

**SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER  
SAMARA PRODUCTION BERBASIS WEB**

**(Tugas Akhir)**

**Oleh:**

**Armand Safnata Lapando**

**1907051012**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

**SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER  
SAMARA PRODUCTION BERBASIS WEB**

**Oleh:**

**Armand Safnata Lapando**

**Tugas Akhir**

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

**AHLI MADYA (A.Md.)**

Pada

Program Studi DIII Manajemen Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

Judul Tugas Akhir : **SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER  
SAMARA PRODUCTION BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa : **Armand Safnata Lapando**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051012

Program Studi : D3 Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**MENYETUJUI**

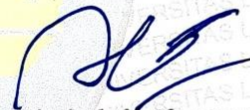
**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua



**Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.**  
NIP 19900110 201903 2 010



**Igit Sabda Iman, S.Kom., M.Cs.**  
NIK 232111960101101

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi D3  
Manajemen Informatika



**Didik Kurdiawan, S.Si., M.T.**  
NIP 19800419 200501 1 004



**Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.**  
NIP 19791031 200604 2 002

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.** ..... 

Pembimbing Kedua : **Igit Sabda Ilman, S.Kom., M.Cs.** ..... 

Penguji / Pembahas : **Febi Eka Febriansyah, S.T., M.T.** ..... 

### 2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**Dr. Eng. Surtpto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.**  
NIP 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **04 Juli 2022**

## PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **SISTEM INFORMASI WEDDING ORGANIZER SAMARA PRODUCTION BERBASIS WEB** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 21 Juli 2022



Armand Safnata Lapando  
NPM. 1907051012

**Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022**  
**Hak Cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 26 Mei 2000, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari Bapak Tamsir dan Ibu Apriliana.

Pendidikan *formal* yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Surabaya, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Azhar 3 Bandar Lampung, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 12 Bandar Lampung.

Tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD).

## **MOTTO**

“Mencoba dan terus berusaha tetap lebih baik, perkuat harapan dengan doa-doa InsyaAllah kita bisa”.

“Kadang berpikir yang berlebihan itu juga perlu, agar tidak berharap lebih yang membuat kita sakit hati”.

“Setiap bunga memiliki waktu mekarnya masing-masing. Setiap orang memiliki waktu sukses yang berbeda”.

“Berhenti mengeluh, mulailah bergerak”

“Masa depan ditentukan dari hal yang kita lakukan hari ini”



## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibu Bapak tercinta, tersayang yang sangat tulus memberikan, semangat, doa, dukungan setiap saat, dan materil yang sangat luar biasa selama ini.
2. Keluarga dan Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan mendukung dalam semuanya.
3. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019.
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nyaa sehingga dapat terselesaikan laporan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan umat-nya sampai akhir zaman. Aamiin.

Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu mata kuliah tugas akhir, yang mana merupakan mata kuliah wajib di Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.

Laporan ini diberi judul “Sistem Informasi Wedding Organizer Samara Production Berbasis Web”. Laporan ini merupakan bagian dari hasil Tugas Akhir (TA) yang telah terselesaikan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama ini sehingga penulisan laporan tugas akhir terselesaikan dengan baik.
2. Ibu dan Ayahku yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

3. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, semangat serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
4. Ibu Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pertama Tugas Akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, semangat, motivasi dan waktu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Igit Sabda Iلمان, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Kedua Tugas Akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, semangat, motivasi dan waktu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
7. Bapak Febi Eka Febriansyah, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
8. Ibu Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing Akademik.
9. Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu-ilmu luar biasanya kepada saya.
10. Ibu dr. Eka Silvia, M.Kes. selaku Pembimbing Lapangan di Wedding Organizer Samara Production yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
11. Seluruh Karyawan di Samara Production yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019.

13. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Jazakallah khayran katsiran. Aamiin Ya Allah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan masih kurangnya pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan refleksi diri bagi penulis untuk tulisan-tulisan yang akan datang. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 21 Juli 2022  
Penulis,

Armand Safnata Lapando  
NPM. 1907051012

## DAFTAR ISI

	Halaman
MENGESAHKAN.....	ii
PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI	iii
Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022 Hak Cipta dilindungi undang-undang .....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	3
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Profil Perusahaan.....	4
2.2 Tujuan Berdirinya Usaha.....	5
2.3 Uraian Tentang Landasan Teori .....	5
2.3.1 Pengertian Sistem.....	5
2.3.2 Pengertian Informasi .....	5
2.3.3 Pengertian Sistem Informasi .....	5
2.3.4 Pengertian <i>Wedding Organizer</i> .....	5
2.3.5 Pengertian <i>Wedding</i> .....	6

2.3.6	Pengertian <i>Event organizer</i> .....	6
2.3.7	Pengertian <i>Website</i> .....	6
2.3.8	Pengertian <i>Web Browser</i> .....	6
2.3.9	Pengertian HTTP ( <i>Hypertext Transfer Protokol</i> ) .....	6
2.3.10	Pengertian Bahasa Pemrograman.....	7
2.3.11	Pengertian PHP ( <i>Hypertext Protocol</i> ).....	7
2.3.12	Pengertian <i>Framework</i> .....	7
2.3.13	Pengertian <i>CodeIgniter</i> .....	7
2.3.14	Pengertian Basis Data .....	8
2.3.15	Pengertian Apache .....	8
2.3.16	Pengertian MySQL.....	8
2.3.17	Pengertian <i>Activity Diagram</i> .....	8
2.3.18	Pengertian Use Case Diagram.....	9
2.3.19	Pengertian ERD.....	11
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1	Analisis Sistem Berjalan.....	12
3.1.1	Alur Bisnis Sistem Yang Berjalan. ....	12
3.1.2	Kekurangan dan Kelebihan .....	13
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem Baru.....	13
3.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	13
3.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> .....	13
3.2.3	Kebutuhan Fungsional .....	14
3.3	Desain Sistem .....	16
3.3.1	<i>Activity Diagram</i> .....	16
3.3.2	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	32
3.3.3	Desain <i>Interface</i> .....	39
V.	SIMPULAN DAN SARAN .....	67
5.1	Simpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
	DAFTAR PUSTAKA .....	68

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Denah Lokasi Perusahaan. ....	4
Gambar 2. Alur Bisnis Wedding Organizer Samara Production. ....	12
Gambar 3. Use Case Wedding Organizer Samara Production. ....	15
Gambar 4. Activity Melihat Produk. ....	16
Gambar 5. Activity Kelola Keranjang Belanja. ....	17
Gambar 6. Activity Registrasi. ....	18
Gambar 7. Activity Login. ....	19
Gambar 8. Activity Kelola Profile. ....	20
Gambar 9. Activity Transaksi Pesanan. ....	21
Gambar 10. Activity Unggah Bukti Pembayaran. ....	22
Gambar 11. Activity Review. ....	23
Gambar 12. Activity Batalkan Pesanan. ....	24
Gambar 13. Activity Kelola Pesanan. ....	25
Gambar 14. Activity Kelola Vendor. ....	27
Gambar 15. Activity Kelola Data Client. ....	28
Gambar 16. Activity Kelola Data Admin. ....	29
Gambar 17. Activity Kelola Kategori Produk. ....	30
Gambar 18. Activity Kelola Produk. ....	32
Gambar 19. ERD Sistem Informasi Wedding Organizer Samara Production. ....	33
Gambar 20. Interface Register. ....	39
Gambar 21. Interface Login. ....	40
Gambar 22. Interface Dashboard. ....	41
Gambar 23. Interface Cari Produk. ....	42
Gambar 24. Interface Lihat Produk. ....	43
Gambar 25. Interface Detail Produk 1. ....	44
Gambar 26. Interface Detail Produk 2. ....	45
Gambar 27. Interface Keranjang Belanja. ....	46
Gambar 28. Interface Transaksi Pesanan 1. ....	47
Gambar 29. Interface Transaksi Pesanan 2. ....	48
Gambar 30. Interface Riwayat Belanja 1. ....	49
Gambar 31. Interface Riwayat Belanja 2. ....	50
Gambar 32. Interface Riwayat Belanja 3. ....	51
Gambar 33. Interface Akun Client. ....	52
Gambar 34. Interface Login Admin. ....	53

Gambar 35. Interface Dashboard Admin. ....	54
Gambar 36. Interface Kelola Data Admin. ....	55
Gambar 37. Interface Tambah Data Admin. ....	55
Gambar 38. Interface Edit Data Admin. ....	56
Gambar 39. Interface Kelola Vendor Aktif.....	56
Gambar 40. Interface Tambah Vendor.....	57
Gambar 41. Interface View Vendor Aktif.....	57
Gambar 42. Interface Edit Vendor Aktif.....	58
Gambar 43. Interface Kelola Vendor Tidak Aktif. ....	58
Gambar 44. Interface View Vendor Tidak Aktif. ....	59
Gambar 45. Interface Edit Vendor Tidak Aktif. ....	59
Gambar 46. Interface Kelola Data Client.....	60
Gambar 47. Interface Tambah Data Client. ....	60
Gambar 48. Interface Edit Data Client.....	61
Gambar 49. Interface View Data Client.....	61
Gambar 50. Interface Kelola Kategori Produk. ....	62
Gambar 51. Interface Tambah Kategori Produk. ....	62
Gambar 52. Interface Edit Kategori Produk. ....	63
Gambar 53. Interface Kelola Produk. ....	63
Gambar 54. Interface Tambah Produk.....	64
Gambar 55. Interface Edit Produk. ....	64
Gambar 56. Interface Ulasan Produk.....	65
Gambar 57. Interface Kelola Pesanan.....	65
Gambar 58. Interface View Pesanan.....	66
Gambar 59. Interface Edit Pesanan.....	66



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Komponen Activity Diagram.....	8
Tabel 2. Komponen Use Case Diagram.....	9
Tabel 3. Komponen ER Diagram.....	11
Tabel 4. Admin.....	34
Tabel 5. Invoice.....	34
Tabel 6. Kategori Produk.....	35
Tabel 7. Member/Client.....	36
Tabel 8. Orders.....	36
Tabel 9. Produk.....	37
Tabel 10. Ulasan.....	38
Tabel 11. Vendor.....	38

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Wedding Organizer* merupakan suatu pelayanan pernikahan yang bertujuan untuk memberikan pelayanan secara khusus serta membantu calon pengantin dan keluarga calon pengantin mulai dari perencanaan (*planning*) hingga pada tahap pelaksanaan. *Wedding Organizer* memberikan informasi dan membantu merumuskan segala hal yang berhubungan dengan acara pernikahan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi pada saat ini, tentu berdampak besar pada perubahan yang sangat signifikan. *Wedding Organizer* pada saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dan diminati para pelaku usaha di bidang wedding yang ada di Bandar Lampung. (Jurnal INOVA-TIF Vol: 3 No. 2)

Samara Production adalah salah satu pelayanan pernikahan yang terletak di Bandar Lampung, Samara Production menyediakan berbagai jenis pelayanan pernikahan mulai dari paket pernikahan yang terdiri dari *master caremony*, dekorasi, musik, *photography*, tata rias dan busana. Hingga pada saat ini cara pemesanan pada Samara Production masih menggunakan sosial media yaitu WhatsApp dan Instagram dan *Client* atau calon pengantin juga harus datang langsung ke Kantor Samara Production. Hal tersebut membuat tidak efisien. Pengelolaan data pada Samara Production masih menggunakan sistem yang konvensional. Seluruh pengolahan data transaksi pemesanan masih dicatat dalam buku. Hal tersebut menyebabkan sering kehilangan data dan kesalahan pencatatan data.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan pelayanan terhadap *Client* maka Samara Production perlu memiliki sistem informasi agar pengelolaan data menjadi lebih baik dan terstruktur sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat dan dapat mengefektifkan waktu. Sistem Informasi yang dibangun diharapkan dapat mempermudah *Client*, vendor, dan pihak Samara Production dalam memasarkan produk dan mengelola transaksi pemesanannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi *Wedding Organizer* berbasis web pada Samara Production agar mempermudah pengolahan data dan pemasaran produk.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem dapat mengelola data admin, vendor, client, produk, pesanan, dan transaksi pemesanan.
2. Sistem tidak dapat melakukan pembayaran langsung via bank pada sistem.

## **1.4. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah membangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* berbasis Web pada Samara Production serta dapat melakukan transaksi pesanan, dan pengolahan data.

## 1.5. Manfaat

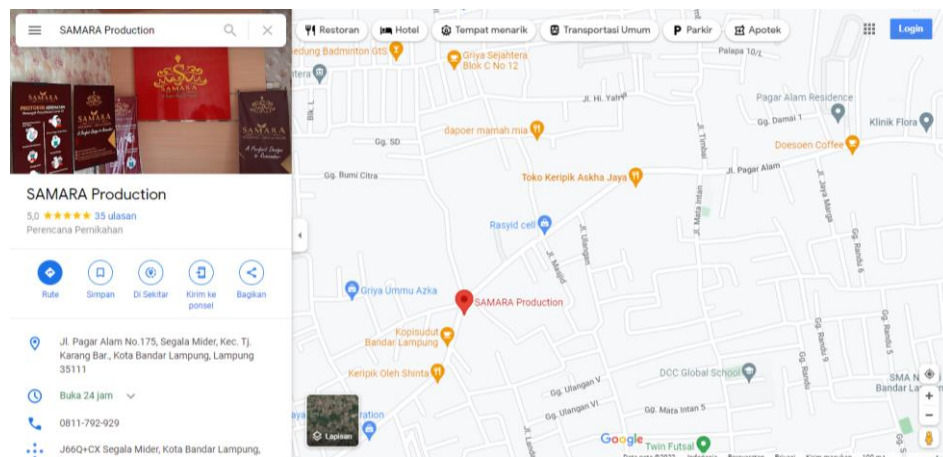
Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah admin dalam mengelola data.
2. Mempermudah Calon Pengantin dalam meningkatkan efektifitas pelayanan jasa dimana tidak perlu lagi datang ke tempat *Wedding Organizer* untuk Pemesanan atau *Booking Wedding Organizer* maupun melihat produk yang disediakan.
3. Membantu para vendor dalam hal pemasaran dimana mereka dapat lebih mudah mendapatkan pelanggan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Profil Perusahaan

Samara Production merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang pelayanan pernikahan. Pada akhir tahun 2020 Samara Production dibentuk, pada saat itu Samara Production belum memiliki Kantor. Kemudian pada bulan Februari 2021 Samara Production secara resmi dibuka dan memiliki kantor yang terletak di Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Lampung. (Nomor Induk Berusaha 1297000231081). Adapun denah lokasi kantor Samara Production dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Denah Lokasi Perusahaan.

## 2.2 Tujuan Berdirinya Usaha

Tujuan dari berdirinya usaha ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu melancarkan niat ibadah pasangan menjadi halal.
2. Membantu pasangan mewujudkan pernikahan impian.

## 2.3 Uraian Tentang Landasan Teori

### 2.3.1 Pengertian Sistem

Menurut (Sutarman, 2012), Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

### 2.3.2 Pengertian Informasi

Menurut (Yakub, 2012), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data atau item.

### 2.3.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu tahap kegiatan pengumpulan data yang nantinya akan diproses menjadi informasi yang berguna bagi yang menerimanya.

Menurut Mahatmyo dalam (Faizal dan Putri, 2017) yang mendefinisikan bahwa sistem informasi adalah serangkaian prosedur formal di mana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke pengguna.

### 2.3.4 Pengertian *Wedding Organizer*

Menurut Fithrati dalam (Najiyah dan Suharyanto, 2017) mengemukakan bahwa "*Wedding Organizer (WO)* adalah jasa

pengorganisasian untuk acara pernikahan, baik dalam perencanaannya maupun pada saat hari pernikahan”, “selain untuk kepuasan konsep acara pernikahan yang selalu sempurna, para calon pengantin maupun keluarga pengantin tidak perlu direpotkan”

#### 2.3.5 Pengertian *Wedding*

Menurut (Maya, 2013) pernikahan adalah adanya suatu bentuk pola sosial yang disetujui oleh kedua belah pihak (pria dan wanita) yang sehingga mampu membentuk keluarga yang sah dimana agama dan legal dimata hukum.

#### 2.3.6 Pengertian *Event organizer*

*Event organizer* (EO) adalah jenis pekerjaan yang tergolong baru. Menurut Setiawan dalam (Ramdhani, dkk. 2018), *event organizer* (EO) adalah usaha dalam bidang jasa yang ditunjuk secara resmi oleh klien untuk mengorganisasikan rangkaian acara, mulai dari proses pembuatan konsep, perencanaan, persiapan, eksekusi hingga selesainya seluruh rangkaian acara, dalam rangka membantu klien mewujudkan tujuan yang diharapkan melalui acara tersebut.

#### 2.3.7 Pengertian *Website*

Menurut (Yuhfizar, 2013) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi.

#### 2.3.8 Pengertian *Web Browser*

Menurut (Winarno dan Utomo, 2010) *Web Browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman web.

#### 2.3.9 Pengertian HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*)

Menurut (Handoko, 2017) HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) adalah sebuah *protocol* jaringan lapisan aplikasi yang digunakan

untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif dan menggunakan hipermedia.

#### 2.3.10 Pengertian Bahasa Pemrograman

Menurut (Dipraja, 2014) Bahasa Pemrograman merupakan suatu sintak untuk mendefinisikan program komputer, bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat membuat suatu program aplikasi.

#### 2.3.11 Pengertian PHP (*Hypertext Protocol*)

PHP Menurut (Hidayatullah dan Kawistara, 2017). Dalam bukunya yang berjudul Pemrograman Web mengemukakan bahwa “PHP Hypertext Preprocessor adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development”. PHP memiliki sifat server side scripting sehingga untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server.

#### 2.3.12 Pengertian *Framework*

Menurut Hakim (2010:3) menjelaskan bahwa, *Framework* adalah koleksi atau kumpulan potongan-potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi utuh tanpa harus membuat semua kodenya dari awal.

#### 2.3.13 Pengertian *CodeIgniter*

CodeIgniter adalah framework web untuk bahasa pemrograman PHP yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab. 16 EllisLab adalah suatu tim kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan software dan tool untuk para pengembang web (Raharjo, 2018)



### 2.3.14 Pengertian Basis Data

Menurut (Shalahuddin, 2018) Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

### 2.3.15 Pengertian Apache

Menurut (Kadir 2013) Apache merupakan perangkat lunak sumber lisensi terbuka (*open source*) yang dikembangkan oleh komunitas terbuka dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*.



### 2.3.16 Pengertian MySQL




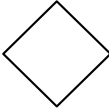
Menurut (Raharjo 2015) mendefinisikan bahwa MySQL merupakan RDBMS (server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user*.

### 2.3.17 Pengertian Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah sebuah proses yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. (Ayu,F & Permatasari,N, 2018).

Tabel 1. Komponen Activity Diagram.



No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem. Aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.


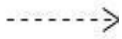
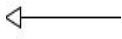

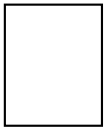
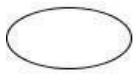

3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6.		<i>Decision</i>	Asosiasi penggabungan di mana, jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

### 2.3.18 Pengertian Use Case Diagram

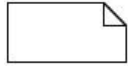
Use Case Diagram adalah pemodelan untuk sistem. Use case digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi (Simatupang & Sianturi,2019).

Tabel 2. Komponen Use Case Diagram.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).

- |    |   |                       |   |
|----|---|-----------------------|---|
| 3. |    | <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> ). |
| 4. |    | <i>Include</i>        | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.  |
| 5. |    | <i>Extend</i>         | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.                     |
| 6. |  | <i>Association</i>    | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.  |
| 7. |  | <i>System</i>         | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.  |
| 8. |  | <i>Use Case</i>       | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.                                |
| 9. |  | <i>Collaboration</i>  | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan   |

10.

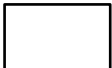


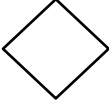
*Note*

perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

### 2.3.19 Pengertian ERD

Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antarentitas (Supriyanta dan Suparlan., 2017).

