

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
WEDDING ORGANIZER PADA  
CV RUANG EVENT BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**RICKO AULIA**

**NPM. 1411050104**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2019**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kerjasama di suatu 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 pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 21 Desember 2019



**RICKO AULIA**

NPM. 1411050104

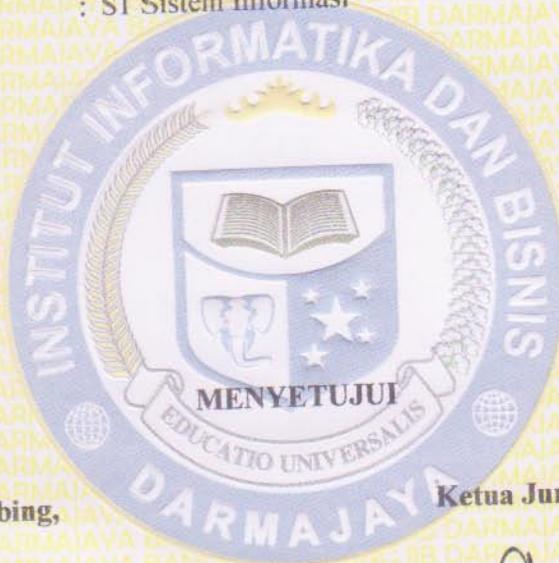
## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER PADA CV RUANG EVENT BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **RICKO AULIA**

No. Pokok Mahasiswa : **1411050104**

Jurusan : **S1 Sistem Informasi**



Dosen Pembimbing,

**Melda Avarina, S.Kom., M.T.I.**

**NIK. 11110309**

Ketua Jurusan,

**Nurioko, S.Kom., M.T.I.**

**NIK. 00440702**

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didapan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima Untuk

Memenuhi Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer

## MENGESAHKAN

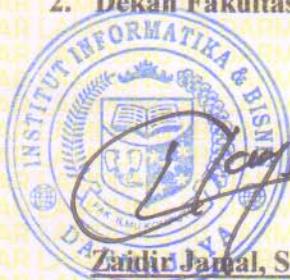
### 1. Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Nurjoko, S.Kom., M.T.I

Anggota : Ruki Rizal, S.Kom., M.T.I

### 2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Zaidir Jamal, S.T., M.Eng

NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 September 2019

## **RIWAYAT HIDUP**

### **DATA PRIBADI**

1. NamaLengkap : Ricko Aulia
2. TempatTanggalLahir : Bandar Lampung, 28 November 1995
3. Alamat : Jl. Ikan Tembakang no.14 Kel. Sukaraja, Kec.  
Bumi Waras, Bandar Lampung
4. Domisili : Bandar Lampung
5. JenisKelamin : Laki – Laki
6. Agama : Islam
7. Status : Belum Menikah
8. Kewarganegaraan : Indonesia
9. Suku : Palembang
10. Telepon : 0815-3240-4644
11. Email : [rickoaulia4@gmail.com](mailto:rickoaulia4@gmail.com)

### **RIWAYAT PENDIDIKAN**

- 2001 – 2007 : SD XAVERIUS 1 TELUK BETUNG  
2007 – 2010 : SMP KARTIKA II-2 BANDAR LAMPUNG  
2010 – 2013 : SMA PERINTIS 2 BANDAR LAMPUNG  
2014 – 2019 : S1 SISTEM INFORMASI, IIB DARMAJAYA

Bandar Lampung, 21 Desember 2019

**RICKO AULIA**

NPM. 1411050104

## **PERSEMBAHAN**

- Allah SWT yang telah memberiku kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Kedua orang tuaku serta adikku Fitra aulia dan Nabila Aulia tercinta yang telah memberikan dukungan serta doa didalam proses pembuatan skripsi ini.
- Dosen pembimbingku Ibu Melda Agarina, S.Kom., M.T.I yang telah membimbing dan memberikan arahan sampai dengan pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Kepada pacar saya tercinta Nanda Agustin terima kasih sudah mendukung dalam melakukan pengerjaan skripsi ini
- Sahabat mabar PUBG (ndeeeen, onooy, yoan, subur, aditmandra) dan teman-teman kampus (bimo, doni, alba) yang telah memberikan semangat, dukungan serta doanya sampai dengan terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
- Almamaterku tercinta Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang telah mendewasakan dan memberikanku banyak ilmu serta pengalaman.

➤ Dan kepada teman kampus saya Zai, Bimo, Koko, Fiko, Dedi,  
Mersal, Doni, Wahyu, Alba, Dan  
segalagalagalagalagalagalagalalanyaa

***"APABILA ANDA BERBUAT KEBAIKAN KEPADA ORANG LAIN,  
MAKA ANDA TELAH BERBUAT BAIK TERHADAP DIRI  
SENDIRI."***

(Benjamin Franklin)

Mens sana in corpore sano

Di dalam Tubuh Yang Sehat Terdapat Jiwa Yang Kuat

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER PADA CV RUANG EVENT BERBASIS WEB

OLEH

**RICKO AULIA**  
**1411050104**

## ABSTRAK

Pernikahan merupakan bentuk hubungan antar manusia yang paling sakral dan utama. Sehingga setiap pasangan niscaya akan melakukan persiapan yang total untuk menghadapi pernikahan. CV.Ruang Event, suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penyewaan *wedding organizer*. Sistem yang ada pada CV.Ruang Event ini masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan *client* yang menyewa *wedding organizer*, sampai penyimpanan data lainnya yang berhubungan dengan proses transaksi penyewaan hingga sampai pembuatan laporan, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data yang diperlukan, membutuhkan sekali adanya suatu sistem informasi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para *customer*. Analisis dilakukan menggunakan metode *Unified Software Development Process* (USDP) untuk memproses indikator data dan mengelompokkan dari data yang sudah diproses sehingga dapat menentukan paket apa saja yang diinginkan oleh *customer*. Sistem yang dirancang dapat membantu memecahkan permasalahan yang ada pada perusahaan ini. Selain itu dengan penggunaan rancangan ini diharapkan dapat mencapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien sehingga laba perusahaan akan meningkat.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, *Wedding Organizer*, *Web*

# **DESIGN OF WEDDING ORGANIZER INFORMATION SYSTEM USING WEB-BASED IN CV RUANG EVENT**

**BY**  
**RICKO AULIA**  
**1411050104**

## **ABSTRACT**

Marriage is the most sacred and primary in human relations. Therefore, every couple will undoubtedly create a total preparation to face the marriage. CV. Ruang Event is a company engaged in the wedding organizer field. The existing system in the CV. The Event Room is still done manually. It starts from recording the client who uses the wedding organizer and storing other data relating to the rental transaction process to making reports, making it possible at the time of the process an error occurred in recording, lacking the accuracy of reports, and delaying of finding the required data. The purpose of this study was to design an information system that supports and provides satisfactory services for customers. The method of this study used the Unified Software Development Process (USDP) method to process the data indicators and grouping the data that has been processed. Furthermore, it can determine what packages the customer wants. The result of this study helped to solve the problems that exist in this company. In addition, the use of this design was expected to be able to achieve effective and efficient activity and impact on the company's profit.

**Keywords: Information System Design, Wedding Organizer, Web**

## **KATA PENGANTAR**

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, dengan judul :

### **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER PADA CV RUANG EVENT BERBASIS WEB .**

Penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan motivasi yang tidak ternilai harganya dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala penghormatan dan penghargaan yang tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak DR. Andi Desfiandi, S.E., M.A, Selaku Ketua Yayasan Alfian Husein Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Bapak Ir. Firmansyah YA ,MBA., MSc, Selaku Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
3. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., MT, Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
4. Bapak Nurjoko, S.Kom., M.T.I, Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Melda Agarina, S.Kom., M.T.I, Selaku Dosen pembimbing penyusunan skripsi yang telah berkenan membimbing,membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Para Dosen, Staf dan karyawan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang telah memberi banyak bantuan selama saya menjadi mahasiswa di kampus tercinta ini.
7. CV Ruang Event Bandar Lampung yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian dan membantu saya dalam mengumpulkan data-data untuk mendukung pengerjaan skripsi ini dengan sangat baik.

8. Ayah dan Ibu tercinta, “...setiap air mata dalam do’a ibu gak akan pernah sia-sia. *U are my strength*”. Dan untuk ayah, “Ayah yang selalu bangkitin semangat, motivasi dan jiwa pantang menyerahkeaan
9. Untuk Nanda Agustin tersayang Terima kasih selama ini selalu memberi semangat dan dukungan yang tiada hentinya. “*You are my everything*” .
10. Anak-anak Sistem Informasi 2014: Bimo, Koko, Fiko, Fikri, Wahyu, Jemi, Madan, Nay, Zay, Putra, Rendi, Eza, Bobi, Encang.
11. Untuk semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun skripsi ini.
12. Almamaterku Tercinta.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti lainnya.

Bandar Lampung, 21 Desember 2019

**RICKO AULIA**

NPM. 1411050104

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Wedding Organizer .....	7
2.2. Sistem Informasi .....	7
2.3. Pelayanan Perizinan .....	7
2.4. Web Browser .....	8
2.5. Mobile Aplication .....	8
2.6. Metode Pengembangan Sistem .....	8
2.6.1 Perencanaan ( <i>Planning</i> ).....	8
2.6.2 Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	9

2.6.3	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	9
2.6.4	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	9
2.6.5	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	9
2.6.6	<i>Usecase Diagram</i> .....	10
2.6.7	<i>Squence Diagram</i> .....	11
2.6.8	<i>Activity Diagram</i> .....	12
2.6.9	<i>Class Diagram</i> .....	12
2.7	Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung.....	13
2.7.1	PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	13
2.7.2	<i>jQuery</i> .....	14
2.7.3	<i>MySQL</i> .....	14
2.7.4	HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ).....	15
2.7.5	<i>Sublime Text Editor</i> .....	15
2.8	Penelitian Sebelumnya.....	15
<b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1.	Metode Pengumpulan Data .....	18
3.2.	Metode Pengembangan Sistem .....	18
3.2.1.	Perencanaan ( <i>planning</i> ) .....	18
3.2.2.	Analisis ( <i>analysis</i> ) .....	19
3.2.3.	Perancangan ( <i>design</i> ).....	20
3.2.4.	Pengujian ( <i>testing</i> ).....	20
3.3.	Analisis Sistem.....	20
3.3.1.	Prosedur Sistem Berjalan.....	21
3.3.2.	Prosedur Pengajuan Sistem yang Berjalan .....	21
3.3.3.	Analisis <i>Usecase</i> pemesanan paket <i>Wedding Organizer</i> .....	24
3.4.	Desain Model Sistem .....	29
3.5.	Desain <i>Database</i> Secara Umum .....	31
3.6.	Desain <i>Database</i> Terinci .....	31
3.7.	Rancangan Output .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1.	Spesifikasi Perangkat Lunak .....	42
4.2.	Spesifikasi Perangkat Keras .....	42

4.3. Implementasi Program .....	42
4.4. Kelayakan Sistem.....	42
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Simpulan .....	54
5.2. Saran.....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Use Case</i> Diagram Pemesanan Paket yang Berjalan .....	21
Gambar 3.2. <i>Use Case</i> Diagram yang Diusulkan .....	23
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> pemesanan <i>wedding organizer</i> yang diusulkan	29
Gambar 3.4. <i>Sequence Diagram</i> Diusulkan.....	30
Gambar 3.5. <i>Class Diagram</i> Sistem Diusulkan .....	31
Gambar 3.6. Halaman <i>Login User</i> .....	35
Gambar 3.7. Halaman Registrasi .....	36
Gambar 3.8. Halaman <i>Home</i> .....	37
Gambar 3.9. Halaman Katalog.....	38
Gambar 3.10. Halaman <i>Order</i> .....	39
Gambar 3.11. Halaman Transaksi.....	40
Gambar 3.12. Halaman Syarat & Ketentuan.....	41
Gambar 4.1. Konfigurasi <i>Database</i> .....	42
Gambar 4.2. Halaman <i>Login User</i> .....	43
Gambar 4.3. Halaman <i>Home</i> .....	43
Gambar 4.4. Halaman <i>Home</i> (lanjutan) .....	44
Gambar 4.5. Halaman Deskripsi Paket WO.....	44
Gambar 4.6. Halaman Pesan Paket WO.....	45
Gambar 4.7. Halaman <i>History</i> .....	45
Gambar 4.8. Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	46
Gambar 4.9. Halaman Tentang .....	46
Gambar 4.10. Halaman Petunjuk Penggunaan.....	47
Gambar 4.11. Halaman Profil .....	47
Gambar 4.12. Halaman <i>Login Admin</i> .....	48
Gambar 4.13. Halaman Menu Admin .....	48
Gambar 4.14. Halaman Data <i>Gallery</i> .....	49
Gambar 4.15. Halaman Data Pelanggan .....	49
Gambar 4.16. Halaman Data Paket.....	50
Gambar 4.17. Halaman Data Paket (lanjutan) .....	50
Gambar 4.18. Halaman Data <i>Transfer</i> Pelanggan .....	51

Gambar 4.19. Halaman Data Pemesanan .....	51
Gambar 4.20. Halaman Laporan Pendapatan.....	52
Gambar 4.21. Halaman Laporan Pendapatan (lanjutan) .....	52
Gambar 4.22. Halaman Grafik Pemesanan .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case</i> Diagram.....	10
Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case</i> Diagram (Lanjutan) .....	10
Tabel 2.2. Simbol dan Keterangan <i>Squence Diagram</i> .....	11
Tabel 2.2. Simbol dan Keterangan <i>Sequence Diagram</i> (Lanjutan) .....	11
Tabel 2.3. Simbol dan Keterangan <i>Activity Diagram</i> .....	12
Tabel 2.4. Simbol dan Keterangan <i>Class Diagram</i> .....	13
Tabel 3.1. Penjelasan <i>UseCase Login</i> Sistem .....	24
Tabel 3.2. Penjelasan <i>UseCase</i> Mengisi Data Pribadi .....	24
Tabel 3.3. Penjelasan <i>UseCase</i> Menu Utama .....	25
Tabel 3.4. Penjelasan <i>UseCase</i> Memilih Paket WO .....	25
Tabel 3.5. Penjelasan <i>UseCase</i> Memilih Tanggal Acara.....	25
Tabel 3.6. Penjelasan <i>UseCase</i> Mengecek Total Pembayaran .....	26
Tabel 3.7. Penjelasan <i>UseCase</i> Melakukan Pembayaran.....	26
Tabel 3.8. Penjelasan <i>UseCase</i> Konfirmasi Pembayaran .....	27
Tabel 3.9. Penjelasan <i>UseCase</i> Pembatalan Pembayaran .....	27
Tabel 3.10. Penjelasan <i>UseCase</i> Arsip Pembayaran.....	28
Tabel 3.11. Kamus Data Tabel Bukti Transfer .....	32
Tabel 3.12. Kamus Data Tabel Galeri.....	32
Tabel 3.13. Kamus Data Tabel Kustomer .....	32
Tabel 3.14. Kamus Data Tabel Role .....	33
Tabel 3.15. Kamus Data Tabel Order .....	33
Tabel 3.16. Kamus Data Tabel Paket.....	34
Tabel 3.17. Kamus Data Tabel <i>User</i> .....	34

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pernikahan merupakan bentuk hubungan antar manusia yang paling sakral dan utama. Sehingga setiap pasangan niscaya akan melakukan persiapan yang total untuk menghadapi pernikahan. Persiapan itu antara lain kelengkapan terselenggaranya sebuah pernikahan. Karena sekali seumur hidup, tentunya kemasannya sebuah pernikahan akan dibuat harus sebaik mungkin. Hal seperti ini yang sering kali menyulitkan dan membingungkan para calon pengantin ketika minimnya informasi yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang Resepsi Pernikahan.

