

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENYEDIA JASA WEDDING ORGANIZER
BERBASIS WEB PADA BIZLINK PHOTO STUDIO**

SKRIPSI



Oleh:
Edy Syahputra Nasution
141510127

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENYEDIA JASA WEDDING ORGANIZER
BERBASIS WEB PADA BIZLINK PHOTO STUDIO**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
Edy Syahputra Nasution
141510127**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Edy Syah Putra Nasution
NPM/NIP : 141510127
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEDIA JASA WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEB PADA BIZLINK PHOTO STUDIO

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam,

Edy Syahputra Nasution

141510127

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENYEDIA JASA WEDDING ORGANIZER
BERBASIS WEB DI BIZLINK PHOTO STUDIO**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana**

Oleh:

**Edy Syahputra Nasution
141510127**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 21 Feb 2020

**Intan Utnasari, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Bizlink Photo Studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan *Wedding Organizer*. Dalam prosesnya Bizlink Photo Studio membantu para client dalam merencanakan konsep pernikahan mulai dari awal sampai akhir acara sesuai dengan keinginan Client. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala yang ditemui yaitu mengenai informasi detail paket yang ditawarkan masih sulit diketahui oleh pelanggan, sulitnya untuk melakukan proses registrasi dan pemesanan, harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan transaksi, sering mengalami keterlambatan dalam menyajikan laporan keuangan tiap bulan, Penyimpanan berkas memakan banyak ruang sehingga kesulitan dalam pencarian data transaksi yang telah lalu dan dokumen yang tidak tersusun rapi menyebabkan sering terjadinya kehilangan dan kerusakan pada berkas, Berdasarkan beberapa kendala yang telah dijelaskan diatas, adanya penelitian ini bertujuan untuk membuat rancang bangun Sistem Informasi penyedia jasa *wedding organizer* berbasis *web* pada Bizlink Photo Studio. Metode yang digunakan yaitu SDLC (*System Development Life Cycle*), untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam mengembangkan sistem. Untuk menganalisa permasalahan, peneliti menggunakan metode *PIECES*, dalam pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Dengan dibangunnya Rancang bangun bizlink photo studio berbasis web ini, akan memudahkan proses promosi kepada calon pelanggan, membantu client dan vendor dalam melakukan proses registrasi, dan memudahkan kinerja karyawan dalam penyajian laporan keuangan serta penyimpanan data. dibuatnya rancangan pemrograman pada Bizlink Photo Studio ini diharapkan dapat mencapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien sehingga laba perusahaan akan meningkat.

Kata Kunci : *Wedding Organizer, Web, SDLC, PIECES,*

ABSTRACT

Bizlink Photo Studio is a company engaged in the field of Wedding Organizer rental services. In the process, Bizlink Photo Studio helps clients plan the concept of marriage from the beginning to the end of the event in accordance with the wishes of the Client. Based on research that has been done, there are several obstacles encountered, namely regarding the detailed package information offered is still difficult to know by the customer, the difficulty to carry out the registration and booking process, must come directly to the location to make transactions, often experience delays in presenting financial statements every month, File storage takes up a lot of space so that difficulties in searching past transaction data and documents that are not neatly arranged cause frequent loss and damage to files, Based on some of the obstacles described above, the existence of this study aims to design and build information systems for wedding service providers web based organizer on Bizlink Photo Studio. The method used is SDLC (System Development Life Cycle), to describe a systematic and sequential approach in developing systems. To analyze the problem, researchers used the PIECES method, in application development using the PHP programming language and MySQL database. With the construction of this web-based bizlink photo studio design, it will facilitate the promotion process to prospective customers, assist clients and vendors in the registration process, and facilitate employee performance in the presentation of financial statements and data storage. The design of programming in Bizlink Photo Studio is expected to be able to achieve an effective and efficient activity so that the company's profit will increase.

Keywords: Wedding Organizer, Web, SDLC, PIECES,

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang tua Selaku Ayah : Irwansyah Nasution & Ibu : Ani yang senantiasa memberikan semangat dan mendoakan dan sangat membantu penulis.
2. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom.,M.SI selaku Rektor Universitas Putera Batam yang berperan sebagai pimpinan dan penanggung jawab utama terhadap Universitas Putera Batam.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam Bapak Muhammad Rasid Ridho S.Kom.,M.SI.
4. Ibu Intan Utnasari, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Sistem Informasi Universitas Putera Batam.
5. Para Dosen Sistem Informasi & Staff Universitas Putera Batam
6. Bapak Gogo Bintan Prayogo selaku Supervisor pada Bizlink Photo Studio yang telah mengizinkan untuk meneliti dan mengambil data pada tempat tersebut.
7. Rismaleni Idroes yang tanpa lelah telah memberikan motivasi dan masukan hingga peneliti dapat menyelesaikan tugas hingga selesai.
8. Kakak Uli, Bang Kiki dan Kak Debi yang selalu memberikan semangat kepada saya.
9. Rekan-Rekan mahasiswa/i Universitas Putera Batam.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan taufik dan hidayah-Nya, Amin.

Batam 21 Feb 2020

Penulis

(Edy Syahputra Nasution)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Segi Teoritis.....	6
1.6.2 Segi Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Teori Umum	8
2.2.1 Sistem	8
2.2.2 Informasi.....	10
2.2.3 Sistem Informasi.....	11
2.2.4 Metode <i>Waterfall</i>	13
2.2.5 <i>PIECES Framework</i>	15
2.2.6 Aliran Sistem Informasi.....	17
2.2.7 Basis Data	18
2.2 Tinjauan Teori Khusus	19
2.2.1 Rancang Bangun.....	19
2.2.2 Jasa.....	19
2.2.3 <i>Wedding organizer</i>	20
2.2.3 <i>Website</i>	21

2.2.4	PHP	22
2.2.5	MySql	22
2.2.6	CSS	23
2.2.7	HTML.....	23
2.2.8	XAMPP	24
2.2.9	<i>Unified Modeling Language 2.0 (UML 2.0)</i>	24
2.2.10	Notepad++	28
2.2.11	<i>Javascript</i>	29
2.2.12	<i>BOOTSTRAP</i>	29
2.3	Penelitian Terdahulu.....	30
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	32
3.1.1	Analisis	33
3.1.2	<i>Design</i>	35
3.1.3	<i>Codding</i>	35
3.1.4	<i>Testing</i>	35
3.2	Obyek Penelitian.....	36
3.3	Struktur Organisasi.....	37
3.3	Analisis <i>PIECES</i> yang sedang Berjalan.....	38
3.3.1	Analisis <i>Performance</i> (Kinerja).....	38
3.3.2	Analisa <i>Information</i> (Informasi).....	40
3.3.3	Analisa <i>Economy</i>	41
3.3.4	Analisa <i>Control</i> (Pengendalian)	42
3.3.5	Analisa <i>Efficiency</i> (Efisien)	43
3.3.6	Analisa <i>Service</i> (Pelayanan)	44
3.4	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	45
3.5	Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan	49
3.6	Permasalahan yang sedang dihadapi	50
3.7	Usulan Pemecahan Masalah	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Analisa Sistem yang baru	53
4.1.1	Aliran Sistem Informasi baru.....	53
4.1.2	Perancangan Berorientasi Objek.....	57
4.1.3	Spesifikasi Proses	104
4.2	Desain Rinci	105
4.2.1	Rancangan Layar Masukan.....	105

4.2.2 Rancangan Laporan	118
4.2.3 Rancangan File	120
4.3 Rencana Implementasi	123
4.3.1 Jadwal Implementasi	123
4.3.2 Perkiraan Biaya Implementasi	125
4.4 Pengujian Sistem	125
4.5 Perbandingan Sistem	126
4.6 Analisis Produktivitas	127
4.6.1 Efisiensi	128
4.6.2 Efektifitas.....	128
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Siklus Pengembangan <i>Waterfall</i>	13
Gambar 2. 2 Simbol Aliran Sistem Informasi	18
Gambar 2. 3 <i>Diagram Usecase</i>	25
Gambar 2. 4 <i>Activity Diagram</i>	26
Gambar 2. 5 <i>Class Diagram</i>	28
Gambar 3 1 Ilustrasi Metode <i>Waterfall</i>	33
Gambar 3 2 Bizlink Photo Studio.....	36
Gambar 3 3 Struktur Organisasi.....	37
Gambar 3 4 Aliran Sistem Informasi Sedang Berjalan	49
Gambar 4. 3 Aliran Sistem Informasi Baru.....	56
Gambar 4. 4 <i>Use Case</i> Sistem yang baru	57
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Admin</i> (Login).....	61
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Admin</i> (Konfirmasi Vendor)	62
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Profil).....	63
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Data Customer).....	64
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Data Vendor)	65
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Kategori Produk)	66
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Data Pesanan)	67
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Admin</i> (Kelola Feedback).....	68
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Admin Logout</i>	68
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Pendaftaran Vendor</i>	70
Gambar 4. 15 <i>Login Vendor</i>	71
Gambar 4. 16 <i>Edit Data Vendor</i>	72
Gambar 4. 17 Kirim Pesan	73
Gambar 4. 18 Kelola Data Produk	74
Gambar 4. 19 Kelola Data Transaksi	75
Gambar 4. 20 Kelola Pencarian.....	76
Gambar 4. 21 <i>Vendor Logout</i>	76
Gambar 4. 22 <i>Customer</i> Melihat Paket Wedding.....	77
Gambar 4. 23 Pendaftaran <i>Customer</i>	78
Gambar 4. 24 <i>Login Customer</i>	79
Gambar 4. 25 <i>Customer</i> Mengirim Pesan	80
Gambar 4. 26 Edit Data <i>Customer</i>	81
Gambar 4. 27 Kelola Data Transaksi	82
Gambar 4. 28 Pemesanan Paket <i>Wedding</i>	83
Gambar 4. 29 <i>Customer Logout</i>	84
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram Admin Login</i>	85
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Vendor</i>	86
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Profil	87
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data <i>Customer</i>	88
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data <i>Vendor</i>	89
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori Produk.....	90
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pesanan	91
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Feedback.....	91
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram Admin Logout</i>	92
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Pendaftaran Vendor</i>	93
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram Login Vendor</i>	94
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Menu <i>Vendor</i>	94

