

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah.

1. Observasi

Pengamatan langsung diadakan untuk memperoleh data yang dilakukan pada instansi terkait dengan penelitian yang dilakukan di Monang Entertainment. Dalam hal ini, data yang diperoleh berupa data alur sistem yang berjalan dan syarat-syarat apa saja yang diperlukan dalam penyewaan jasa WO dan EO.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak Monang Entertainmt mengenai informasi seputar WO dan EO.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen, baik dari dokumentasi pribadi, buku, arsip dan *internet*.

4. *Study* Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan, karangan ilmiah serta sumber-sumber lain mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Unified Software Development Process* (USDP). Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan sistem aplikasi ini adalah.

3.2.1. Perencanaan (*planning*)

Tahapan ini lebih mengarah pada analisis, desain/perancangan dan implementasi. Sebelum beranjak ketahapan perancangan, maka dilakukan terlebih dahulu analisa sistem berjalan mengenai pelayanan jasa WO dan EO di Monang Entertainment. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan

menggunakan pemodelan UML berupa *usecase*. Analisa terhadap sistem yang berjalan, nantinya akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

Tahapan perancangan digunakan untuk perancangan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem yang diusulkan terdiri dari *usecase*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

a. *Usecase diagram*

Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

b. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas sistem yang akan dibangun.

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan urutan waktu penerimaan *message* pada sistem yang akan di bangun, kita akan menjumpai garis hidup objek yaitu garis tegas *vertical* yang mencerminkan ekstensi sebuah objek sepanjang periode waktu.

d. *Class diagram*

Class diagram mendeskripsikan sekumpulan kelas, interface, kolaborasi dan relasi antar tabel Sistem akan yang di bangun.

3.2.2. Analisis (*analysis*)

Pada tahapan ini didalam data dari office monang entertainmt, juga mengajukan beberapa pertanyaan pada beberapa konsumen yang ingin menggunakan jasa Monang entertainmt untuk mengetahui kebutuhan konsumen. Selanjutnya data yang didapat tersebut dikumpulkan menjadi satu untuk dianalisa dan menggambarkan alir sistem yang saat ini sedang berjalan. Berdasarkan data yang dapat dianalisa dari alir yang sedang berjalan, kemudian menganalisa dan menggambarkan aliran sistem baru yang nantinya dapat memecahkan masalah yang sering terjadi ketika menggunakan alir sistem yang berjalan.

Pelayanan Wedding Organizer :

PAKET Rp.118 Jt (All In)	PAKET Rp.143 Jt (All In)
PAKET Rp.109 Jt (All In) Apabila tanpa memakai make up & busana	PAKET Rp.136 Jt (All In) Apabila tanpa memakai make up & busana
GEDUNG : (Ernawan, Graha Gading, Gading Pramuka, Golkar, LPMP, Metta Sarana)	GEDUNG : (Bagas Raya, Mandala, Graha Wangsa, Balai Krakatau, Mahligai UBL)
1. Decoration : <ul style="list-style-type: none"> - Dekorasi pelaminan di gedung modern/adat - Dekorasi tempat nikah (Kasur nikah, meja nikah) - Dekorasi mobil pengantin 	1. Decoration : <ul style="list-style-type: none"> - Dekorasi pelaminan di gedung modern/adat - Dekorasi tempat nikah (Kasur nikah, meja nikah) - Dekorasi mobil pengantin
2. Make Up : <ul style="list-style-type: none"> - Make up untuk pengantin & resepsi - Make Up 2 ibu - Aksesoris 	2. Make Up : <ul style="list-style-type: none"> - Make up untuk pengantin & resepsi - Make Up 2 ibu - Aksesoris
3. Busana : <ul style="list-style-type: none"> - 1 stel pakaian pengantin wanita + aksesoris (resepi) - 1 stel baju beskap untuk pengantin pria (resepsi) - 2 stel kain + selendang untuk orang tua pengantin (resepsi) - 2 stel baju beskap + tumpal + topi unyuk orang tua laki-laki 	3. Busana : <ul style="list-style-type: none"> - 1 stel pakaian pengantin wanita + aksesoris (resepi) - 1 stel baju beskap untuk pengantin pria (resepsi) - 2 stel kain + selendang untuk orang tua pengantin (resepsi) - 2 stel baju beskap + tumpal + topi unyuk orang tua laki-laki
4. Photo & Vidio	4. Photo & Vidio
5. Mc	5. Mc
6. Tari	6. Tari

7. Musik (keyboard,sexo/biola/gitar (semi band) + singers)	7. Musik (full band/full acoustic + singers)
8. Sound System	8. Sound System
9. 1000 porsi catering dengan 5 pondokan	9. 1000 porsi catering dengan 5 pondokan
10. Tim WO	10. Tim WO
BONUS :	
DECORASI NAMPAN HANTARAN (MAX 12 KOTAK)	
DECORASI KAMAR PEGANTIN	
DECORASI TEMPAT TIDUR NIKAH	
HIAS MOBIL	
HAND BOUQUET	
CONVERTY	