Selain itu masalah yang timbul dari perencanaan sebuah pernikahan adalah pemilihan Resepsi Pernikahan yang tidak sesuai dengan biaya yang dimiliki oleh calon pengantin. Maka dari itu dibuatlah suatu Aplikasi Resepsi Pernikahan berbasis *Web* untuk membantu menentukan kebutuhan pernikahan agar para *user* bisa mendapatkan informasi mengenai hal yang dibutuhkan dalam Resepsi Pernikahan dan juga dapat memperkirakan kebutuhan resepsinya sesuai dengan *budget* (anggaran) yang dimiliki.

Mulai dengan berkembangnya teknologi sekarang ini *wedding organizer* sudah mulai berpindah dari proses manual ke dalam proses *online* yaitu dengan pembuatan *wedding organizer* yang berbasis *web*. Hanya saja, *Web wedding organizer* yang telah ada tidak bisa memenuhi keinginan para penggunanya. Hal ini dikarenakan konten yang disediakan para *seller Wedding Organizer* tidak lengkap seperti tidak ada keterangan paket pernikahan yang ditawarkan dan berapa harga setiap paketnya, bahkan ada pula yang telah lama tidak diperbaharui (*update*) informasi di dalamnya.

Sistem informasi pemesanan *wedding organizer* ini menyediakan tempat untuk para pihak WO menginformasikan paket pernikahan yang akan mereka sewakan.

Sistem ini juga menyediakan tempat bagi para penyewa untuk melakukan pemesanan paket pernikahan tanpa harus datang kelokasi WO. Sistem informasi ini dilengkapi dengan gambar atau foto, sehingga penyewa dapat mengetahui seperti apa contoh hasil dari resepsi yang pernah diselenggarakan.

CV. Ruang Event memiliki ketentuan bahwa satu *event* / acara hanya dapat dikerjakan CV. Ruang Event dalam kurun waktu satu minggu, dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia (SDM), dan peralatan yang ada. Adapun paket *wedding organizer* yang disediakan oleh CV. Ruang Event ialah Paket Gedung yang di dalamnya terdiri dari 3 paket yaitu : Paket *Silver* seharga Rp. 20.000.000, , Paket *Gold* Rp. 28.000.000, dan Paket *Diamond* Rp. 38.000.000, . Dan CV. Ruang Event juga menyediakan Paket musik yang terdiri dari Paket *Silver* seharga Rp. 7.500.000, , Paket *Gold* Rp. 8.500.000, dan Paket *Platinum* Rp. 12.000.000, . Dan yang terakhir CV. Ruang Event juga menyediakan paket foto *wedding* yang di dalamnya terdapat 3 pilihan paket yaitu : Paket *Silver* seharga Rp. 3.500.000, , Paket *Gold* Rp. 5.500.000, dan Paket *Diamond* Rp. 13.000.000, .

Adapun proses bisnis CV Ruang Event dapat dilihat di bawah ini :

1. *User* datang ke CV Ruang Event  
Sebagai tahap awal, user akan mendatangi kantor CV Ruang Event guna untuk mengecek paket-paket pernikahan yang disediakan.
2. Melihat paket *wedding organizer* yang sesuai dengan keinginan  
Selanjutnya user dapat melihat paket *wedding organizer*, seperti tempat pernikahan, music, dan foto *wedding*.
3. Mengisi data diri  
Setelah *user* menentukan paket apa saja yang ingin diambil, *user* diharuskan untuk mengisi data diri, data mempelai, data pernikahan, dan informasi lainnya.
4. Melakukan pemesanan  
Setelah yakin dengan pilihan paket yang diinginkan, user dapat melakukan proses pembayaran tahap awal yaitu dengan DP (*down payment*).

5. Ketentuan pembayaran

*User* diharuskan melakukan pemesanan maksimal 1 bulan sebelum acara, dengan DP 50% dari harga paket atau pesanan satuan. Setelah memilih tanggal, *user* diharuskan untuk melakukan pelunasan pembayaran maksimal 1 minggu sebelum acara dan maksimal 3 hari setelah acara. Jumlah total pembayaran akan muncul di halaman transaksi dan pembayaran dilakukan dengan transfer via atm atau bayar ditempat.

6. Konfirmasi pembayaran

Setelah *user* melakukan pembayaran dengan transfer via atm, *user* diharuskan melakukan konfirmasi pembayaran via telpon dengan pegawai CV Ruang Event.

7. Pembatalan pemesanan

User dapat membatalkan pesanan minimal 1 minggu sebelum acara. Bila terjadi pembatalan pemesanan maka dikenakan denda sebesar 50% dari total DP yang telah di bayarkan.

Melihat dari proses bisnis diatas, masih banyak sekali proses aktivitas yang dilakukan secara manual tanpa adanya komputerisasi, dampaknya adalah data-data yang telah terproses tidak terdokumentasi dengan baik dan kemungkinan besar dapat menimbulkan redudansi data.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membangun sistem informasi pemesanan *wedding organizer* yang menyajikan informasi mengenai jasa pernikahan, beserta paket yang dimiliki dan memberikan kemudahan untuk penyedia jasa dalam melakukan promosi paket pernikahan yang dimiliki, serta memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan pemesanan paket pernikahan yang dibutuhkan tanpa harus mendatangi langsung lokasi penyedia jasa.

Melihat permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu sistem informasi berbasis *web* yang memberikan segala informasi mengenai paket pernikahan yang ditawarkan dari *Wedding Organizer CV. Ruang Event*. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan penelitian dengan menetapkan judul

penelitian “Perancangan Sistem Informasi *Wedding Organizer* Pada CV RUANG EVENT Berbasis *Web*”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Pemesanan *wedding organizer* yang sudah berjalan di CV Ruang Event masih dilakukan secara manual.
2. Data yang masih disimpan dalam bentuk fisik sehingga penyimpanan data tidak terorganisir dengan baik, menyebabkan kesulitan dalam pencarian data.
3. *User* diharuskan untuk datang ke kantor CV Ruang Event untuk melihat dan memilih paket yang diinginkan.
4. Bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis *web* untuk membantu memberikan informasi dan pemecahan masalah mengenai Resepsi Pernikahan dengan cara memesan langsung secara *online* kepada CV Ruang Event.
5. Bagaimana membuat suatu aplikasi berbasis *web* yang didalamnya terdapat kalender yang berisi informasi jadwal atau tanggal yang sudah dipesan oleh konsumen.

### **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Dari latar belakang permasalahan diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah CV Ruang Event Bandar Lampung.
2. Ruang lingkup di dalam sistem ini adalah pemesanan paket *wedding organizer*, pembayaran uang muka paket *wedding organizer*, jadwal paket *wedding organizer*, dan *output* berupa laporan bulanan.
3. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman php.
4. Hak akses pengolahan aplikasi hanya dapat dilakukan oleh *admin* pada CV Ruang Event Bandar Lampung.

#### **1.4. Tujuan**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari sistem yang ada terhadap proses sistem pelayanan *service* pada CV Ruang Event Bandar Lampung berbasis *web* sehingga dapat mempermudah calon pengantin dalam melakukan pemesanan.

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

- a. Mempermudah calon pengantin dalam melakukan pemesanan paket *wedding organizer*.
- b. Mempermudah calon pengantin dalam memilih paket *wedding organizer* sesuai keinginan.
- c. Mempermudah CV Ruang Event dalam melakukan pengawasan, karena semua data pemesanan akan tersimpan di *database*.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

##### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan diperumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

##### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. *Wedding Organizer***

*Wedding Organizer* adalah suatu jasa khusus yang membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. *Wedding Organizer* membantu memberikan informasi mengenai berbagai macam yang berhubungan dengan acara pernikahan diantaranya *Catering, service, tata rias, dan busana, florist* dan dekorasi, gedung, *photography, dan video shooting, MC* dan hiburan serta undangan dan *souvenir* yang dibutuhkan dalam pernikahan. (Sri Mulyati, 2018)

#### **2.2. Sistem Informasi**

Abdul Kadir mengungkapkan dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Mengacu pada pengertian sistem informasi, dapat disimpulkan sistem informasi adalah rangkaian dari beberapa prosedur kegiatan seperti penyimpan, menganalisa dan memproses data untuk menghasilkan informasi. (Abdul Kadir, 2014)

#### **2.3. Pelayanan Perizinan**

Pelayanan administrasi Pemerintahan atau pelayanan perizinan dapat didefinisikan sebagai segala bentuk jasa pelayanan yang pada prinsipnya menjadi tanggung jawab dan dilaksanakan oleh Instansi Pemerintah di Pusat, di Daerah, dan di lingkungan BUMN atau BUMD, baik dalam rangka upaya pemenuhan kebutuhan masyarakat maupun dalam rangka pelaksanaan ketentuan peraturan perundang-undangan, yang bentuk produk pelayanannya adalah izin atau warkat.

#### **2.4. Web Browser**

*Web Browser* adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer pengguna (*client*) yang meminta informasi dari *server web* dan menampilkannya sesuai dengan *file data* itu sendiri. Tugas utama dari *web browser* adalah mendapatkan dokumen dari *web* lalu memformat dokumen tersebut bagi pengguna. Untuk mendapatkan halaman tersebut, harus diberikan alamat dari dokumen tersebut.

*Web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*

#### **2.5. Mobile Application**

Menurut *Wikipedia*, pengertian aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA.

#### **2.6. Metode Pengembangan Sistem**

USDP (*Unified Software Development Process*) salah satu metode pengembangan sistem / perangkat lunak yang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai tool utamanya dengan tahapan yaitu :

##### **2.6.1. Perencanaan (*Planning*)**

Studi tentang kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi dan atau perangkat lunak.

### 2.6.2. Analisis (*Analysis*)

Tahap menggali permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *usecase diagram* lebih lanjut, mengenali komponen sistem, objek, hubungan antar objek, dan sebagainya.

### 2.6.3. Perancangan (*Design*)

Mencari solusi permasalahan yang di dapat dari tahap analisis, pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Tahap perancangan yang lebih menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis yang akan di implementasikan.
2. Tahap perancangan yang dimana melakukan penghalusan (*refinement*) kelas yang di dapat pada tahap analisis serta menambahkan dan memodifikasi kelas yang akan lebih mengefisienkan serta mengefektifkan sistem/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 2.6.4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini digunakan untuk menentukan apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat *interaktif* yaitu kembali ketahap sebelumnya.

### 2.6.5 UML (*Unified Modeling Language*)

Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami. (Rosa A.S , M. Shalaluddin, 2013)

Tujuan pemodelan dalam kerangka pengembangan sistem adalah sebagai sarana analisis, pemahaman, *visualisasi*, dan komunikasi antar tim pengembang yang beranggotakan beberapa/banyak anggota.

Beberapa diagram dalam UML yang akan digunakan dalam membantu pengembangan sistem yaitu :

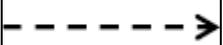
### 2.6.6 Usecase Diagram

Merupakan unit koheren dari fungsi onalitas sistem yang tampak dari luar dan diekspresikan sebagai urutan pesan yang dipertukarkan unit sistem dengan satu atau lebih aktor yang ada diluar sistem. Kegunaan *usecase* sesungguhnya adalah untuk mendefinisikan suatu bagian perilaku sistem yang bersifat koheren tanpa perlu menyiapkan struktur internal sistem yang sedang dikembangkan. Definisi *usecase* di dalamnya mencakup semua perilaku yang ada dalam sistem yang sedang kita kembangkan. Simbol dan keterangan *usecase diagram* seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2.1.Simbol *Use Case Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar itu sendiri. Aktor biasanya

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)

		dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
Generalisasi		Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dalam <i>usecase</i> .
<i>Include</i>		Menunjukkan bahwa suatu <i>usecase</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>usecase</i> lainnya.
<i>Extend</i>		Memspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

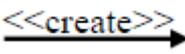
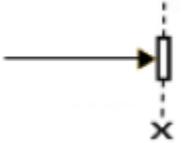
### 2.6.7 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menekankan pada urutan waktu penerimaan *message*, kita menjumpai garis hidup objek yaitu garis tegas *vertical* yang mencerminkan ekstensi sebuah objek sepanjang periode waktu. Kebanyakan objek yang hadir pada *interaction diagram* akan eksis sepanjang durasi tertentu dari interaksi, sehingga objek itu diletakkan di atas diagram dengan 'garis hidup' digambarkan dari atas hingga ke bagian bawah diagram. Simbol dan keterangan *sequence diagram* seperti pada tabel 2.2.

Tabel 2.2.Simbol dan Keterangan *Sequence Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Objek		Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan atau menerima pesan dan ditempatkan di bagian atas diagram.
Waktu aktif		menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
Garis hidup objek		Menandakan kehidupan obyek selama urutan dan diakhiri tanda X pada titik dimana kelas tidak lagi berinteraksi.

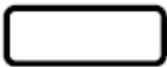
Tabel 2.2. Simbol dan Keterangan *Sequence Diagram* (Lanjutan)

Pesan		Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya.
Create		Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek
Destroy		Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah objek yang diakhiri.

### 2.6.8 Activity Diagram

*Activity Diagram* atau *Diagram Aktivitas* menggambarkan alur aktivitas dalam aplikasi, menjelaskan proses masing alur berawal dan proses aplikasi berakhir. *Diagram* aktivitas juga menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Simbol dan keterangan *activity diagram* seperti pada table 2.3.

Tabel 2.3.Simbol dan Keterangan*Activity Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir
Action		Memperlihatkan masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
Fork node		Satu aliran pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

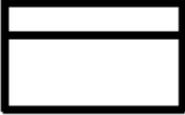
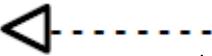
Tabel 2.3. Simbol dan Keterangan *Activity Diagram*

<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
-----------------	---	--

### 2.6.9 Class Diagram

*Class Diagram* atau *Diagram Kelas* merupakan diagram yang memodelkan sekumpulan kelas, *interface*, kolaborasi dan relasinya. *Diagram* kelas digambarkan dengan bentuk kotak. Simbol dan keterangan *class diagram* seperti pada tabel 2.4.

Tabel 2.4.Simbol dan Keterangan *Class Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.
<i>Nary Association</i>		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>oncestor</i> ).
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

## 2.7 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung

Bahasa pemograman yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah *PHP* sedangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *JQuerymobile*, *MySql*, *Xampp*, *HTML5*, *CSS*, *Google Maps API*, dan *Sublime Text Editor*.