*Tabel 3. Komponen ER Diagram.*

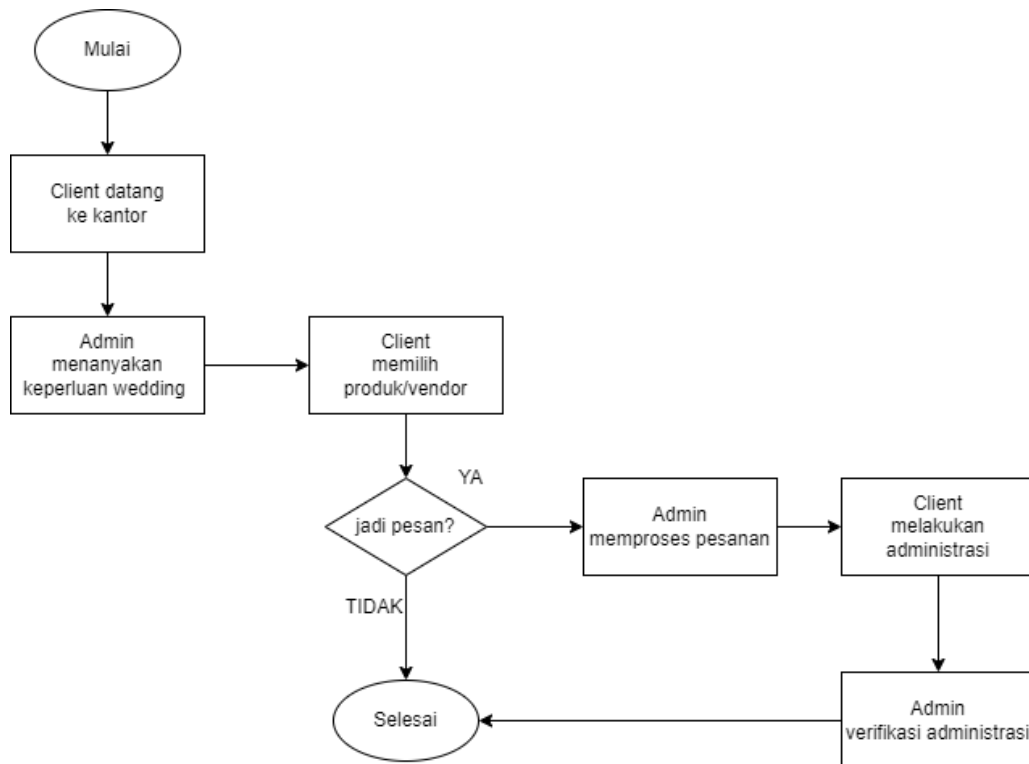
No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Entitas</i>	Entitas mendeskripsikan tabel.
2		<i>Atribut/Field</i>	Atribut mendeskripsikan <i>field</i> dalam tabel.
3		<i>Link/Hubungan</i>	Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi.
4		Hubungan Relasi	Relasi mendeskripsikan hubungan antar tabel.

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Sistem Berjalan

##### 3.1.1 Alur Bisnis Sistem Yang Berjalan.

Sistem yang berjalan saat ini masih datang langsung ke tempat/kantor untuk pemesanan *Wedding Organizer* dan juga masih menggunakan sosial media yaitu WhatsApp dan Instagram. Maka dari itu diperlukannya inovasi baru untuk meningkatkan pelayanan yang dimiliki agar pengelolaan data menjadi baik dan rapi, sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat dan efektif. Alur Bisnis Samara Production dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Bisnis Wedding Organizer Samara Production.

Berdasarkan *Flowchart* diatas dapat kita lihat:

Pertama yang harus dilakukan yaitu *Client* datang ke kantor, lalu admin menanyakan keperluan *wedding* kemudian *Client* memilih produk/vendor, selanjutnya apabila *Client* jadi pesan maka admin memproses pesanan, jika tidak maka selesai, setelah itu *Client* melakukan administrasi. Langkah terakhir yaitu, admin verifikasi administrasi.

### 3.1.2 Kekurangan dan Kelebihan

#### a) Kekurangan

Sistem masih menggunakan Sosial Media dan datang ke tempat untuk proses pemesanan.

#### b) Kelebihan

Sistem mudah diakses karena hanya menggunakan Sosial Media dan datang langsung ke tempat.

## 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem Baru

Adapun kebutuhan-kebutuhan dalam merancang sistem ini yaitu,

### 3.2.1 Kebutuhan *Hardware*

*Hardware* (perangkat keras) yang diperlukan untuk membuat sistem informasi *Wedding Organizer* samara production berbasis web adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi : Windows 10
2. Processor : Intel 2Core (Base 1,6 GHz/Turbo Boost 2,4 GHz)
3. Memori : RAM 4 GB DDR3 (2400 MHz)
4. Kapasitas penyimpanan : HDD 500GB
5. Layar : 14 Inch, HD

### 3.2.2 Kebutuhan *Software*

*Software* (perangkat lunak) yang diperlukan untuk membuat sistem informasi *Wedding Organizer* samara production berbasis web adalah

sebagai berikut:

1. Xampp v3.2.4, digunakan dalam pembuatan *database*.
2. Star Uml 3.0.2, sebagai desain UML.
3. Sublime Text, sebagai *Text Editor*.
4. Google Chrome, sebagai *Browser* untuk mengakses website.

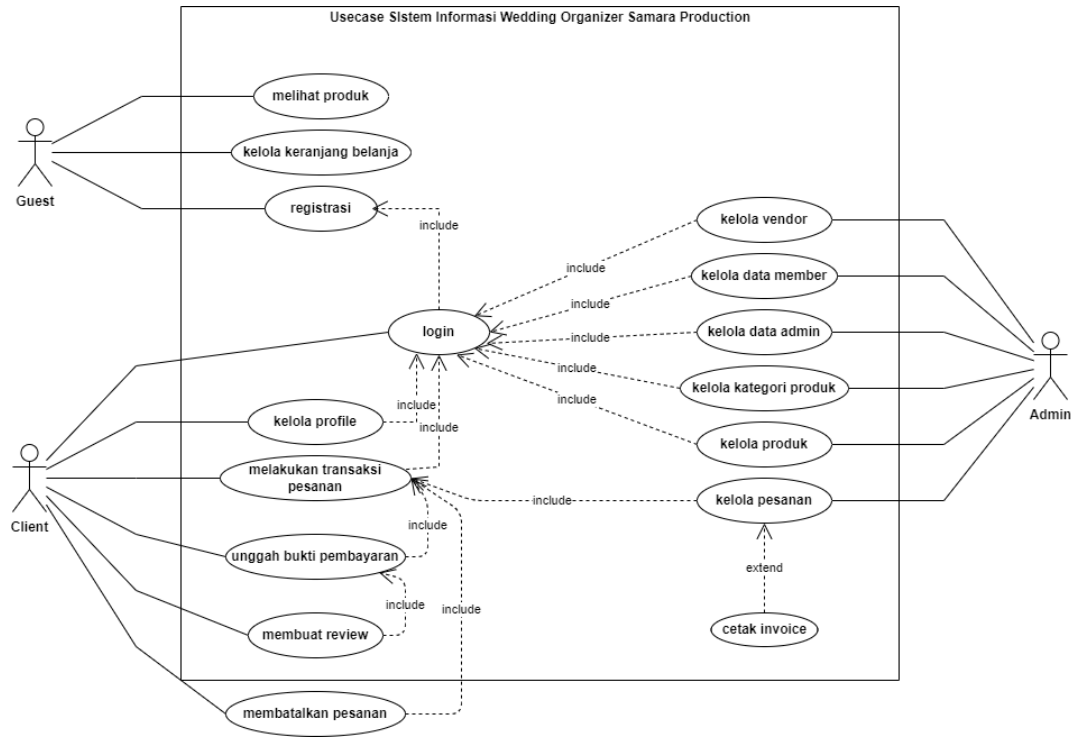
### 3.2.3 Kebutuhan Fungsional

Analisa Kebutuhan Fungsional dilakukan untuk mengetahui fungsi apa saja yang diperlukan dalam sistem yang berkaitan dengan proses *input* dan *output*. Fungsi-fungsi yang diperlukan di antaranya:

1. *Guest* dapat melihat produk
2. *Guest* dapat registrasi
3. *Guest* dapat kelola keranjang belanja
4. *Client* dapat *login*
5. *Client* dapat kelola *profile*
6. *Client* dapat melakukan transaksi pesanan
7. *Client* dapat unggah bukti pembayaran
8. *Client* dapat membuat *review*
9. *Client* dapat membatalkan pesanan
10. Admin dapat kelola pesanan
11. Admin dapat kelola vendor
12. Admin dapat kelola data member
13. Admin dapat kelola data admin
14. Admin dapat kelola kategori produk
15. Admin dapat kelola produk

a. *Use Case Diagram*

Kebutuhan fungsional sistem diatas telah disajikan pada *Use Case* diagram seperti Gambar 3.



Gambar 3. *Use Case* Wedding Organizer Samara Production.

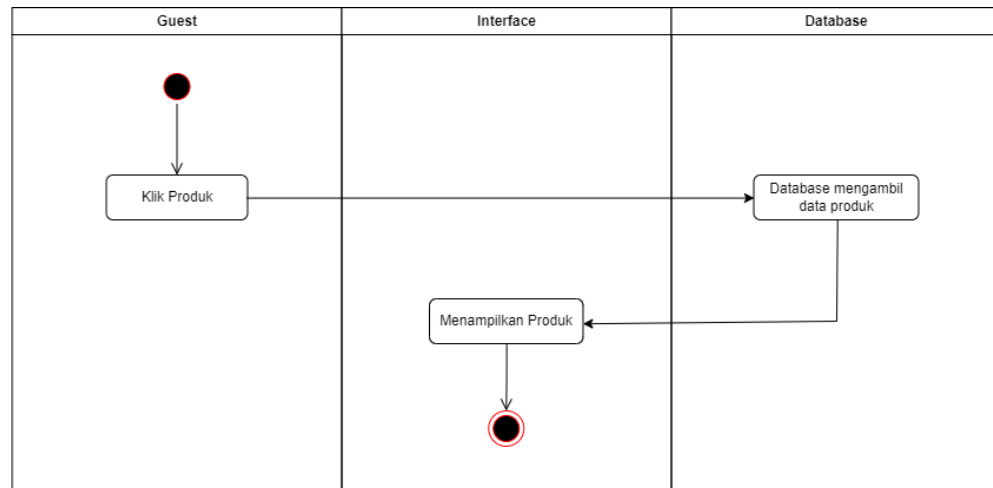
Gambar 3 menjelaskan *Use Case* diagram memiliki tiga *actor* yaitu, *admin*, *Client* dan *Guest*. *Admin* memiliki akses untuk mengelola pesanan, mengelola data member, admin, vendor, mengelola kategori produk dan produk. *Client* dapat melakukan transaksi pesanan dengan cara login terlebih dahulu, sedangkan *Guest* hanya bisa melihat produk, kelola keranjang belanja dan registrasi.



### 3.3 Desain Sistem

#### 3.3.1 Activity Diagram

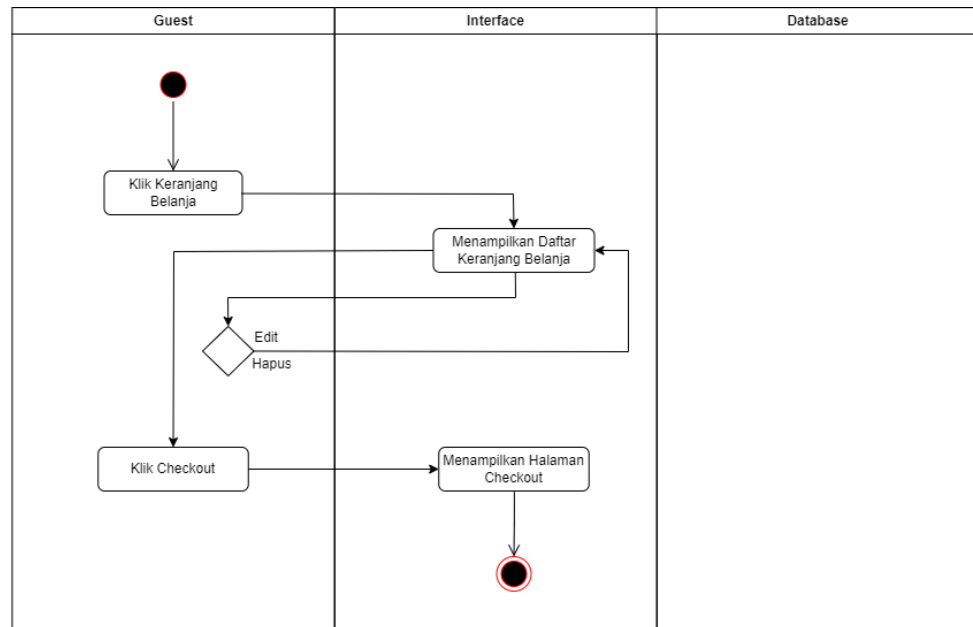
##### a. Activity Diagram Melihat Produk



Gambar 4. Activity Melihat Produk..

Pada gambar 4 mekanisme melihat produk yang bisa dilakukan oleh setiap *user* yang dilibatkan di *website*. *User* meng-klik produk, kemudian sistem akan mengambil data produk di *database*, selanjutnya sistem akan menampilkan produk-produk yang tersedia.

### b. Activity Diagram Kelola Keranjang Belanja

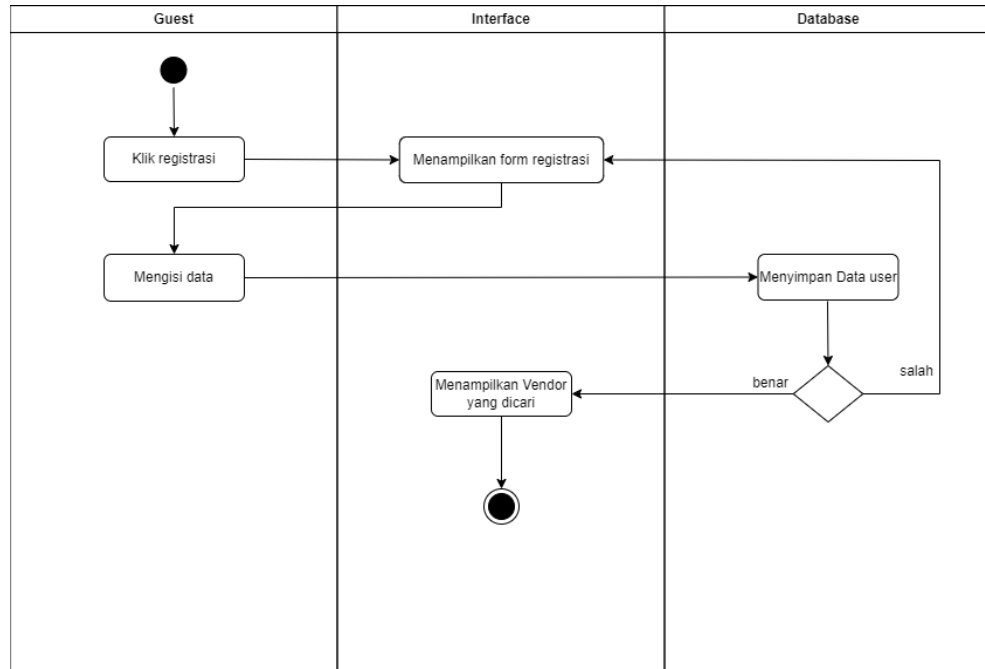


Gambar 5. Activity Kelola Keranjang Belanja.

Pada gambar 5 mekanisme kelola keranjang belanja yang bisa dilakukan oleh guest dan juga *Client* pada *website*. *User* meng-klik keranjang belanja, kemudian sistem akan menampilkan daftar keranjang belanja, setelah itu user dapat mengedit dan menghapus produk dan juga user langsung dapat menekan tombol checkout jika pesanan sudah benar, lalu system akan menampilkan halaman checkout.

### c. Activity Diagram Registrasi

Calon *Client* yang ingin memesan produk melalui *website* harus menjadi *member* dari *website* Samara Production atau memiliki akun terlebih dulu. Untuk itu fitur registrasi digunakan. Mekanismenya seperti gambar 6.

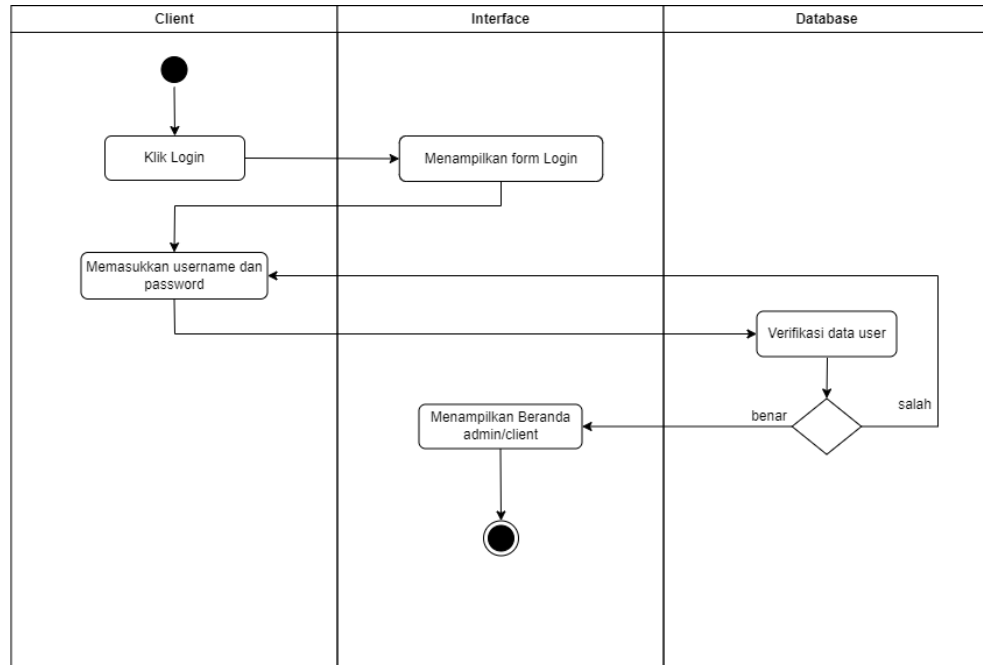


Gambar 6. Activity Registrasi.

Pertama, *user* harus menekan tombol *button* Registrasi terlebih dahulu untuk memulai proses mendaftar. Kemudian sistem akan menampilkan *form* registrasi secara otomatis untuk dapat diisi oleh *user*. Selanjutnya, *user* klik *button* simpan dan sistem akan mengecek data yang telah diinputkan. jika salah, sistem akan kembali menampilkan form registrasi untuk diisi kembali. Sistem baru akan menyimpan data *user* jika benar dan tidak ada kesamaan (*unique*) dengan data yang sudah ada di database.

#### d. Activity Diagram Login

*Activity Diagram Login* bertujuan untuk menentukan hak akses yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang dirancang. Gambar 7 dapat menjelaskan mekanisme dari *login* yang ada pada *website*.

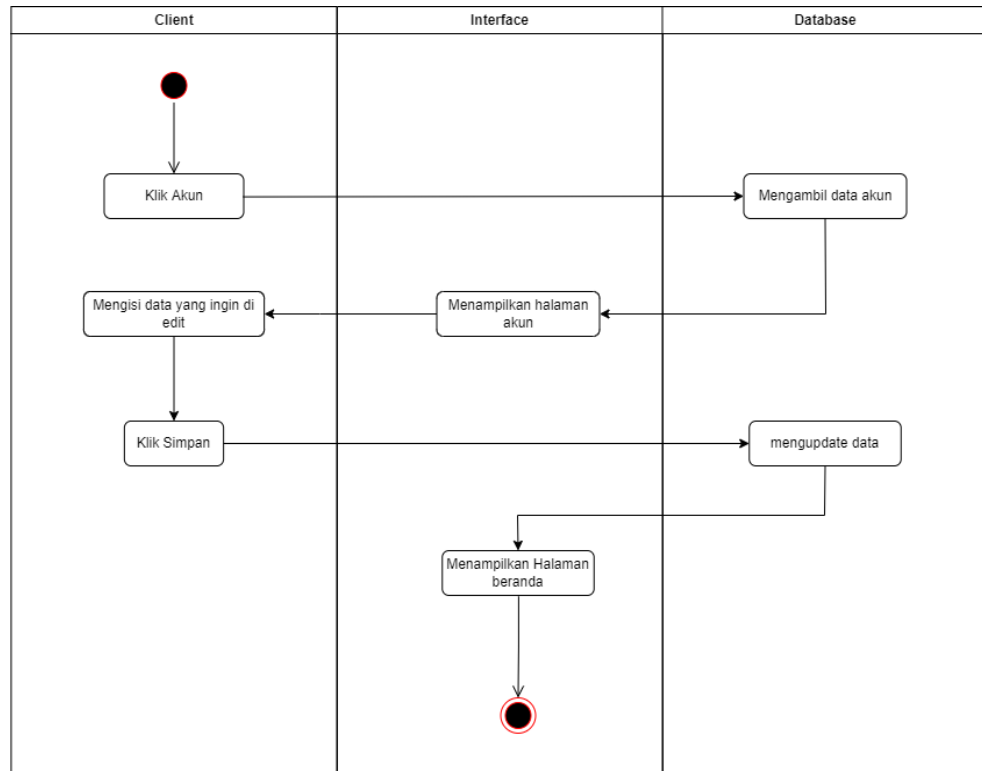


Gambar 7. Activity Login.

Pertama, *user* klik *login* terlebih dahulu, lalu sistem akan menampilkan *form login*. Kemudian *user* mengisi *username* dan *password* di kolom yang disediakan. Jika *Username* dan *Password* sudah benar dan ada di *database* maka sistem akan menampilkan beranda, namun jika *username* dan *password* salah atau belum terdaftar maka sistem akan kembali menampilkan *form login*.

**e. Activity Diagram Kelola Profile.**

Activity Kelola profile dapat dilakukan oleh *Client* jika *Client* telah menekan tombol nama *user* pada *Dashboard* terlebih dahulu.

