

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN WEDDING ORGANIZER ONLINE

Fitri Ayu¹, Nel Fitri²

^{1,2}Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau, Jl. HR. Soebrantas No.77 Panam
Fitriayu@amikmahaputra.ac.id, Fitrinel1802@gmail.com

Abstrak

Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, tidak punya cukup waktu dan tenaga untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan, maka membutuhkan jasa untuk melakukan segala aktifitas persiapan dan pelaksanaan pernikahan tersebut. Ditangan wedding organizer ini pemangku hajat tidak perlu kesulitan untuk mempersiapkan segala kebutuhan acara pernikahan, jasa ini memberikan informasi dan layanan mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan acara pernikahan, mulai dari berbagai macam paket pernikahan, tata rias, busana, koordinasi dekorasi dan hiburan. Pembuatan sistem pemesanan wedding organizer online dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL bertujuan untuk membangun sistem pemesanan wedding online, yang diharapkan dapat mendukung dan memudahkan pemesanan dan promosi wedding organizer. Hasilnya adalah sistem informasi wedding organizer berbasis Web yang dapat memberikan informasi wedding organizer, pemesanan secara online serta menjadi media promosi bagi pemilik wedding organizer.

Kata Kunci : Wedding organizer, PHP, MYSQL

Abstract

Wedding organizer is a kind of service which helps people in preparing and organising wedding ceremony, particularly for those who have not enough experience, time and resource to organise this event. Wedding organiser will help people to prepare all the needs, give the information and advices related to this party, such as make up artist, fashion and designer, decoration, and entertainment. Wedding organizer online application which has PHP language program and database MySQL is designed to build online wedding ordering system. This system is aimed to support and to make it easier to order as well as to promote wedding organizer. The result of this project is web based wedding organizer information system which provides information about the wedding organizer and online ordering system. Furthermore, this system can be used as means of promotion.

Keywords : Wedding organizer, PHP, MYSQL

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut ditandai dengan adanya pengolahan dalam bidang pekerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara *offline* kini telah dikelola menggunakan teknologi modern. Baik itu berupa mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi. Pengguna media internet mempunyai pengaruh besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media internet informasi dapat diakses

dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan. Begitu juga dengan jasa *wedding organizer*.

Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, tidak punya cukup waktu dan tenaga untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan, maka membutuhkan jasa untuk melakukan segala aktifitas dan penyedia fasilitas dengan menggunakan jasa WO (*Wedding Organizer*). Di tangan *wedding organizer* ini pemangku hajat tidak perlu kesulitan dalam persiapan pernikahan. Jasa ini memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan acara pernikahan mulai dari berbagai macam paket pernikahan, tata rias, busana, koordinasi dekorasi dan hiburan.

Pemesanan paket pernikahan di *Wedding Organizer* masih dilakukan dengan cara *offline*, yang mana pelanggan jasa *Wedding Organizer* harus datang ke kantor langsung untuk melakukan pemesanan paket. Promosi *Wedding Organizer* masih dilakukan secara langsung dan penyebaran informasi terkait dengan paket-paket yang ditawarkan oleh *Wedding Organizer* masih dilakukan melalui brosur, *by phone* dan *via email* dimana sistem tersebut masih kurang efektif bagi para pelanggan dan berdampak rendahnya peminat jasa *Wedding Organizer*.

Tidak semua media publikasi seperti diatas mampu mengefektifkan penyebaran informasi kepada semua orang. Dengan adanya internet, kini semua orang cenderung mencari informasi melalui media online. Peneliti membangun suatu sistem aplikasi pemesanan *wedding organizer* berbasis *website* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama ada koneksi internet. Bertujuan untuk mempermudah masyarakat mendapat informasi mengenai *Wedding Organizer* dan, dapat memesan langsung melalui *website* dan tidak harus datang ke tempat pemesanan *Wedding Organizer* tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yaitu, bagaimana cara dalam penyewaan *Wedding Organizer* bisa terdata dengan baik?, dan bagaimana sistem informasi dapat mempermudah dalam melakukan pemesanan *Wedding Organizer*?

