

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pernikahan merupakan bentuk hubungan manusia yang paling sakral dan paling utama. Indonesia memiliki berbagai latar belakang adat dan budaya tentu mempunyai kebiasaan yang berbeda – beda dalam melaksanakan dan merayakan suatu pesta pernikahan. Sehingga setiap pasangan akan melakukan persiapan yang matang demi menghadapi pernikahan. Masalah yang sering ditemui adalah pada saat perencanaan sebuah pernikahan berupa pemilihan resepsi pernikahan yang sesuai dengan biaya yang dimiliki oleh calon pengantin. Hal yang menyulitkan adalah kurangnya informasi yang dapat menjadi acuan dalam mengambil keputusan tentang pernikahan yang ada di sekitar mereka.

Wedding Organizer (WO) adalah suatu jasa khusus yang membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Saat ini sudah banyak sekali WO yang berada di kota Bandar Lampung namun calon pengantin masih sulit untuk mencari WO yang sesuai dengan keinginan mereka. Mayoritas masyarakat menentukan WO didasarkan atas rekomendasi keluarga atau teman sehingga untuk WO yang baru berdiri mengalami kesulitan dalam berkompetisi.

Media promosi yang digunakan adalah media sosial seperti *instagram* dan promosi langsung. Selain itu, sifat promosi masih berbentuk perorangan/individual. Namun media ini belum mendukung transaksi keuangan yang aman, maka perlu adanya media yang dapat menjadi wadah bagi calon pengantin dengan pelaku bisnis.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya *marketplace*, hal ini sebagai media bagi penjual atau penyelenggara jasa yaitu *wedding organizer* untuk mempromosikan dan menjual jasa yang dibutuhkan dan memudahkan masyarakat/calon pengantin dalam memilih WO yang sesuai dengan keinginannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana “Merancang dan Membangun *Marketplace Wedding Organizer* berbasis Android” serta dapat mengaplikasikannya pada *smartphone* secara baik dan sesuai dengan tujuan pemakainya.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa uraian di atas maka batasan masalah yang dapat di ambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini di lakukan di Rumah Karya *Wedding Organizer* Bandar Lampung.
- 2) Sistem yang dirancang adalah sistem operasi berbasis Andorid. Sehingga proses dalam tata cara penggunaan menyesuaikan dengan sistem tersebut.
- 3) Sistem ini hanya memberikan informasi yang ada di Rumah Karya *Wedding Organizer* berupa profil perusahaan, penampilan paket pernikahan, proses pemesanan, proses laporan transaksi.
- 4) Metode pengembangan menggunakan model *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Menganalisa kebutuhan *marketplace* untuk promosi *wedding organizer* berbasis android.
- 2) Merancang *marketplace* untuk promosi *wedding organizer* berbasis android.
- 3) Membangun *marketplace* untuk promosi *wedding organizer* berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Adanya hasil analisa untuk mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi tentang pemesanan paket pernikahan secara online melalui *smartphone*.
- 2) Aplikasi yang bertindak sebagai *maketplace wedding organizer*
- 3) Yang dapat mempertemukan *wedding organizer* dengan pengguna dalam pasar digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dibuatnya rancang bangun *marketplace wedding organizer* berbasis android, rumusan masalah yang didapat, batasan masalah yang dibuat, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait dibuatnya rancang bangun *marketplace wedding organizer* berbasis android untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membangun rancang bangun *marketplace wedding organizer* berbasis android. Selain itu, bab ini membahas prosedur sistem baru yang diajukan, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan perancangan tatap muka.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengkodean yang dilakukan, uji coba dan bagaimana sistem bekerja.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan rancang bangun *marketplace wedding organizer* berbasis android selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Menurut (Gunawan dan Sari, 2017) Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah yang dieksekusi oleh komputer.

2.2 *Wedding Organizer*

Menurut (Mulyati dan Hisyam, 2018) *Wedding Organizer* adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan rangkaian acara pesta per-nikahan 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 dekorasi, gedung, *photography*, *video shooting*, pembawa acara, hiburan serta undangan dan souvenir yang dibutuhkan dalam acara pernikahan.

2.3 Android

Menurut (Arfida dkk, 2018:52) Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk perangkat *portable* seperti *smarthphone* dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi programmer untuk mengembangkan aplikasi sendiri pada berbagai perangkat dengan sistem operasi *android*. Daftar versi-versi Android dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Versi Android
(Sumber Arfida dkk, 2018:52)

Versi Android	API Level	Nickname
Android 1.0	1	Alpha
Android 1.1	2	Beta
Android 1.5	3	Cupcake
Android 1.6	4	Donut
Android 2.0	5	Eclair
Android 2.1	6	Eclair

Tabel 2.1 Versi Android
(Sumber Arfida dkk, 2018:52)

Android 2.1.2	7	Eclair
Android 2.2	8	Froyo
Android 2.2.3	9	Froyo
Android 2.3.	10	Gingerbread
Android 3.0	11	Honeycomb
Android 3.1	12	Honeycomb
Android 3.2	13	Honeycomb
Android 4.0	14	Ice Cream Sandwich
Android 4.0.3	15	Ice Cream Sandwich
Android 4.1	16	Jelly Bean
Android 4.2	17	Jelly Bean
Android 4.3	18	Jelly Bean
Android 4.4	19	KitKat
Android 5.0	21	Lolipop
Android 6.0	23	Marshmallow
Android 7.0	24	Nougat
Android 8.0	25	Oreo
Android 9.0	26	Pie

2.4 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

Menurut (Sugiarti, 2018:1) Java merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi (*high level*). Namun demikian, pemrograman ini bahasanya mudah dipahami karena menggunakan bahasa sehari-hari. Java dibuat oleh perusahaan Sun Microsystems, oleh James Gosling, Patrick Naughton, dan Mike Sheridan pada 1991.

2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.5.1 Android Studio

Menurut (Yudhanto dan Wijayanto, 2017:17) Android studio merupakan sebuah *software tools Integrated Development Environment* (IDE) untuk platform Android. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 Mei 2013 pada *event* Google I/O *Conference* untuk tahun 2013. Berbasiskan *JetBrainns Intellegency* IDEA, studio didesain khusus untuk Android Development. Android studio memiliki fitur:

- a. Projek berbasis pada Gradle Build
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat
- c. Tools baru yang bernama “Lint” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah
- f. Didukung oleh Google Cloud Platfrom untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

2.5.2 XAMPP

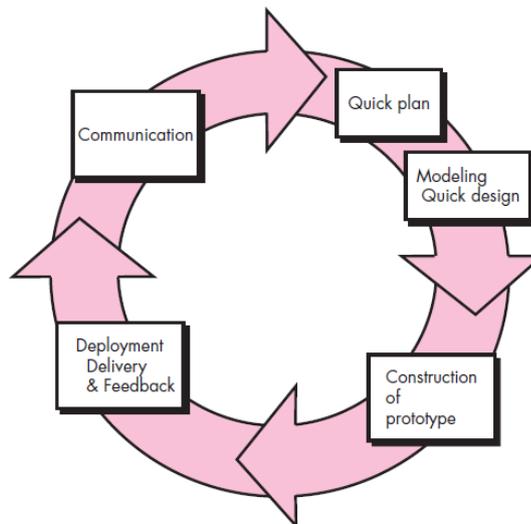
Menurut (Palit 2015:2) XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*) dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

2.6 Metode Pengembang Perangkat Lunak

Metode yang digunakan adalah model *prototype*. Menurut (Pressman, 2012:50) metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, dalam hal ini pengguna dari perangkat yang dikembangkan adalah para calon pengantin. *Protoype* bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi ulang. Segala perubahan dapat terjadi saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang bersamaan memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan secara lebih baik.

Berikut adalah tahapan dalam metode prototype menurut (Pressman 2012:51):

- a) Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
- b) *Quick design* (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.
- c) Pembentukan prototype, yaitu pembuatan perangkat prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan.
- d) Evaluasi terhadap prototype, yaitu mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
- e) Perbaiki prototype, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi prototype.
- f) Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 2.1 Metode *Prototype*

(Sumber: Pressman, 2012:51)

2.7 *Unified Modeling Language (UML)*

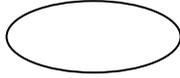
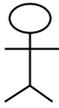
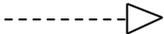
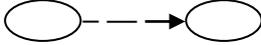
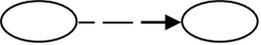
Menurut (Sugiarti, 2018:99) berpendapat bahwa *unified modeling language* (UML) adalah bahasa grafis yang kompleks yang kaya dengan fitur dan juga salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek.

2.7.1 Usecase Diagram

Menurut (Sugiarti, 2018:109) *Usecase Diagram* merupakan pemodelan untuk menggambarkan *behavior* sistem yang dibuat. *Usecase Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi dari sistem tersebut. Beberapa simbol *use case diagram* ada pada table 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Simbol use case diagram

(Sumber: Sugiarti, 2018:109)

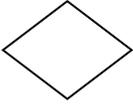
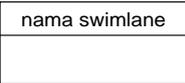
Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem.
Aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
Asosiasi 	Komunikasi antara <i>use case</i> dan aktor yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki
Generalisasi 	Sebagai penghubung antara aktor- <i>use case</i> atau <i>use case-use case</i> .
<<Include>> 	<i>Include Relationship</i> (relasi cakupan): Memungkinkan suatu <i>use case</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang
<<Extend>> 	<i>Extend Relationship</i> : Memungkinkan relasi <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas

2.7.2 Activity Diagram

Menurut (Sugiarti, 2018:133) *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis tapi hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas bukan apa yang dilakukan aktor, jadi yang dapat dilakukan oleh sistem. Beberapa simbol - simbol *Activity diagram* ada pada table 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3 Simbol Activity diagram

(Sumber: Sugiarti, 2018:133)

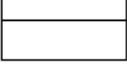
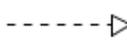
Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.

2.7.3 Class Diagram

Menurut (Sugiarti, 2018:19) *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian *class-class* yang akan dibuat untuk membangun sistem dan mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat di antara mereka. Beberapa simbol *class diagram* ada pada table 2.4 berikut ini.

Tabel 2.4 Simbol Class diagram

(Sumber: Sugiarti, 2018:19)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.8 Penelitian Terkait

Adapun penelitian terkait yang menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini sehingga dapat memperbanyak teori yang digunakan dalam mengkasji penelitian yang dilakukan. Adapun jurnal yang terkait dengan penilitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

2.8.1 Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan PHP Dan MySQL Pada Kiki Rias

Mulyati dan Hisyam (2018) menguraikan bahwa Kiki Rias Wedding Organizer merupakan suatu pelayanan jasa pernikahan yang ada dikota Tangerang yang menyediakan beberapa jenis jasa pernikahan dan paket pernikahan yang pemesanannya masih secara manual. Hal ini menyebabkan sering dijumpainya masalah calon pengantin yang tidak dapat menemui pemilik karena sedang tidak berada di tempat, akibatnya calon pengantin harus datang langsung ke Kiki Rias Wedding Organizer untuk memesan atau sekedar menge-tahui informasi layanan jasa yang disediakan pada wedding organizer tersebut. Kemudian, untuk konfirmasi pembayarannya masih harus datang kembali.

Seluruh proses tersebut meyebabkan beberapa masalah dalam efisiensi waktu dan kesulitan dalam pemesanan paket pernikahan. Untuk mengatasi hal tersebut maka di-bangun sebuah sistem informasi pemesanan online paket pernikahan. Sistem tersebut menggunakan metode waterfall. Sistem ini menggunakan pengujian blackbox untuk mengetahui apakah data yang dimasukkan sudah benar atau belum serta bagaimana hasil keluarannya apakah sesuai dengan harapan atau tidak

2.8.2 Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMK Budhi Warman 1 Jakarta

Amin (2017) menguraikan bahwa pembuatan sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Sistem pendaftaran berbasis *web* pada SMK Budhi Warman 1 Jakarta ini dapat mempermudah calon peserta didik baru dalam melakukan pendaftaran dengan menghemat waktu dan biaya dibandingkan jika datang langsung ke sekolah dan dengan adanya sistem informasi peserta didik baru, diharapkan membantu dan mempermudah dalam pengolahan peserta didik di SMK Budhi Warman 1 Jakarta.

2.8.3 Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta

Setiawan dkk. (2017) menguraikan bahwa penggajian atau pengelolaan gaji merupakan suatu proses tindakan balas jasa suatu organisasi kepada pegawai sebagai seorang yang memberikan sumbangan dalam tercapainya tujuan organisasi. Lamanya proses pembuatan slip gaji dan laporan dapat menghambat proses penggajian pegawai. Tujuan penelitian yaitu membangun sistem informasi penggajian yang berguna untuk membantu aktivitas bisnis kepegawaian perguruan tinggi dengan studi kasus di Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metodologi *Rational Unified Process* dengan *fase inception, elaboration, dan construction*.

Hasil dari penelitian ini adalah rancangan-rancangan sistem berupa diagram rancangan sistem dan program penggajian. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *construction* pada metodologi rekayasa perangkat lunak dan pengujian menggunakan metode *blackbox testing* dengan salah satu perguruan tinggi swasta di Kabupaten Garut sebagai *sample* pengambilan data. Sistem informasi penggajian ini dapat memudahkan dalam pengelolaan penggajian di perguruan

tinggi dan sistem ini dapat dipakai di semua perguruan tinggi manapun dengan mengganti profil dari organisasi di sistem.

2.8.4 Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat

Farell, dkk. (2018) menguraikan bahwa perkembangan teknologi meningkat sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman. Kearsipan merupakan hal yang tidak bisa dilepaskan dari sebuah organisasi atau lembaga, karena arsip memiliki peran yang begitu penting. banyaknya jumlah surat yang dibuat dan diterima dibagian administrasi, sehingga pencarian data akan menjadi tidak efisien dalam hal waktu dan tenaga dengan menggunakan sistem manual. Sehingga pada saat ini diperlukan suatu sistem administrasi manajemen surat yang lebih terstruktur agar dapat mempercepat pencarian data yang ada dan pembuatan laporan, sehingga penulis merasa perlu merancang aplikasi arsip surat menyurat yang dianggap perlu dan membantu pihak jurusan. Aplikasi ini dirancang menggunakan PHP dan MySQL.