PAKET Rp. 18.900.000
Mc
Sound System
Musik Full Band / Full acoustik + singers
Peralatan Pouring Champagne (Xuang Xi)
Peralatan TeaPai
Keranjang Minggle
Keranjang For Flower Girl 2 Pcs
Buku Tamu
Balon 100 pcs
Converty 6 pcs
Team WO 10 (1 day Service)

PAKET Rp. 16.900.000
Mc
Sound System
Musik Full Band / Full acoustik + singers

Peralatan Pouring Champagne (Xuang Xi)
Peralatan TeaPai
Keranjang Minggle
Keranjang For Flower Girl 2 Pcs
Buku Tamu
Balon 75 pcs
Convery 6 pcs
Team WO 8 (1 day Service)

PAKET Rp. 14.900.000
Mc
Sound System
Musik Full Band / Full acoustik + singers
Peralatan Pouring Champagne (Xuang Xi)
Peralatan TeaPai
Keranjang Minggle
Keranjang For Flower Girl 2 Pcs
Buku Tamu
Balon 50 pcs
Convery 4 pcs
Team WO 6 (1 day Service)

Pelayanan Event Organizer :

PAKET Hanya Team 10org	Rp. 5.000.000
Event yang dilakukan management	Charge 10% (management)

3.2.3. Perancangan (*design*)

Proses pembuatan program (*coding*) dilakukan pada tahap ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, *JQuery*, dengan bantuan aplikasi *Sublime Text* dan *XAMPP*. Pada sistem ini dibuat beberapa *class java* yang menjelaskan jalannya aplikasi khususnya pada fungsi pengumpulan syarat-syarat penyewaan jasa Monang entertainment. Sistem ini juga membutuhkan akses internet yang memadai

agar sistem dapat berjalan dengan lancar. Setelah semua terpenuhi didalam *class java*, maka selanjutnya sistem akan menampilkan pesan tentang estimasi total biaya penyewaan yang harus dibayar, yaitu dengan mengambil data detail informasi harganya yang telah disimpan di *database*.

3.2.4. Pengujian (*testing*)

Tahapan ini mengarah kepada pengujian dan instalasi sistem *mobile* yang dibangun. Sistem Informasi Pelayanan WO dan EO Di Monang Entertainment Berbasis *Mobile* yang dibangun berformat *www* dan di akses menggunakan internet

3.3. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sudah berjalan pada Monang Entertainment untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terinci digunakan *usecase*. Diagram dibuat untuk menerapkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan, bagaimana proses dikerjakan, dan dokumen apa saja yang terlibat.