Beberapa hal yang menjadi tujuan dari penulis untuk melakukan penelitian ini yaitu : Merancang suatu sistem dimana masyarakat dapat melakukan pemesanan *Wedding Organizer* secara *online* dimanapun dan kapanpun. Memberi *alternative solution* untuk memperbaiki permasalahan pemesanan *Wedding Organizer* daerah Panam secara *online* agar lebih efektif dan efisien dengan dukungan teknologi.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah: Menambah dan memperluas wawasan, khususnya dalam ruang lingkup sistem pemesanan *Wedding Organizer* secara *online*. Menciptakan kenyamanan dan kepuasan konsumen atas pelayanan yang dilakukan. Sebagai salah satu wujud terbentuknya pendidikan nyata (dalam bentuk praktek) yang diberikan kepada mahasiswa.

2. Landasan Teori

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat majerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Sutabri, 2016:40)

Karakteristik Sistem

Menurut Sutabri (2016) dalam buku Sistem Informasi Manajemen :

‘Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran’.

Adapun karakteristik yang dimaksud :

Komponen sistem (*components*), batasan sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*enviromtent*), penghubung sistem (*interface*), masukan sistem (*input*), keluaran sistem (*output*),pengolah sistem (*proses*), sasaran sistem (*objective*). Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

System Devolopment Life Cycle (SDLC)

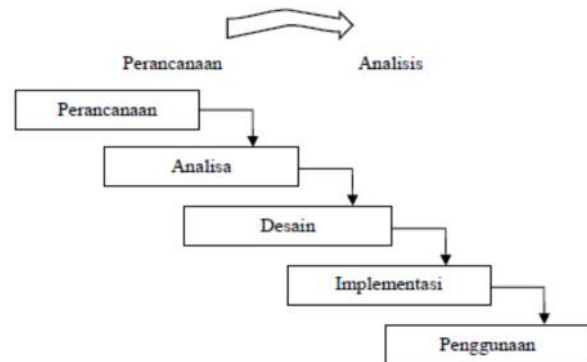
Menurut Sutabri (2016) System Development Life Cycle (SDLC) :

‘Sebuah siklus hidup pengembangan sistem yang terdiri dari beberapa tahapan –tahapan penting dalam membangun perangkat lunak sistem yang dilihat dari segi pengembangannya’.an

Terdapat 4 metodologi penting dalam pengembangan sistem berbasis SDLC, yaitu :

Waterfall, prototyping, rapid application development (RAD) dan agile software development

Siklus hidup sistem terlihat pada gambar 1.



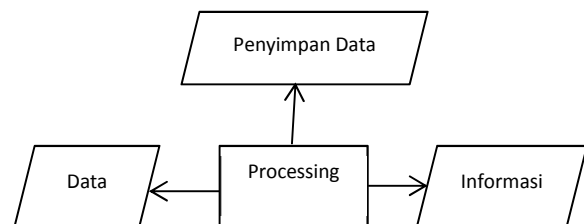
Gambar 1. Siklus hidup sistem informasi

B. Konsep Dasar Data

Data menurut Longkutoy dalam buku Pengenalan Komputer yang tertera di dalam buku Sutabri (2016), yang berjudul Sistem Informasi Manajemen :

“yaitu suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf atau simboll yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi”

Pemrosesan data terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pemrosesan Data

Menurut Sutabri (2016) dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

‘Data merupakan bahan mentah untuk di olah, yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Dengan kata lain, data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik buruknya, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai’.

C. Konsep Dasar Informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

‘Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya’.

Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan, maka informasi menjadi tidak diperlukan.

Jenis dan Nilai Informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen ada beberapa jenis informasi yaitu : informasi yang tepat waktu, informasi yang relevan, informasi yang bernilai, informasi yang luas dan lengkap dan informasi yang dapat dipercaya

Nilai informasi ditentukan oleh 2 (dua) hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaat lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat persis ditafsir keuntungannya dengan suatu nilai uang, tetapi dapat ditafsir nilai efektivitasnya.

Definisi Sistem informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Manajemen: *‘Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan’.*

D. Perancangan Sistem

Dalam jurnal **Rahmad dan Setiady (2014)**:

‘Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi. Perancangan sistem untuk pengembangan sistem informasi biasanya memerlukan jangka waktu yang lebih lama daripada pemecahan masalah pada umumnya memperlihatkan aliran data utama pada sistem’.

