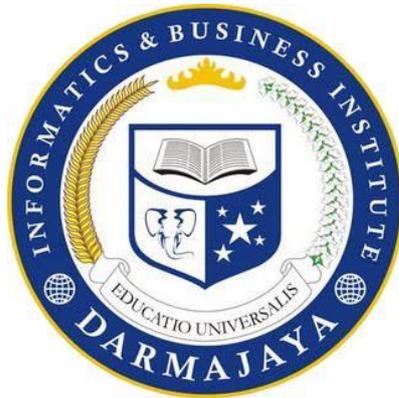


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WEDDING
ORGANIZER DI BANDAR LAMPUNG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Teknik Informatika
Informatics & Business Institute Darmajaya**

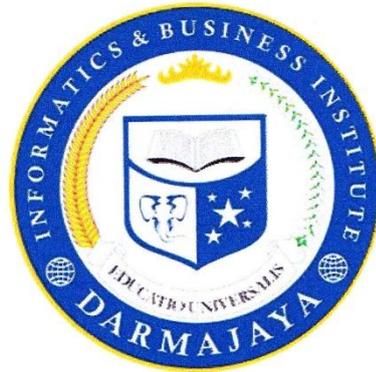


Disusun Oleh:

ADRIAN IHSAN PRADIPTA

1111010131

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INFORMATICS & BUSINESS INSTITUTE DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2016**



SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya atas nama saya.



g, 16 Agustus 2016

ADRIAN IHSAN PRADIPTA
NPM. 1111010131

HALAMAN PERSETUJUAN

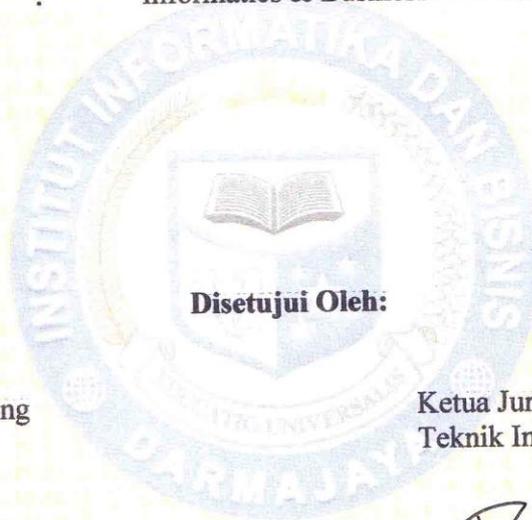
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
WEDDING ORGANIZER DI BANDAR
LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : **Adrian Ihsan Pradipta**

NPM : 1111010131

Program Studi : S1 Teknik Informatika

Universitas : Informatics & Business Institute Darmajaya



Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan
Teknik Informatika


Fitria, S.T., M.Kom
NIK. 00490802


Rionaldi Ali, S.Kom., M.T.I
NIK. 012710212

HALAMAN PENGESAHAN

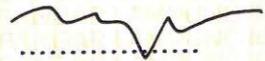
Telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Informatika Informatics & Business Institute Darmajaya
Bandar Lampung
dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Komputer

Mengesahkan,

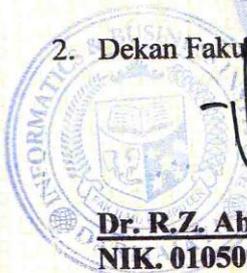
1. Tim Penguji

- a. Ketua : Septilia Arfida, S.Kom., M.T.I
b. Anggota : Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.T.I

Tanda Tangan



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer




Dr. R.Z. Abdul Aziz, M.T.
NIK. 01050904

Tanggal Lulus Ujian Skripsi :

16 Agustus 2016

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Adrian Ihsan Pradipta
- b. NPM : 1111010131
- c. Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 17 Juli 1994
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Desa Jatimulyo Blok 1, Jl. Senopati
Gang Pasopati, Kecamatan Jati
Agung, Lampung Selatan
- f. Suku : Chinese, Palembang
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. *E-mail* : adrianihsan.cloud@gmail.com
- i. HP : +62898 2282 480

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 29 Bandar Lampung
- c. Sekolah Menengah Atas : SMA Pangudi Luhur Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang menyatakan

Bandar Lampung, 16 Agustus 2016

Adrian Ihsan Pradipta
NPM. 1111010131

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua saya, sebagai motivator seumur hidup saya, tempat pertama dimana saya belajar dasar kehidupan termasuk agama dan tumbuh kembang menjadi pribadi yang sopan santun dan tahu diri.
2. Dosen Pembimbing Skripsi saya, Ibu Fitria, S.T., M.Kom yang sudah meluangkan waktunya dan dengan cara khasnya membimbing saya menuju sidang skripsi yang berbobot, kelulusan yang membanggakan dan pribadi yang tegas.
3. Kedua Penguji Sidang Skripsi yaitu Ibu Septilia Arfida, S.Kom., M.T.I dan Bapak Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.T.I yang membantu menyempurnakan penelitian saya.
4. Dece Anyelina, cinta saya, yang menambatkan harapannya pada saya, sumber semangat tak terhingga nomor dua setelah orang tua saya. Semoga kelulusan studi ini mempermudah usaha kita berdua serta selangkah lebih dekat dengan cita-cita kehidupan saya, untuknya.
5. Sahabat Tomcat Production yang dahulu pernah dengan pasrahnya menunggu-nunggu kelulusan studi saya agar dapat bersama membangun dan menjalankan bisnis dengan fokus.
6. Alamatku *Informatics & Business Institute* (IBI) Darmajaya dengan segala penduduknya dan fasilitasnya, adalah media transformasi saya sehingga menjadi sosok yang lebih berkaliber.
7. Serta calon mitra bisnis masa depan dimanapun kalian berada.

MOTTO HIDUP

Work hard in silence, let success be your noise.

ABSTRAK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER DI BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Oleh

Adrian Ihsan Pradipta
1111010131

Usaha sektor jasa, menjadi salah satu usaha yang banyak diminati di Bandar Lampung, begitu pula dengan *wedding organizer* yang merencanakan hari pernikahan secara keseluruhan. Banyaknya *wedding organizer* membuat calon pengantin di Bandar Lampung bimbang dalam mencari dan menentukan pilihan, oleh sebab itu diperlukan suatu wadah dimana calon pengantin di Bandar Lampung dapat mencari dan memesan paket *wedding organizer* dalam merencanakan hari bahagia mereka.

Metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan *Prototype*. Aplikasi ini menyediakan paket sesuai keinginan pelanggan dengan terlebih dahulu melalui tahap mendengarkan pelanggan diikuti merancang dan membuat *Prototype*, lalu kembali mendengarkan pelanggan, kemudian memperbaiki *Prototype* dan seterusnya. Menggunakan software *open source* Eclipse, aplikasi penjualan paket pernikahan ini kemudian dibagi atas beberapa tingkatan biaya, yang dapat berubah-ubah sesuai dengan pilihan.

Sistem informasi *wedding organizer* berbasis Android ini menggunakan fitur *short message service (SMS)* ketika mengirim pesan dan dapat berjalan tanpa konektivitas internet (*offline*). Antarmuka dan sistem yang sederhana, memungkinkan aplikasi berjalan pada beragam tingkatan sistem operasi Android tanpa mengalami perlambatan akses.

Kata Kunci: *wedding organizer*, aplikasi penjualan, paket pernikahan, Android, Bandar Lampung, *Prototype*.

THE DESIGN OF THE ANDROID-BASED INFORMATION SYSTEM FOR WEDDING ORGANIZER IN BANDAR LAMPUNG

By

Adrian Ihsan Pradipta

1111010131

Abstract

The service sector is one of the most interesting businesses in Bandar Lampung. One of the service sectors which attract people in Bandar Lampung is wedding organizers. The wedding organizer is the service sector which aims at planning the wedding day in a whole. Many wedding organizers make the bride and the groom in Bandar Lampung hesitate in seeking and choosing the choices. Therefore, in this modern era, we need an application to search for and to book a wedding organizer package in planning the wedding ceremony.

The method used in developing the software in this research was prototype method. This application provided a package which was fit for customers' need through several phases. The phases were by listening to the customers, designing and making prototype, listening to the customers back, and fixing the prototype, and so forth. By using the Eclipse, the open source software, this sale wedding package application was divided into several various levels which were fit for the choice.

This android-based information system for the wedding organizer used short message service (SMS) as the user sent orders. Furthermore, this android-based information system for the wedding organizer could also run without internet connectivity (offline). The simple interface and system enabled the application to run on different levels in the android operating system without slow accesses.

Keywords: Wedding Organiser, Sale Application, Wedding Package, Android, Bandar Lampung, Prototype



PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan “*Alhamdulillahirobbil'alamin*”, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “ **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER DI BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID** ” dengan baik dan terus mendorong batas kemampuan yang penulis miliki.

Penelitian ini merupakan syarat wajib untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program studi S1 Teknik Informatika IBI Darmajaya. Saya sadar dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Penelitian ini diselesaikan setelah melalui berbagai ujian dan tahapan bimbingan serta atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Firmansyah YA, M.B.A., M. Sc selaku Rektor IBI Darmajaya.
2. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Informatics and Business Institute Darmajaya.
3. Bapak Rionaldi Ali, S.Kom., M.T.I selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika, dengan jiwa besarnya mendorong dan memberi motivasi studi kepada kami, angkatan senior yang kurang tahu harus melangkahhkan kaki kemana sebelumnya.
4. Ibu Fitria, S.T., M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan bantuan selama saya menyelesaikan penelitian skripsi.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen IBI Darmajaya, yang telah memberikan banyak ilmu dan wawasannya kepada penulis.
6. Bapak Handoyo Widi Nugroho, S.Kom., M.T.I selaku dosen mata kuliah Metodologi Penelitian yang membantu saya dalam mempelajari mata kuliah sulit tersebut setelah mengulang ketiga kalinya.
7. Ibu Deppi Linda, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing Lapangan saya pada mata kuliah Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat.

8. Terutama Kedua Orang Tua saya, sebagai motivator seumur hidup sekaligus tempat pertama dimana saya mempelajari dasar agama dan tumbuh kembang menjadi pribadi yang sopan santun juga tahu diri. Terima kasih atas do'a tanpa kenal lelah kalian selama ini. Maafkan kekeras-kepalaan anakmu ini.
9. Dece Anyelina, cinta saya, yang menambatkan harapannya pada saya, sumber semangat tak terhingga nomor dua setelah orang tua saya.
10. Koh Fredy dengan segala keramahan dan ketulusan hatinya (Luwes House of Beauty) sebagai tempat penelitian skripsi dan memberikan banyak masukan dan meluangkan banyak waktunya demi saya.
11. Arif Setiawan, S.Kom dan Mohammad Sholeh, S.Kom yang banyak memberikan saran serta bimbingan dalam pengerjaan skripsi saya, Ibnu Sukron dan Mahmud yang membantu pada sidang proposal skripsi serta Ikram Rizal, S.Kom atas pinjaman jas Almamaternya.
12. Sahabat UKM DCFC (Harista Kurniawan, S.E., Selamat Soni Harsono Wijaya, S.Kom., Rahmad Wahyudi, S.Kom., Wahyu Ulil M., S.Kom., Hendri Johanis Putra, S.Kom., Bambang Permadi, S.Kom., Ridho Binsar Saputra, S.Kom., Rona Sanjaya, S.Kom., Ricard Doni Sambara, S.Kom., Josep Hadi Saputra, S.Kom., Riski Apriadi, S.Kom., Doni Andrianto Basuki, S.Kom., Fajrin Armawan, M. Teguh Prasetyo, S.Kom., Ikhsan Sidiq Prakosa, S.Kom., Bayu Susilo, S.Kom., Jumira, S.E., M. Jhonator Wibowo, Rizky Hidayat A., Gusti Arifky, S.E. dan lainnya yang tidak muat saya sebutkan disini).
13. Teman seperjuangan Skripsi tahun ajaran 2017 semester ganjil yang akan melaju menuju tahap baru kehidupan setelah di wisuda April nanti.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak ditemui kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangatlah berarti bagi penyempurnaan karya ilmiah ini dan semoga dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 16 Agustus 2016
Penulis,

ADRIAN IHSAN PRADIPTA
NPM. 1111010131

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO HIDUP	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Usaha Pada Sektor Pernikahan	5
2.1.1 Wedding Organizer	5
2.1.2 Wedding Vendor	5

2.1.3	Wedding Venue	8
2.2	Pengertian Rancang Bangun.....	8
2.3	Pengertian Sistem Informasi.....	8
2.4	Pengertian E-Commerce.....	9
2.4.1	Jenis E-Commerce	9
2.5	Android.....	11
2.5.1	Kelebihan Sistem Operasi Android	11
2.5.2	Fitur-fitur Android.....	12
2.5.3	Arsitektur Android.....	12
2.5.4	Versi Android	14
2.6	Framework.....	14
2.7	Java	15
2.8	Eclipse IDE.....	15
2.9	Android Virtual Device (AVD).....	15
2.10	Android Software Development Kit (SDK).....	15
2.11	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
2.11.1	Metode Pengumpulan Data.....	16
2.11.2	Prototype.....	16
2.11.3	UML (Unified Modelling Language).....	18
2.11.4	Use Case Diagram	18
2.11.5	Activity Diagram	18
2.11.6	Sequence Diagram.....	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	20
3.1.1	Mendengarkan Pelanggan.....	20
3.1.2	Merancang dan Membuat Prototype.....	22
3.1.2.1	Perancangan Sistem.....	22
3.1.2.2	Perancangan Antarmuka (User Interface)	31
3.1.3	Uji Coba Sistem.....	38
3.2	Proses Kerja Sistem.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Tampilan Program.....	40
4.2 Pengujian Aplikasi	49
4.3 Pembahasan	51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Arsitektur Android 14
Gambar 2.2	Prototype Paradigma 17
Gambar 3.1	Use Case Diagram Penjualan Paket WO 23
Gambar 3.2	Activity Diagram Menu Pilih Budget 24
Gambar 3.3	Activity Diagram Menu Pilih Vendor 24
Gambar 3.4	Activity Diagram Menu Pilih Venue 25
Gambar 3.5	Activity Diagram Menu Order 26
Gambar 3.6	Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan 27
Gambar 3.7	Sequence Diagram Menu Pilih Budget 28
Gambar 3.8	Sequence Diagram Menu Pilih Vendor 29
Gambar 3.9	Sequence Diagram Menu Pilih Venue 29
Gambar 3.10	Sequence Diagram Menu Order 30
Gambar 3.11	Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan 31
Gambar 3.12	Antarmuka Tampilan Pembuka 32
Gambar 3.13	Antarmuka Menu Pilih Budget 32
Gambar 3.14	Antarmuka Menu About 33
Gambar 3.15	Antarmuka Menu Pilih Vendor 34
Gambar 3.16	Antarmuka Menu Pilih Venue Bagian Pertama 35
Gambar 3.17	Antarmuka Menu Pilih Venue Bagian Kedua 36
Gambar 3.18	Antarmuka Menu Order 37
Gambar 3.19	Antarmuka Menu Konfirmasi Pemesanan 38
Gambar 4.1	Tampilan Pembuka 41
Gambar 4.2	Tampilan Menu Pilih Budget (Home) 42
Gambar 4.3	Tampilan Menu About 43
Gambar 4.4	Tampilan Menu Pilih Vendor 44

Gambar 4.5	Tampilan Menu Rincian	45
Gambar 4.6	Tampilan Menu Pilih Venue.....	46
Gambar 4.7	Tampilan Menu Konfirmasi Pemesanan	47
Gambar 4.8	Tampilan Menu Pemberitahuan Berhasil	48
Gambar 4.9	Spesifikasi Hardware & Software Smartfren Es	49
Gambar 4.10	Spesifikasi Hardware & Software Xiaomi Redmi Note 2...	50

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Hasil Observasi	21
---------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kota Bandar Lampung adalah kota terbesar di Provinsi Lampung dan terpadat menurut jumlah penduduknya. Saat ini kota Bandar Lampung merupakan pusat jasa, perdagangan, dan perekonomian di Provinsi Lampung. Berdasarkan data Pendapatan Domestik Regional Bruto (PDRB) daerah tahun 2010, usaha sektor jasa menempati peringkat kelima dari sembilan sektor dengan persentase 13,88% dari total nilai PDRB keseluruhan kota Bandar Lampung.