Gambar 4. 42	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Vendor.....	95
Gambar 4. 43	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Vendor.....	95
Gambar 4. 44	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Vendor.....	96
Gambar 4. 45	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Transaksi.....	97
Gambar 4. 46	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Transaksi.....	97
Gambar 4. 47	<i>Sequence Diagram</i> Logout Vendor.....	98
Gambar 4. 48	<i>Customer Profile</i> Sistem.....	98
Gambar 4. 49	Paket <i>Wedding Customer</i>	99
Gambar 4. 50	Kelola <i>Data Customer</i>	100
Gambar 4. 51	<i>Login Customer</i>	100
Gambar 4. 52	Kirim Pesan <i>Customer</i>	101
Gambar 4. 53	Kelola <i>Data Customer</i>	101
Gambar 4. 54	Kelola <i>Data Transaksi</i>	102
Gambar 4. 55	Pemesanan Paket <i>Wedding</i>	103
Gambar 4. 56	<i>Logout Customer</i>	103
Gambar 4. 57	<i>Class Diagram</i> Admin	103
Gambar 4. 58	<i>Class Diagram</i> Customer	104
Gambar 4. 59	<i>Class Diagram</i> Vendor	104
Gambar 4. 60	Halaman <i>Dashboard</i>	106
Gambar 4. 61	Halaman <i>Pendaftaran User</i>	106
Gambar 4. 62	Halaman <i>Login User</i>	107
Gambar 4. 63	Halaman <i>Beranda User</i>	108
Gambar 4. 64	Halaman <i>Menu Paket Wedding</i>	108
Gambar 4. 65	Halaman <i>Data Transaksi User</i>	108
Gambar 4. 66	Halaman <i>Menu Pesan</i>	109
Gambar 4. 67	Halaman <i>Konfirmasi Vendor</i>	110
Gambar 4. 68	Halaman <i>Beranda Admin</i>	110
Gambar 4. 69	Halaman <i>Profil Admin</i>	111
Gambar 4. 70	Halaman <i>Pengaturan Profil</i>	111
Gambar 4. 71	Halaman <i>Data Customer</i>	112
Gambar 4. 72	Halaman <i>Data Vendor</i>	112
Gambar 4. 73	Halaman <i>Data Produk</i>	113
Gambar 4. 74	Halaman <i>Kategori Vendor</i>	113
Gambar 4. 75	Halaman <i>Data Pesanan</i>	114
Gambar 4. 76	Halaman <i>Tampilan Pesan</i>	114
Gambar 4. 77	Halaman <i>Registrasi Vendor</i>	115
Gambar 4. 78	Halaman <i>Login Vendor</i>	115
Gambar 4. 79	Halaman <i>Beranda Vendor</i>	116
Gambar 4. 80	Halaman <i>Melihat Produk</i>	116
Gambar 4. 81	Halaman <i>Menambah Produk</i>	117
Gambar 4. 82	Halaman <i>data Transaksi</i>	117
Gambar 4. 83	Halaman <i>Data Pencarian</i>	118

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 2. 1 <i>Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2. 2 Tabel Penelitian Telah lalu.....	30
Tabel 3. 1 Tabel Analisis <i>Performance</i>	39
Tabel 3. 2 Tabel Analisis <i>Information</i>	41
Tabel 3. 3 Tabel Analisis <i>Economy</i>	42
Tabel 3. 4 Tabel Analisis <i>Control</i>	43
Tabel 3. 5 Tabel Analisis <i>Efficiency</i>	44
Tabel 3. 6 Tabel Analisis <i>Service</i>	44
Tabel 4. 1 <i>Use Case Diagram Admin</i>	58
Tabel 4. 2 <i>Use Case Diagram Customer</i>	58
Tabel 4. 3 <i>Use Case Diagram Vendor</i>	59
Tabel 4. 6 Laporan Data Pesanan.....	119
Tabel 4. 7 Tabel <i>admin</i>	120
Tabel 4. 8 Tabel chat	120
Tabel 4. 9 Tabel <i>customer</i>	120
Tabel 4. 10 Tabel <i>Feedback</i>	120
Tabel 4. 11 Tabel Kategori.....	121
Tabel 4. 12 Tabel Produk	121
Tabel 4. 13 Tabel Transaksi	121
Tabel 4. 14 Tabel <i>Vendor</i>	122
Tabel 4. 15 Tabel <i>Vendor Feed</i>	122
Tabel 4. 16 Jadwal Impelentasi	123
Tabel 4. 17 Estimasi Biaya implementasi	125
Tabel 4. 18 Tabel Pengujian Sistem.....	125
Tabel 4. 19 Tabel Perbedaan sistem.....	127

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pernikahan adalah hal terpenting di dunia. apalagi di Indonesia dengan beragam adat dan budaya, tentu saja memiliki sesuatu yang berbeda didalam pelaksanaannya. (Saputra & Retnoningsih, 2016). Pernikahan berfungsi sebagai acara simbolik untuk memperkenalkan dan memperkuat ikatan antara pengantin wanita dan laki laki melalui ritual dan interaksi (Klos & Sobal, 2013). Proses pernikahan bukan merupakan suatu hal yang mudah, membutuhkan banyak persiapan pada praktiknya (Sofian, 2017). Apalagi jika melakukan persiapan pernikahannya secara mandiri, tentunya memerlukan banyak bantuan dari kerabat maupun tetangga sekitar. Hal ini juga dapat memberikan efek buruk berupa stress pada calon mempelai maupun keluarga karena banyak waktu yang terbuang hanya untuk memikirkan hal seperti Dekorasi pernikahan, Memilih sajian yang pas untuk tamu, Mencari tempat yang sekiranya mendukung dan layak untuk menampung para tamu undangan, serta memikirkan biaya tambahan untuk menyewa jasa dokumentasi untuk dapat mengabadikan moment. jika bukan jasa profesional yang melakukannya, mungkin akan timbul masalah pada saat berlangsungnya acara seperti struktur acara yang tidak tersusun rapi, hal teknis dilapangan seperti masalah terhadap pencahayaan maupun sound system, salah perhitungan pada hidangan yang disajikan. Semua kemungkinan buruk dapat terjadi jika tidak ditangani oleh tenaga yang ahli dibidangnya yaitu *Wedding Organizer*.

Layanan ini bertujuan untuk menolong calon mempelai serta keluarga untuk membantu serta memanager seluruh rangkaian acara pesta. Oleh karena itu sangat dibutuhkan dalam mengatur jalannya acara serta waktu agar acara terlaksana dengan baik. Selain sebagai *Wedding Organizer* Bizlink photo studio yang Beralamatkan di Ruko Mall Nagoya Hill Superblok R4–E3, Jl. Teuku Umar, Lubuk Baja Kota, juga merupakan penyedia jasa untuk pernikahan dan sebuah wadah bagi para vendor untuk memasarkan produk yang mereka miliki, saat ini Bizlink Photo Studio telah menjalin kerjasama dengan beberapa vendor penyedia jasa seperti *Photography, Videography, Gedung, Tata Rias Pengantin (Make Up)*, dan bunga. Hal ini bertujuan untuk Memudahkan *customer* supaya tidak kesulitan dalam mencari vendor pernikahannya sendiri. pemesanan paket dapat dilakukan secara terpisah, yaitu dapat memesan paket untuk item tertentu saja. Dengan disediakan kategori vendor tersebut, Siapapun bisa mendaftar dan menjadi partner bizlink photo studio, asalkan jasa yang dimiliki sesuai dengan kategori yang telah disediakan. Upaya ini juga dilakukan agar dapat mengurangi tingkat pengangguran di kota Batam.

Saat ini sistem yang sedang berjalan pada bizlink photo studio masih manual. Belum tersedianya sistem ataupun rancang bangun yang dapat melakukan pemesanan dan melihat paket di sebuah website, Sedangkan menurut (Najiyah & Suharyanto, 2017) sebagai alat informasi yang baik bagi para *customer*, Penyelenggara pernikahan diharuskan memiliki situs web sendiri untuk menggunakan layanan *Wedding Organizer* mereka. Saat ini pihak bizlink photo studio mengalami beberapa kendala mengenai promosi terhadap paket yang masih

menggunakan media seperti koran, proses pendaftaran untuk menjadi vendor maupun pelanggan masih harus datang langsung ke lokasi untuk mendaftar, Harga yang ditampilkan di katalog produk tidak akurat dalam artian pihak bizlink photo studio jarang melakukan pengecekan sehingga pada saat pelanggan memesan paket sering terjadi kesalahan dalam perhitungan biaya, karena harga paket yang ditampilkan tidak up to date. Pembuatan laporan masih menggunakan media kertas, Selalu telat dalam menyajikan laporan pendapatannya karena memakan waktu yang lama untuk mencari data yang telah di arsip, penyimpanan media kertas rentan rusak karena tidak bisa disimpan lama-lama. Hal ini membuat bizlink photo Membutukan adanya suatu sistem yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan serta memberikan kemudahan bagi para customer, vendor maupun pihak bizlink photo studio.

Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti mencoba membuat sistem transaksi *Wedding Organizer* di Bizlink Photo Studio menggunakan pemrograman *web*. Dalam melakukan kegiatan analisis dan evaluasi rancang bangun sistem informasi pada Bizlink Photo Studio model analisis yang dapat digunakan adalah model analisis *PIECES Framework*. Untuk mempermudah evaluasi, berikut cara analisis dengan kerangka *PIECES* menguraikan ke dalam enam fokus analisis kelemahan yaitu *Performance, Information, Economy, Control, Security, Eficiency, dan Service*. Hasil analisis *PIECES* merupakan dokumen kelemahan sistem yang menjadi rekomendasi untuk perbaikan-perbaikan sistem yang akan dikembangkan lebih lanjut untuk perbaikan dari sistem sebelumnya.

Beberapa point telah dijelaskan diatas mengenai masalah yang ada pada Bizlink Photo Studio, maka dari itu peneliti mengusulkan untuk membuat sebuah sistem yang dapat mendukung kegiatan yang ada pada bizlink photo studio dengan menggunakan *Php* sebagai bahasa pemrogramannya *dan MySql* sebagai database servernya. Dari penjas diatas peneliti ingin mengambil judul penelitian yaitu :

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEDIA JASA WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEB PADA BIZLINK PHOTO STUDIO”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, peneliti mendapatkan beberapa point terkait tentang identifikasi masalah yang terjadi di bizlink photo studio, point tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media massa yang digunakan sebagai Promosi dalam memasarkan jasa kepada calon pelanggan yaitu berupa koran
2. Pendaftaran masih dilakukan secara manual baik itu pendaftaran menjadi vendor maupu client, pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan pendaftaran.
3. Kurang updatenya data paket yang berada di katalog bizlink photo studio, menyebabkan kesalahan dalam proses perhitungan biaya paket pernikahan.
4. Media penyimpanan masih menggunakan kertas menyebabkan proses pembuatan laporan keuangan selalu telat, dikarenakan lama dalam proses pencarian berkas

5. Arsip menggunakan media kertas mudah rusak, disebabkan oleh penyimpanan yang terlalu lama dan tidak rapi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang lebih luas.maka akan memberikan beberapa hal mengenai batasan masalah, yaitu :

1. Sistem ini dirancang untuk menggunakan bahasa pemrograman Php dan mysql Sebagai database servernya,
2. Selain menjadi wedding organizer, bizlink photo studio juga dapat membantu dalam pengembangan konsep pernikahan yang telah diberikan oleh customer
3. Jasa yang ditawarkan hanya berupa *Photography, Videography, Gedung, katering* dan tata rias pengantin.
4. Paket pernikahan bisa dipesan secara terpisah mengikuti kategori yang telah disediakan.
5. Penelitian dilakukan di Bizlink Photo Studio Ruko Mall Nagoya Hill Superblok R4–E3, Jl. Teuku Umar, Lubuk Baja.
6. Website yang dibuat hanya berupa rancang bangun saja, belum sampai proses hosting.