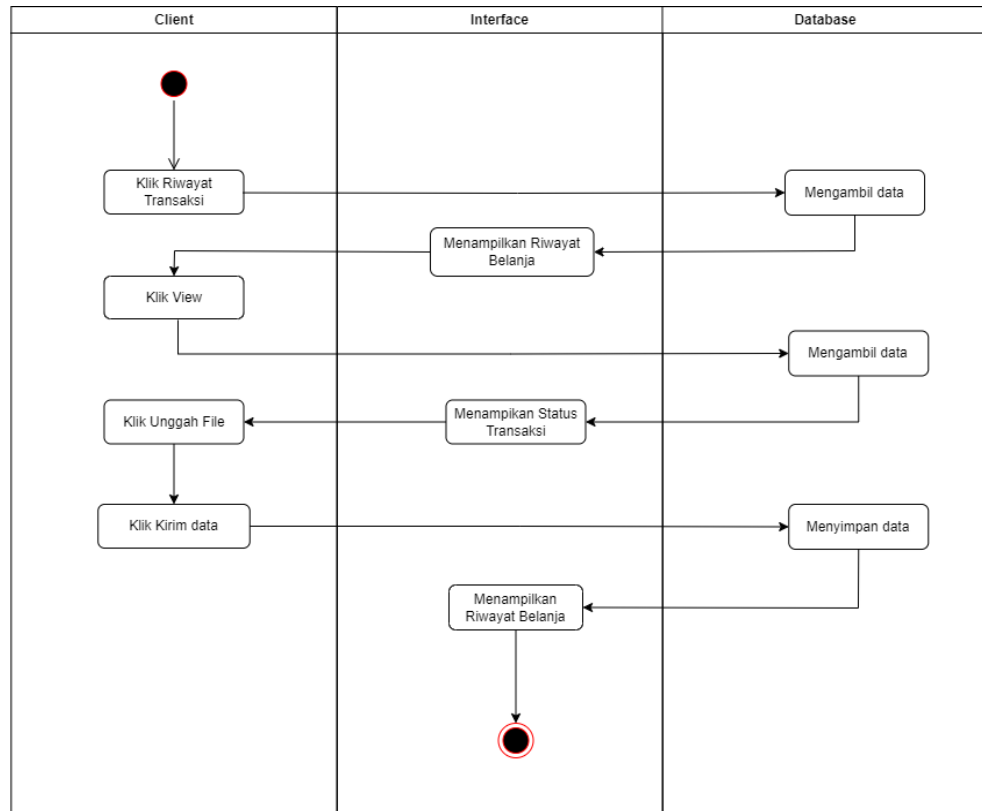


Gambar 8. Activity Kelola Profile.

Pada gambar 8 mekanisme Kelola profile yaitu *Client* menekan tombol akun, lalu database mengambil data akun dan sistem akan menampilkan halaman akun, kemudian *Client* mengisikan data yang ingin diedit dan menekan tombol tombol simpan, database akan mengupdate data yang telah di edit dan menampilkan halaman beranda kembali.

### f. Activity Diagram Transaksi Pesanan

Activity Transaksi Pesanan dapat dilakukan oleh *Client* jika *Client* telah menekan tombol Keranjang Belanja terlebih dahulu.

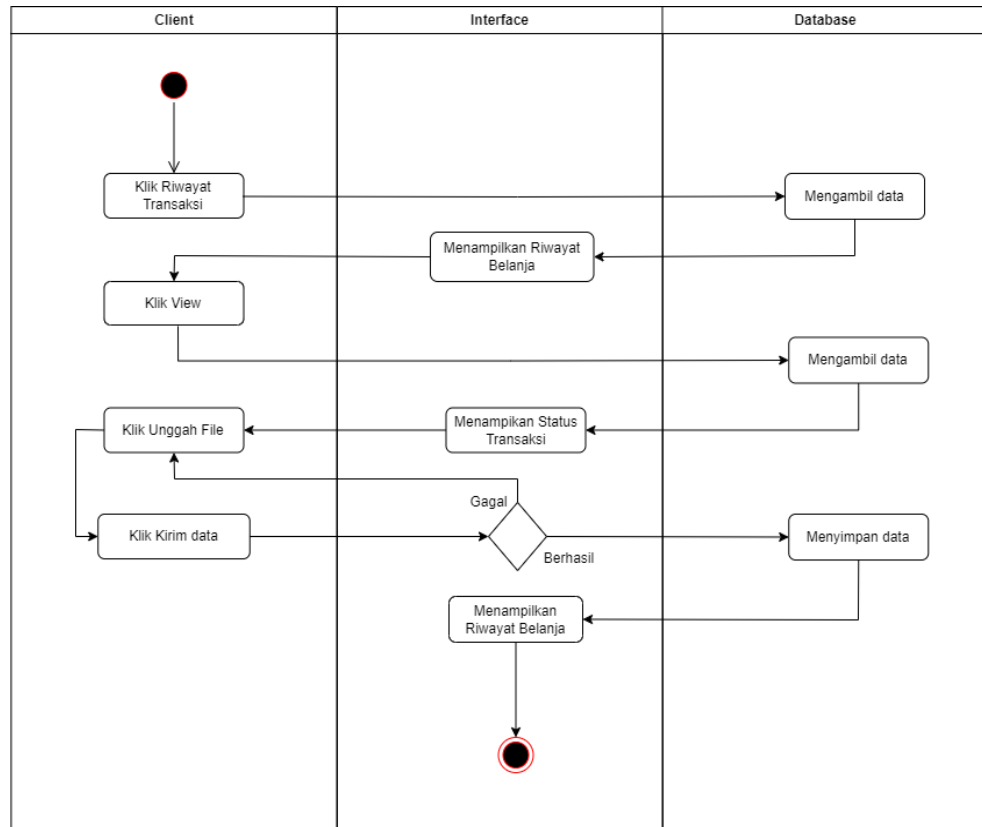


Gambar 9. Activity Transaksi Pesanan.

Pada gambar 9 mekanisme Transaksi Pesanan yang bisa dilakukan oleh *Client* yaitu pertama *Client* dapat klik keranjang belanja, kemudian sistem akan menampilkan daftar keranjang belanja, lalu *Client* klik checkout, kemudian sistem akan menampilkan halaman checkout. Kemudian *Client* memilih metode pembayaran, lalu klik proses order, kemudian sistem akan menampilkan *View* order, lalu *Client* klik konfirmasi, maka sistem akan menampilkan riwayat belanja sesuai dengan data yang diambil di database, lalu *Client* klik *View*, lalu mengambil data dari database, maka sistem akan menampilkan status transaksi.

### g. Activity Diagram Unggah Bukti Pembayaran

Activity unggah bukti pembayaran dapat dilakukan oleh *Client* jika *Client* telah menekan tombol riwayat transaksi dahulu.

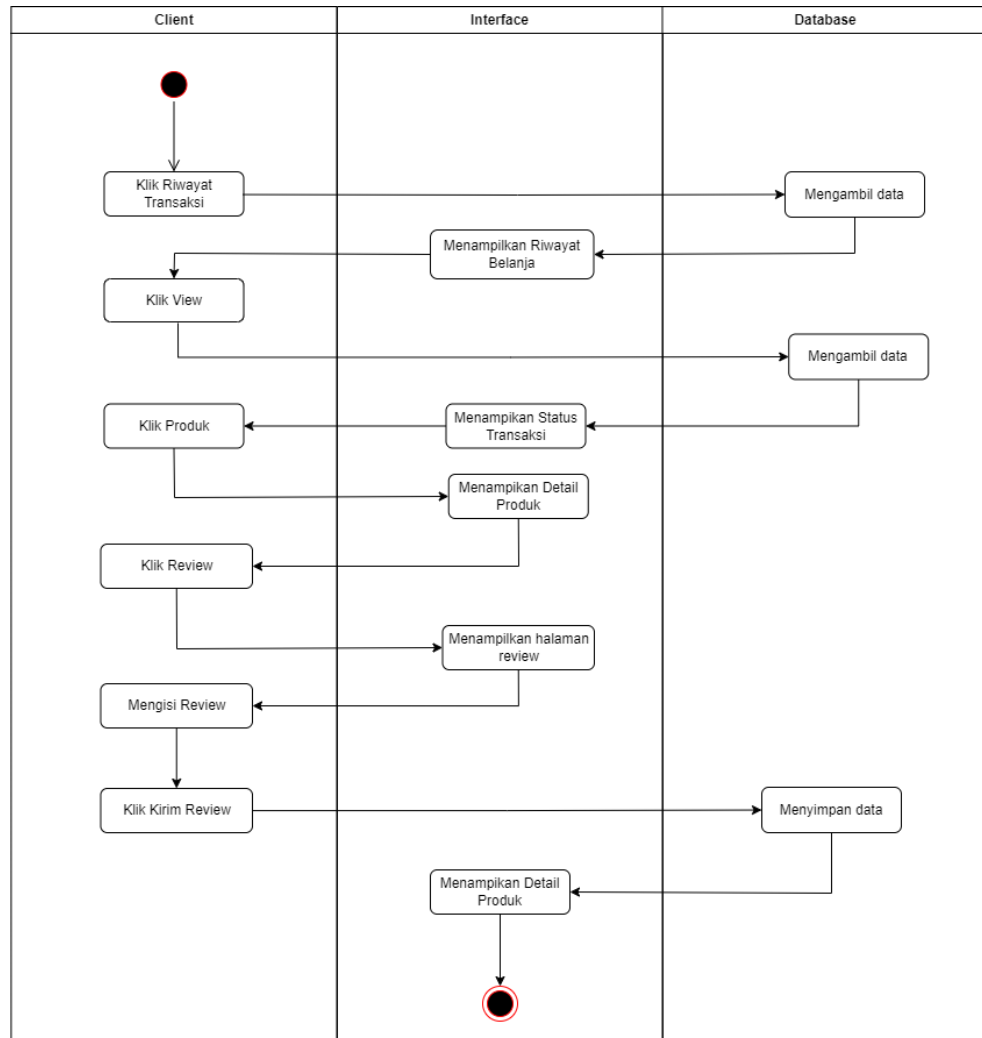


Gambar 10. Activity Unggah Bukti Pembayaran.

Pada gambar 10 mekanisme unggah bukti pembayaran yaitu. *Client* klik riwayat transaksi, lalu *database* mencari data dan system menampilkan riwayat belanja, kemudian *Client* klik *View*, lalu *database* mengambil data dan system menampilkan status transaksi, kemudian *Client* menekan tombol unggah file dan klik kirim data, lalu jika gagal sistem akan menampilkan unggah file kembali, jika berhasil maka data akan disimpan di *database* dan system menampilkan riwayat belanja kembali.

### h. Activity Diagram review

Activity review dapat dilakukan oleh *Client* jika *Client* telah menekan tombol riwayat transaksi dahulu.



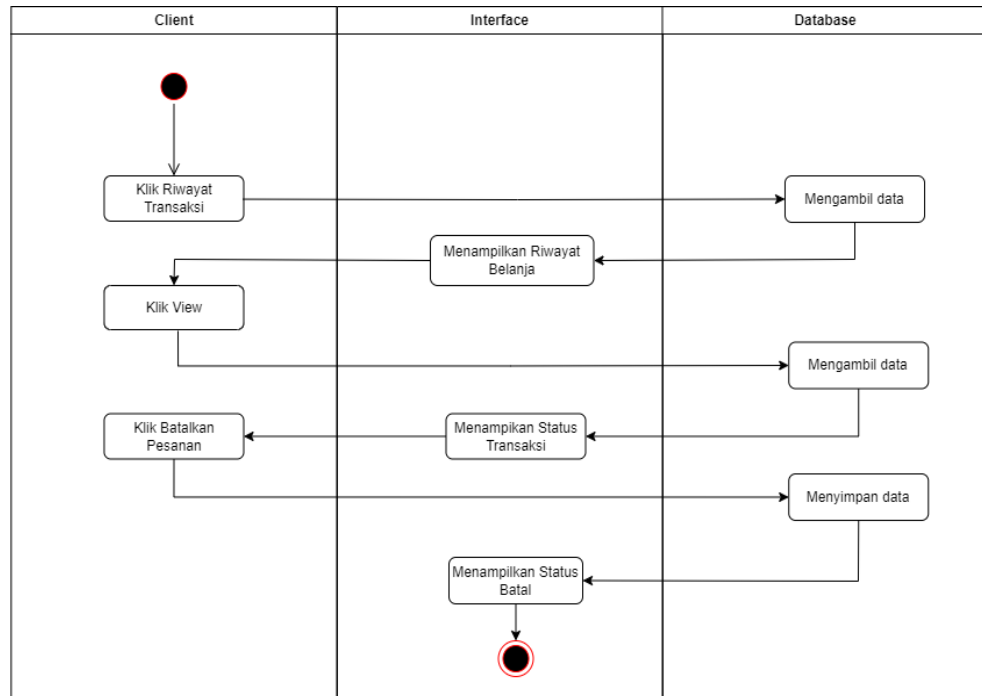
Gambar 11. Activity Review.

Pada gambar 11 mekanisme membuat *review* yaitu. *Client* menekan tombol riwayat transaksi dan *database* mencari data pesanan, sistem akan menampilkan riwayat belanja, kemudian *Client* klik *View* dan database mengambil data, sistem menampilkan status transaksi, kemudian *Client* klik produk yang akan di *review*, kemudian sistem menampilkan *Detail* produk, lalu *Client* klik menu *review*, lalu sistem menampilkan halaman *review*, lalu mengisi *review*, dan menekan tombol kirim *review*, lalu data di simpan di database, kemudian sistem menampilkan halaman *Detail* produk kembali.



### i. Activity Diagram Membatalkan Pesanan

Activity batalkan pesanan dapat dilakukan oleh *Client* jika *Client* telah menekan tombol riwayat transaksi dahulu.

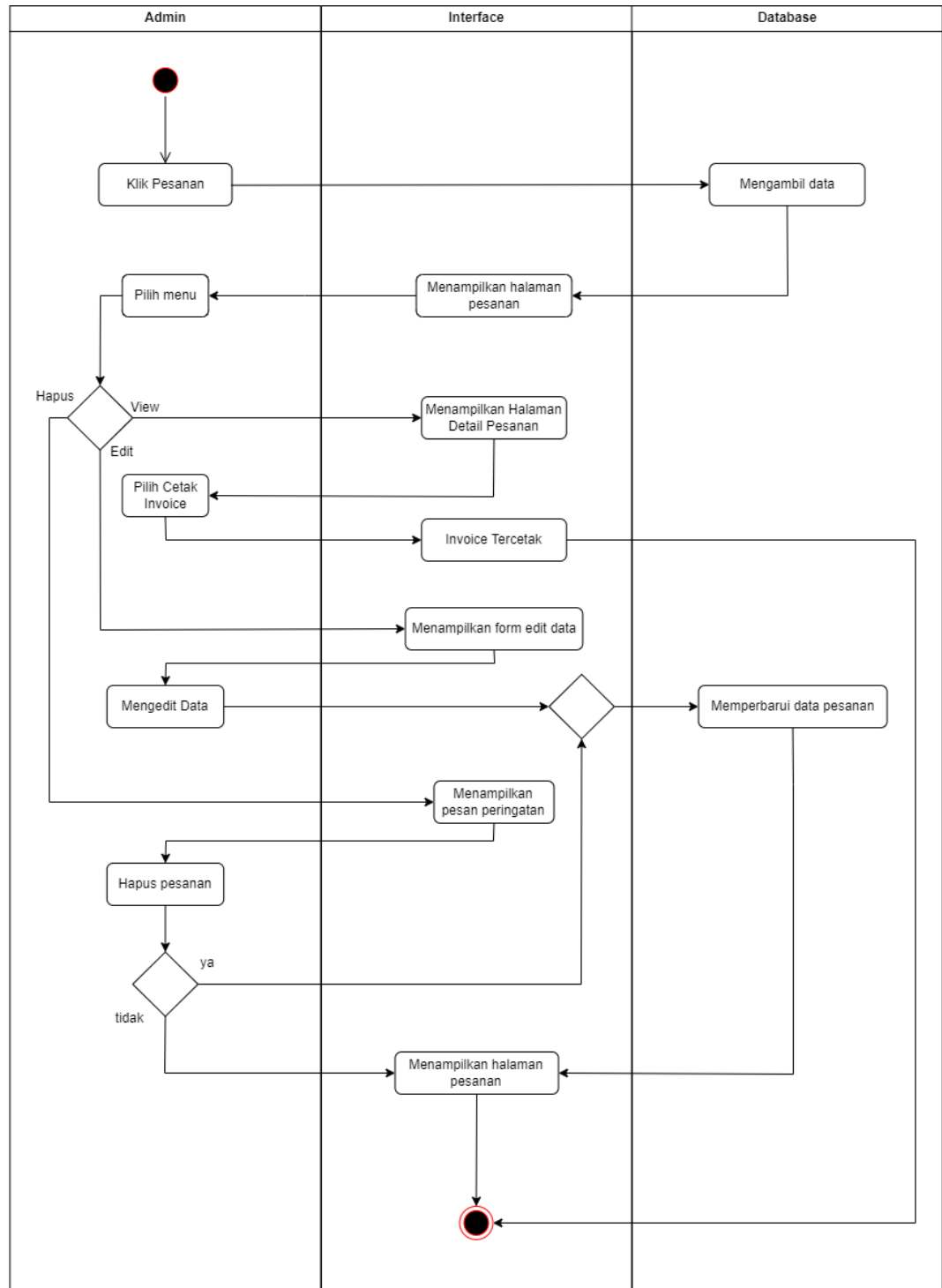


Gambar 12. Activity Batalkan Pesanan.

Pada gambar 12 mekanisme batalkan pesanan yaitu. *Client* klik riwayat transaksi, lalu *database* mencari data pesanan dan system menampilkan riwayat belanja dan *Client* klik *View*, lalu data diambil dari database, setelah itu system menampilkan halaman status transaksi, lalu *Client* klik batalkan pesanan, dan data disimpan di database, lalu system menampilkan halaman status batal.

**j. Activity Diagram kelola pesanan**

Activity kelola pesanan hanya dapat dilakukan oleh *admin*. Mekanismenya seperti gambar 13.

