIRA

NPM 21082010185

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M. Kom.

Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN
KOSTUM BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE *PROTOTYPE* (STUDI KASUS:
GHANIART KOSTUM)**

PUTRINADIFFA WARDINASAHIRA

NPM 21082010185

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

“halaman ini sengaja dikosongkan”

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN KOSTUM BERBASIS *WEB* MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPE* (STUDI KASUS: GHANIART KOSTUM)

Oleh:
PUTRINADIFFA WARDINASAHIRA
NPM. 21082010185

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur pada tanggal 29 Agustus 2025

Menyetujui

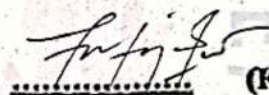
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 202203 2007


..... (Pembimbing I)

Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom.,
M.Kom.
NPT. 20119860522249


..... (Pembimbing II)

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267


..... (Ketua Penguji)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1008


..... (Anggota Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199303052024061002


..... (Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

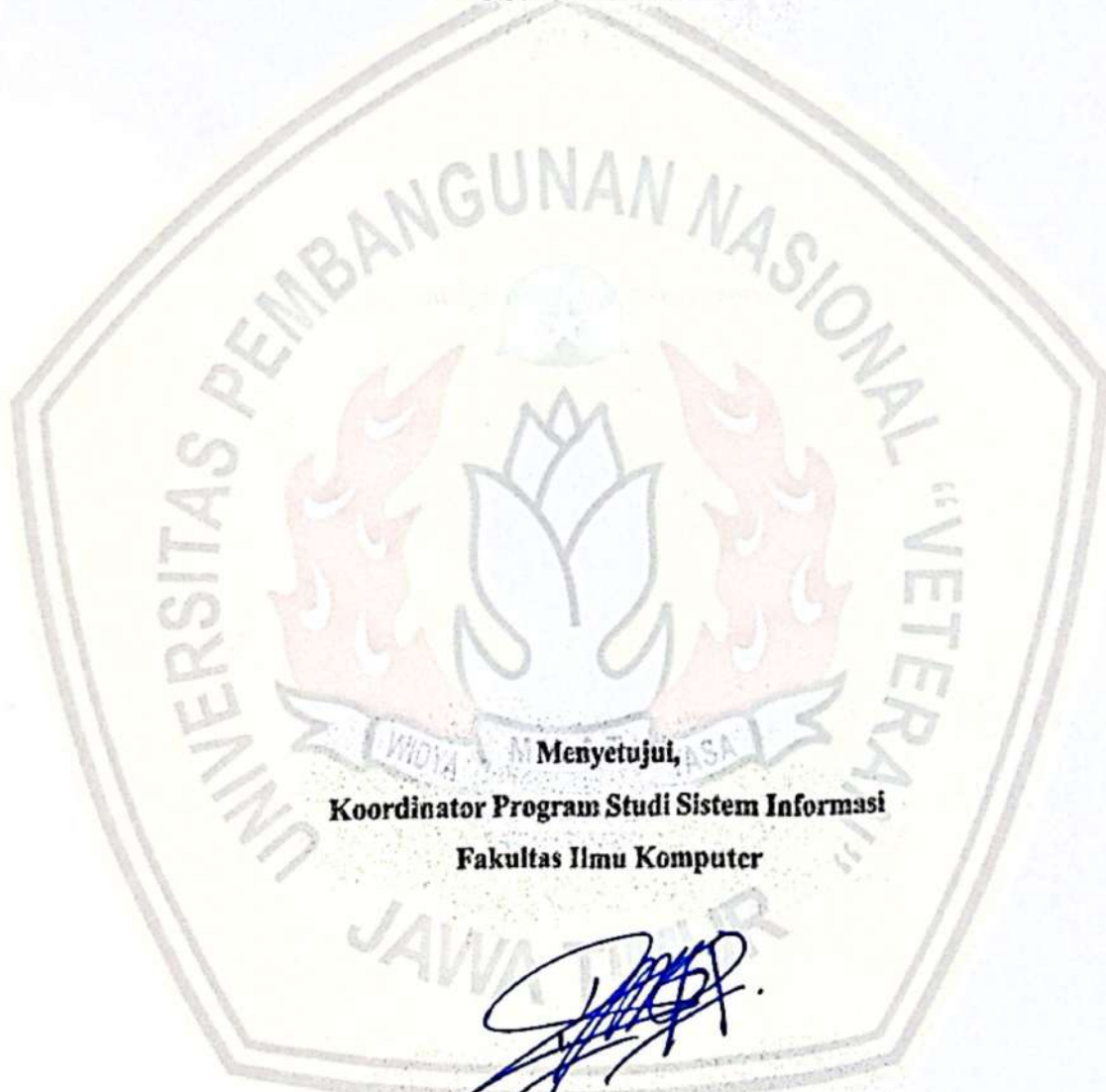
“halaman ini sengaja dikosongkan”