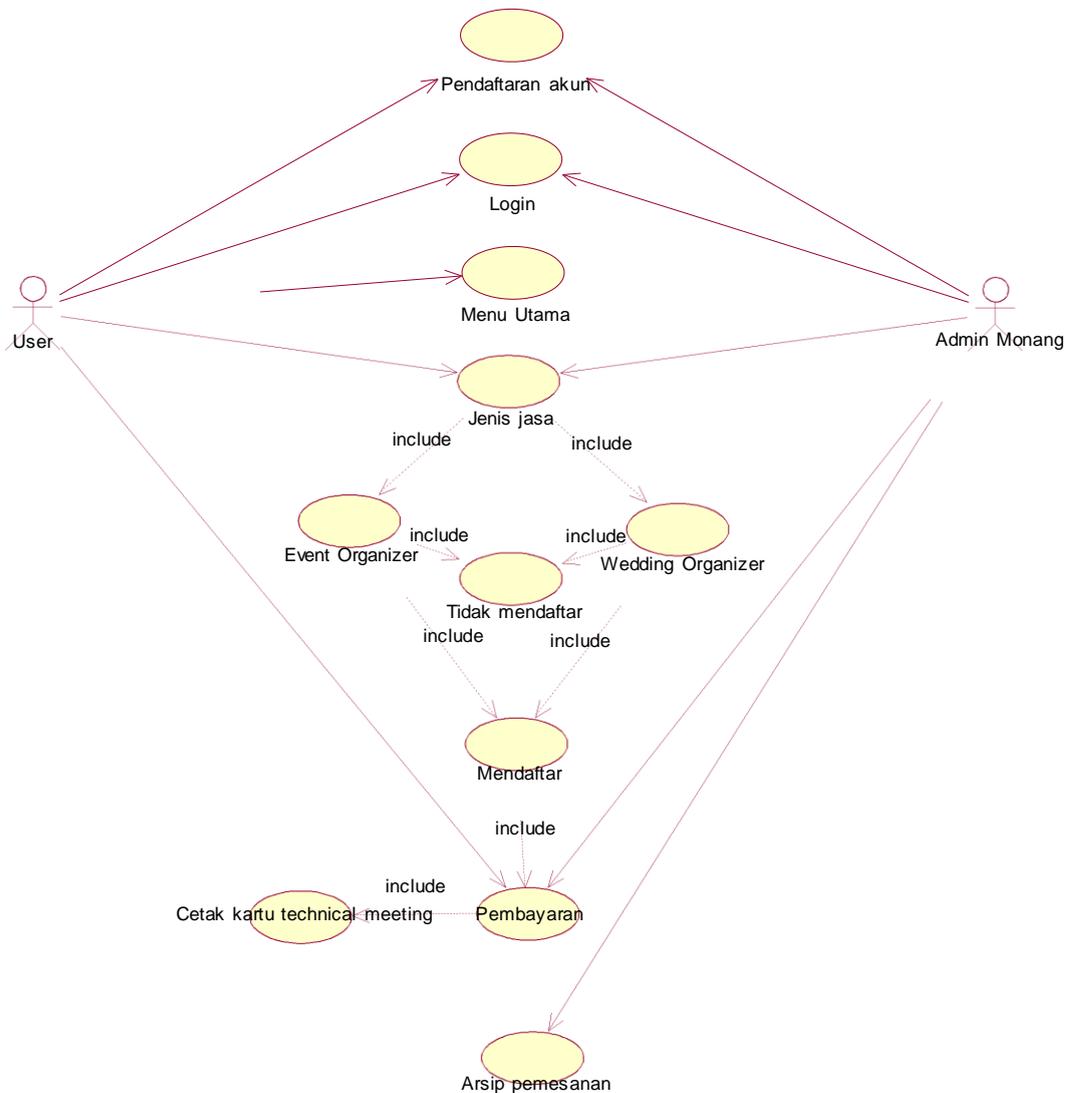
3.3.1. Prosedur Sistem yang Berjalan

Berikut prosedur sistem yang berjalan :

- a. Penyewa jasa menghubungi pihak admin Monang Entertainment untuk konfirmasi awal tentang tanggal penyewaan jasa WO/EO
- b. Admin Monang Entertainment memverifikasi tanggal yang di inginkan penyewa
- c. Admin Monang Entertainment mengkonfirmasi ke penyewa tentang jadwal pertemuan pertama untuk kepastian acara yang di inginkan, paket yang di inginkan, transaksi pembayaran dan apa saja yang di perlukan
- d. Admin Monang Entertainment membuat jadwal kedua untuk Technical Meeting all vendor
- e. Penyewa sudah bisa menggunakan jasa WO/EO Monang Entertainment

- g. Sistem memverifikasi pembayaran dan memberikan notifikasi jadwal pertemuan untuk melakukan technical meeting yang bisa di cetak.

1. Use Case Permohonan Surat Izin yang Diusulkan



Gambar 3.2. Use Case Diagram Penyewaan jasa WO/EO Monang Entertainment Yang Diusulkan

3.3.3. Skenario Usecase Jasa Monang Entertainment

Nama *UseCase* : Pendaftaran Akun
 Actor : User, Admin Monang
 Type : Primary Key
 Tujuan : Agar user dapat login ke sistem
 Deskripsi : Mengisi data identitas diri dari akun user

Tabel 3.1. Skenario *UseCase* Pendaftaran Akun

User	Admin Monang
	1. Memberikan form identitas diri
2. Mengisi form identitas diri	

Nama *UseCase* : Login
 Actor : Admin Monang, User
 Type : Primary Key
 Tujuan : Guna untuk mendapatkan hak akses kedalam sistem
 Deskripsi : Mengakses sistem dengan memasukkan identitas diri

Tabel 3.2. Skenario *UseCase* Login

User	Admin Monang
	1. Melakukan Login 2. Akses kedalam sistem
3. Melakukan Login	

Nama *UseCase* : Jenis Jasa
 Actor : User, Admin Monang
 Type : Primary Key
 Tujuan : Untuk memilih kebutuhan user
 Deskripsi : Klik jenis jasa dan pilih 1 yang di butuhkan

Tabel 3.3. Skenario *UseCase* Jenis Jasa

User	Admin Monang
	1. Meminta masukan jenis jasa yang di inginkan
2. Pilih jenis jasa yang di inginkan	

Nama *UseCase* : Event Organizer
 Actor : User, Admin Monang
 Type : Primary Key
 Tujuan : Untuk melihat paketan yang dapat di ambil oleh user
 Deskripsi : Klik jenis paketan untuk melihan rincihan keperluan event

Tabel 3.4. Skenario *UseCase* Event Organizer

User	Admin Monang
1. klik salah satu paketan sesuai kebutuhan	
	2. menampilkan rincihan beserta biayanya

Nama *UseCase* : Wedding Organizer
 Actor : User, Admin Monang
 Type : Primary Key
 Tujuan : Untuk melihat paketan yang dapat di ambil oleh user
 Deskripsi : Klik jenis paketan untuk melihan rincihan keperluan wedding

Tabel 3.5. Skenario *UseCase* Wedding Organizer

User	Admin Monang
1. klik salah satu paketan sesuai kebutuhan	
	2. menampilkan rincihan beserta biayanya

Nama *UseCase* : Tidak Mendaftar
 Actor : User, Admin Monang
 Type : Primary Key
 Tujuan : Berupa pilihan untuk menentukan kelanjutan pemesanan
 Deskripsi : Klik tidak mendaftar jika tidak jadi menggunakan jasa Monang Entertainment

Tabel 3.6. Skenario *UseCase* Tidak Mendaftar

User	Admin Monang
	1. menampilkan pilihan untuk di setuju oleh user
2. memilih jenis tindakan yang diinginkan sebelum melanjutkan	