### 2.7.1. *PHP (Hypertext Preprocessor)*

*PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu Bahasa pemograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama *PHP* dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. *Data website* akan dimasukkan ke *database*, *diedit*, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh *PHP*. (Rohi Abdulloh, 2015)

Pengembangan demi pengembangan terus berlanjut, ratusan fungsi ditambahkan sebagai fitur dari bahasa *PHP*, dan di awal tahun 1999, netcraft mencatat, ditemukan 1.000.000 situs di dunia telah menggunakan *PHP*. Ini membuktikan bahwa *PHP* merupakan bahasa yang paling populer digunakan oleh dunia *web development*. Hal ini mengagetkan para *developernya* termasuk Rasmus sendiri, dan tentunya sangat diluar dugaan sang pembuatnya. Kemudian Zeev Suraski dan

Andi Gutsman selaku *core developer* (*programmer* inti) mencoba untuk menulis ulang *PHP* Parser, dan diintegrasikan dengan menggunakan *Zend scripting engine*, dan mengubah jalan alur operasi *PHP*. Dan semua fitur baru tersebut di rilis dalam *PHP* 4.13 Juli 2004, evolusi *PHP*, *PHP* telah mengalami banyak sekali perbaikan disegala sisi, dan wajar jika netcraft mengumumkan *PHP* sebagai bahasa *web* populer didunia, karena tercatat 19 juta *domain* telah menggunakan *PHP* sebagai *server side scriptingnya*.

### 2.7.2 *jQuery*

Menurut (Loka Dwiartara) *jQuery* adalah pustaka kecil dari *Java script* bersumber terbuka yang menekankan pada interaksi antara *Java script* dan *HTML*. Pustaka ini dirilis pada Januari 2006 di BarCamp NYC oleh John Resig dan berlisensi ganda di bawah Lisensi MIT dan GPL. *jQuery* sangat ringan walaupun hanya sedikit tulisan namun *jQuery* mampu melakukan hal lebih menakjubkan. *jQuery* mampu membuat tampilan suatu *web* menjadi lebih menarik. *jQuery* adalah sebuah perpustakaan *Java script* berbebanringan "sedikit menulis, banyak kerja". Perpustakaan *jQuery* memuat fitur berikut:

- Seleksi elemen *HTML*
- Manipulasi elemen *HTML*
- Manipulasi *CSS*
- Fungsi *event HTML*
- Animasi dan *Javascript Effects*

### 2.7.3 *MySQL*

*MySQL* bersifat RDBMS (*Relational Database Management Sistem*) yang memungkinkan seorang admin dapat menyimpan banyak informasi ke *table*, dimana *table* tersebut saling berkaitan satu sama lain. Keuntungan RDBMS sendiri adalah kita dapat memecah *database* kedalam *tabel* yang berbeda, setiap *table* memiliki informasi yang berkaitan dengan *table* yang lainnya.(Loka Dwiartara)

#### 2.7.4 *HTML (Hyper Text Markup Language)*

*HTML* singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang mengatur berupa tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*. (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2014) Beberapa tugas utama *HTML* dalam membangun *website* diantaranya sebagai berikut:

- Menentukan *layout website*.
- Memformat *text* dasar seperti pengaturan *paragraf*, dan *format font*.
- Membuat *list*.
- Membuat *tabel*.
- Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- Membuat *link*.
- Membuat *formulir*

#### 2.7.5 *Sublime Text Editor*

*Sublime Text Editor* adalah *editor* teks untuk berbagai Bahasa pemrograman termasuk pemrograman *PHP*. *Sublime Text Editor* merupakan *editor text* lintas-*platform* dengan *Python application programming interface (API)*. *Sublime Text Editor* juga mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup*, dan fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*, dan *Sublime Text Editor* tanpa lisensi perangkat lunak.

### 2.8 Penelitian Sebelumnya

1. Davit Irawan, 2016, judul jurnal “Sistem Persewaan *Wedding Organizer* & Jasa Lukis Henna Berbasis *Web* Pada Rumah Cantik Muslimmah (ENNI SALON HIJAB)”.

Pada jurnal diatas membahas sebuah perancangan system informasi penyewaan *wedding organizer*, dengan bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan promosi untuk menjual beberapa macam paket *wedding* dan juga paket lukis henna yang beragam motif, mempermudah pihak pengelola dalam

pembuatan laporannya, serta memperluas area promosi dalam penjualan paket *wedding & jasa lukis henna* dan juga mempermudah proses pemesanannya.

Kelebihan :

- Proses sistem persewaan *Wedding Organizer & jasa lukis henna* rumah cantik muslimah (Enna Salon Hijab) konfirmasi pembayarannya dilakukan oleh konsumen berbasis *web*, serta konsumen dapat melihat data jadwal dan datanya dikelola oleh *admin* dengan *web*.

Kekurangan :

- Pada aplikasi *web* ini belum tersedianya fitur tambahan untuk menunjang acara yang lebih meriah, seperti penyewaan Pelaminan, *Catering*, Dokumentasi, Hiburan, dan MC. *Web* ini masih terfokus hanya di penyewaan *wedding organizer* saja.

2. Ade Wiwid Taniah, Sri Harjunawati, 2017, judul jurnal “Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penyewaan *Wedding Organizer* Pada CV.DENIS CITRA MANDIRI BEKASI”.

Pada jurnal diatas terdapat penelitian yang bertujuan untuk membuat perangkat lunak Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis *Web* di CV. Denis Citra. Sebagai sebuah sistem yang dapat memberikan informasi yang diperlukan dengan mudah dan kemudian diimplementasikan dalam bentuk program. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis, desain dan pembuatan program. Aplikasi yang dikembangkan oleh *Web*, menggunakan *database MySQL* dan *SMS Gateway*. Diharapkan *web* ini dapat mencapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien sehingga laba perusahaan akan meningkat.

Kelebihan :

- Keluaran dari program aplikasi ini berupa data pemesanan paket *Wedding Organizer* yang telah dipesan. Data terorganisir dengan baik dan dapat meminimalisir terjadinya redudansi data.

Kekurangan :

- Pada aplikasi ini belum tersedianya konfirmasi pembayaran yang dilakukan lewat sistem / *web*.

## **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 yang terkait dengan penelitian yang dilakukan di CV Ruang Event. Dalam hal ini, data yang diperoleh berupa data paket *wedding organizer* berupa spesifikasi paket dan harga yang ditawarkan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan Bapak Francisco selaku Kepala CV Ruang Event mengenai informasi seputar *Wedding Organizer* yang sedang dijalani.

3. Dokumentasi

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

4. *Study* Pustaka

*Study* Pustaka dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan, karangan ilmiah serta 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 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 pemesanan *Wedding Organizer*. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan menggunakan

pemodelan UML berupa *use case*. 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. Pada studi kasus di CV. Ruang Event terdapat 2 aktor, yaitu calon pembeli (*user*) dan pegawai CV. Ruang Event (*admin*).

b. *Activity diagram*

*Activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas sistem layanan antrian *service* pada CV Ruang Event berbasis *web* yang akan dibangun.

c. *Sequence diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan urutan waktu penerimaan *message* pada sistem informasi pemesanan *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis *web*, 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 informasi pemesanan *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis *web*.

### 3.2.2. Analisis (*analysis*)

Pada penelitian ini saya mengumpulkan data dari CV Ruang Event, saya juga mengajukan beberapa pertanyaan pada beberapa *customer* untuk mengetahui kebutuhan *customer*. 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, saya kemudian menganalisa dan menggambarkan aliran sistem baru yang nantinya dapat memecahkan masalah yang sering terjadi ketika menggunakan alir sistem yang berjalan.

Adapun paket *wedding organizer* yang disediakan oleh CV. Ruang Event ialah Paket Gedung yang di dalamnya terdiri dari 3 paket yaitu : Paket *Silver* seharga Rp. 20.000.000, , Paket *Gold* Rp. 28.000.000, dan Paket *Diamond* Rp. 38.000.000, . Dan CV. Ruang Event juga menyediakan Paket musik yang terdiri dari Paket *Silver* seharga Rp. 7.500.000, , Paket *Gold* Rp. 8.500.000, dan Paket *Platinum* Rp. 12.000.000, . Dan yang terakhir CV. Ruang Event juga menyediakan paket foto *wedding* yang di dalamnya terdapat 3 pilihan paket yaitu : Paket *Silver* seharga Rp. 3.500.000, , Paket *Gold* Rp. 5.500.000, dan Paket *Diamond* Rp. 13.000.000, .

### **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 aplikasi ini dibuat beberapa *class java* yang menjelaskan jalannya aplikasi khususnya pada fungsi pemesanan paket *wedding organizer*. Aplikasi ini juga membutuhkan akses *internet* yang memadai agar sistem dapat berjalan dengan lancar. Setelah semua terpenuhi didalam *class java*, maka selanjutnya aplikasi akan menampilkan pesan tentang estimasi total biaya *service* yang harus dibayar, yaitu dengan mengambil data paket *Wedding Organizer* dengan detail informasi harganya yang telah disimpan di *database*.

### **3.2.4. Pengujian (*Testing*)**

Tahapan ini mengarah kepada pengujian dan *installasi* aplikasi *Web* yang dibangun. Sistem informasi pemesanan *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis *web* yang dibangun dan di *hosting* ke *internet*.

## **3.3. Analisis Sistem**

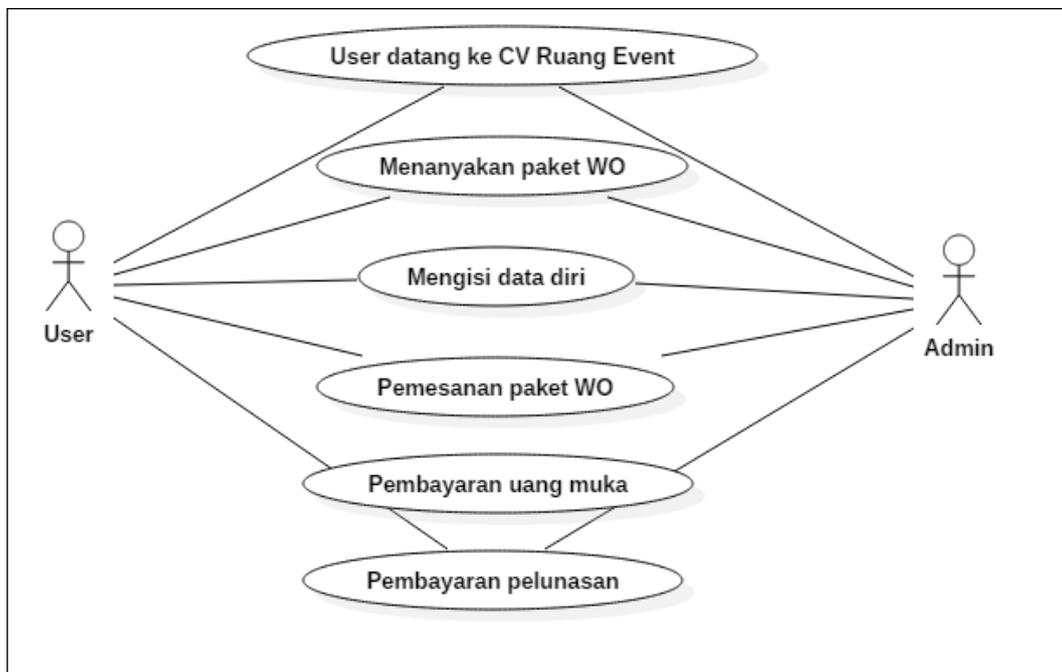
Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sudah berjalan pada CV Ruang Event untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terinci digunakan *flowchart Diagram* dibuat untuk menerapkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan, bagaimana proses dikerjakan, dan dokumen apa saja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

### 3.3.1. Prosedur Sistem yang Berjalan

Berikut prosedur sistem yang berjalan :

1. *Customer* datang ke CV Ruang Event dan menanyakan *wedding organizer* sesuai kebutuhan.
2. *Customer* mengisi data diri, data mempelai, data pernikahan, dan informasi lainnya.
3. *Customer* melakukan pemesanan paket *wedding organizer* yang diinginkan.
4. *Customer* melakukan pembayaran uang muka kepada CV Ruang Event untuk memesan *wedding organizer* yang diinginkan.
5. *Customer* melakukan pembayaran pelunasan.

#### 1. Use Case Diagram Sistem yang Berjalan



Gambar 3.1. Use Case Diagram yang Berjalan

### 3.3.2. Prosedur Pengajuan Sistem yang Diusulkan

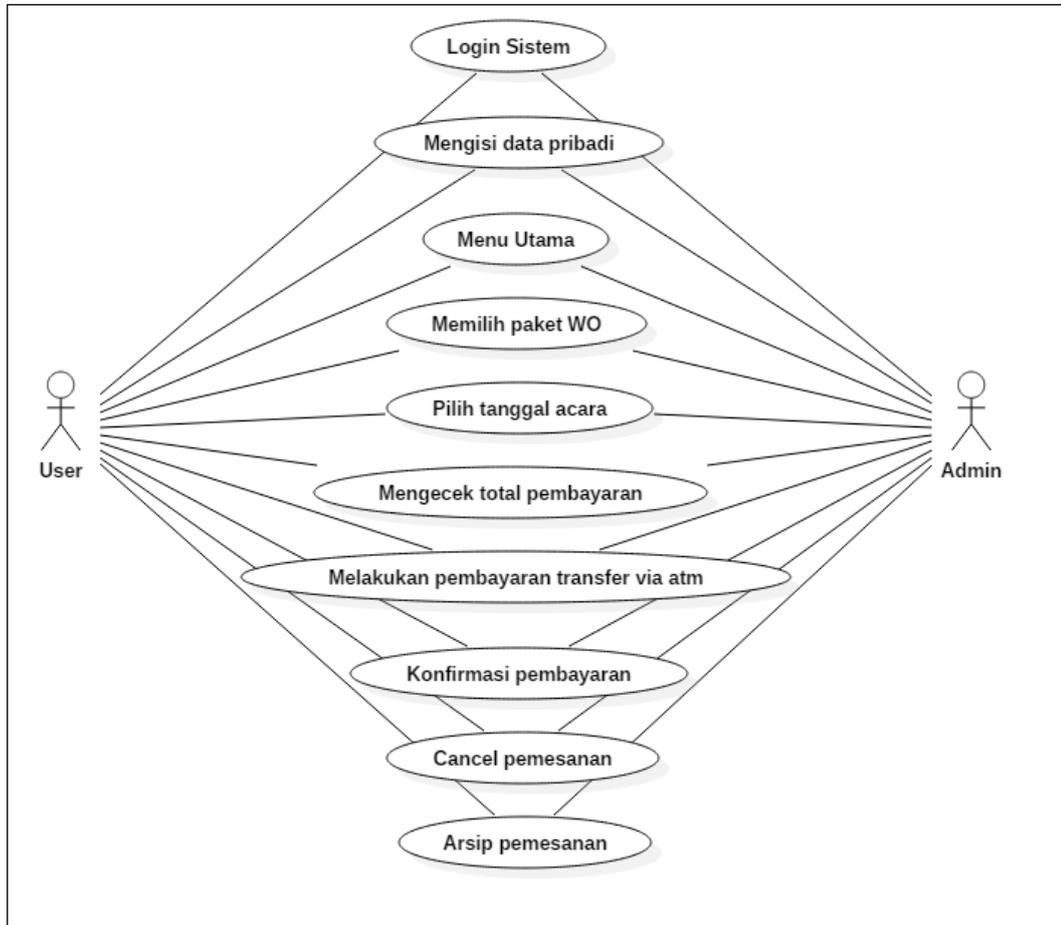
*Use Case Diagram* pada penelitian ini adalah menggambarkan interaksi antara customer (*user*) dan sistem yang ada pada aplikasi sistem informasi pemesanan *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis web.