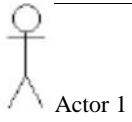



Alat Bantu Perancangan Sistem

Menurut **Sulianta (2017)** dalam buku Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi: *“Unified Modeling language (UML) merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek”.* UML memiliki banyak diagram diantaranya :

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi pada objek yang dilakukan. Tabel 1 menunjukkan simbol yang digunakan untuk membuat *Use Case Diagram* ini antara lain:




Tabel 1. Use Case Diagram

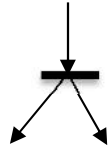
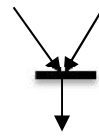
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Merupakan Penggunaan dari sistem. Penamaan aktor menggunakan kata benda.
	Use Case	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Penamaan use case dengan kata kerja.
-End1 –End2 * ————	Asosiasi	Hubungan antara aktor dengan use case
	Include	Hubungan antara use case dengan use case, include menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
	Extends	Hubungan antara use case dengan use case, extends menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

b. Activity Diagram

Menurut **Hendini, (2016)** “Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.” Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity Diagram* terlihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Simbol-simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	End Point, akhir aktivitas
	Activities, menggambar kan suatu

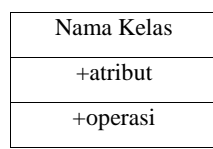

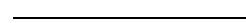
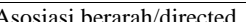
	proses/kegiatan bisnis
	<i>Fork</i> /percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

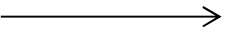
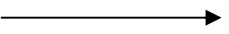
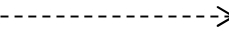
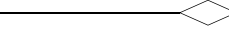
Sumber : Hendini, A. 2016

c. Class Diagram

Menurut **Sulianta, (2017:218)** Diagram Kelas dibuat setelah Diagram Use Case dibuat terlebih dahulu. Pada pembuatan diagram ini harus menjelaskan hubungan apa saja yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu aplikasi. Kelas adalah rancangan dari suatu objek. Kelas dibagi menjadi tiga bagian, yakni nama kelas, atribut kelas, serta operasi kelas (*methods*).

Tabel 3. Simbol-simbol Class Diagram

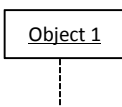

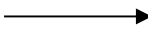
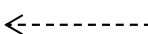
Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka/Interface 	Sama dengan kondep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu

	digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/ <i>depedency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
Agresiasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.

d. Sequence Diagram

Menurut **Sulianta, (2017:221)** dalam buku teknik perancangan arsitektur sistem informasi menyebutkan bahwa :*“Diagram Sequence adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek. Isi dari Diagram Sequence harus sama dengan use case dan diagram kelas. Satu Use Case tunggal akan digambarkan satu Diagram Sequence nya.”*

Tabel 4. Simbol-simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masa hidup dari objek
Message 1 	Pesan	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.
Message 2 	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

Sumber : Feri Sulianta, Arsitektur Sistem Informasi, 2017

E. Basisdata

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

‘Database adalah suatu kumpulan data terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (controlled redundancy)’.

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen: “Model data merupakan suatu cara untuk menjelaskan bagaimana pemakai dapat melihat data secara logis. Pemakai tidak perlu memperhatikan bagaimana data disimpan dalam media penyimpanan secara fisik”.

Beberapa model *Database* diantaranya :

- Object based* data model merupakan himpunan data dan prosedur atau relasi yang menjelaskan hubungan logis antar data dalam suatu *database* berdasarkan objek datanya.
- Record Based* data model. Model ini berdasarkan pada *record* untuk menjelaskan kepada *user* tentang hubungan logis antardata dalam *database*.
- Physical Based data model* digunakan untuk menjelaskan kepada pemakai bagaimana data dalam *database* disimpan.

Langkah-langkah Perancangan Database

Langkah-langkah yang dilakukan untuk perancangan basis data menurut **Sutanta (2011)** dalam jurnal **Yulherniwati (2013)**:

- Menentukan kebutuhan *file* basis data untuk sistem baru, hal ini ditunjukkan oleh *data store* pada diagram aliran data (DAD) sistem.

2. Menentukan parameter *file* basis data. Parameter *file* basis data meliputi tipe *file*, nama atribut, tipe dan ukuran, serta kunci relasi.
3. Normalisasi *file* basisdata. Langkah ini dimaksudkan untuk pengujian pada setiap *file*.

F. Sekilas Mengenai Objek Penelitian

Wedding Organizer Ibu Ita Pekanbaru merupakan suatu bentuk usaha yang bergerak dibidang penyedia jasa pernikahan yang didirikan pada tahun 2000, terletak di Jl.Rambutan Pekanbaru Riau. Awal usahanya dengan membuka pangkas rambut dan menerima pesanan jasa pernikahan. Pada tahun 2008 usahanya sudah lengkap dan memiliki beragam jasa pernikahan yang terbagi menjadi beberapa paket, beliau juga sudah menjalin kerja sama dengan fotografer dan organ. Hingga kini, rata-rata usahanya sudah mendapat 5 (lima) pesanan pernikahan dalam satu bulan.