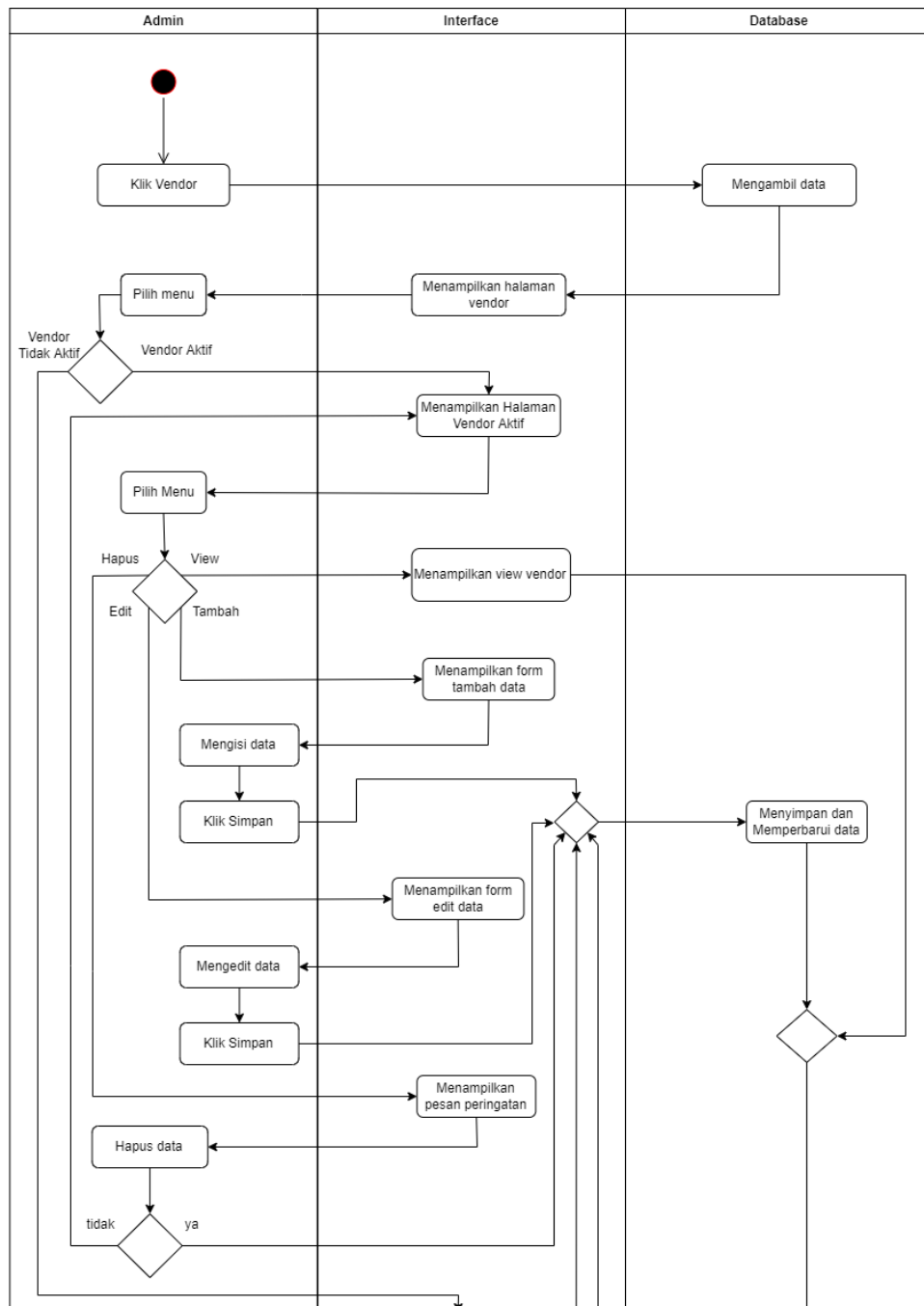


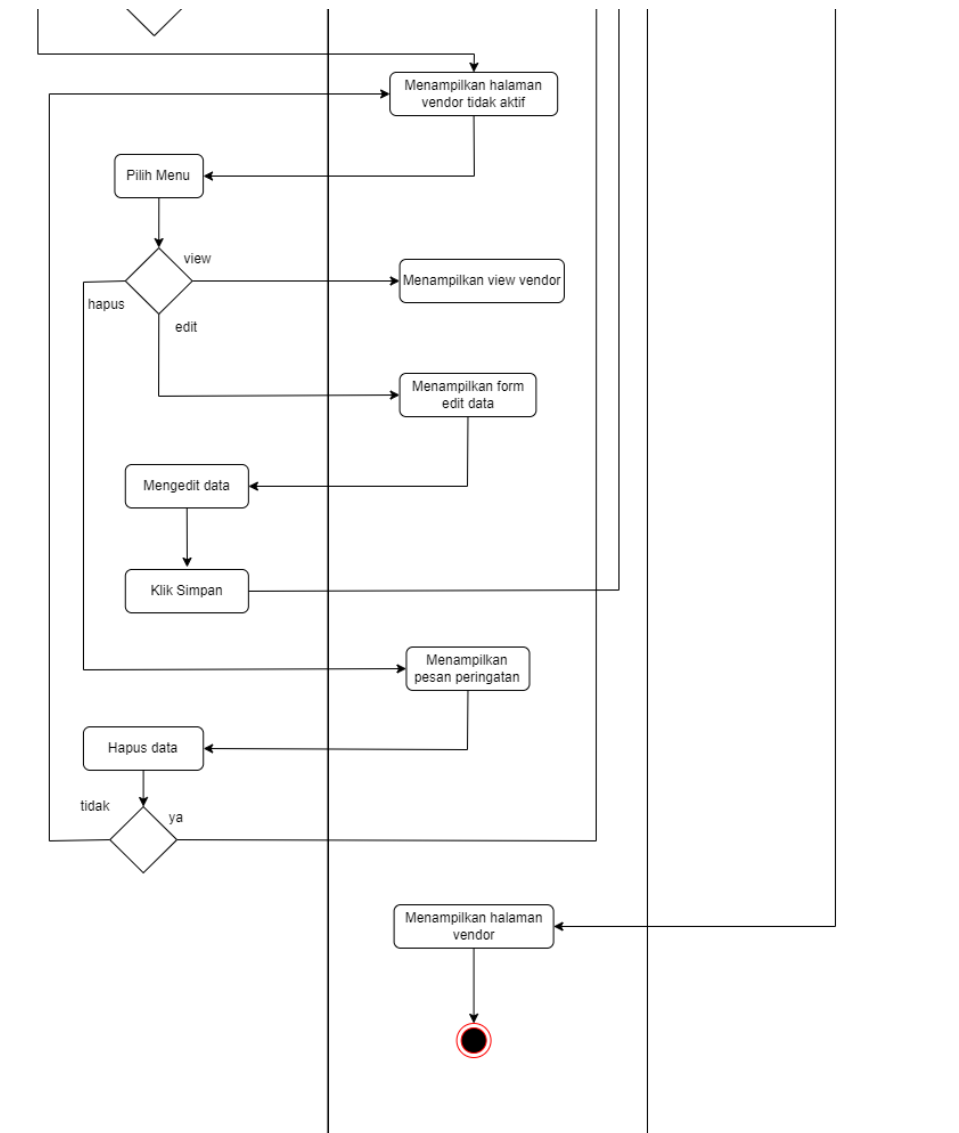
Gambar 13. Activity Kelola Pesanan.

Sistem akan menampilkan kelola pesanan, terdapat *View*, *edit* dan *hapus*.  
 Jika salah satu aksi dilakukan maka *database* memperbarui data pesanan, lalu sistem akan menampilkan halaman pesanan kembali.

**k. Activity Diagram kelola vendor**

*Activity* kelola vendor hanya dapat dilakukan oleh *admin*. Mekanismenya seperti gambar 14.

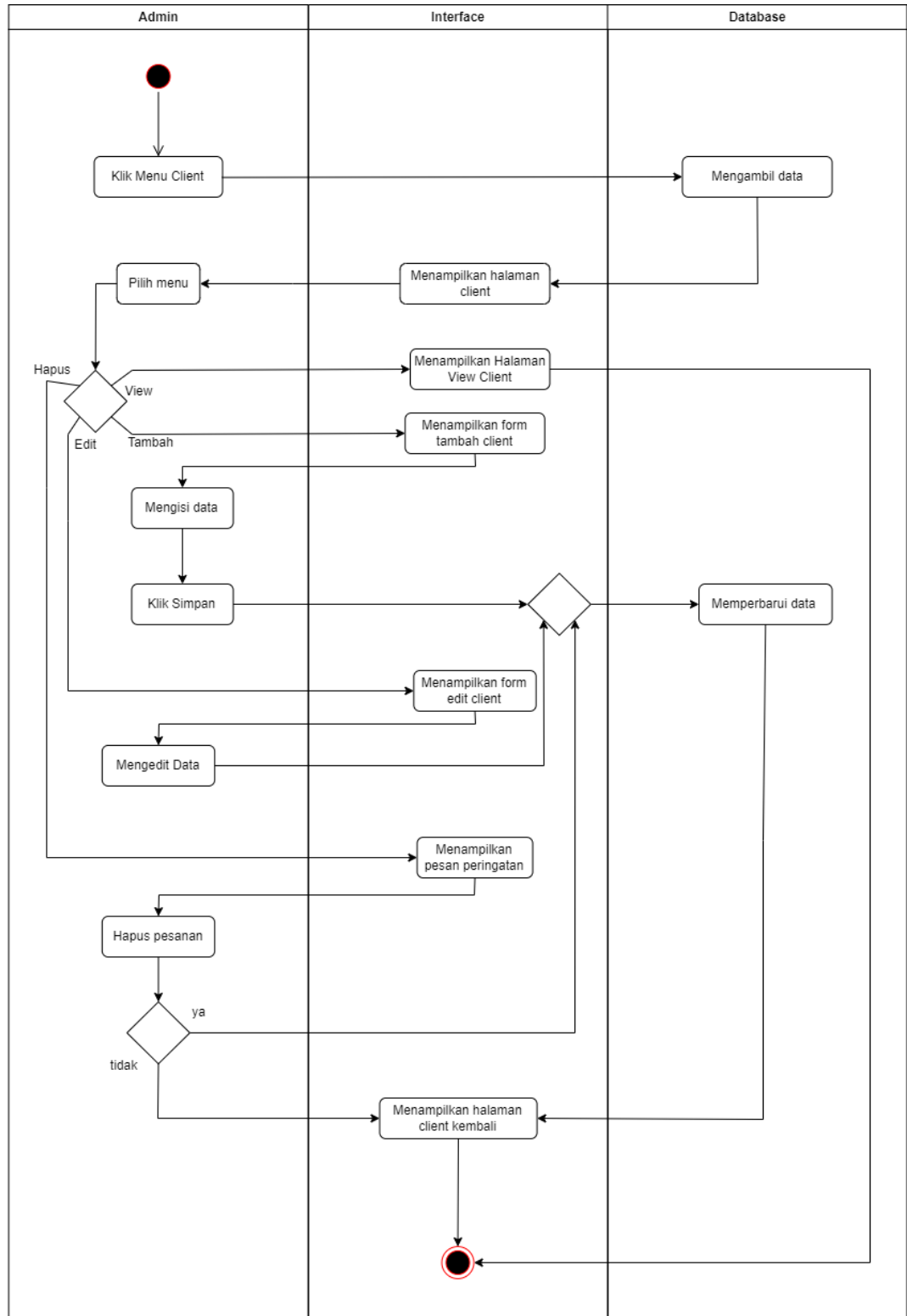




Gambar 14. Activity Kelola Vendor.

Sistem akan menampilkan kelola vendor, terdapat menu vendor aktif dan tidak aktif. Terdapat edit, View, tambah dan hapus, jika salah satu aksi dilakukan maka *database* menyimpan dan memperbarui data vendor.

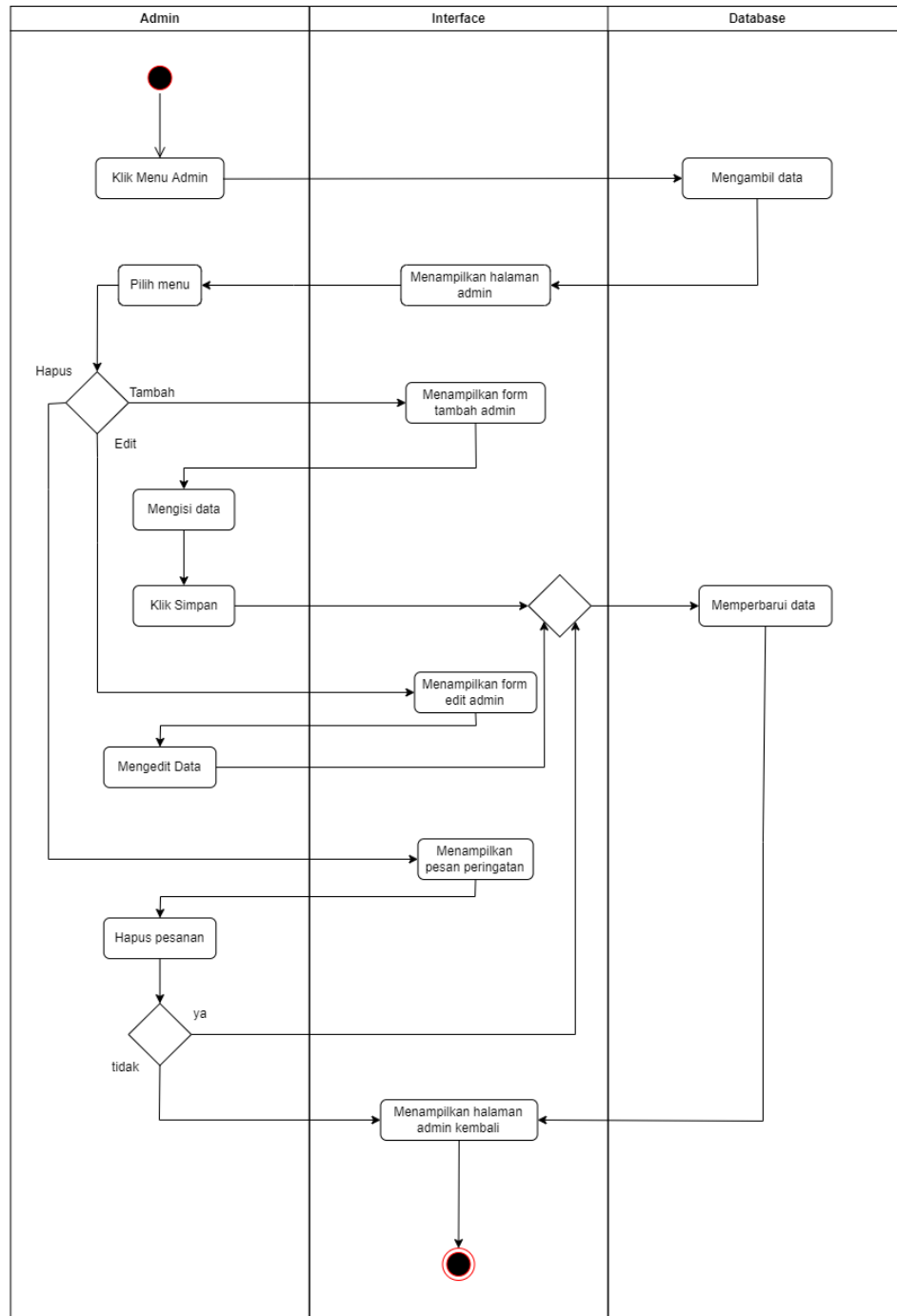
**1. Activity Diagram kelola data Client**



Gambar 15. Activity Kelola Data Client.

Sistem akan menampilkan menu kelola data *Client*, terdapat *View*, tambah, *edit* dan hapus. Jika salah satu aksi dilakukan maka *database* memperbarui data *Client*, lalu sistem akan menampilkan halaman kelola data *Client* kembali.

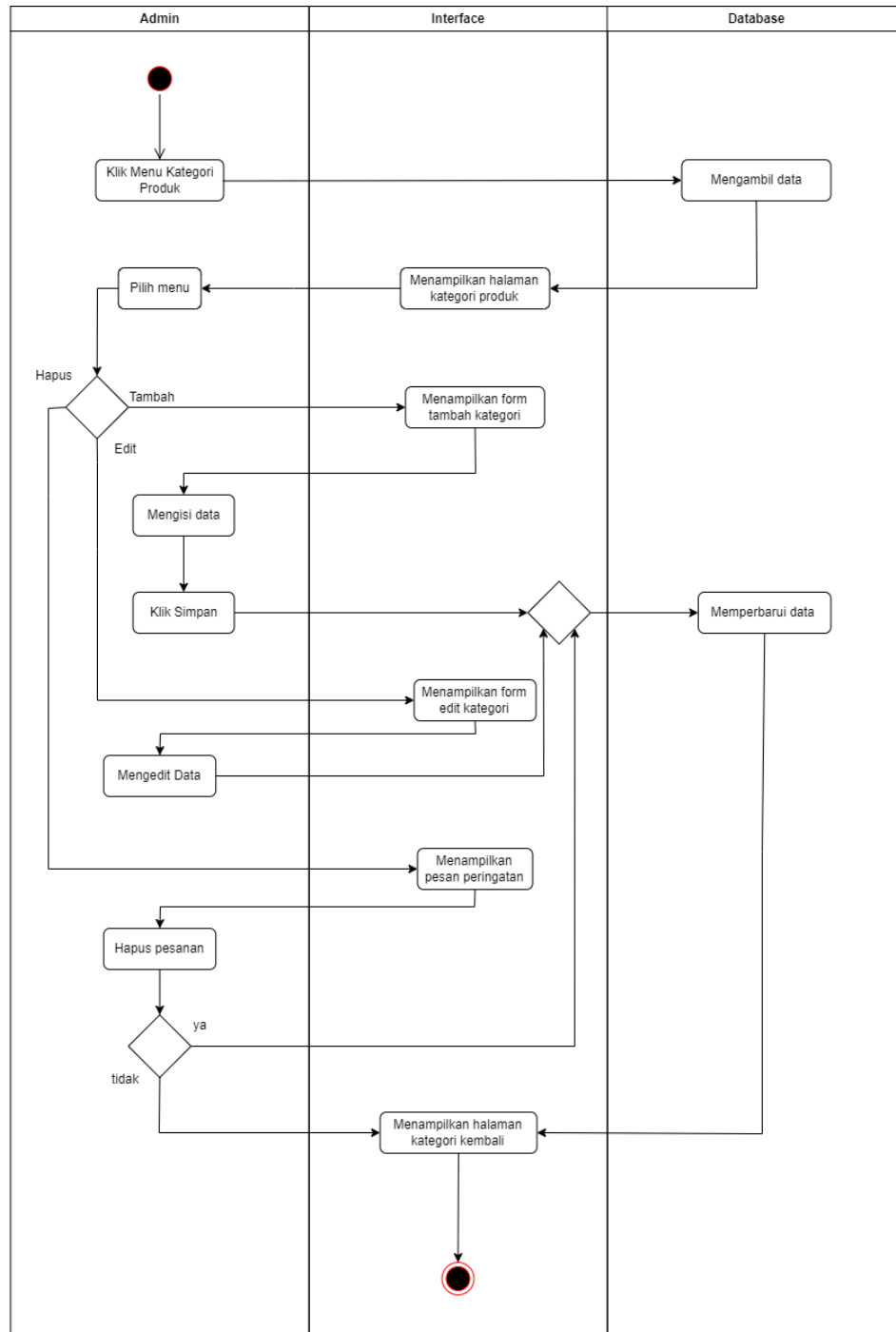
### m. Activity Diagram Kelola data admin



Gambar 16. Activity Kelola Data Admin.

Pada gambar 16 mekanisme kelola data admin yaitu Sistem akan menampilkan menu kelola data *admin*, terdapat tambah, *edit* dan hapus. Jika salah satu aksi dilakukan maka *database* memperbarui data admin, lalu sistem akan menampilkan halaman kelola data admin kembali.

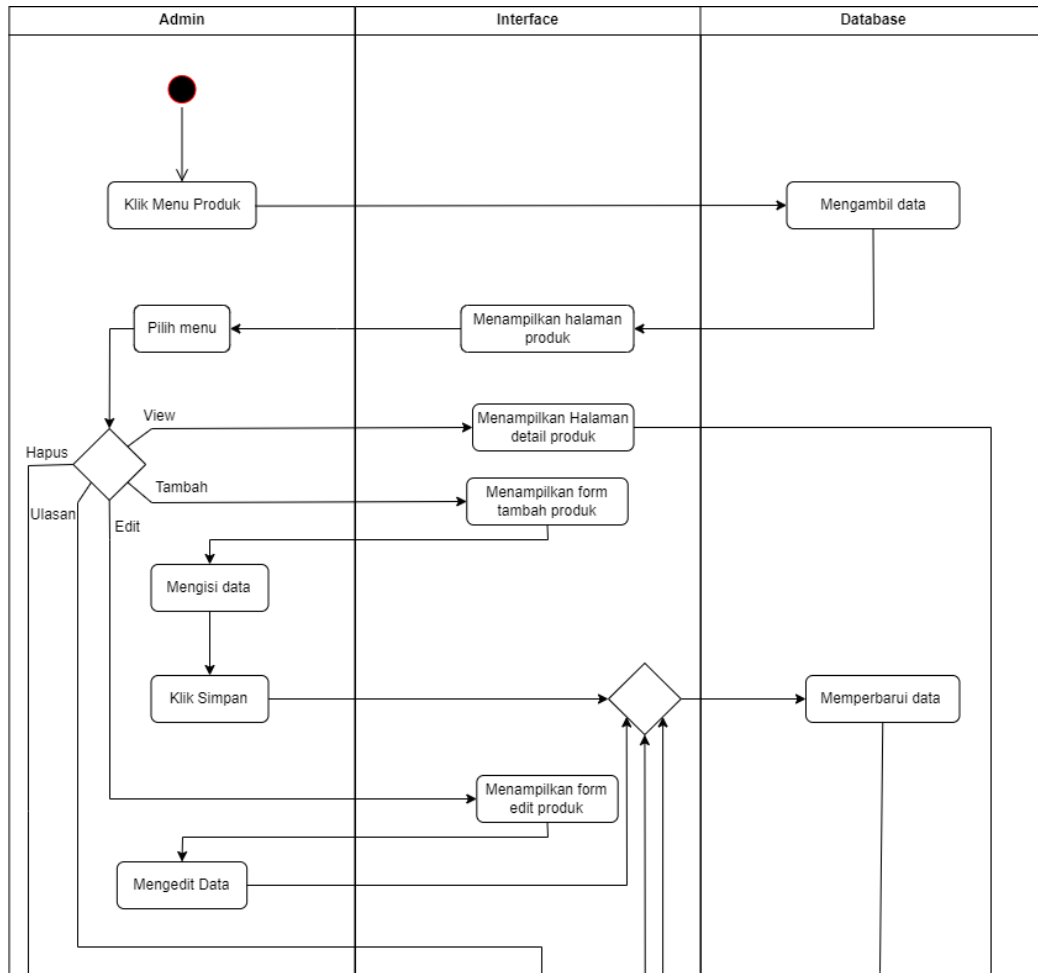
#### n. Activity Diagram Kelola Kategori Produk



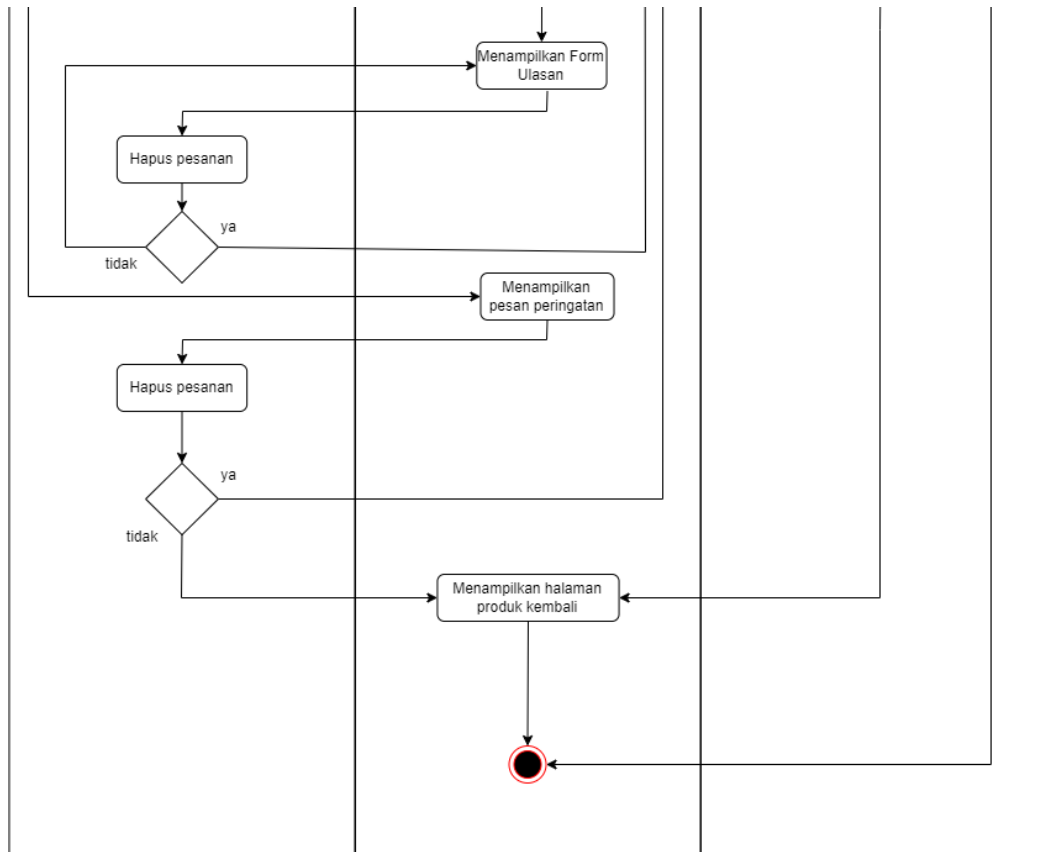
Gambar 17. Activity Kelola Kategori Produk.