Berikut prosedur sistem yang diusulkan :

1. *User* melakukan *login* pada sistem

2. *User* mengisi data pribadi untuk membuat akun dimana calon *User* diharuskan mengisi *form* tentang data *login*, data mempelai, data pernikahan, dan informasi lainnya.
3. Setelah mengisi data pribadi, *user* telah terdaftar di sistem lalu akan langsung masuk ke tampilan awal sistem yaitu menu utama.
4. *User* melakukan pemesanan setelah mengisi form pendaftaran dan memilih paket *wedding organizer*.
5. *Booking* maksimal 1 bulan sebelum acara dengan DP (*Down Payment*) 50% dari harga paket atau pesanan satuan.
6. Setelah memilih tanggal, *user* diharuskan untuk melakukan pelunasan pembayaran maksimal 1 minggu sebelumacara dan maksimal 3 hari setelah acara.
7. Jumlah total pembayaran akan muncul di halaman transaksi.
8. Pembayaran dilakukan dengan *transfer via* ATM atau BANK.
9. Jika sudah *transfer*, *user* mengonfirmasi lewat sistem dengan mengupload foto bukti *transfer*.
10. Jika *user* ingin membatalkan pemesanan, minimal 1 minggu sebelum acara.
11. Data *user* dan proses pemesanan akan diarsipkan.

### 1. Use Case Diagram Sistem yang diusulkan



Gambar 3.2. Use Case Diagram yang Diusulkan

### 3.3.3. Analisis *Usecase* pemesanan paket *Wedding Organizer*

Nama *UseCase* : Login Sistem  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Guna untuk mendapatkan hak akses kedalam aplikasi  
 Deskripsi : Mengakses sistem dengan memasukkan identitas diri dari akun *admin* dan *user*

Tabel 3.1. Penjelasan *UseCase Login* Sistem

<i>User</i>	<i>Admin</i>
	1. Melakukan <i>Login</i> 2. Akses kedalam system
3. Melakukan <i>Login</i>	

Nama *UseCase* : Mengisi data pribadi  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Agar admin mengetahui siapa yang akan melakukan pemesanan paket *wedding organizer*  
 Deskripsi : Mengisi data identitas diri dari akun *user*

Tabel 3.2. Penjelasan *UseCase* Mengisi Data Pribadi

<i>User</i>	<i>Admin</i>
	1. Memberikan <i>form</i> identitas diri
2. Mengisi <i>form</i> identitas diri	

Nama *UseCase* : Menu Utama  
 Actor : *User*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Untuk sebagai menu pilihan ketika *user* telah masuk ke sistem  
 Deskripsi : Klik salah satu menu pilihan sesuai kebutuhan

Tabel 3.3. Penjelasan *UseCase* Menu Utama

<i>User</i>
1. Klik salah satu menu pilihan sesuai kebutuhan

Nama *UseCase* : Memilih paket WO  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Untuk memilih paket *wedding organizer* yang diinginkan  
 Deskripsi : Klik salah satu paket pilihan sesuai kebutuhan

Tabel 3.4. Penjelasan *UseCase* Memilih Paket WO

<i>User</i>	<i>Admin</i>
	1. Memberikan informasi tentang paket WO
2. Memilih paket WO sesuai kebutuhan	

Nama *UseCase* : Memilih tanggal acara  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Untuk memilih tanggal pemesanan acara pernikahan  
 Deskripsi : Klik salah satu tanggal yang belum dipesan

Tabel 3.5. Penjelasan *UseCase* Memilih Tanggal Acara

<i>User</i>	<i>Admin</i>
	1. Memberikan informasi tentang tanggal acara pernikahan

2. Memilih tanggal acara pernikahan sesuai kebutuhan	
--	--

Nama *UseCase* : Mengecek total pembayaran

Actor : *User, admin*

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk mengecek total biaya yang harus dibayar

Deskripsi : Klik menu *transaction* untuk melihat total pembayaran

Tabel 3.6. Penjelasan *UseCase* Mengecek Total Pembayaran

<i>User</i>	<i>Admin</i>
	1. Memberikan informasi tentang detail biaya paket WO yang dipesan
2. Mengecek detail biaya yang harus dibayar	

Nama *UseCase* : Melakukan pembayaran

Actor : *User*

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk melakukan proses pembayaran via *transfer* atm/bank

Deskripsi : Lakukan pembayaran sesuai dengan nominal yang telah ditentukan

Tabel 3.7. Penjelasan *UseCase* Melakukan pembayaran

<i>User</i>
1. Melakukan pembayaran lewat <i>transfer</i> atm/bank sesuai nominal yang telah tertera di menu <i>transaction</i>

Nama *UseCase* : Konfirmasi pembayaran  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Untuk mengkonfirmasi bahwa *user* telah melakukan pembayaran  
 Deskripsi : Klik menu *transaction* untuk melakukan konfirmasi pembayaran

Tabel 3.8. Penjelasan *UseCase* Konfirmasi Pembayaran

User	Admin
1. Melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengupload foto bukti <i>transfer</i>	
	2. Melakukan validasi bahwa <i>user</i> telah melakukan pembayaran

Nama *UseCase* : *Cancel* pemesanan  
 Actor : *User, admin*  
 Type : *Primary Key*  
 Tujuan : Untuk melakukan pembatalan pemesanan  
 Deskripsi : Klik menu *transaction* untuk melakukan *cancel* pemesanan

Tabel 3.9. Penjelasan *UseCase* Pembatalan Pembayaran

User	Admin
1. Melakukan pembatalan pemesanan	
	2. Memverifikasi pembatalan pemesanan

Nama *UseCase* : Arsip pemesanan  
*Actor* : *Admin*  
*Type* : *Primary Key*  
Tujuan : Agar semua data pemesanan dapat tersimpan  
Deskripsi : *Admin* mengarsipkan data laporan pengaduan

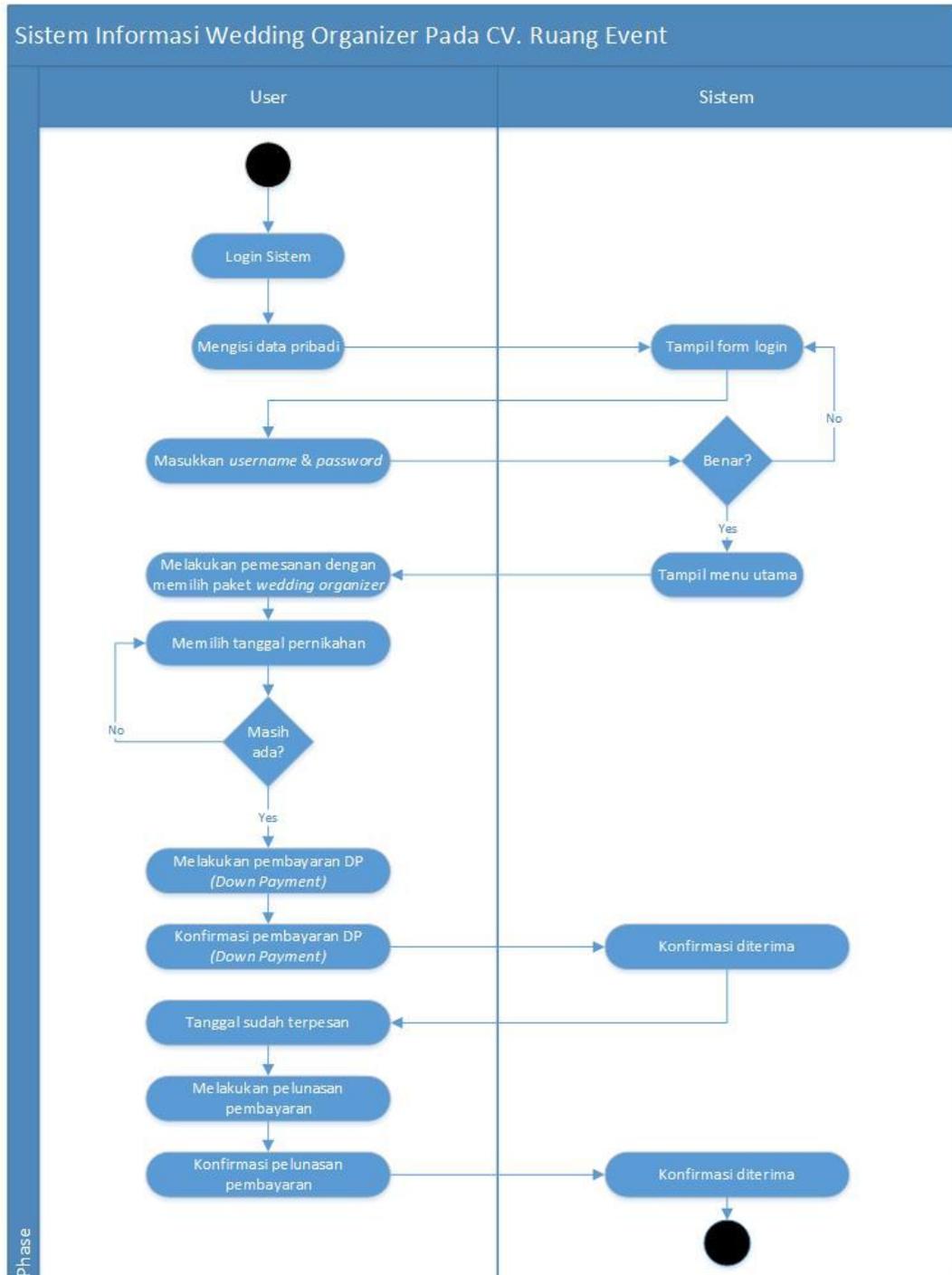
Tabel 3.10. Penjelasan *UseCase* Arsip Pemesanan

<i>Admin</i>
1. Mengarsipkan data laporan pengaduan

### 3.4. Desain Model Sistem

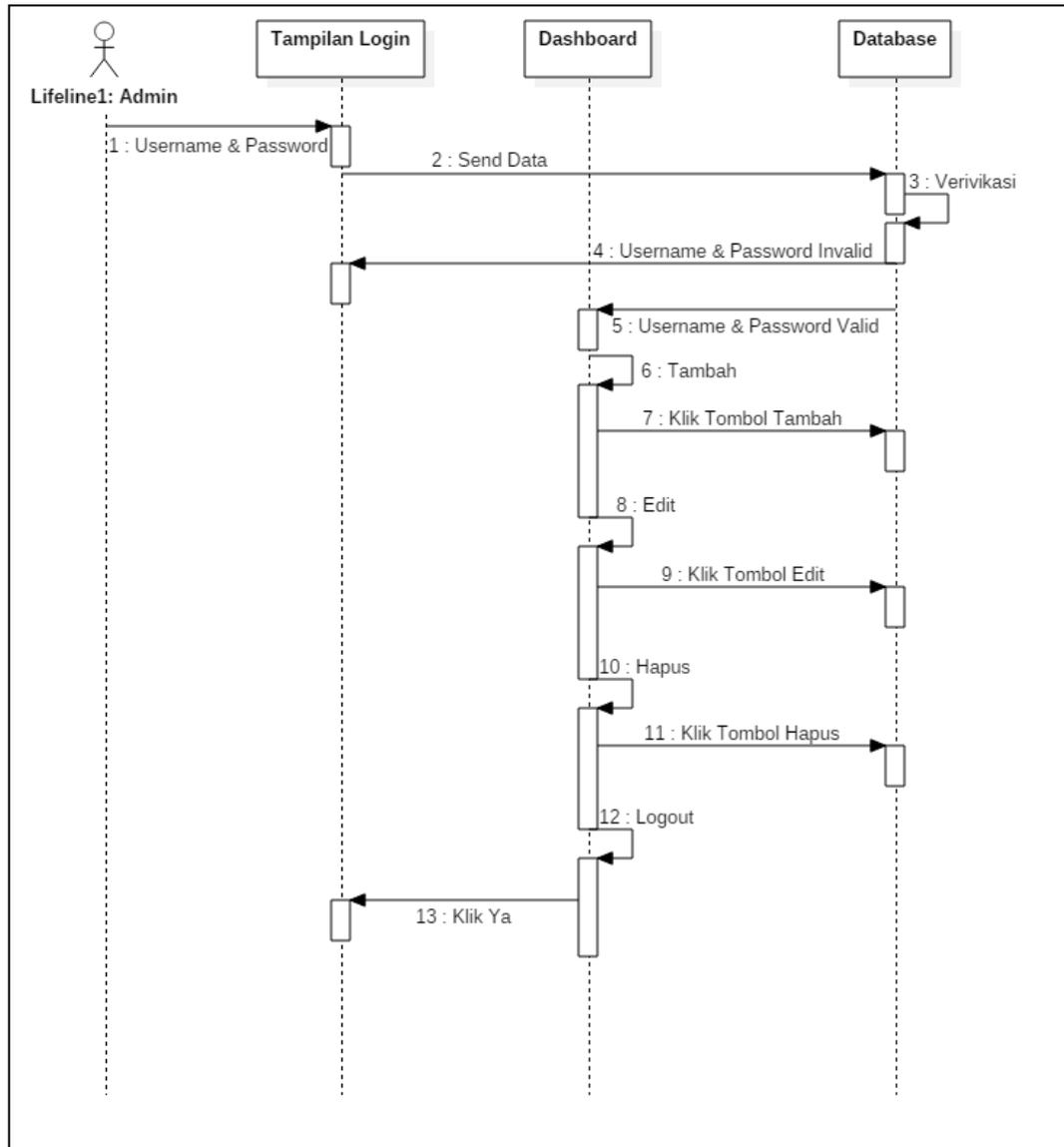
Berikut adalah usulan model sistem yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada pada proses pemesanan *wedding organizer* pada sistem yang berjalan. Alur sistem yang diusulkan tersebut ditampilkan dalam bentuk *activity diagram*.

a. *Activity Diagram* pemesanan *Wedding Organizer* yang diusulkan.