Perkembangan usaha sektor jasa, salah satunya adalah *Wedding Organizer* (WO) semakin berkembang dikarenakan adanya perubahan budaya dan gaya hidup serta kemampuan finansial. Berdasarkan peninjauan selama ini, kebanyakan pemesanan acara pernikahan masih dilakukan dengan cara datang langsung ke kantor WO. Hal ini tentu menyulitkan konsumen untuk berkomunikasi dengan pihak WO.

Teknologi yang berkembang pesat ikut mendorong pembangunan media informasi berbasis mobile atau aplikasi, dimana biasanya pihak developer yang didukung oleh banyaknya pengguna *smartphone* oleh masyarakat Indonesia, sehingga menjadi salah satu kebutuhan hidup.

Penelitian ini akan merancang dan membangun suatu aplikasi android mengenai informasi WO yang ada di Bandar Lampung, dimana semua aktifitas nya dapat dilakukan dari rumah melalui *smartphone* tanpa harus datang ke kantor WO tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini membuat “ **Rancang Bangun Sistem Informasi Wedding Organizer Di Bandar Lampung Berbasis Android** “.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang serta pengamatan yang dilakukan pada calon pengantin dan *wedding organizer* (WO), maka ditemukan beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kurangnya waktu dan kenalan calon pengantin untuk mencari, melakukan survei dan bernegosiasi pada badan usaha profesional yang menawarkan jasa acara pernikahan.
- 2) Bagaimana membantu calon pengantin untuk menemukan pilihan-pilihan WO yang bervariasi dan tersebar di Bandar Lampung.
- 3) Maraknya WO baru yang belum terjamin kualitasnya dan membuat calon pengantin menjadi ragu.
- 4) Bagaimana memberikan wawasan pada calon pengantin akan elemen-elemen di dalam paket pernikahan mereka.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memberikan ruang lingkup dan agar skripsi ini lebih terarah maka ada beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Wilayah penelitian ini adalah daerah Bandar Lampung.
- 2) Penelitian dilakukan di Luwes House of Beauty.
- 3) Aplikasi ini menggunakan *smartphone* bersistem operasi Android.
- 4) Aplikasi ini dapat memesan paket jasa pernikahan pada umumnya, seperti:
 - a) Pakaian, *make-up* & aksesoris pengantin (Jas formal pria, gaun wanita, *make-up*, *hair-do*, sepatu dan lain-lain)
 - b) Dokumentasi (Foto *prewedding*, foto & video dokumentasi & *photo booth*)
 - c) Dekorasi (Panggung, dekor kamar pengantin, tenda, lampu-lampu, *florist* dan seluruh aksesoris yang dibutuhkan)
 - d) *Venue* (Gedung, hall, lapangan terbuka, taman, ballroom hotel dan lain-lain)
 - e) Makanan dan minuman (*Catering* & *sweet corners*)
 - f) *Wedding Cake* (Kue pernikahan)
 - g) *Wedding Invitation* (Undangan).

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan sebagai berikut:

- 1) Merancang dan membangun aplikasi sederhana yang berisi katalog paket-paket pernikahan tiap vendor dengan harga beragam sehingga mudah digunakan semua orang.
- 2) Membantu pengguna dalam memilih paket pernikahan yang tersedia.
- 3) Memudahkan pengguna dapat memesan paket pernikahan langsung melalui aplikasi yang nantinya akan direspon oleh admin.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan aplikasi yang berguna khususnya bagi calon pengantin yang akan merencanakan pernikahan tanpa harus bertemu pihak WO
- 2) Pengguna dapat merencanakan anggaran biaya pernikahan sejak dini.
- 3) Membantu WO memasarkan usaha mereka secara online dalam bentuk aplikasi
- 4) Membantu kota Bandar Lampung maju dan berkembang, yaitu pada bidang sistem informasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori dan segala hal yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan pada perumusan masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan yaitu gambaran umum aplikasi, deskripsi data, hasil penelitian serta pembahasan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup berisikan kesimpulan-kesimpulan yang berasal dari bab pembahasan dan saran-saran terhadap masalah yang ada guna perbaikan di masa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Usaha pada Sektor Pernikahan

Badan usaha pada sektor jasa seputar pernikahan sangat beragam, namun secara garis besar dapat dikategorikan ke dalam tiga hal utama yaitu:

2.1.1. Wedding Organizer

Ulung, G. (2010, p.7) menyatakan bahwa *wedding organizer* adalah sebuah layanan servis yang diberikan kepada calon pengantin secara menyeluruh dari mulai perencanaan konsep acara, penganggaran dana, sampai bekerja sama dengan bermacam vendor dengan tepat sesuai dengan permintaan. Tugas salah satu wedding organizer adalah menyediakan panitia pernikahan, yang juga harus memikirkan penempatan posisi keluarga dalam kepanitiaan tersebut. Masalah yang muncul dalam mengelola panitia keluarga biasanya adalah pemilihan lokasi, biaya, bagaimana kronologis jalannya acara dan lain-lain. Pada intinya peran sebuah WO adalah mensukseskan acara pernikahan dengan mengurus hampir seluruh hal sedetail mungkin.

2.1.2. Wedding Vendor

Ulung, G. (2010, p.7) menyatakan *wedding vendor* merupakan badan usaha di bidang pernikahan yang lebih terfokus pada penjualan atau pengembangan produk atau jasa mereka sendiri, vendor-vendor ini secara garis besar dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Bridal

Dari bahasa Inggris yaitu *bride* yang artinya pengantin, bridal maksudnya adalah usaha khusus untuk mengurus hal-hal yang terkait penampilan serta berbagai aksesoris pengantin dan orang tua. Seperti jas pria, gaun wanita, sepatu, *make-up* maupun *hair-do* dan lain-lain.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud dalam *wedding documentation* ini adalah media foto dan video pada umumnya. Berikut istilah yang biasa digunakan dalam *wedding documentation*:

a) Pre-wedding

Merupakan sesi foto yang dapat dilakukan indoor maupun outdoor dengan tujuan foto yang diambil pada saat *pre-wedding* dapat dicetak besar dan dipajang pada acara di hari pernikahan dan juga dapat digunakan sebagai gambar pada kartu undangan pernikahan.

b) Full Documentation

Rekaman seluruh acara pernikahan dari awal sampai akhir secara kronologis. Hasilnya pun kurang artistik dan durasinya bisa mencapai 3 jam.

c) Cinematic Video

Memiliki hasil video yang artistik, karena menggunakan kamera yang lebih bagus lalu di buat dan di edit dengan teknis yang lebih kreatif dan terencana serta ada musik yang mengiringi video tersebut. Oleh sebab itu *cinematic* video ini memiliki harga yang relatif lebih mahal dibandingkan *full documentation*. Dengan durasi 1 hingga 5 menit, cinematic video dapat dibuat untuk *pre-wedding* maupun *weddingnya* sendiri.

d) Trailer

Adalah video pendek berdurasi 15 detik hingga 2 menit yang biasanya dicuplik dari keseluruhan video. Dengan tujuan sebagai undangan (*invitation*), sebagai pembuka video *documentation* dan lain-lain.

e) Same-day Edit

Video kilat dengan durasi yang beragam dan berisi hasil acara sepanjang hari yang selesai di edit pada hari itu juga, dengan tujuan ditampilkan pada acara keesokan harinya.

f) Photo Booth

Merupakan bagian dokumentasi bertipe dekorasi yang lebih interaktif dengan tamu undangan karena fungsinya yang memang ditujukan sebagai latar untuk berfoto.

3) Dekorasi

Mengurus hal-hal yang berkaitan dengan dekorasi, panggung, dekorasi kamar pengantin, tenda, lampu dan tata cahaya, bunga-bunga dan lain-lain

4) Catering

Bagian makanan dan minuman, yang biasanya sudah disediakan satu paket oleh pihak penyedia *venue* (gedung, ballroom hotel, taman dan lain-lain) serta juga beberapa menawarkan jajanan kecil (*sweet corners*)

5) Wedding Cake

Wedding cake atau kue pernikahan mulai menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia dimana makanan khusus ini umumnya digunakan sebagai penghias yang nantinya dibelah oleh kedua pengantin.

6) Wedding Invitation

Undangan pernikahan biasanya berbentuk media cetak namun sekarang mengundang kerabat dan saudara menggunakan undangan yang berbentuk media digital sedang banyak digandrungi, misalnya dalam bentuk *cinematic video* berdurasi sekitar 1 menit.

7) Other Wedding Vendor

Bagian dan lain-lain ini untuk vendor lain yang tidak masuk pada bagian kategori di atas, seperti *honeymoon*, rental mobil dan lain-lain.

2.1.3. Wedding Venue

Wedding venue menurut Ulung, G. (2010, p.7) adalah istilah yang digunakan untuk menyebut tempat di selenggarakan pernikahan. Contohnya rumah, lapangan terbuka, hall gedung, ballroom hotel, taman dan lain-lain. Pihak penyedia tempat seperti ini biasanya sudah memiliki katering mereka masing-masing.

2.2. Pengertian Rancang Bangun

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen – komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2002, p.11). Perancangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk melakukan perancangan sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005, p.9). Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002, p.12). Bangun sistem adalah membangun sistem informasi dan komponen yang didasarkan pada spesifikasi desain (Whitten et al, 2004).

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Hutahaean J. (2014, p.13) menyatakan bahwa Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.

2.4. Pengertian E-Commerce

Diwan P. dan Sharma S. (2000, p.1) menyatakan bahwa website penjualan elektronik (e-commerce) seperti TokoBagus, Tokopedia, dan Blibli memiliki model bisnis yang berbeda. Karena model bisnis yang berbeda itulah mereka tidak dapat dibandingkan satu dengan yang lainnya sebagai saingan.

2.4.1. Jenis E-Commerce

Dan di Indonesia terdapat lima model bisnis yang paling banyak diusung oleh pelaku bisnis e-commerce yaitu, iklan baris, market place, shopping mall, toko online dan media sosial.

1) Classifieds/Listing/Iklan baris

Model bisnis e-commerce paling sederhana yang cocok digunakan di negara berkembang. Indikator model bisnis ini:

- Website yang bersangkutan tidak memfasilitasi kegiatan transaksi online dan penjual (individual) dapat menjual barang kapan saja, dimana saja secara gratis.
- Contoh: Tokobagus, Berniaga, dan OLX.
- Metode transaksi favorit: Cash on delivery (COD).
- Cara mencari uang: Iklan premium.
- Jenis penjual: Situs iklan baris seperti ini cocok bagi penjual yang hanya ingin menjual sekali-kali saja, seperti barang bekas atau barang yang stok nya sedikit.

2) Marketplace C2C (Customer to Customer)

Model bisnis dimana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, tapi juga memfasilitasi transaksi uang secara online. Indikator model bisnis ini:

- Seluruh transaksi online harus difasilitasi oleh website yang bersangkutan
- Bisa digunakan oleh penjual individu

- Kegiatan jual beli di website marketplace harus menggunakan fasilitas transaksi online seperti layanan escrow atau rekening pihak ketiga untuk menjamin keamanan transaksi. Penjual hanya akan menerima uang pembayaran setelah barang diterima oleh pembeli. Selama barang belum sampai, uang akan disimpan di rekening pihak ketiga. Apabila transaksi gagal, maka uang akan dikembalikan ke tangan pembeli.
- Contoh: Tokopedia, Bukalapak, Lamido, Blanja dan Elevenia.
- Cara mencari uang: Layanan penjual premium, iklan premium, dan komisi dari setiap transaksi.
- Jenis penjual: Cocok bagi penjual yang lebih serius dalam berjualan online. Biasanya sang penjual memiliki jumlah stok barang yang cukup besar dan mungkin sudah memiliki toko fisik.

3) Shopping mall

Model bisnis ini mirip sekali dengan marketplace, tapi penjual yang bisa berjualan disana haruslah penjual atau brand ternama karena proses verifikasi yang ketat. Satu-satunya situs online shopping mall yang beroperasi di Indonesia adalah Blibli.

- Cara mencari uang: Komisi dari penjual.

4) Toko online B2C (Business to Consumer)

Model bisnis ini cukup sederhana, yakni sebuah toko online dengan alamat website (domain) sendiri dimana penjual memiliki stok produk dan menjualnya secara online kepada pembeli.

- Beberapa contoh toko online di Indonesia ialah Bhinneka, Lazada Indonesia, BerryBenka, dan Tiket.com.
- Keuntungan: Memiliki kebebasan penuh (merubah jenis tampilan sesuai keinginan, dapat membuat blog untuk memperkuat SEO toko online anda dan lain-lain).

- Bagi yang tertarik membuka toko online secara mudah, dapat coba menggunakan Shopify, Jejualan, Pixtem, Jarvis Store, dan Klakat.
- Cara mencari uang: Berjualan barang demi mendapatkan profit.
- Jenis penjual: Cocok bagi mereka yang serius berjualan online dan siap mengalokasikan sumber daya mereka untuk mengelola situs mereka sendiri.