Pengertian *Wedding Organizer*

Dalam jurnal **Yunita,I. Dan Sukma,I. (2016)** “*Wedding Organizer* adalah suatu jasa (khusus yang membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai jadwal yang telah ditetapkan”.

G. Internet

Jika menilik sejarahnya. Internet dan jaringan komputer adalah hasil evolusi dari APARNET, sebuah proyek riset tingkat tinggi yang dimiliki oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. DARPA mensponsori perkembangan jaringan yang menggunakan Internet Protokol (IP), TCP (*Tranmission Control Protocol*), dan

Tidak lama kemudian APARNET dipecah menjadi dua yaitu “MILNET” untuk keperluan militer dan “APARNET” untuk keperluan non militer. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan DARPA

Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet.

Pada tahun 1982 istilah Internet pertama kali digunakan, dan TCP/IP diadopsi sebagai protocol universal untuk jaringan tersebut. Pada tahun 1986 diperkenalkan nama sistem domain, yang sekarang dikenal DNS (*Domain Name System*).

Pengertian Internet

Menurut **Hidayatullah dan Kawistara (2015)** “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer seluruh dunia, dengan internet sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda”.

Pengertian *Web Server*

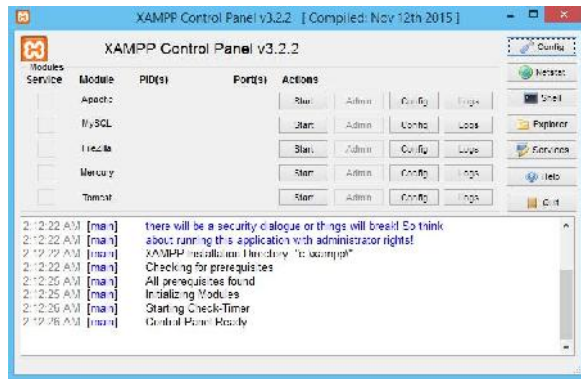
Menurut **MADCOMS (2016)** “*Web server* adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan *HTTP* dari komputer klien, yang dikenal dengan nama *web browser* dan melayani mereka dengan menyediakan respon *HTTP* berupa konten data”.

Ada beberapa jenis *software* untuk membangun *web server* local atau *localhost* yang *support* sistem operasi windows diantaranya adalah Wampserver, Appserv, XAMPP, PHP Triad atau Vertigo.

H. XAMPP

Menurut **MADCOMS (2016)** “Xampp adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Filezilla*, dan lain.”

Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL* dan *PhpMyAdmin*, tampilan Xampp terlihat pada gambar 3.

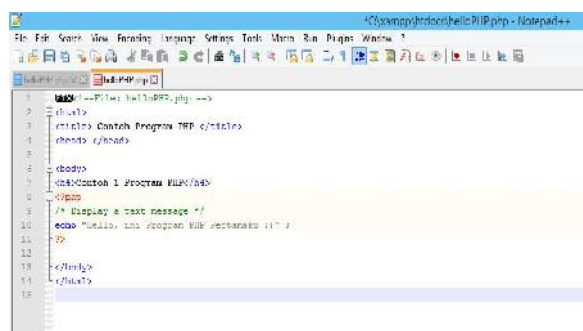


Gambar 3. Xampp

I. Sekilas Tentang PHP (Hypertext Preprocessor) dan Databse MySQL

Menurut MADCOMS (2016) “*PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis*”.

PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *Open Source*. PHP dirilis dalam lisensi *PHP license*. Untuk membuat program PHP kita diharuskan untuk menginstal *web server* terlebih dahulu, contoh program PHP terlihat pada gambar.4 berikut.



Gambar 4. Script Hello PHP

Komponen Dasar PHP

1. Sintak dasar PHP

Ada beberapa aturan sintaks yang harus dipenuhi ketika membuat *file* program PHP.

a. *PHP opening dan closing tag*

b. PHP mendukung komentar seperti pada bahasa ‘C’, ‘C++’, dan *Unix shell-style*. (*Perl style*)

2. Konstanta dalam PHP

Suatu konstanta dapat kita definisikan dengan menggunakan fungsi *define ()* yang merupakan salah satu fitur *function* dari PHP.