Gambar 3.3. *Activity Diagram* pemesanan *wedding organizer* yang diusulkan

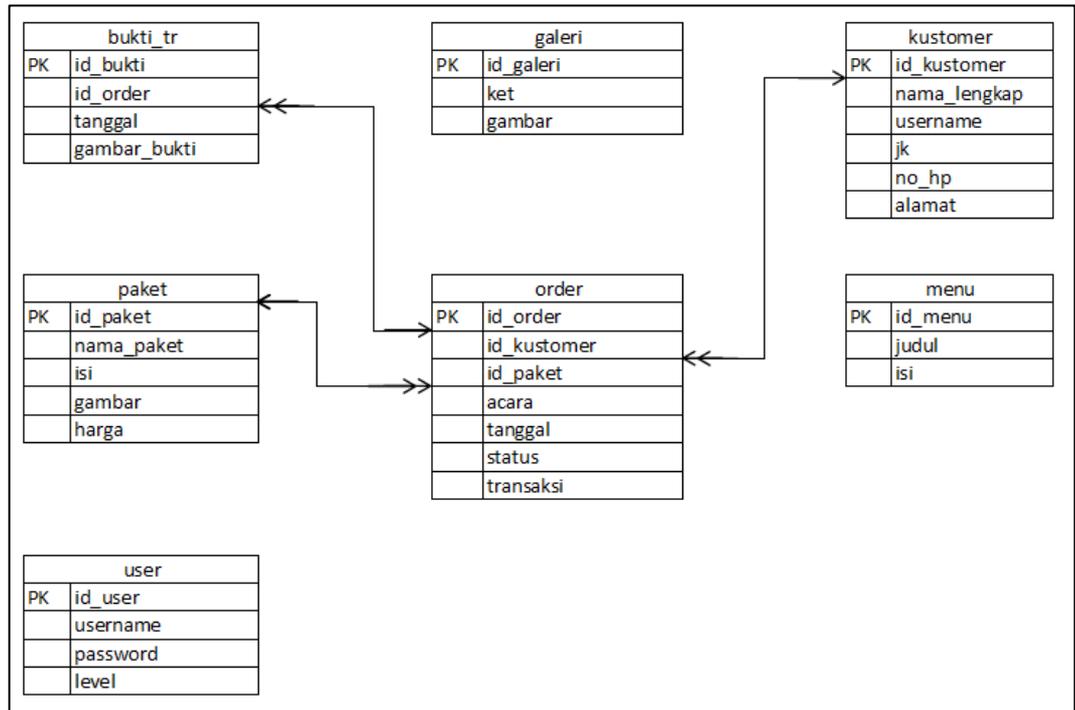
b. *Sequence Diagram* Sistem Login, Tambah, Edit, dan Hapus yang diusulkan.



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

### 3.5. Desain Database Secara Umum

Menentukan kebutuhan *file database* yang dibutuhkan oleh sistem yang baru. Desain *database* secara umum digambarkan dengan relasi antar *table*.



Gambar 3.5. Class Diagram Sistem Diusulkan

### 3.6. Desain Database Terinci

#### a. Kamus Data

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

#### a. Kamus Data Tanggapan

Nama Database : ruang\_event  
 Nama tabel : bukti\_tr  
 Primary Key : id\_bukti  
 Media Penyimpanan : Harddisk  
 Panjang record : 30

Tabel 3.11. Kamus Data Tabel Bukti Transfer

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_bukti	Int	5	Kodebukti transfer
id_order	Int	5	Kode order
Tanggal	Varchar	20	Tanggal upload bukti tranfer
gambar_bukti	Text		Gambar bukti tranfer

## b. Kamus Data Galeri

Nama Database : ruang\_event  
 Nama tabel : galeri  
 Primary Key : id\_galeri  
 Media Penyimpanan : Harddisk  
 Panjang record : 5

Tabel 3.12. Kamus Data Tabel Galeri

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_galeri	Int	5	Kode galeri
Ket	Text		Deskripsi foto
Gambar	Text		Foto yang ingin dijadikan galeri

## c. Kamus Data Kustomer

Nama Database : ruang\_event  
 Nama tabel : kustomer  
 Primary Key : id\_kustomer  
 Media Penyimpanan : Harddisk  
 Panjang record : 187

Tabel 3.13. Kamus Data Kustomer

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_kustomer	Int	5	Kode untuk customer
nama_lengkap	Varchar	40	Nama lengkap customer
Username	Varchar	30	Nama untuk login system
Jk	Varchar	12	Jenis kelamin customer

no_hp	Varchar	12	Nomor hp customer
Alamat	Email	100	Alamat customer

d. Kamus Data Menu

Nama Database : ruang\_event

Nama tabel : menu

*Primary Key* : id\_menu

Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang *record* : 105

Tabel 3.14. Kamus Data Tabel Role

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_menu	Int	5	Kode untuk menu
Judul	Varchar	100	Nama menu
Isi	Text		Penjabaran dari tiap menu

e. Kamus Data Pemesanan

Nama Database : ruang\_event

Nama tabel : order

*Primary Key* : id\_order

Media Penyimpanan : Harddisk

Panjang *record* : 85

Tabel 3.15. Kamus Data Tabel Order

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_order	Int	5	Kode order
id_kustomer	Int	5	Kode kustomer
id_paket	Int	5	Kode paket
Acara	Varchar	20	Jenis acara
Tanggal	Date		Tanggal acara
Status	Varchar	20	Status order
Transaksi	Varchar	20	Jenis transaksi

## f. Kamus Data Paket

Nama Database : ruang\_event  
 Nama tabel : paket  
*Primary Key* : id\_paket  
 Media Penyimpanan : Harddisk  
 Panjang *record* : 45

Tabel 3.16. Kamus Data Paket

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_paket	Int	5	Kode paket
nama_paket	Varchar	30	Nama paket
Isi	Text		Deskripsi paket
Gambar	Text		Foto contoh paket
Harga	Int	10	Harga paket

## g. Kamus Data Paket Musik

Nama Database : ruang\_event  
 Nama tabel : user  
*Primary Key* : id\_user  
 Media Penyimpanan : Harddisk  
 Panjang *record* :

Tabel 3.17. Kamus Data User

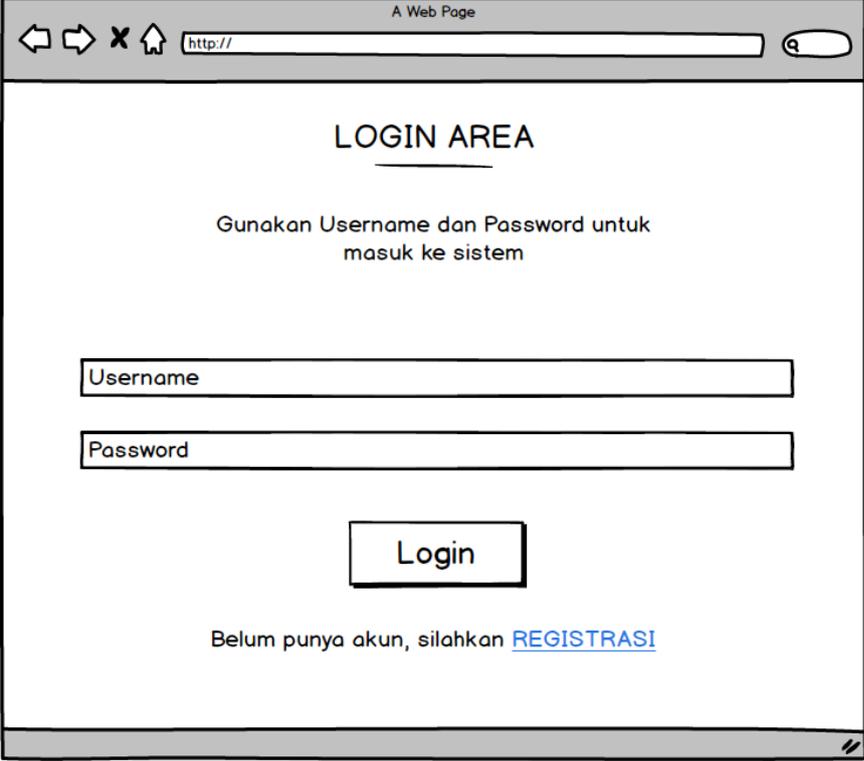
<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_user	Int	5	Kode user
username	Varchar	30	Nama untuk login system
password	Varchar	60	Password user
Level	Varchar	20	Level yang membedakan admin dan kustomer

### 3.7. Rancangan *Output*

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

#### a. Halaman *Login User*

Halaman *Login User* adalah halaman untuk *login member* atau *customer*.



A Web Page

http://

## LOGIN AREA

Gunakan Username dan Password untuk masuk ke sistem

Username

Password

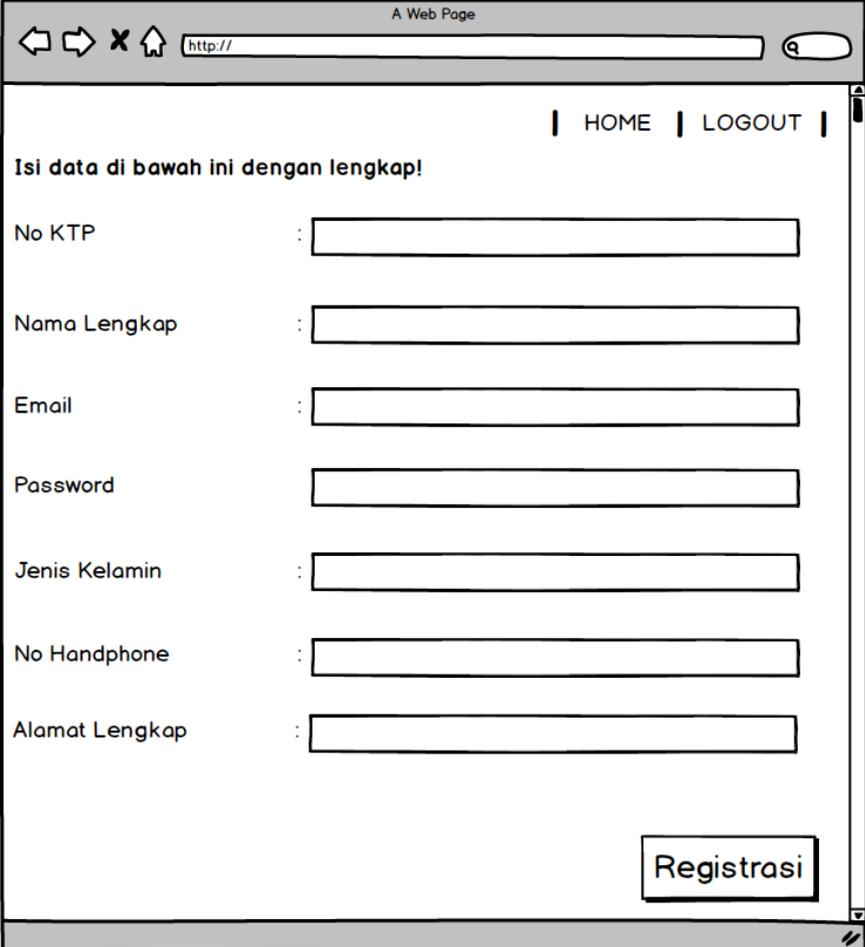
Login

Belum punya akun, silahkan [REGISTRASI](#)

Gambar 3.6. Halaman *Login User*

b. Halaman Registrasi

Halaman Registrasi adalah halaman untuk mengisi data lengkap *user*.



A Web Page

http://

HOME | LOGOUT

Isi data di bawah ini dengan lengkap!

No KTP :

Nama Lengkap :

Email :

Password :

Jenis Kelamin :

No Handphone :

Alamat Lengkap :

Registrasi

Gambar 3.7. Halaman Registrasi

c. Halaman *Home*

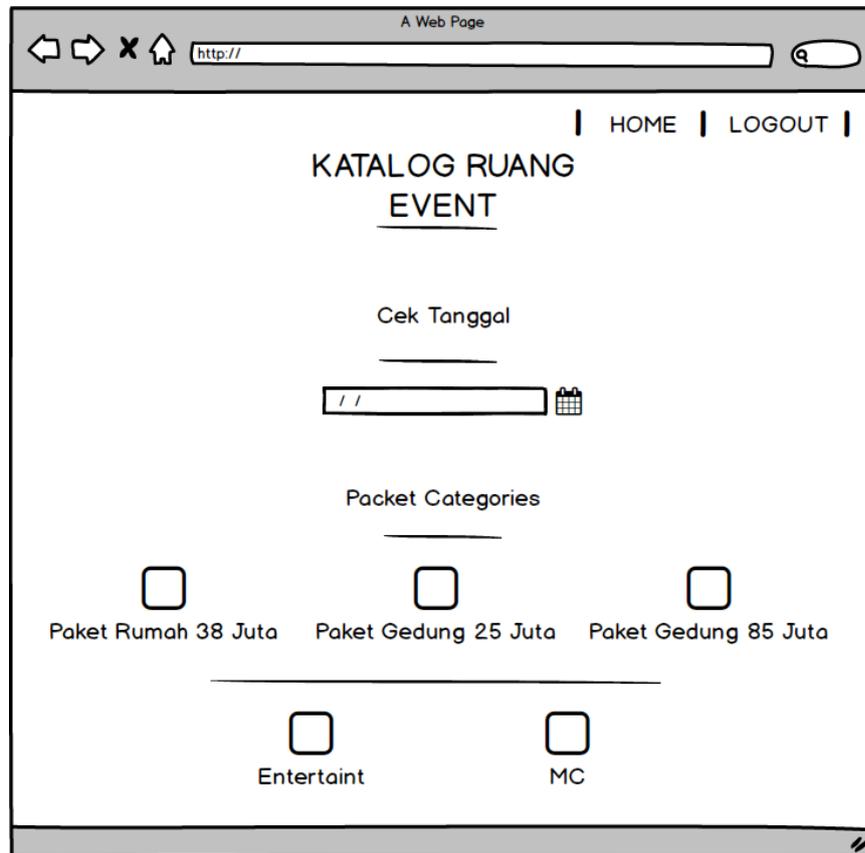
Halaman *Home* adalah halaman awal / *default* sistem setelah *login*



Gambar 3.8. Halaman *Home*

d. Halaman Katalog

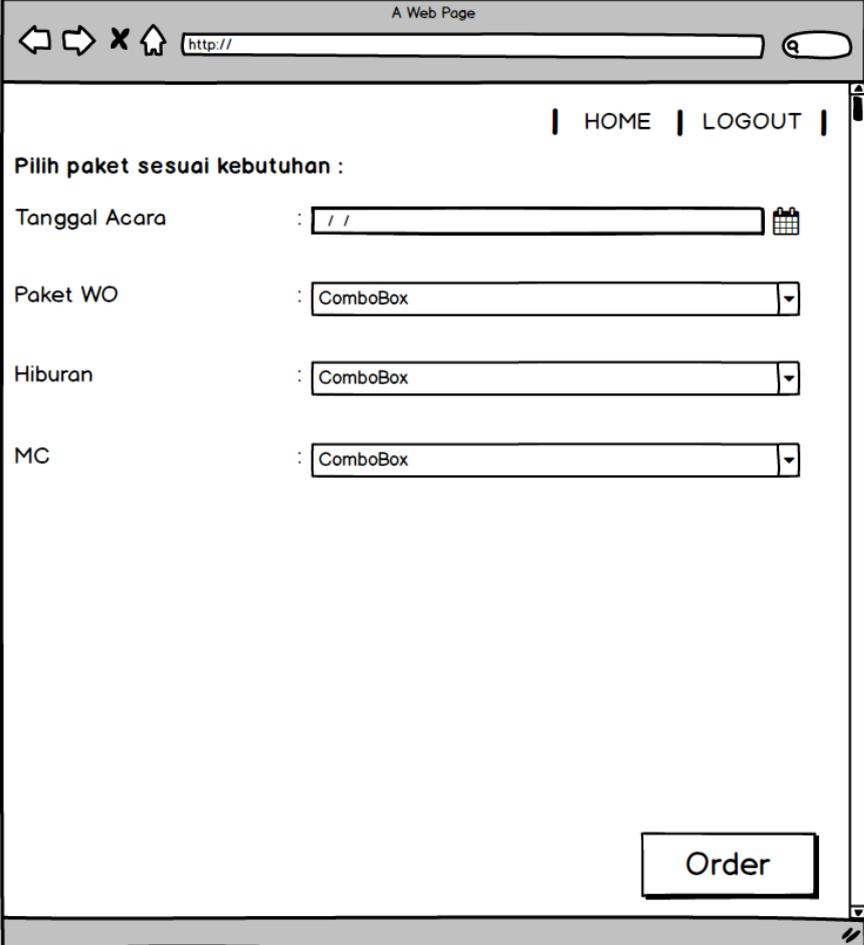
Halaman katalog adalah halaman yang berisi tentang informasi semua jenis paket *wedding organizer* berupa gambar dan harga.



