SISTEM INFORMASI PEMESANAN WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEB PADA JAVA EXIST MANAGEMENT

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh

EUIS NURPATONAH

1.05.11.385



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

Abstract
By
Euis Nurpatonah

Wedding Organizer is a Personal services Operates Its work helps Prospective brides and hearts Family Planning and overseeing implementation of the wedding party circuit event as scheduled and budget Yang has been established. Java Exist Management Is A package booking services in the field of wedding supplies or event. Where the customer is very important presence for Progress Company. Booking Information Systems Made Wedding Organizer with utilize Information Technology web march, with purpose for expand the area of Promotion and Sale of wedding packages and simplify the ordering process.

In Making Wedding Organizer Booking Information Systems Web-Based using husband programming language PHP and MySQL, hearts Methods used black-box approach Namely systems while hearts husband Systems Development Method That using prototyping (Analysis, Design, Application Development, Evaluation, results).

Booking Information Systems Wedding Organizer very helpful or those who do not want to be bothered orangutan with their wedding planning problems and provide ease of hearts booking package Operate online. Article Search Google today the development of technology Label Wedding Organizer Already Starting to move from process into the process online manual Namely Information Systems The march Wedding Organizer web.
Keywords*: Information Systems, Booking Wedding Organizer, Web, Java Exist Management*

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut ditandai dengan adanya pengolahan dalam bidang perkerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara manual kini telah dikelola menggunakan teknologi *modern*. Baik itu berupa mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi. Pengguna media *internet* mempunya pengaruh yang besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media *internet* informasi dapat dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan.

Pernikahan merupakan bentuk hubungan antar manusia yang paling sakral dan utama. Sehingga setiap pasangan niscaya akan melakukan persiapan yang total untuk menghadapi pernikahan. Persiapan itu antara lain kelengkapan terselenggaranya sebuah pernikahan. Karena sekali seumur hidup, tentunya kemasan sebuah pernikahan akan dibuat harus sebaik mungkin. Hal-hal seperti ini yang sering kali menyulitkan dan membingungkan para calon pengantin ketika minimnya informasi yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang Resepsi Pernikahan. Selain itu masalah yang timbul dari perencanaan sebuah pernikahan adalah pemilihan Resepsi Pernikahan yang sesuai dengan biaya yang dimiliki oleh calon pengantin.

Wedding Organizer adalah Event Organizer yang menawarkan berbagai macam paket pernikahan yang bisa dipilih diantaranya Catering service, Tata rias dan Busana, florist dan Dekorasi, Gedung, Photography, dan Video Shooting, MC dan Hiburan serta undangan dan Souvenir yang dibutuhkan dalam pernikahan tersebut.

Java Exist Management adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Pelayanan, seperti Event Organizer (EO), Wedding Organizer (WO), Catering, Entertaint, dan Make Up Artist. Namun penulis hanya akan melakukan penelitian pada Jasa Pelayanan Wedding Organizernya saja. Wedding Organizer pada Java Exist Management melayani dalam jasa paket pernikahan. Adapun paket yang ditawarkan antara lain:

Tabel 1.1 Daftar Paket Wedding Java Exist Management

NO	KATEGORI PAKET	HARGA
1	Prewedding Package Promo	Rp.3.750.000,-
2	Prewedding Package 2	Rp.6.500.000,-
3	Photography Package 1 (Wedding & Prewedding)	Rp.9.500.000,-
4	Photography Package 2 (Wedding & Prewedding)	Rp.14.500.000,-

5	Concetta Wedding Package 1	Rp.29,500,000
6	Concetta Wedding Package 2	Rp.56,500,000
7	Concetta Wedding Package 3	Rp.98,500,000
8	Concetta Wedding Package 4	Rp.107,500,000
9	Concetta Wedding Package 5	Rp.119,500,000
10	Concetta Wedding Package 6	Rp.166,500,000

Dilihat dari tabel paket yang ditawarkan oleh Java Exist Management harga yang ditawarkan cukup tinggi. Target yang ingin dicapai oleh Wedding Organizer pada Java Exist Management adalah menjadi WO yang maju, dikenal masyarakat, klien atau konsumen dapat meningkat dan bertambah juga dapat meningkatkan omset setiap bulannya. Setiap bulannya Wedding Organizer pada Java Exist Management menerima 2 – 3 klien. Omset yang didapatkan setiap bulannya dihitung dari jumlah karyawan dan keperluan lainnya sekitar Rp 20.000.000,-. Sasaran atau segmen yang dituju oleh Java Exist Management adalah kalangan menengah ke atas.