Berbasis web sehingga aplikasi kearsipan ini mempunyai kemampuan, dapat diakses dimanapun, admin dapat mengelola dengan login user sehingga dapat melakukan menambah, mengedit, menghapus dan menyimpan surat masuk dan keluar, dapat melakukan pencarian surat masuk dan surat keluar berdasarkan pengirim dan perihal, serta dapat mencetak laporan. Hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi arsip surat menyurat ini yaitu memudahkan jurusan dalam mengelola pengarsipan surat yang dulunya manual sekarang menjadi digital, serta sangat membantu dosen dalam melakukan pembuatan surat di pihak akademik jurusan elektronika UNP.

2.8.5 Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wedding Organizer dan Gedung Pernikahan Berbasis Android

Hiswara, dkk. (2019) menguraikan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk membantu calon pengantin dalam menghadapi persiapan pernikahan, dengan

menyediakan sebuah aplikasi sistem untuk mendapatkan informasi wedding organizer dan gedung pernikahan secara mobile. Metode pengembangan sitem yang di gunakan Prototype dan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) mengetahui lokasi wedding organizer dan gedung pernikahan. Menggunakan Google Maps API, Android Studio dan Bahasa pemerograman Java. Hasil yang akan diperoleh mempermudah setiap calon pengantin dalam mencari informasi terkait persiapan pernikahan. Dengan Adanya sistem informasi geografis pemetaan wedding organizer dan gedung pernikahan ini diharapkan dapat membantu masyarakat dan khususnya calon pengantin dalam mencari informasi wedding organizer dan gedung pernikahan di Kota Bekasi.

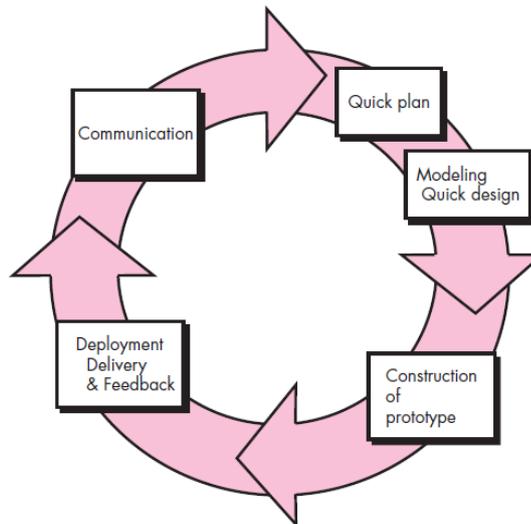
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam melakukan penelitian. Metode merupakan cara urutan pengerjaan yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini. Selain itu metodologi juga menentukan *output* yang diharapkan dari setiap masukan yang ada. Tujuan metodologi dari penelitian ini adalah agar proses yang ada menjadi lebih teratur dan sistematis. Sehingga mudah memantau perkembangan dan tingkat keberhasilan.

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model prototype seperti yang telah diuraikan pada bab 2, sub 2.6 tentang metode *Prototype*.



Gambar 3.1 Metode *Prototype*

3.1.1 Komunikasi

Komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam mendapatkan informasi dari pengguna aplikasi. Komunikasi harus dilakukan dengan yang tepat. Data objektif dan relevan dengan pokok pembahasan menjadi indikator keberhasilan suatu penelitian. Dalam hal ini, peneliti menggunakan beberapa metode komunikasi antara lain:

1 Wawancara

Metode ini dilakukan pada tanggal 10 – 14 Desember 2019 dengan cara bertemu langsung dan melakukan tanya jawab/wawancara dengan staff umum WO Rumah Karya Lampung yaitu Pak Fitriani Nuari dan calon pengantin yaitu Bu Vitri Eviyanti.

Daftar pertanyaan untuk WO sebagai berikut:

- 1) Apa yang menjadi kesulitan bagi calon pengantin untuk menghadapi pernikahan?
- 2) Apa saja yang menjadi hambatan dalam melaksanakan pernikahan?
- 3) Apa yang menjadi kesulitan sebelum persiapan pernikahan?
- 4) Apakah ada permasalahan untuk promosi dan mencari pelanggan?
- 5) Apakah ada kesulitan dalam media promosi yang digunakan sekarang?

Jawaban dari pertanyaan diatas adalah:

- 1) Kesulitan yang sering dihadapi adalah kurang nya referensi vendor pernikahan yang membuat calon pengantin harus menghabiskan waktu untuk mencari vendor terbaik
- 2) Hambatan bagi calon pengantin adalah pengalokasian anggaran yang cenderung berorientasi pada keinginan bukan kebutuhan.
- 3) Hal yang sering menjadi kesulitan sebelum pernikahan adalah segi waktu karena calon pengantin memiliki kesibukan masing – masing.
- 4) Hal yang menjadi permasalahan bagi kami (WO) yaitu dalam promosi karena biaya promosi cukup mahal. Misalnya untuk

menyewa *booth* di *mall* atau *event* pernikahan yang bisa mencapai jutaan rupiah per-*event*. Saat ini hanya promosi di media sosial yaitu *instagram*.

- 5) Kesulitan yang dihadapi dengan media sekarang yaitu tidak dapat mengolah data secara langsung sehingga dibutuhkan waktu untuk memperhitungkan dalam pengelolaan layanan contohnya menginput data pelanggan, memakan waktu untuk mencari yang sesuai keinginan dan menghitung total biaya yang ada.

Daftar pertanyaan untuk calon pengantin adalah sebagai berikut:

- 1) Apa yang menjadi kesulitan ketika menghadapi pernikahan?
- 2) Hal apa yang menjadi gangguan ketika persiapan pernikahan?
- 3) Apa saja yang perlu disiapkan saat akan menghadapi pernikahan dan apakah anda menggunakan jasa WO?
- 4) Faktor apa yang menentukan anda dalam memilih WO?
- 5) Apakah anda sulit dalam mencari WO?

Jawaban dari pertanyaan diatas adalah:

- 1) Kesulitan yang dihadapi dalam menghadapi pernikahan adalah sulitnya mencari vendor yang sesuai dengan keinginan.
- 2) Hambatan yang terjadi adalah keinginan yang tidak sesuai dengan keadaan.
- 3) Hal yang perlu disiapkan adalah persiapan diri sendiri serta dana yang ada dan juga saya menggunakan jasa WO karena untuk mempersingkat waktu.
- 4) Faktor kenapa saya memilih WO adalah karena untuk meminimalisir waktu yang ada karena WO dapat memudahkan calon pengantin dalam mengelola untuk persiapan pernikahan contohnya mencari harga katering, gedung, undangan, dan dekorasi.
- 5) Cukup sulit karena harus survey langsung ke tempat WO itu berada dan kurangnya informasi yang dapat di akses secara *mobile* di

sekitar Bandar Lampung sehingga tidak dapat mencari WO kapan dan dimana saja.

2 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari sumber-sumber dan data yang mendukung diperlukan dalam pembuatan “Rancang Bangun *Marketplace Wedding Organizer* berbasis Android”.

3.1.2 Analisa Masalah dan Kebutuhan

Berdasarkan tahapan komunikasi maka dapat disimpulkan:

1. Calon pengantin sulit dalam mencari informasi tentang WO di sekitar.
2. Calon pengantin sulit untuk mengatur keuangan yang ada dengan keinginan.
3. Calon pengantin tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mencari vendor karena memiliki kesibukan masing – masing.
4. Tingginya harga promosi menjadi kendala atau menjadi isu bagi WO.
5. Media promosi yang digunakan WO saat ini tidak dapat mengolah data secara lengkap sehingga memerlukan waktu dalam mengelola layanan.
6. Calon pengantin membutuhkan jasa WO untuk mengatur semua keinginan yang sesuai dengan dana dan mengelola semua layanan yang dibutuhkan oleh calon pengantin.
7. Tidak adanya sistem yang bisa diakses melalui teknologi mobile.

Sehingga dapat dianalisa bahwa adanya kebutuhan:

1. *Wedding Organizer* untuk membantu persiapan pernikahan.
2. Media informasi untuk mempromosikan keberadaan dalam produk WO.
3. Media informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta mudah.
4. Media promosi yang dapat mengolah data dan menyimpannya.
5. Sistem aplikasi *marketplace* berbasis android yang dapat membantu calon pengantin mencari vendor yang sesuai dengan keinginan.

3.1.3 Perancangan Secara Cepat

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan menjalankan Aplikasi *Wedding Organizer* berbasis Android di Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Analisis Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a) Perangkat lunak sistem operasi pada Laptop *Asus* adalah *Microsoft Windows 10 64 bit*.
- b) Perangkat lunak sistem operasi pada android minimal adalah Android versi 5.0 (Lollipop).
- c) Perangkat lunak untuk membuat program adalah Android Studio.
- d) Basis data menggunakan MySQL.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah sebagai berikut:

1) Personal Komputer

- a) Processor Intel Core i3.
- b) Ram 4 Gb.
- c) Harddisk 1 Tb.
- d) Keyboard dan Mouse.

2) Smartphone

- a) Layar 5.0 Inch
- b) Android Lollipop 5.0
- c) Ram 1.5 Gb
- d) Storage 16 Gb

3.1.4 Pemodelan Perencanaan Secara Cepat

Analisis kebutuhan dari tahap sebelumnya dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Sistem dibangun dengan rancangan sebagai berikut:

1. Desain UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan rancangan dari suatu sistem perangkat. Pemodelan memberikan gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan dibangun baik dari sisi struktural ataupun fungsional. Pada Penelitian kali ini UML yang dipakai adalah *Use Case dan Activity Diagram*.

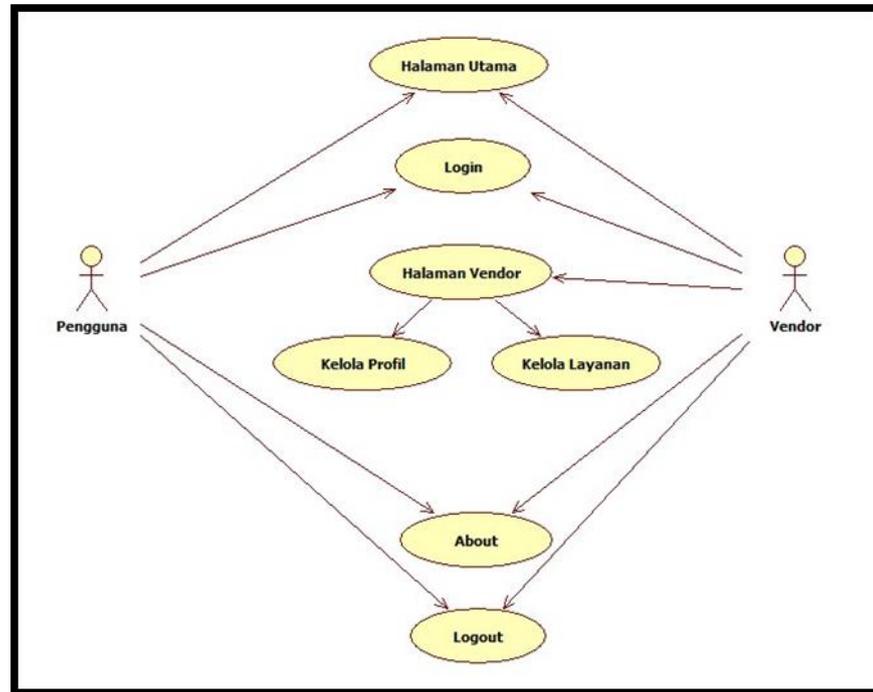
a. Rancangan Pengguna Aplikasi

Aplikasi ini dirancang untuk dipergunakan oleh:

- 1) Pembeli adalah calon pengantin yang bisa mengakses aplikasi untuk memilih, membandingkan dan membeli jasa layanan yang teradapat dalam aplikasi. Didalam rancangan pembeli disebut sebagai pengguna.
- 2) Vendor adalah penjual jasa/layanan yang dapat mengakses aplikasi secara keseluruhan seperti memasukan data, mengelola layanan, promosi, dan mengatur kebutuhan calon pengantin dalam persiapan pernikahan. Didalam rancangan vendor tetap disebut sebagai vendor.
- 3) Pada aplikasi ini pembeli memilih produk yang sesuai dengan keinginan sendiri dan pihak vendor memberi rekomendasi terhadap pilihan yang dilakukan oleh calon pengantin.

b. Rancangan *Use Case Diagram*

Rancangan *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 *Use Case Diagram*

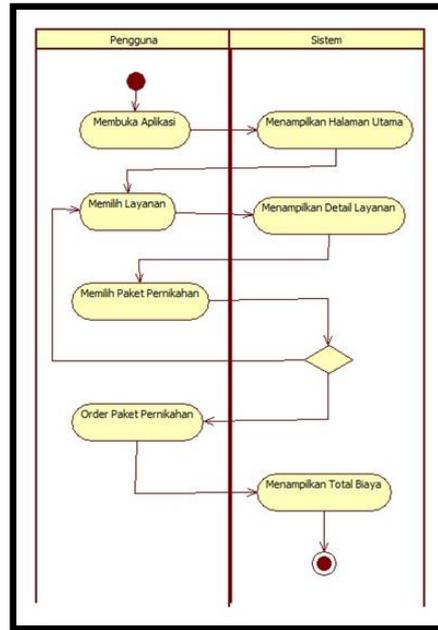
Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 3.2 dapat dijelaskan secara singkat masing-masing fungsi dari *use case* sebagai berikut:

- 1) Muncul *splash screen* berupa logo dari aplikasi *my wedding*.
- 2) Pengguna melakukan aktivasi login di aplikasi.
- 3) Vendor melakukan aktivasi login di halaman web kemudian masuk ke halaman vendor.
- 4) Vendor dapat mengelola halaman profil melalui web
- 5) Vendor dapat mengelola layanan / paket pernikahan melalui web
- 6) Pengguna masuk ke halaman utama aplikasi
- 7) Pengguna dapat mengakses fitur layanan atau memesan layanan yang terdapat pada halaman utama.
- 8) Pengguna dapat mengakses menu about.
- 9) Pengguna logout dari aplikasi dan dapat melakukan login kembali kapanpun.

c. Rancangan *Activity Diagram*

1) *Activity Diagram* Halaman Utama Pengguna

Rancangan *Activity Diagram* Halaman Utama Pengguna terdapat pada gambar 3.3



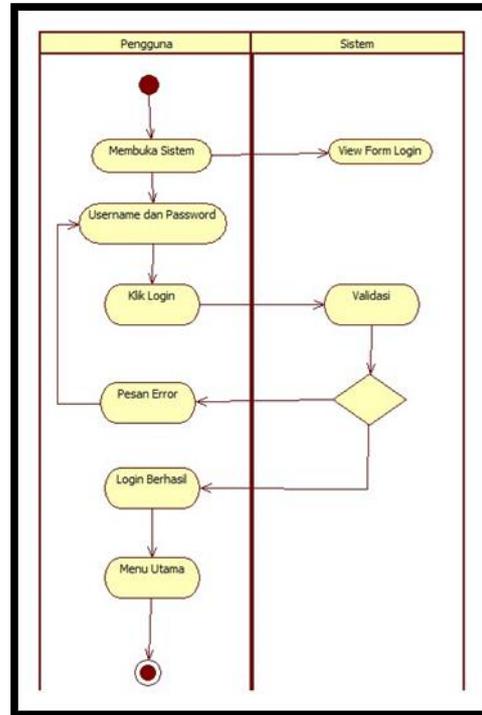
Gambar 3.3 *Activity Diagram* Halaman Utama

Penjelasan diagram:

- a) Pengguna membuka aplikasi, sistem akan menampilkan halaman.
- b) Pengguna membuka layanan, sistem akan menampilkan detail layanan contohnya dekorasi, katering dan busana.
- c) Pengguna memilih paket pernikahan.
- d) Jika pengguna membatalkan dalam pemilihan paket maka akan kembali ke menu memilih layanan.
- e) Jika pengguna memilih paket pernikahan maka sistem menampilkan total biaya.

2) Activity Diagram Halaman Login

Rancangan *Activity Diagram* Halaman Login terdapat pada gambar 3.4



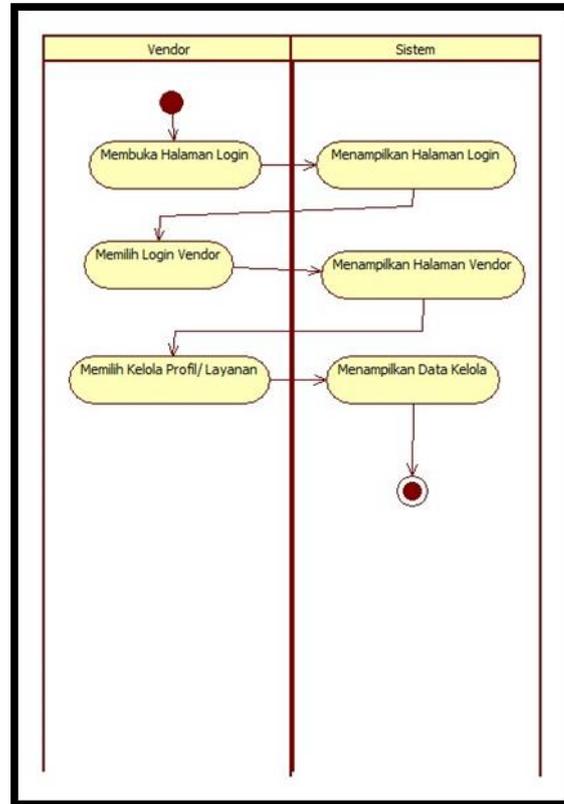
Gambar 3.4 Activity Diagram Halaman Login

Penjelasan diagram:

- Pengguna membuka *form login* sistem akan menampilkan *form login*.
- Pengguna *input username* dan *password*.
- Jika sistem memvalidasi bahwa *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman utama.
- Jika sistem memvalidasi bahwa *username* dan *password* salah maka akan masuk ke halaman *login*.

3) *Activity Diagram* Halaman Login Vendor

Rancangan *Activity Diagram* Halaman Vendor terdapat pada gambar 3.5



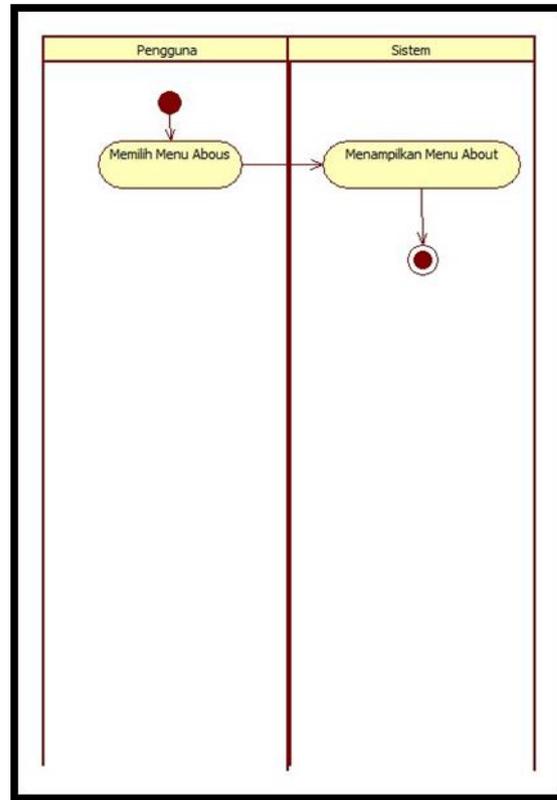
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Halaman Login Vendor

Penjelasan diagram:

- a) Vendor memilih halaman *login*, sistem akan menampilkan *form login* vendor.
- b) Vendor memilih *login* sebagai vendor dan sistem menampilkan halaman vendor.
- c) Vendor memilih kelola layanan atau layanan dan sistem menampilkan data.

4) *Activity Diagram* Halaman About

Rancangan *Activity Diagram* Halaman About terdapat pada gambar 3.6



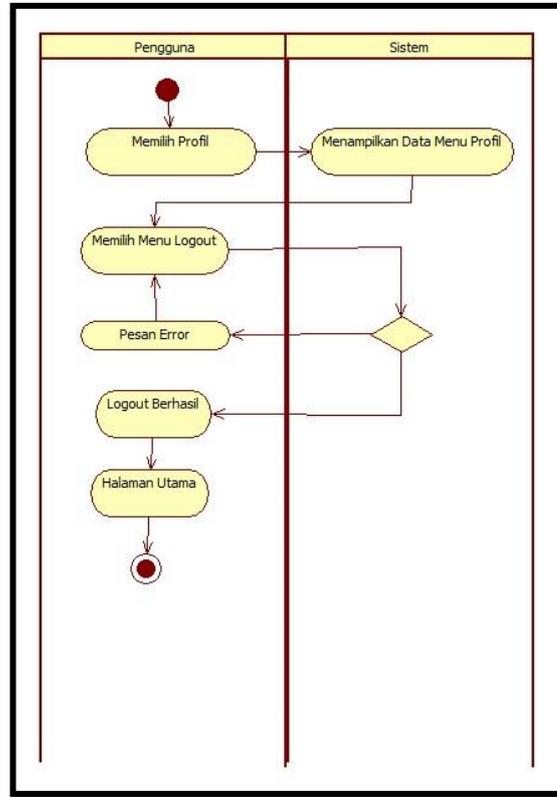
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Halaman About

Penjelasan diagram:

Pengguna memilih menu about dan sistem menampilkan menu about.

5) Activity Diagram Halaman Logout

Rancangan *Activity Diagram* Halaman Utama terdapat pada gambar 3.7



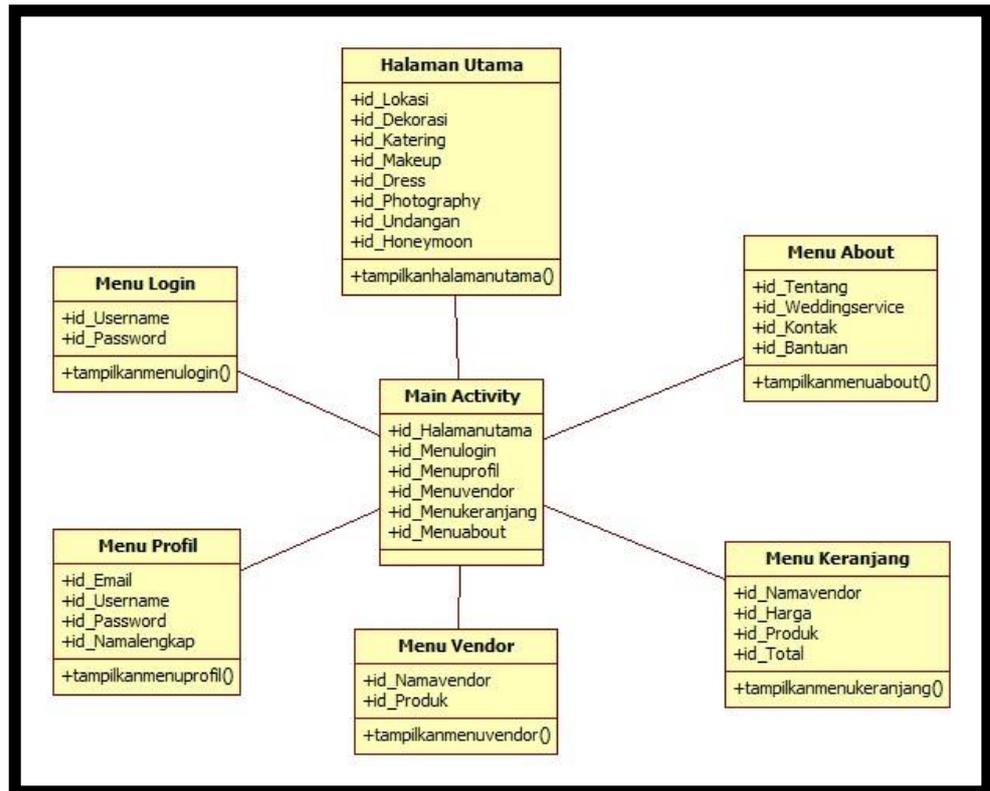
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Halaman Logout

Penjelasan diagram:

- Pengguna memilih menu profil, sistem akan menampilkan data menu profil.
- Pengguna memilih menu *logout*. Jika *logout* berhasil maka sistem akan menu halaman utama.
- Jika *logout* gagal maka sistem akan menampilkan menu *logout* kembali.

d. Rancangan *Class Diagram*

Class Diagram adalah struktur statis aplikasi komputer atau alur database yang ditunjukkan dalam *class diagram*. *Class diagram* disajikan pada gambar 3.8 berikut ini



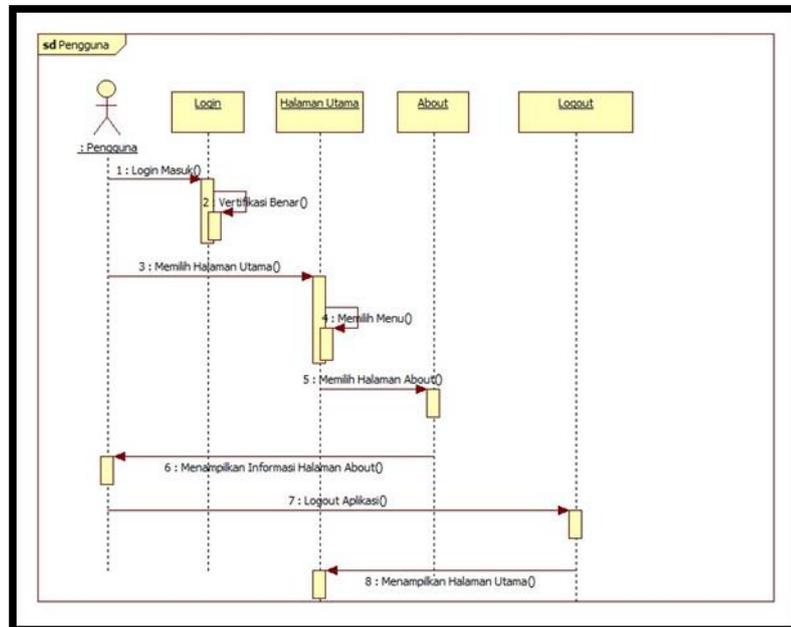
Gambar 3.8 *Class Diagram*

Penjelasan diagram:

1. *Class/table main activity* tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya *class/table* halaman utama.
2. *Class/table* menu login, profil, vendor, keranjang dan about tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya *main activity*.

e. Rancangan *Sequence Diagram*

1) *Sequence Diagram* Pengguna

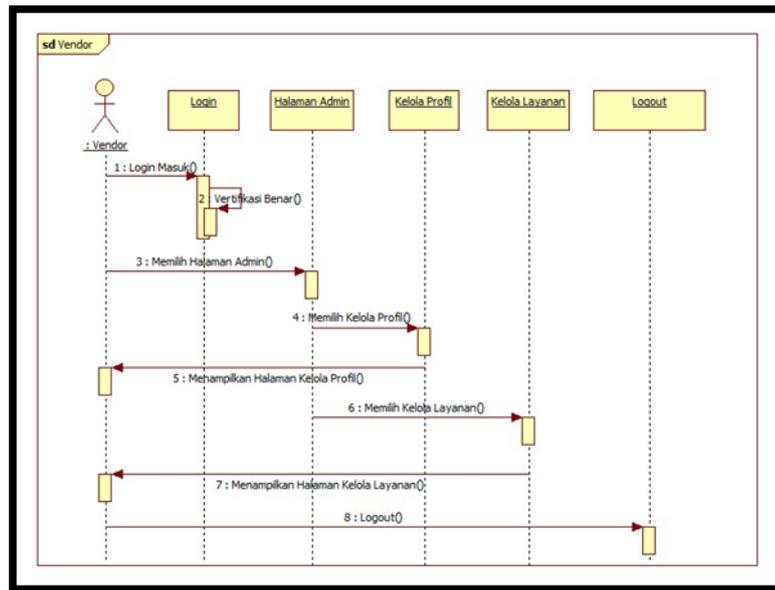


Gambar 3.9 *Sequence Diagram* Pengguna

Penjelasan diagram:

Diagram sequence di atas menampilkan urutan bagaimana sistem dijalankan oleh 1 pengguna terhadap 4 objek, yaitu: *login*, halaman utama, *about*, dan *logout*. Pertama-tama pengguna akan masuk ke layar *login* dengan menggunakan *user id* dan *password*. Dari layar *login*, sistem akan melakukan cek validasi. Setelah melakukan cek validasi, sistem akan menampilkan halaman utama. Kemudian pengguna memilih menu di halaman utama. Setelah itu pengguna memilih menu *about*, dan sistem menampilkan informasi menu *about*. Pengguna dapat *logout* dari aplikasi, setelah *logout* divalidasi, sistem menampilkan halaman utama.