LEMBAR PERSETUJUAN
RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN KOSTUM BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE* (STUDI KASUS: GHANIART
KOSTUM)

Oleh:

PUTRINADIFFA WARDINASAHIRA

NPM. 21082010185



Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198511242021211003

“halaman ini sengaja dikosongkan”

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putrinadiffa Wardinasahira

NPM : 21082010185

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 29 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Putrinadiffa Wardinasahira
NPM. 21082010185

“halaman ini sengaja dikosongkan”

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Putrinadiffa Wardinasahira / 21082010185
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Kostum
Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype
(Studi Kasus: Ghaniart Kostum)
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

Kemajuan teknologi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk bisnis penyewaan kostum. Namun, Ghaniart Kostum masih mengandalkan proses manual untuk pencatatan stok, pemesanan, dan komunikasi dengan pelanggan sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis *website* pada proses penyewaan dan pemesanan pembuatan kostum Ghaniart Kostum guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Pengembangan sistem menggunakan Metode *Prototype* dengan pendekatan iteratif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik. Pemodelan sistem dilakukan dengan perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* dan diuji fungsinya dengan Black Box Testing. Penelitian ini menghasilkan prototipe sistem website dengan fitur-fitur meliputi: (1) Katalog dan Pemesanan Kostum online untuk pelanggan, (2) Manajemen Stok Kostum dan Pesanan untuk admin, (3) Fitur Pemesanan Pembuatan Kostum, (4) Integrasi Proses Pembayaran, (5) Halaman status pesanan untuk pelanggan, dan (6) Laporan keuangan untuk admin. Penerapan Metode Prototype terbukti efektif dengan melalui proses iterasi dan umpan balik yang berkelanjutan. Sistem informasi yang dibangun dapat mengotomasi proses utama sehingga meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, dan pengalaman pelanggan. Pengujian fungsionalitas menggunakan *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur berhasil berjalan, memastikan akurasi data dan kelancaran operasional.

Kata kunci : Sistem Informasi, Penyewaan Kostum, Prototype, Website.

“halaman ini sengaja dikosongkan”

ABSTRACT

Student Name / NPM : Putrinadiffa Wardinasahira / 21082010185
Thesis Title : Design and Development of a Web-Based Costume Rental Application Using the Prototype Method (Case Study: Ghaniart Kostum)
Advisor : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

Digital transformation has been fueled by technological developments in a number of industries, including the costume rental industry. The goal of this research is to create a website-based information system for Ghaniart Costume's costume rental and creation ordering procedures in order to increase productivity and service quality, as the company still uses manual procedures for stock recording, ordering, and customer communication. The system is developed iteratively using the Prototype Method. The owner was interviewed in order to gather data. Use case, activity, and sequence diagrams were created as part of the system modeling process, and Black Box testing was used to test the system's operation. A website system prototype was created as a result of this research, and it has the following features: (1) online costume catalog and ordering for customers; (2) stock management for costumes and orders for administrators; (3) a feature for ordering costumes; (4) integration of the payment process; (5) a page for customers to view the status of their orders; and (6) financial reports for administrators. Continuous iteration and feedback processes have demonstrated the effectiveness of the Prototype Method's use. By automating crucial procedures, the information system can enhance customer satisfaction, data accuracy, and operational efficiency. Black box testing for functionality testing revealed that every feature operated as intended, guaranteeing data accuracy and seamless operation.