Pemesanan paket pernikahan di Wedding Organizer Java Exist Management masih dilakukan dengan cara yang manual. Klien jasa Wedding Organizer Java Exist Management harus datang ke kantor langsung untuk melakukan pemesanan paket yang disebabkan keterbatasan waktu. Promosi Wedding Organizer masih dilakukan melalui orang ke orang dan melalui brosur yang berdampak masih rendahnya peminat jasa Wedding Organizer pada Java Exist Management dan diperlukan media promosi lain yang lebih baik dan dapat dilihat banyak orang. Selain itu, penyebaran informasi-informasi terkait dengan paket-paket yang ditawarkan oleh Wedding Organizer Java Exist Management masih dilakukan melalui brosur, by phone dan via email dan sistem tersebut masih kurang efektif bagi para klien. Tidak semua media publikasi seperti diatas mampu mengefektifitaskan penyebaran informasi kepada semua orang. Dengan adanya internet, kini semua orang cenderung mencari informasi melalui media online dibanding membaca informasi memalui media cetak.

Melihat permasalah yang ada, maka diperlukan suatu sistem informasi berbasis web yang memberikan segala informasi mengenai paket-paket pernikahan yang ditawarkan dari Wedding Organizer Java Exist Management. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan penelitian dengan menetapkan judul penelitian "**SISTEM INFORMASI PEMESANAN WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEBS PADA JAVA EXIST MANAGEMENT**".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

Promosi Wedding Organizer hanya mengandalkan brosur.

1. Pemesanan paket Wedding masih dilakukan klien dengan datang langsung ke kantor, hal tersebut sulit dilakukan bagi klien yang tidak memiliki banyak waktu.
2. Pembayaran masih dilakukan secara tunai saja dengan kwitansi sebagai bukti pembayaran.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem promosi yang baik dan menarik untuk jasa Wedding Organizer pada Java Exist Manajement.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Berbasis Website pada Java Exist Management.
3. Bagaimana penerapan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Berbasis Website pada Java Exist Management sehingga dapat diterapkan dalam jangka waktu yang panjang oleh pihak perusahaan.

1.4. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer berbasis *web* pada Java Exist Management, sehingga sistem yang di buat dapat membantu perusahaan sebagai media promosi perusahaan, pemesanan online, dan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program strata satu pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia Bandung.

1.5. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari penelitian ini adalah sebagi berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Pemesanan Wedding Organizer berbasis *web* pada Java Exist Management.
2. Untuk membuat Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer berbasis *web* pada Java Exist Management.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer berbasis *web* pada Java Exist Management.

1.6. Kegunaan Penelitian

1.6.1. Kegunaan Praktis

Berikut kegunaan praktis dari pembuatan sisten informasi pemesanan wedding berbasis *web* sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan

Pemesanan Wedding berbasis *web* ini dapat digunakan sebagai media promosi, perusahaan dengan mudah mendapatkan data member dan data pemesanan dari klien, sistem dapat memudahkan perusahaan mengubah data maupun menambahkan data terbaru.

2. Bagi Konsumen

Dengan adanya Sistem Informsasi Pemesanan Wedding Organizer akan memberikan kemudahan dalam memesan ataupun reservasi paket pernikahan, konsumen dapat melihat paket-paket pernikahan yang ditawarkan oleh perusahaan.

1.6.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis bagai penulis dan peneliti lain sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Diharapkan hasil dari penelitian ini menjadi pembanding antara ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah khususnya jurusan teknik dan Ilmu Komputer jurusan Sistem Informasi jenjang S1 dengan kedaaan yang terjadi langsung di lapangan. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu teknologi informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata sehingga dapat menguntungkan dan bermanfaat bagi semua pihak.

2. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah dan meperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalah yang ada pada pembuatan undangan pernikahan secara manual atau fisik.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi di dalam penulisan.

1.7. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam hal ini penulis membatasi permasalahan yang ada dengan disesuaikanya dengan kemampuan penulis dalam meneliti dan membuat program, berikut batasalan masalahnya :

1. Sistem ini hanya mencakup mengenai promosi, pemesanan dan pembayaran Wedding pada Java Exsit Management.
2. Sistem yang akan dirancang hanya berbasis Website online.
3. Sistem ini hanya diterapkan pada Wedding Organizer Java Exist Management.

1.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada Java Exist Management Jln. Terusan Brigjen Katamso No.119 Bandung.

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu sistema yang berarti keseluruhan yang terdiri dari bermacam-macam bagian. Secara umum sistem didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu didalam lingkungan yang kompleks (http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem).

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekan kepada prosedur dan menekan kepada komponen dan elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekan pada prosedur mendefinisikan suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem menekankan pada komponen atau elemen-elemen mendefinisikan sistem adalah elemen-elemen yang berteaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk inregrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut."

Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan yang antara lain sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik.
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia.
3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik
4. Sistem Terbuka dan Tertutup

2.1.2. Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki karakteristik atau sifatsifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Komponen sistem *(Component)*
2. Batasan Sistem *(Boundary)*
3. Lingkungan luar sistem *(Environtment)*
4. Penghubung sistem *(Interface)*
5. Masukan Sistem *(Input)*
6. Keluaran Sistem (*Output)*
7. Pengolah sistem *(Proses)*
8. Sasaran sistem *(Objective)*

2.2 Pengertian Informasi

lnformasi adalah data yang diolah menjadi suatau bentuk yang lebih bereguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

2.2.1. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

2.2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang dapat menghasilkan informasi yang dapat berguna.

Sistem informasi, yaitu suatu rangkaian informasi yang di dalamnya terdapat bagian-bagian yang berhubungan dan saling berketergantungan satu sama lain, mulai dari bagian besar ke bagian yang lebih kecil, yaitu dari sub, subsub, subsubsub, dan seterusnya sampai yang terkecil.

Suatu sistem yang didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhaan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat managerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Jika terhubung dengan teknologinya, maka istilah *information system* bisa digantikan *dengan information system technologi*, dimana maknanya sama dengan *information system* itu sendiri.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti berikut ini :

1. Perangkat keras *(Hardware)*
   Mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak *(Software)* :
   Sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.

3. Prosedur
   Sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembakitan keluaraan yang dikehendaki.
4. Orang
   Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangaan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data
   Sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berhubungan dengan penyimpanaan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data
   Sistem penghubung yang memungkinkan sesumber *(resource)* dipakai secara bersama atau di akses oleh sejumlah pemakai.

2.3. Pengertian *Wedding Organizer*

Wedding Organizer adalah suatu jasa khusus yang membantu calon pengantin & keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Berikut beberapa alasan kapan saat yang tepat jika pelanggan membutuhkan bantuan jasa tersebut :

1. Waktu Yang Sangat Berharga
   Khususnya bila calon pengantin atau keluarga sibuk terikat dengan aktifitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan & perlengkapan acara.
2. Efisiensi Waktu Dan Tenaga
   Begitu banyak macam kebutuhan sebuah pesta pernikahan dan tersedia beraneka ragam pilihan. Bila belum memiliki sendiri data atau pengalaman menggunakan suatu jasa / produk , sungguh melelahkan bila Anda harus mencari dan membandingkannya sendiri satu persatu. Dengan memanfaatkan semua informasi mengenai pernikahan yang disediakan oleh seorang *Wedding Organizer*, Anda dapat menghemat waktu dan tenaga.
3. Tanggung jawab Proffesional atas Kelancaran Acara
   Menjelang pesta, ditengah kegembiraan dan kesibukan Anda dalam mempersiapkan penampilan diri secara sempurna, hampir tidak mungkin lagi bagi Anda untuk memeriksa sendiri kesiapan perlengkapan pesta seperti dekorasi, catering, fotografer, dll. Anda dapat stress sendiri bila melakukan semuanya sendirian. Juga tidak enak rasanya meminta anggota keluarga atau teman untuk bertanggung jawab menangani masalah itu. Dengan kontrak kerja yang profesional, *Wedding Organizer* akan bertanggung jawab secara penuh atas kelancaran acara.
4. Penampilan Yang Sempurna
   Pesta pernikahan Anda akan menjadi kenangan seumur hidup. Kesiapan fisik dan mental yang sempurna adalah kunci dari segalanya. Kerjasama yang terpadu antara Anda dan sebuah tim yang profesional akan membantu mewujudkannya.
5. Ruang Lingkup
   Ruang lingkup pekerjaan seorang *Wedding Organizer* adalah :
   a. Memberikan input kepada calon pengantin mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan upacara pernikahan
   b. Mencari lokasi resepsi (bila belum ada)
   c. Menyusun budget
   d. Membantu perencanaan mengenai tema, alur, dan dekorasi pesta

e. Membuat Buku Program Acara Pernikahan (Skenario acara & pengambilan gambar)
f. Mengkoordinasikan dan mengarahkan job description Panitia Keluarga
g. Fasilitasi, negosiasi dan koordinasi dengan pihak gedung/hotel dan supplier/vendor seperti catering, dekorasi, fotografer, perias, grup musik, dll
h. Pengurusan persyaratan akad nikah & perizinan lain-lain
i. Menyusun jadwal kerja dan jadwal pembayaran
j. Mengatur setting ruangan dan flow tamu di rumah maupun di tempat resepsi
k. Supervisi pelaksanaan upacara pernikahan agar segala sesuatunya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana
l. Mengambil langkah-langkah pengamanan bila terjadi keadaan darurat (sebatas dengan kewenangan yang diberikan).