Gambar 3.9. Halaman Katalog

e. Halaman *Order*

Halaman *order* adalah halaman yang digunakan untuk memesan paket *wedding organize* yang diinginkan.



A Web Page

HOME | LOGOUT

Pilih paket sesuai kebutuhan :

Tanggal Acara : / /

Paket WO : ComboBox

Hiburan : ComboBox

MC : ComboBox

Order

Gambar 3.10. Halaman *Order*

## f. Halaman Transaksi

Halaman transaksi berisi tentang semua informasi transaksi yang sedang berlangsung, dimana di dalamnya ada informasi detail harga per paket yang dipilih dan informasi nomor ATM CV. Ruang Event.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page content includes navigation links for "HOME" and "LOGOUT".

**Nomor Pemesanan**  
21

Nama	Riko
Alamat	Bandar Lampung
Email	rickoaulia4@gmail.com
Contact Person	0822-8058-6496

**Data Paket**

Total Bayar  
Rp. 15.000.000

Rekening Pembayaran :

BRI : xxxxxxx-xxxx-02  
 BNI : xxxxxxx-xxxx-01  
 BCA : xxxxxxx-xxxx-03  
 Mandiri : xxxxxxx-xxxx-04

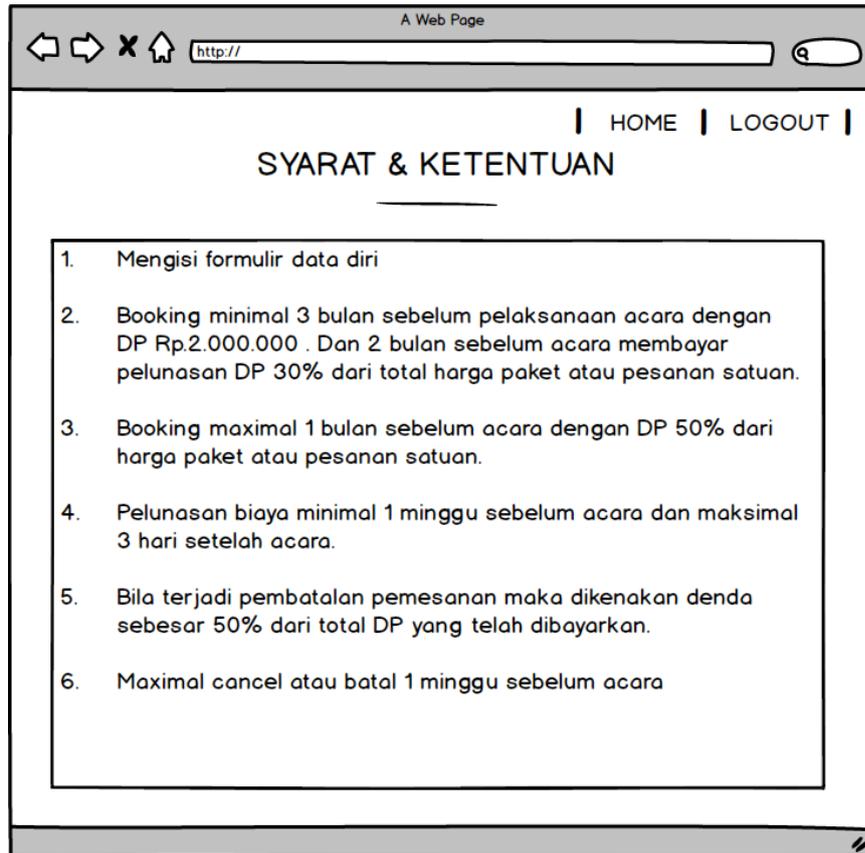
Uploud Bukti Pembayaran

Tanggal Pesan	2019-05-08
Lokasi Acara	Bandar Lampung
Tanggal Resepsi	2019-07-21
Jumlah DP	20%

Gambar 3.11. Halaman Transaksi

## g. Halaman Syarat &amp; Ketentuan

Halaman syarat & ketentuan adalah halaman yang berisi informasi tentang semua peraturan yang ada di CV. Ruang Event.



Gambar 3.12. Halaman Syarat & Ketentuan

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Spesifikasi Perangkat Lunak

- Sistem operasi: windows 8.1 pro 64-bit
- Bahasa pemrograman: *HTML, CSS, PHP, Java Script*
- XAMPP

#### 4.2. Spesifikasi Perangkat Keras

- *Processor*: Intel(R) Core(TM) i5-6200U CPU @ 2.30GHz, ~2.4GHz
- *Harddisk* 500 GB
- RAM 4 GB
- *Keyboard* dan *mouse* standar
- *Printer* standar

#### 4.3. Implementasi Program

##### 1. Code Generation

Pembuatan sistem layanan antrian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, konfigurasi koneksi *database* yang cukup sekali digunakan di folder *system/xampp/htdocs/ruangevent/koneksi.php*. Ada empat poin penting pada *setting* konfigurasi *database* yaitu: *hostname, username, password, dan database*. Tampilan konfigurasi *database* dapat dilihat pada Gambar 4.1.

```

1 |<?php
2 |mysql_connect("localhost","root","") or die(mysql_error());
3 |mysql_select_db("tunas") or die (mysql_error());
4 |?>
```

Gambar 4.1. Konfigurasi Database

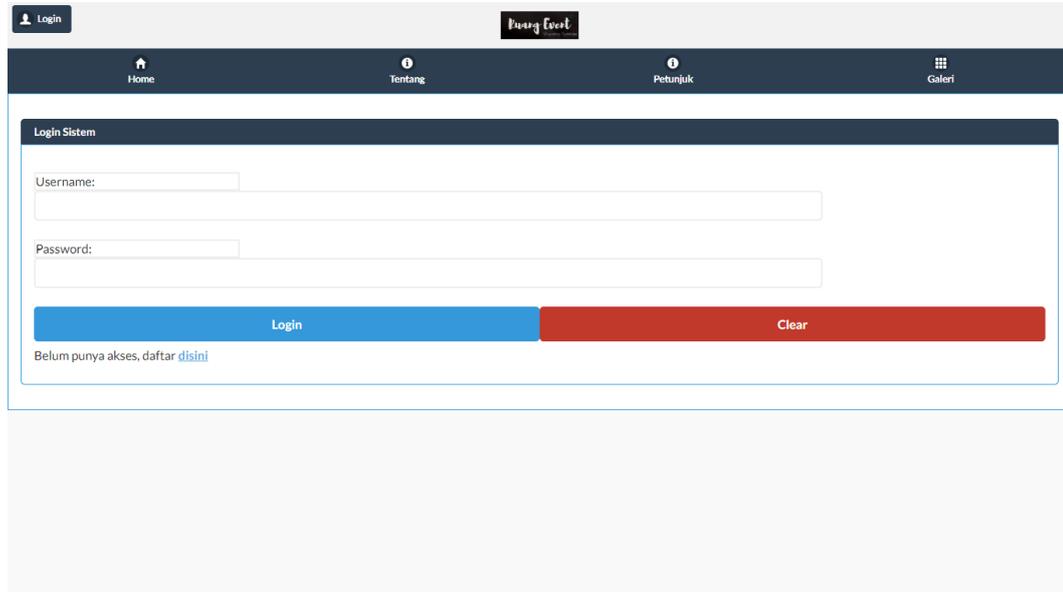
#### 4.4. Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem dilakukan pengujian internal pada suatu piranti lunak yang menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian.

Pengujian kelayakan sistem untuk validasi menggunakan pendekatan *black-box testing*. Pengujian dilakukan fungsi fungsi *login* untuk *user name* dan *password*

customer, input jadwal pada proses program, serta fungsi output pada hasil program dan laporan per bulan.

a. Halaman Login User



Login

Home Tentang Petunjuk Galeri

Login Sistem

Username:

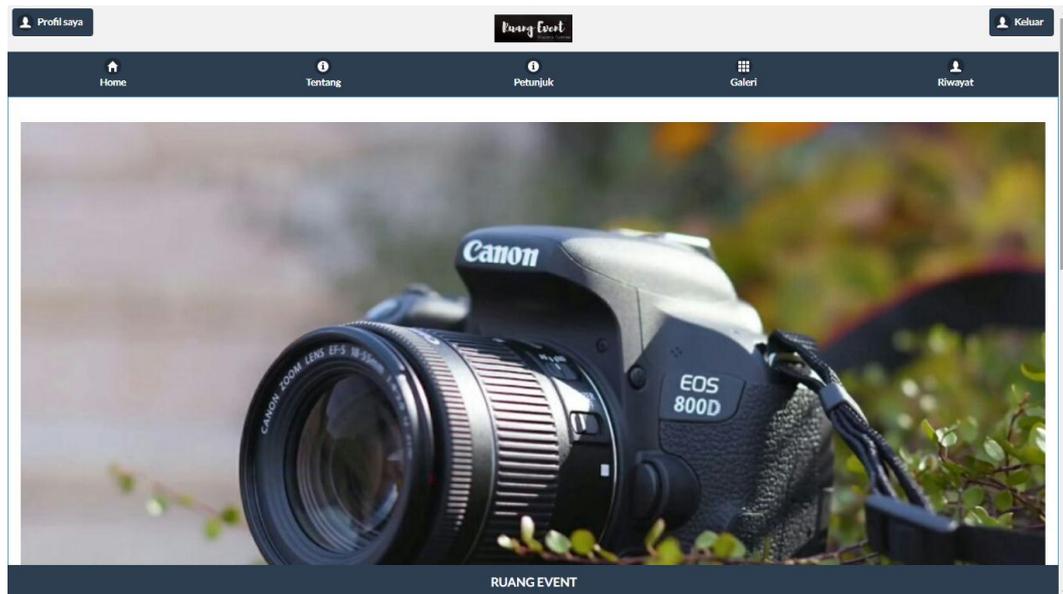
Password:

Login Clear

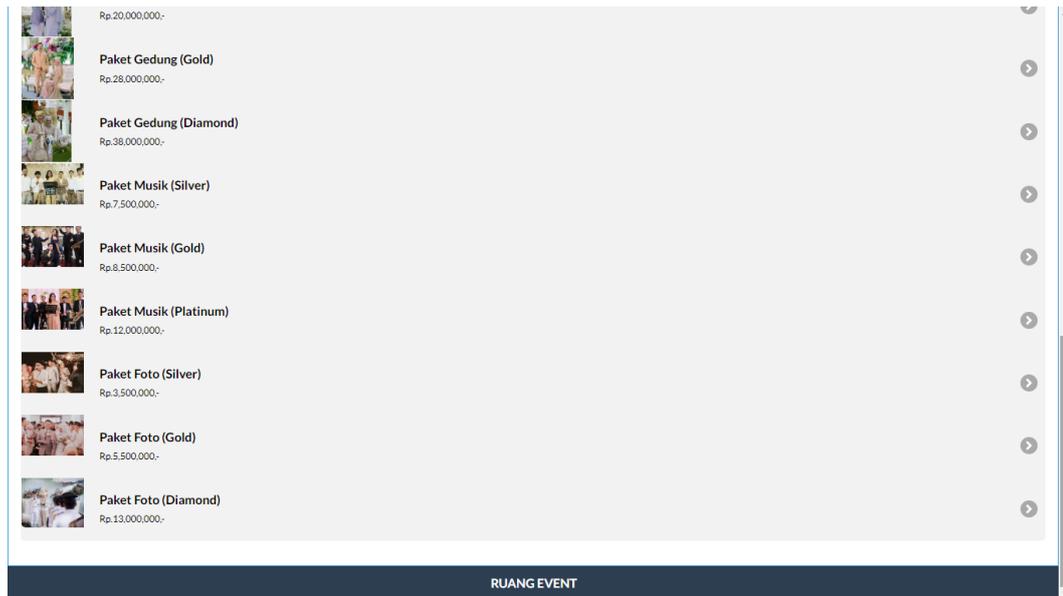
[Belum punya akses, daftar disini](#)

Gambar 4.2. Halaman *Login User*

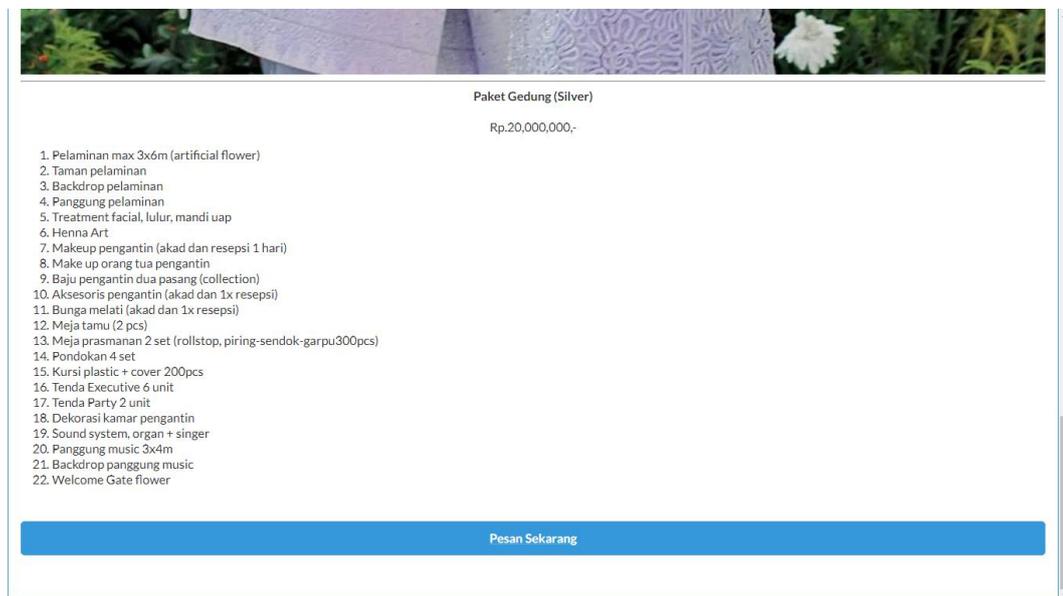
b. Halaman Home



Gambar 4.3. Halaman *Home*

Gambar 4.4. Halaman *Home* (Lanjutan)