1.4 Rumusan Masalah

Dibawah ini ada dua rumusan masalah nya yaitu, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi penyedia jasa wedding organizer berbasis web pada Bizlink Photo Studio ?
2. Bagaimana penerapan metode *PIECES* dalam membangun Sistem Informasi penyedia jasa wedding organizer berbasis web pada Bizlink Photo Studio ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk merancang bangun Sistem Informasi penyedia jasa wedding organizer berbasis web pada Bizlink Photo Studio.
2. Untuk mengetahui penerapan metode *PIECES* dalam membangun sistem informasi penyedia jasa wedding organizer berbasis web pada bizlink photo studio.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan juga memiliki manfaat, manfaat tersebut dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, dibawah ini Akan dijelaskan secara rinci mengenai manfaat-manfaat dari penelitian ini :

1.6.1 Segi Teoritis

Dapat ditarik beberapa kesimpulan diatas berdasarkan Aspek Teoritis nya :

1. Penelitian yang dilakukan dapat menjadi bahan acuan untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penyedia jasa.

2. Penelitian yang dilakukan bisa menambah pengetahuan tentang sistem informasi penyedia jasa.

1.6.2 Segi Praktis

Keuntungan dari penelitian ditinjau dari segi praktis dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
 - a. Lebih paham dan mengerti tentang pembuatan dan rancang bangun sistem yang dapat di implementasikan diperusahaan ataupun badan usaha.
 - b. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama diperkuliahan.
2. Bagi Pemilik Bizlink Photo Studio
 - a. Lebih dipermudah dalam pembuatan laporan bulanan, tidak perlu mencari berkas terlebih dahulu.
 - b. Diberi kemudahan dalam media pemasaran dan pemesanan melalui website karena tidak perlu harus langsung datang ke toko untuk mendaftar
 - c. Upaya ini juga memiliki tujuan untuk Mengurangi pengangguran banyak yang terjadi saat ini, karena siapapun dapat mendaftar serta memasarkan jasa melalui website yang telah disediakan.
3. Bagi Universitas Putera Batam

Sebagai Refferensi untuk penelitian selanjutnya yang mengalami masalah yang sama terkait dengan sistem informasi penyedia jasa

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Teori Umum

2.2.1 Sistem

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling berhubungan, Berkumpul bersama dalam melakukan sebuah kegiatan demi untuk menyelesaikan suatu sasaran yang ditentukan (Ismael, 2017). Menurut (Andalia & Setiawan, 2015) ada dua macam kelompok yang menjelaskan tentang definisi dari sistem. Ada yang menekankan kepada prosedur dan satu lagi menekankan pada komponen atau elemennya diantaranya : Pendapat pertama yaitu menekankan sistem pada komponennya “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. Pendapat kedua menekankan sistem pada prosedurnya. “Sistem merupakan suatu jaringan kerja yang prosedurnya saling berhubungan”, berkumpul secara bersama sama dalam melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran yang dituju.

Sistem yang efektif harus sinergis. Sistem biasanya beroperasi di lingkungan yang berada di luar dirinya sendiri. Sistem juga dapat didefinisikan sebagai kombinasi antara personil, bahan, fasilitas dan peralatan yang bekerja sama untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*) yang berarti dan dibutuhkan (Suharyanto, Chandra, & Gunawan, 2017). Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan/himpunan dari unsur variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, dan ketergantungan satu sama lain. Sistem memiliki beberapa pengertian yang pada dasarnya mempunyai satu tujuan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diketahui bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja yang terdiri dari beberapa komponen atau elemen-elemen yang saling berinteraksi melalui tahapan - tahapan instruksi untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau tujuan tertentu. Tujuan dari sistem yang dikembangkan adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai dan memberikan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem kepada programmer dan ahli teknik lainnya.

2.2.1.1 Karakteristik Sistem

Disini akan dijelaskan beberapa hal tentang karakteristik dari sebuah sistem menurut (Andrianof, 2018), yaitu :

1. Komponen Sistem (*Components*)

Sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan yang membentuk suatu kerja sama dan membentuk satu kesatuan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan yang lainnya, ataupun dengan lingkungan luarnya. Dengan kata lain batas sistem merupakan ruang lingkup dari sistem atau subsistem itu sendiri.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Segala sesuatu diluar batas sistem yang satu dengan yang mempengaruhi operasi suatu sistem, *Environment* sistem bisa bersifat menguntungkan dan juga merugikan.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media penghubung antara satu subsistem dengan lainnya yang membentuk satu kesatuan, sehingga sumber daya mengalir dari subsistem satu ke yang lainnya

5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa *maintenance input & sinyal input*.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Mempunyai suatu proses yang dapat mengubah masukan menjadi suatu keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem dapat memiliki suatu tujuan serta sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

2.2.2 Informasi

Data dapat dilihat sebagai representasi melalui properti objek apa pun. Setelah data telah melalui pemrosesan, artinya menjadi informasi (Johansson et al., 2017). data mentah yang telah diolah menjadi sebuah fakta yang sangat berguna bagi yang membutuhkannya, dan juga memiliki kualitas yaitu harus akurat, tepat pada waktunya, jelas dan relevan. dan juga dapat diartikan bahwa informasi merupakan faktor pendukung di dalam perkembangan suatu badan usaha (Fachlevi, 2017). Informasi merupakan bentuk olahan data yang menjadi

lebih berarti bagi penerimanya. Data merupakan bahan mentah, sementara informasi adalah sebuah bahan yang telah siap digunakan. Jadi, sumber utama dari sebuah informasi adalah data. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan. Menurut (Alhamidi, 2016) kualitas dari informasi yang dihasilkan harus berisi tiga hal :

1. Akurat

Berarti sebuah informasi harus bebas dari kesalahan yang tidak biasa dan menyulitkan.

2. Tepat Pada Waktunya

Informasi yang datang ke penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang telah usang tidak akan memiliki nilai lagi.

3. Informasi harus relevan

Informasi yang diberikan memiliki kegunaan bagi si penerimanya.

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sejumlah komponen (Manusia, Komputer, Teknologi Informasi dan Prosedur Kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Hermawan, Hidayat, & Utomo, 2016). Data merupakan suatu kenyataan yang menggambarkan sebuah kejadian yang nyata kesatuannya. Data yang telah diolah melalui suatu model menjadi sebuah informasi. Seseorang kemudian menerima informasi tersebut dan membuat sebuah keputusan dan melakukan tindakan

(Saputra & Retnoningsih, 2016). Menurut (Alhamidi, 2016) Sistem Informasi merupakan suatu sistem dalam sebuah organisasi yang dihadapkan antara kebutuhan pengolahan transaksi per harinya, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari sekelompok organisasi serta sebagai media penyedia bagi pihak luar dengan laporan yang dibutuhkan. Jadi sistem informasi dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan pengolahan data yang dimulai dari mengumpulkan, memproses, menganalisis, menyimpan, dan menyebarkan suatu.

Menurut (Yuliawan, Dewiyani Sunarto M.J., & Soebijono, 2014) Definisi dari sistem informasi sebagai berikut :

1. Sistem yang diciptakan oleh manusia terdiri dari banyak komponen dalam suatu organisasi demi mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Beberapa prosedur organisasi pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi seseorang yang tugasnya mengambil keputusan atau mengendalikan informasi.

Menurut (Novita & Sari, 2015) ada beberapa kegiatan yang terdapat pada sistem informasi antara lain :

1. Input
Menggambarkan sebuah kegiatan untuk menyediakan data yang akan diproses.
2. Proses
Memberikan bentuk bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai tambah.
3. Output

Output merupakan suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari “Proses” diatas.

4. Penyimpanan

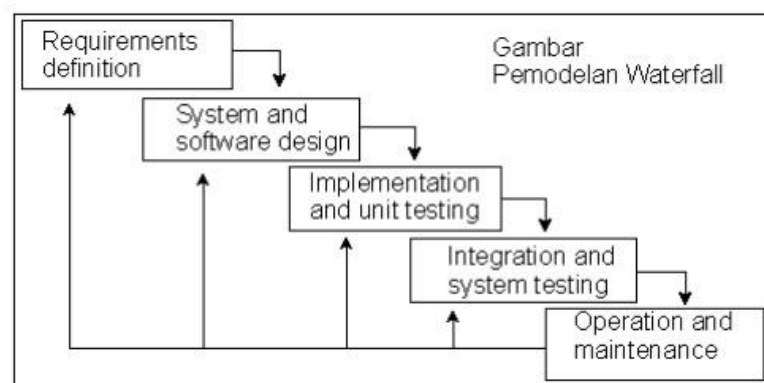
Penyimpanan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyimpan dan memelihara suatu data.

5. Kontrol

Merupakan sebuah kegiatan yang menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan apa yang dipikirkan.

2.2.4 Metode *Waterfall*

Prosedur pengembangan yang digunakan pada sistem informasi *Wedding Organizer* ini adalah menggunakan model *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *Design*, *Codding*, *Testing & Verification* dan *maintenance* (Gunawan, Sukmaaji, & Sutomo, 2014). Model SDLC (*Waterfall*) atau sekuensial linier sering disebut alur hidup klasik (Puspitasari, 2015). Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesai tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 2. 1 Siklus Pengembangan *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan dari tahap- tahap yang dilakukan pada Gambar

Diatas :

a. Requirement Definition

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

b. System And Software Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan- kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya

c. Implementation And Unit Testing

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

d. Integration And Sytem Testing

Sesuatu yang dibuat haruslah terlebih dahulu dicoba. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software

bebas dari error, dan hasilnya harus benar- benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. Operation And Maintenance.

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut.

2.2.5 *PIECES Framework*

PIECES Framework merupakan praktek pembelajaran terbaik dan inisiatif pengembangan yang menyediakan suatu pendekatan untuk memahami dan meningkatkan perawatan bagi individu dengan kebutuhan yang kompleks fisik dan kognitif serta perubahan perilaku (Supriyatna, 2015). Menurut (Tullah & Hanafri, 2014) dengan menggunakan kerangka *PIECES* ini akan didapatkan hal hal yang baru dalam pengembangan sistem,

Dengan kerangka *PIECES* ini dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan sistem. Metode ini terdiri (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*). Dibawah ini akan dijelaskan satu persatu kategori dari yang ada dalam metode *PIECES*, yaitu :

a. Performance

Kinerja merupakan sebuah bagian dari sistem untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sehingga target cepat tercapai. Ada beberapa indikator yang dapat menunjukkan kinerja sistem informasi, yaitu :

(*Throughput, Respond Time, Audibilitas, Kelaziman Komunikasi, Kelengkapan, Konsistensi, Toleransi kesalahan*).

b. Information

Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen dan user dapat melakukan langkah selanjutnya. Apabila kemampuan sistem informasi baik, maka user akan mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sesuai dengan yang diharapkan. Ada beberapa indikator yang terdapat dalam information dan data, yaitu :

(Akurat, relevan, penyajian informasi, fleksibilitas data).

c. Economics

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan informasi yang ekonomis dapat mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat terhadap informasi. Terdapat beberapa Indikator dalam economics, yaitu :

(Reusabilitas, Sumber Daya).

d. Control

Indikator yang dilihat dari segi Integritas sistem, kemudahan akses serta keamanan data yang nantinya akan dijadikan pembanding oleh sistem dalam melakukan analisa :

(Integritas, Keamanan)

e. Efficiency

Efficiency berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien

atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan. Terdapat beberapa Indikator nya yaitu :

(Usabilitas, Maintainabilitas).