3. Aritmatika dalam PHP

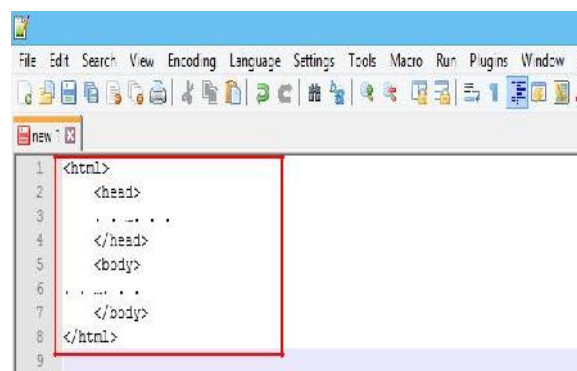
Untuk mempermudah menggunakan *operand* dan operator pada PHP, diberikan tabel mengenai operator seperti terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Operator dasar aritmatika

Tingkat	Operator	Nama Operasi	Contoh
1	+	Positif	+3
2	-	Negatif	-3
3	+	Tambah	3+3
4	-	Kurang	3-3
5	*	Kali	3*3
6	/	Bagi	3/3
7	%	Modulo	5%5

Pengenalan HTML

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015) “*Hypertext Merkup Languange (HTML) adalah bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web*”. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu: Mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya, membuat tabel dalam halaman *web*. , mempublikasikan halam *web* secara *online*, membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*. Dokumen HTML terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tag HTML

3. Metode Penelitian

Merupakan proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Adapun metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian Lapangan

Dalam hal ini dilakukan beberapa cara yaitu:

a. Quesioner

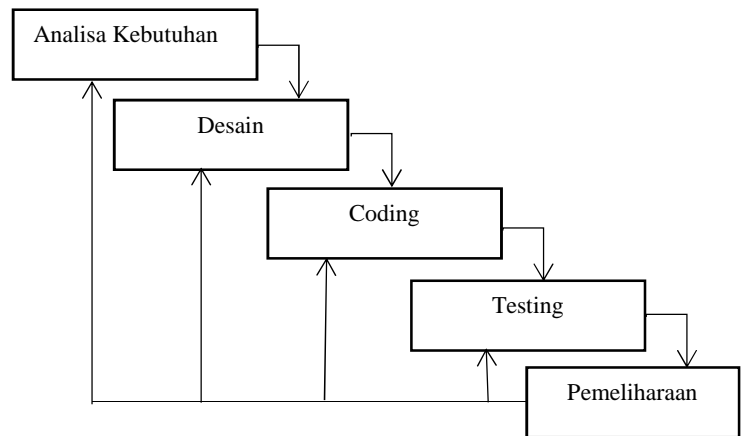
Memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis kepada pelanggan tentang apa saja kebutuhan dan layanan yang mereka harapkan dari wedding organizer.

b. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian yaitu wedding organizer dengan tujuan agar dapat melihat aktivitas layanan dan proses pemesanan paket pernikahan yang disediakan wedding organizer kepada pelanggan.

2. Perancangan

Tahap perancangan sistem merupakan kelanjutan dari analisis kebutuhan sistem sehingga data yang akan dibuat dapat disusun dengan mudah, dan tepat pada sasaran yang telah ditetapkan sebelum mendesain suatu aplikasi. Dalam perancangan sistem informasi ini diterapkan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC). *System Development Life Cycle* merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak. Pengembangan Sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan dapat memakan waktu untuk menyelesaikannya. Tahapan dalam pengembangan sistem dinamakan *System Development Life Cycle* karena pada setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi dan perawatan. (Hermawan, 2015)



Gambar 6. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Keterangan:

1. Analisa kebutuhan sistem

Pada tahap ini merupakan tahap analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan sistem yang diperlukan untuk mempermudah proses perancangan dan pengembangan sistem tersebut. Tahap ini mencakup analisis proses bisnis yang sedang berjalan, analisis masalah, sistem usulan, dan analisis kebutuhan fungsional.

2. Desain

Tahap ini merupakan proses perancangan tampilan sistem yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap analisa.

3. Coding (Pengkodean)

Merupakan tahap perwujudan sistem yang berasal dari integrasi antara desain sistem yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan desain basisdata menggunakan DBMS MySQL.

4. Testing (Pengujian Sistem)

Merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibangun, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan serta kekurangan sistem tersebut. Hasil dari tahap ini dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan dan penambahan pada sistem yang telah dibangun.