2) Sequence Diagram Vendor



Gambar 3.10 Sequence Diagram Vendor

Penjelasan diagram:

Diagram sequence di atas menampilkan urutan bagaimana sistem dijalankan oleh 1 vendor terhadap 5 objek, yaitu: login, halaman admin, kelola profil, kelola layanan dan *logout*. Pertama-tama vendor akan masuk ke layar login dengan menggunakan *username* dan *password* melalui web. Dari layar *login*, sistem akan melakukan cek validasi. Setelah melakukan cek validasi, sistem akan menampilkan halaman admin. Kemudian vendor memilih halaman admin, setelah itu vendor memilih menu kelola profil, dan sistem menampilkan halaman kelola profil. Vendor memilih halaman kelola layanan, dan sistem menampilkan halaman kelola layanan, vendor dapat *logout* dari web vendor.

f. Struktur Database

Struktur Database untuk

- 1) Nama database : mst_login
 Nama tabel : login vendor
 Fungsi : mengedit dan mengelola pengguna
 Primary key : id_login

Struktur database vendor dapat di lihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Login Vendor

No	Field	Type	Length	Constraint
1.	Id_login	Int	11	Primary Key
2.	Nama	Varchar	50	-
3.	Username	Varchar	25	-
4.	Password	Varchar	30	-
5.	Role	Enum	Admin, Vendor	-
6.	Email	Varchar	100	-

Penjelasan tabel:

Field yang berperan sebagai primary key adalah id_login yang mempunyai panjang 11 karakter dan tipe yang digunakan adalah interger karena hanya untuk menginput angka. Selanjutnya adalah field nama yang mempunyai panjang 50 karakter dan tipe yang gunakan adalah varchar karena dapat memasukan karakter huruf dan angka. Field username memilih panjang 25 karakter dan tipe yang digunakan varchar. Kemudian password memiliki panjang 30 karakter dan tipe yang digunakan adalah varchar. Field role menggunakan tipe enum karena hanya dapat memilih salah satu karakter. Pilihan yang ada adalah admin dan vendor. Field email mempunyai

panjang 100 karakter dan tipe yang digunakan adalah varchar karena dapat memasukan data berupa huruf dan angka.

- 2) Nama database : mst_produk
 Nama tabel : layanan vendor
 Fungsi : mengedit dan mengelola layanan
 Primary key : id_produk
 Struktur database vendor dapat di lihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Tabel Layanan Vendor

No	Field	Type	Length	Constraint
1.	Id_produk	Int	11	Primary Key
2.	Id_login	Int	11	-
3.	Nama_produk	text		-
4.	Deskripsi	text		-
5.	Jenis	Enum	Lokasi, Dekorasi, Katering, MakeUp, Dress, Photography, Undangan, HoneyMoon	-
6.	Gambar	Text		-
7.	Harga	Int	11	-

Penjelasan tabel:

Field yang berperan sebagai primary key adalah id_produk yang mempunyai panjang 11 karakter dan tipe yang digunakan adalah interger karena hanya untuk menginput angka. Field id_login mempunyai panjang 11 karakter dan tipe yang digunakan yaitu interger. Selanjutnya adalah field nama_produk yang menggunakan tipe text karena hanya untuk memasukan karakter. Field deskripsi menggunakan tipe text

yang sama fungsinya seperti field pada nama_produk. Kemudian field jenis menggunakan tipe enum karena hanya dapat memilih yang ada dalam aplikasi itu seperti lokasi, dekorasi, katering, makeup, dress, photography, undangan dan honeymoon. Field gambar menggunakan tipe text karena untuk memasukan data saja dan harga menggunakan tipe interger karena untuk menginput angka dan memiliki panjang 11 karakter.

1. Rancangan *Interface* Aplikasi

Rancangan *Interface* Aplikasi merupakan desain bagaimana bentuk aplikasi yang akan dibuat.

a. Rancangan *Interface Splash Screen*

Rancangan *interface splash screen* yaitu merupakan tampilan awal dari aplikasi saat dibuka yang berisi logo dari aplikasi tersebut. Tampilan *interface splash screen* terdapat pada gambar 3.11 berikut.



Gambar 3.11 *Splash Screen*

Penjelasan halaman:

Logo terdapat gambar awal halaman *splash screen* yang merupakan gambar dari logo aplikasi. Pada halaman ini pengguna dan vendor tidak perlu aktivitas apapun.

b. Rancangan *Interface* Menu Login

Rancangan *interface* menu login pelanggan terdapat *username* dan *password* yang harus diisi oleh pengguna untuk memesan dan mengakses fitur – fitur yang ada. Halaman rancangan *inteface* menu login terdapat pada gambar 3.13



Gambar 3.12 Halaman Menu Login

Penjelasan halaman:

Untuk masuk kedalam halaman *login* pengguna tidak perlu melakukan aktivitas apapun. Adapun penjas icon aplikasi diatas sebagai berikut:

1. *Text input username*

Input text username disini yaitu untuk menginput *username* dengan latar belakang putih.

2. *Text input password*

Input text disini yaitu untuk menginput *password* dengan latar belakang putih

3. *Text lupa password*

Text disini yaitu untuk mengatur ulang *password* pengguna jika terjadi lupa *password*

4. *Text sign up*

Text sign up disini yaitu untuk mendaftarkan pengguna baru

5. *Text as vendor*

Text as vendor ini untuk *login* sebagai vendor

6. *Icon Enter*

Yaitu untuk mengkonfirmasi pengguna untuk *login*.

c. Rancangan *Interface* Halaman Utama

Rancangan *interface* halaman utama terdapat menu yang dapat di pilih, menu tersebut diantara lain yaitu menu login, menu vendor dan menu keranjang. Tampilan *interface* halaman utama terdapat pada gambar 3.12 berikut:



Gambar 3.13 Halaman Utama

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke halaman utama, pengguna harus *login* terlebih dahulu. Adapun detail icon yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon* profil

Terdapat *icon* profil yang ada di sudut kiri atas yang berisikan tentang data profil pengguna.

2. *Text*

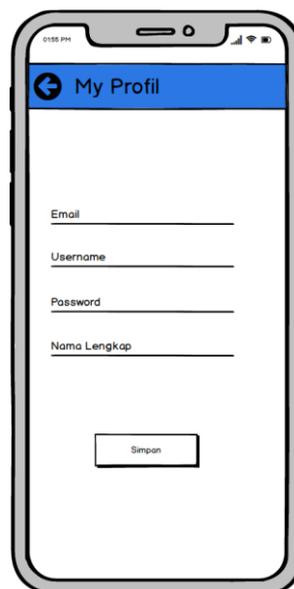
Pada bagian ini terdapat daftar layanan yang ada pada aplikasi.

3. *Icon* keranjang

Pada *icon* keranjang ini terdapat daftar layanan yang telah dipilih oleh pengguna.

d. Rancangan *Interface* Menu Profil

Rancangan *interface* menu profil terdapat *e-mail*, *username*, *password* dan nama lengkap. Halaman rancangan *interface* menu profil terdapat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Halaman Menu Profil

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu profil pengguna bisa meng-klik icon yang terdapat di sisi kiri atas. Adapun detail icon yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon Panah*

Terdapat *icon* panah yang ada di kiri atas berfungsi untuk mengembalikan dari halaman login ke halaman utama.

2. *Text Input Email*

Input text email disini yaitu untuk menginput *email* pengguna.

3. *Text Input Username*

Input text username disini yaitu untuk menginput *username* pengguna.

4. *Text Input Password*

Input text disini yaitu untuk menginput *password* pengguna.

5. *Text Input Nama Lengkap*

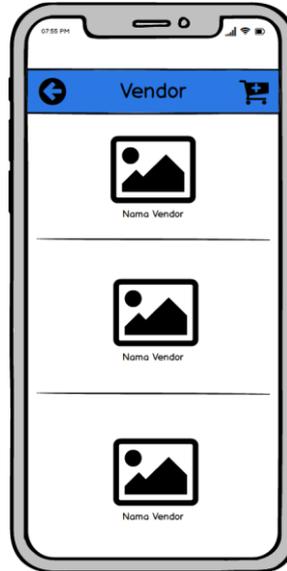
Input text ini untuk mengisi nama lengkap pengguna.

6. *Icon Simpan*

Icon berfungsi untuk data yang sudah diisi oleh pengguna.

e. Rancangan *Interface* Menu Vendor

Rancangan *interface* menu vendor terdapat daftar vendor yang ada dalam aplikasi. Halaman rancangan *interface* menu vendor terdapat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Halaman Menu Vendor

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu vendor pengguna harus memilih jenis vendor yang ada di aplikasi. Adapun detail icon yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon* Panah

Terdapat *icon* panah yang ada di kiri atas berfungsi untuk mengembalikan dari halaman login ke halaman utama.

2. *Icon* Gambar

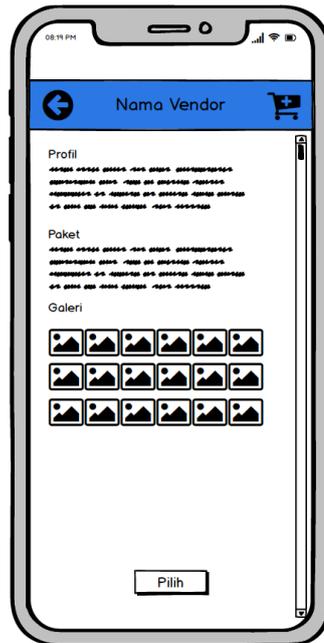
Icon gambar yang dimaksud yaitu berupa contoh hasil dari vendor tersebut.

3. *Text* Nama Vendor

Text ini adalah nama dari sebuah vendor.

f. Rancangan *Interface* Menu Detail Vendor

Rancangan *interface* menu detail vendor terdapat profil vendor, harga paket dan galeri yang terdapat pada vendor tersebut serta di menu ini pengguna dapat melakukan pemesanan terhadap vendor yang akan di pilih. Halaman rancangan *interface* menu detail vendor terdapat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman Menu Detail Vendor

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu vendor pengguna harus memilih jenis vendor yang ada di aplikasi. Adapun detail icon yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon* Panah

Terdapat *icon* panah yang ada di kiri atas berfungsi untuk mengembalikan dari halaman login ke halaman utama.

2. *Text* Nama Vendor

Text ini merupakan nama dari sebuah yang ada dalam aplikasi tersebut.

3. *Text* Profil

Text ini berisikan tentang profil dari vendor tersebut.

4. *Text* Paket

Text ini berisikan tentang daftar paket yang ada pada vendor.

5. *Text* Galeri

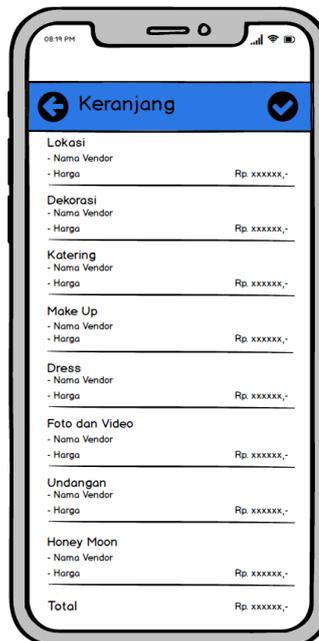
Berisikan beberapa contoh gambar hasil dari vendor tersebut.

6. *Icon* Pilih

Yaitu untuk mengkonfirmasi jika pengguna ingin memilih vendor tersebut.

g. Rancangan *Interface* Menu Keranjang

Rancangan *interface* menu keranjang terdapat daftar vendor yang telah dipilih oleh pengguna dan total harga yang harus dibayar. Halaman rancangan *interface* menu keranjang terdapat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Halaman Menu Keranjang

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu keranjang jika pengguna meng-klik *icon* keranjang yang terdapat di pojok kanan atas. Adapun detail *icon* yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon* Panah

Terdapat *icon* panah yang ada di kiri atas berfungsi untuk mengembalikan dari halaman login ke halaman utama.

2. *Text* Nama Vendor

Yaitu nama vendor yang telah dipilih oleh pengguna.

3. *Text* Rp. XXXXXXX.

Text ini adalah total harga dari layanan yang dipilih oleh pengguna.

h. Rancangan *Interface* Menu *About*

Rancangan *interface* menu *about* terdapat menu tentang, *wedding service*, kontak kami, dan bantuan. Halaman rancangan *interface* menu *about* terdapat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Halaman Menu About

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu about jika pengguna meng-klik *icon* tanda seru yang ada di sebelah *icon* keranjang. Adapun detail *icon* yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Icon* Panah

Terdapat *icon* panah yang ada di kiri atas berfungsi untuk mengembalikan dari halaman login ke halaman utama.

