

# Sistem Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Pada Profesional Event Organizer Batak

Amelia Trianasari<sup>1</sup>

Fakultas Komputer IBN

Jl. D.I. Mayjend Pndjaitan kav 24 by pass Jaktim INDONESIA

[amalia.triana@gmail.com](mailto:amalia.triana@gmail.com)<sup>1</sup>

**Intisari**— Professional Event Organizer (PEO) Batak merupakan suatu pelayanan jasa pernikahan yang ada di Kota Bekasi yang menyediakan beberapa jenis jasa pernikahan dan paket pernikahan yang pemesanannya masih secara manual. Hal ini menyebabkan sering dijumpai masalah calon pengantin tidak dapat menemui pemilik karena sedang tidak berada di tempat sehingga calon pengantin harus datang langsung ke Kantor PEO WO-BATAK. Melihat perkembangan teknologi yang dapat dilakukan hanya dengan menggunakan smartphone, maka dibutuhkan suatu sistem Penyewaan berbasis website agar mempermudah calon pengantin. Sistem Penyewaan ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL

**Kata Kunci**— Wedding Organizer, Sistem Penyewaan, Berbasis Website

**Abstract**— Professional Event Organizer (PEO) Batak is a wedding service in the city of Bekasi that provides several types of wedding services and wedding packages whose orders are still manually. This causes the problem that the bride and groom often cannot meet the owner because they are not in place so that the bride and groom must come directly to the PEO WO-BATAK Office. Seeing technological developments that can be done only by using a smartphone, a website-based rental system is needed to make it easier for the bride and groom. This rental system was built using the PHP and MySQL programming languages.

**Keywords**— Wedding Organizer, Rental System, Website Based

## I. PENDAHULUAN

Teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat Indriantoro (2000; 102)[1]. Mereka ingin di mudahkan dalam segala hal, salah satunya dalam bisnis perdagangan, mereka tidak ingin membuang waktu dan tenaga dalam memilih barang yang akan mereka inginkan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka kini muncul transaksi yang menggunakan media Internet untuk menghubungkan antara penyedia jasa dan konsumennya.

Wedding Organizer adalah usaha yang bergerak di bidang jasa khususnya pada acara pernikahan, wedding organizer mempunyai banyak pilihan model acara pernikahan yang disesuaikan berdasarkan jumlah undangan, keuangan, catering, gedung, serta dekorasi pelaminan pengantin. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul “Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Pada PEO-WO BATAK

## II. LATAR BELAKANG

Menurut Abdul Kadir (2014:61)[3] bahwa “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Sutabri (2012:3)[4] bahwa “Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”.

Menurut Sutarman (2012:13)[5] bahwa “Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama”.

Menurut Fatansyah (2015:11)[6] bahwa “Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu”.

Menurut Anton M. Meliono (1990: 331)[7] informasi adalah data yang telah diproses untuk suatu

tujuan tertentu. Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan.

Menurut George H. Bodnar (2000: 1)[8] informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.

Menurut Gordon B. Davis (1991: 28)[9], informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Bedasarkan Dari definisi informasi tersebut maka disimpulkan informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang belum diolah dan di organisasikan dengan cara tertentu sehingga menjadi lebih berarti bagi si penerima untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang.

Menurut Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18)[10], “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi” Berdasarkan dari pengertian tersebut maka dapat di simpulkan Sistem informasi adalah kombinasi dari sejumlah komponen seperti manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja dalam suatu organisasi

Wedding Organizer adalah sebuah kosakata didalam bahasa inggris yang berarti pernikahan. Wedding Organizer adalah suatu jasa yang berfungsi secara pribadi untuk membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Dengan beriringnya waktu ,penggunaan jasa wedding organizer sangat membantu calon pengantin dalam mempersiapkan hari baik mereka khususnya bila calon pengatin

atau keluarga sibuk terkait dengan aktivitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan dan begitu banyak

macam kebutuhan atau perlengkapan sebuah pesta pernikahan yang tersedia beraneka ragam pilihan.

Menurut Sibero (2013:11)[11]”web server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak”.

Menurut Kustiyahningsih dan Devie (2011:8)[12]”web server adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen web, komputer ini melayani permintaan dokumen web dari kliennya”.

Bedasarkan dari pengertian tersebut maka dapat di simpulkan Web server adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai penerima permintaan yang dikirimkan melalui browser kemudian memberikan tanggapan permintaan dalam bentuk halaman situs web atau lebih umumnya dalam dokumen HTML. Namun, web server dapat mempunyai dua pengertian berbeda, yaitu sebagai bagian dari perangkat keras (hardware) maupun sebagai bagian dari perangkat lunak (software).

PHP Adalah bahasa scripting server-side, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. PHP singkatan dari *Hypertext Pre-processor*, yang sebelumnya disebut *Personal Home Pages*..