5) Toko online di media sosial

Banyak penjual di Indonesia yang menggunakan situs media sosial seperti Facebook dan Instagram untuk mempromosikan barang dagangan mereka. Membuat toko online di media sosial sangatlah mudah, sederhana, dan asiknya gratis.

Tidak hanya media sosial, aplikasi chatting pun juga sering digunakan sebagai media jual beli barang seperti LINE, WhatsApp, BBM dan lain-lain.

- Jenis penjual: Penjual yang ingin memiliki toko online sendiri tapi tidak ingin repot.

2.5. Android

Safaat (2015, p.1) menyatakan bahwa Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka atau sering juga disebut *open source* bagi para pengembang (developer) untuk membangun aplikasi ciptaan mereka sendiri. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia.

2.5.1. Kelebihan Sistem Operasi Android

Adapun beberapa kelebihan sistem operasi android adalah sebagai berikut:

1) Lengkap (Complete Platform)

Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* yang berguna untuk membangun sebuah aplikasi yang kemudian aplikasi tersebut dapat lebih dikembangkan lagi oleh para *developer*.

2) Terbuka

Platform Android yang bersifat *open source* menjadikan sistem operasi ini mudah dikembangkan oleh para *developer* karena bersifat terbuka.

3) Gratis (Free Platform)

Developer dengan bebas bisa mengembangkan, mendistribusikan dan memperdagangkan sistem operasi Android tanpa harus membayar royalty untuk mendapatkan *license*.

2.5.2. Fitur-fitur Android

Beberapa fitur-fitur android yang paling penting adalah sebagai berikut:

- 1) Framework Aplikasi: memungkinkan penggunaan dan pemindahan dari komponen yang tersedia.
- 2) Dalvik Virtual Machine: virtual machine yang dioptimalkan untuk Perangkat mobile.
- 3) Grafik: grafik 2D dan grafik 3D yang didasarkan pada *library* OpenGL.
- 4) SQLite: sebagai pengganti dari database pada android.
- 5) Mendukung Media: audio dan video dengan berbagai format.
- 6) Lingkungan pengembangan yang kaya, termasuk emulator, peralatan debugging, dan plugin untuk Eclipse IDE.
- 7) Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi.
- 8) Mendukung berbagai macam sensor dan GPS.

2.5.3. Arsitektur Android

Secara garis besar Arsitektur Android dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi

Lapisan ini adalah lapisan aplikasi, serangkaian aplikasi akan terdapat pada perangkat mobile. Aplikasi inti yang terdapat pada Android termasuk kalender, kontak, pesan, dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi ini ditulis dengan Bahasa Java.

2) Application Framework

Pengembang aplikasi memiliki akses penuh ke android sama dengan aplikasi inti yang telah tersedia. Pengembang dapat dengan mudah mengakses Informasi lokasi, mengatur alaran, menambah pemberitahuan ke status bar dan lain sebagainya. Arsitektur aplikasi ini diatur untuk menyederhanakan penggunaan kembali komponen. Dasar dari aplikasi adalah sebuah perangkat layanan sistem, yaitu berbagai view yang digunakan untuk membangun *user interface*, *content provider* yang memungkinkan aplikasi berbagi data.

3) Libraries

Libraries adalah layer dimana fitur-fitur android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan di atas kernel layer ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti Libc dan SSL.

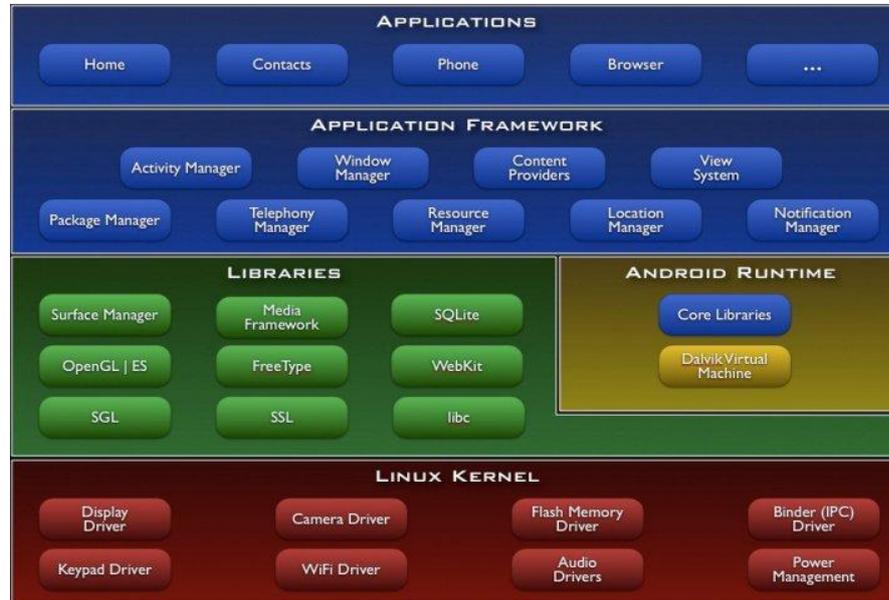
4) Android Runtime

Suatu set libraries inti yang menyediakan sebagian besar fungsi yang tersedia di libraries inti dari bahasa pemrograman java. Setiap aplikasi akan berjalan sebagai proses sendiri pada Dalvik Virtual Machine.

5) Linux Kernel

Linux kernel adalah layer dimana inti dari operating sistem dari android itu berada. Berisi file-file system yang mengatur system processing, memory, resource, driver dan sistem-sistem operasi android lainnya. Linux kernel yang digunakan android adalah linux kernel release 2.6.

Gambar arsitektur Android dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 Arsitektur Android

2.5.4. Versi Android

Perkembangan sistem operasi Android dari awal pertama dipakai hingga saat ini berbagai versi Android yang telah dirilis, dan telepon pertama yang mengukung sistem android ini adalah HTC Dream yang pertama *launching* pada 22 oktober 2008. Android versi 7.0 (Nougat) merupakan versi Android yang terkini.

2.6. Framework

Huda (2013, p.13) Sistem operasi Android didukung oleh banyak *framework* untuk mengembangkan aplikasi. Aplikasi android secara *native* dapat dikembangkan dengan bahasa *java* atau C, sedangkan *framework*-nya menggunakan editor *Eclipse* dan SDK Android. Selain itu, android bisa juga dikembangkan menggunakan *framework* lain seperti:

- 1) Basic4android: Bahasa pemrograman Basic.
- 2) Adobe AIR: Bahasa pemrograman *ActionScript*.
- 3) phoneGap: Bahasa Pemrograman HTML5 dan *JavaScript*.

- 4) PHP for Android: Bahasa pemrograman PHP.
- 5) AndEngine: *Framework* untuk mengembangkan game Android.

2.7. Java

Haryanto (2005, p.4) menyatakan bahwa bahasa java merupakan karya Sun Microsystem Inc. rilis resmi versi beta dilakukan pada November 1995. Dua bulan kemudian, netscape menjadi perusahaan pertama yang memperoleh lisensi Bahasa Java dari Sun. Bahasa java memiliki fitur-fitur penting diantaranya java merupakan bahasa yang sederhana, java merupakan bahasa berorientasi objek, bahasa yang statically type, bahasa yang di kompilasi, bahasa yang kecil dan sederhana, bahasa yang aman dan bahasa yang independent terhadap platform.

2.8. Eclipse IDE

Pisa (2009, p.4) menyatakan bahwa Eclipse adalah sebuah pengembangan lingkungan yang terintegrasi yang membantu membangun aplikasi-aplikasi dalam banyak Bahasa. Eclipse adalah software opensource yang didukung oleh Eclipse *foundation*, sebuah asosiasi non profit yang seruppa dalam ruang lingkup dasar Apache.

2.9. Android Virtual Device (AVD)

Safaat (2015, p.6) Android Virtual device merupakan semacam emulator untuk menjalankan virtual Android. Jadi tanpa menggunakan atau mempunyai device berbasis Android pun pengguna dapat menggunakan sistem operasi Android dan pengguna juga bisa membuat program yang dapat berjalan pada Android.

2.10. Android Software Development Kit (SDK)

Safaat (2015, p.5) menyatakan bahwa Android SDK adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset Perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci yang direlease oleh Google. Android SDK yang digunakan adalah Eclipse.

2.11. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *prototype*.

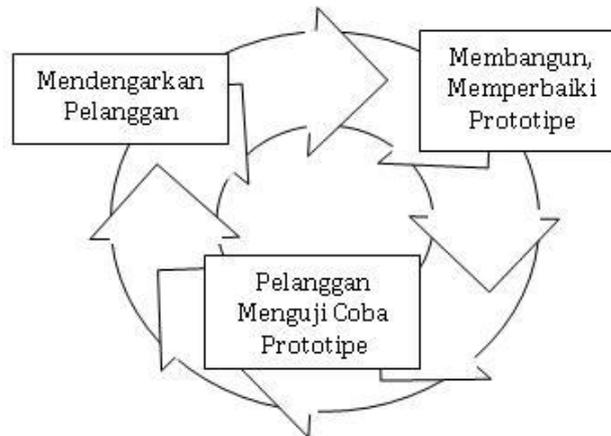
2.11.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk melengkapi dan mendukung materi dalam uraian pembahasan. Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan data yang real sesuai referensi yang diperlukan. Metode ini meliputi studi pustaka, observasi dan wawancara.

2.11.2. Prototype

Pressman (2002, p.39) menyatakan bahwa seringkali seorang pelanggan mendefinisikan serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi kebutuhan input, pemrosesan, ataupun output detail. Pada kasus yang lain, pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritme, kemampuan penyesuaian dari sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dan mesin. Dalam hal ini serta banyak pada situasi yang lain, prototyping paradigm mungkin menawarkan pendekatan yang terbaik. Metode ini sangat baik untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user dan analis yang timbul akibat user tidak mampu mengidentifikasi secara jelas kebutuhannya. *Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototype*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan oleh ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Model *prototype* dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini:



Gambar 2.2 Prototype Paradigma

Tahap-tahap pada model *prototype* diatas adalah sebagai berikut:

1) Mendengarkan Pelanggan

Tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan sistem dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Analisis kebutuhan pemakai digunakan untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi melalui studi pustaka, observasi, wawancara.

2) Merancang dan Membuat Prototype

Tahap ini melakukan pembuatan dan perancangan sistem *prototype* serta perancangan antarmuka (User Interface). Prototype yang akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

3) Uji Coba Prototype

Tahap ini prototype yang telah dirancang akan diuji coba. Kemudian akan dievaluasi kekurangan-kekurangan apa saja yang terdapat pada sistem. Pengembang kemudian memperbaiki sistem sesuai kekurangan sampai dihasilkan sistem yang benar-benar dikehendaki oleh pengguna.

Perulangan tiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan telah terpenuhi. Prototipe dibuat untuk mempercepat membangun perangkat lunak yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan algoritma yang sederhana.

2.11.3. UML (Unified Modelling Language)

Rosa dan Shalahuddin (2010, p.137) *Unified Modelling Language* atau biasa disingkat UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks- teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk – bentuk tersebut dapat dikombinasikan.

2.11.4. Use Case Diagram

Rosa dan Salahuddin (2010, p.131) menyatakan bahwa Use Case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang akan dibuat. Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah aplikasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2.11.5. Activity Diagram

Rosa dan Shalahuddin (2010, p.161) menyatakan bahwa diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (alir kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

2.11.6. Sequence Diagram

Rosa dan Shalahuddin (2010, p.144) menyatakan bahwa sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasi komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu obyek-obyek tersebut kemudian diurutkan dari kiri kekanan, aktor yang menginisialisasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram.

Pada diagram ini, dimensi vertical mempresentasikan waktu. Bagan paling atas dari diagram menjadi titik awal dan waktu berjalan kebawah samai dengan bagian dasar dari diagram. Garis vertikal disebut lifeline. Dilekatkan pada setiap obyek atau aktor. Kemudian lifeline tersebut digambarkan menjadi kotak ketika obyek melakukan suatu operasi. Kotak tersebut dinamakan activation box. Obyek dikatakan mempunyai live activation pada saat tersebut.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Prototype*. Model ini digunakan dengan tujuan menghemat waktu dalam pengembangan sistem. Selain itu model *Prototype* juga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengguna dan pembangun sistem. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

3.1.1. Mendengarkan Pelanggan

Dengan tujuan untuk mengumpulkan kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan pengumpulan data. Pengumpulan data bertujuan untuk melengkapi dan mendukung materi dalam uraian pembahasan. Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan data yang real sesuai referensi yang diperlukan. Metode ini meliputi studi pustaka, observasi dan wawancara. Berikut ini rincian metode pengumpulan data yang dibutuhkan:

1) Studi Pustaka

Studi kepustakaan bertujuan untuk mendapatkan data pendukung. Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber dari bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian. Berikut beberapa sumber pustaka yang menjadi pendukung dalam penelitian ini:

- a) Teambangun Gkm. Fungsi dan Peran Wedding Organizer. [http://\[www.kompasiana.com\]](http://www.kompasiana.com). 10:41:04 24 Juni, 2015.
- b) Asizah. Kisah Dibalik Tradisi Pernikahan: Wedding Cake dan Wedding Toast. [http://\[www.vemale.com\]](http://www.vemale.com). 18:36 29 Agustus, 2013.
- c) Hilwa. Mengenal SDK Dan AVD di Android. [http://\[hilwa.wordpress.com\]](http://hilwa.wordpress.com). 30 April, 2013.
- d) Arinda P. Berbagai Istilah Dokumentasi Pernikahan. [http://\[www.thebridedept.com\]](http://www.thebridedept.com). 31 Agustus, 2015.

2) Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau secara langsung *wedding organizer* (WO) yaitu Luwes House of Beauty yang berlokasi di jalan Ahmad Yani nomor 8, Tanjung Karang. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bentuk paket pernikahan yang ditawarkan dan apa saja yang akan didapat oleh pelanggan, begitu pula dengan *venue* atau lokasi dimana acara pernikahan akan berlangsung. Dari observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa paket pernikahan lengkap terdiri atas tiga tingkatan harga mulai dari yang biasa, menengah hingga yang paling mahal. Dari data juga tersebut dapat disimpulkan bahwa pelanggan hanya dapat memilih paket dan menentukan *venue* saja. Berikut adalah contoh paket dari Luwes House of Beauty dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.1 Hasil Observasi

	Silver	Gold	Platinum
Harga	34.000.000	39.000.000	44.000.000
Bridal	By Asisten	By Venny	By Elis
Foto	<i>Pre-wedding Indoor & Outdoor,</i> Liputan, Video		
Dekor (Pilih 1) Sudah termasuk katering	<input type="checkbox"/> Emersia		
	<input type="checkbox"/> Amalia		
	<input type="checkbox"/> Horison		
Kue	10 Kotak		

Undangan	500 Pcs
----------	---------

3) Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan narasumber Fredy. Hasil wawancara berupa pertanyaan seputar *venue* atau lokasi pernikahan yang dapat mempengaruhi biaya total paket pernikahan, lalu mengenai pemilihan fotografer dan tamu undangan.