Keywords : Information System, Costume Rental, Prototype, Website.

“halaman ini sengaja dikosongkan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas seluruh rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw., yang telah membawa kita ke jalan yang terang benderang. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah Swt. dan Nabi Muhammad saw.
2. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Mama, yang selalu berjuang, berdoa, dan mendukung untuk keberhasilan penulis, serta adik penulis yang senantiasa memberikan semangat dan doa.
3. Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M. Kom. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
7. C Julian yang senantiasa menemani, mendampingi, serta memberikan dukungan kepada penulis sejak awal perkuliahan.
8. Vita, Farah, dan Echa selaku sahabat penulis yang telah memberikan semangat dan doa.
9. Nasywa selaku sahabat penulis yang selalu mendampingi penulis.

10. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan kebermanfaatan tugas akhir ini di kemudian hari. Akhir kata, penulis meminta maaf atas segala kekurangan yang ada dalam tugas akhir ini. Terima kasih.

Surabaya, 29 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1 Profil Ghaniart.....	17
2.2.2 Penyewaan.....	18
2.2.3 <i>Website</i>	18
2.2.4 <i>Prototyping</i>	18
2.2.5 <i>Laravel</i>	20
2.2.6 UML.....	20

2.2.7	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.2.8	<i>Activity Diagram</i>	21
2.2.9	<i>Sequence Diagram</i>	21
2.2.10	<i>Class Diagram</i>	22
2.2.11	<i>CDM (Conceptual Data Model)</i>	22
2.2.12	<i>PDM (Physical Data Model)</i>	23
2.2.13	<i>Wireframe</i>	23
2.2.14	<i>Black Box Testing</i>	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		25
3.1	Metode Penelitian	25
3.2	Studi Literatur.....	25
3.3	<i>Communication</i>	25
3.3.1	Wawancara.....	26
3.3.2	Identifikasi Masalah	26
3.4	<i>Quick Plan & Modelling Quick Design</i>	26
3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	26
3.4.2	<i>Activity Diagram</i>	27
3.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	27
3.4.4	<i>Wireframe</i>	27
3.4.5	<i>Class Diagram</i>	27
3.4.6	<i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	27
3.4.7	<i>Physical Data Model (PDM)</i>	28
3.5	<i>Construction of Prototype</i>	28
3.6	<i>Deploymen Delivery & Feedback</i>	28
3.6.1	<i>Black Box Testing</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29

4.1	Metode <i>Prototyping</i>	29
4.1.1	<i>Prototyping</i> Iterasi 1	29
4.1.2	<i>Prototyping</i> Iterasi 2	48
4.1.3	<i>Prototyping</i> Iterasi 3	110
4.2	Pembahasan.....	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		137
5.1	Kesimpulan	137
5.2	Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....		139
<i>Lampiran 1. Alur Proses Bisnis Saat Ini dan Usulan</i>		<i>143</i>
<i>Lampiran 2. Hasil Wawancara Iterasi 1</i>		<i>145</i>
<i>Lampiran 3. GUI Storyboard Iterasi 1</i>		<i>146</i>
<i>Lampiran 4. Activity Diagram Iterasi 1.....</i>		<i>151</i>
<i>Lampiran 5. Sequence Diagram Iterasi 1</i>		<i>157</i>
<i>Lampiran 6. Hasil Wawancara Iterasi 2</i>		<i>163</i>
<i>Lampiran 7. GUI Storyboard Iterasi 2</i>		<i>164</i>
<i>Lampiran 8. Activity Diagram Iterasi 2.....</i>		<i>170</i>
<i>Lampiran 9. Sequence Diagram Iterasi 2</i>		<i>177</i>
<i>Lampiran 10. Hasil Wawancara Iterasi 3</i>		<i>184</i>
<i>Lampiran 11. GUI Storyboard Iterasi 3</i>		<i>185</i>
<i>Lampiran 12. Activity Diagram Iterasi 3.....</i>		<i>189</i>
<i>Lampiran 13. Sequence Diagram Iterasi 3</i>		<i>192</i>
<i>Lampiran 14. Surat Persetujuan Mitra Penelitian</i>		<i>195</i>
<i>Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Testing.....</i>		<i>196</i>

“halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 4. 1 Permasalahan dan Solusi Usulan Berdasarkan Wawancara	30
Tabel 4. 2 <i>Usecase Diagram</i> Iterasi 1	34
Tabel 4. 3 <i>Delivery and Feedback</i> Iterasi 1.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Iterasi 2	48
Tabel 4. 5 <i>Usecase Diagram</i> Iterasi 2	53
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Black Box Dashboard</i> Admin.....	96
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Black Box</i> Pembuatan Kostum	97
Tabel 4. 8 Pengujian <i>Black Box</i> Edit Profil.....	97
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Black Box</i> Menunggu Konfirmasi	98
Tabel 4. 10 Pengujian <i>Black Box</i> Belum Dibayar	99
Tabel 4. 11 Pengujian <i>Black Box</i> Dikemas Penyewa	99
Tabel 4. 12 Pengujian <i>Black Box</i> Pesanan Siap	100
Tabel 4. 13 Pengujian <i>Black Box</i> Riwayat Pesanan Penyewa.....	101
Tabel 4. 14 Pengujian <i>Black Box</i> Manajemen Kostum	101
Tabel 4. 15 Pengujian <i>Black Box</i> Kelola Pesanan Sewa	102
Tabel 4. 16 Pengujian <i>Black Box</i> Dikemas Pesanan Sewa.....	103
Tabel 4. 17 Pengujian <i>Black Box</i> Total Sewa.....	104
Tabel 4. 18 Pengujian <i>Black Box</i> Belum Kembali Admin	104
Tabel 4. 19 Pengujian <i>Black Box</i> Riwayat Pesanan Sewa	105
Tabel 4. 20 Pengujian <i>Black Box</i> Kelola Pesanan Pembuatan Kostum	105
Tabel 4. 21 Pengujian <i>Black Box</i> Menunggu Konfirmasi Admin	106
Tabel 4. 22 Pengujian <i>Black Box</i> Dikemas Pesanan Pembuatan Kostum.....	107
Tabel 4. 23 Pengujian <i>Black Box</i> Dikemas Pesanan Pembuatan Kostum.....	107
Tabel 4. 24 Pengujian <i>Black Box</i> Riwayat Pesanan Pembuatan Kostum.....	108
Tabel 4. 25 Pengujian <i>Black Box</i> Laporan Keuangan	108
Tabel 4. 26 Pengujian <i>Black Box</i> Laporan Keuangan	109
Tabel 4. 27 <i>Delivery and Feedback</i>	109
Tabel 4. 28 Hasil Wawancara Iterasi 3	110
Tabel 4. 29 <i>Usecase Diagram</i> Iterasi 3	113

Tabel 4. 30 Pengujian <i>Black Box</i> Keranjang	130
Tabel 4. 31 Pengujian <i>Black Box</i> Pesanan Ditolak	131
Tabel 4. 32 Pengujian <i>Black Box</i> Kostum Belum Kembali Penyewa	132
Tabel 4. 33 Pengujian <i>Black Box</i> Ulasan Penyewa	132
Tabel 4. 34 Pengujian <i>Black Box</i> Ulasan Admin	133
Tabel 4. 35 Pengujian <i>Black Box</i> Lupa <i>Password</i>	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Toko Ghaniart.....	17
Gambar 2. 2 Metode <i>Prototype</i> [16]	19
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian	25
Gambar 4. 1 <i>Usecase</i> Diagram Iterasi 1	33
Gambar 4. 2 <i>Class Diagram</i> Iterasi 1.....	40
Gambar 4. 3 <i>Prototype</i> Mendaftar Akun Calon Penyewa.....	41
Gambar 4. 4 <i>Prototype Login</i>	42
Gambar 4. 5 <i>Prototype</i> Katalog.....	42
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Kategori	43
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Penyewaan Kostum	43
Gambar 4. 8 <i>Prototype FAQ</i>	44
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Tentang Kami.....	44
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> Hubungi Kami	45
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Manajemen Kategori	45
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Manajemen Kostum.....	46
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Kelola Sewa.....	46
Gambar 4. 14 <i>Usecase Diagram</i> Iterasi 2	52
Gambar 4. 15 <i>Class Diagram</i> Iterasi 2.....	62
Gambar 4. 16 CDM Iterasi 2.....	63
Gambar 4. 17 PDM Iterasi 2	63
Gambar 4. 18 <i>Prototype Dashboard</i> Admin	64
Gambar 4. 19 <i>Source Code View Dashboard</i> Admin.....	65
Gambar 4. 20 <i>Source Code Controller Dashboard</i> Admin.....	65
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Edit Profil	66
Gambar 4. 22 <i>Source Code View</i> Edit Profil.....	66
Gambar 4. 23 <i>Source Code Controller</i> Edit Profile	67
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Pembuatan Kostum.....	67
Gambar 4. 25 <i>Source Code View</i> Pembuatan Kostum	68
Gambar 4. 26 <i>Source Code Controller</i> Pembuatan Kostum	68
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> Menunggu Konfirmasi Penyewa	69