2. *Text* Tentang Kami

Yaitu berisikan tentang profil pembuat aplikasi tersebut

3. *Text* *Wedding Service*

Yaitu berisikan tentang layanan yang ada dalam aplikasi tersebut.

4. *Text* Kontak Kami

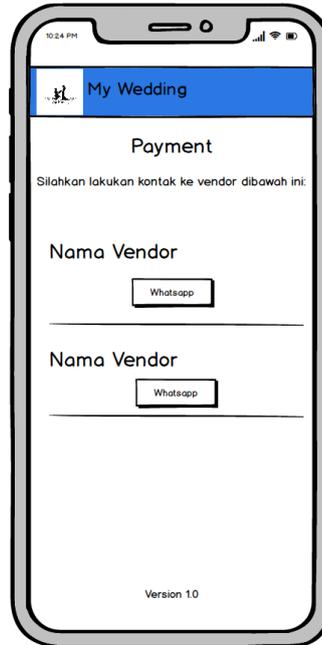
Yaitu berisikan nomor kontak pembuat aplikasi.

5. *Text* Bantuan

Yaitu berisikan tentang bantuan menu layanan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

i. Rancangan *Interface* Menu Pembayaran

Rancangan *interface* halaman pembayaran terdapat nama vendor dan kontak yang dapat dihubungi langsung oleh pengguna untuk mengkonfirmasi vendor yang akan dipesan. Halaman rancangan *interface* menu pembayaran terdapat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Halaman Menu Pembayaran

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke menu pembayaran jika pengguna meng-klik *icon* ceklis yang ada dipojok kanan atas. Adapun detail *icon* yang ada di halaman utama sebagai berikut:

1. *Text* Nama Vendor

Yaitu nama vendor yang telah dipilih oleh pengguna yang sesuai di menu keranjang.

2. *Button* Whatsapp

Yaitu untuk menghubungi vendor via media sosial khususnya *whatsapp*. Setelah pengguna meng-klik *button* tersebut maka secara otomatis akan terhubung langsung ke aplikasi *whatsapp*.

j. Rancangan *Interface* Halaman Login Vendor

Rancangan *interface* halaman *login* vendor terdapat email dan password yang harus diisi oleh vendor untuk mengelola masuk kedalam layanan yang ada pada aplikasi. Rancangan *Interface* Halaman Login Vendor terdapat pada gambar 3.19



Gambar 3.20 Halaman Login Vendor

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke halaman ini, Penjelasan item yang ada di halaman adalah sebagai berikut:

1. *Text Input Username*

Text input ini untuk mengisi *username* vendor yang telah dibuat.

2. *Text Input Password*

Text input ini untuk mengisi *password* vendor yang telah dibuat.

3. *Icon Sign In*

Icon ini berfungsi mengkonfirmasi *username* dan *password*.

k. Rancangan *Interface* Halaman Profil Vendor

Rancangan *Interface* halaman vendor terdapat *email*, nama lengkap, *username*, *password* dan kategori yang harus diisi oleh vendor untuk mengisi data yang ada pada aplikasi. Rancangan *Interface* Halaman Vendor terdapat pada gambar 3.20

Gambar 3.21 Halaman Profil Vendor

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke halaman profil, vendor harus meng-klik menu login yang terdapat disebelah kiri atas. Penjelasan item yang ada di halaman adalah sebagai berikut:

1. *Text Input Email*

Text email berupa *input email* yang akan didaftarkan oleh vendor.

2. *Text Input Nama Lengkap*

Text nama lengkap yaitu untuk *input* nama dari vendor yang mendaftar.

3. *Text Input Username*

Text untuk *input username* vendor yang akan didaftarkan.

4. *Text Input Password*

Text untuk *input password* vendor yang akan didaftarkan.

5. *Text Kategori*

Text untuk memilih kategori sebagai vendor.

1. Rancangan *Interface* Halaman Kelola Layanan

Rancangan *Interface* Halaman Kelola Layanan yang harus diisi oleh vendor untuk mengelola layanan yang ada pada aplikasi. Rancangan *Interface* Halaman Login Vendor terdapat pada gambar 3.21

Gambar 3.22 Halaman Kelola Layanan

Penjelasan halaman:

Untuk masuk ke halaman produk, vendor harus meng-klik menu login yang terdapat disebelah kiri atas. Penjelasan item yang ada di halaman adalah sebagai berikut:

1. *Text Input Email*

Text email berupa *input email* yang akan didaftarkan oleh vendor.

2. *Text Input Nama Lengkap*

Text nama lengkap yaitu untuk *input* nama dari vendor yang mendaftar.

3. *Text Input Username*

Text untuk *input username* vendor yang akan didaftarkan.

4. *Text Input Password*

Text untuk *input password* vendor yang akan didaftarkan.

5. *Text Kategori*

Text untuk memilih kategori sebagai vendor.

3.1.5 Pembentukan *Prototype*

Pada tahap ini pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan. Pada tahap ini aplikasi yang dibuat menggunakan android studio untuk bahasa pemrograman yang di gunakan yaitu java untuk aplikasi android, sedangkan untuk web yaitu menggunakan html.

3.1.6 *Testing* (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan ketika aplikasi sudah selesai dibuat pada tahap pembentukan *prototype*. Melalui metode *blackbox testing* pengujian dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya aplikasi ini dipakai dan diterima atau tidaknya aplikasi ini sebagai media untuk bertemunya penjual dan pembeli.

Metode dalam pengujian aplikasi ini yaitu pengujian dengan *black box testing*. *Black box testing* sendiri memiliki 5 komponen pengujian yaitu uji *interface*, uji fungsi menu dan tombol, uji struktur dan *database*, uji kinerja *loading* dan tingkah laku, dan uji inisiasi dan terminasi. Pada pengujian *black box testing* dalam aplikasi *self-learning skating* hanya dilakukan pada 4 komponen yaitu fungsi uji kinerja *loading* dan tingkah laku, uji fungsi menu dan tombol, dan uji *interface*, serta uji struktur *database*. Sedangkan uji inisiasi dan terminasi tidak dilakukan karena uji ini sudah ada pada uji fungsi kinerja *loading*. Adapun spesifikasi *android* yang akan digunakan ditunjukkan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Spesifikasi *device* untuk pengujian

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Spesifikasi	Processor: Quad-core 1.5GHz	Processor: Quad- core 1.2 GHz	Processor: Octa- core 1.9 GHz
	RAM:1GB	RAM: 1.5GB	RAM: 4GB
	OS: Andorid 4.0 Ice Cream Sandwich	OS: Android 6.0 Marshmallow	OS: Android 9.0 Pie
	Layar:4.30"	Layar: 5.0"	Layar:6.4"

3.1.7 Penyerahan Sistem atau Perangkat Lunak ke Para Pengguna/Vendor

Pada tahap ini sistem yang telah dibuat untuk selanjutnya diserahkan kepada para pengguna. Kemudian aplikasi ini akan di distribusikan sehingga para pengguna bisa mengunduhnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil Penelitian adalah hasil rancangan perangkat lunak dan di implementasikan menjadi sebuah aplikasi Android. Berikut adalah hasil tampilan aplikasi yang telah dirancang.

Aplikasi ini menggunakan web server berikut sebagai hosting: <https://myweddingz.000webhostapp.com/login.php>. *Link* ini berfungsi untuk vendor memasukkan dan mengelola layanan sedangkan pengguna dapat langsung masuk kedalam aplikasi tanpa harus mengunjungi *link* tersebut.

4.1.1 Tampilan Splash Screen

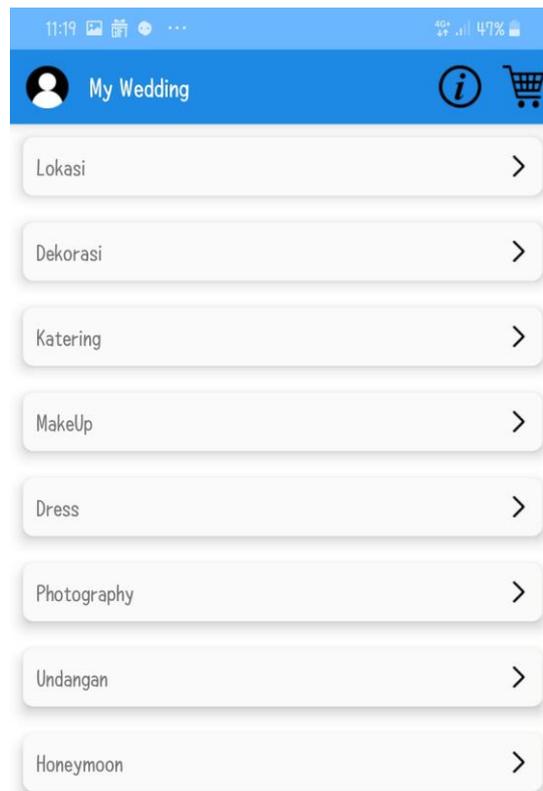
Halaman ini adalah halaman yang akan muncul pada saat user membuka aplikasi, halaman ini berisi logo aplikasi *My Wedding*. Tampilan *splash screen* tersaji pada gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Tampilan *Splash Screen*

4.1.2 Tampilan Menu Utama

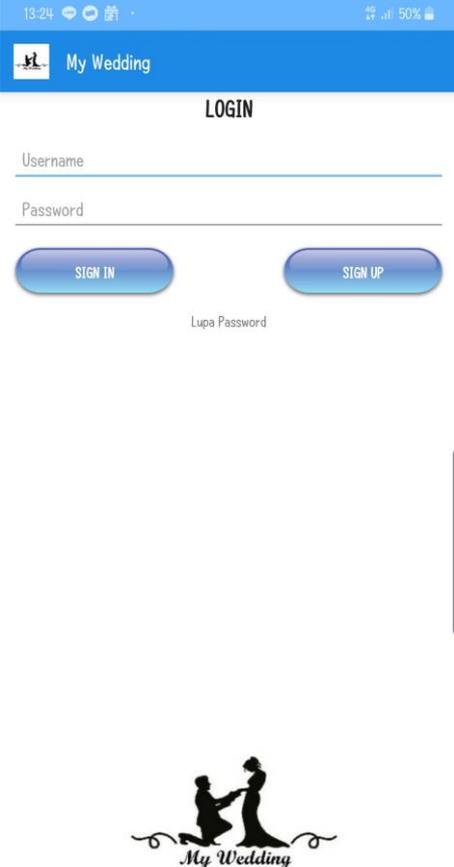
Halaman ini terdapat menu-menu yang dapat halaman utama terdapat menu yang dapat di pilih, menu tersebut diantara lain yaitu menu login, menu vendor dan menu keranjang. Tampilan menu utama tersaji pada gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4.1.3 Tampilan Menu Login

Halaman ini adalah terdapat *username* dan *password* yang harus diisi oleh pengguna untuk memesan dan mengakses fitur – fitur yang ada. Tampilan menu login tersaji pada gambar 4.3 berikut ini.

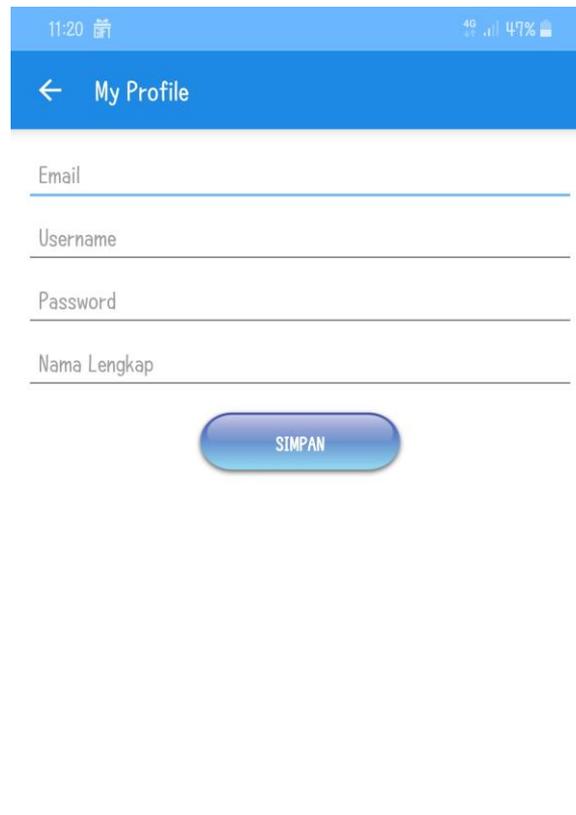


13:24 50%
My Wedding
LOGIN
Username
Password
SIGN IN SIGN UP
Lupa Password
My Wedding

Gambar 4.3 Tampilan Menu Login

4.1.4 Tampilan Menu Profil

Halaman ini adalah tampilan menu profil terdapat *e-mail*, *username*, *password* dan nama lengkap. Tampilan menu profil tersaji pada gambar 4.4 berikut ini.