2.4. Pengertian *Internet*

Istilah *internet* di dapat dari singkatan interconnected computer networks yang bisa di artikan sebagai jaringan komputer tanpa batas yang menghubungkan komputer satu dengan komputer lainnya di seluruh penjuru dunia. Hadirnya *internet* sangat membantu kita dalam mencari sebuah informasi secara cepat dan tanpa terbatas waktu. *Internet* Hadir untuk memberikan kemudahan pada manusia dalam menjelajah dunia dan mencari informasi secara cepat. Istilah ini biasa disebut dengan Browsing atau surfing. Biasanya halaman suatu *website* dibuat dengan bahasa program HTML (*Hypertext Markup Languange)* untuk menampilkan informasi. Seiring perkembangan jaman, kini tampilan *website* lebih bervariasi. Tidak hanya tulisan saja yang bisa di tampilkan dalam halaman *web*, tetapi sekarang sudah bisa untuk Gambar, *Video* bahkan *Flash*.

2.5.7. Pengertian *HTTP*

Server HTTP umumnya digunakan untuk melayani dokumen hypertext, karena HTTP adalah protokol dengan *overhead* yang sangat rendah, sehingga pada kenyataan navigasi informasi dapat ditambahkan langsung ke dalam dokumen dan dengan demikian protokolnya sendiri tidak harus mendukung navigasi secara penuh seperti halnya protokol FTP dan Gopher.

2.5.8. Pengertian *URL* (*Uniform Resource Locator*)

Konsep nama file standard yang diperluas dengan jaringannya. Nama file ini tidak hanya menunjukkan direktori dan nama filenya, tetapi juga nama mesinnya dalam jaringan. URL dapat disediakan (ada atau diakses) dengan berbagai metode, dan bisa jadi bukan sekedar file, karena URL dapat menunjukkan *query-query*, dokumen yang disimpan dalam database, hasil dari suatu perintah finger atau archie, atau apapun yang berkaitan dengan data hasil proses

2.5.13. Pemograman *PHP*

PHP adalah kependekan dari PHP *Hypertext Prepossesor*, bahasa interpreter yang mempunyai kemiripan dengan bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah. PHP merupakan bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan berada di *server* (*server*-side HTML-embedded scripting), artinya sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Tujuan dari bahasa scripting ini adalah untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dijalankan diatas teknologi *web*.

2.5.14. Data Base *MySQL*

MySql merupakan *software* yang tergolong database *server* yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang di pakai membuat MySql). Selain tentu saja entuk executable-nya atau kode

yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi dan bias diperoleh dengan cara mengunduh di *internet* secara gratis

Dari Wikipedia menerangkan bahwa MySQL adalah sebuah aplikasi *Relational Database Management Server* (RDBMS) bersifat *open source* yang memungkinkan data diakses dengan cepat oleh banyak pemakai secara bersamaan dan juga memungkinkan pembatasan akses pemakai berdasarkan *privilege* (hak akses) yang diberikan. MySQL menggunakan bahasa SQL (*structured query language)* yang merupakan bahasa standar pemograman *database*. MySQL dipublikasikan sejak tahun 1996, akan tetapi sebenarnya sudah dikembangkan sejak tahun 1979. MySQL telah memenangakan penghargaan *Linux Journal Reader's Choice Award* selama tiga tahun. MySQL sekarang tersedia di bawah lisensi *open source*, tapi ada juga lisensi utuk menggunakan MySQL yang bersifat komersial.

Keunggulan dari MySQL adalah :

1. Bersifat *open source.*
2. Sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau computer karena dapat bekerja di *background***.**

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang dijadikan penelitian ini adalah wedding Organizer Java Exist Management. Berikut adalah sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas yang penulis peroleh langsung dari tempat penulis teliti

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif dan action. Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian desktiftip ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai faktafakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Metode action atau tindakan merupakan penelitian langsung, disertai dengan praktek di lapangan. Membuat suatu program yang akan dilaksanakan secara sistematis dan terencana, serta mempunyai nilai perbaikan yang signifikan. Penelitian tindakan ini lebih efektif, karena akan terlihat langsung hasilnya.Salah satu syarat dalam melakukan penelitian tindakan adalah adanya keinginan dari orang yang memilki masalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mempunyai keinginan untuk memecahkannya.

Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahap utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini data primer didapatkan saat penyusun melakukan pengamatan sistem yang sedang berjalan di Java Exist Management.

Ada beberapa metode pengumpulan data, dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu:

a) Wawancara

Wawancara yaitu usaha mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab atas pertanyaan yang berkaitan pada seputar pemesanan dan promosi di Java Exist Management, yaitu dengan melihat dan mengamati semua proses yang terjadi pada bagain yang berhubungan dengan sistem pemesanan dan promosi.

b) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan jalan melakukan Pengamatan dan peninjauan secara langsung terhadap bahan kajian dan objek yang diteliti, hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan masalah di Java Exist Management.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari studi literature, buku-buku, dokumentasi, kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala bentuk dokumen yang mengalir pada sistem pemesanan, seperti dokumen order pemesanan dan nota pembayaran.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (*Object Oriented)*. Menurut Adi Nugroho (20010:4) Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu. Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek *(OOA)* dan desain berorientasi objek *(OOD)*. Analisis berorirentasi objek *(OOA)* dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting. Sedangkan Desain berorientasi objek (*OOD)* merupakan tahap lanjutan setelah *(OOA)*, dimana tujuan sistem diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Metode Prototype. Alasan penulis menggunakan metode prototype karena metode tersebut merupakan pembuatan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Secara ideal Prototype berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Proses pembuatan prototipe merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototipe dievaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir menyatakan protipe tersebut diterima.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan sisitem yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Adi Nugroho