3.1.2. Merancang dan Membuat Prototype

Tahap berikutnya setelah menganalisa kebutuhan yang diperlukan adalah merancang dan membuat prototype. Pada tahap membangun dan memperbaiki prototype dibagi menjadi perancangan sistem dan perancangan antarmuka. Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing perancangan:

3.1.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang dimaksudkan adalah membuat pemodelan sementara terhadap aplikasi penjualan paket *wedding organizer*. Perancangan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah didapat pada tahap mendengarkan pelanggan sebelumnya. Desain meliputi perancangan use case diagram, class diagram, activity diagram dan sequence diagram.

1) Perancangan Use Case Diagram

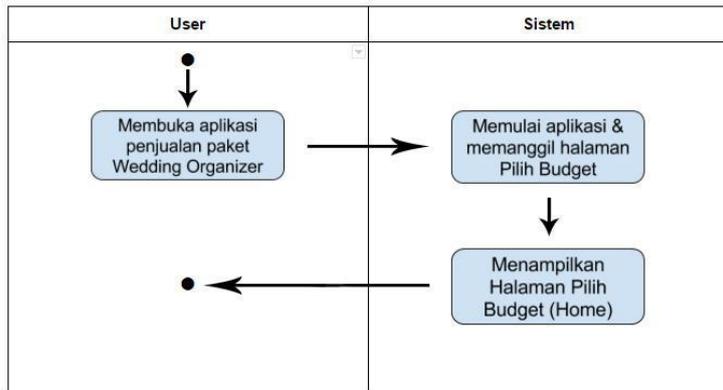
Tahap ini adalah merancang sistem secara garis besar. Perancangan sistem digunakan untuk mempermudah pemahaman antara pengembang dan pengguna yang dituangkan dalam bentuk use case diagram. Berikut ini adalah use case diagram penjualan paket *wedding organizer* dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Use Case Diagram Penjualan Paket WO

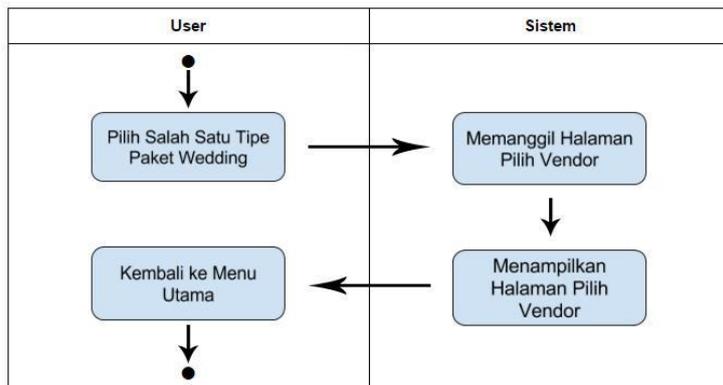
2) Perancangan Activity Diagram

Tahap perancangan activity diagram menjabarkan masing-masing activity pada perancangan use case. Aktivitas yang terdapat pada perancangan use case diantaranya menu Pilih Budget, menu Pilih Vendor, menu Pilih Venue, menu Order dan menu Konfirmasi Pemesanan. Gambar 3.2 berikut ini adalah penjelasan beserta activity diagram Menu Pilih Budget:



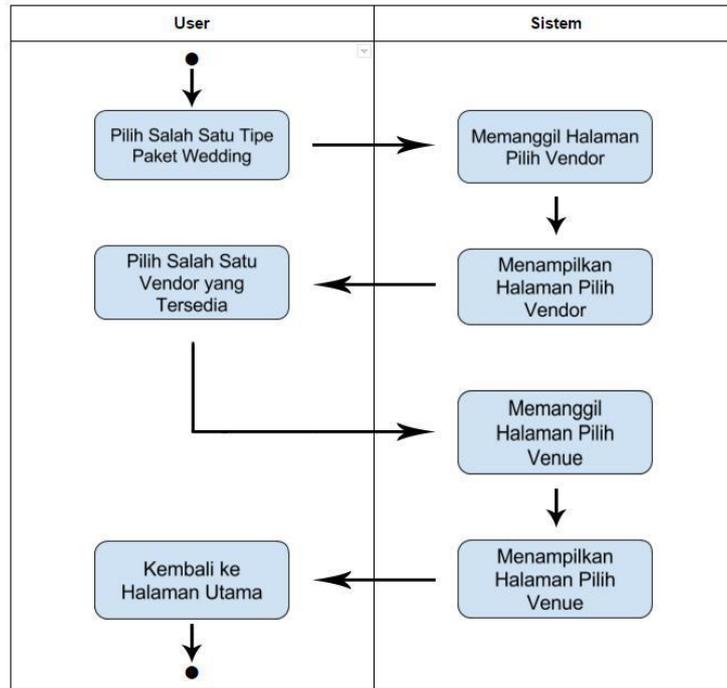
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Pilih Budget

Aliran aktifitas yang berlangsung pada awal saat membuka aplikasi penjualan paket *wedding organizer* sehingga menampilkan halaman utama (*home*) yang tidak lain merupakan halaman Pilih Budget. Activity diagram Menu Pilih Vendor dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut:



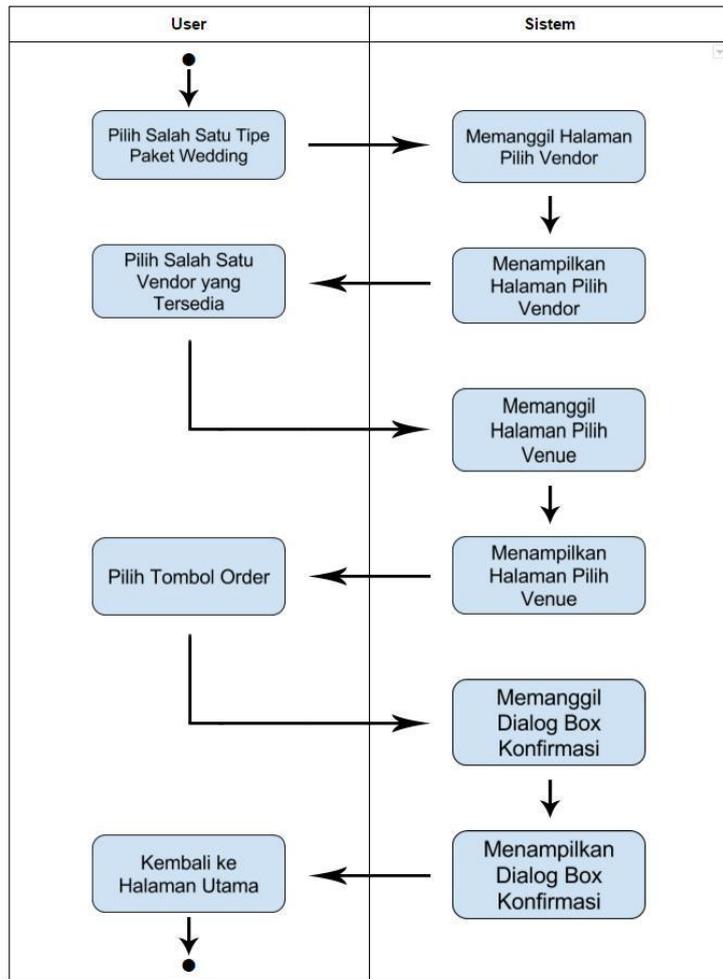
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Pilih Vendor

Aliran aktifitas yang berlangsung pada saat sistem memanggil halaman Menu Pilih Vendor adalah ketika user memilih *range* budget sesuai keinginannya pada menu Pilih Budget, pada saat itulah sistem memanggil dan menampilkan halaman Pilih Vendor pada user. Activity diagram Menu Pilih Venue dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut:



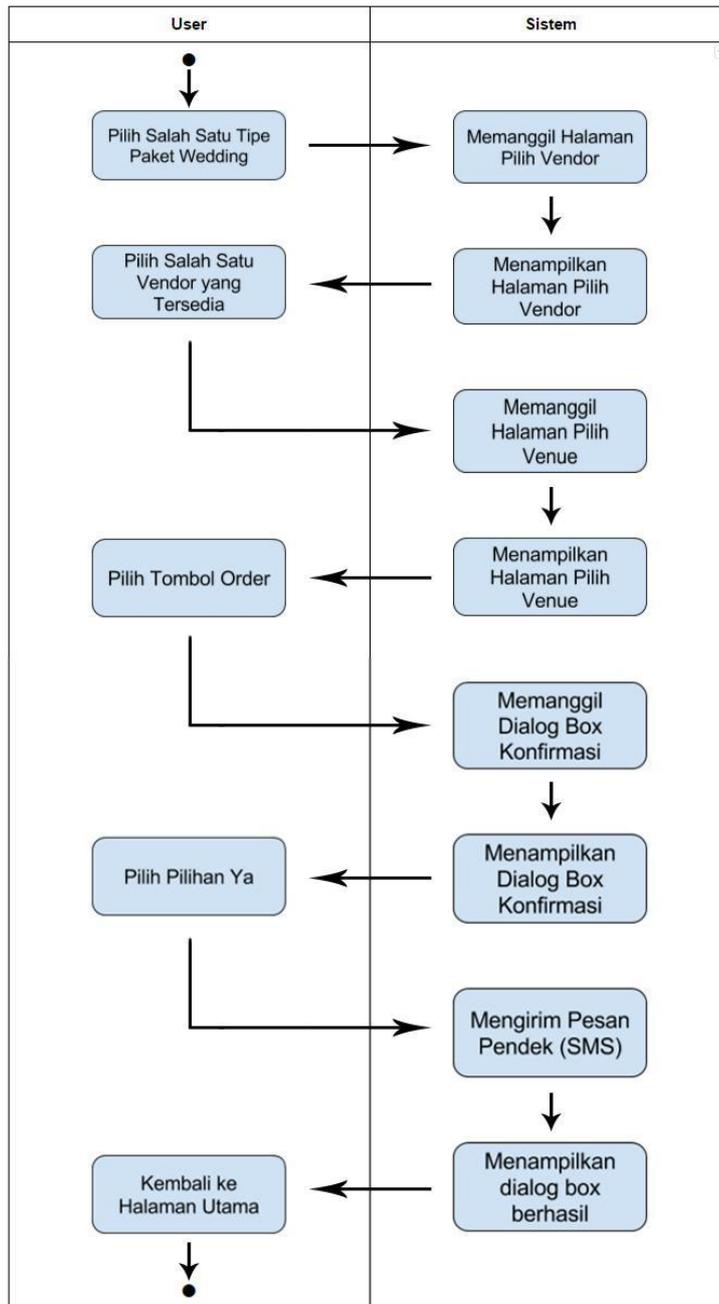
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Pilih Venue

Aliran aktifitas yang berlangsung setelah user memilih vendor adalah munculnya tampilan rincian detail paket pernikahan dan pada layar bersamaan terdapat pula menu Pilih Venue dimana user dapat berinteraksi dengan menu tersebut untuk memilih *venue* atau tempat pernikahan mereka. Activity diagram Menu Order dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Order

Aliran aktifitas yang berlangsung pada Menu Order ini masih satu halaman dengan aktifitas sebelumnya yaitu Menu Pilih Venue. Setelah user memilih *venue* maka user diperkenankan melakukan pemesanan dengan menekan tombol Order Package. Activity diagram Menu Konfirmasi Pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut:



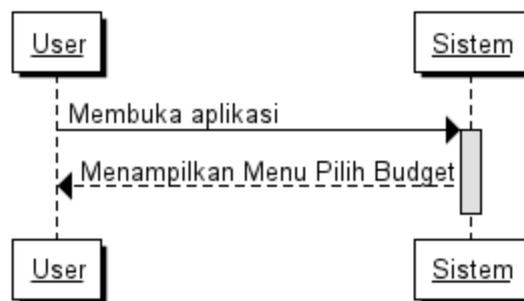
Gambar 3.6 Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan

Aliran aktifitas yang berlangsung pada saat user melakukan pemesanan dengan menekan tombol Order Package adalah sistem memanggil halaman Menu Konfirmasi Pemesanan dan menampilkannya pada user, lalu user dapat menekan tombol Ya pada pilihan yang

tersedia untuk memesan, atau tekan tombol Tidak untuk batal melakukan pemesanan paket.