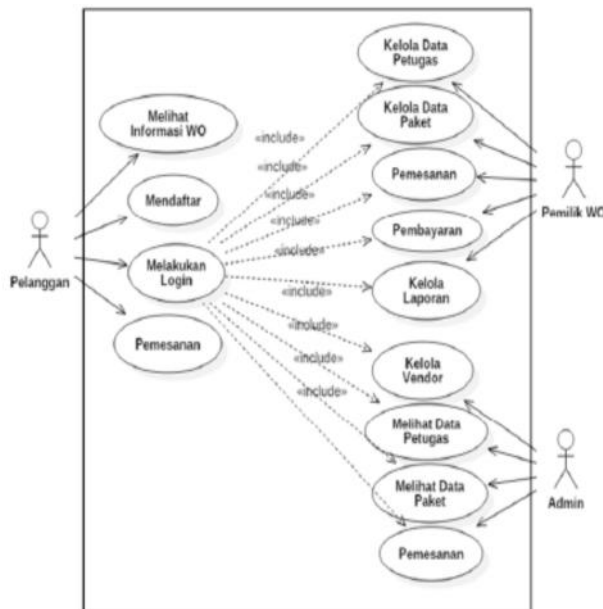
5. Pemeliharaan Sistem

Merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sistem (perangkat lunak), dimana sistem yang telah dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan dan penambahan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Hasil

a. Use Case Diagram

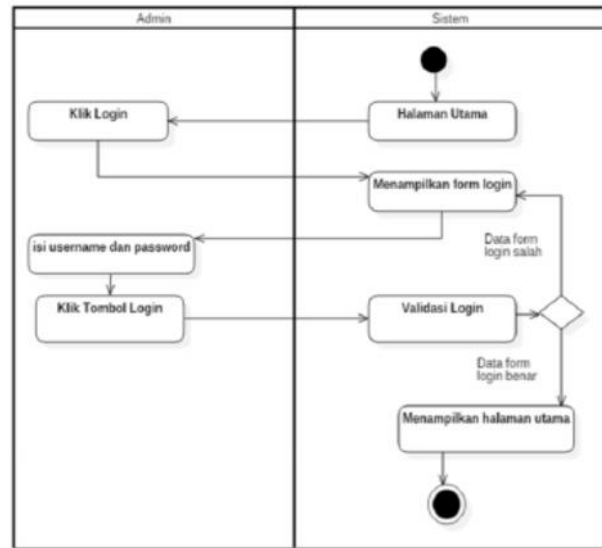
Di bawah ini (gambar 7) merupakan *use case* usulan untuk sistem informasi pemesanan pada *wedding organizer* pekanbaru



Gambar 7. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

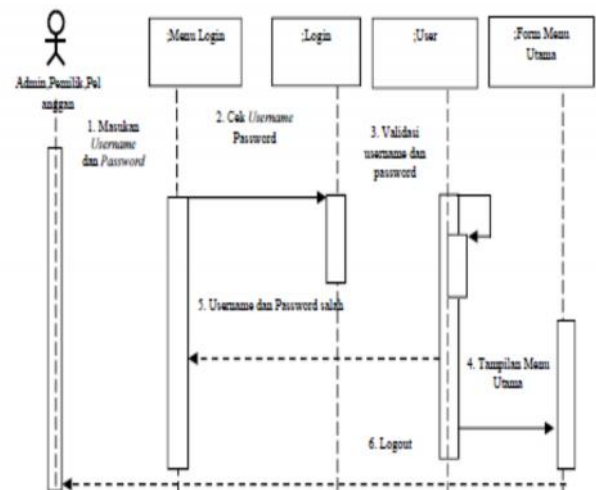
Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan adalah aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, tetapi aktivitas yang dapat dilakukan system, seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Activity Diagram

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek dari *system* yang ada, seperti gambar 9.



Gambar 9. Sequence Diagram login

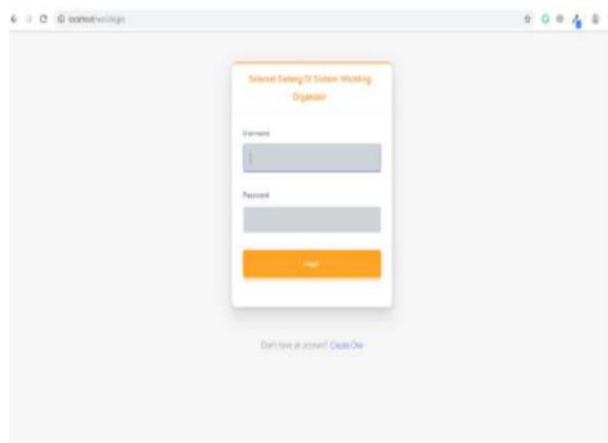
d. Implementasi

Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan *wedding organizer online* berbasis *web*, yang memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan paket