Gambar 4. 28 <i>Source Code View</i> Menunggu Konfirmasi Penyewa	69
Gambar 4. 29 <i>Source Code Controller</i> Menunggu Konfirmasi Penyewa	70
Gambar 4. 30 <i>Prototype</i> Belum Dibayar	70
Gambar 4. 31 <i>Source Code View</i> Belum Dibayar.....	71
Gambar 4. 32 <i>Source Code Controller</i> Belum Dibayar.....	71
Gambar 4. 33 <i>Prototype</i> Dikemas Penyewa	72
Gambar 4. 34 <i>Source Code View</i> Dikemas Penyewa	72
Gambar 4. 35 <i>Source Code Controller</i> Dikemas Penyewa	73
Gambar 4. 36 <i>Prototype</i> Pesanan Siap	73
Gambar 4. 37 <i>Source Code View</i> Pesanan Siap	74
Gambar 4. 38 <i>Source Code Controller</i> Pesanan Siap	74
Gambar 4. 39 <i>Prototype</i> Riwayat Pesanan Penyewa.....	75
Gambar 4. 40 <i>Source Code View</i> Riwayat Pesanan Penyewa	75
Gambar 4. 41 <i>Source Code Controller</i> Riwayat Pesanan Penyewa	76
Gambar 4. 42 <i>Prototype</i> Pesanan Dibatalkan	76
Gambar 4. 43 <i>Source Code View</i> Pesanan Dibatalkan.....	77
Gambar 4. 44 <i>Source Code Controller</i> Pesanan Dibatalkan	77
Gambar 4. 45 <i>Prototype</i> Kelola Pembuatan Kostum.....	78
Gambar 4. 46 <i>Source Code View</i> Kelola Pembuatan Kostum	78
Gambar 4. 47 <i>Source Code Controller</i> Kelola Pembuatan Kostum	79
Gambar 4. 48 <i>Prototype</i> Menunggu Konfirmasi Admin	79
Gambar 4. 49 <i>Prototype</i> Menunggu Konfirmasi Admin (2).....	80
Gambar 4. 50 <i>Source Code View</i> Menunggu Konfirmasi Admin.....	80
Gambar 4. 51 <i>Source Code Controller</i> Menunggu Konfirmasi Admin.....	80
Gambar 4. 52 <i>Prototype</i> Menunggu Pembayaran.....	81
Gambar 4. 53 <i>Prototype</i> Menunggu Pembayaran (2).....	81
Gambar 4. 54 <i>Source Code View</i> Menunggu Pembayaran	82
Gambar 4. 55 <i>Source Code Controller</i> Menunggu Pembayaran	82
Gambar 4. 56 <i>Prototype</i> Dikemas Pembuatan Kostum	83
Gambar 4. 57 <i>Prototype</i> Dikemas Pembuatan Kostum (2)	83
Gambar 4. 58 <i>Source Code View</i> Dikemas Pembuatan Kostum.....	83
Gambar 4. 59 <i>Source Code Controller</i> Dikemas Pembuatan Kostum	84