Pada gambar 17 mekanisme kelola kategori produk yaitu Sistem akan menampilkan menu kelola kategori produk, terdapat tambah, *edit* dan hapus. Jika salah satu aksi dilakukan maka *database* memperbarui data kategori produk, lalu sistem akan menampilkan halaman kelola kategori produk kembali.

#### o. Activity Diagram Kelola Produk





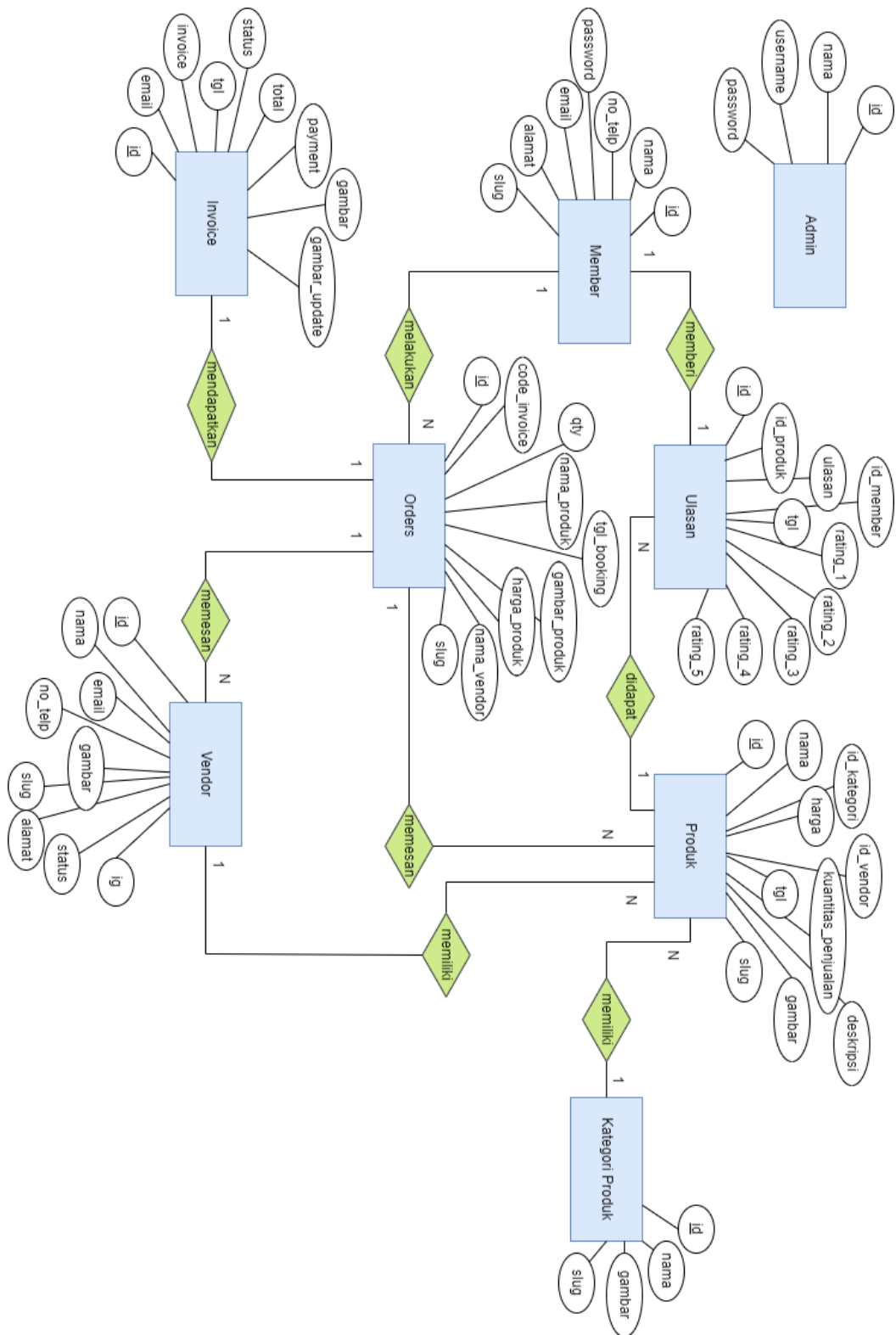


Gambar 18. Activity Kelola Produk.

Pada gambar 18 mekanisme kelola produk yaitu Sistem akan menampilkan menu kelola produk, terdapat *View*, tambah, *edit*, hapus dan ulasan. Jika salah satu aksi dilakukan maka *database* memperbarui data produk, lalu sistem akan menampilkan halaman kelola produk kembali.

### 3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Rancangan ERD Sistem Informasi *Wedding Organizer Samara Production* memiliki beberapa entitas yang saling berhubungan satu sama lain. Gambar rancangan ERD dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. ERD Sistem Informasi Wedding Organizer Samara Production.

## 2.1 Struktur Tabel Admin

Tabel 4 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data *admin*, terdapat *id*, *nama*, *username* dan *password*.

Tabel 4. Admin.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>id</i>	int	11	PK
2.	<i>nama</i>	varchar	30	
3.	<i>username</i>	varchar	30	
4.	<i>password</i>	varchar	255	

## 2.2 Struktur Tabel Invoice

Tabel 5 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data *invoice*, terdapat *id*, *email*, *invoice*, *tgl*, *status*, *payment*, *total*, *gambar*, *gambar\_update*.

Tabel 5. Invoice.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	<i>email</i>	varchar	50	FK
3	<i>invoice</i>	varchar	50	unique
4	<i>tgl</i>	datetime		
5	<i>status</i>	enum	'cek kesediaan','m enunggu pembayaran',' proses','terko	

			nfirmasi
			dp','terkonfir
			masi
			lunas','dibatal
			kan'
6	payment	tinytext	
7	total	integer	11
8	gambar	varchar	255
9	gambar_update	varchar	255

### 2.3 Struktur Tabel Kategori Produk

Tabel 6 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data kategori produk. Terdapat id, nama, gambar dan *slug*.

Tabel 6. Kategori Produk.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	nama	varchar	30	
3	gambar	varchar	255	
4.	<i>slug</i>	varchar	50	

### 2.4 Struktur Tabel *Member/Client*

Tabel 7 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data *member/Client*, terdapat id, nama, email, no\_telp, alamat, *password* dan *slug*.

Tabel 7. Member/Client.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	nama	varchar	30	
3.	email	varchar	50	unique
4.	no_telp	varchar	13	
5.	alamat	text		
6.	password	varchar	255	
7.	<i>slug</i>	varchar	50	

## 2.5 Struktur Tabel Orders

Tabel 8 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data *orders*, terdapat *id*, *code\_invoice*, *qty*, *nama\_produk*, *harga\_produk*, *gambar\_produk*, *tgl\_booking*, *slug*, *nama\_vendor*.

Tabel 8. Orders.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	<i>code_invoice</i>	varchar	50	unique
3	<i>qty</i>	integer	3	
4.	<i>nama_produk</i>	varchar	50	
5.	<i>harga_produk</i>	bigint	8	
6.	<i>gambar_produk</i>	varchar	255	
7.	<i>tgl_booking</i>	date		
8.	<i>slug</i>	varchar	50	
9.	<i>nama_vendor</i>	varchar	50	

## 2.6 Struktur Tabel Produk

Tabel 9 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data produk, terdapat *id*, *id\_kategori*, *id\_vendor*, *nama*, *harga*, *kuantitas\_penjualan*, *deskripsi*, *gambar*, *tgl*, *slug*.

Tabel 9. Produk.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	<i>id_kategori</i>	integer	11	FK
3	<i>id_vendor</i>	integer	11	FK
4.	<i>nama</i>	varchar	30	
5.	<i>harga</i>	bigint	20	
6.	<i>kuantitas_penjua lan</i>	integer	2	
7.	<i>deskripsi</i>	text		
8.	<i>gambar</i>	varchar	255	
9.	<i>tgl</i>	date		
10.	<i>slug</i>	varchar	50	

## 2.7 Struktur Tabel Ulasan

Tabel 10 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data ulasan, terdapat *id*, *id\_produk*, *id\_member*, *ulasan*, *rating 1*, *rating 2*, *rating 3*, *rating 4*, *rating 5*, *tgl*.

Tabel 10. Ulasan.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	<i>id_produk</i>	integer	11	FK
3	<i>id_member</i>	integer	11	FK
4.	ulasan	text		
5.	<i>rating_1</i>	integer	1	
6.	<i>rating_2</i>	integer	1	
7.	<i>rating_3</i>	integer	1	
8.	<i>rating_4</i>	integer	1	
9.	<i>rating_5</i>	integer	1	
10.	tgl	date		

## 2.8 Struktur Tabel Vendor

Tabel 11 merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data ulasan, terdapat id, nama, *slug*, email, no\_telp, ig, alamat, status, gambar.

Tabel 11. Vendor.

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>id</i>	integer	11	PK
2	nama	varchar	30	
3	<i>slug</i>	varchar	50	
4	email	varchar	50	
5	no_telp	varchar	13	
6	ig	varchar	100	
7	alamat	text		

8	status	enum	('aktif', 'tidak aktif')
9	gambar	varchar	255

---

### 3.3.3 Desain *Interface*

#### a. *Interface* Registrasi

Gambar 20 merupakan *Interface Registrasi* yaitu user yang ingin memesan produk diharuskan *register*/daftar terlebih dahulu agar memiliki akun untuk *login*. Dengan mengisi nama, email, dan password.

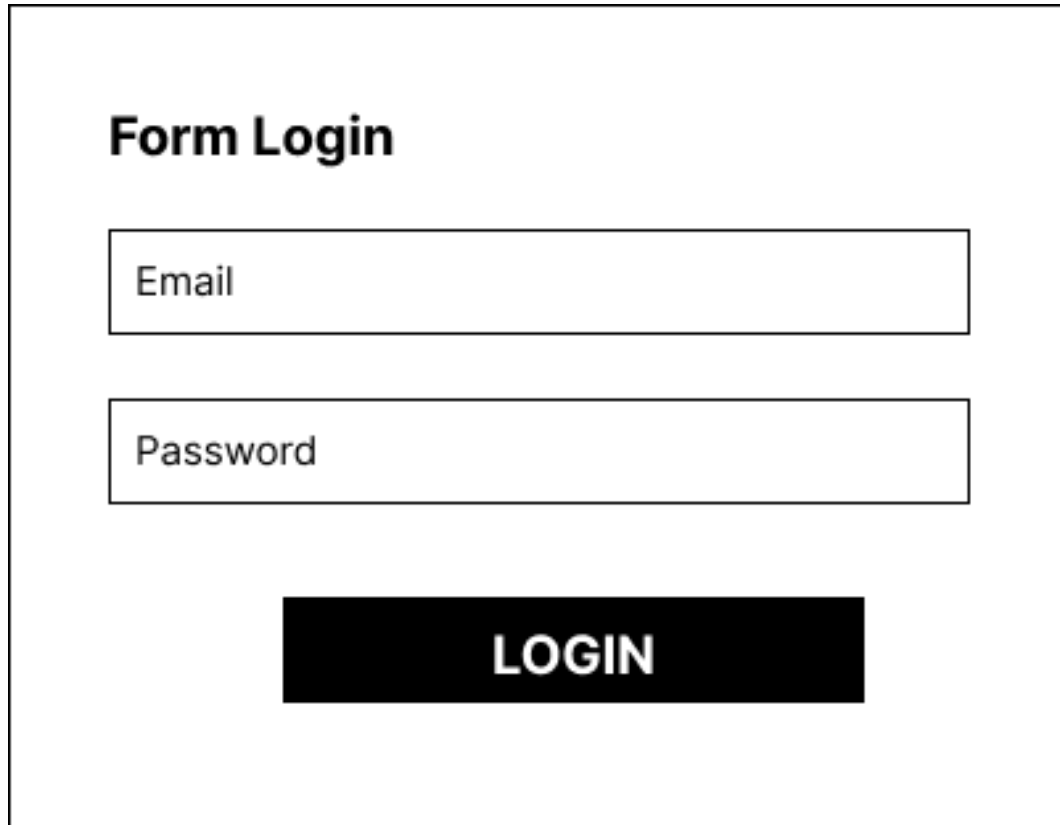
## Form Daftar Client

Gambar 20. *Interface Register*.



***b. Interface Login***

Gambar 21 merupakan *Interface Login* yaitu user yang telah memiliki akun, dapat login dengan mengisi username dan password.

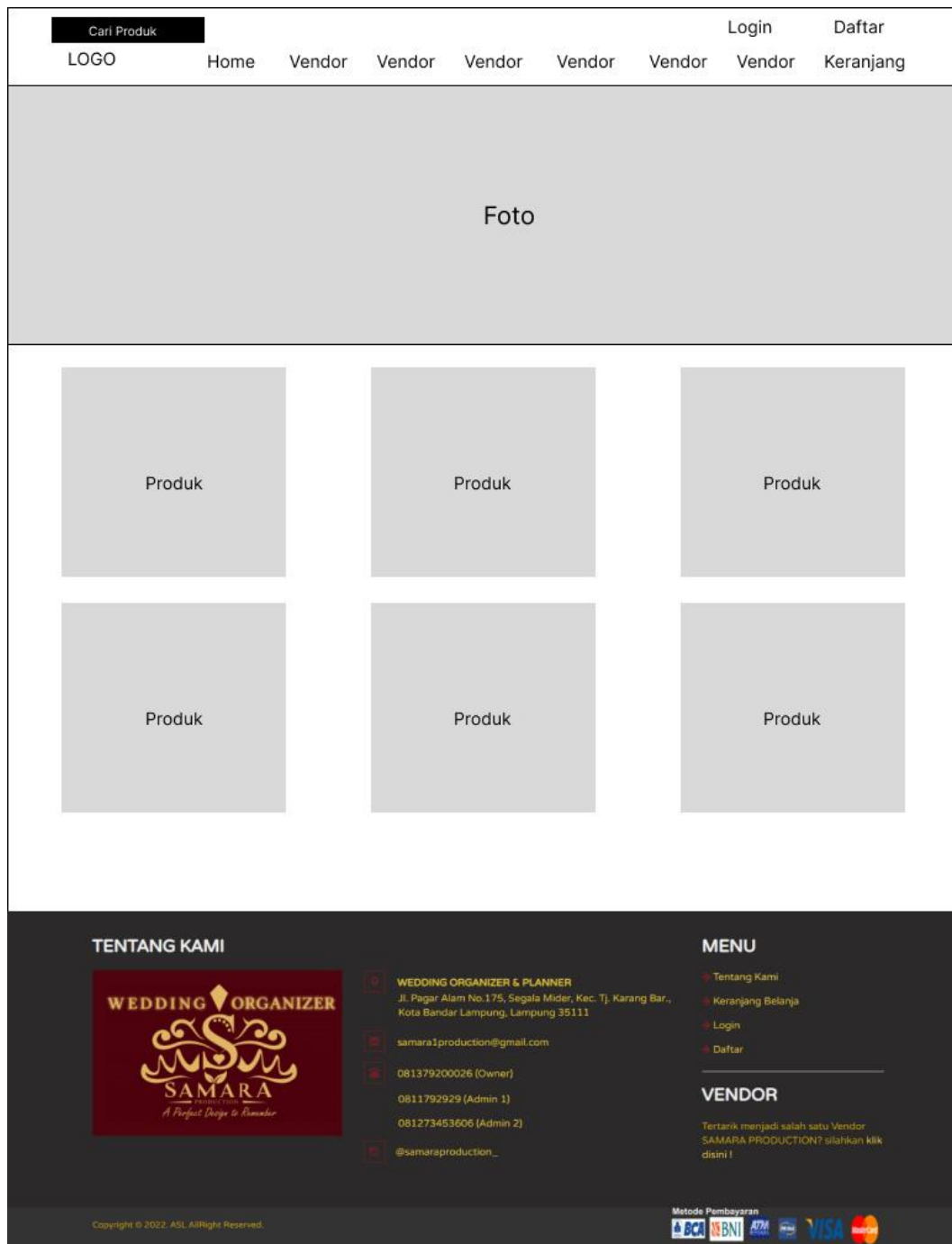


The image shows a login form interface. At the top, the title "Form Login" is displayed in a bold, black font. Below the title, there are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Password". Both fields are rectangular with a thin black border. Below these fields is a large, solid black button with the word "LOGIN" written in white, bold, uppercase letters.

*Gambar 21. Interface Login.*

### c. Interface Dashboard

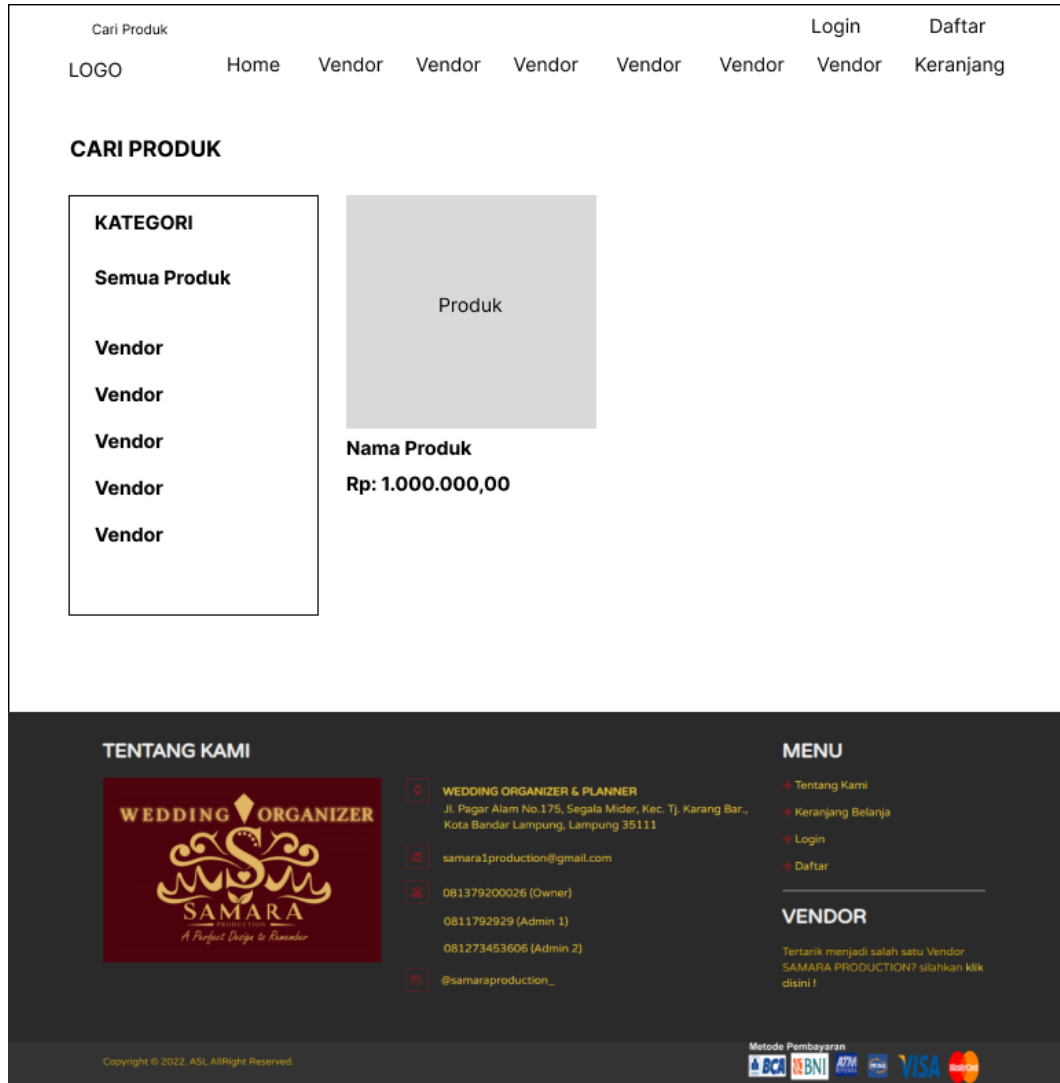
Gambar 22 merupakan *Interface Dashboard* yaitu tampilan utama dari sistem, yang tidak memerlukan *login*, dimana *Client* bisa memesan produk setelah *login* terlebih dahulu, dan *guest* bisa melihat produk yang tersedia dan juga dapat menambahkan ke dalam keranjang terlebih dahulu.