Nama *UseCase* : Mendaftar

Actor : User, Admin Monang

Type : Primary Key

Tujuan : Berupa pilihan untuk menentukan kelanjutan pemesanan

Deskripsi : Klik mendaftar jika jadi menggunakan jasa Monang Entertainment

Tabel 3.7. Skenario *UseCase* Mendaftar

User	Admin Monang
	1. menampilkan pilihan untuk di setuju oleh user
2. memilih jenis tindakan yang diinginkan sebelum melanjutkan	

Nama *UseCase* : Pembayaran

Actor : User, Admin Monang

Type : Primary Key

Tujuan : Untuk mendapatkan jasa yang telah di pilih sebelumnya

Deskripsi : Klik pembayaran untuk mendapatkan cetakan tanggal technical meeting

Tabel 3.8. Skenario *UseCase* Pembayaran

User	Admin Monang
1. pilih metode pembayaran	
	2. menampilkan jenis pembayaran
3. melakukan pembayaran	
	4. memverifikasi pembayaran, jika valid admin akan

	mengirimkan notifikasi tanggal technical meeting yang bisa di cetak user
5. cetak kartu	

Nama *UseCase* : Cetak Kartu Technical Meeting

Actor : User, Admin Monang

Type : Primary Key

Tujuan : Untuk mendapatkan tanggal pertemuan team WO/EO

Deskripsi : download dan cetak kartu

Tabel 3.9. Skenario *UseCase* Cetak Kartu Technical Meeting

User	Admin Monang
	1. mengirim notifikasi kartu
2. download dan cetak kartu	

Nama *UseCase* : Arsip Pemesanan

Actor : Admin Monang

Type : Primary Key

Tujuan : Untuk mendapatkan efisiensi data yang terjadwal dan terorganisir

Deskripsi : menyimpan data-data, transaksi user dan kegiatan yang telah dilakukan

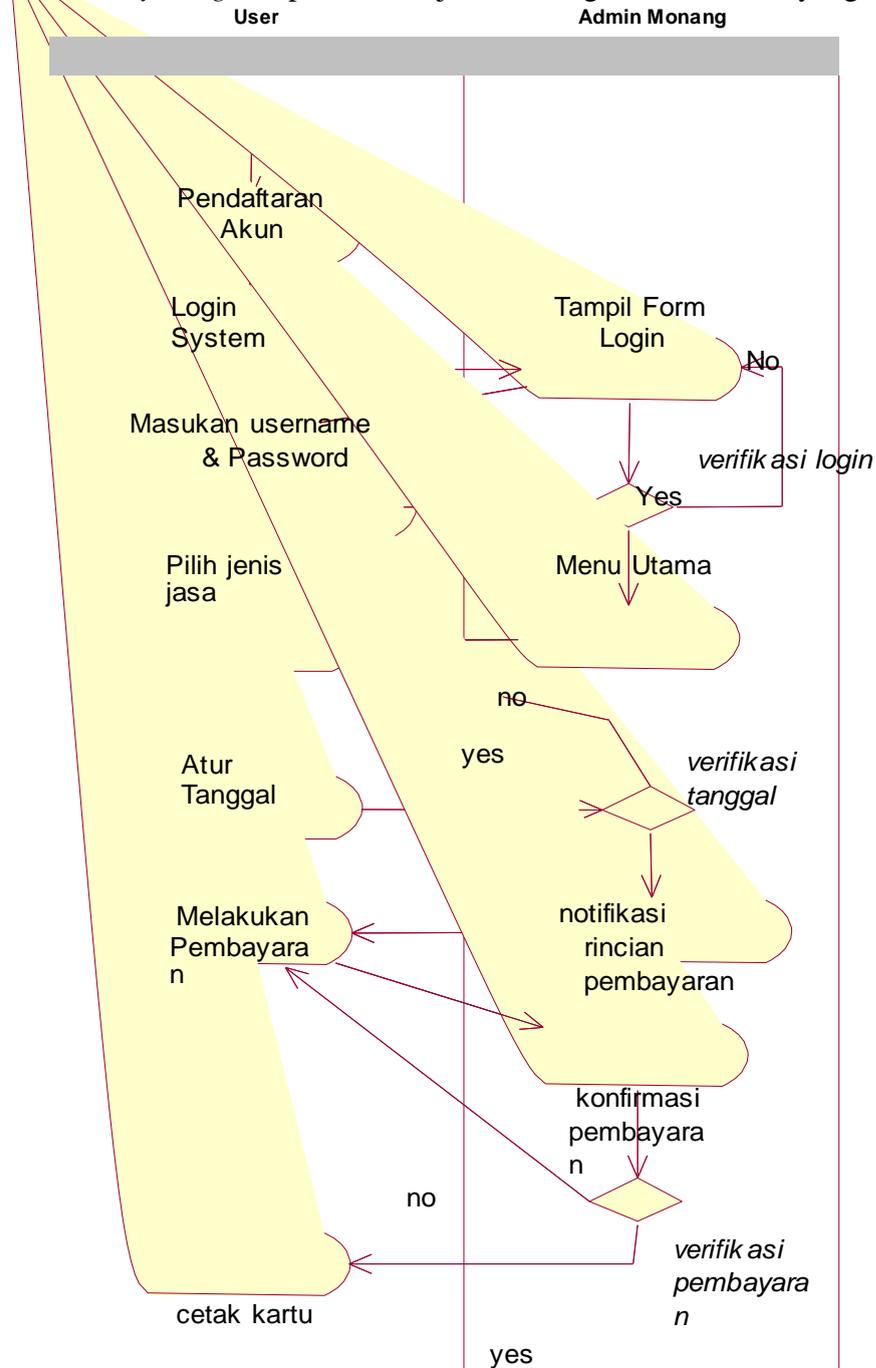
Tabel 3.10. Skenario *UseCase* Arsip Pemesanan