(2010:6) *Unified Modeling Language* (UML) adalah "'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek' Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan – pemasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami ". OOP (*Object Oriented Programming*) dengan beberapa diagram, diantaranya:

1. *Use case diagram*
2. *Class diagram*
3. *Activity diagram*
4. *Sequence diagram*
5. *Deployment diagram*

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian Perangkat Lunak dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing, seperti berikut :

1. Black Box Testing

   Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangka lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black Box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Agar software dapat dikatakan layak atau sesuai dengan kebutuhan pengguna perangkat lunak maka dibutuhkan pengujian yang dapat menilai suatu software itu layak atau tidak digunakan. Dalam hal ini pengujian menggunakan Black Box Testing karena untuk mengetahui perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak.

HASIL PENELITIAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang akan diusulkan serta menggambarkan secara jelas proses proses sistem yang diinginkan oleh *user* (pengguna). Perancangan sistem yang dibuat ini sesuai oleh metode pendekatan *Object Oriented* , maka dalam penggambaran seluruh proses dan objek nya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan system informasi pemesanan wedding organizer berbasis website ini adalah :

a. Membantu pihak Wedding Organizer dalam proses promosi dan pemesanan.
b. Membangun suatu aplikasi yang dapat membantu para konsumen mengetahui informasi – informasi mengenai Wedding Organizer Java Exist Management.
c. Membuat suatu aplikasi pendaftaran konsumen dan pemesanan secara online berbasis website.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

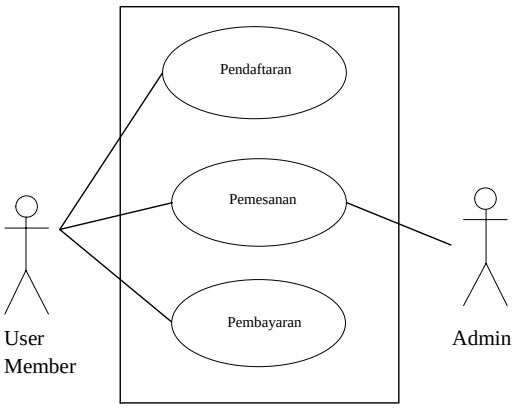
Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer ini dapat digambarkan sebgai bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan untuk membantu proses promosi dan pemesanan yang berlangsung di Java Exist Management. Dalam hal ini user adalah pihak Java Exist Management dan juga konsumen dari Java exist Management. Sistem Informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat serta akurat. Dengan adanya pengembangan sistem Informasi yang berbasiskan web, proses pemesanan paket pernikahan Java exist Management diharapkan dapat dilakukan dengan efektif, cepat, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Proses yang dapat dikerjakan oleh pengembangan sistem aplikasi tersebut meliputi:

1. Pengolahan Data Paket Pernikahan Online
2. Pengolahan Data Pemesanan Online
3. Pengolahan Data Konfirmasi Pembayaran Online
4. Pengolahan Data Progres Pesanan Konsumen

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen.

Sebuah usecase mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem, adapun use case diagram sistem informasi pemesanan wedding organizer berbasis web pada Java Exist Management yang diusulkan seperti di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram UseCase Sistem yang Diusulkan

4.1.4 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Didalam diagram use case aktor merupakan pihak pihak yang berperan dalam system, simbol aktor didalam usecase berbentuk gambar orang , tapi dalam kenyataanya aktor belum tentu merupakan orang biasa nya digunakan kata benda di awal frase nama aktor.

4.1.5. Definisi Use Case dan Deksipsinya

Usecase Diagram merupakan diagram yang menggambarkan dari fungsinalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case mempresentasikan antara actor dengan sistem.

Tabel 1 Definisi Usecase dan Deksripsi yang diusulkan

No	Usecase	Deskripsi
1	**Pendaftaran**	Merupakan proses dimana calon User diharuskan mengisi form tentang data login, data mempelai, data pernikahan, dan informasi lainya.
2	**Pemesanan**	Merupakan proses dimana User melakukan pemesan setetalah mengisi form pendaftaran dan pemilihan paket pernikahan.
3	**Pembayaran**	Proses yang dilakukan setelah selesai memesan dan deal pemesanan dengan pihak WO.

4.2.Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (*interface*) merupakan suatu tahapan agar aplikasi yang dibuat lebih menarik dan tentunya lebih mudah digunakan.Tujuan dari perancangan antar muka adalah untuk mendapatkan suatu kriteria yang sangat penting dalam pengoprasian sebuah program aplikasi, yaitu aspek ramah dengan pengguna (*user friendly*).