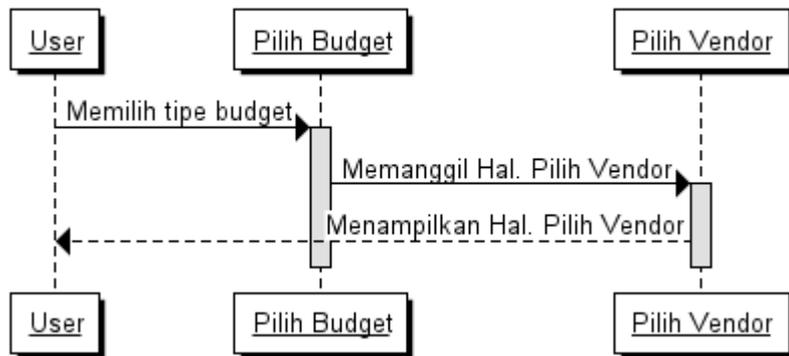
3) Perancangan Sequence Diagram

Diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan disebut sebagai Sequence Diagram. Dalam membuat sequence diagram digunakan aplikasi online yang diakses melalui web browser yaitu Web Sequence Diagrams (www.websequencediagrams.com). Sequence Diagram di menu Pilih Budget mulai dari user membuka aplikasi, menu utama menampilkan halaman menu utama (halaman menu pilih budget). Sequence diagram menu pilih budget dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut:



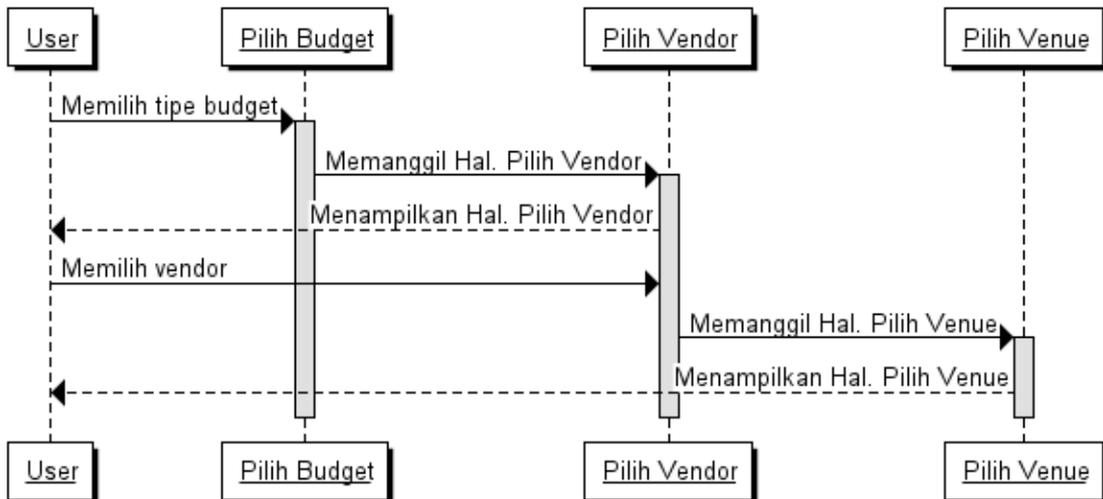
Gambar 3.7 Sequence Diagram Menu Pilih Budget

User memilih tipe budget pada halaman awal (*home*) yang kemudian sistem akan memanggil dan menampilkan halaman pilih vendor. Komunikasi antar obyek beserta pesan-pesan yang terdapat pada menu pilih vendor dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Pilih Vendor

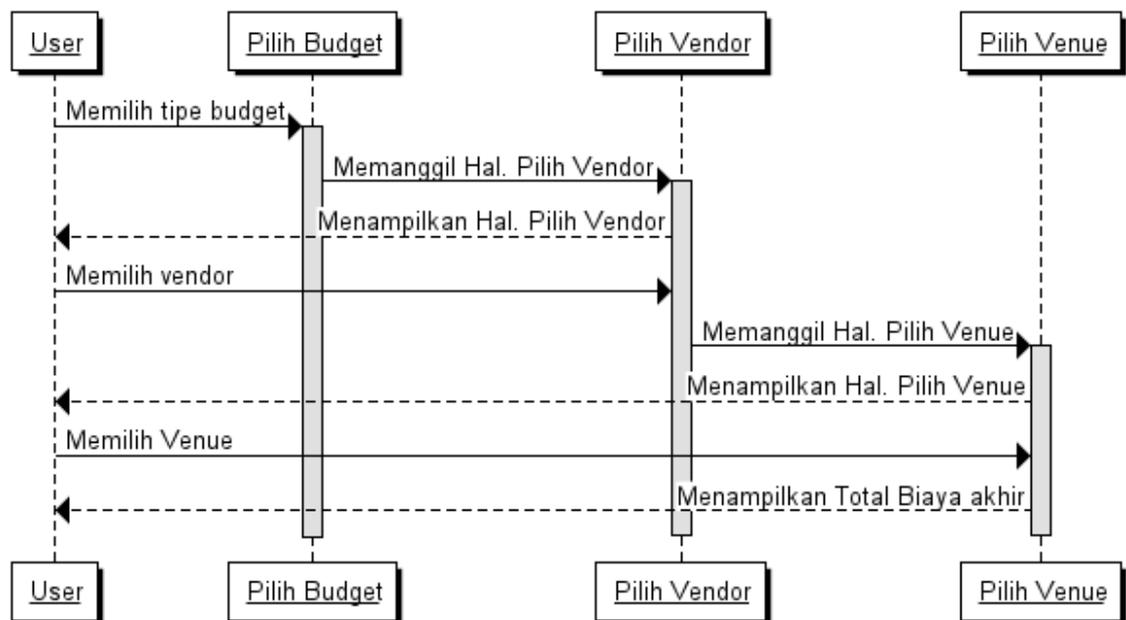
User memilih tipe budget pada halaman awal (*home*) yang kemudian sistem akan memanggil dan menampilkan halaman pilih vendor, lalu user kembali berinteraksi dengan memilih vendor yang tersedia lalu sistem akan merespon dengan memanggil dan menampilkan halaman rincian paket sekaligus menu pilih venue. Komunikasi antar obyek beserta pesan-pesan yang terdapat pada menu pilih venue dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut:



Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Pilih Venue

User memilih tipe budget pada halaman awal (*home*) yang kemudian sistem akan memanggil dan menampilkan halaman pilih vendor, lalu user kembali

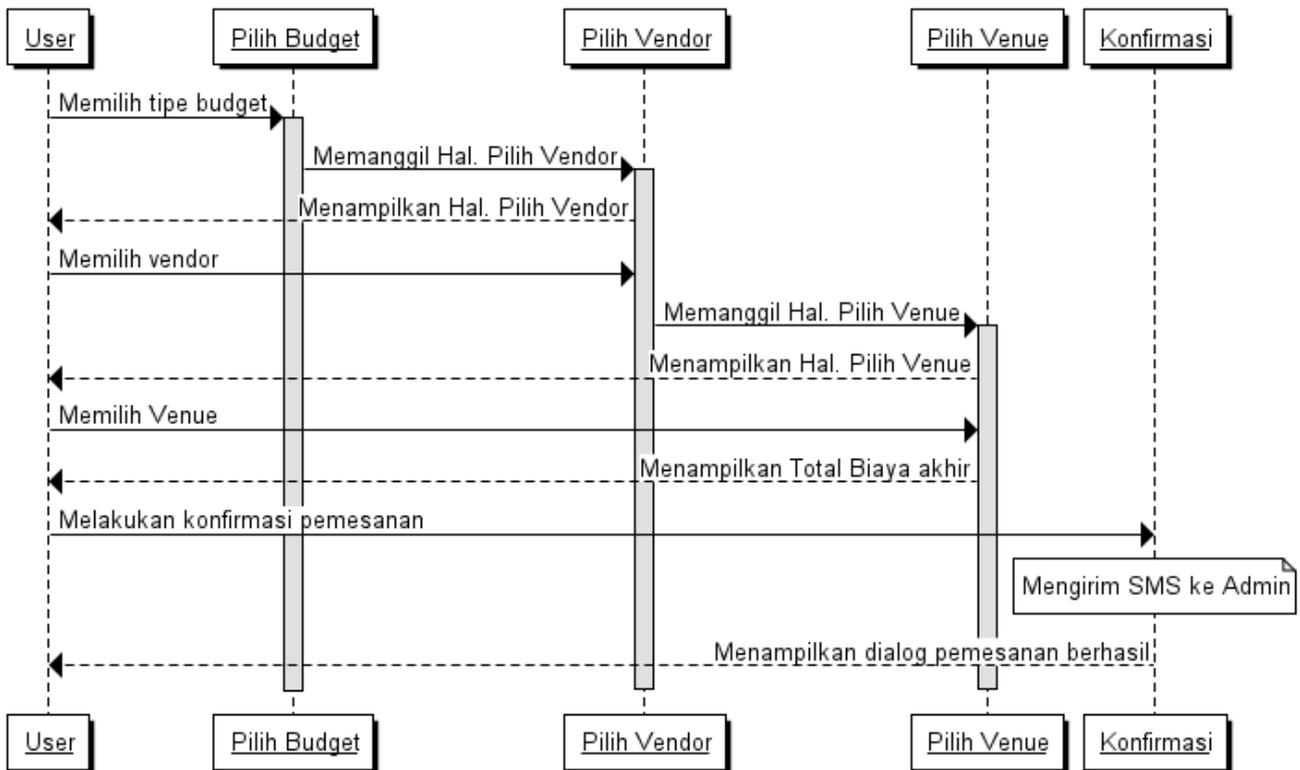
berinteraksi dengan memilih vendor yang tersedia lalu sistem akan merespon dengan memanggil dan menampilkan halaman rincian paket sekaligus menu pilih venue. Pada menu ini user melakukan interaksi yaitu dengan memilih satu diantara beberapa venue yang tersedia, setelah itu sistem akan langsung menampilkan total biaya akhir setelah memilih venue. Komunikasi antar obyek beserta pesan-pesan yang terdapat pada menu order dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut:



Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Order

User memilih tipe budget pada halaman awal (*home*) yang kemudian sistem akan memanggil dan menampilkan halaman pilih vendor, lalu user kembali berinteraksi dengan memilih vendor yang tersedia lalu sistem akan merespon dengan memanggil dan menampilkan halaman rincian paket sekaligus menu pilih venue. Pada menu ini user melakukan interaksi yaitu dengan memilih satu diantara beberapa venue yang tersedia, setelah itu sistem akan langsung menampilkan total biaya akhir setelah memilih venue. Lalu user

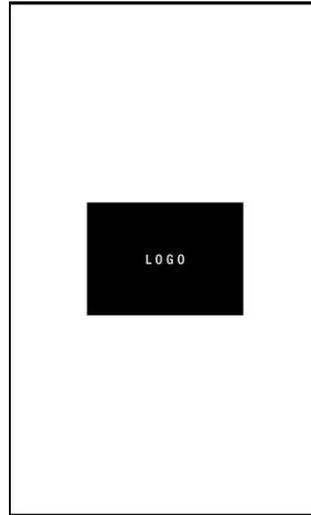
menekan tombol order package jika ia puas dengan pilihannya dan sistem mengirim pesan singkat (SMS) pada admin bersamaan dengan memberikan pesan berhasil memesan paket kepada user. Komunikasi antar obyek beserta pesan-pesan yang terdapat pada menu konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut:



Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Konfirmasi Pemesanan

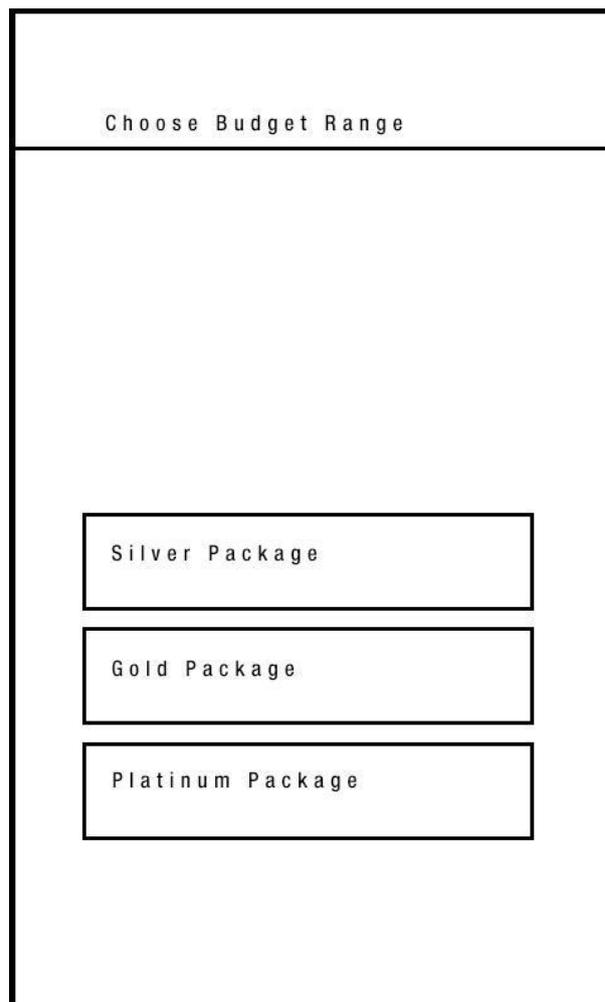
3.1.2.2. Perancangan Antarmuka (User Interface)

User interface merupakan perancangan antarmuka yang menampilkan tata letak menu pada aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini adalah user interface pada masing-masing menu. Tampilan Pembuka dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut:



Gambar 3.12 Antarmuka Tampilan Pembuka

Rancangan antarmuka pada Menu Pilih Budget dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut:



Gambar 3.13 Antarmuka Menu Pilih Budget

Rancangan antarmuka pada Menu About dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut:



Gambar 3.14 Antarmuka Menu About

Rancangan antarmuka pada Menu Pilih Vendor dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut:

Choose Vendor
Tomcat Production Rp. 28.000.000
Luwes House of Beauty Rp. 30.000.000

Gambar 3.15 Antarmuka Menu Pilih Vendor

Rancangan antarmuka pada Menu Pilih *Venue* terdiri atas dua tahap. Yang pertama yaitu pada halaman awal menampilkan harga dan detail paket yang dipilih, dimana rancangan dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut:

Detail Package - Tomcat (Silver)	
PICTURE	
Tomcat Package:	Rp. 28.000.000
Decoration:	Rp. 5.000.000
Sub Total:	Rp. 33.000.000
Pilih Venue <input type="checkbox"/>	
Detail Package:	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
Order Package	

Gambar 3.16 Antarmuka Menu Pilih Venue Bagian Pertama

Rancangan antarmuka pada Menu Pilih Venue tahap selanjutnya yaitu ketika menekan tombol Menu Pilih Venue pada halaman itu yang akan menampilkan *dropdown* daftar *venue* atau lokasi pernikahan yang disediakan dan rancangannya dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut:

Detail Package - Tomcat (Silver)	
Di Rumah <small>PICTURE</small>	
Vila Citra	
Amalia	
Tomcat Package:	Rp. 28.000.000
Horison	Rp. 5.000.000
Sub Total:	Rp. 33.000.000
<input type="checkbox"/>	
Detail Package:	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
- ??????????	
Order Package	

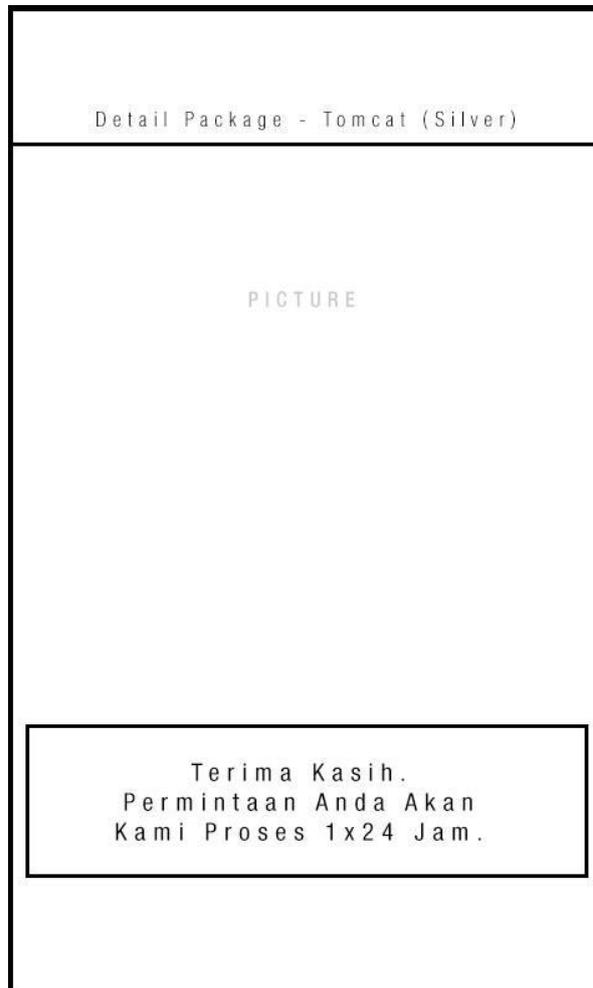
Gambar 3.17 Antarmuka Menu Pilih Venue Bagian Kedua

Rancangan antarmuka pada saat menekan Menu Order dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut:



Gambar 3.18 Antarmuka Menu Order

Rancangan antarmuka setelah menekan Ya pada Menu Order dapat dilihat pada gambar 3.19 berikut:



Gambar 3.19 Antarmuka Menu Konfirmasi Pemesanan

3.1.3. Uji Coba Sistem

Sistem informasi ini akan memuat paket-paket pernikahan dari beberapa *vendor wedding*. Data-data tersebut dikumpulkan melalui tahapan pengumpulan data, yang dilanjutkan dengan merancang diagram Use Case, diagram Activity dan diagram Sequence. Sistem ini berjalan pada Android yang dibangun menggunakan software Eclipse IDE.