User	Admin Monang
1. menginput data diri	
	2. menyimpan data diri user
3. menyewa jasa Monang Entertainment	
	4. menyimpan waktu penyewaan user
5. melakukan pembayaran	
	6. menyimpan data transaksi user

3.4. Desain Model Sistem

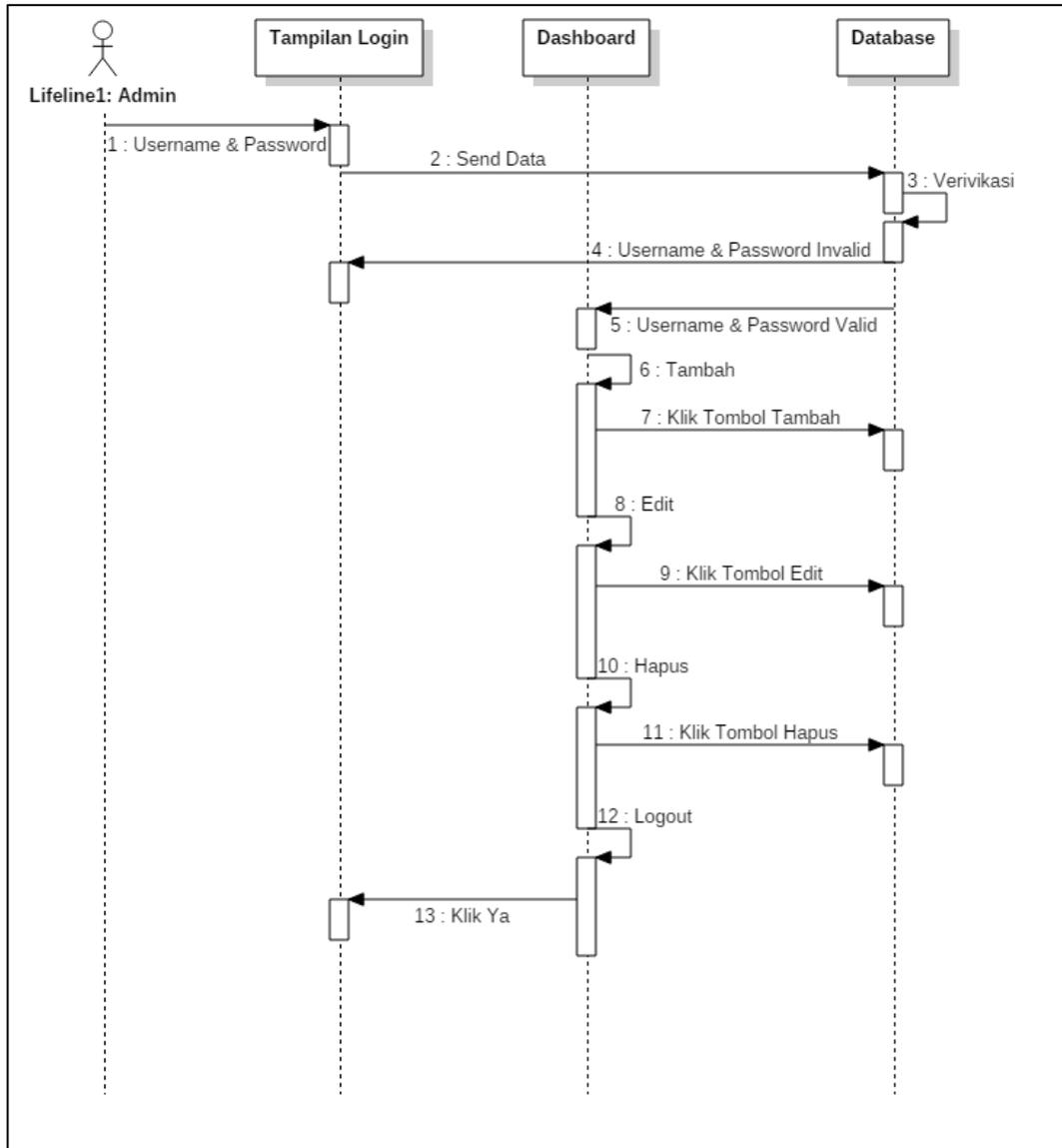
Berikut adalah usulan model sistem yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada pada proses pemesanan *wedding organizer* pada sistem yang berjalan. Alur sistem yang diusulkan tersebut ditampilkan dalam bentuk *activity diagram*.

a. *Activity Diagram* pemesanan jasa monang Entertainment yang diusulkan



Gambar 3.3. *Activity Diagram* pemesanan jasa monang Entertainment yang diusulkan

b. *Sequence Diagram* Sistem Login, Tambah, Edit, dan Hapus yang diusulkan.