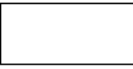






f. Service

Meningkatkan pelayanan dapat menunjukkan berbagai kategori peningkatan yang lebih baik lagi untuk manajemen, user dan bagian lain yang merupakan lambang kualitas dari sistem informasi. Terdapat beberapa indikator dari service itu sendiri yaitu sebagai berikut :

(Pelayanan)

2.2.6 Aliran Sistem Informasi

Aliran Sistem Informasi merupakan bagan arus kerja yang menampilkan keseluruhan sistem (Ismael, 2017). Dibawah ini adalah contoh simbol yang selalu digunakan dalam membuat Aliran sistem informasi (ASI) :

GAMBAR SIMBOL	NAMA SIMBOL	KETERANGAN SIMBOL
	Document	Merupakan formulir yang digunakan untuk merekam data yang menunjukkan <i>input</i> dan <i>output</i> , baik untuk proses manual maupun komputer.
	Manual Operation	Digunakan untuk menggambarkan kegiatan manual atau pekerjaan yang dilakukan tanpa menggunakan komputer.
	Processing Symbol	Proses yang menggunakan komputer, dimana pengolahan data dilakukan secara online.
	Arsip	Untuk menggambarkan penyimpanan data baik dalam bentuk arsip atau file komputer, dapat ditulis <i>f</i> atau <i>a</i>
	Disket	Menggambarkan Input dan Output dengan menggunakan disket.
	Decision	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
	Manual Input	Simbol untuk pemasukan data secara manual melalui on line keyboard
	Flow Direction	Simbol yang berguna untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lainnya.
	Simbol Penghubung	Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau halaman lainnya.

Gambar 2. 2 Simbol Aliran Sistem Informasi

2.2.7 Basis Data

Basis data merupakan Kumpulan beberapa file yang saling berhubungan, dan hubungan tersebut bisa ditunjukkan dari kunci setiap file yang ada (Rahmad & Setiady, 2014). Data tersebut biasanya berada didalam tabel-tabel yang saling terhubung, dengan menggunakan *field*/kolom pada tiap tabel yang ada. Sedangkan menurut (Swara & Pebriadi, 2016) basis data adalah Kumpulan informasi disusun dan satu kesatuan yang utuh dan disimpan kedalam perangkat keras seperti komputer secara sistematis sehingga dapat diolah menggunakan perangkat lunak. Satu basis data menunjukkan beberapa kumpulan data yang dipakai dalam satu

lingkup informasi. Dari pengertian diatas arti dari basis data itu sendiri adalah kumpulan dari beberapa data yang sudah diolah menjadi sebuah informasi, yang disimpan di dalam komputer dan logic, Sehingga informasi dapat digunakan lagi ketika dibutuhkan.

2.2 Tinjauan Teori Khusus

2.2.1 Rancang Bangun

Rancang bangun merupakan proses membuat atau mendesain objek dari awal hingga akhir pembuatan. Pendapat lain mengatakan bahwa spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan suatu masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis (Ariansyah, Fajriyah, & Prasetyo, 2017). Menurut (Rahmawati, Katjong, & Khudzaeva, 2013) Definisi dari sistem bangun adalah kegiatan yang dilakukan untuk membuat sistem baru atau melakukan penggantian dan perbaikan pada sistem yang ada sebelumnya secara menyeluruh. Jadi menurut (Hasyim, Hidayah, & Latisuro, 2014) rancang bangun merupakan gambar, rencana, sketsa dan pengaturan beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan.

2.2.2 Jasa

Jasa merupakan suatu kegiatan yang ditawarkan oleh suatu pihak yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak ada sebab akibat pada kepemilikan atas sesuatu. (Arifin, Purnama, & Sukadi, 2013). Setiap layanan dan unjuk kerja berbentuk pekerjaan atau hasil kerja yang dicapai, yang diperjual belikan oleh satu pihak ke pihak lainnya untuk dimanfaatkan oleh konsumen serta pelaku usaha. Menurut (Simatupang, 2019) Jasa adalah setiap tindakan yang ditawarkan oleh

satu pihak ke pihak lain secara prinsip intangibel dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan.

Menurut (Rahmi, 2012) Perusahaan harus mempertimbangkan empat karakteristik jasa yaitu :

1. *Intangibility* (tidak berwujudnya jasa)

Jasa bersifat tidak nyata dalam artian tidak dapat disentuh, dilihat ataupun dirasakan.

2. *Inseparability* (Jasa tidak terpisah)

Jasa tidak dapat dipisahkan dari penyediannya. Karena pelanggan turut hadir saat jasa itu diproduksi.

3. *Variability* (Keragaman Jasa)

Kualitas jasa sangat bervariasi, tergantung dari siapa yang memberikan, kapan dan dimana diberikan.

4. *Perishability* (tidak tahan lama)

Suatu jasa tidak dapat disimpan untuk penjualan atau pemakaian yang akan datang.

2.2.3 *Wedding organizer*

Wedding Organizer adalah sebuah jasa pengorganisasian bagi acara pernikahan, baik dalam perencanaannya maupun pada saat hari pernikahan (Najiyah & Suharyanto, 2017). *Wedding Organizer* merupakan media perantara antara customer dengan vendor penyedia. *Wedding Organizer* ini bisa dibilang sama seperti *Event Organizer* yang memiliki fungsi untuk membantu kedua pengantin dan keluarganya dalam mengatur konsep maupun alur pernikahannya

dengan jadwal yang sudah ditentukan (Ss, Pratiwi, & Muhandi, 2017). Perkembangan bisnis pada wedding organizer muncul dikarenakan adanya berbagai macam keinginan dari calon mempelai untuk membuat pesta pernikahan seperti yang mereka impikan (Rachmah & Kardian, 2015). *Wedding Organizer* bisa membantu dalam melakukan pencarian vendor yang bermutu dengan harga yang lumayan bersahabat. Ada tiga tahapan kinerja dari seorang wedding organizer yaitu tahap konsultasi awal, konsultasi lanjutan, dan pelaksanaan acara.

2.2.3 Website

Situs web adalah seluruh halaman web yang terkandung dalam domain yang berisi informasi (Prayitno & Safitri, 2015). Web yang saling berhubungan dibangun dari beberapa banyak halaman web yang tergabung, sedangkan hubungan antara satu halaman web dengan yang lainnya disebut *Hyperlink*, sementara itu teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Fandhilah, Pratmanto, & Fatakhudin, 2017). Situs web dapat digunakan jika kita mengakses sebuah aplikasi yaitu *web browser*. dan aplikasi yang digunakan juga beragam seperti *Google Chrome*, *internet explorer*, dan *opera mini*. Ada dua jenis website dilihat dari sifatnya, dibagi menjadi dua *Website statis* dimana informasi yang terkandung didalamnya tidak bisa diupdate melalui aplikasi website tersebut melainkan harus mengubah *script* yang ada didalamnya, sedangkan *website dinamis* adalah website yang informasi yang terkandung didalamnya dapat diupdate melalui aplikasi website tersebut.

2.2.4 PHP

PHP adalah bahasa *script* yang populer yang sering digunakan untuk pengembangan sebuah web. Menurut (Pratiwi, Sukarsa, & Purnawan, 2016) php banyak dipakai untuk pemrograman situs web dinamis dan dapat digunakan untuk membangun sebuah cms. Dibuat pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf, penemuan pertama PHP adalah sekumpulan *Binary Common Gateway Interface* (CGI) sederhana yang ditulis dalam bahasa pemrograman C (Suharyanto et al., 2017). PHP adalah singkatan dari “*PHP : Hypertext Preprocessor*”, yang mempunyai arti yaitu scripting yang terpasang HTML. Versi terakhir dari PHP adalah PHP 5.0, Versi ini merupakan inti dari *interpreter* PHP, Versi ini juga memasukkan model pemrograman kearah berorientasi objek (Pratiwi et al., 2016). Tujuan utama dari penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik yang cepat, Tujuan dari bahasa scripting adalah untuk membuat aplikasi yang dijalankan teknologi web.

2.2.5 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang *Multithread, Multi-User* dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (Pratiwi et al., 2016). MySQL termasuk kedalam jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. Sehingga sistilka dalam MySQL, tabel, baris, kolom tetap digunakan. Pada MySQL sebuah database mengandung beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom (Ipnuwati, 2010). Konsep utama dalam basis data sebelum mysql adalah sql. Sql merupakan konsep dari pengoperasian sebuah basis data, yang

digunakan untuk pemilihan, seleksi maupun pemasukan data, memungkinkan pemrosesan data dilakukan dengan mudah secara otomatis. (Rivaldi, Rizal, & Tulenan, 2015).

2.2.6 CSS

CSS merupakan kepanjangan dari (*Cascading Style Sheet*) merupakan bahasa *stylesheet* yang berguna untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang mana didalamnya terdapat *Markup Language* (Sofian, 2017). Menurut (Prayitno & Safitri, 2015) CSS digunakan untuk mengatur *style* web yang ada di tag html dalam bahasa sebuah pemrograman web. CSS juga dapat mengatur dari segi ukuran gambar, warna teks tabel, ukuran dan warna *border*, warna *Hyperlink* dan sebagainya dan merupakan sebuah teknologi yang tugasnya untuk memperindah halaman website, dengan memakai css dengan mudah melakukan perubahan secara menyeluruh sekaligus (Fandhilah et al., 2017)

2.2.7 HTML

Html Dikeluarkan oleh *W3C (World Wide Web Consortium)*, Setiap terjadi revisi atau perubahan pada HTML Harus disetujui oleh pihak W3C (Hasanah, 2013). Html merupakan salah satu bahasa pemrograman penyusun sebuah situs web (Fandhilah et al., 2017). Html 5 seperti kebanyakan html yang sering dimanfaatkan untuk merancang bangun website, dan html 5 ini dapat melakukan penyederhanaan pada kode html yang dulu menjadi lebih ringkas. Menurut (Tukino, 2019) dibawah ini akan disebutkan beberapa fitur terbaru dari html5, yaitu :

1. Memiliki kontrol form terbaru seperti kalender, tanggal,waktu, e-mail, URL, Dan search.
2. Support terhadap media penyimpanan offline
3. Terdapat elemen konten yang spesifik contoh : artikel, footer, header, navigation dan section
4. Artikel dapat berupa entri blog atau komen
5. Memiliki media audio dan video untuk multimedia.