3.2. Proses Kerja Sistem

Proses kerja sistem penjualan paket *wedding organizer* ini yang pertama adalah pemilihan paket berdasarkan kemampuan *user* atau dalam hal ini

calon pengantin, oleh sebab itu dibuatlah tiga kategori biaya mulai dari paling rendah, menengah hingga tinggi. Lalu yang kedua, setelah memilih kategori biaya, *user* lalu diarahkan ke halaman pilih vendor *wedding organizer* yang berbeda biaya pula namun memiliki batas atas dan bawah biaya nya masing-masing sesuai kategori biaya pada menu awal sebelumnya, dan *user* bisa memilih vendor *wedding organizer* yang diinginkan. Setelah itu muncul halaman rincian paket yang akan *user* dapat beserta total harga dan juga tombol untuk memilih *venue* yang tersedia. Dan setelah memilih *venue*, *user* dapat menekan tombol Order di bagian bawah halaman untuk memesan paket yang telah mereka pilih, kemudian tampil kotak dialog konfirmasi dimana *user* akan mengkonfirmasi pemesanannya, lalu jika *user* menekan Ya, sistem akan menampilkan pesan bahwa pemesanan paket pernikahan anda telah berhasil dan pesan singkat (Short Message Service) terkirim ke admin yang lalu akan diproses dan *user* akan dihubungi dalam waktu tertentu. Sebagai catatan, sistem ini berdasarkan paket yang telah disediakan oleh pemilik *Wedding Organizer* yang bersangkutan. Adapun elemen pernikahan yang dapat diubah-ubah atau *customize* yaitu *venue*. Aplikasi bersifat *offline*, jadi proses pemesanan dilakukan melalui pesan singkat (Short Message Service) dan dikenakan tarif pulsa sesuai provider yang *user* gunakan. Untuk pengguna yang ingin menggunakan aplikasi ini dapat menghubungi langsung pihak *wedding organizer*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di Luwes House of Beauty berupa data observasi dan wawancara. Data observasi yang didapat berbentuk brosur penjualan yang berisi informasi berbagai paket pernikahan lengkap, lalu data wawancara merupakan hasil pembicaraan mengenai jenis paket, apa saja yang dapat di *customize*, *venue* pernikahan, urusan katering sampai ke jumlah tamu undangan.

4.1.1. Tampilan Program

Tampilan program merupakan hasil dari sistem yang telah dibuat. Dalam sistem ini, ada empat halaman yaitu halaman pembuka (*Splash Screen*), halaman pilih budget, halaman pilih vendor dan halaman rincian (pilih *venue*). Namun jika di rincikan kembali sebenarnya terdapat lebih dari yang disebutkan sebelumnya. Hasil tampilan program adalah sebagai berikut:

1) Tampilan Pembuka

Tampilan Pembuka atau *Splash Screen* merupakan layar pembuka yang menggambarkan keseluruhan sistem secara umum. Tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

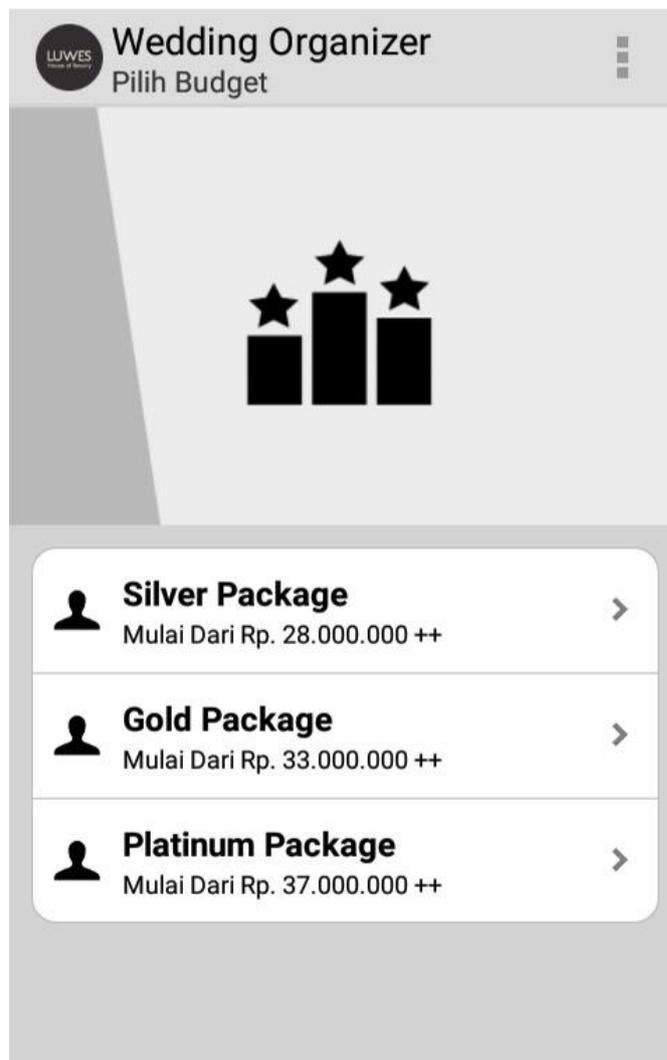


Gambar 4.1 Tampilan Pembuka

2) Menu Pilih Budget

Menu pilih budget merupakan tampilan awal (home) aplikasi ini yang langsung memulai proses pemilihan paket pernikahan agar sederhana dan dapat digunakan setiap orang dengan mudah. Terdapat tombol di sisi kanan atas aplikasi untuk mengakses menu about dan menu exit, lalu di bagian paling atas aplikasi terdapat logo, nama aplikasi dan judul halaman, kemudian di bawahnya terdapat gambar, lalu dibawahnya kembali ada tiga tombol yaitu Silver

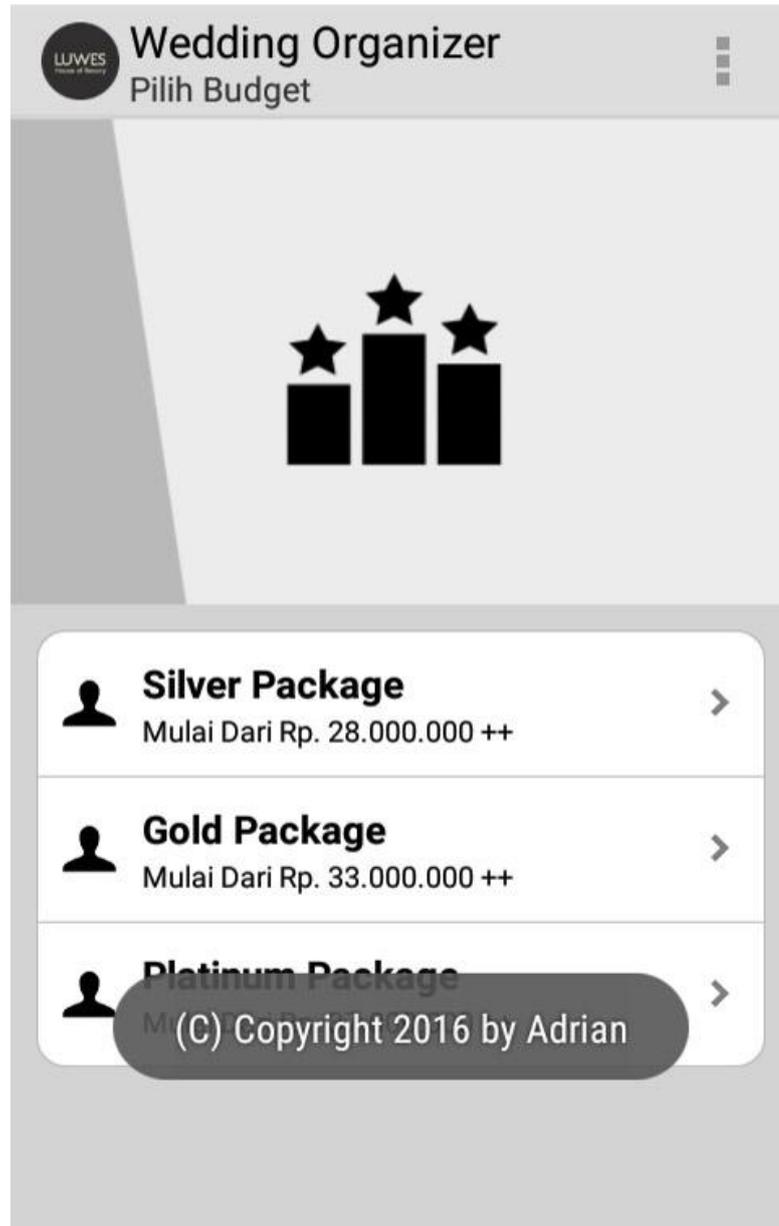
Package, Gold Package dan Platinum Package yang merupakan tiga kategori harga paket pernikahan. Masing-masing tombol digunakan untuk mengakses halaman yang berbeda-beda sesuai dengan batas harga atas dan batas harga bawah pada tombol tersebut. Tampilan menu pilih budget (home) dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Pilih Budget (Home)

3) Menu About

Menu about merupakan menu yang menampilkan informasi tentang aplikasi tersebut. Tampilan menu about dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.

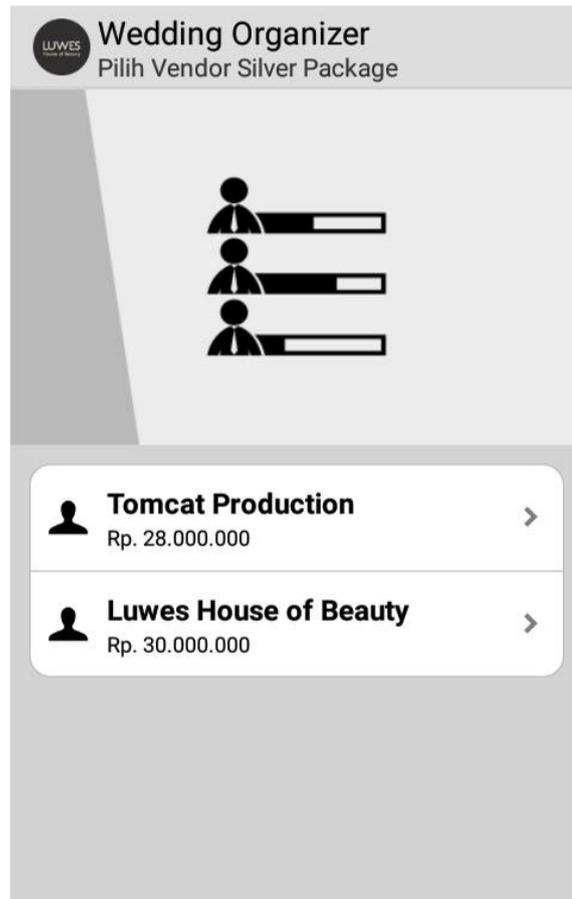


Gambar 4.3 Tampilan Menu About

4) Menu Pilih Vendor

Menu yang selanjutnya adalah menu pilih vendor yang merupakan menu setelah pengguna (*user*) memilih kategori paket sebelumnya. Pada halaman ini dan halaman-halaman selanjutnya terdapat elemen yang sama dengan tampilan halaman menu pilih budget (home) yaitu

terdapat logo, nama aplikasi dan judul halaman bagian paling atas aplikasi, kemudian di bawah nya terdapat gambar, Tombol lain yang khusus tersedia pada halaman pilih vendor ini adalah daftar vendor *wedding organizer* (WO) yang berupa tombol yang dapat ditekan untuk memilih vendor tersebut. Tampilan menu pilih vendor dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Pilih Vendor

5) Menu Rincian

Dalam menu selanjutnya yaitu menu rincian, pengguna (*user*) diberikan informasi lengkap mengenai elemen pernikahan apa saja yang akan mereka dapatkan dengan biaya yang tertera, mulai dari harga paket, harga dekorasi dan total biaya di bagian bawahnya terdapat tombol pilih venue, kemudian dibawahnya kembali terdapat rincian mengenai apa saja jasa bridal dan foto yang di dapat dan