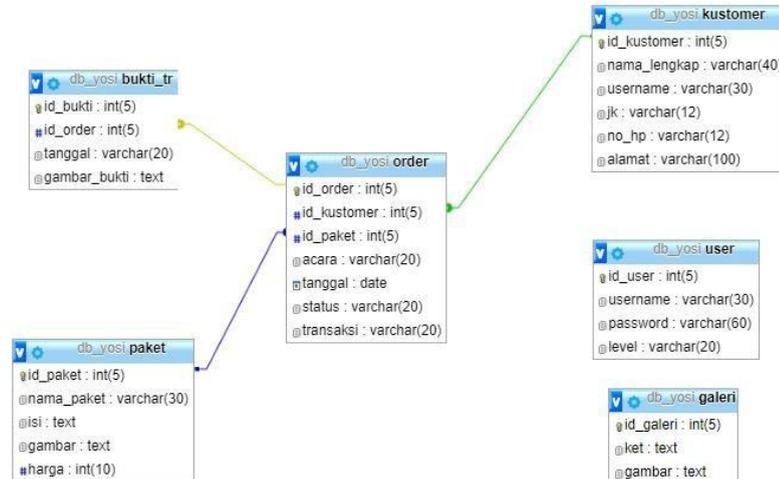


Gambar 3.4. *Sequence Diagram* Sistem Login, Tambah, Edit, dan Hapus yang diusulkan.

3.5. Desain Database Secara Umum

Menentukan kebutuhan file - file database yang dibutuhkan oleh sistem yang baru.

Desain database secara umum digambarkan dengan relasi antar tabel.



Gambar 3.5. Class Diagram Sistem yang Diusulkan

3.6. Desain Database Terinci

3.6.1. Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari relasi antar tabel. Di dalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama field, baik tentang type field, size, maupun keterangannya.

a. Kamus Data Bukti_tr

Nama Database : db_yosi
 Nama tabel : bukti_tr
 Primary Key : id_bukti
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Panjang record : 30

Tabel 3.11. Kamus Data Tabel Bukti_tr

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_bukti	Int	5	Kode bukti
id_order	Int	5	Kode order untuk bukti

tanggal	Varchar	20	Tanggal untuk menentukan jadwal order
gambar bukti	Text		Gambar untuk menunjukkan bukti

b. Kamus Data Paket

Nama Database : db_yosi
 Nama tabel : paket
Primary Key : id_paket
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Panjang *record* : 35

Tabel 3.12. Kamus Data Tabel Paket

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_paket	Int	5	Kode paket
nama_paket	Varchar	30	Berisi nama untuk paket
isi	Text		Berisi isi dari paket
gambar	Text		Berisi gambar dari paket
harga	Int	10	Deskripsi harga paket

c. Kamus Data Order

Nama Database : db_yosi
 Nama tabel : order
Primary Key : id_order
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Panjang *record* : 75

Tabel 3.13. Kamus Data Order

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_order	Int	5	Kode order
id_customer	Int	5	Kode customer untuk order
id_paket	Int	5	Kode paket untuk order
acara	Varchar	20	Berisi jenis acara pengorderan
tanggal	Date		Tanggal dari order
status	Varchar	20	Status dari orderan
transaksi	Varchar	20	Transaksi untuk orderan

d. Kamus Data Customer

Nama Database : db_yosi
 Nama tabel : customer
Primary Key : id_customer
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Panjang *record* : 199

Tabel 3.14. Kamus Data Tabel Customer

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_customer	Int	5	Kode customer
nama lengkap	Varchar	40	Berisi nama customer
username	Varchar	30	Berisi username untuk customer
jk	Varchar	12	Berisi jenis kelamin customer
no_hp	Varchar	12	Berisi nomor handphone customer
alamat	Varchar	100	Berisi alamat customer

e. Kamus Data User

Nama Database : db_yosi
 Nama tabel : user
Primary Key : id_user
 Media Penyimpanan : Harddisk
 Panjang *record* : 115

Tabel 3.15. Kamus Data Tabel User

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_user	Int	5	Kode untuk user
username	Varchar	30	Berisi username user
password	Varchar	60	Berisi password user
level	Varchar	20	Berisi ketentuan user

f. Kamus Data Galeri

Nama Database	: db_yosi
Nama tabel	: galeri
<i>Primary Key</i>	: id_galeri
Media Penyimpanan	: Harddisk
Panjang <i>record</i>	: 5

Tabel 3.16. Kamus Data Galeri

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_galeri	Int	5	Kode untuk galeri
ket	Text		Berisi keterangan galeri
gambar	Text		Berisi gambar galeri

3.7. Rancangan Output

Rancangan *output* yang diusulkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