### c. Halaman Deskripsi Paket WO



Gambar 4.5. Halaman Deskripsi Paket WO

## d. Halaman Pesan Paket WO

Profil saya Keluar

Home Tentang Petunjuk Galeri Riwayat

**Detail Pesanan**

Tanggal Pesan: 08/14/2019

Jenis Acara: Indoor

Jenis Pembayaran: Transfer

Pesan Sekarang

Gambar 4.6. Halaman Pesan Paket WO

e. Halaman *History*

Profil saya Keluar

Home Tentang Petunjuk Galeri Riwayat

**Riwayat Pembelian Anda**

**Proses**

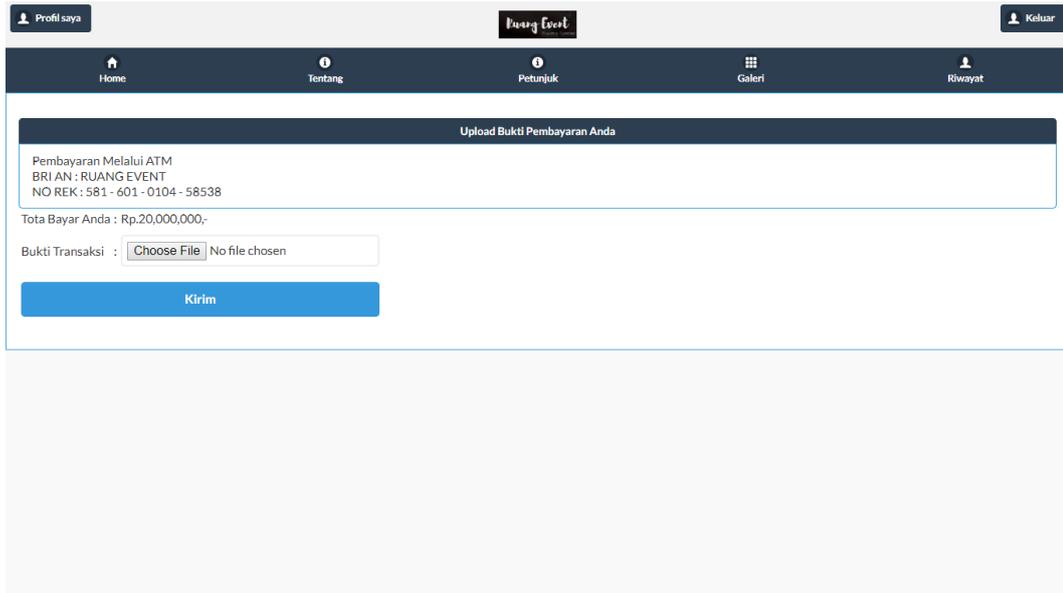
ID order	Nama Paket	Status	Aksi
62	Paket Gedung (Silver)	Menunggu	<a href="#">Transfer</a>   <a href="#">Batal</a>

**Selesai**

ID order	Nama Paket	Detail
60	Paket Musik (Silver)	<a href="#">Detail</a>
59	Paket Gedung (Gold)	<a href="#">Detail</a>
58	Paket Musik (Silver)	<a href="#">Detail</a>

Gambar 4.7. Halaman *History*

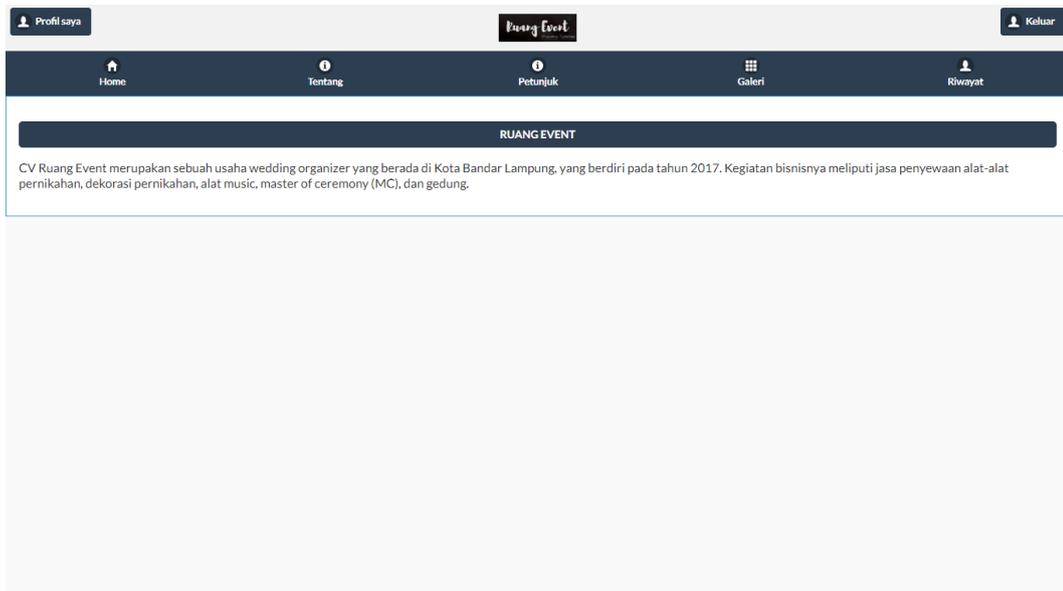
## f. Halaman Konfirmasi Pembayaran



The screenshot shows the 'Upload Bukti Pembayaran Anda' (Upload Your Payment Proof) page. At the top, there is a navigation bar with 'Profil saya' (My Profile) on the left and 'Keluar' (Logout) on the right. Below this is a main navigation menu with icons for 'Home', 'Tentang' (About), 'Petunjuk' (Instructions), 'Galeri' (Gallery), and 'Riwayat' (History). The main content area has a dark header with the text 'Upload Bukti Pembayaran Anda'. Below the header, the payment details are displayed: 'Pembayaran Melalui ATM', 'BRI/AN : RUANG EVENT', and 'NO REK : 581 - 601 - 0104 - 58538'. The total amount is 'Tota Bayar Anda : Rp.20,000,000,-'. There is a file upload field labeled 'Bukti Transaksi' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. A blue 'Kirim' (Send) button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.8. Halaman Konfirmasi Pembayaran

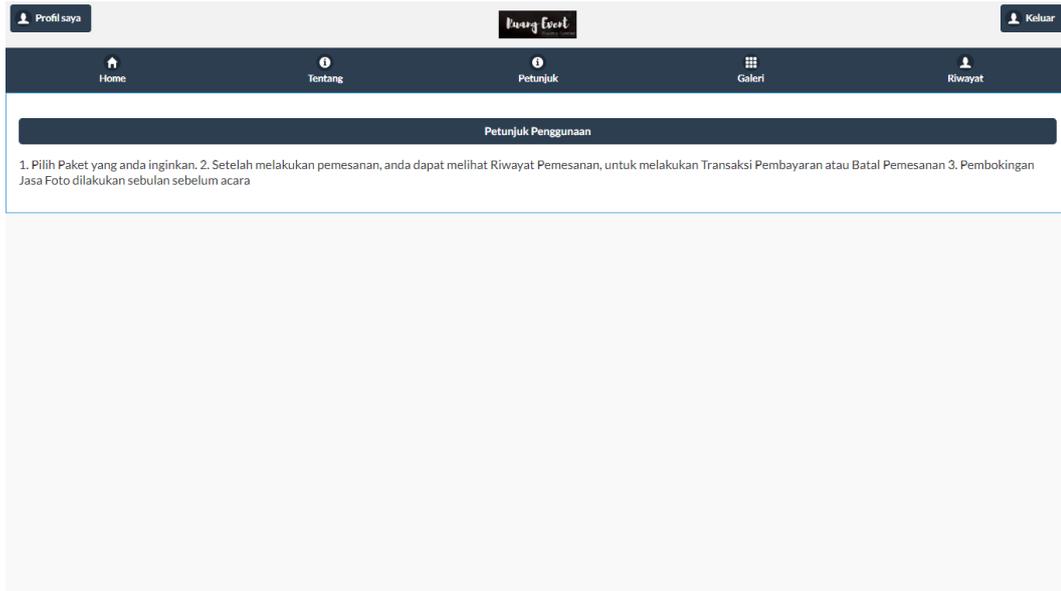
## g. Halaman Tentang



The screenshot shows the 'Tentang' (About) page. The navigation bar and main menu are identical to the previous page. The main content area has a dark header with the text 'RUANG EVENT'. Below the header, the text reads: 'CV Ruang Event merupakan sebuah usaha wedding organizer yang berada di Kota Bandar Lampung, yang berdiri pada tahun 2017. Kegiatan bisnisnya meliputi jasa penyewaan alat-alat pernikahan, dekorasi pernikahan, alat music, master of ceremony (MC), dan gedung.'

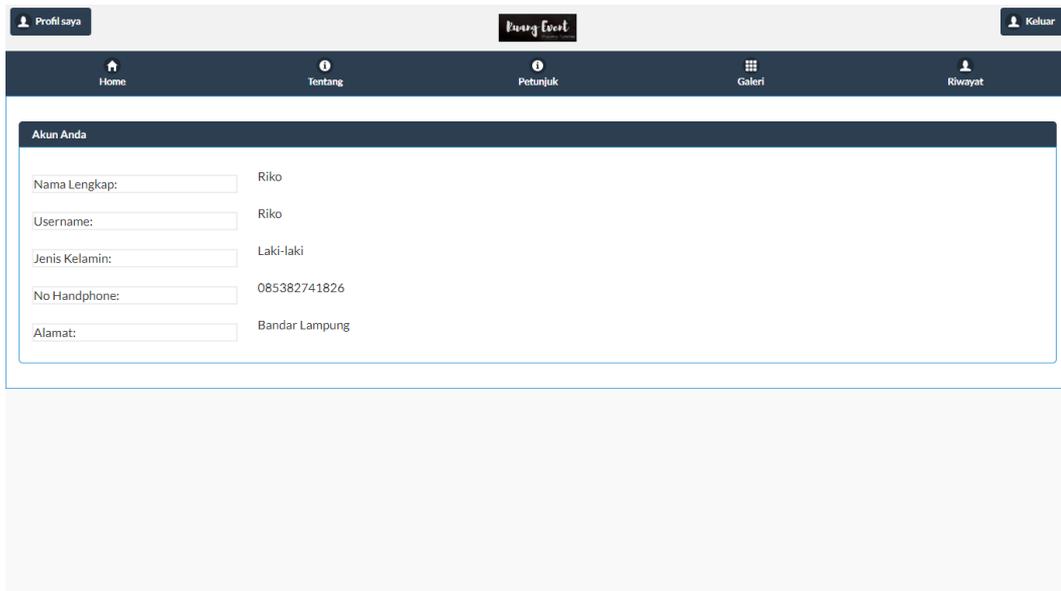
Gambar 4.9. Halaman Tentang

## h. Halaman Petunjuk Penggunaan

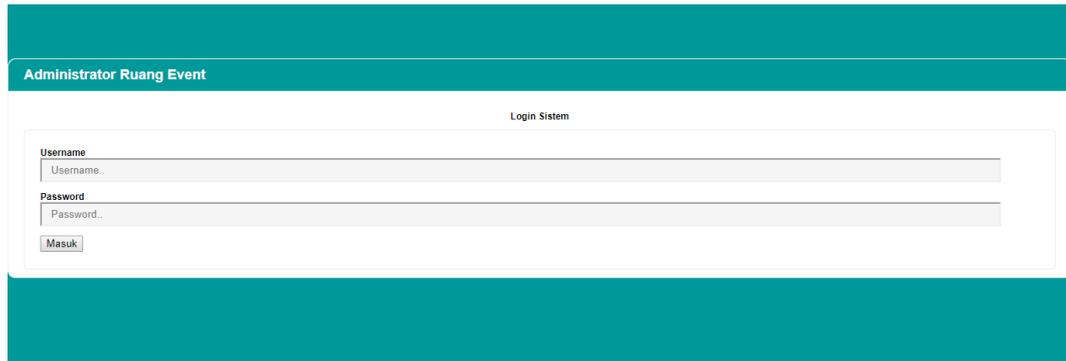


Gambar 4.10. Halaman Petunjuk Penggunaan

## i. Halaman Profil



Gambar 4.11. Halaman Profil

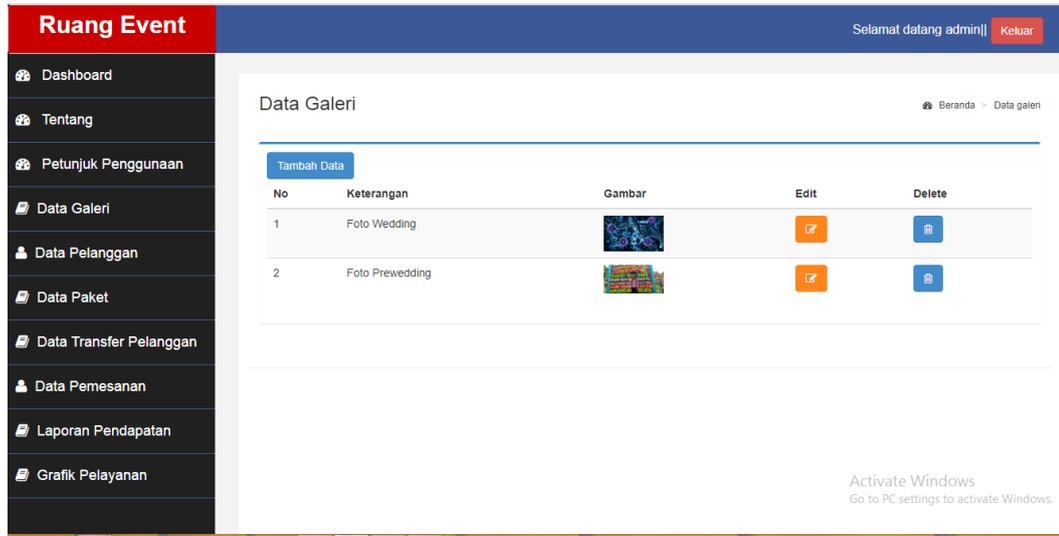
j. Halaman *Login Admin*

The screenshot shows a login interface for an administrator. At the top, there is a teal header with the text "Administrator Ruang Event". Below this header, the page is titled "Login Sistem". The login form consists of two input fields: "Username" and "Password", each with a placeholder text "Username.." and "Password..". Below the password field is a button labeled "Masuk".

Gambar 4.12. Halaman *Login Admin*k. Halaman *Menu Admin*Gambar 4.13. Halaman *Menu Admin*

### 1. Halaman Data *Gallery*

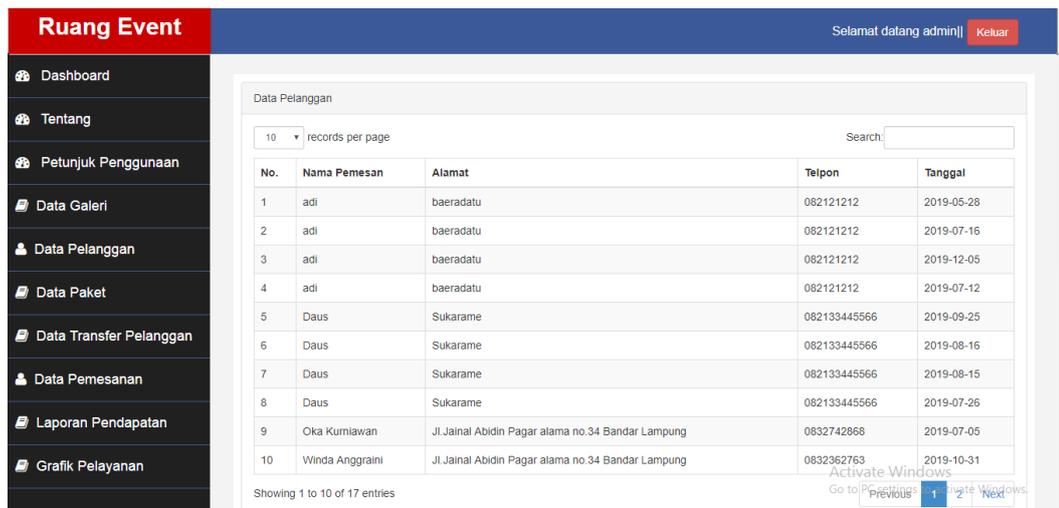
Pada halaman ini berisi kumpulan gambar dari acara pernikahan yang telah diselenggarakan oleh C.V RUANG EVENT .