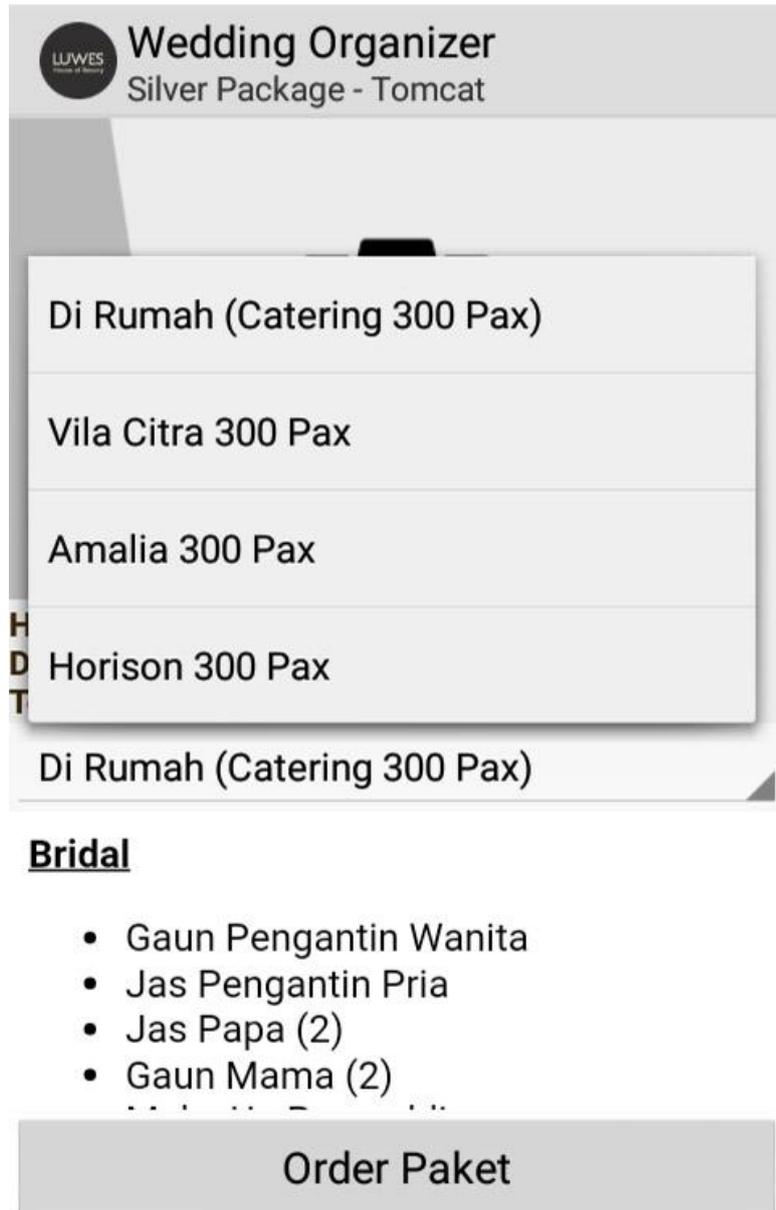
berapa lembar undangan yang dicetak. Dan tombol yang paling bawah adalah tombol order pemesanan. Tampilan menu rincian dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Rincian

6) Menu Pilih Venue

Menu pilih venue adalah menu list *dropdown* yang menampilkan pilihan *venue* yang tersedia di disertai dengan kuota tamu undangan berdasarkan porsi makanannya, biasanya menggunakan satuan Pax. Tampilan menu pilih venue dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.



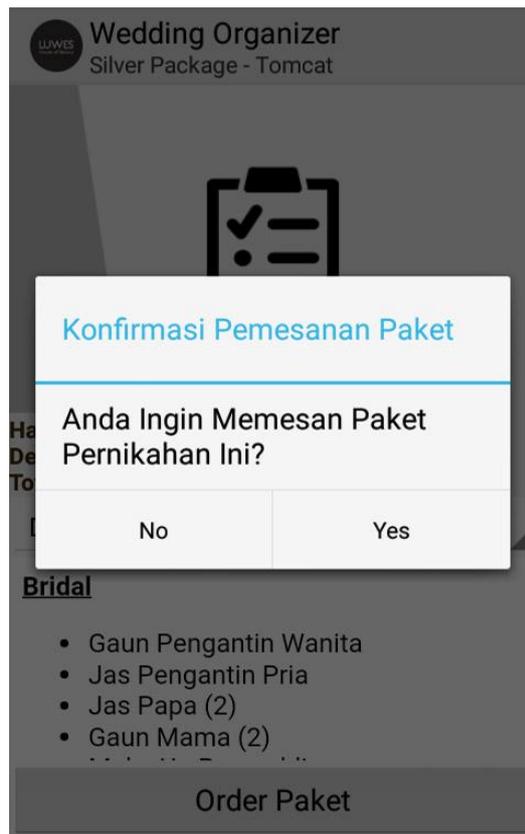
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pilih Venue

7) Menu Order

Menu order pemesanan terletak pada bagian paling bawah di halaman rincian, tombol order dapat ditekan ketika pengguna (*user*) merasa puas dengan pilihan-pilihan sebelumnya. Tampilan menu order dapat dilihat pada gambar sebelumnya yaitu pada gambar 4.6.

8) Menu Konfirmasi Pemesanan

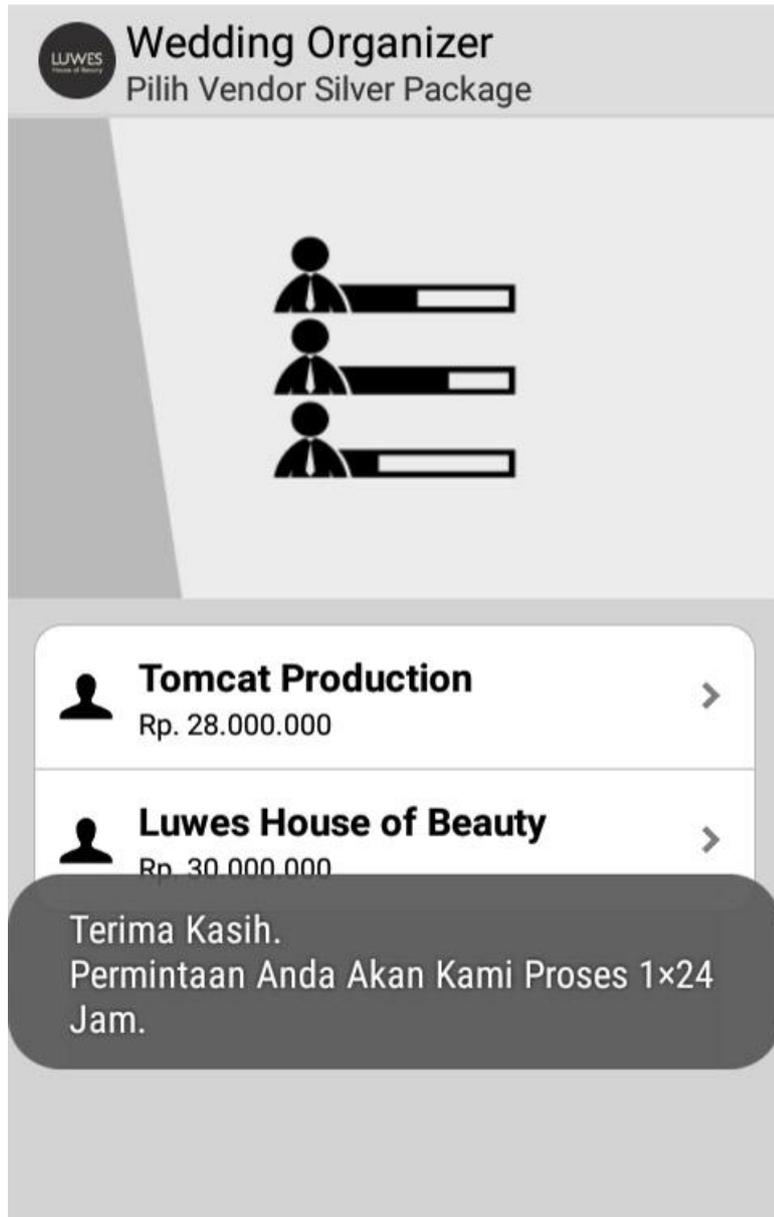
Menu konfirmasi pemesanan muncul ketika tombol order di tekan, menu ini berupa dialog box atau kotak dialog dengan pesan yang bertujuan melakukan konfirmasi kepada pengguna (*user*) apakah benar-benar ingin melakukan pemesanan atau ingin berubah pilihan. Tampilan menu konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Konfirmasi Pemesanan

9) Menu Pemberitahuan Berhasil

Menu pemberitahuan berhasil akan muncul setelah pesan singkat (SMS) terkirim ke admin karena pengguna (*user*) mengkonfirmasi pesannya melalui menu konfirmasi pemesanan yang sebelumnya. Tampilan menu konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut.



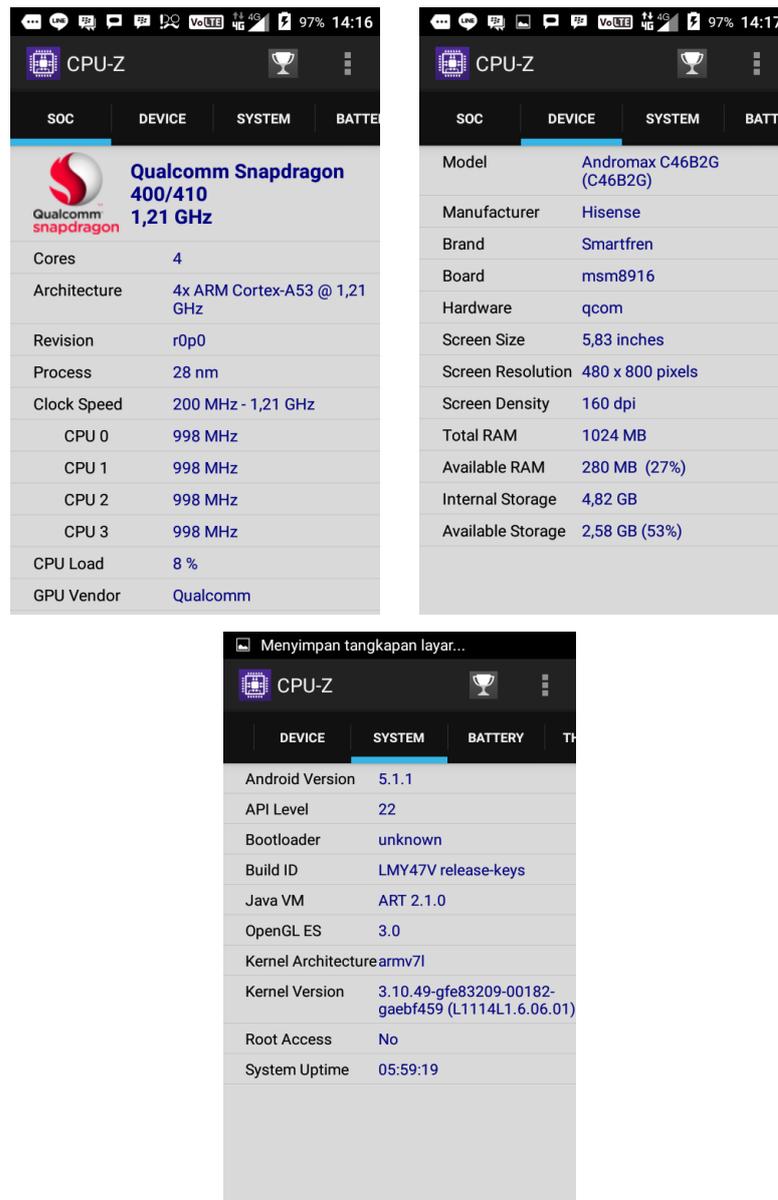
Gambar 4.8 Tampilan Menu Pemberitahuan Berhasil

4.2. Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang dihasilkan diuji menggunakan perangkat yang berbeda. Tahap pengujian ini menggunakan dua perangkat dengan spesifikasi hardware dan software serta kecepatan internet sebagai berikut:

1) Smartfren Es (C46B2G)

Gambar 4.9 di bawah ini menunjukkan spesifikasi hardware dan software pada perangkat Smartfren Es (C46B2G):



Gambar 4.9 Spesifikasi Hardware Dan Software Smartfren Es

Spesifikasi:

- 1) CPU : Qualcomm Snapdragon 400/410 1,21 GHz
- 2) RAM : 1024 MB
- 3) Versi Android : 5.1.1 Lollipop

2) Xiaomi Redmi Note 2

Gambar 4.10 di bawah ini menunjukkan spesifikasi hardware dan software pada perangkat Xiaomi Redmi Note 2:



Gambar 4.10 Spesifikasi Hardware Dan Software Xiaomi Redmi Note 2

Spesifikasi:

- 1) CPU : Octa-core 2,2 GHz
- 2) RAM : 2048 MB
- 3) Versi Android : 5.0.2 Lollipop

Pengujian dilakukan mulai dari menginstall aplikasi pada masing-masing perangkat dan menjalankan aplikasi penjualan paket pernikahan yang telah ter-*install*. Tahap berikutnya menjalankan semua tombol dan *slider* yang ada pada aplikasi. Mencoba memesan beberapa paket yang berbeda, dengan pilihan *venue* yang berbeda-beda pula.

4.3. Pembahasan

Kinerja sistem pada aplikasi penjualan paket pernikahan ini adalah memberikan informasi paket pernikahan yang ditujukan untuk masyarakat dengan berbeda-beda kondisi finansial. Oleh karena itu dirancanglah pilihan pertama yaitu mengenai biaya. Lalu setelah itu pengguna (*user*) dapat memilih vendor WO mana yang jasanya ingin mereka gunakan karena berbeda vendor tentu berbeda pula harga yang ditawarkan. Aplikasi ini mudah digunakan karena berjalan *offline* atau tanpa koneksi internet, nanti pada saat pengiriman pesanan paket pernikahan yang akan terpotong dari pengguna (*user*) adalah biaya pengiriman pesan singkat (SMS).

Kelebihan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sederhana dan mudah digunakan.
- 2) Mengirim pemesanan melalui pulsa *handphone* sehingga tidak memerlukan tindak *login* terlebih dahulu kedalam sistem.
- 3) Aplikasi sangat ringan dan ramah spesifikasi sehingga cocok digunakan seluruh lapisan pengguna smartphone Android.

Dan kekurangan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi penjualan paket pernikahan ini bersifat *offline*.
- 2) Tidak dapat berjalan pada sistem operasi lain, seperti iOS, windows phone dan blackberry.
- 3) Tidak menyediakan contoh foto ataupun video pada setiap produk.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan dari perancangan dan pembangunan sistem informasi wedding organizer di Bandar Lampung berbasis Android yaitu, menghasilkan suatu aplikasi penjualan paket pernikahan yang sederhana namun berdampak sangat baik terhadap penjualan jasa penyelenggara acara pernikahan oleh *wedding organizer* (WO) yang terkait karena alasan-alasan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi sederhana yang mampu digunakan dengan mudah oleh seluruh golongan masyarakat pada umumnya.
- 2) Pengguna dapat memilih jenis paket pernikahan, memilih vendor *wedding organizer*, memilih lokasi dan melakukan pemesanan paket.
- 3) Data vendor yang bergabung di aplikasi masih sangat sedikit dibandingkan dengan jumlah seluruh vendor yang bergerak pada bidang pernikahan di Bandar Lampung.
- 4) Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemesanan paket saja.