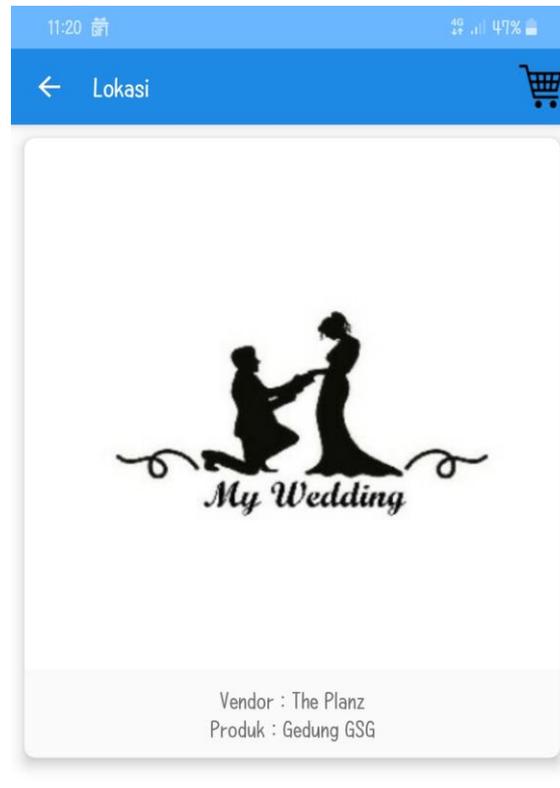


The image shows a mobile application interface for a profile page. At the top, there is a status bar with the time 11:20, signal strength, and 49% battery. Below that is a blue header bar with a white back arrow and the text "My Profile". The main content area contains four text input fields, each with a horizontal line below it, labeled "Email", "Username", "Password", and "Nama Lengkap". At the bottom center, there is a blue button with rounded corners and the text "SIMPAN" in white capital letters.

Gambar 4.4 Tampilan Menu Profil

4.1.5 Tampilan Menu Vendor

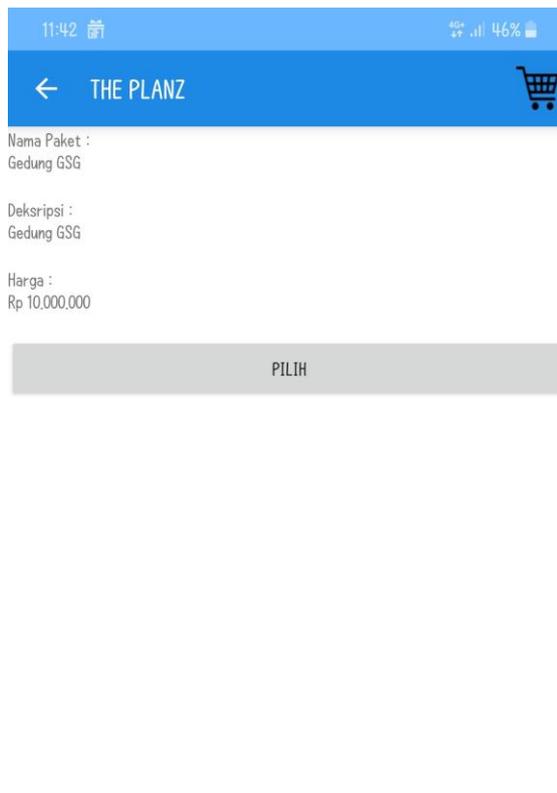
Halaman ini adalah halaman menu vendor terdapat daftar vendor yang ada dalam aplikasi. Tampilan menu vendor tersaji pada gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Vendor

4.1.6 Tampilan Menu Detail Vendor

Halaman ini adalah menu detail vendor terdapat profil vendor, harga paket dan galeri yang terdapat pada vendor tersebut serta di menu ini pengguna dapat melakukan pemesanan terhadap vendor yang akan di pilih. Tampilan menu detail vendor tersaji pada gambar 4.6 berikut ini.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Detail Vendor

4.1.7 Tampilan Menu Keranjang

Halaman ini adalah halaman menu keranjang terdapat daftar vendor yang telah dipilih oleh pengguna dan total harga yang harus dibayar. Setelah menu keranjang ini pelanggan tidak membayar pesanan tetapi langsung menghubungi vendor yang telah di sediakan nomor kontak di dalam aplikasi. Hal ini untuk mencegah terjadinya penipuan dan untuk mencegah pembatalan saat transaksi sudah dilakukan. Tampilan menu keranjang tersaji pada gambar 4.7 berikut ini.



Item	Price
Lokasi	Rp. 10,000,000
Dekorasi	Rp. 5,000,000
Katering	Rp. 50,000,000
Make Up	Rp. 5,000,000
Dress	Rp. 10,000,000
Foto & Video	Rp. 5,000,000
Undangan	Rp. 1,000,000
Honeymoon	Rp. 10,000,000
Total	Rp. 96,000,000

Gambar 4.7 Menu Keranjang

4.1.8 Tampilan Menu About

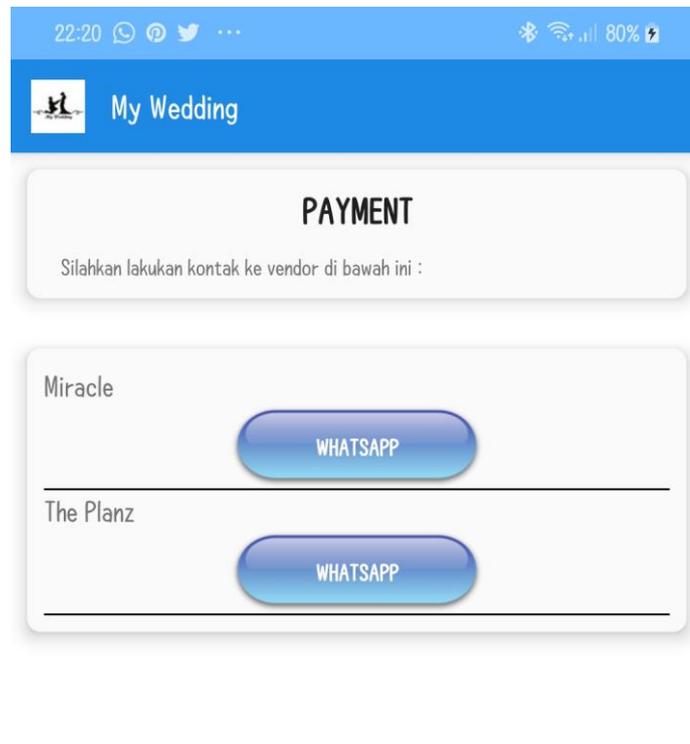
Halaman ini adalah halaman *interface* menu *about* yang terdapat menu tentang, *wedding service*, kontak kami, dan bantuan. Tampilan menu *about* tersaji pada gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4.8 Menu About

4.1.9 Tampilan Menu Pembayaran

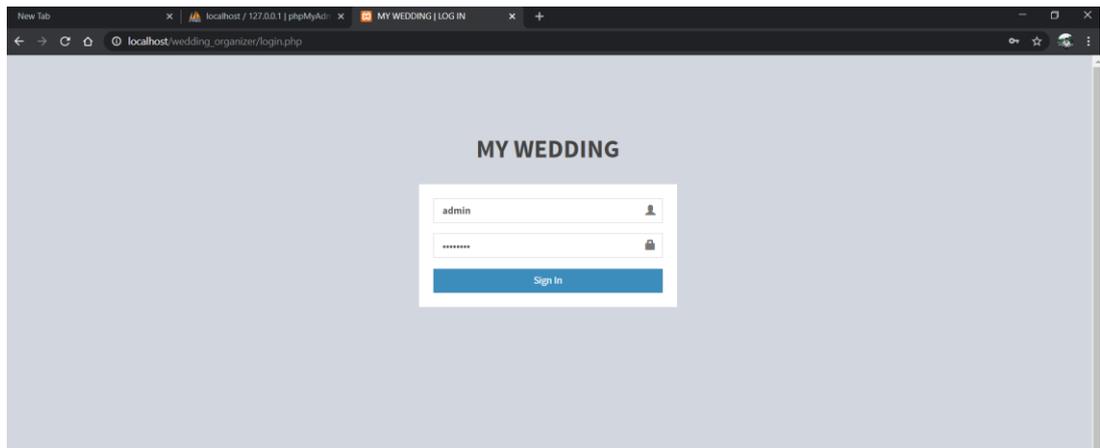
Halaman ini adalah halaman *interface* menu pembayaran yang terdapat *button* untuk menghubungi vendor via media sosial khususnya *whatsapp*. Tampilan menu *about* tersaji pada gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 4.9 Menu Pembayaran

4.1.10 Tampilan Halaman Login Vendor

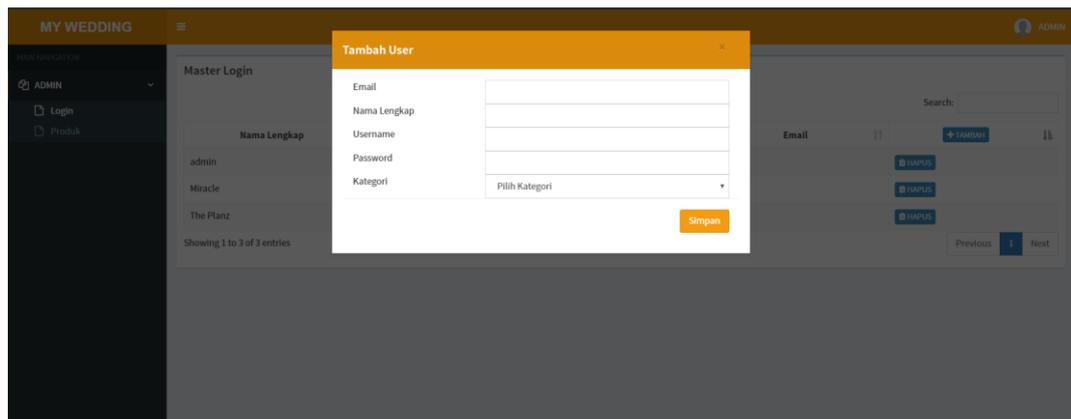
Halaman ini adalah halaman vendor untuk *login* ke halaman *database* yang dapat diakses di website berikut ini: <https://myweddingz.000webhostapp.com/login.php> dengan tampilan menu pada gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4.10 Halaman Login Vendor

4.1.11 Tampilan Halaman Profil Vendor

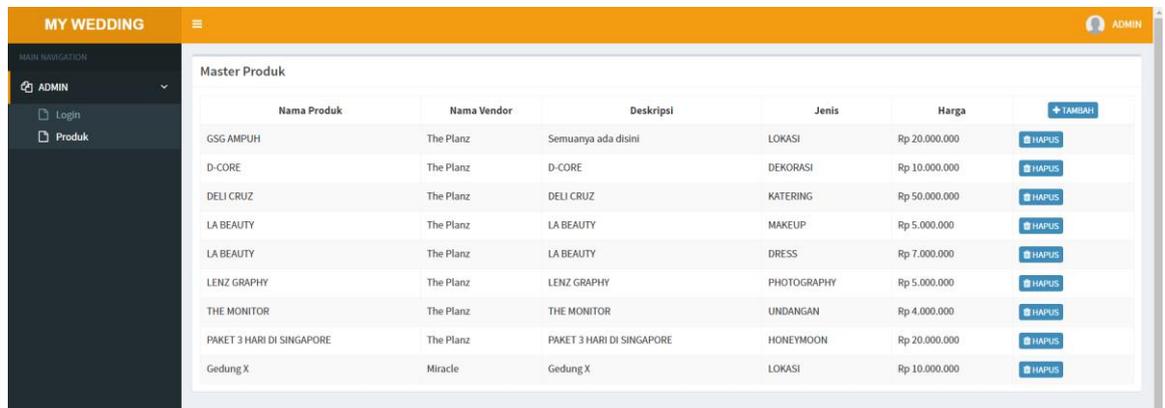
Halaman ini adalah halaman untuk mengisi data profil vendor dengan tampilan halaman pada gambar 4.11 berikut ini.



Gambar 4.11 Halaman Profil Vendor

4.1.12 Tampilan Halaman Kelola Layanan

Halaman ini adalah untuk menambah dan menghapus layanan vendor tampilan pada gambar 4.12 berikut ini.



Nama Produk	Nama Vendor	Deskripsi	Jenis	Harga	
GSG AMPUHI	The Planz	Semuanya ada disini	LOKASI	Rp 20.000.000	HAPUS
D-CORE	The Planz	D-CORE	DEKORASI	Rp 10.000.000	HAPUS
DELI CRUZ	The Planz	DELI CRUZ	KATERING	Rp 50.000.000	HAPUS
LA BEAUTY	The Planz	LA BEAUTY	MAKEUP	Rp 5.000.000	HAPUS
LA BEAUTY	The Planz	LA BEAUTY	DRESS	Rp 7.000.000	HAPUS
LENZ GRAPHY	The Planz	LENZ GRAPHY	PHOTOGRAPHY	Rp 5.000.000	HAPUS
THE MONITOR	The Planz	THE MONITOR	UNDANGAN	Rp 4.000.000	HAPUS
PAKET 3 HARI DI SINGAPORE	The Planz	PAKET 3 HARI DI SINGAPORE	HONEYMOON	Rp 20.000.000	HAPUS
Gedung X	Miracle	Gedung X	LOKASI	Rp 10.000.000	HAPUS

Gambar 4.12 Halaman Kelola Layanan

4.2 Hasil Pengujian Aplikasi

Hasil pengujian (*testing*) aplikasi yang telah dibuat yaitu menggunakan *black box testing*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil aplikasi *My Wedding* yang telah dibuat. Pengujian *black box* ini dilakukan ketika aplikasi telah dianggap selesai dan pengujian ini adalah tahap terakhir sebelum aplikasi benar-benar dipublikasikan atau didistribusikan secara umum. Pada pengujian Aplikasi *My Wedding* ini hanya dilakukan 4 komponen pengujian yaitu uji kinerja loading, uji *interface*, uji fungsi menu dan uji fungsi *database*. Spesifikasi Android yang digunakan uji perangkat pada *black box testing* yang ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Spesifikasi *Device*

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Spesifikasi	Processor: Quad-core 1.5GHz	Processor: Quad-core 1.2 GHz	Processor: Octa-core 1.9 GHz
	RAM:1GB	RAM: 1.5GB	RAM: 4GB
	OS: Andorid 4.0 Ice Cream Sandwich	OS: Android 6.0 Marshmallow	OS: Android 9.0 Pie
	Layar:4.30"	Layar: 5.0"	Layar:6.4"

1. Hasil Pengujian fungsi kinerja *loading*

Pada aplikasi yang telah dibuat maka diperlukan pengujian fungsi kinerja *loading* karena pada setiap Android yang memiliki spesifikasi yang berbeda akan menghasilkan *respon time loading* yang berbeda-beda juga. Proses pengujian ini akan terlihat perbedaan waktu *loading* yang terjadi. Berikut hasil perbedaan waktu *loading* pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Fungsi Kinerja *Loading*

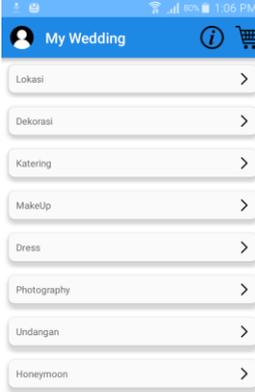
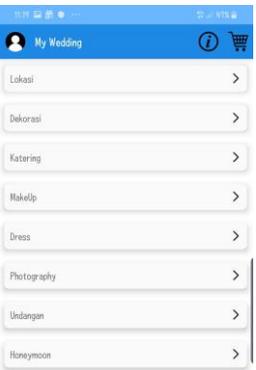
Proses	waktu <i>loading</i> (detik)		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
<i>Loading</i> membuka aplikasi	-	2	1
<i>Loading</i> masuk ke halaman utama	-	3	2

Pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil pengujian kinerja *loading* membuka aplikasi dan *loading* masuk ke halaman utama Aplikasi *My Wedding*. Pada proses *loading* masuk ke Aplikasi *My Wedding* pada tabel 4.2 diatas dijelaskan informasi tentang waktu yang diperlukan oleh pengguna untuk *loading* masuk ke aplikasi dan *loading* masuk ke halaman utama.