Gambar 22. Interface Dashboard.

#### d. Interface Cari Produk

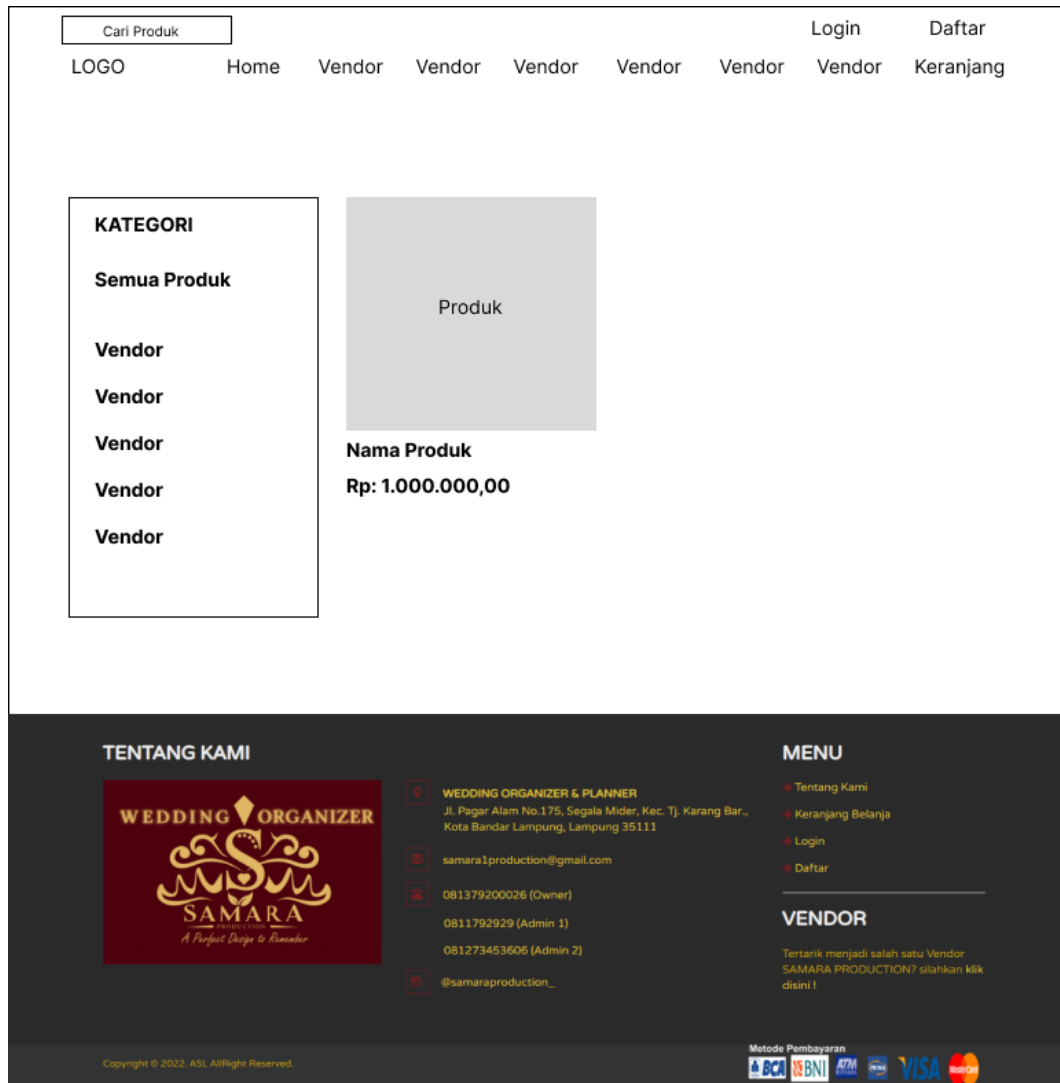
Gambar 23 ini merupakan desain cari produk, dimana dengan mengetik nama produk pada kolom cari produk, maka akan menampilkan produk yang dicari.



Gambar 23. Interface Cari Produk.

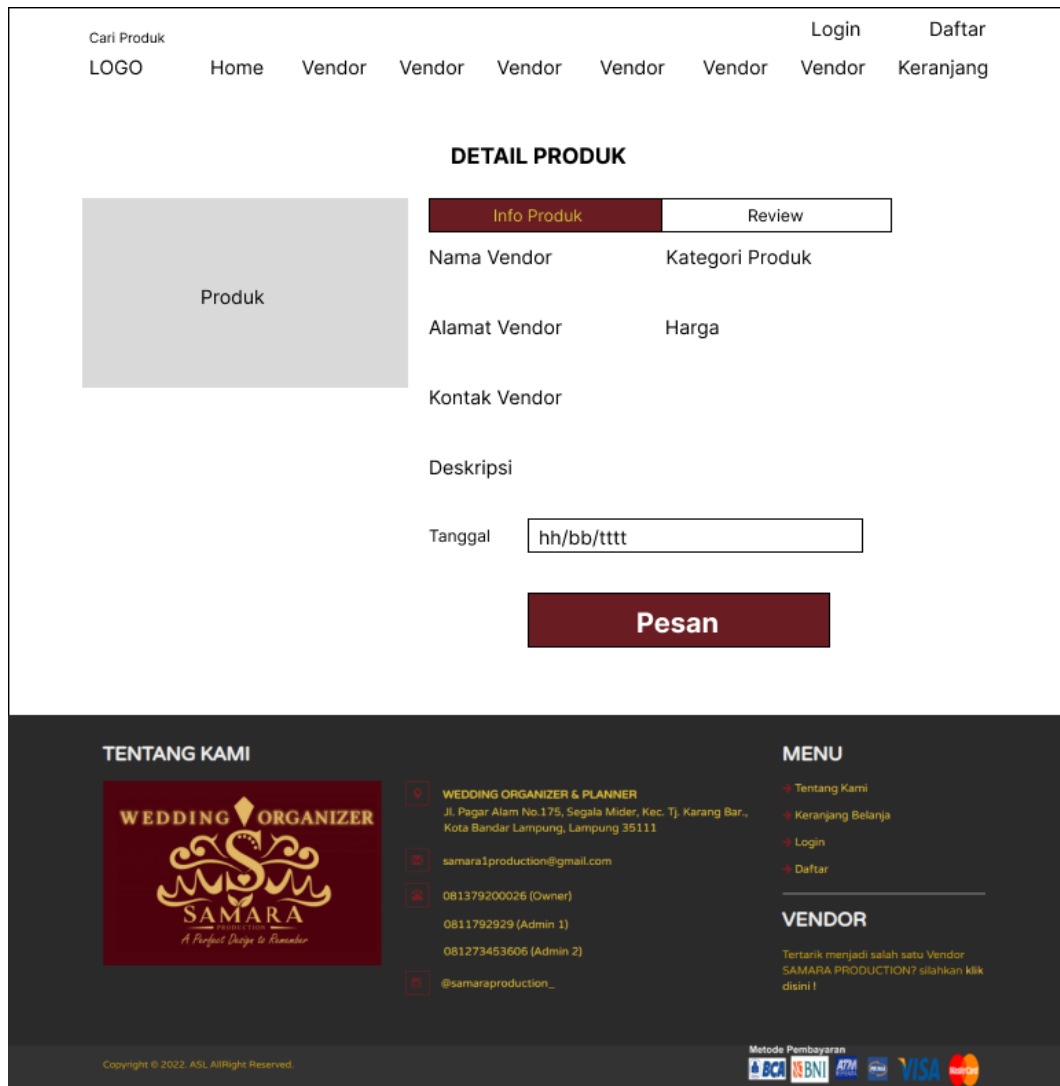
### e. Interface Lihat Produk

Gambar 24 ini merupakan desain lihat produk, dimana dengan menekan tombol kategori produk yang berada pada *Dashboard*, maka akan menampilkan produk-produk sesuai dengan kategori nya.

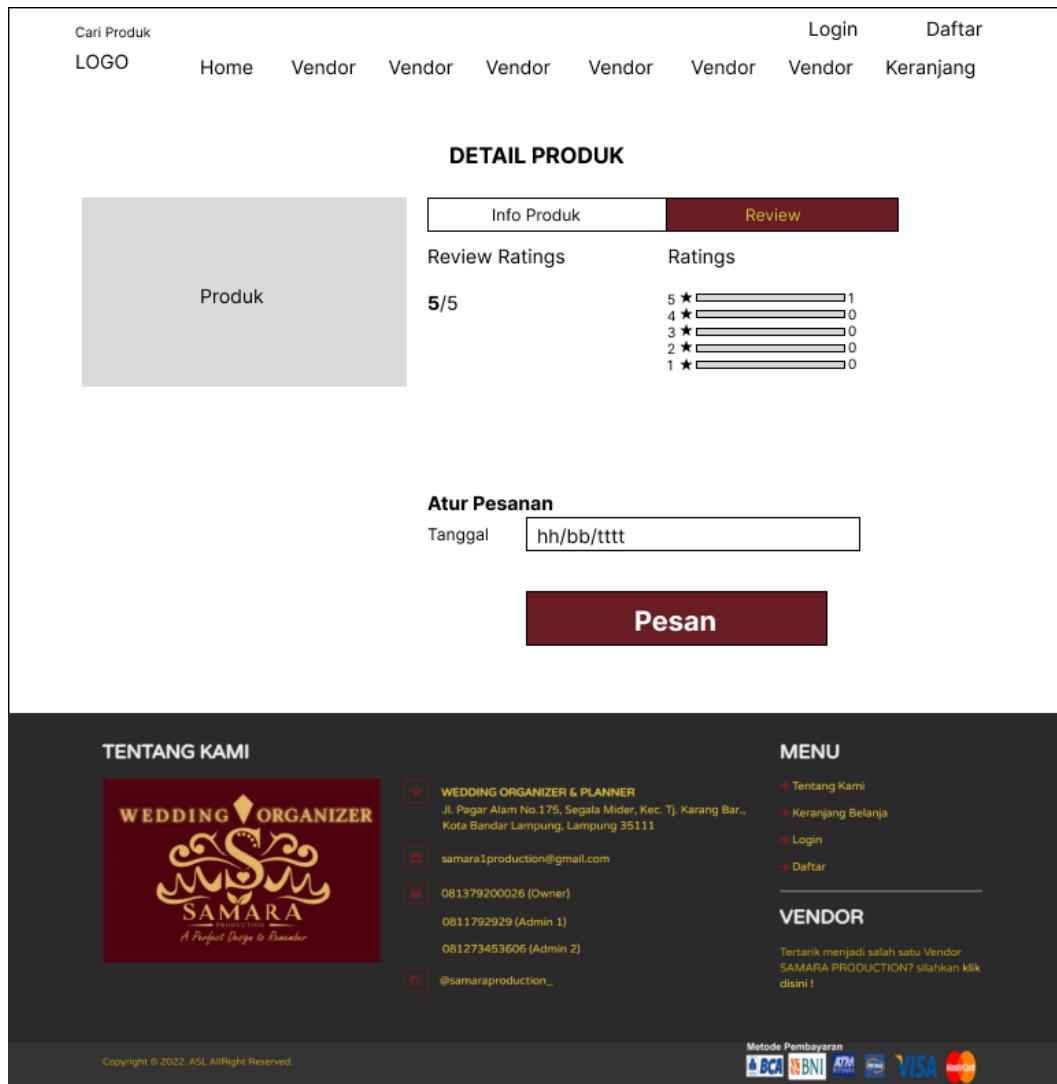


Gambar 24. Interface Lihat Produk.

## f. Interface Detail Produk



Gambar 25. Interface Detail Produk 1.



Gambar 26. Interface Detail Produk 2.

Gambar 25 dan 26 merupakan tampilan *Detail* produk, terdapat info produk dan *review* produk, dimana dengan menekan tombol *Detail* pada produk yang tersedia, maka akan menampilkan *Detail* produk dan *review* produknya dan juga dapat memesan produk yang diinginkan.

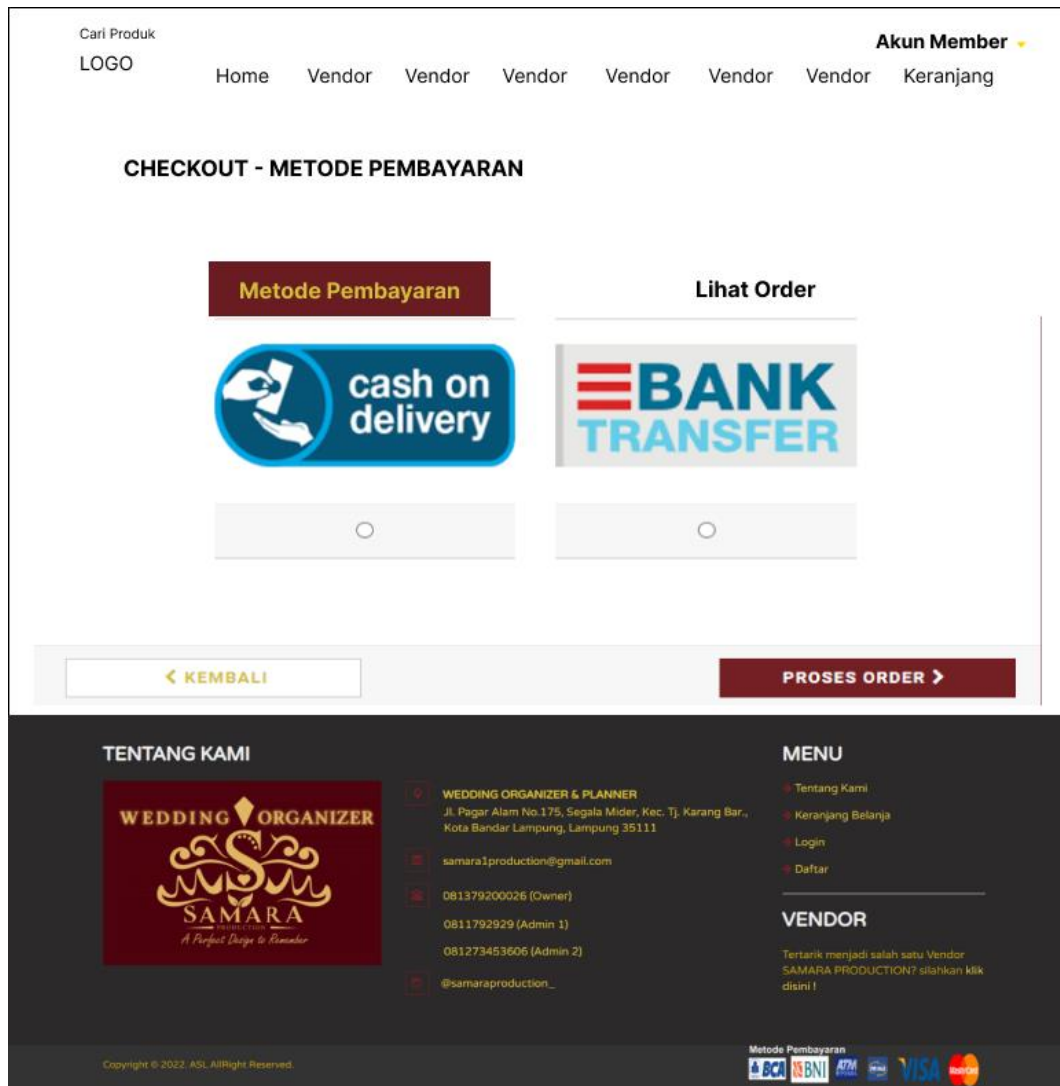
### g. Interface Keranjang Belanja

Gambar 27 ini merupakan keranjang belanja, dimana dengan menekan tombol keranjang yang berada pada atas halaman *Dashboard*, maka akan menampilkan keranjang belanja yang selanjutnya ada proses checkout.

The screenshot displays the shopping cart interface. At the top, there is a search bar labeled 'Cari Produk' and a 'LOGO' placeholder. Navigation links include 'Home', 'Vendor', and 'Keranjang'. The main heading is 'KERANJANG BELANJA'. Below it, a message states 'Keranjang anda ada 1 item'. The cart table has columns for 'Nama Produk', 'Banyak', 'Tanggal Booking', 'Harga', and 'Aksi'. The item listed is 'Nama Produk' with a quantity of 1, a booking date of 26/06/2022, and a price of Rp. 3.000.000. The total amount is Rp. 3.000.000,00. At the bottom, there are buttons for '< KEMBALI' and 'PROSES CHECKOUT >'. The footer contains 'TENTANG KAMI' with the Samara Production logo and contact details, a 'MENU' section with links to 'Tentang Kami', 'Keranjang Belanja', 'Login', and 'Daftar', and a 'VENDOR' section with a call to action. Payment methods like BCA, BNI, ATM, VISA, and MasterCard are also listed.

Gambar 27. Interface Keranjang Belanja.

## h. Interface Transaksi Pesanan



Gambar 28. Interface Transaksi Pesanan 1.



Cari Produk Akun Member  
 LOGO Home Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Keranjang

### CHECKOUT - LIHAT ORDER

Metode Pembayaran
Lihat Order

Produk	Tanggal Booking	Pembayaran	Total
Reizya Photography	26 Jun 2022	<span style="background-color: #00a0e3; color: white; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">TRANSFER BANK</span>	Rp. 3.000.000,00
<b>Total</b>			<b>Rp. 3.000.000,00</b>

← KEMBALI
KONFIRMASI →

#### TENTANG KAMI

**WEDDING ORGANIZER & PLANNER**  
 Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar.,  
 Kota Bandar Lampung, Lampung 35111

✉ samara1production@gmail.com

☎ 081379200026 (Owner)

☎ 0811792929 (Admin 1)

☎ 081273453606 (Admin 2)

📱 @samara1production\_

#### MENU

- 👉 Tentang Kami
- 👉 Keranjang Belanja
- 👉 Login
- 👉 Daftar

---

#### VENDOR

Tertarik menjadi salah satu Vendor SAMARA PRODUCTION? silahkan klik disini!

Copyright © 2022. All Right Reserved.

Metode Pembayaran

*Gambar 29. Interface Transaksi Pesanan 2.*

Gambar 28 dan 29 merupakan desain transaksi pesanan, terdapat metode pembayaran yang harus dipilih, setelah itu terdapat lihat order lalu konfirmasi orderan untuk proses selanjutnya.

### i. Interface Riwayat Belanja

Cari Produk
Akun Member ▾

LOGO
Home Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Keranjang

#### RIWAYAT BELANJA

Rekening Bank

Hal, Untuk Informasi tentang rekening pembayaran, silakan klik Menu Rekening Bank. Kami akan segera mengkonfirmasi pesanan setelah anda melakukan pembayaran, silakan kirim bukti pembayaran langsung dengan klik View. Happy Shopping!

RELOAD

No	Invoice Order	Tanggal Order	Total	Aksi
1	HMP-0406220001	2022-06-04 20:17:27	Rp. 3.000.000	VIEW
2	HMP-0306220001	2022-06-01 11:32:07	Rp. 600.000	VIEW
3	HMP-3005220003	2022-05-30 23:51:13	Rp. 4.850.000	VIEW
4	SP-3005220002	2022-05-30 21:30:21	Rp. 1.500.000	VIEW
5	SP-3005220001	2022-05-30 14:20:17	Rp. 5.000.000	VIEW
6	SP-2705220001	2022-05-27 21:43:54	Rp. 450.000	VIEW
7	SP-2305220001	2022-05-23 23:35:33	Rp. 450.000	VIEW
8	HMP-1905220001	2022-05-19 10:17:50	Rp. 10.000.000	VIEW

Showing 1 to 8 of 8 entries


#### PROFIL USER

Akun Saya

Riwayat Belanja

Logout

#### TENTANG KAMI



**WEDDING ORGANIZER**  
**SAMARA**  
*A Perfect Design & Remember*

- WEDDING ORGANIZER & PLANNER  
Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111
- samara1production@gmail.com
- 081379200026 (Owner)
- 0811792929 (Admin 1)
- 081273453606 (Admin 2)
- @samaraproduction\_


#### MENU

- Tentang Kami
- Keranjang Belanja
- Login
- Daftar

#### VENDOR

Tertarik menjadi salah satu Vendor SAMARA PRODUCTION? silahkan klik disini!