pernikahan serta memudahkan *owner* atau admin dalam melakukan pengelolaan pesanan w.o dan menyajikan informasi yang diperlukan dengan cepat dan tepat terkait dengan *wedding organizer*. Berikut adalah tampilan sistem informasi pemesanan *wedding* untuk *admin* adalah:

a. Halaman *Login Admin*

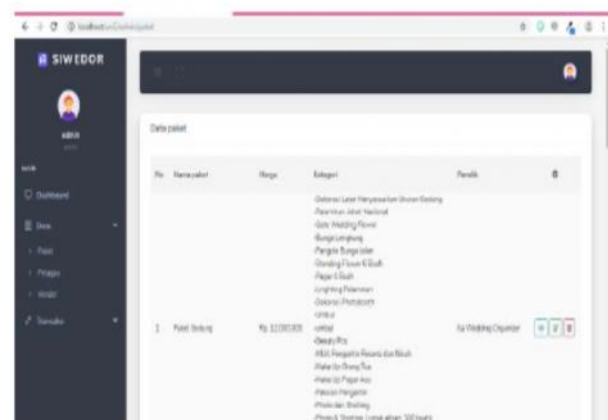
Halaman Login Admin (Gambar 10) merupakan tampilan halaman ketika login, pengguna dapat masuk ke sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 10. Halaman *Login*

b. Halaman *Utama Admin*

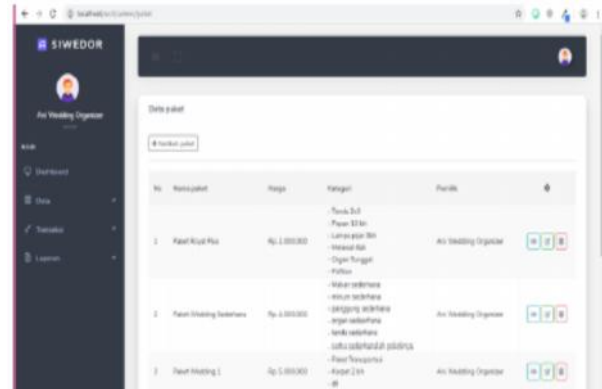
Halaman *Utama Admin* (Gambar 11) menampilkan menu-menu yang ada pada sistem.



Gambar 11. Halaman *Utama Admin*

c. Halaman *Data Paket*

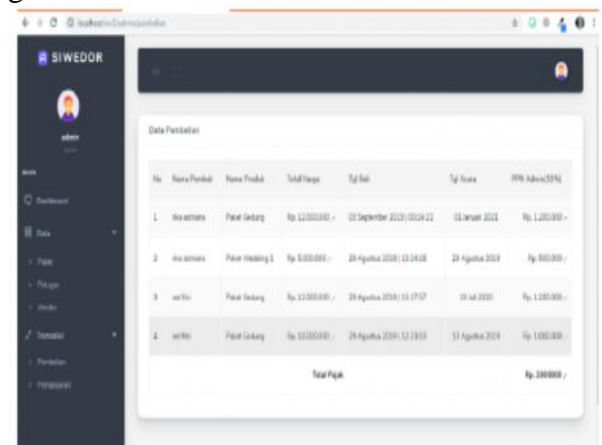
Halaman data produk merupakan halaman dimana pemilik *Wedding Organizer* dapat melihat, menginput, mengubah, dan menghapus data paket. Seperti pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman *Data Paket*

d. Halaman *Data Pemesanan*

Merupakan halaman dimana seorang admin dan pemilik *wedding organizer* dapat melihat data pemesanan dari pelanggan, dan menginputkan petugas yang akan bertugas pada acara. Jika admin ingin menambah siapa saja petugas yang akan bertugas maka admin dapat meng-klik menu pilih petugas seperti gambar 13.