2.2.8 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak Web Server Apache yang menyediakan database server MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP (Herny Februariyanti & Zuliarso, 2012) . Software yang gratis serta mudah untuk dioperasikan yang mendukung instalasi Windows & Linux, Manfaat lainnya adalah cukup hanya menginstal sekali sudah ada tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server,PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) (Ayu & Permatasari, 2016)











2.2.9 Unified Modeling Language 2.0 (UML 2.0)

Unified Model Language atau disingkat (UML) Merupakan bahasa untuk menspesifikasikan, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak (Agus, Ratnawati, & Kurniati, 2019). *Unified Model Language* (UML) merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga alat bantu untuk mendukung pengembangan sistem (Suendri, 2018). Bagian utama dari *Unified Model Language* (UML) adalah diagram. Diagram adalah ilustrasi aspek tertentu dari sebuah sistem disusun untuk menunjukkan simbol,

elemen, model bentuk grafik. Berikut adalah diagram yang akan dipakai untuk membuat suatu model yaitu :

1. *Diagram Usecase*






Sebuah use case diagram menggambarkan fungsi utama sistem dan berbagai user yang akan berinteraksi dengan sistem tersebut. Model ini dapat dideskripsikan dalam diagram use case, tetapi perlu diingat bahwa diagram tidak identik dengan model karena model lebih luas cakupannya dibandingkan dari diagram. Tabel dibawah ini adalah Kelompok simbol usecase:

NO	Simbol	Nama Simbol	Keterangan Simbol
1.		Actor	Menspesifikasikan peran pengguna main kan waktu berintraksi di <i>Use Case</i> .
2.		Dependency	Perubahan elemen mandiri yang akan mempengaruhi elemen lainnya yang bergantung pada elemen ini
3.		Generalization	Hubungan antara Objek Anak (Descendent) dan Objek Diatasnya Objek Induk (Ancestor) berbagi perilaku dan struktur data
4.		Include	Menspesifikasikan Bahwa Usecase merupakan sumber secara eksplisit
5.		Extend	Menspesifikasikan usecase bahwa untuk memperluas target perilaku dari usecase sumber pada satu titik yang telah diberikan
6.		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan Objek Lainnya
7.		System	Menspesifikasikan Paket yang menampilkan sjstem secara terbatas.
8.		Use Case	<u>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor</u>
9.		Collaboration	<u>Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya</u>
10.		Note	<u>Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi</u>

Gambar 2. 3 *Diagram Usecase*

2. Activity Diagram

Activity Diagram Menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi (Suendri, 2018). Dan digunakan untuk memodelkan sebuah perilaku dalam suatu bisnis. Diagram ini dapat dilihat sebagai sebuah *Sophisticate data flow diagram* (DFD) yang digunakan pada analisis structural. *Diagram activity* ini memiliki notasi untuk memodelkan aktivitas yang berlangsung secara paralel, Bersamaan dan juga sebagai proses pengambilan keputusan yang cukup kompleks.

NO	Simbol	Nama Simbol	Keterangan Simbol
1		<i>Actifity</i>	Bagaimana masing-masing kelas memperlihatkan antarmuka dan berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari suatu sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Suatu aliran pada saat tahap tertentu berupah menjadi beberapa aliran.

Gambar 2. 4 *Activity Diagram*

3. Sequence Diagram

Interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu/kejadian tertentu dalam suatu proses, dapat digambarkan dengan *Sequence diagram*. *Sequence Diagram* merupakan gambar kegiatan user berdasarkan rangkaian

urutan waktu penggunaan sistem (Suendri, 2018). Menurut menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek (Agus et al., 2019).







Simbol	Deskripsi
	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Table 2. 1 *Sequence Diagram*

4. *Class Diagram*

Class diagram struktur sistem yang digambarkan dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem. *Class diagram* disebut sebagai atribut variabel yang dimiliki oleh sebuah kelas, metode atau operasi yang disebut sebagai fungsinya yang dimiliki suatu kelas (Ss et al., 2017)

Menurut (Suendri, 2018), class diagram memiliki tiga area pokok, yaitu :

a. *Class Name*




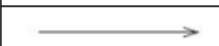

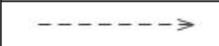

Area ini berisikan nama yang akan diberikan untuk kelas tersebut.

b. *Attribut*

Area ini akan diisi oleh elemen-elemen dari kelas yang bersangkutan.

c. *Operasi*

Pada area ini akan diisikan tindakan-tindakan yang akan dilakukan oleh atribut dari kelas tersebut.

Simbol	Nama Simbol	Deskripsi Simbol
	Kelas	Kelas Pada Struktur Sistem
	Antarmuka / Interface	Sama dengan Konsep didalam pemrograman berorientasi objek
	Assosiation	Relasi antar kelas dengan makna umum, <i>assosiation</i> biasanya sekaligus disertai <i>simplicity</i> .
	Directed Assosiation	Relasi Antar Kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lainnya, asosiasi juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
	Generalization	Relasi antar kelas dengan makna Generalisasi spesialisasi (Umum-Khusus)
	Depedency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Agregasi	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (Whole Part)

Gambar 2. 5 Class Diagram

2.2.10 Notepad++

Menurut (Ayu & Permatasari, 2016) Notepad++ adalah sebuah aplikasi text editor yang sangat berguna dalam membuat program Notepad++ menggunakan komponen *Scintilla* untuk menampilkan teks dan berkas kode sumber berbagai

bahasa pemrograman yang berjalan di atas sistem operasi M. Windows. Aplikasi ini mendukung banyak format bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, *Javascript*, aplikasi ini diunduh secara bebas di alamat "*notepad-plus-plus.org*" (Palevi & Krisnawati, 2014)

2.2.11 Javascript

Bahasa pemrograman yang kegunaannya untuk membuat program yang digunakan supaya dokumen html yang ditampilkan pada sebuah *browser* lebih menarik (Prayitno & Safitri, 2015). Kode tersebut biasa disalin ke dalam sebuah bentuk yang ditaruh dan dituliskan dalam bentuk fungsi yang ditaruh di tag `<head>` yang dibuka dengan `<script type="text/javascript">` (Fandhilah et al., 2017). Bahasa *scripting* yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat sebuah website (Ayu & Permatasari, 2016)

2.2.12 BOOTSTRAP

Bootstrap adalah *Framework* atau *tools* untuk membuat aplikasi Responsive website secara mudah dan gratis yang terdiri dari css dan html untuk menghasilkan *Grid, layout, typography, table, form, navigation* (Rivaldi et al., 2015). Pada tahun 2012 *bootstrap* banyak digemari dan semakin banyak website yang menggunakan *bootstrap* di dalam desainnya karena fitur *Responsive* yang disediakan di *bootstrap* ini, dan laptop, smartphone, tablet dengan desain yang rapi dan mengikuti layar (Ariansyah et al., 2017). Maka dapat diartikan bahwa *bootstrap* merupakan sebuah template design untuk web memudahkan untuk mendesign sebuah web.

2.3 Penelitian Terdahulu

Dibawah ini adalah kumpulan dari penelitian yang telah lalu dan sudah dilakukan sebelumnya, yang berkaitan dengan membahas tentang sistem informasi penyedia jasa wedding organizer:

Table 2. 2 Tabel Penelitian Telah lalu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Najiyah & Suharyanto, 2017) E-ISSN: 2527-4864	Sistem Informasi Wedding Planner Berbasis Web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya sistem informasi Wedding Planner Berbasis Website adalah gambaran kepada calon pengantun untuk merencanakan pernikahannya dengan informasi yang telah tersedia di Website Wedding Planner. 2. Website Ini sangat membantu para vendor maupun Wedding Organizer dalam melakukan promosi terhadap produknya secara online dengan cepat tanpa ada biaya. 3. Dengan adanya website ini,member dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari refferensi tanpa harus keluar.
2.	(Fandhilah et al., 2017) E-ISSN: 2461-0690	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan dan Prewedding Berbasis Web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem pemesanan berbasis web dapat mempermudah proses transaksi antara penjual dan pembeli tanpa harus bertatap muka, karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. 2. Website ini memberikan informasi paket pernikahan dan prewedding secara online dengan cepat dan detail sebagai sarana penunjang ruang lingkup pemasaran dengan biaya minimum agar dikenal masyarakat luas.
3.	(Saputra & Retnoningsih, 2016) E-ISSN: 2527-9777	Sistem Informasi Pelayanan Paket Pernikahan pada Nirwana Organizer Bekasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya sistem informasi pemesanan pernikahan organizer berbasis komputer pelayanan pemesanan pernikahan organizer diharapkan menjadi lebih cepat,

			<p>efektif dan memberikan banyak kemudahan bagi klien.</p> <p>2. Dengan adanya sistem informasi pemesanan pernikahan organizer berbasis komputer, pembayaran pernikahan organizer dapat dipilih via tunai atau bank dengan kalkulasi pembayaran yang tepat karna sistem yang menghitung secara otomatis.</p>
4.	(Taniah & Harjunawati, 2017) E-ISSN : 2527-4864	Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penyewaan Wedding Organizer pada CV, Denis Citra Mandiri.	1. Sistem ini dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, diantaranya Informasi yang dibutuhkan.
5.	(Irawan, 2016) E-ISSN 2407-2192	Sistem Persewaan Wedding Organizer & Jasa Lukis Henna Berbasis Web pada rumah cantik muslim	<p>1. Sistem bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan metode yang lain atau dengan penambahan field – field dan database yang lebih kompleks sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih detail dan sesuai dengan perkembangan wedding organizer& jasa lukis henna berbasis web.</p> <p>2. Proses Sistem penyewaan Wedding Organizer& Jasa Lukis Henna Berbasis Web Rumah Cantik Muslimah (Enni Salon Hijab), konsumen dapat melihat data paket-paket yang tersedia di Enni Salon Hijab. yaitu paket Wedding Organizer& Paket Lukis Henna dan konsumen melakukan pemesanan kemudian data dikelola oleh admin dengan web.</p>

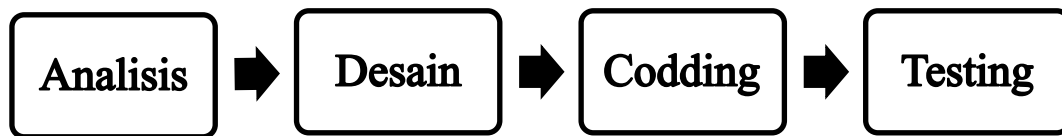
(Sumber : Data Peneliti,2019)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan berlokasi di Bizlink Photo Studio di Nagoya, ini dari penelitian yang dilakukan ini adalah membahas tentang Sistem Informasi Penyedia Jasa Wedding Organizer yang ada pada Bizlink Photo Studio. Desain penelitian sangat berguna dalam pembangunan sistem, tapi harus direncanakan terlebih dahulu agar tidak mengalami kesulitan pada proses pembuatan sistem. Metode yang sering digunakan adalah metode (*System Development Life Cycle*). Metode ini menggunakan pendekatan sistem yang disebut *waterfall approach*, yang menggunakan tahapan pengembangan sistem. Tahapan waterfall disusun bertingkat karena setiap tahap dalam model ini disusun dan dilakukan berurutan (Dalis, 2017). Menurut (Najiyah & Suharyanto, 2017) model *Waterfall* adalah yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. model waterfall adalah sebuah metode dari model (*System Development Life Cycle*) yang paling sederhana. Model ini sering disebut sebagai model sekuensial linier atau alur hidup klasik (Dermawan & Hartini, 2017). Model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean hingga pengujian. Pemodelan ini menyangkut aktivitas berikut:



Gambar 3 1 Ilustrasi Metode Waterfall
(Dermawan & Hartini, 2017)

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses mengumpulkan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang diinginkan oleh user.