Metode Pembayaran



Copyright © 2022. All Right Reserved.

Gambar 30. Interface Riwayat Belanja 1.

Cari Produk  
LOGO


Home Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Keranjang

**Akun Member** ▾

## RIWAYAT BELANJA

Riwayat Belanja **Rekening Bank**

### Pembayaran Via Transfer Bank



**No. Rekening : 8905000809**

Bank : BCA  
Nama : Eka Silvia


### PROFIL USER

Akun Saya

Riwayat Belanja

Logout

### TENTANG KAMI



**WEDDING ORGANIZER & PLANNER**  
Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111

samara1production@gmail.com

081379200026 (Owner)  
0811792929 (Admin 1)  
081273453606 (Admin 2)

@samaraproduction\_

### MENU


- Tentang Kami
- Keranjang Belanja
- Login
- Daftar

### VENDOR

Tertarik menjadi salah satu Vendor SAMARA PRODUCTION? silahkan klik disini !

Copyright © 2022. All Right Reserved.

Metode Pembayaran



Gambar 31. Interface Riwayat Belanja 2.

Carli Produk
**Akun Member** ▾

LOGO
Home Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Keranjang

### RIWAYAT BELANJA

Invoice HMP-0406220001 dipesan pada 04 June 2022, status sekarang **Menunggu Pembayaran**.

Hal, Silakan kirim bukti pembayaran anda pada form konfirmasi, jika pembayaran melalui Transfer Bank. Jika Pembayaran telah Dikonfirmasi silahkan Hubungi Admin untuk proses lanjut Klik Disini

Produk	Tanggal Pesan	Tanggal Booking	Pembayaran	Status	Total
Retnye Photography	04 June 2022	26 June 2022	TRANSFER BANK	MENUNGGU PEMBAYARAN	Rp. 3.000.000,00

**Total Order : Rp. 3.000.000,00**

#### FORM KONFIRMASI PEMBAYARAN

Nama:  Email:

No Invoice:  Bukti Pembayaran:  Tidak ada file yang dipilih

Max Size:

KIRIM DATA
BATALKAN PESANAN

[← KEMBALI](#)

### PROFIL USER

Akun Saya

Riwayat Belanja

Logout

#### TENTANG KAMI

**WEDDING ORGANIZER & PLANNER**  
 Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111

samara1production@gmail.com

081379200026 (Owner)

0811792929 (Admin 1)

081273453606 (Admin 2)

@samaraproduction\_

#### MENU

- Tentang Kami
- Keranjang Belanja
- Login
- Daftar

#### VENDOR

Tertarik menjadi salah satu Vendor SAMARA PRODUCTION? silahkan Klik disini!

Copyright © 2022. All Right Reserved.

Metode Pembayaran

Gambar 32. Interface Riwayat Belanja 3.

Gambar 30 sampai 32 merupakan desain riwayat belanja, dengan menekan tombol menu riwayat belanja yang berada pada akun *Client* pada atas halaman *Dashboard*, dalam riwayat belanja terdapat riwayat belanja dan rekening bank.

## j. Interface Akun Client

Carli Produk
Akun Member ▾

LOGO
Home Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Vendor Keranjang

### AKUN SAYA

#### DATA DIRI

**Email**

**Nama**

**No Telp**

**Alamat**

SIMPAN DATA

#### PROFIL USER

Akun Saya

Riwayat Belanja

Logout


#### GANTI PASSWORD

**Password Lama**

**Password Baru**  **Konfirmasi Password Baru**

SIMPAN PASSWORD BARU

#### TENTANG KAMI



**WEDDING ORGANIZER**  
**SAMARA**  
*A Perfect Design & Remember*

- 📍 WEDDING ORGANIZER & PLANNER  
Jl. Pagar Alam No.175, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111
- ✉️ samara1production@gmail.com
- ☎️ 081379200026 (Owner)
- 0811792929 (Admin 1)
- 081273453606 (Admin 2)
- 📱 @samaraproduction\_

#### MENU

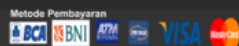
- ➔ Tentang Kami
- ➔ Keranjang Belanja
- ➔ Login
- ➔ Daftar

#### VENDOR

Tertarik menjadi salah satu Vendor SAMARA PRODUCTION? silahkan klik disini!

Copyright © 2022. All Right Reserved.

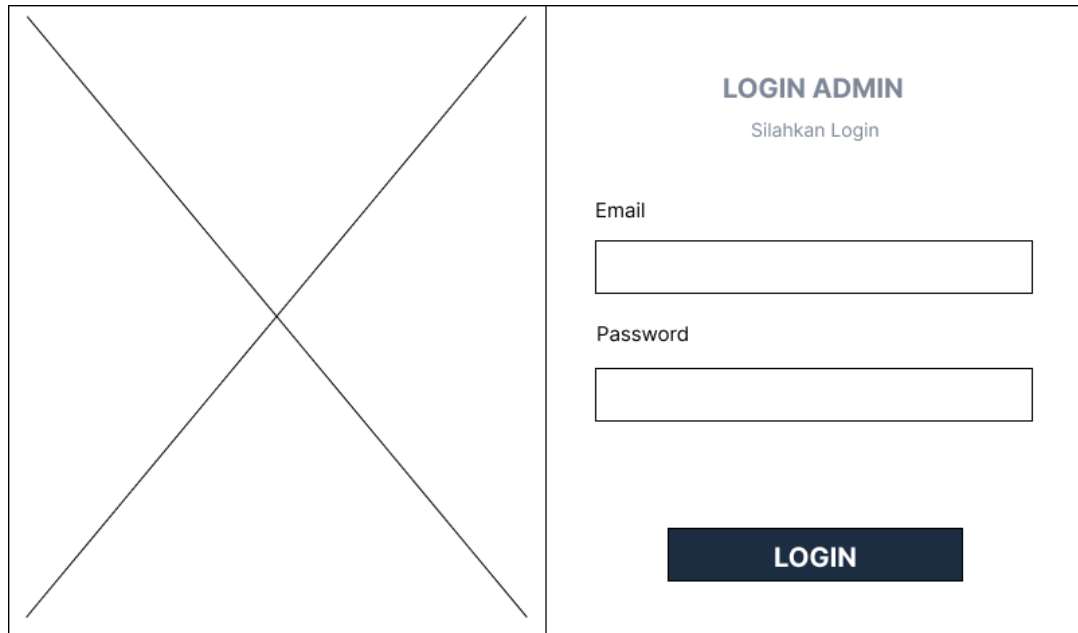
Metode Pembayaran



Gambar 33. Interface Akun Client.

Gambar 33 merupakan desain akun *Client*, dengan menekan tombol menu akun yang berada pada akun *Client* pada atas halaman *Dashboard*, terdapat data diri dan ganti password akun.

***k. Interface Login Admin***

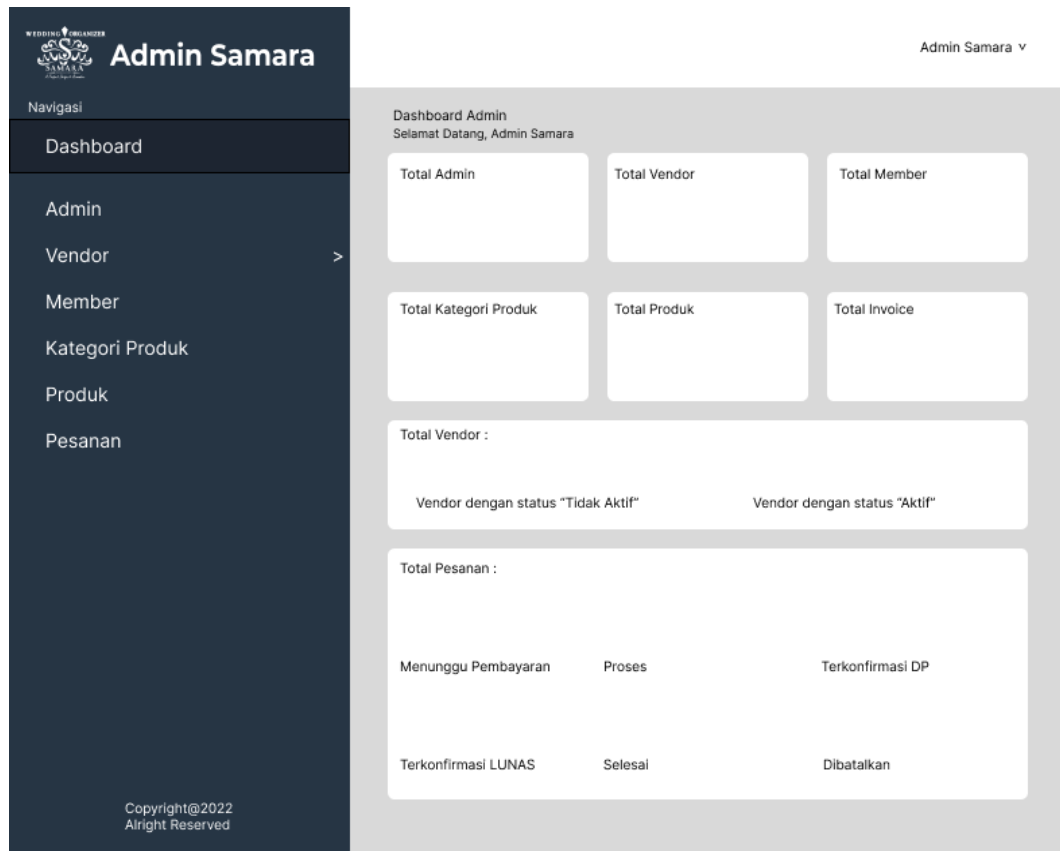


The image shows a wireframe for an Admin Login interface. It is divided into two main sections. The left section is a large rectangle with a diagonal 'X' across it, indicating a placeholder for a logo or image. The right section contains the login form. At the top of the right section, the text 'LOGIN ADMIN' is displayed in a bold, dark blue font, followed by the instruction 'Silahkan Login' in a smaller, lighter blue font. Below this, there are two input fields: the first is labeled 'Email' and the second is labeled 'Password'. Both fields are empty rectangular boxes. At the bottom of the right section, there is a dark blue rectangular button with the word 'LOGIN' written in white capital letters.

*Gambar 34. Interface Login Admin.*

Gambar 34 yaitu desain login admin, admin harus menginputkan email dan password agar dapat login.

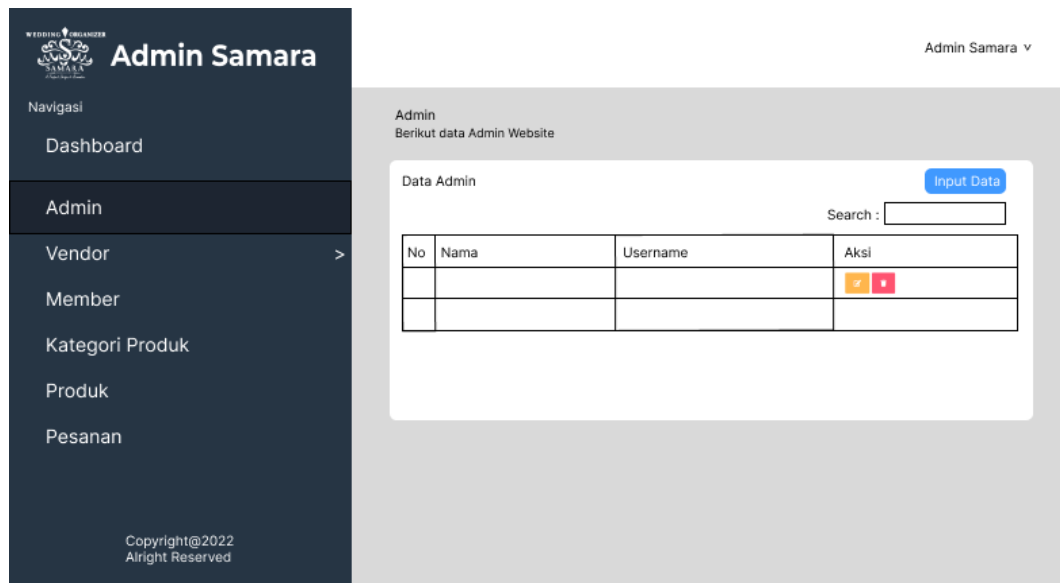
## 1. Interface Dashboard Admin



Gambar 35. Interface Dashboard Admin.

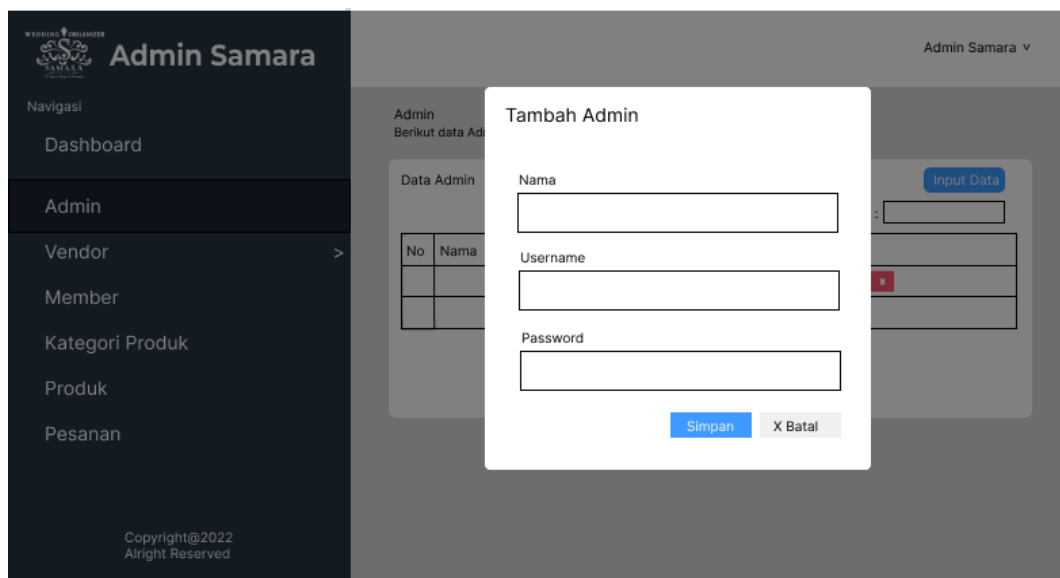
Gambar 35 merupakan desain *Dashboard* admin, terdapat tampilan total dari semua menu admin.

### m. Interface Kelola Data Admin



Gambar 36. Interface Kelola Data Admin.

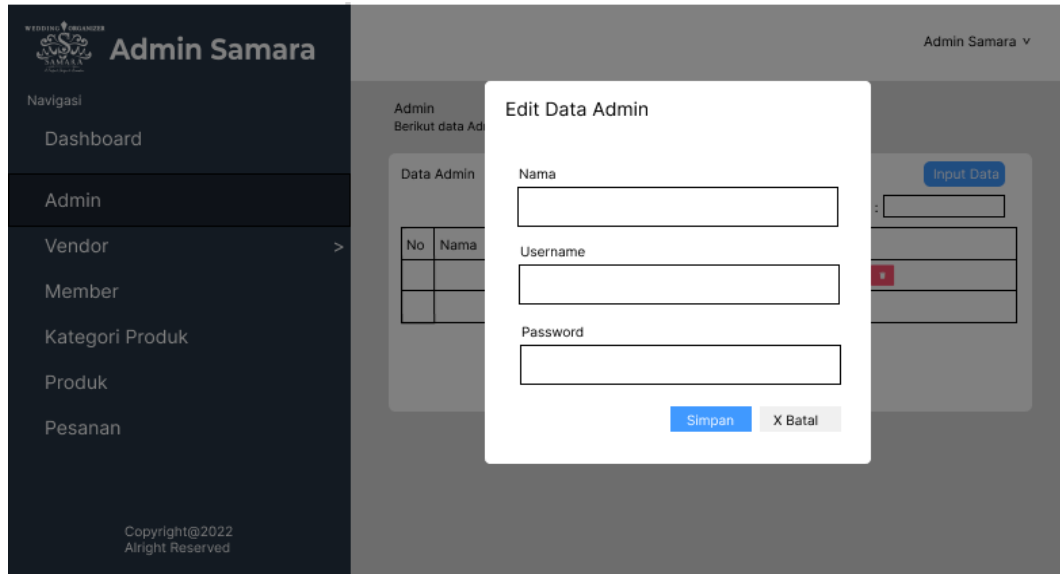
Gambar 36 merupakan desain kelola data admin, berisikan nama, username admin juga terdapat menu tambah, edit, dan hapus.



Gambar 37. Interface Tambah Data Admin.

Gambar 37 merupakan desain tambah data admin, dengan menginputkan nama, username dan password.

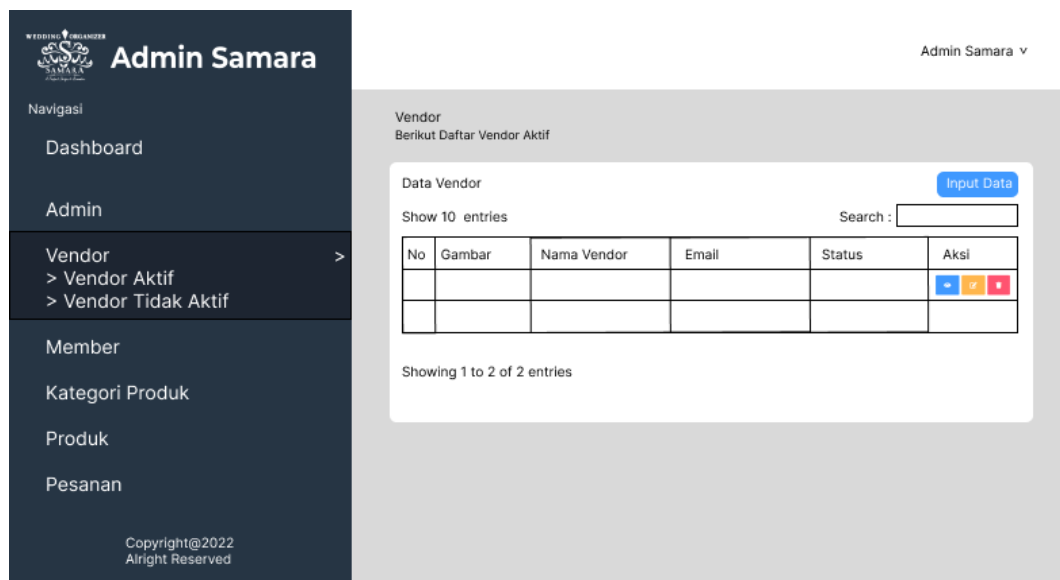




Gambar 38. Interface Edit Data Admin.

Gambar 38 merupakan desain edit data admin, admin dapat mengedit nama, username dan password.

#### n. Interface Kelola Vendor



Gambar 39. Interface Kelola Vendor Aktif.

Gambar 39 merupakan desain kelola vendor aktif, yang berisikan gambar, nama, email, dan status vendor, juga terdapat form tambah, View, edit, dan hapus.

The screenshot shows the 'Tambah Vendor Produk' form in the Admin Samara interface. The form is displayed in a modal window over a dashboard background. The dashboard has a dark sidebar with navigation links: Dashboard, Admin, Vendor (highlighted), Member, Kategori Produk, Produk, and Pesanan. The main content area shows the form with the following fields and controls:

- Nama Vendor:** A text input field.
- No.Telp:** A text input field.
- Instagram:** A text input field.
- Alamat:** A text input field.
- Email:** A text input field.
- Foto:** A section with the text '(Tidak ada foto)' and a 'Pilih File' button. Below the button, it says 'Tidak ada file yang dipilih'.
- Status:** A dropdown menu with the text 'Pilih Status' and a downward arrow.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'X Batal' (grey). The sidebar also contains the text 'Copyright@2022 Allright Reserved'.

Gambar 40. Interface Tambah Vendor.

Gambar 40 merupakan desain tambah vendor, digunakan untuk menambah vendor baru.

The screenshot shows the 'View Vendor' form in the Admin Samara interface. The form is displayed in a modal window over a dashboard background. The dashboard has a dark sidebar with navigation links: Dashboard, Admin, Vendor (highlighted), Member, Kategori Produk, Produk, and Pesanan. The main content area shows the form with the following fields and controls:

- Nama Vendor:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- No.Telp:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- Instagram:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- Alamat:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- Status:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- Email:** A text input field containing 'xxxxxxxx'.
- Foto:** A placeholder image with a large 'X' over it.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'X Batal' (grey). The sidebar also contains the text 'Copyright@2022 Allright Reserved'.