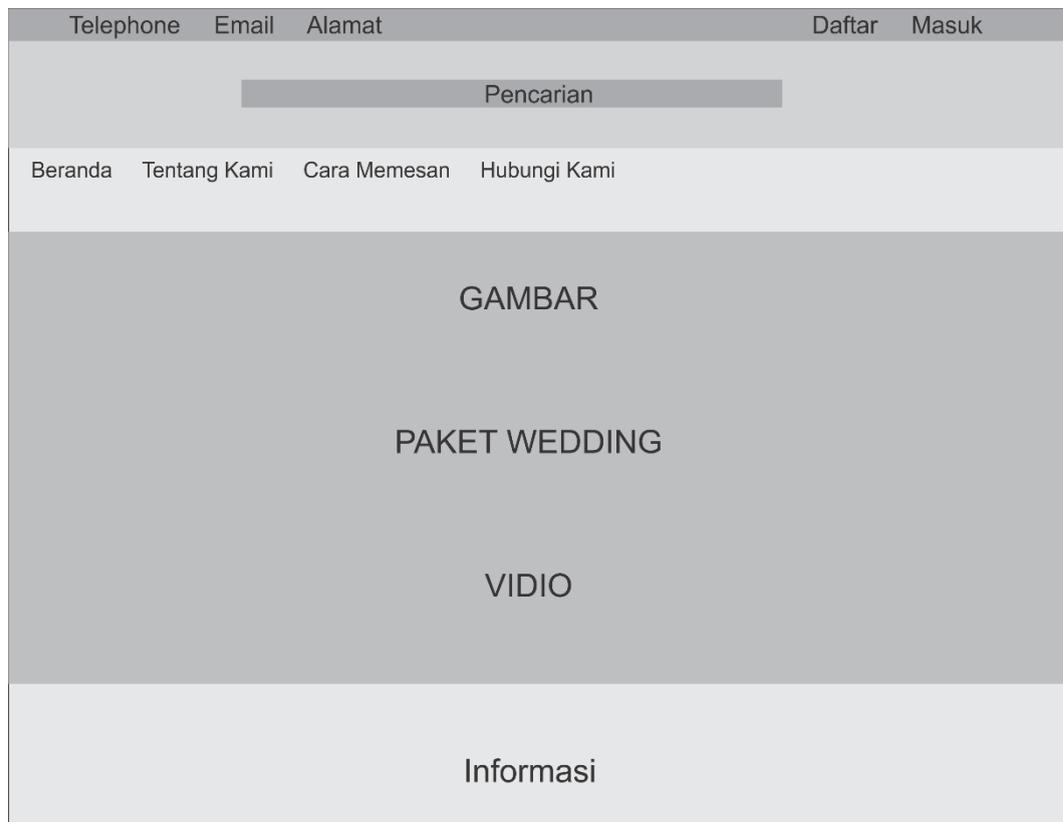
a. Halaman User Registrasi

Halaman User Registrasi digunakan user untuk dapat mengakses ke dalam sistem..

Gambar 3.6. Halaman User Registrasi

b. Halaman Home User

Halaman ini berupa halaman user sebelum melakukan login



Gambar 3.7. Halaman Home User

c. Halaman User Login

Halaman ini merupakan halaman user untuk melakukan login ke dalam sistem

Telephone Email Alamat Daftar Masuk

Pencarian

Beranda Tentang Kami Cara Memesan Hubungi Kami

HALAMAN MASUK

User Name :

Password :

Login

Belum punya akun, klik disini.

Informasi

Gambar 3.8. Halaman User Login

d. Halaman Setelah Login

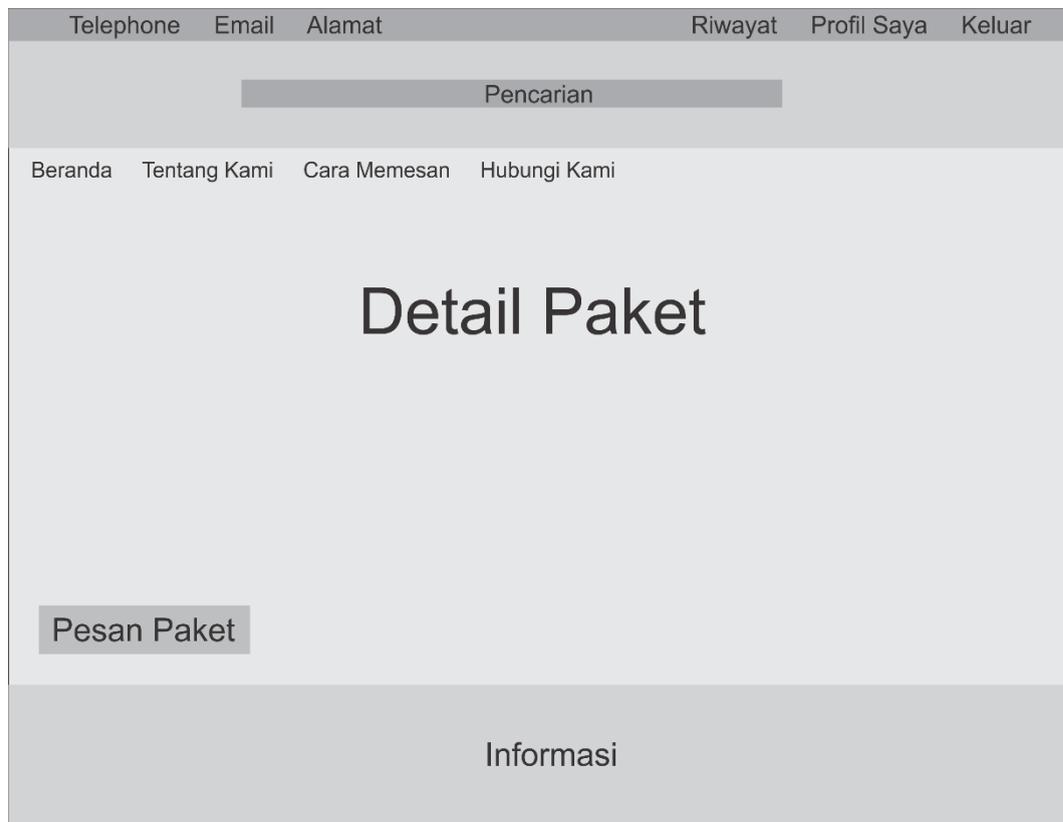
Halaman ini merupakan halaman ketika user telah melakukan login