Gambar 4. 60 <i>Prototype</i> Riwayat Pesanan Pembuatan Kostum	84
Gambar 4. 61 <i>Source Code View</i> Riwayat Pesanan Pembuatan Kostum.....	85
Gambar 4. 62 <i>Source Code Controller</i> Riwayat Pesanan Pembuatan Kostum.....	85
Gambar 4. 63 <i>Prototype</i> Kelola Pesanan Sewa.....	86
Gambar 4. 64 <i>Source Code View</i> Kelola Sewa	86
Gambar 4. 65 <i>Source Code Controller</i> Kelola Pesanan Sewa	87
Gambar 4. 66 <i>Prototype</i> Dikemas Pesanan Sewa	87
Gambar 4. 67 <i>Prototype</i> Dikemas Pesanan Sewa (2).....	87
Gambar 4. 68 <i>Source Code View</i> Dikemas Pesanan Sewa.....	88
Gambar 4. 69 <i>Source Code Controller</i> Dikemas Pesanan Sewa.....	88
Gambar 4. 70 <i>Prototype</i> Total Sewa	89
Gambar 4. 71 <i>Prototype</i> Total Sewa (2).....	89
Gambar 4. 72 <i>Source Code View</i> Total Sewa	89
Gambar 4. 73 <i>Source Code Controller</i> Total Sewa.....	90
Gambar 4. 74 <i>Prototype</i> Belum Kembali.....	90
Gambar 4. 75 <i>Prototype</i> Belum Kembali (2).....	91
Gambar 4. 76 <i>Source Code View</i> Belum Kembali	91
Gambar 4. 77 <i>Source Code Controller</i> Belum Kembali	92
Gambar 4. 78 <i>Prototype</i> Riwayat Pesanan Sewa	92
Gambar 4. 79 <i>Source Code View</i> Riwayat Pesanan	92
Gambar 4. 80 <i>Source Code Controller</i> Riwayat Pesanan Sewa.....	93
Gambar 4. 81 <i>Prototype</i> Laporan Keuangan.....	93
Gambar 4. 82 <i>Source Code View</i> Laporan Keuangan	94
Gambar 4. 83 <i>Source Code Controller</i> Laporan Keuangan	94
Gambar 4. 84 <i>Prototype</i> Member	95
Gambar 4. 85 <i>Source Code View</i> Member	95
Gambar 4. 86 <i>Source Code Controller</i> Member	96
Gambar 4. 87 <i>Usecase Diagram</i> Iterasi 3	113
Gambar 4. 88 <i>Class Diagram</i> Iterasi 3.....	119
Gambar 4. 89 CDM Iterasi 3.....	120
Gambar 4. 90 PDM Iterasi 3	120
Gambar 4. 91 <i>Prototype</i> Keranjang.....	121

Gambar 4. 92 <i>Source Code View Keranjang</i>	122
Gambar 4. 93 <i>Source Code Controller Keranjang</i>	122
Gambar 4. 94 <i>Prototype Pesanan Ditolak</i>	123
Gambar 4. 95 <i>Source Code View Pesanan Ditolak</i>	123
Gambar 4. 96 <i>Source Code Controller Pesanan Ditolak</i>	123
Gambar 4. 97 <i>Prototype Belum Kembali</i>	124
Gambar 4. 98 <i>Source Code View Belum Kembali</i>	124
Gambar 4. 99 <i>Source Code Controller Belum Kembali</i>	125
Gambar 4. 100 <i>Prototype Ulasan Penyewa</i>	125
Gambar 4. 101 <i>Source Code View Ulasan</i>	126
Gambar 4. 102 <i>Source Code Controller Ulasan Penyewa</i>	126
Gambar 4. 103 <i>Prototype Ulasan Admin</i>	127
Gambar 4. 104 <i>Source Code View Ulasan Admin</i>	127
Gambar 4. 105 <i>Source Code Controller Ulasan Admin</i>	128
Gambar 4. 106 <i>Prototype Lupa Password</i>	128
Gambar 4. 107 <i>Prototype Lupa Password (2)</i>	129
Gambar 4. 108 <i>Source Code View Lupa Password</i>	129
Gambar 4. 109 <i>Source Code Controller Lupa Password</i>	130