Salah satu program *database management system* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dll. MySQL berfungsi dalam mengolah database menggunakan bahasa SQL MySQL yang bersifat open source sehingga kita dapat menggunakannya secara gratis. Pemograman PHP juga sangat mendukung dengan database MySQL. Selain karena bisa didapat dengan mudah dan gratis, MySQL juga dapat berjalan pada system operasi apapun.

Sebuah software yang memiliki fungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL dikomputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual. Nama XAMPP berasal dari X (X=Cross Platform), Apache,

MySQL, PHP, Perl. Program ini tersedia dalam lisensi GNU (General Public License) dan gratis.

Ada banyak cara untuk melakukan *prototyping*, begitu pula dengan penggunaannya.

UML atau “Unified Modelling Language” adalah suatu metode permodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.

## 2.2 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut Nugroho (2013:5)[14] “HTML adalah kependekan dari (HyperText Markup Language), merupakan sebuah bahasa Smcripting yang berguna untuk menuliskan halaman Web”.

### 1. Use Case Diagram

*Use case* diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case* diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### 2. ERD

*Entity Relational Diagram* (ERD) merupakan penggambaran hubungan antara beberapa *entity* yang digunakan untuk merancang *database* yang akan diperlukan. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan teridentifikasi di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk semua *entity* biasanya mempunyai atribut yang merupakan ciri dari *entity* tersebut.

Menurut (Marzuki, 2013)[15] “Metode penelitian merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisis informasi data yang dilakukan dengan sabar, hati-hati, terencana dan sistematis serta berdasarkan ilmu pengetahuan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research*. Tipe penelitian menggunakan tipe penelitian kualitatif, karena menggunakan Teknik wawancara.

Mockup/Wireframe adalah rancangan awal sebuah desain web yang dibuat secara manual menggunakan photoshop, atau software pengedit gambar lainnya. Mockup merupakan gambar model atau prototif halaman web secara full dan detail. Format mockup ini biasanya berbentuk file .

### Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara meminta keterangan dari Dewan selaku pemilik dari wedding organizer yang merupakan pihak berwenang untuk memberikan keterangan tentang data-data yang dibutuhkan agar data menjadi lebih lengkap dan jelas.

#### 2. . Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada Profesional Event Organizer Batak. Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatankegiatan serta proses yang berjalan pada Profesional Event Organizer Batak.

#### 3. .Studi Pustaka

Untuk memperkuat ide dan data yang sudah ada, maka penulis melakukan studi pustaka dari buku-buku, artikel-artikel maupun jurnal ilmiah.

### 2.1 Prototyping

*Prototyping* perangkat lunak adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode

### Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem Model pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah Model air terjun (*waterfall*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) (Rosa, A.S., M Shalahuddin, 2013). [16] Model *waterfall* terdiri dari lima tahapan yaitu:

#### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat

dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan (maintenance)

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

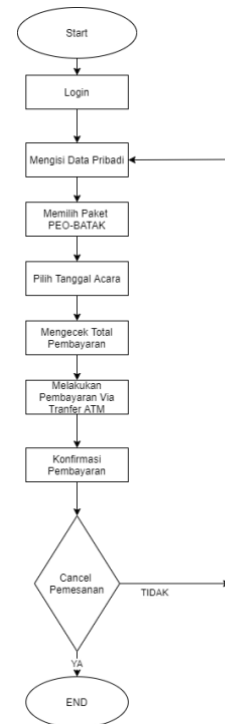
3.1 Analisa Sistem

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan

3.4.1 Flowchart

Dalam pembuatan aplikasi dibutuhkan Flowchart untuk mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi yang dibuat.