Perancangan antar muka yang ada dalam sistem berdasarkan diagram-diagram UML yang telah dibuat sebelumnya. Adapun perancangan antar muka ini terdiri dari struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*.

4.2.1. Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan *user* dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada sistem ini. Terdapat dua struktur menu dari website ini, yaitu struktur menu admin dan struktur menu member.

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan *form interface* tentang sistem masukan suatu proses dari pengguna sistem. Adapun perancangan *input* pemesanan wedding organizer ini adalah sebagai berikut:

1. Form Login
2. Form Pendaftaran
3. Form Pemesanan
4. Form Foto & File
5. Form Sweet Java Package

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan *output* adalah informasi yang dihasilkan oleh sistem berupa data pemesanan, order dan calender dari proses *input*-an yang diterima oleh sistem. Adapun perancangan *output* dari sistem informasi ini adalah Data Pemesanan, Order, Calender, Nota Pemesanan dan Pembayaran.

4.2. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi.

4.3. Pengujian

Dalam penelitian ini pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat berjalan sesuai kebutuhan user.

4.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian website ini dilakukan langsung di perangkat bergerak (mobile dan komuter). Sedangkan untuk pengujian fungsionalitas perangkat lunak dilakukan dengan metode Black Box.

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut dibawah ini merupakan beberapa cara pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi yang penulis buat.

No	Fungsi yang Diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Login	Mengisi username, password, dan menekan tombol ‘Login’	Menampilkan halaman admin atau member	OK
2.	Pendaftaran	Mengisi form pendaftaran lalu tekan tombol ‘daftar’	Menampilkan halaman login	OK
3.	Mengupload data photo & file	Mengisi nama file, klik pilih file, mencari file dan menekan tombol ‘simpan’, mengisi jenis photo, klik pilih file, mencari photo, mengisi nama gambar dan keterangan gambar. Setelah itu klik tombol ‘simpan’	Menampilkan data file dan photo	OK
4.	Mengupload data paket dan type pembayaran	Mengisi nama bank, no rekening lalu tekan tombol ‘simpan’, mengisi nama paket, harga, jenis, tekan tombol ‘simpan’. Setelah itu mengisi isi paket, jenis paket dan nama paket lalu tekan tombol ‘simpan’	Menampilkan data paket dan type pembayaran	OK
5.	Mengisi data	Mengisi nama event, tanggal acara, pilih paket yang	List pesanan akan tampil	OK

	pemesanan	tersedia lalu memilih tyoe pembayaran	dihalaman yang sama	
6.	Calendar	Mecari tanggal pemesanan setelah itu klik pada tanggal tersebut	Akan muncul pemberitahuan event	OK

4.4.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa website ini telah sesuai dengan hasil perancangan, serta hasil-hasil yang ditampilkan telah sesuai yang diharapkan. Website ini siap digunakan oleh Java Exist Management sebagai media pemesanan dan promosi online, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat website digunakan, sehingga membutuhkan proses *maintenance* untuk mengetahui kekurangan dari website tersebut.

4.5. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana aplikasi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian akan diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan aplikasi yang dirancang, hasilnya agar dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan framework Code Igniter, bahasa PHP dan Database Mysql. PHP dipilih sebagai perangkat lunak untuk program aplikasi yang dibuat untuk merancang web secara dinamis, sedangkan Mysql digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan database.

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain:

a. Menggunakan minimal processor Intel Core duo atau yang sekelasnya.
b. *Mouse* dan *keyboard* sebagai peralatan antarmuka.
c. *Modem* sebagai media internet.

4.5.3. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah MySQL.

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan websie menjadi bentuk nyata.

4.5.5. Implementasi Instalasi Program

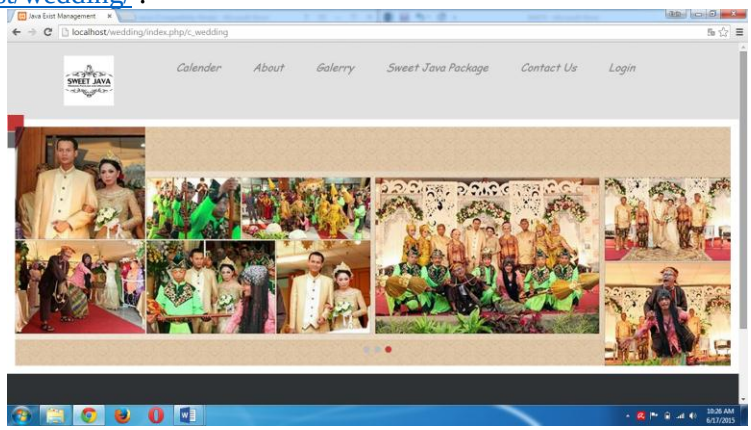
1. Pertama yang harus dilakukan adalah membuka file instalasi xampp yang berekstensi.exe lalu double click untuk menginstalnya.
2. Setelah muncul di *desktop, double click xampp control panel* untuk menjalankannya.
3. Jalankan Apache dan MySql nya dengan menekan tombol start di sisi kanannya sehingga pada Apache dan MySql muncul progressbar “Running”.
4. Jalankan browser untuk membuka aplikasi dan mengketikan “localhost/ perpustakaan”