2. *Design*

Proses design akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding.

3. *Codding*

Penerjemah design kedalam sebuah bahasa pemrograman dikenal oleh komputer, didalam mengerjakan suatu sistem, tahap inilah yang menjadi tahapan paling nyata dalam pembuatan sistem.

4. *Testing*

Akan dilakukannya sebuah testing setelah proses pengkodean selesai dilakukan. Pengujian ini berfokus pada pada testing di perangkat lunaknya dan memastikan semua bagian telah diuji.

3.1.1 Analisis

Proses analisis dilakukan dengan cara peneliti survey langsung ke lokasi yaitu Bizlink Photo Studio, supaya mendapatkan gambaran tentang proses atau

alur yang sedang berjalan saat ini. Peneliti juga melakukan wawancara dengan Supervisor dari Bizlink Photo Studio yaitu Bapak.Gogo Bintan Prayogo agar mendapatkan gambaran tentang apa yang sangat diinginkan pelanggan dan pengguna yang diperoleh dari survey yang dilakukan. Studi pustaka dilakukan juga sebagai landasan teori serta menjadi penunjang untuk pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Survey ke lokasi telah dilakukan, pada tahap analisis ini peneliti akan melakukan pemahaman dan menjelaskan terhadap segala kendala yang timbul, dan peneliti menggunakan :

1. Metode *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*)

Melakukan analisis keenam faktor pada sistem yang sedang berjalan, dianalisa dari kelebihan maupun kekurangan sistem baik itu dari sisi internal atau eksternal.

2. *Flowchart diagram* yang berguna untuk memberikan gambaran pada aliran sistem informasi yang sedang berjalan.

setelah tahapan ini dilakukan, peneliti menjelaskan satu per satu masalah yang sedang dialami oleh peneliti pada sistem bizlink photo studio terhadap sistem yang sedang berjalan memberikan masukan tentang masalah yang sedang dihadapi.

3.1.2 Design

Design yang digunakan oleh peneliti yaitu tools UML (*Unified Modelling Language*). *Design* ini digunakan karena metode perancangannya berorientasi objek. Dibawah ini akan disebutkan rancangan apa saja yang akan dibuat :

1. Aliran Sistem Informasi baru.
2. Design Rancangan Data pada program menggunakan *Diagram UML (Unified Modelling Language)*.
(*Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*).
3. *Design* rancangan Layar masukam
4. *Design* rancangan Program
5. *Design* Rancangan laporan
6. *Design* Rinci

3.1.3 Coddng

Tahapan design telah dilakukan, lalu peneliti akan menerapkan design sistem ke suatu keadaan yang benar-benar ada, yaitu coddng dilakukan dengan bantuan tools notepad++. Sedangkan Html, Php, Css, JQuery, Javascript, bootstrap, dan mysql merupakan bahasa pemrograman yang dipilih sebagai databasenya.

3.1.4 Testing

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan percobaan ke sistem yang sudah dirancang oleh peneliti. Pengujian dilakukan untuk mencari error maupun kesalahan pada program maupun sistem Dan juga berguna untuk mengetahui

fungsi pada program sesuai dengan yang diinginkan. Yang selanjutnya untuk bisa diperbaiki.

3.2 Obyek Penelitian

Bizlink Photo Studio merupakan badan usaha yang bergerak dibidang penyedia jasa, jasa yang ditawarkan adalah jasa Wedding Organizer, membantu para calon mempelai dalam mempersiapkan hal tentang pernikahan yang tidak bisa dilakukan sendiri. Bizlink Photo Studio beridiri sejak Oktober 2013 dan beralamat di Ruko Mall Nagoya Hill Superblok R4–E3, Jl. Teuku Umar, Lubuk Baja Kota, Lubuk Baja, Kota Batam.



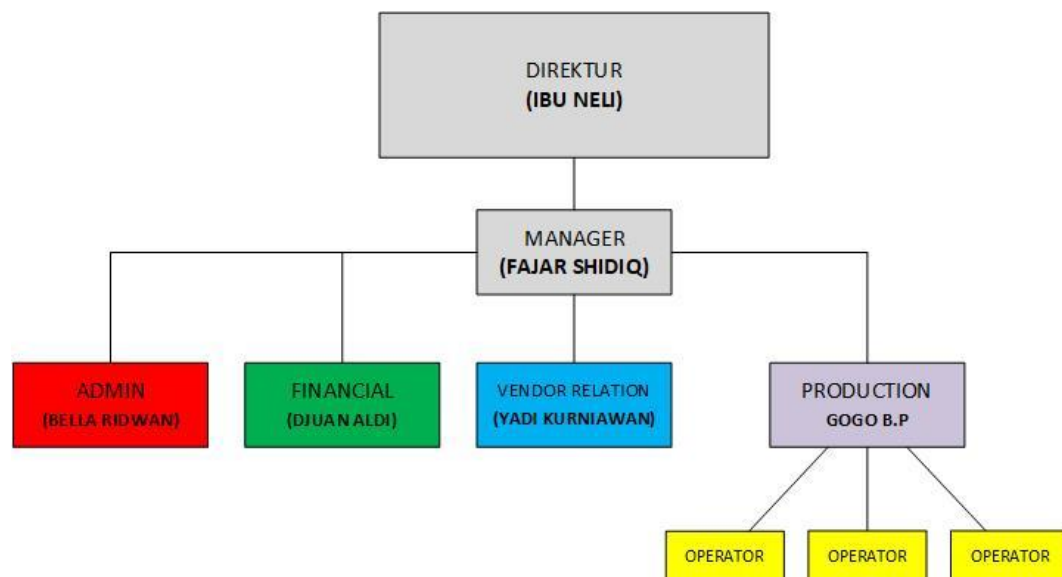
Gambar 3 2 Bizlink Photo Studio

Memiliki motto Kepuasan konsumen kita no 1. tanpa menghiraukan pelayanan extra. Pada mula berkembang Bizlink Photo Studio hanya sekedar menyediakan jasa Photo maupun video indoor dan outdoor Dan juga cetak photo untuk foto keluarga, pernikahan, maupun pembuatan Company Profile. Seiring berjalannya waktu, Bizlink Photo Studio pun menjalin kerjasama dengan rekan-rekan

disekitarnya untuk membuat sebuah Organizer yang ditujukan untuk pernikahan yaitu “Wedding Organizer”. Pada tahun 2015 mereka mencoba menggeluti bisnis *Wedding Organizer* ini dan menjalin kerja sama dengan penyedia jasa yang lain seperti *Photography, Videography, katering, Gedung, dan Bunga*.

3.3 Struktur Organisasi

Dibawah ini ada struktur organisasi yang ada pad Bizlink Photo Studio



Gambar 3 3 Struktur Organisasi

1. Direktur

Selaku pemegang saham serta pemilik usaha Bizlink Photo Studio

2. Manager

Memastikan semua bagian mengerjakan sesuai apa yang ditugaskan

3. Admin

Mengelola dokumen, bertemu dengan client untuk menjelaskan produk yang disediakan

4. Finansial

Mengatur keuangan dari penggajian karyawan

5. Produksi

Melaksanakan kegiatan produksi dari melakukan shooting, pmtretan hingga melakukan print dan sebagainya

6. Vendor management

Menjalin relasi serta berperan menjadi admin di bizlink photo studio

7. Operator

Membantu Lancarnya proses produksi

3.3 Analisis *PIECES* yang sedang Berjalan

Analisis yang terdapat pada Bizlink Photo Studio dilakukan menggunakan kerangka evaluasi *PIECES Framework*. Menurut (Supriyatna & Maria, 2017) *PIECES* framework merupakan sebuah kerangka yang digunakan untuk mengklasifikasikan suatu Masalah dan Kesempatan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan pada Bizlink Photo Studio. yang terdiri dari *Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*. Dengan kerangka ini, dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan sistem. Dibawah ini akan diulas mengenai sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan metode *PIECES* pada Bizlink Photo Studio :

3.3.1 Analisis *Performance* (Kinerja)

Kinerja Merupakan suatu kemampuan sistem dengan menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai (Tullah & Hanafri, 2014). Analisa yang dilakukan berguna untuk mengetahui kinerja sebuah sistem, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini dapat diukur dari jumlah temuan data

yang dihasilkan dan seberapa cepat suatu data dapat ditemukan. dibawah ini akan dijelaskan dua komponen yang harus diperhatikan sebagai acuan atau pedoman dalam mengevaluasi kinerja suatu sistem yaitu:

- a. Apakah suatu sistem dapat atau mampu mengerjakan sejumlah perintah dalam periode waktu yang telah ditentukan dengan baik dan tanpa hambatan (*Throughput*).
- b. Sejauh mana kemampuan sebuah sistem dalam merespon suatu perintah maupun permintaan terhadap suatu transaksi apakah cepat atau lambat (*Response*).

Tabel 3. 1 Tabel Analisisi *Performance*

Parameter	Hasil Analisa
<i>Throughput</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pendaftaran oleh Customer maupun Vendor penyedia masih harus datang langsung ke lokasi. 2. Proses konsultasi tentang pernikahan dapat dilakukan Klien secara langsung bertatap muka maupun via telepon. 3. Setelah melakukan Konsultasi, dihari itu juga Client dapat melakukan pendaftaran serta pemilihan paket pernikahan. 4. Promosi tidak dapat dilakukan secara online hanya dilakukan melalui media offline memasang iklan pada media massa seperti koran.
<i>Respond Time</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses yang masih manual membuat Client harus datang ke lokasi langsung untuk melakukan Proses pemesanan seperti pengisian biodata dan pemilihan paket pernikahan. 2. Setelah melakukan pemesanan, client harus menunggu informasi dari admin tentang ketersediaan paket yang kita pesan kepada vendor. karena Wedding Organizer harus bertanya kepada Vendor Penyedia tentang paket yang dipesan. 3. Pelanggan kerap membatalkan pesanannya dikarenakan terlalu lama menunggu konfirmasi dari pihak Wedding Organizer tentang ketersediaan paket yang dipesan.