2. Hasil Pengujian *Interface*

Pada pengujian *interface* Aplikasi *My Wedding* yang dilakukan dengan 3 Android yang berbeda, karena setiap perangkat Android tersebut memiliki spesifikasi dan ukuran resolusi layar yang berbeda. Berikut hasil pengujian *interface* yang telah dilakukan pada tabel 4.3 berikut.

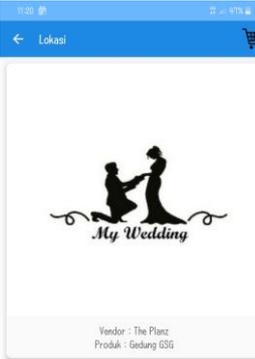
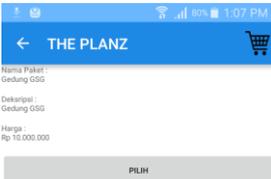
Tabel 4.3 Hasil Pengujian *Interface*

Proses	ScreenShot Interface		
	Device 1	Device 2	Device 3
<i>Splash Screen</i>			
Menu Utama			

Tabel 4.4 Hasil Pengujian *Interface*

Proses	ScreenShot <i>Interface</i>		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Menu Login	■		
Menu Profil	■		

Tabel 4.5 Hasil Pengujian *Interface*

Proses	ScreenShot <i>Interface</i>		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Menu Vendor	-		
Menu Detail Vendor	-		

Tabel 4.6 Hasil Pengujian *Interface*

Proses	ScreenShot <i>Interface</i>		
	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Menu Keranjang	-		
Menu About	-		

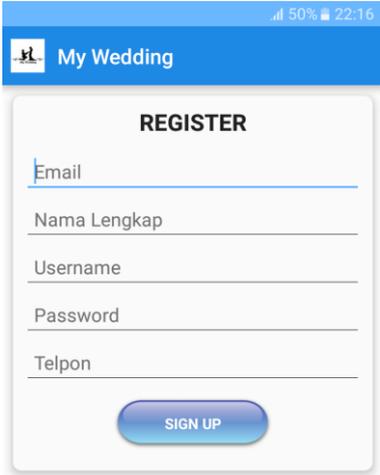
Pada tabel 4.3 diatas dapat disimpulkan bahwa resolusi layar setiap *android* yang berbeda akan menghasilkan tampilan interface yang berbeda pula sesuai dengan resolusi *android* yang digunakan. Semakin tinggi resolusi *android* yang dipakai maka aplikasi akan menyesuaikan dengan resolusi yang ada.

3. Hasil Pengujian Fungsi Menu

Hasil pengujian fungsi menu yaitu pengujian aplikasi untuk mengetahui sesuai atau tidaknya menu aplikasi yang tersedia ketika pengguna mengklik tombol akan benar menuju menu yang dituju atau tidak. Proses pengujian sistem perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing* yang merupakan salah satu cara pengujian perangkat lunak yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program dengan menemukan kesalahan fungsi pada perangkat lunak tersebut.

1) Pengujian Menu *Sign Up*

Tampilan ini yaitu tampilan sign up pengguna baru. Pada pengujian ini pengguna memasukkan data data sesuai dengan form yang sudah ditentukan, kemudian data disimpan kedalam *database* seperti gambar 4.13 berikut ini.

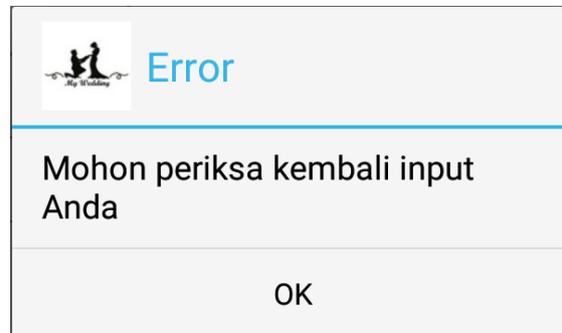


The image shows a mobile application interface for a registration form. At the top, there is a blue header with a white icon and the text "My Wedding". Below the header, the word "REGISTER" is centered in bold. The form consists of five input fields: "Email", "Nama Lengkap", "Username", "Password", and "Telpon". Each field has a horizontal line for text entry. At the bottom of the form is a blue button with white text that says "SIGN UP". The background of the form is light gray with rounded corners. Above the form, the status bar shows 50% battery and the time 22:16.



Gambar 4.13 Fungsi Menu Sign Up

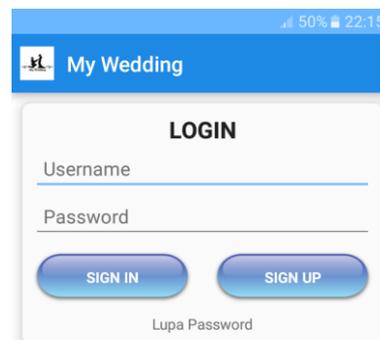
Pada saat pengguna memasukkan format data yang salah maka akan ada notifikasi seperti gambar 4.14 berikut ini.



Gambar 4.14 Proses Registrasi Gagal

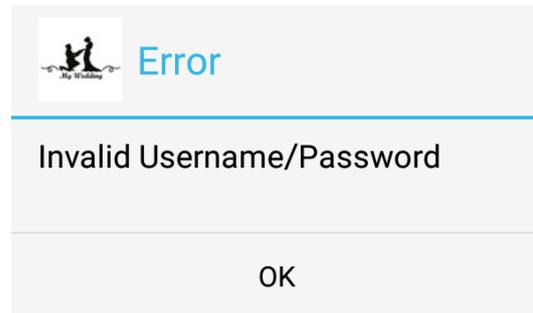
2) Pengujian Menu *Login*

Tampilan ini merupakan tampilan login pengguna. Pada pengujian ini, pengguna memasukkan username dan password, kemudian divalidasi sesuai dengan *database* seperti gambar 4.15 berikut ini.



Gambar 4.15 Fungsi Menu Login

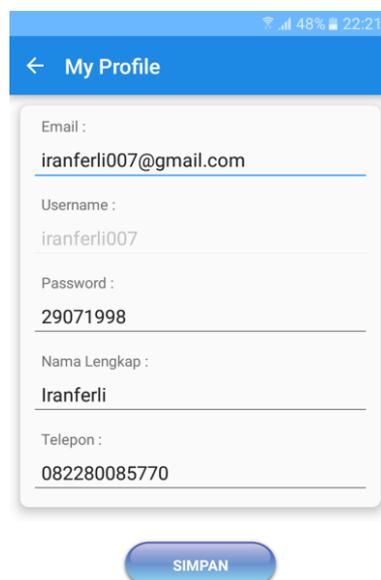
Pada saat pengguna memasukkan *username* dan *password* yang salah maka akan tampil notifikasi seperti gambar 4.16 berikut ini.



Gambar 4.16 Proses Gagal

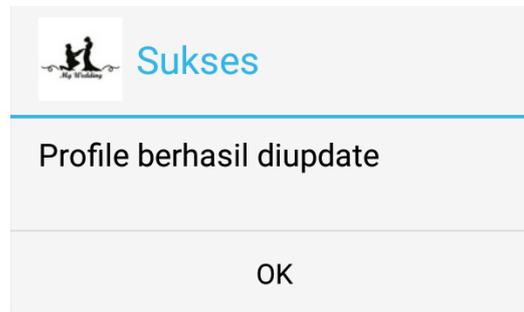
3) Pengujian Menu Profil

Tampilan ini merupakan tampilan profil pengguna. Pada pengujian ini, pengguna dapat mengubah email, nama lengkap, password, dan telepon seperti gambar 4.17 dibawah ini.



Gambar 4.17 Fungsi Menu Profil

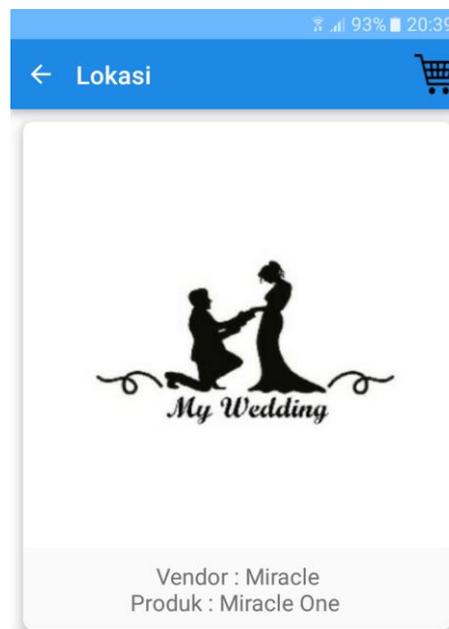
Setelah pengguna berhasil mengubah profil, maka muncul notifikasi seperti gambar 4.18 dibawah ini



Gambar 4.18 Proses Update Profil

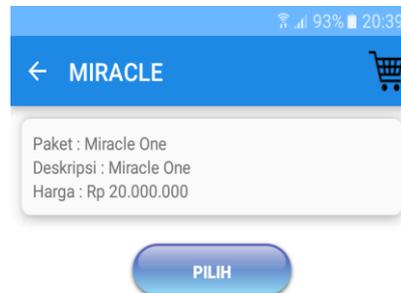
4) Pengujian Menu Vendor

Tampilan ini adalah tampilan halaman menu vendor yang terdapat daftar vendor. Pada pengujian ini pengguna memilih vendor seperti gambar 4.19 dibawah ini.



Gambar 4.19 Fungsi Menu Vendor

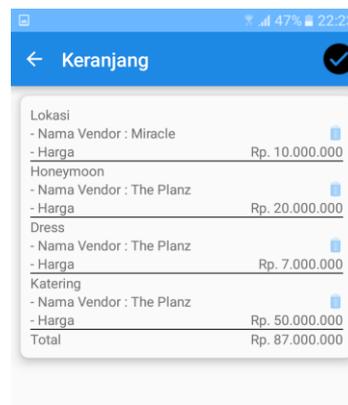
Tampilan ini adalah halaman detail vendor yang terdapat nama, paket dan harga. Pada pengujian ini untuk mengetahui detail yang terdapat pada vendor seperti gambar 4.20 dibawah ini.



Gambar 4.20 Fungsi Menu Detail Vendor

5) Pengujian Menu Keranjang

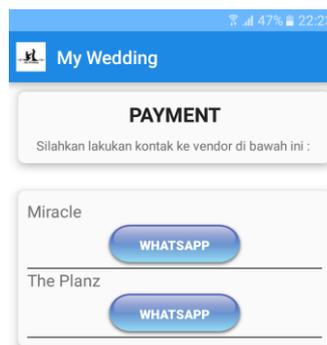
Tampilan ini merupakan tampilan menu keranjang. Pada pengujian ini, pengguna memilih vendor sesuai keinginan kemudian sistem akan menghitung seluruh total biaya seperti gambar 4.21 dibawah ini.



Gambar 4.21 Fungsi Menu Keranjang

6) Pengujian Menu Pembayaran

Setelah pengguna melakukan transaksi maka akan tampil menu *payment*, pada bagian ini pelanggan tidak membayar pesanan tetapi langsung menghubungi vendor yang telah di sediakan nomor kontak di dalam aplikasi. Hal ini untuk mencegah terjadinya penipuan dan untuk mencegah pembatalan saat transaksi yang sudah dilakukan. Tampilan menu *payment* terdapat pada gambar 4.22berikut ini.



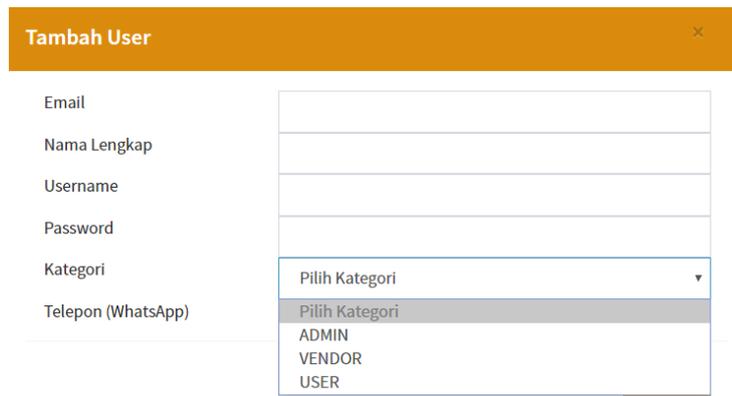
Gambar 4.22 Proses *Payment*

Setelah pengguna meng-klik *whatsapp* yang terdapat pada menu *payment*, selanjutnya pengguna akan menghubungi vendor melalui media sosial khususnya *whatsapp* seperti gambar 4.23 berikut ini.