4.5.6. Penggunaan Program

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi media pembelajaran agar berjalan dan dapat di jalankan sebagai mana mestinya dengan penjelasan fungsi. Untuk menguji program aplikasi ini terlebih dahulu ikuti langkah-langkah berikut :

1. **Halamana Utama**

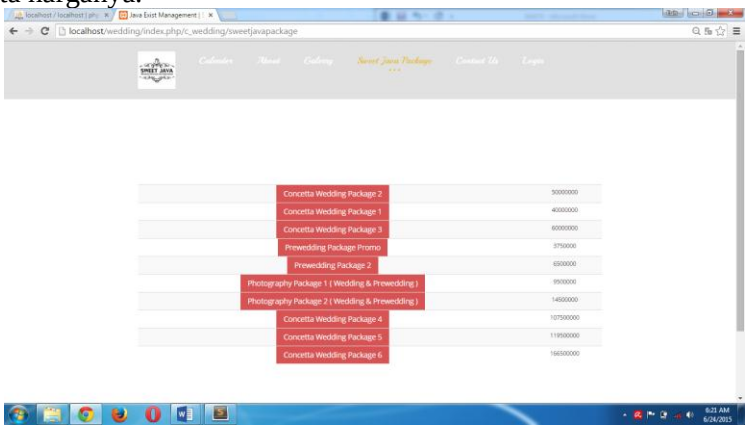
Untuk dapat menggunakan website tersebut pengguna diharuskan membuka halaman utama website dengan menuliskan alamat ulr pada bagian address : http://localhost/wedding/ .



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Utama

2. **Informasi Paket Pernikahan**

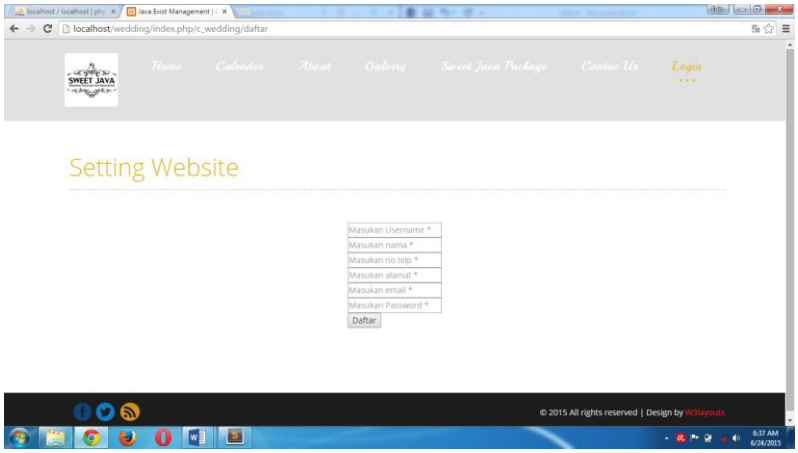
Sebelum melakukan pemesanan wedding organizer user dapat terlebih dahulu melihat paket yang disediakan di website tersebut dengan membuka halaman sweet java package, setiap paket yang disediakan dapat user klik untuk melihat detail atau isi dari paket tersebut beserta harganya.



Gambar 3 Tampilan Halaman Sweet Java Package

3. **Pendaftaran**

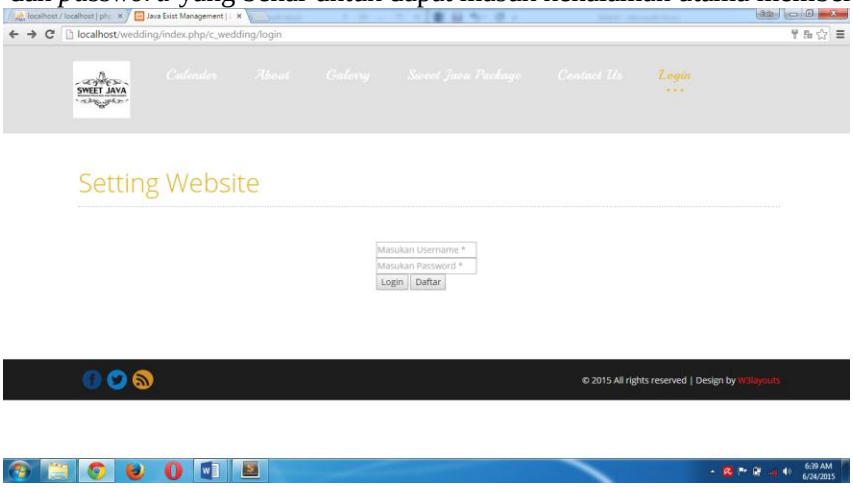
Agar dapat melakukan pemesanan wedding organizer user diharuskan untuk menjadi member terlebih dahulu, untuk melakukan pendaftaran terlibah dahulu masuk kehalaman login lalu pilih tombol daftar, kemudian akan muncul form pendaftaran setelah itu isi form pendaftaran tersebut oleh pengguna lalu klik tombol simpan. Maka akan secara otomatis terdaftar sebagai member dan langsung dapat melakukan login.