Gambar 3.9. Halaman Setelah Login

e. Halaman Boking

Halaman boking merupakan halaman user untuk melakukan boking jasa



Gambar 3.10. Halaman Boking

f. Halaman Detail Boking

Halaman Detail Booking adalah ringkasan pemesanan user

Telephone	Email	Alamat	Riwayat	Profil Saya	Keluar
Pencarian					
Beranda	Tentang Kami	Cara Memesan	Hubungi Kami		
TENTANG KAMI / Boking					
Detail Pesanan					
Tanggal Pesan :					
<input type="text"/>					
Jenis Pembayaran :					
<input type="text"/>					
Pesan Paket					
Informasi					

Gambar 3.11. Halaman Detail Boking

g. Halaman Bukti Transfer

Halaman Bukti Transfer adalah informasi pemesanan yang dilakukan pemesan

Telephone	Email	Alamat	Riwayat	Profil Saya	Keluar
Pencarian					
Beranda	Tentang Kami	Cara Memesan	Hubungi Kami		
Detail Pesanan					

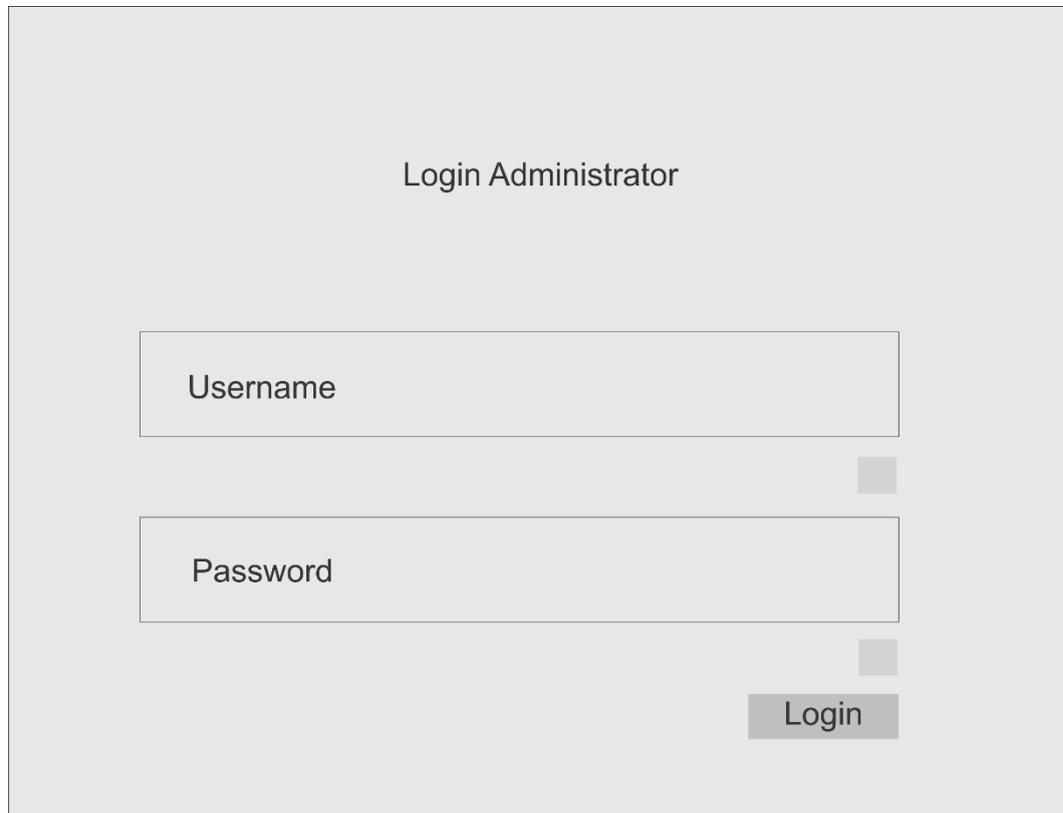
Bukti Transfer					
Informasi					

Gambar 3.12. Halaman Bukti Transfer

3.8. Rancangan Input

a. Halaman Admin Login

Halaman ini merupakan halaman untuk admin masuk ke dalam sistem



The image shows a login form titled "Login Administrator". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the "Password" field, there is a "Login" button. The form is set against a light gray background.

Gambar 3.13. Halaman Admin Login

b. Halaman Home Admin

Halaman home Admin merupakan halam admin setelah melakukan login



Gambar 3.14. Halaman Home Admin