Gambar 4.14. Halaman Data *Gallery*

### m. Halaman Data Pelanggan

Pada halaman ini berisi tentang data calon pengantin atau *Customer* yang ingin melakukan pemesanan pada C.V RUANG EVENT.



Gambar 4.15. Halaman Data Pelanggan

## n. Halaman Data Paket

Pada halaman ini admin bisa mengedit atau menghapus data paket *Wedding* yang disediakan oleh C.V RUANG EVENT.

No	Nama paket	Harga	Deskripsi	Gambar	Aksi
1	Paket Gedung (Silver)	20000000	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaminan max 3x6m (artificial flower)</li> <li>2. Taman pelaminan</li> <li>3. Backdrop pelaminan</li> <li>4. Panggung pelaminan</li> <li>5. Treatment facial, lulur, mandi uap</li> <li>6. Henna Art</li> <li>7. Makeup pengantin (akad dan resepsi 1 hari)</li> <li>8. Make up orang tua pengantin</li> <li>9. Baju pengantin dua pasang (collection)</li> <li>10. Aksesoris pengantin (akad dan 1x resepsi)</li> <li>11. Bunga melati (akad dan 1x resepsi)</li> <li>12. Meja tamu (2 pcs)</li> <li>13. Meja prasmanan 2 set (rollstop, piring-sendok-garpu300pcs)</li> <li>14. Pondokan 4 set</li> <li>15. Kursi plastic + cover 200pcs</li> <li>16. Tenda Executive 6 unit</li> <li>17. Tenda Party 2 unit</li> <li>18. Dekorasi kamar pengantin</li> </ol>		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 4.16. Halaman Data Paket

2	Paket Gedung (Gold)	28000000	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaminan (mix flower) max 3x10m</li> <li>2. Taman pelaminan</li> <li>3. Backdrop pelaminan</li> <li>4. Panggung pelaminan</li> <li>5. Treatment facial, lulur, mandi uap</li> <li>6. Henna Art</li> <li>7. Makeup pengantin (akad dan resepsi 1hari)</li> <li>8. Make up orang tua pengantin</li> <li>9. Baju pengantin dua pasang (collection)</li> <li>10. Aksesoris pengantin (akad dan 1x resepsi)</li> <li>11. Bunga melati (akad dan 1x resepsi)</li> <li>12. Bouquet bunga (fresh flower)</li> <li>13. Meja prasmanan 2 set (rollstop, piring-sendok-garpu300pcs)</li> <li>14. Meja VIP 2 unit</li> <li>15. Kursi allery 8 unit</li> <li>16. Pondokan 4 set</li> <li>17. Kursi plastic + cover 200pcs</li> <li>18. Tenda semi party 6 unit</li> <li>19. Tenda Party 2 unit</li> <li>20. Dekorasi kamar pengantin (fresh flower)</li> <li>21. Sound system, organ + singer</li> <li>22. Panggung music</li> <li>23. Backdrop panggung music</li> <li>24. Blower 2 unit</li> <li>25. MC</li> <li>26. Box hantaran 10pcs</li> <li>27. Lorong bunga</li> <li>28. Red carpet 6 unit</li> <li>29. Backdrop 6 unit tenda</li> <li>30. Meja Tamu (2pcs)</li> </ol>		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
---	---------------------	----------	--	--	---

Gambar 4.17. Halaman Data Paket (Lanjutan)

o. Halaman Data *Transfer* Pelanggan

**Ruang Event** Selamat datang admin! [Keluar](#)

Dashboard  
Tentang  
Petunjuk Penggunaan  
Data Galeri  
Data Pelanggan  
Data Paket  
Data Transfer Pelanggan  
Data Pemesanan  
Laporan Pendapatan  
Grafik Pelayanan

Data Transfer Pelanggan

10 records per page Search:

No. Order	Tanggal	Nama Pelanggan	Bukti
41	21-05-2019 22:37:26	adi	
45	16-07-2019 00:17:49	adi	
46	16-07-2019 00:19:37	adi	
47	16-07-2019 14:38:43	Daus	
48	16-07-2019 14:41:55	Daus	

Gambar 4.18. Halaman Data *Transfer* Pelanggan

## p. Halaman Data Pemesanan

**Ruang Event** Selamat datang admin! [Keluar](#)

Dashboard  
Tentang  
Petunjuk Penggunaan  
Data Galeri  
Data Pelanggan  
Data Paket  
Data Transfer Pelanggan  
Data Pemesanan  
Laporan Pendapatan  
Grafik Pelayanan

Data Pemesanan

10 records per page Search:

No. Order	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Nama Paket	Status	Detail
49	Daus	2019-08-15	Paket Gedung (Silver)	lunas	<a href="#">Detail</a>
50	Daus	2019-07-26	Paket Gedung (Gold)	lunas	<a href="#">Detail</a>
52	Oka Kumiawan	2019-07-05	Paket Musik (Silver)	lunas	<a href="#">Detail</a>
53	Winda Anggraini	2019-10-31	Paket Musik (Gold)	lunas	<a href="#">Detail</a>
54	Bagus	2006-06-12	Paket Gedung (Silver)	lunas	<a href="#">Detail</a>
55	adi	2019-07-30	Paket Gedung (Diamond)	Menunggu	<a href="#">Detail</a>
56	adi	2019-07-31	Paket Musik (Gold)	Menunggu	<a href="#">Detail</a>
57	adi	2019-07-31	Paket Gedung (Gold)	lunas	<a href="#">Detail</a>
63	Ricko	2019-08-16	Paket Foto (Diamond)	lunas	<a href="#">Detail</a>

Gambar 4.19. Halaman Data Pemesanan

q. Halaman Laporan Pendapatan

Pada halaman ini admin akan mensortir dari tanggal berapa sampai tanggal berapa laporan pendapatan yang diterima oleh pihak C.V RUANG EVENT.

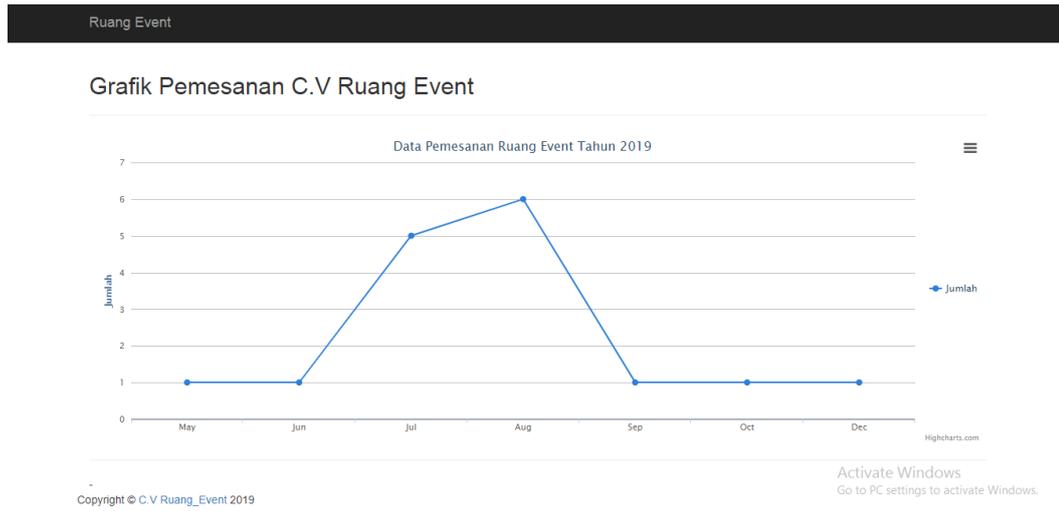
Gambar 4.20. Halaman Laporan Pendapatan

No. Order	Nama Pemesan	Tanggal	Acara	Harga
49	Daus	2019-08-15	outdoor	Rp.20,000,000,-
63	Ricko	2019-08-16	indoor	Rp.13,000,000,-
Grand Total				Rp.33,000,000,-

Kamis, 29 Agustus 2019

Gambar 4.21. Halaman Laporan Pendapatan (Lanjutan)

## r. Halaman Grafik Pemesanan



Gambar 4.22. Halaman Grafik Pemesanan

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan penelitian, analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Memberikan paket pernikahan yang lebih terstruktur dan terperinci agar memudahkan melakukan pemesanan paket pernikahan.
2. Membantu para penyedia jasa dengan memberikan sarana dan wadah dalam penjualan paket pernikahan..
3. Mempermudah pencarian data paket pernikahan yang diinginkan dan sesuai dengan kriteria kebutuhan pengguna jasa.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, untuk meningkatkan kualitas pelayanan di CV. Ruang Event maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan berikutnya, system informasi ini diharapkan tidak hanya melingkupi kota Bandar Lampung saja, tetapi mencakup daerah yang lebih luas lagi.
2. Untuk sistem yang telah dirancang dapat dikembangkan lagi untuk membantu para penyedia jasa dalam bekerja sama dengan penyedia jasa lain dalam memenuhi pemesanan paket pernikahan.
3. Untuk sistem yang telah dirancang dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah aplikasi yang memudahkan penggunanya dalam mencari paket pernikahan serta melakukan pemesanan paket pernikahan.
4. Mengoptimalkan sistem yang digunakan dan untuk menghindari kesalahan, sebaiknya memberikan pelatihan kepada staff/petugas yang akan mengoperasikan sistem informasi *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis *web*.
5. Pertimbangan infrastruktur yang menunjang seperti kestabilan sinyal yang baik untuk mengakses aplikasi sistem informasi *wedding organizer* pada CV Ruang Event berbasis *web*.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir, 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.

Rosa A.S, 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika

Adi Nugroho, 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*. Yogyakarta: Andi.

Andi Mariadi, *Pengertian Sublime Text Editor*. From  
<http://pemulabelajar.com/2016/03/pengertian-sublime-text-editor.html>.  
 Jam 09.35 WIB dan tanggal akses 3 Maret 2019.

Davit Irawan, 2016. *Sistem Persewaan Wedding Organizer & Jasa Lukis Henna Berbasis Web Pada Rumah Cantik Muslimah*. STMIK Musi Rawas Lubuk Linggau.

Dede Kurniadi, 2014. *Percancangan Arsitektur Sistem E-academic dengan Konsep Kampus Digital Menggunakan Unified Software Development Process (USDP)*. AMIK Garut.

Senie Destya, Fendy Tay, 2015. *Analisa Rancangan Pemodelan Data Dalam Sistem Informasi Ez-Event*. Magister STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Rohi Abdulloh, 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Kartono, 2013. *Patologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Alter, 2012. *Information Systems a Management Perspective*. USA: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc

Bodnar, George H. and William S. Hopwood, 2013. *Accounting Information System. 6th Ed.* New Jersey: Prentice-Hall International, Inc.

Gelinas, Ulric., Oram, Alan E., and Wiggins, William P, 2013. *Accounting Information System.* USA: PWS-KENT publishing Company.

Hall, James A, 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Ketiga.* Jakarta: Salemba Empat.

Turban, McLean dan Wetherbe, 2014. *Pengenalan Sistem Informasi.* Jogjakarta: Andi.

Wilkinson, J.W, 2014. *Sistem Akuntansi dan Informasi.* Jakarta: Erlangga.

**CV. RUANG EVENT  
BANDAR LAMPUNG**

Jl lindu No. 2 Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung - 35111



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : EM / 24 / VIII / 2019 / REV

KEPALA CV RUANG EVENT, MENERANGKAN :

Nama : RICKO AULIA  
NPM : 1411050104  
Program Studi : Fakultas Sistem Informasi  
Lokasi Riset : CV. RUANG EVENT

1. Rujukan Surat Dekan Fakultas Ilmu Komputer IBI Darmajaya Bandar Lampung Nomor : 003 / DMJ / DEKAN / BAAK / III-19 , Tanggal 9 Mei 2019 Perihal Mohon Izin Penelitian.
2. Sehubungan dengan rujukan tersebut diatas, bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan mendapatkan data-data pada CV. RUANG EVENT dalam rangka Penelitian/Riset dengan judul :  
**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER PADA CV RUANG EVENT BERBASIS WEB”**
3. Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
4. Demikian untuk menjadi maklum.

Dikeluarkan di : BANDAR LAMPUNG  
Pada Tanggal : 22 Agustus 2019

a.n. KEPALA CV. RUANG EVENT

Francisco



Institut Informatika & Bisnis  
**DARMAJAYA**

Yayasan Alfian Husin  
 Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

**FORMULIR**

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

**FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSITUGAS AKHIR \*)**

NAMA : Richo Aulia  
 NPM : 1911050104  
 PEMBIMBING I : Melda Agharina, S.kom, M.T.I  
 PEMBIMBING II :  
 JUDUL LAPORAN : Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Pada CV. Ruang EVENT Berbasis Web  
 WAKTU : 22 April s.d ..... (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	18/3/19	Revisi bab 1-2	[Signature]
2	21/3/19	Revisi bab 1-2	[Signature]
3	25/3/19	Acc bab 1-2	[Signature]
4	28/3/19	Revisi bab 3	[Signature]
5	1/4/19	Acc bab 3	[Signature]
6	4/4/19	Acc seminar proposal	[Signature]
7	28/6/19	Konsult bab 4	[Signature]
8	2/7/19	revisi bab 4	[Signature]
9	16/7/19	revisi program	[Signature]
10	1/8/19	Revisi Program	[Signature]

\*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, .....  
 Ketua Jurusan  
 (M. JOKO, S.kom, M.T.I.....)  
 NIK. 00440702



**SURAT KEPUTUSAN**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**  
**NOMOR : SK.0199/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19**

**Tentang**  
**Dosen Pembimbing Skripsi**  
**Semester Genap TA.2018/2019**  
**Program Studi S1 Sistem Informasi**

**REKTOR IIB DARMAJAYA**

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.  
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Menimbang :** 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.  
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi  
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya  
7. STATUTA IBI Darmajaya  
8. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi  
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung  
Pada tanggal : 22 April 2019  
a.n. Rektor IIB Darmajaya,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.  
NIK. 00210800



## FORMULIR

BIBLIOTEKA ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAK)

### NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Selasa, 24 / 09 / 2019

Nama Mahasiswa : Riko Aulia

NPM : 1411050104

Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer  
Pada cv. Ruang Event Berbasis Web

### PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
1)	Jelaskan bagaimana proses bisnis Wedding Organizer ?
2)	Jelaskan metode yg anda gunakan untuk membuat sistem ini?
3)	Bab 3 Adapaan pengubahan sistem harus dipelaborasi tahun dan bab



## FORMULIR

SEKOLAH INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI MAHASISWA LAMPUNG

### NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Selasa, 24 / 09 / 2019

Nama Mahasiswa : Riko Aulia

NPM : 1411050104

Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Pada  
cv. Ruang Event Berbasis Web

### PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
1)	Perbaiki lagi masalah gambar dengan program ?
2)	untuk error pada tabel diperbaiki lagi.