Gambar 4 Tampilan Halaman Pendaftaran

4. **Login**

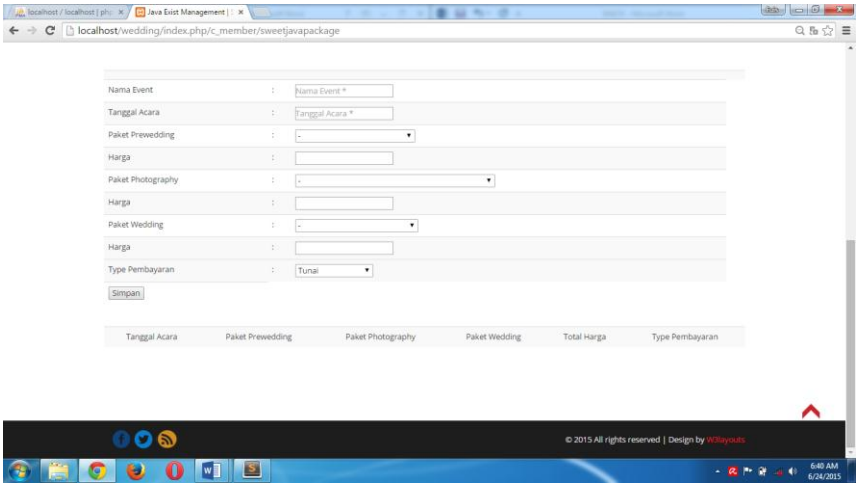
Setelah terdaftar sebagai member maka user dapat melakukan login dengan mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat masuk kehalaman utama member.



Gambar 5 Tampilan Halaman Login

5. **Pemesanan**

Untuk melakukan pemesanan wedding organizer user membuka halaman sweet java package pada halaman member maka akan tampil form pemesanan. Selanjutmya user mengisi data pemesanan dan melakukan pemilihan paket pernikahan yang diinginkan. Setelah selesai megisi dan memilih user tinggal menekan tombol simpan maka akan otomatis menampilkan tabel pemesanan dan selain itu pemesanan yang telah dilakukan dapat dicek langsung di calendar pada halaman calendar dan akan muncul notikasi.



Gambar 6 Tampilan Halaman Form Pemesanan

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pad bab bab sebelumnya, disini penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi pemesanan wedding organizer berbasis *web* dapat membantu mempromosikan wedding organizer tersebut secara online.
2. Dengan adanya sistem informasi pemesanan wedding organizer berbasis *web* pemesanan wedding organizer diharapkan menjadi lebih cepat, efektif dan memberikan banyak kemudahan bagi klien.
3. Dengan adanya sistem informasi pemesanan wedding organizer berbasis *web*, pembayaran wedding organizer dapat dipilih via tunai atau ba nk dengan menunjukkan foto bukti pembayaran.

5.2 Saran

Adapun saran saran untuk menjadikan sistem informasi undangan pernikahan yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Perlu ditambahkan desain template pada website tersebut agar terlihat lebih menarik.
2. Perlu ditambah informasi – informasi penting lainnya yang berkaitan dengan pernikahan.
3. Perlu ditambah fitur - fitur yang lebih baik lagi pada website ini ntuk membantu *user* yang ingin melaksanakan pernikahan dalam pemesanan WO.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2003.*Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.

Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangakat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP*. Andi . Yogyakarta.

Anhar,ST.2010.*Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. mediakita. Jakarta.
Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si. 2009. *Konsep Aplikasi dan Perkembangannya*. Andi Publisher. Yogyakarta.

Jogiyanto H.M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.

Ruslan Rosady. 2003. *Metode Penelitian Komunikasi*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung.
Sugiyono.2008. *Memahami Penelitian Kualitatif.* CV Alfabeta. Bandung.

Wahyu Sya'ban. 2010. *Build Your Blogger XML Template*. Andi. Yogyakarta.

Widi Januarto.2011. *Nikah Online* . Mediakita. Jakarta

Y.Maryono dan B Patmi Istiana. 2008.*Teknologi Informasi Dan Komunikasi* .Yudistira. Bogor.