Gambar 1. Flowchart Pembelajaran sebelum menggunakan sistem



Gambar 2 Flowchart customer sesudah menggunakan sistem

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Use case diagram

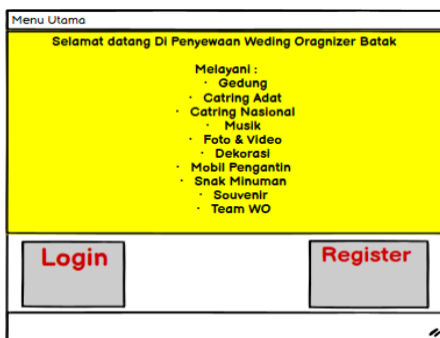


Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Penyewaan

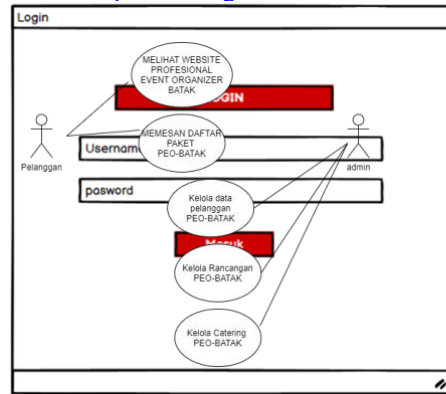


Gambar 4. ERD Diagram Sistem Penyewaan

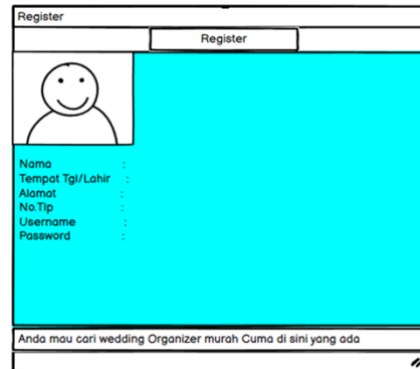
Mockup



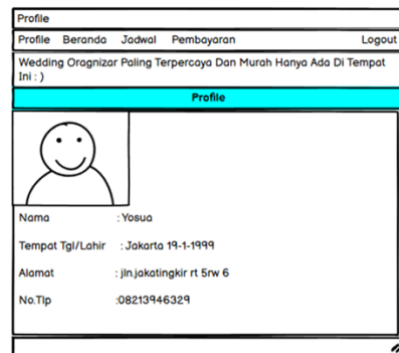
Gambar 5. Tampilan utama



Gambar 6. Tampilan Login



Gambar 7. Tampilan Registrasi



Gambar 8. Tampilan Profile

| Beranda  |   |   |
|--|---|---|
| Profile  | Beranda   | Jadwal  |
| <p>Wedding Package Adat Batak</p> <p>Daftar isi Wedding Package "LARIS MANIS"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.GEDUNG</li> <li>2. CATERING ADAT NASIONAL</li> <li>3. CATERING NASIONAL</li> <li>4. MUSIK</li> <li>5. FOTO &amp; VIDEO</li> <li>6. DEKORASI</li> </ol> <p>400 Pax 108 JT</p> <p>Wedding Package "DUDUK MANIS"</p> | <p>Wedding Package "SENYUM MANIS"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.GEDUNG</li> <li>2. CATERING ADAT NASIONAL</li> <li>3. CATERING NASIONAL</li> <li>4. MUSIK</li> <li>5. FOTO &amp; VIDEO</li> <li>6. DEKORASI</li> <li>7. MOBIL PENGANTIN</li> <li>8. SNACK &amp; MINUMAN</li> <li>9. BONUS</li> </ol> <p>400 Pax 114 JT</p> | <p>WEDDING PACKAGE "DUDUK MANIS"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.GEDUNG</li> <li>2. CATERING ADAT NASIONAL</li> <li>3. CATERING NASIONAL</li> <li>4. MUSIK</li> <li>5. FOTO &amp; VIDEO</li> <li>6. DEKORASI</li> <li>7. MOBIL PENGANTIN</li> <li>8. SNACK &amp; MINUMAN</li> <li>9. BONUS</li> <li>10. SOUVENIR</li> <li>11. TEAM WO (16 Orang)</li> <li>12. PERLENGKAPAN LAINNYA</li> <li>13. PERLENGKAPAN YANG DIPINJAMKAN</li> <li>14. BONUS ++</li> </ol> <p>400 Pax 132 JT</p> |

Gambar 9. Tampilan Menu Utama

| Pembayaran                               |   |
|--|---|
| Profile Beranda Jadwal Pembayaran Logout |   |
| Pembayaran                               |   |
| Nama                                     | : Yosua   |
| Tanggal Wedding                          | : 19-1-2021                                       |
| Alamat                                   | : Jln.jakatingkir rt 5rw 6                        |
| No.Tlp                                   | : 08213946329                                     |
| Keterangan                               | : WEDDING PACKAGE<br>"DUDUK MANIS" 400 Pax 132.JT |
| Pembayaran Via ATM                       |   |
| BANK BCA                                 | BANK CIMB   |
| BANK MANDIRI                             | KONFIRMASI  |

Gambar 10. Tampilan Pembayaran

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan adalah

- 1.Rancangan system yang sudah ada belum mampu memetakan proses bisnis yang ada untuk memenuhi keutuhan user.
- 2.Dengan dibangunnya system penyediaan weding organizer adat batak berbasis web diharapkan dapat mempermudah user untuk menyewa weding oerorganizer dan juga mempermudah pemilik untuk memproses sisrem reservasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini memberikan apresiasi kepada perorangan maupun organisasi yang memberikan bantuan kepada penulis. Ucapan terima kasih kepada pihak sponsor maupun dukungan finansial juga dituliskan di bagian ini.

### Referensi

- [1] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.
- [2] Artina, N., 2006. Penerapan Analisis Kebutuhan Metode Use Case pada Metode Pengembangan Terstruktur. , 2, pp.1–6.
- [3] Ahmad, Marzuki. 2013. Analsis Kualitatif Kemampuan Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa SMP Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Pascasarjana Universitas Negeri Medan. Tesis. (Tidak diterbitkan)
- [4] Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media
- [5] Abdul Kadir, 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta: And
- [6] Rosa A.S, 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika

- [7] Adi Nugroho, 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process). Yogyakarta:Andi.
- [8] Fandhilah, and Prاتمanto. 2017. “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Dan Prewedding Berbasis Web.” IJSE – Indonesian Journal on Software 3(2): 68–76.