5.2. Saran

Penelitian yang telah dilakukan dapat dikembangkan jauh lebih baik lagi dengan saran yaitu:

- 1) Sebaiknya sistem dapat berjalan pada dua mode yaitu *online* dan *offline*.
- 2) Sebaiknya sistem dapat berjalan pada sistem operasi selain Android.
- 3) Sebaiknya bisa menyertakan foto atau video produk yang tertera pada rincian paket.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Fathara pada artikel *Macam-macam Metode Pengembangan Perangkat Lunak* <https://fatharaannisaa.wordpress.com/2014/08/22/macam-macam-metode-pengembangan-perangkat-lunak/> akses pada tanggal 03/06/2016
- Asizah pada artikel *Kisah Dibalik Tradisi Pernikahan: Wedding Cake dan Wedding Toast* <http://www.vemale.com/topik/pernikahan/32696-kisah-dibalik-tradisi-pernikahan-wedding-cake-dan-wedding-toast.html> akses pada tanggal 02/06/2016
- Diwan P. dan Sharma S. 2000. *E-Commerce A Manager's Guide to E-Business*. New Delhi. Penerbit Excel Books.
- Haryanto, B. 2005. *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman JAVA*, Bandung. Penerbit Informatika.
- Hilwa pada artikel *Mengenal SDK dan AVD di Android* <https://hilwa.wordpress.com/2013/04/30/mengenal-sdk-dan-avd-di-android/> akses pada tanggal 3/06/2016
- Huda, Arif Akbarul. 2014. *Membuat Aplikasi Database Dengan Java, MySQL dan NetBeans*. Bandung. Penerbit Andi.
- Hutahaean J. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- informasitips.com pada artikel *Apa Yang Dimaksud Dengan Android* <http://informasitips.com/apa-yang-dimaksud-dengan-android> akses pada tanggal 03/06/2016
- Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Graha Ilmu.
- Lukman, Enricko pada artikel *5 Model Bisnis E-Commerce di Indonesia* <https://id.techinasia.com/5-model-bisnis-ecommerce-di-indonesia/> akses pada tanggal 02/06/2016
- Nazruddin S. 2015. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Revisi Kedua)*. Bandung. Penerbit Informatika.
- P., Arinda pada artikel *Berbagai Istilah Dokumentasi Pernikahan* <http://thebridedept.com/berbagai-istilah-dokumentasi-pernikahan/> akses pada tanggal 02/06/2016

- Pressman, R.S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Renthaman, Billy Grant. 2014. *Pembuatan Aplikasi Wedding Organizer Berbasis Web*. Surabaya: Jurnal Teknik. Diambil dari: <http://repository.ubaya.ac.id/14836/> (20 Mei 2016)
- Salahuddin, M., & Rosa A.S. 2010. *Modul Pembelajaran Pemrograman berorientasi objek dengan bahasa pemrograman C++, PHP, dan Java*. Bandung. Penerbit Modula.
- Safaat H., Nazruddin. 2015. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android + DVD (Revisi 2)*. Bandung. Penerbit Informatika.
- Teambangun Gkm. pada artikel Fungsi dan Peran Wedding Organizer http://www.kompasiana.com/teambangun/fungsi-dan-peran-wedding-organizer_55299be3f17e61aa0dd623d6 akses pada tanggal 02/06/2016
- Ulung, G. 2010, *All About Wedding*. Jakarta. Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama
- Whitten et al. 2004. *System Analysis and Design Methods*. (Diterjemahkan oleh: Tim Penerjemah Andi). Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Wikipedia pada artikel Sistem Informasi https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi akses pada tanggal 02/06/2016

LAMPIRAN

1. splashScreen.java / Tampilan saat masuk aplikasi

```
public class SplashScreen extends Activity
{
    // Splash screen timer
    private static int SPLASH_TIME_OUT = 2000;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        //layout splash
        setContentView(R.layout.splash);
        new Handler().postDelayed(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                //saat nampil splash screen menuju ke activity baru
                Intent i = new Intent(SplashScreen.this,
MainActivity.class);
                startActivity(i);
                //akhiri activity
                finish();
            }
        }, SPLASH_TIME_OUT);
    }
}
```

2. MainActivity.java // Aktifitas Menu Utama

```
public class MainActivity extends Activity
{
    UITableView tableView;

    Context context = this;
    MediaPlayer mp;

    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
```

```

super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.main);

mp = MediaPlayer.create(context,R.raw.play);

try{
    if(mp.isPlaying()){
        mp.stop();
        mp.release();
        mp = MediaPlayer.create(context, R.raw.play);
    }
    mp.setLooping(true);
    mp.start();

} catch(Exception e){
    e.printStackTrace();
}

getActionBar().setHomeButtonEnabled(true);
getActionBar().setTitle("Wedding Organizer");
getActionBar().setSubtitle("Pilih Budget");

tableView = (UITableView) findViewById(R.id.tableView);
createList();
tableView.commit();
}
private void createList() {
    CustomClickListener listener = new CustomClickListener();
    tableView.setClickListener(listener);

    BasicItem i1 = new BasicItem("Silver Package");
    i1.setSubtitle("Mulai Dari Rp. 28.000.000 ++");
    i1.setDrawable(R.drawable.user_image);
    tableView.addBasicItem(i1);

    BasicItem i2 = new BasicItem("Gold Package");
    i2.setDrawable(R.drawable.user_image);
    i2.setSubtitle("Mulai Dari Rp. 33.000.000 ++");
    tableView.addBasicItem(i2);

    BasicItem i3 = new BasicItem("Platinum Package");
    i3.setDrawable(R.drawable.user_image);
    i3.setSubtitle("Mulai Dari Rp. 37.000.000 ++");
    tableView.addBasicItem(i3);
}

```

```

private class CustomClickListener implements ClickListener {
    @Override
    public void onClick(int index) {
        if(index == 0){

            Bundle bund = new Bundle();
            bund.putString("kirim_data", "SilverPackage");
            Intent i = new Intent(MainActivity.this,
PackageActivity.class);
            i.putExtras(bund);
            startActivity(i);
        }
        else if(index == 1) {

            Bundle bund = new Bundle();
            bund.putString("kirim_data", "GoldPackage");
            Intent i = new Intent(MainActivity.this,
PackageActivity.class);
            i.putExtras(bund);
            startActivity(i);
        }
        else if(index == 2) {

            Bundle bund = new Bundle();
            bund.putString("kirim_data", "PlatinumPackage");
            Intent i = new Intent(MainActivity.this,
PackageActivity.class);
            i.putExtras(bund);
            startActivity(i);
        }
    }
}

@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu){
    MenuInflater men = getMenuInflater();
    men.inflate(R.menu.menu, menu);

    return true;
}

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item){
    switch(item.getItemId()){
        case R.id.about:

            TampilAbout();
            return true;
    }
}

```

```

        case R.id.exit:

            TampilKeluar();
            return true;
            default: return super.onOptionsItemSelected(item);
        }
    }

    private void TampilAbout(){
        Toast.makeText(getApplicationContext(),"(C) Copyright 2016 by
Adrian",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }

    @Override
    public boolean onKeyDown(int keyCode, KeyEvent event) {
        if ((keyCode == KeyEvent.KEYCODE_BACK)) {
            TampilKeluar();
        } return super.onKeyDown(keyCode, event);
    }

    public void TampilKeluar(){
        new AlertDialog.Builder(MainActivity.this)
            .setTitle("Exit")
            .setMessage("Yakin Ingin Keluar?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Yes", new
DialogInterface.OnClickListener(){
                public void onClick(DialogInterface dialog, int i){
                    if (mp!= null) {
                        mp.stop();
                        mp.release();
                    }
                    finish();
                }
            })
            .setNegativeButton("No", new
DialogInterface.OnClickListener(){
                public void onClick(DialogInterface dialog, int i){
                    dialog.cancel();
                }
            })
            .show();
    }
}

```

3. DetailActivity.java // Aktifitas Menu Pemesanan Paket Pernikahan

public class DetailActivity extends Activity implements OnItemSelectedListener

```
{
    String s, total, subtitle, kue, owner, item, hasil;
    UITableView tableView;
    TextView tv;
    WebView webview;
    Button bt;
    int nilai_paket;

    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState)
    {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.detail);

        tv = (TextView)findViewById(R.id.textView);
        bt = (Button)findViewById(R.id.order);

        Bundle bundle = getIntent().getExtras();
        if (bundle != null){
            s = bundle.getString(" kirim_data").toString();
        }
        getActionBar().setHomeButtonEnabled(true);
        getActionBar().setTitle("Wedding Organizer");

        if (s.equals("Rp. 28.000.000")){
            TampilWeb("1.html");
            subtitle = "Silver Package - Tomcat";
            owner = "Tomcat Package";
            total = "Rp. 28.000.000";
```

```
        kue = "300 Pax";
        nilai_paket = 28;
    }else if (s.equals("Rp. 30.000.000")){
        TampilWeb("2.html");
        subtitle = "Silver Package - Luwes ";
        owner = "Luwes Package";
        total = "Rp. 30.000.000";
        kue = "300 Pax";
        nilai_paket = 30;
    }else if (s.equals("Rp. 33.000.000")){
        TampilWeb("3.html");
        subtitle = "Gold Package - Tomcat";
        owner = "Tomcat Package";
        total = "Rp. 33.000.000";
        kue = "300 Pax";
        nilai_paket = 33;
    }else if (s.equals("Rp. 35.000.000")){
        TampilWeb("4.html");
        subtitle = "Gold Package - Luwes";
        owner = "Luwes Package";
        total = "Rp. 35.000.000";
        kue = "300 Pax";
        nilai_paket = 35;
    }else if (s.equals("Rp. 37.000.000")){
        TampilWeb("5.html");
        subtitle = "Platinum Package - Tomcat";
        owner = "Tomcat Package";
        total = "Rp. 37.000.000";
        kue = "500 Pax";
        nilai_paket = 37;
    }else if (s.equals("Rp. 39.000.000")){
        TampilWeb("6.html");
```

```

        subtitle = "Platinum Package - Luwes";
        owner = "Luwes Package";
        total = "Rp. 39.000.000";
        kue = "500 Pax";
        nilai_paket = 39;
    }

    getActionBar().setSubtitle(subtitle);

    Spinner spinner = (Spinner)findViewById(R.id.spinner);
    spinner .setOnItemSelectedListener(this);
    List<String> categories = new ArrayList<String>();
    categories.add ( "Di Rumah (Catering "+kue+" )" );
    categories.add ( "Vila Citra "+kue);
    categories.add ( "Amalia "+kue );
    categories.add ( "Horison "+kue );
    ArrayAdapter<String> dataAdapter = new ArrayAdapter<String>(
this, android.R.layout.simple_spinner_item, categories);

    dataAdapter.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner
_dropdown_item );
    spinner .setAdapter( dataAdapter);

    bt.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){
        public void onClick(View v){

            TampilOrder();
        }
    });
}

@Override

```

```

public void onItemClick (AdapterView<?>parent, View view, int
position, long id ) {
    hasil = null;
    int sub = 0;
    item = parent.getItemAtPosition(position).toString ();
    if (item.equals("Di Rumah (Catering 300 Pax)")){
        hasil = "Rp. 5.000.000";
        sub = 5;
    }else if (item.equals("Vila Citra 300 Pax")){
        hasil = "Rp. 7.000.000";
        sub = 7;
    }else if (item.equals("Amalia 300 Pax")){
        hasil = "Rp. 9.000.000";
        sub = 9;
    }else if (item.equals("Horison 300 Pax")){
        hasil = "Rp. 10.000.000";
        sub = 10;
    }else if (item.equals("Di Rumah (Catering 500 Pax)")){
        hasil = "Rp. 6.000.000";
        sub = 6;
    }else if (item.equals("Vila Citra 500 Pax")){
        hasil = "Rp. 8.000.000";
        sub = 8;
    }else if (item.equals("Amalia 500 Pax")){
        hasil = "Rp. 10.000.000";
        sub = 10;
    }else if (item.equals("Horison 500 Pax")){
        hasil = "Rp. 11.000.000";
        sub = 11;
    }
    int grand;
    grand = (nilai_paket+sub);
}

```

```

        tv.setText("Harga Dasar"+"\t : "+total+
                "\nDekorasi\t\t : "+hasil+
                "\nTotal Cost\t\t : Rp.
"+String.valueOf(grand)+".000.000");
    }
    public void onNothingSelected(AdapterView<?>arg0 ) {
    }

    public void TampilWeb(String isi_web){
        webview = (WebView)findViewById(R.id.web);
        webview.getSettings().setJavaScriptEnabled(true);
        webview.loadUrl("file:///android_asset/"+isi_web);
    }
    public void TampilOrder(){
        new AlertDialog.Builder(DetailActivity.this)
            .setTitle("Konfirmasi Pemesanan Paket")
            .setMessage("Anda Ingin Memesan Paket Pernikahan Ini?")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Yes", new
DialogInterface.OnClickListener(){
                public void onClick(DialogInterface dialog, int i){

                    String phoneNo = "08982282480";
                    String sms = "Anda Memesan "+subtittle+"
"+total+" Dengan Dekorasi "+item+" "+hasil;
                    try {
                        SmsManager smsManager =
SmsManager.getDefault();

                        smsManager.sendTextMessage(phoneNo, null, sms, null, null);

                        Toast.makeText(getApplicationContext(),

```

"Terima Kasih.\nPermintaan Anda
Akan Kami Proses 1×24 Jam.",

```
Toast.LENGTH_LONG).show();
```

```
    } catch (Exception e) {
```

```
        Toast.makeText(getApplicationContext(),
```

```
            "Error : "+e,
```

```
            Toast.LENGTH_LONG).show();
```

```
            e.printStackTrace();
```

```
        }
```

```
        finish();
```

```
    }
```

```
})
```

```
    .setNegativeButton("No", new
```

```
DialogInterface.OnClickListener(){
```

```
    public void onClick(DialogInterface dialog, int i){
```

```
        dialog.cancel();
```

```
    }
```

```
    }).show();
```

```
}
```



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : ADRIAN IHSAN PRADIPTA
 NPM : 1111010131
 PEMBIMBING I : FITRIA, M.KOM
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER BERBASIS ANDROID DI BANDAR LAMPUNG
 TANGGAL SK : 15 maret 2016 s.d 15 november 2016 (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	selasa 26/4/16	Ace Seumur proposal.	
2	kamis 2/6/16	Ace bab 1 lanjutkan bab 2.	
3	kamis 9/6/16.	Revisi bab 2. lengkapi data / analisis yang kurang	
4	Rabu 20/7/16.	Revisi Rancangan bab 3.	
5	Senin 1/8/16	Ace bab 3	
6	selasa 2/8/16	Revisi bab 4.	
7	rabu 3/8/16	Ace bab 4 & bab 5, lengkapi Gantt chart	
8	senin 8/8/16.	ke sidang	
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 8 agustus 2016
Ketua Jurusan

(Rionaldi Ali, S.Kom., M.T.I.)
NIK. 012710212