	4. Dokumen yang menumpuk serta tidak tersusun rapi menjadi kendala bagi admin Wedding Organizer dalam proses pencarian data pelanggan yang lalu.
--	--

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.3.2 Analisa *Information* (Informasi)

Informasi adalah Hal yang sangat penting, Dalam sebuah data yang ditemukan pasti akan menghasilkan sebuah informasi yang akan ditampilkan, analisa ini digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan jelas informasi yang dihasilkan dalam satu pencarian (Sholeh & Badduring, 2012). Informasi yang dihasilkan harus benar mempunyai nilai guna dalam pengambilan keputusan, Menurut (Dewi, Marchada, & Rifai, 2016) Dengan informasi yang baik maka akan menghasilkan informasi yang bermanfaat serta dapat mendukung dalam menanggapi masalah dan peluang yang ada. Menurut (Tullah & Hanafri, 2014) Apabila kemampuan sistem informasi baik, maka user akan mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sesuai dengan yang diharapkan. Dibawah ini akan dijelaskan parameter yang terkait dengan Informasi.

- a. *Accuracy* (akurat) : informasi yang dihasilkan harus valid harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.
- b. *Relevant* (Relevan) : informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

Tabel dibawah ini akan menjelaskan tentang Analisa PIECES terkait tentang Informasi

Tabel 3. 2 Tabel Analisis *Information*

Parameter	Hasil Analisa
Akurat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan tentang harga paket yang diberikan oleh admin kepada <i>Customer</i> kurang akurat, karena pihak admin jarang melakukan update Harga pada Catalouge. 2. Penyajian data laporan masih sering dijumpai kesalahan, disebabkan kesalahan dalam penulisan jumlah pesanan. 3. Harga yang tercantum di katalog kurang akurat dikarenakan tidak selalu dilakukan update pada katalog yang tersedia.
Relevan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak banyak yang tahu mengenai informasi tentang jasa yang ditawarkan oleh Bizlink Photo Studio, karena promosi pada jasa masih dilakukan menggunakan media massa yaitu koran. 2. Untuk mengetahui promo serta produk baru yang ditawarkan Wedding Organizer, Client harus datang dan melihat langsung pada catalouge yang tersedia.

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.3.3 Analisi Economy

Persoalan ekonomi berkaitan dengan masalah biaya dan Keuntungan. Dengan adanya kelemahan-kelemahan yang ada pada aplikasi yang lama maka akan mungkin terjadi biaya yang tidak dapat dikenal (Sholeh & Badduring, 2012). Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat, akan tetapi dilihat dari sistem yang berjalan saat ini masih membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk melakukan pencatatan aktifitas dari proses pendaftaran hingga pengorderan yang dilakukan sehingga sistem pengelolaan dana pada saat ini masih kurang ekonomis. Menurut (Supriyatna, 2015) Dalam segi ekonomi terdapat dua komponen yang diperhatikan dalam mengevaluasi sebuah sistem yaitu:

a. Biaya

Merupakan evaluasi terhadap sejauh mana biaya yang dikeluarkan perusahaan menggunakan atau menerapkan penggunaan sistem informasi.

b. Keuntungan

Merupakan evaluasi apakah dalam penggunaan sistem informasi mampu memberikan keuntungan kepada perusahaan agar perusahaan dapat menuju ke arah yang lebih baik.

Tabel 3. 3 Tabel Analisis *Economy*

Parameter	Hasil Analisa
Biaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya yang dikeluarkan terlalu banyak dari segi penggunaan kertas karena beberapa proses masih dilakukan secara manual seperti Pengisian Formulir, Buku Besar untuk pencatatan orderan pelanggan. 2. Membutuhkan Biaya yang banyak dari segi pemasaran, seperti menerbitkan iklan pada media massa yaitu koran.
Keuntungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengolahan data tidak bergantung pada koneksi jaringan internet

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.3.4 Analisa *Control* (Pengendalian)

Kontrol atau pengendalian dalam sebuah sistem informasi sangat diperlukan yaitu untuk menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi serta untuk menjamin keamanan data atau informasi (Sholeh & Badduring, 2012). Oleh karena itu perlu adanya suatu pengendalian dan pengamanan terhadap suatu sistem informasi dengan memperhatikan hal – hal yang terkait pengendalian dan pengamanan sistem, Dibawah ini akan dibahas mengenai Analisa *Control* pada bagian Keamanan Data Serta Pengendalian pada sistem yang sedang berjalan pada Bizlink Photo Studio.

Tabel 3. 4 Tabel Analisis Control

Parameter	Hasil Analisa
Keamanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. catalouge produk yang tidak tersimpan dengan rapi bisa saja dicuri oleh orang yang tidak dikenal yang dapat memberikan informasi kepada pihak pesaing mengenai harga dari setiap paket, dan pihak pesaing dapat mencontoh paket tersebut dan memberikan harga yang lebih kompetitif dari yang Bizlink Photo Studio tawarkan 2. Document tidak tersusun dengan rapi dapat berpotensi terjadinya kehilangan ataupun terselip ke dokumen lain. 3. Penyimpanan yang cukup lama didalam lemari dapat menyebabkan terjadinya kerusakan pada dokumen yang disebabkan oleh rayap dan usia dari dokumen.
Pengendalian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Butuh space untuk menampung tempat penyimpanan dokumen Data penjualan, karena data penjualan yang masih berbentuk arsip menyebabkan admin kesulitan dalam pengontrolan tempat penyimpanan dokumen tersebut. 2. Terjadi penumpukan berkas di dalam gudang, diakibatkan tidak ada pengontrolan atau handling khusus oleh satu orang terhadap document transaksi yang menyebabkan document tidak tersusun rapi.

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.3.5 Analisa *Efficiency* (Efisien)

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan secara optimal meliputi waktu, biaya, dan peralatan sehingga tidak terjadi pemborosan (Sholeh & Badduring, 2012). Analisis ini dapat berguna untuk meningkatkan Efisiensi dalam kegiatan operasional dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Dan dibawah ini akan dijelaskan mengenai analisis sistem yang berkaitan dengan Efisiensi dan juga untuk mengetahui apakah suatu sistem yang sedang berjalan itu efisien atau tidak dan bagaimana sumber daya digunakan agar tidak mengalami pemborosan.

Tabel 3. 5 Tabel Analisis *Efficiency*

Parameter	Hasil Analisa
Effisien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pekerjaan yang admin lakukan kurang efektif karena setelah klien mengisi formulir pendaftaran, admin harus mencatat kedalam buku besar dan setelah itu menginput kembali hal yang sama kedalam database di Ms.Excel 2. Proses pemesanan yang masih manual, mengharuskan client untuk datang ke lokasi langsung untuk melakukan pemesanan dan melihat paket yang ditawarkan. 3. Proses Dokumentasi yang dilakukan pada Bizlink Photo Studio masih menggunakan cara manual menyebabkan tingkat penggunaan kertas meningkat. 4. Waktu yang dibutuhkan admin dalam pencarian data pelanggan lumayan lama dikarenakan penyusunan tidak rapi dan tidak berdasarkan urutan Tanggal Bulan serta tahun.

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.3.6 Analisa *Service* (Pelayanan)

Menurut (Kristy & Kusuma, 2018) pelayanan yang baik akan diberikan jika sistem yang berjalan juga diterapkan dengan baik. Kemajuan perusahaan juga ditentukan dari variabel Pelayanan, apakah para pengguna tersebut tertarik dan merasa puas dengan pelayanan yang dimiliki perusahaan (Supriyatna, 2015). Analisis pada bagian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan di Bizlink Photo Studio untuk mengetahui masalah yang terkait tentang pelayanan.

Tabel 3. 6 Tabel Analisis *Service*

Parameter	Hasil Analisa
Pelayanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem yang sedang berjalan Belum didukung oleh teknologi informasi yang canggih sehingga dalam proses pemesanan atau ingin melihat paket yang ditawarkan, pelanggan harus datang ke Lokasi untuk melihat langsung paket pernikahan. 2. Proses pelayanan pada sistem yang berjalan belum mempermudah Admin dalam penyajian laporan pendapatan per bulan ke atasan. Karena pencatatan laporan tidak terkomputerisasi, masih dicatat menggunakan buku besar.

	3. Tersedia katalog yang memudahkan admin dalam menjelaskan paket secara detail kepada pelanggan.
--	---

(Sumber : Data Penelitian,2019)

3.4 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Pengamatan dilakukan pada sistem sedang berjalan pada bizlink photo studio agar mendapatkan rancangan sistem yang baru, berikut merupakan alur datanya sebagai berikut :