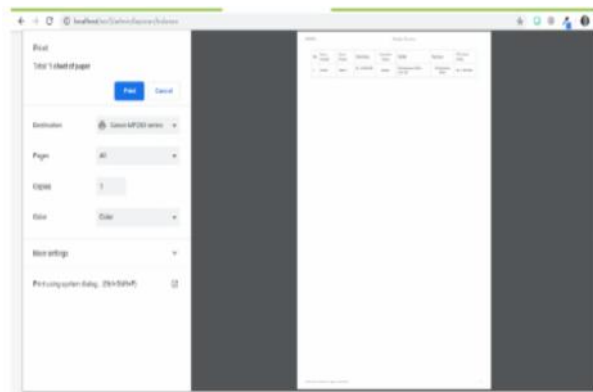


Gambar 13. Halaman *data Pemesanan*

e. Halaman *Laporan Data Pemesanan*

Halaman informasi jadwal pemesanan *wedding* (Gambar 14) merupakan halaman

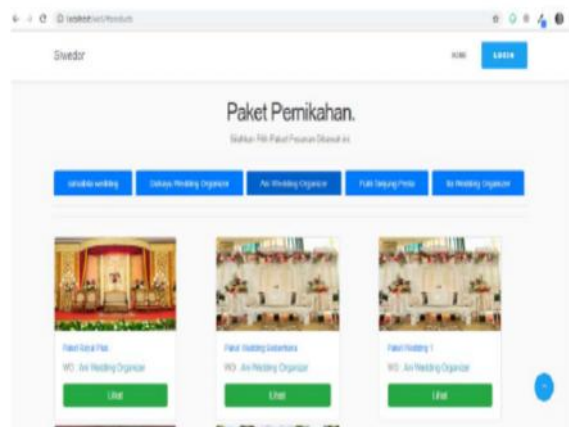
dimana pemilik *wedding organizer* dan admin hanya dapat melihat informasi jadwal pemesanan paket *wedding*.



Gambar 14. Halaman Laporan Pemesanan

f. Halaman Utama Customer

Merupakan halaman dimana *customer* dapat melihat paket pernikahan yang disediakan dan melakukan pemesanan. Sebelumnya, *customer* harus *login* terlebih dahulu, seperti terlihat pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Customer

5. Kesimpulan dan Saran

Dengan telah terselesaikannya seluruh kegiatan penelitian, analisa sistem, perancangan program sampai dengan implementasi dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan

adanya sistem ini, maka *wedding organizer* dapat dengan mudah mendata pelanggan, paket dan pemesanan dengan baik sehingga data menjadi akurat dan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, pada perancangan sistem informasi pemesanan *wedding organizer* berbasis web ini, maka dapat disarankan bahwa pengembangan selanjutnya, perlu dibuat sistem informasi pemesanan *wedding organizer* berbasis android, agar lebih mudah dalam penggunaannya. Aplikasi ini masih sederhana dan perlu disempurnakan lagi agar lebih baik dalam mengoptimalkan pemesanan jasa *wedding organizer*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barri, M, W, H, dkk. 2015. "Perancangan Aplikasi *Gateway* untuk Pembuatan Kartu Perpustakaan di Fakultas Teknik Unsrat". *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*
- Hendini, Ade. 2016. "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus Distro Zhezha Pontianak)". *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. IV, No.2.
- Hermawan, Rudi, Arif Hidayat dan Victor Gayuh Utomo. Sistem Informasi PenjadwalanKegiatan Belajar Mengajar Berbasis WEB. 2015. Hal 1-7.
- Isa, I, G, F dan Hartawan, G, P. 2017. "Perancangan Aplikasi Simpan Pinjam Berbasis WEB (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia). Vol. 5, Edisi 10.
- Palit, R, V, dkk. 2015. "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis

*WEB di Jemaat GMIM Bukit Moria
Malalayang*”. *E-journal Teknik
Elektro dan Komputer*, Vol.4, No.7.

Pradiatiningtyas, D dan Suparwanto. 2017. “*E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis WEB pada SMK Negeri 4 Purworejo*”. *Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol. 7, No.2.

Sulianta, Feri. 2017. *Arsitektur Sistem Informas*.Bandung:Penerbit Andi.

Sutabri,Tata.2014.*Sistem Informasi Manajemen (Edisi Revisi)*.
Jakarta:Penerbit ANDI Yogyakarta.

Sutabri. Tata, Sistem Informasi Manajemen,
ANDI , Jakarta, 2016.

Yulherniawati dan Ikhsan, Aidil. 2013.
Perancangan Basis Data Untuk
Pengembangan Sistem Informasi
Akademik Berbasis *WEB* Jurusan
Teknologi Informasi Politeknik Negeri
Padang”. *Jurnal Teknik Industri-
Universitas Bung Hatta*, Vol.2 No.1.