Gambar 4.23 Proses Kontak Vendor

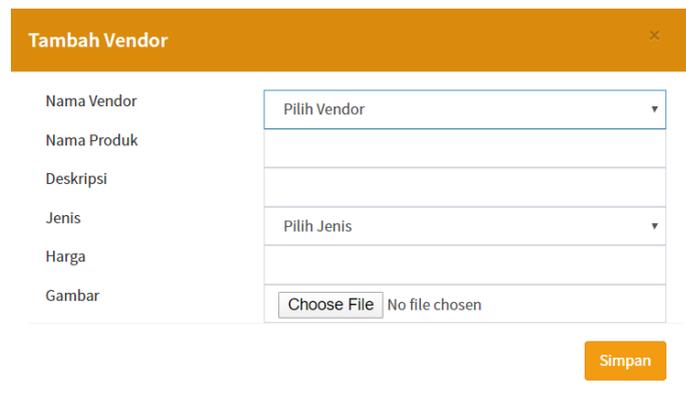
7) Fungsi Menu Input Vendor



The screenshot shows a form titled "Tambah User" with the following fields: Email, Nama Lengkap, Username, Password, Kategori, and Telepon (WhatsApp). The "Kategori" field is a dropdown menu that is currently open, showing the following options: "Pilih Kategori", "ADMIN", "VENDOR", and "USER". The "Pilih Kategori" option is highlighted.

Gambar 4.24 Fungsi Menu Input Vendor

8) Fungsi Menu Input Layanan



The screenshot shows a form titled "Tambah Vendor" with the following fields: Nama Vendor, Nama Produk, Deskripsi, Jenis, Harga, and Gambar. The "Nama Vendor" field is a dropdown menu with the option "Pilih Vendor". The "Jenis" field is a dropdown menu with the option "Pilih Jenis". The "Gambar" field is a file upload button labeled "Choose File" with the text "No file chosen". There is a "Simpan" button at the bottom right of the form.

Gambar 4.25 Fungsi Menu Input Layanan

4. Hasil Fungsi Pengujian Database

Ada beberapa alasan mengapa pengujian *database* dilakukan. Ada kebutuhan untuk melakukan integritas data, validasi dan data konsistensi cek database seperti sistem bertanggung jawab untuk menyimpan data dan diakses untuk beberapa tujuan.

1) Fungsi Menu Input Login Vendor

Pada pengujian ini vendor melakukan penginputan data vendor dengan memasukan nama vendor, *username*, *password*, *role*, dan *email* pada gambar 4.26 berikut.

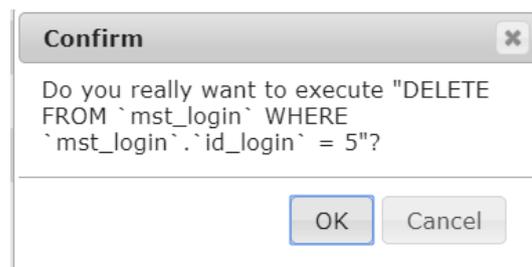
Column	Type	Function	Null	Value
id_login	int(11)		<input type="checkbox"/>	
nama	varchar(50)		<input checked="" type="checkbox"/>	
username	varchar(25)		<input checked="" type="checkbox"/>	
password	varchar(30)		<input checked="" type="checkbox"/>	
role	enum	--	<input checked="" type="checkbox"/>	
email	varchar(100)		<input checked="" type="checkbox"/>	

Ignore

Gambar 4.26 Tampilan Form Vendor



Gambar 4.27 Tampilan Hasil Input Vendor



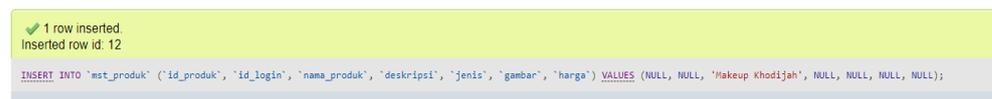
Gambar 4.28 Tampilan Hapus Data

2) Fungsi Menu Input Layanan

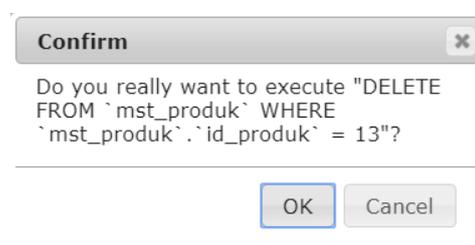
Pada pengujian ini vendor melakukan penginputan data layanan vendor dengan memasukan id produk, id login, nama produk, deskripsi, dan gambar pada gambar 4.29 berikut.

Column	Type	Function	Null	Value
id_produk	int(11)			
id_login	int(11)		<input checked="" type="checkbox"/>	
nama_produk	text		<input checked="" type="checkbox"/>	
deskripsi	text		<input checked="" type="checkbox"/>	
jenis	enum	--	<input checked="" type="checkbox"/>	
gambar	text		<input checked="" type="checkbox"/>	

Gambar 4.29 Tampilan Form Layanan



Gambar 4.30 Tampilan Hasil Input Layanan



Gambar 4.31 Tampilan Hapus Data

Berdasarkan hasil yang didapat bahwa fungsi menu database telah sesuai dengan fungsi yang telah dirancang.

4.3 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi

4.3.1 Kelebihan Aplikasi

- a. Aplikasi menggunakan *database* sehingga arsip vendor dan layanan dari aplikasi *my wedding* tersimpan dengan aman dan rapih.
- b. Aplikasi ini dapat menjadi acuan bagi calon pengantin untuk membandingkan harga WO dengan yang lain.

4.3.2 Kelemahan Aplikasi

- a. Tidak adanya fitur komunikasi dua arah secara langsung (*chat*) didalam aplikasi. Komunikasi langsung menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu *whatsapp*. Sehingga *marketplace* ini belum mencakup semua kebutuhan komunikasi.
- b. Jika *e-mail* yang digunakan sebagai salah satu identitas untuk pendaftaran lebih dari satu kali pemakaian, aplikasi belum dapat mendeteksi dan memberikan notifikasi bahwa *e-mail* tersebut telah digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem *marketplace wedding organizer* berbasis android pelayanan dalam pemesanan pernikahan diharapkan menjadi lebih cepat, menghemat waktu dan lebih tepat dalam mengakumulasi anggaran bagi calon pengantin.
2. Dengan adanya sistem *marketplace wedding organizer* berbasis android pembayaran pernikahan dilakukan dengan aman karena tidak ada pihak ketiga dalam bertransaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat diambil saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar aplikasi dirancang memiliki dompet virtual kedalam aplikasi sehingga meminimalisir terjadinya penipuan.
2. Untuk penelitian selanjutnya agar terdapat fitur *chat* secara langsung yaitu pembeli dan vendor.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfida, S., Amnah., Wibowo, H. (2018) *Mobile Computing*.
- Amin, R. (2017) Rancang Bangun Sistem Infomasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMK Budhi Warman 1 Jakarta, STMIK Nusa Mandiri Jakarta. [Online], (<https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/391>, diakses pada tanggal 11 November 2019).
- Farrel, G., Saputra, H. K., Novid, I. (2018) Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat, [Online], (<http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/view/142/90>, diakses pada tanggal 12 November 2019).
- Giyartono, A., & Kresnha, P. E. (2015). Aplikasi Android pengendali lampu rumah berbasis mikrokontroler ATmega328. *Prosiding Semnastek*.
- Gunawan, H., & Sari, Y. P. (2017). SOSIALISASI PEMBUATAN e-KTP BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 316-325).
- Hiswara, A., Noeman, A., Tyastuti., Alfine. (2019) Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wedding Organizer Dan Gedung Pernikahan Berbasis Android. [Online], (<http://www.jurnal-eresha.ac.id/index.php/esit/article/view/153>, diakses pada tanggal 12 November 2019).
- Mulyati, S., Hisyam, M. (2018) Rancang Bangun Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan PHP Dan MySQL Pada Kiki Rias. [Online], (<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jt/article/view/1355/840>, diakses pada tanggal 12 November 2019).
- Setiawan, R., Ikhwana, A., Muhidin, A. M. (2017) Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta, [Online], (<http://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algorithm/article/view/540/509>, diakses pada tanggal 11 November 2019).
- Sugiarti, Y. (2018) *Dasar - Dasar Pemrograman Java Netbeans*.
- Yudhanto, Y., Wijayanto, A. (2018) *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi*

LAMPIRAN



Bandar Lampung, 07 Januari 2020

Nomor : Penelitian.003/DMJ/DEKAN/BAAK/I-19
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Rumah Karya Wedding
 Di-

Jl. Danau Toba No. 54, Kedaton, Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan peraturan Akademik Institut Bisnis dan Informatika (IBI) bahwa mahasiswa/i Strata Satu (S1) yang akan menyelesaikan studinya diwajibkan untuk memiliki pengalaman kerja dengan melaksanakan Penelitian dan membuat laporan yang waktunya disesuaikan dengan kalender Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya.

Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **11 Januari 2020 s.d 11 Februari 2020** (selama satu bulan)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : Iran Ferli
NPM : 1611010107
Jurusan : S1 Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)

Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.



Zaidir Jamel, ST., M.Eng
 NIP. 86590203

Tembusan:
 1. Jurusan S1 Teknik Informatika
 2. Arsip.

 Jalan Z.A. Pagar Alam, No.93, Labuhan Ratu, Bandar Lampung, Lampung

 www.darmajaya.ac.id
info@darmajaya.ac.id

 0721-787214
 0721-700261



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0435/DMJ/DFIK/BAAK/X-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Ganjil TA.2019/2020
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- 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 Teknik Informatika.
- 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 : 21 Oktober 2019
 a.n. Rektor IIB Darmajaya,
 Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IBI Darmajaya
 Nomor : SK. 0433/D/MI/DFIK/BAAY/X-19
 Tanggal : 21 Oktober 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
18	Zulfa Istifazah	1611010089	Notification Mobile Based Pelaporan Data Pokok pendidikan (DAPODIK) Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Bandar Lampung	Ketur Ardaye, S.Kom., M.IT
19	I Dewa Gede Suamdana	1611010055	Pengenalan Dasar Alat musik tradisional balli berbasis android	
20	Septian Ade Syahputra	1411010082	E-Booking Praktek dokter spesialis pada RS Belera Bandar Lampung berbasis android	
21	Novia Julia Putri	1611010081	Implementasi Fuzzy Inference System Tsukamoto dalam Mendiagnosa Gejala dan Terapi Kanker Kulit	Nisar, S.Kom., M.T
22	Reka Saputri	1611010241	Implementasi Fuzzy Inference System Tsukamoto dalam Mendiagnosa Depresi	
23	Edi Saputro	1811019002P	Perancangan Posisi Antena / Access Point Berbasis Multipath Propagation untuk Optimalisasi Kualitas Komunikasi (Studi Kasus Institut Teknologi Sumatera)	
24	Wahyu Eko Justino	1811019001P	Pemanfaatan Teknologi Location Bases Service dalam Aplikasi Pantu Asuhan Berbasis Android	Rahmalia Syahputri, S.Kom., M.Eng.Sc
25	Elsi Munika Ayu	1611010011	Virtual Tour 3D Pariwisata Tulang Bawang Barat Berbasis Android	
26	Bayu Nusantera	1611010069	Virtual Course Ujian Nasional Berbasis Android	
27	Iran Feri	1611010107	Rancang bangun Marketplace wedding organizer berbasis android	
28	M. Ulli Absor	1611010095	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning berbasis Android pada media belajar bahasa Inggris UPT Bahasa IBI Darmajaya Bandar Lampung	
29	Muhammad Ari Ferdiansyah	1611010223	Sistem Pakar Pementu Kerusakan Software Komputer Berbasis Windows Menggunakan Backward Chaining	
30	Yaningsih	1611010133	Museum Virtual Kupu-kupu sebagai media edukasi bagi Masyarakat	Rio Kurniawan, M.CS
31	Anwar Sholeh Al Qurri	1611010053	Aplikasi Pengelola Events Organization Berbasis android menggunakan metode SIF (shortest Job First) (Studi kasus FSAR Pesawaran)	
32	Ainul Yaqin	1711019009P	Klasifikasi Keluhan Masyarakat terhadap Complaint Report Collector Kota Metro Menggunakan K-NEAREST NEIGHBOR	
33	Bagus Septio Pamungkas	1611010121	Pemesanan Wisata Biro Perjalanan PT. Puspajaya Transport Pariwisata Provinsi Lampung Berbasis Android	Rionaldi Ali, S.Kom., M.IT
34	Agus Khoiid Roziki	1611010035	Aplikasi Augmented Reality untuk pengenalan hewan di Bumi Kedator Zoo	



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 SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Ira Ferti
 NPM : 161010107
 PEMBIMBING I : Rahmilia Syahputri S.kom M.Eng. Sc.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Rancang Bangun Marketplace Wedding Organizer Berbasis Android.
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	25/10 2019	Perbaiki judul, mng lnskrp hanya pustka, metode	↓
2	1/11 2019	Perbaiki metode, dst pustka	↓
3	19/11 2019	Perbaikan format dan masalah, Ace semua	↓
4	5/12 2019	Revisi latar belakang, tujuan, batasan, definisi, kecocokan	↓
5	19/1 2020	Revisi rancangan dan tujuan pustka	↓
6	17/1 2020	Revisi analisis dan program	↓
7	20/1 2020	Revisi program & pembahasan	↓
8	7/2 2020	Revisi pembahasan & syftar	↓
9	11/2 2020	Revisi program, uji coba	↓
10	Selanj/16/02/2020	Revisi uji coba dan keputus, Ael siday	↓

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 19 Februari 2020
 Ketua Jurusan