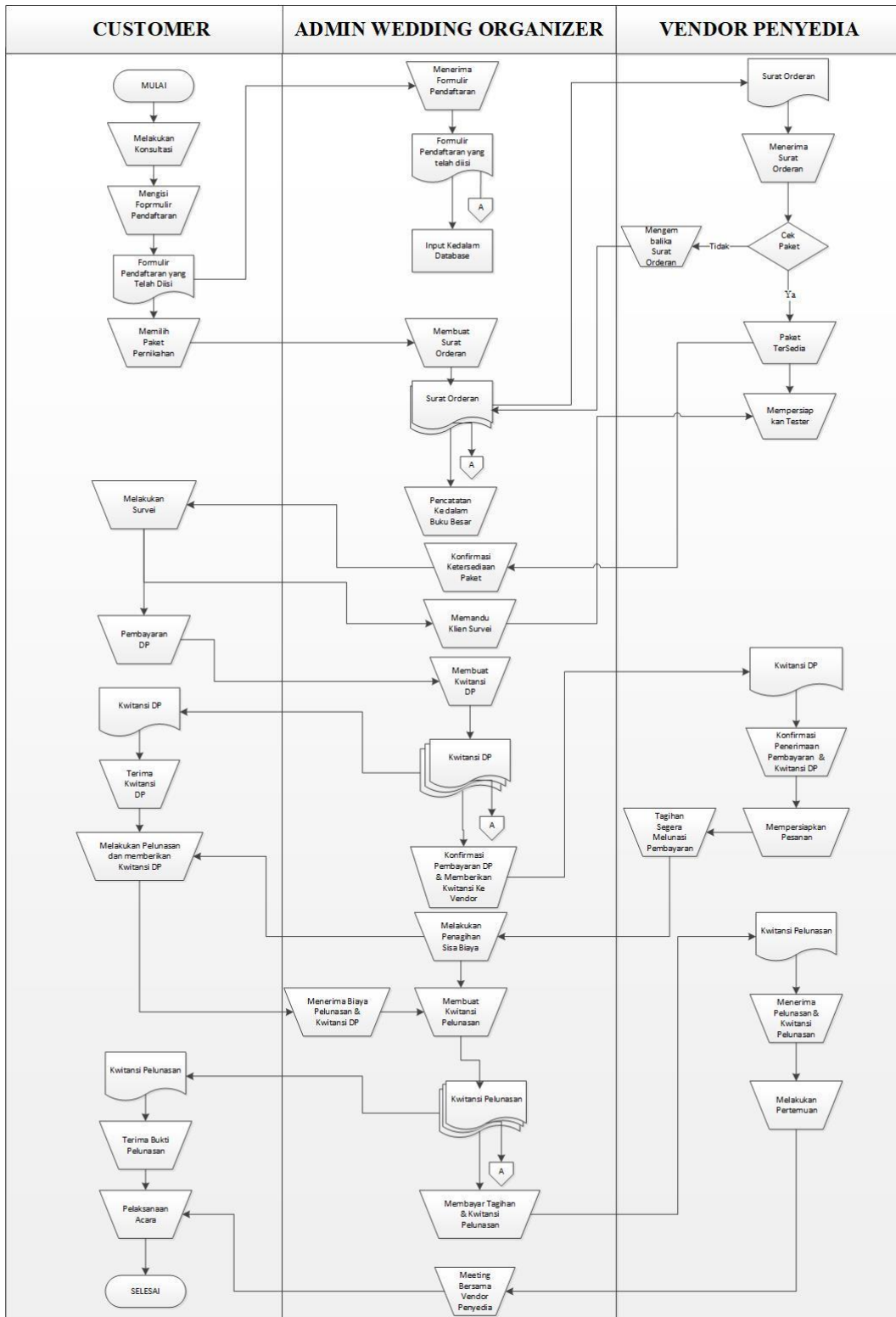
1. *Customer* datang ke toko dan melakukan konsultasi dengan *Admin* untuk melakukan konsultasi dan merencanakan tentang rencana pernikahannya.
2. Setelah proses konsultasi telah dilakukan, maka hal selanjutnya yang dilakukan oleh *Customer* adalah mengisi formulir pendaftaran yang berisikan Biodata Pelanggan (Nama, Alamat, Nomer Telepon ke *Admin*).
3. *Admin* menerima formulir pendaftaran yang telah diisi oleh *Customer*, dan menyimpan ke dalam arsip. Setelah itu input ke dalam Database Pelanggan.
4. Setelah terdaftar, *Customer* dapat memilih paket pernikahan yang telah disediakan oleh pihak wedding organizer ataupun mengkustomisasi sendiri dari paket yang telah tersedia seperti (Catering, Makeup, Gedung, Bunga, Videography, serta Photography).
5. Setelah *customer* memilih paket, admin akan membuat surat orderan 2 rangkap berisikan deskripsi tentang rencana pernikahan dari Tanggal Pernikahan, Akad, jumlah porsi dan list menu makanan yang hendak dipilih, dekorasi Tenda, dan deskripsi mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk pernikahan.

6. Satu rangkap surat konfirmasi order akan diberikan kepada *Vendor penyedia* dan satunya lagi akan diarsip oleh pihak *Wedding Organizer*. Setiap orderan yang masuk harus di catat ke dalam Buku Besar.
7. *Vendor penyedia* menerima Surat Orderan dari pihak *Admin*, *Vendor Penyedia* melihat jadwal terlebih dahulu, apakah paket yang dipesan tersedia atau tidak, jika tidak bisa memenuhi pesanan dari pihak *admin*, *Vendor Penyedia* akan memberikan informasi paket yang dipesan tidak dapat terpenuhi dan mengembalikan surat orderan ke pihak *admin*, hal yang menyebabkan *Vendor Penyedia* menolak pesanan dari *Wedding Organizer* yaitu ,
 - a. Ada acara lain yang harus ditangani pada tanggal yang sama
 - b. Jarak Waktu Pemesanan dan Persiapan paket pernikahan yang terlalu dekat / Client memesan secara mendadak.Jika bersedia, maka *Vendor Penyedia* akan memberikan konfirmasi kepada *Wedding Organizer* via Telepon setelah itu mempersiapkan paket yang dipesan.
8. Setelah konfirmasi ketersediaan paket telah dilakukan via telepon oleh *Vendor Penyedia*, pihak *Wedding Organizer* juga memberi informasi kepada *Klien* via telepon bahwa paket yang dipesan telah tersedia.
9. *Customer dan Pihak Wedding Organizer* akan diundang untuk melakukan survey serta melihat tester maupun paket yang telah dipersiapkan oleh *Vendor Penyedia*, Seperti dengan melakukan Test Food, Melihat Dekorasi, Melihat Hiasan Bunga untuk pelaminan dan Rias pengantin.

10. Jika *Admin* merasa cocok, maka pembayaran DP harus dilakukan sebagai tanda bukti jadi minimal 10% dari keseluruhan biaya.
11. Pelunasan harus dilakukan 2 minggu sebelum acara berlangsung atau 75% pembayaran telah dilakukan minimal 1 bulan sebelum acara berlangsung. Dalam melakukan pembayaran DP, Pihak *Wedding Organizer* akan membuat surat kwitansi 3 rangkap yang berisikan :
 - a. Deskripsi pembayaran DP
 - b. Tanggal pembayaran DP
 - c. Nominal DP yang dibayar
 1. Satu rangkap Kwitansi Pembayaran akan diberikan ke *Klien* sebagai bukti telah melakukan pembayaran DP.
 2. Form DP Diarsip oleh Pihak *Wedding Organizer*.
 3. Satu rangkap lagi diberikan ke pihak *Vendor Penyedia* sekaligus melakukan Pembayaran DP nya agar *Vendor Penyedia* dengan segera mempersiapkan paket yang telah dipesan.
12. Setelah DP pertama dilakukan, maka pihak *Wedding Organizer* akan melakukan koordinasi dengan pihak vendor via telepon (manual). Jika klien ingin melakukan perubahan (pengurangan atau penambahan) menu/paket, hal ini dapat dilakukan paling lambat 2 minggu sebelum acara berlangsung.
13. Setelah semua paket telah dipersiapkan, pihak *Vendor Penyedia* menghubungi pihak *Wedding Organizer* untuk segera melakukan pelunasan kepada pihak *Wedding Organizer* Satu minggu sebelum acara berlangsung.

14. Pihak *Wedding Organizer* pun menghubungi *Customer* untuk segera melakukan pelunasan.
15. Didalam melakukan pelunasan, *Customer* harus membawa bukti Kwitansi DP.
16. Setelah *Customer* melakukan pelunasan biaya, tugas Admin *Wedding Organizer* membuat 3 Kwitansi Pelunasan :
 - a. Kwitansi pertama diberikan kepada *Customer*, sebagai tanda bahwa telah melakukan pelunasan.
 - b. Bukti kedua diberikan kepada *Vendor Penyedia* sekaligus pelunasan biayanya.
 - c. Bukti Ketiga diarsip Bersama dokumen pendukung seperti (Biodata Pelanggan, Document Pesanan & Document Down Payment lalu diarsip.
17. Setelah pelunasan selesai dilakukan, Tiga hari sebelum acara dimulai, pihak *Wedding Organizer & Vendor* melakukan pertemuan membahas tentang persiapan dan konsep yang harus dilakukan sebelum acara berlangsung.
18. Persiapan pun telah dilakukan dan acara pernikahan siap untuk dilaksanakan.

3.5 Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan



Gambar 3 4 Aliran Sistem Informasi Sedang Berjalan

3.6 Permasalahan yang sedang dihadapi

Peneliti dapat menarik kesimpulan dari persoalan yang sedang berjalan di bizlink photo studio baik dari segi promosi maupun kinerja karyawan di Bizlink Photo Studio adalah sebagai berikut :

1. Pemesanan Paket Pernikahan

Pemesanan paket yang masih manual, mengharuskan calon pelanggan untuk datang langsung ke Bizlink Studio untuk melakukan konsultasi, Mengisi formulir pendaftaran dan melihat paket pernikahan pada katalog yang tersedia pada Bizlink Photo Studio dikarenakan sistem yang berjalan belum disertai dengan teknologi informasi yang baik.

2. Penggunaan kertas

Proses pencatatan transaksi pada Bizlink Photo Studio masih manual menggunakan tangan menyebabkan tingkat kesalahan pada pencatatan data transaksi masih sering dilakukan, menyebabkan penggunaan kertas tidak terkontrol seperti pengisian Formulir Pendaftaran oleh client, Pencatatan transaksi kedalam Buku Besar, Pembuatan laporan bulanan keatasan. Penggunaan kertas juga meningkat pada bagian promosi, karena harus melakukan Print Brosur untuk dibagikan ke calon pelanggan.

3. Pengarsipan Dokumen

Dokumen Transaksi pemesanan & Biodata pelanggan masih di simpan di gudang dan tidak terorganisir dengan baik seperti penyimpanan tidak tersusun rapi berdasarkan urutan sehingga menyulitkan admin dalam pencarian data dan laporan keuangan jika dibutuhkan, penyimpanan media

kertas dengan cara manual berpotensi terjadinya kerusakan pada dokumen dan juga menyebabkan kehilangan.

4. Pemesanan Ke Vendor

Pihak Wedding Organizer tidak bisa memberikan jawaban langsung kepada Pelanggan tentang ketersediaan paket yang telah dipesan. Dikarenakan pihak wedding organizer harus bertanya terlebih dahulu apakah vendor penyedia bersedia atau tidak. dan pelanggan kerap membatalkan pesannya dikarenakan setelah menunggu waktu yang lama ternyata vendor penyedia tidak bisa menyediakan paket yang dipesan dikarenakan bentrok dengan acara lain ataupun tidak tersedia paket yang dipesan.

5. Pendaftaran Calon Vendor penyedia

Sama halnya dengan pihak *customer* yang harus datang terlebih dahulu untuk melakukan pendaftaran, pihak vendor pun harus datang langsung untuk mengisi formulir dan menawarkan paket ke Bizlink Photo Studio.

3.7 Usulan Pemecahan Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas dari hasil penelitian dan obeservasi yang telah dilakukan sistem yang ada belum memenuhi kriteria. Ditarik kesimpulan dari beberapa permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Mengenai pemesanan yang dilakukan pelanggan masih manual dan harus datang langsung ke lokasi.

2. Konfirmasi dari Wedding Organizer tentang ketersediaan paket yang dipesan membutuhkan waktu yang lama karena pihak wedding organizer harus menghubungi vendor penyedia terlebih dahulu.
3. Pencatatan data transaksi penjualan dan penyimpanan masih dilakukan secara manual yang menyebabkan dokumen hilang dan juga rusak.

Sehingga peneliti melakukan langkah untuk melakukan desain Rancang bangun sistem pada *Bizlink Photo Studio* berbasis web untuk memudahkan pihak pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online dan memudahkan pihak *Wedding Organizer* dalam pengolahan dan penyimpanan data pelanggan tanpa harus membutuhkan biaya yang banyak dalam penggunaan kertas maupun penambahan tempat penyimpanan karena data sudah diolah dan disimpan di database.