Gambar 41. Interface View Vendor Aktif.

Gambar 41 merupakan desain *View* vendor aktif, digunakan untuk melihat vendor aktif.

The screenshot shows the 'Edit Vendor' form in the Admin Samara system. The form is titled 'Edit Vendor' and contains the following fields:

- Nama Vendor:** Input field with placeholder 'xxxxxxxxx'.
- No. Telp:** Input field with placeholder 'xxxxxxxxx'.
- Instagram:** Input field with placeholder 'xxxxxxxxx'.
- Alamat:** Input field with placeholder 'xxxxxxxxx'.
- Email:** Input field with placeholder 'xxxxxxxxx'.
- Foto:** Field with '(Tidak ada foto)' and a 'Pilih File' button. Below it, it says 'Tidak ada file yang dipilih'.
- Status:** Dropdown menu currently showing 'Aktif'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'X Batal' (Cancel).

Gambar 42. Interface Edit Vendor Aktif.

Gambar 42 merupakan desain edit vendor, berfungsi untuk mengubah data vendor yang ada pada sebelumnya.

The screenshot shows the 'Vendor' management page in the Admin Samara system. The page title is 'Vendor' and the subtitle is 'Berikut Daftar Vendor Tidak Aktif'. The main content area is titled 'Data Vendor' and includes a search bar and a table of vendor data.

Search:

No	Gambar	Nama Vendor	Email	Status	Aksi
					<a href="#">+</a> <a href="#">-</a> <a href="#">x</a>

Showing 1 to 2 of 2 entries

Gambar 43. Interface Kelola Vendor Tidak Aktif.

Gambar 43 merupakan desain kelola vendor tidak aktif, yang berisikan gambar, nama, email, dan status vendor, juga terdapat form *View*, edit, dan hapus.

The screenshot displays the 'Admin Samara' dashboard with a sidebar on the left containing navigation options: Dashboard, Admin, Vendor (highlighted), Member, Kategori Produk, Produk, and Pesanan. The main content area shows a 'View Vendor' modal form. The form contains the following fields: 'Nama Vendor' (xxxxxxx), 'No.Telp' (xxxxxxx), 'Instagram' (xxxxxxx), 'Alamat' (xxxxxxx), 'Status' (xxxxxxx), and 'Email' (xxxxxxx). A 'Foto' field is present with a placeholder image showing a large 'X'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'X Batal' (Cancel).

Gambar 44. Interface View Vendor Tidak Aktif.

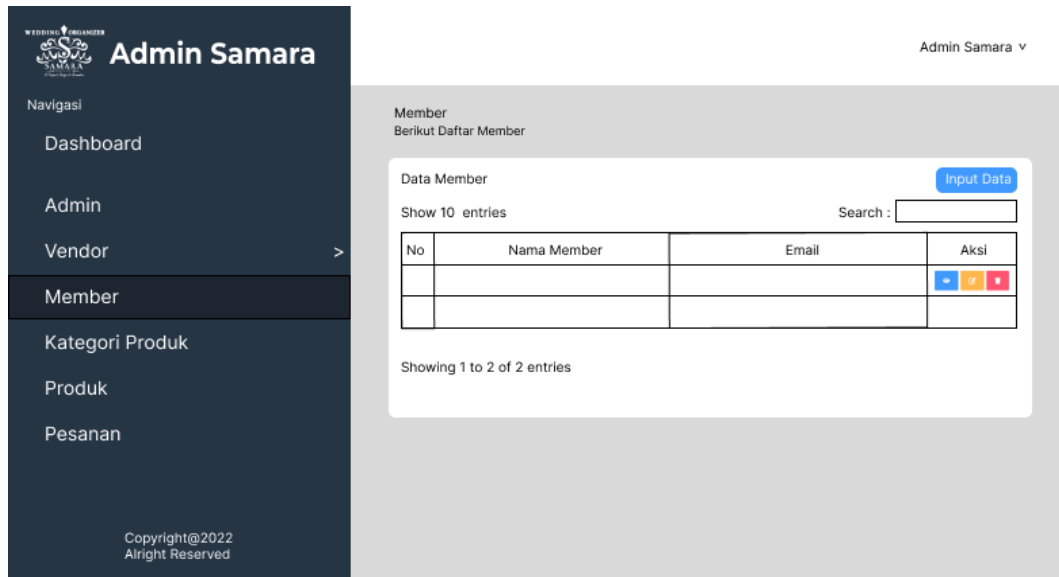
Gambar 44 merupakan desain *View* vendor tidak aktif, digunakan untuk melihat vendor tidak aktif.

The screenshot displays the 'Admin Samara' dashboard with the same sidebar as in Gambar 44. The main content area shows an 'Edit Vendor' modal form. The form contains the following fields: 'Nama Vendor' (xxxxxxx), 'No.Telp' (xxxxxxx), 'Instagram' (xxxxxxx), 'Alamat' (xxxxxxx), and 'Email' (xxxxxxx). The 'Foto' field is labeled '(Tidak ada foto)' and includes a 'Pilih File' button with the text 'Tidak ada file yang dipilih'. The 'Status' dropdown menu is currently set to 'Aktif'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'X Batal' (Cancel).

Gambar 45. Interface Edit Vendor Tidak Aktif.

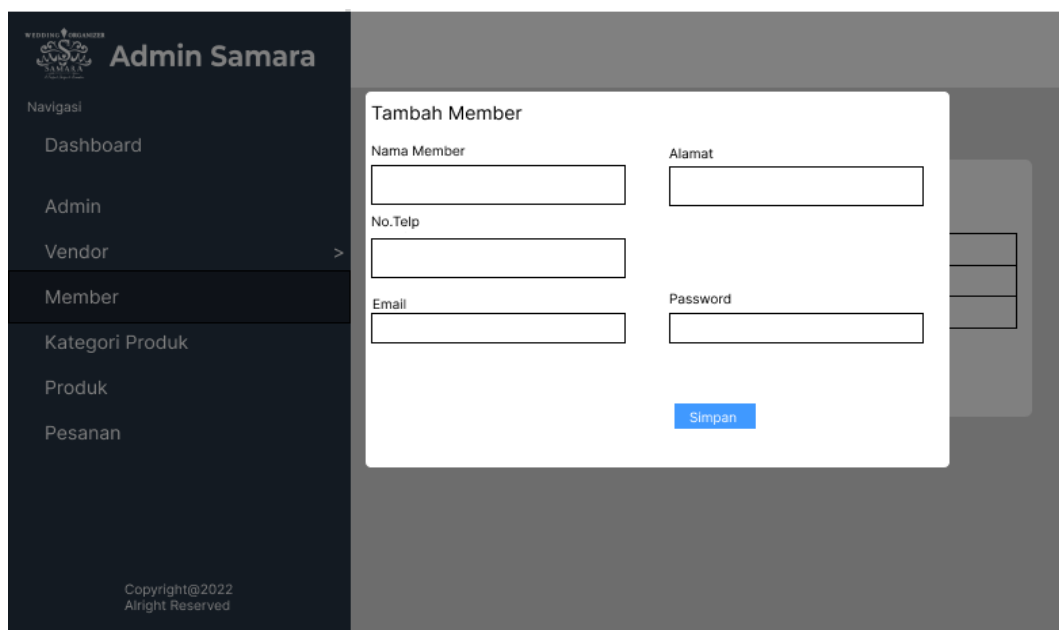
Gambar 45 merupakan desain edit data vendor, berfungsi untuk mengubah data vendor yang ada pada sebelumnya.

#### *o. Interface Kelola Data Client*



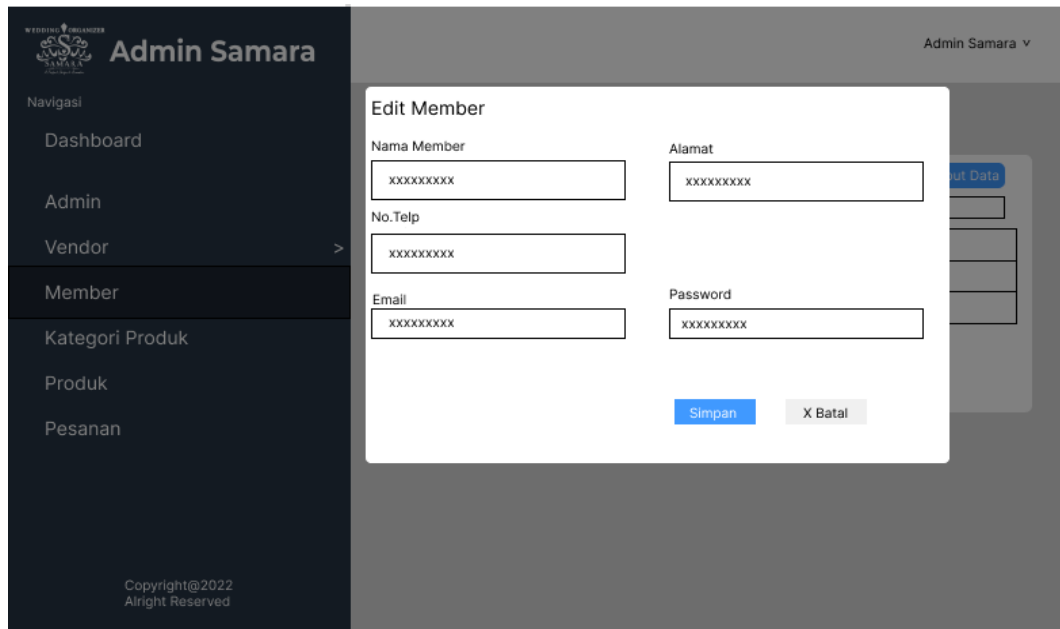
*Gambar 46. Interface Kelola Data Client.*

Gambar 46 merupakan desain kelola data *Client*, berisikan nama member dan email juga terdapat tambah, *View*, edit, dan hapus.



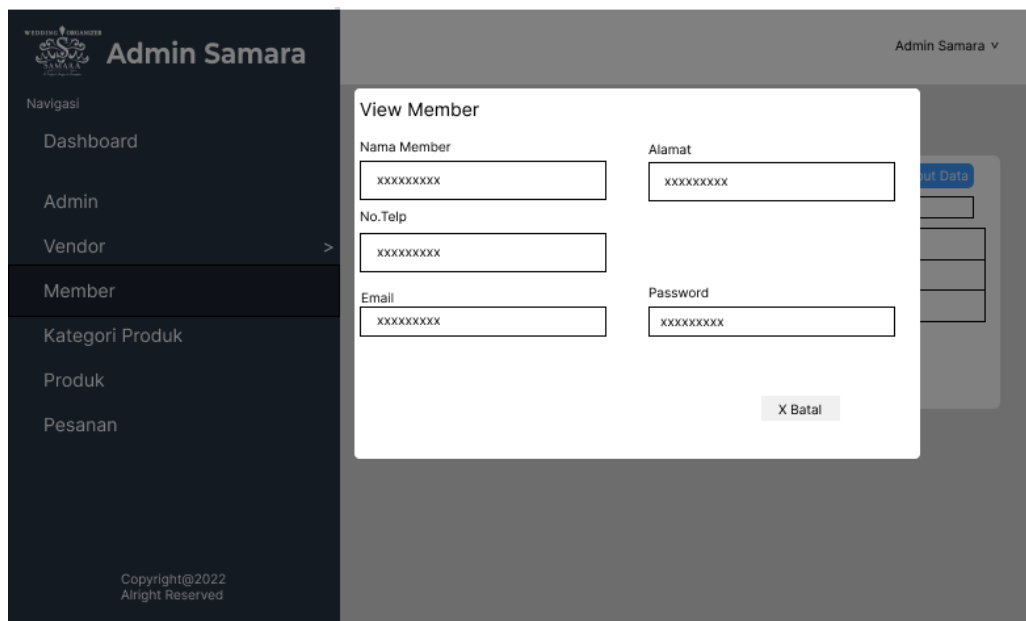
*Gambar 47. Interface Tambah Data Client.*

Gambar 47 merupakan desain tambah data *Client*, berfungsi untuk menambah data *Client*.



Gambar 48. Interface Edit Data Client.

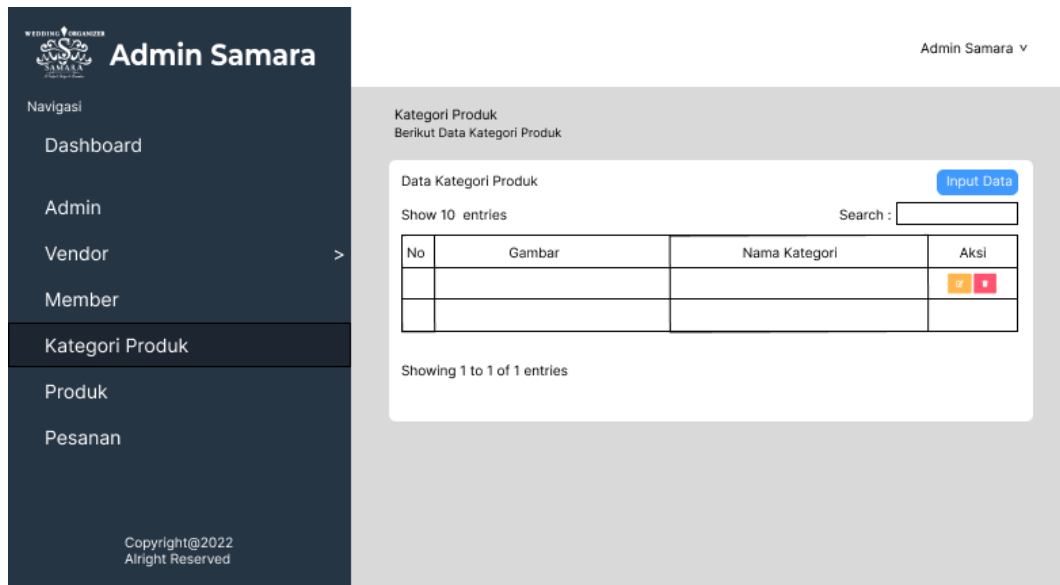
Gambar 48 merupakan desain edit data *Client*, berfungsi untuk mengubah data *Client* yang ada pada sebelumnya.



Gambar 49. Interface View Data Client.

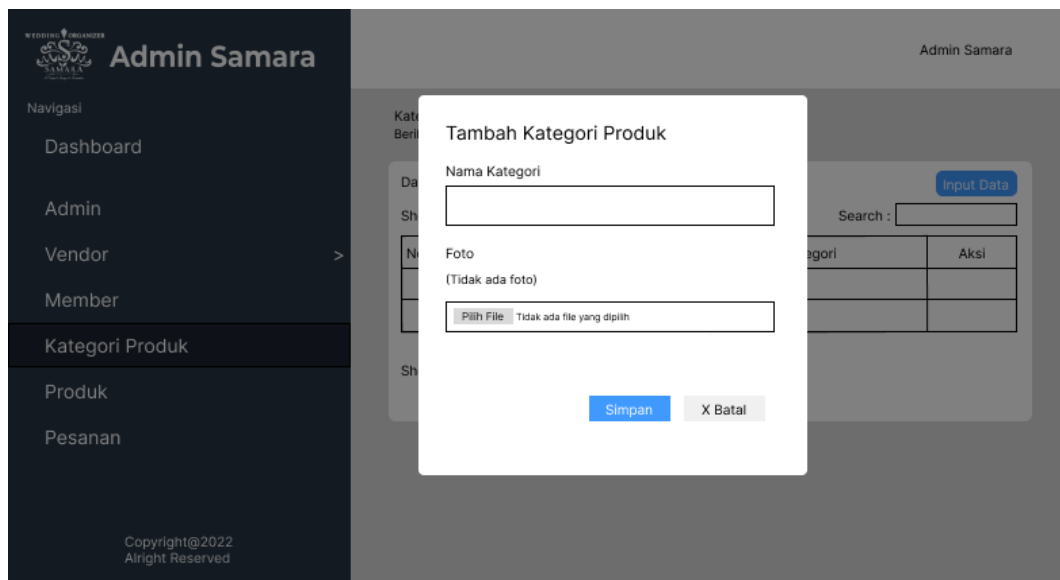
Gambar 49 merupakan *View* data *Client*, berfungsi untuk melihat data *Client*.

**p. Interface Kelola Kategori Produk**



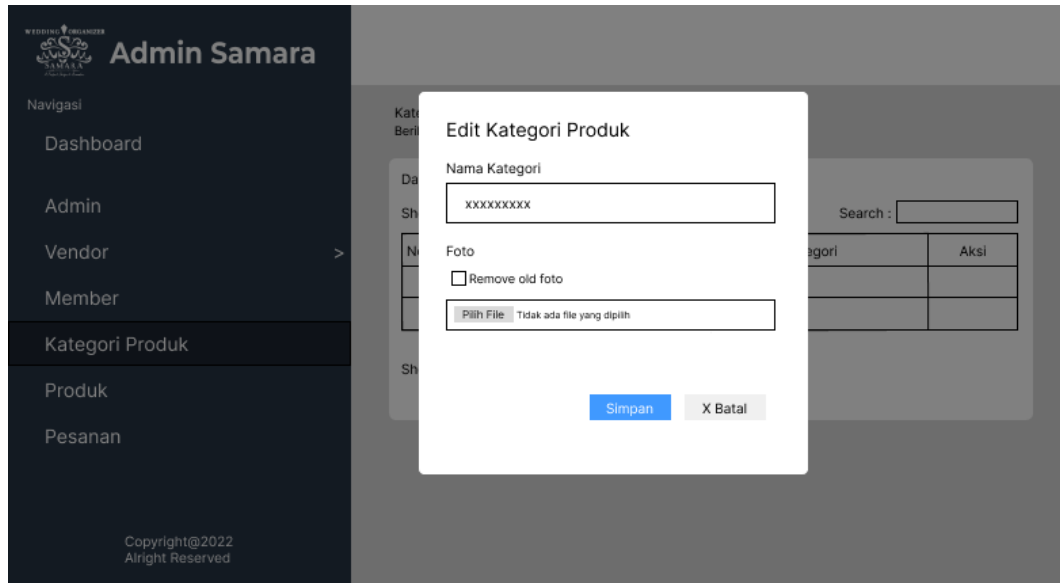
*Gambar 50. Interface Kelola Kategori Produk.*

Gambar 50 merupakan kelola kategori produk, berisikan gambar, dan nama kategori, juga terdapat form tambah, edit, dan hapus.



*Gambar 51. Interface Tambah Kategori Produk.*

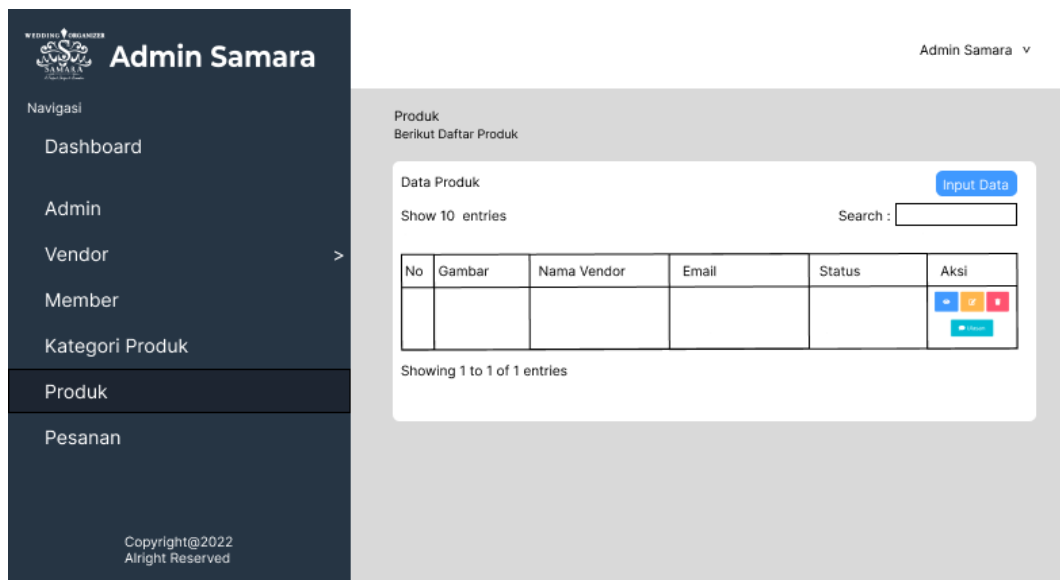
Gambar 51 merupakan desain tambah kategori produk, berfungsi untuk menambah kategori produk.



Gambar 52. Interface Edit Kategori Produk.

Gambar 52 merupakan desain edit kategori produk, berfungsi untuk mengubah kategori produk.

#### q. Interface Kelola Produk



Gambar 53. Interface Kelola Produk.

Gambar 53 merupakan desain kelola produk, berisikan gambar produk, nama vendor, email, dan status, juga terdapat form tambah, edit, View dan hapus.

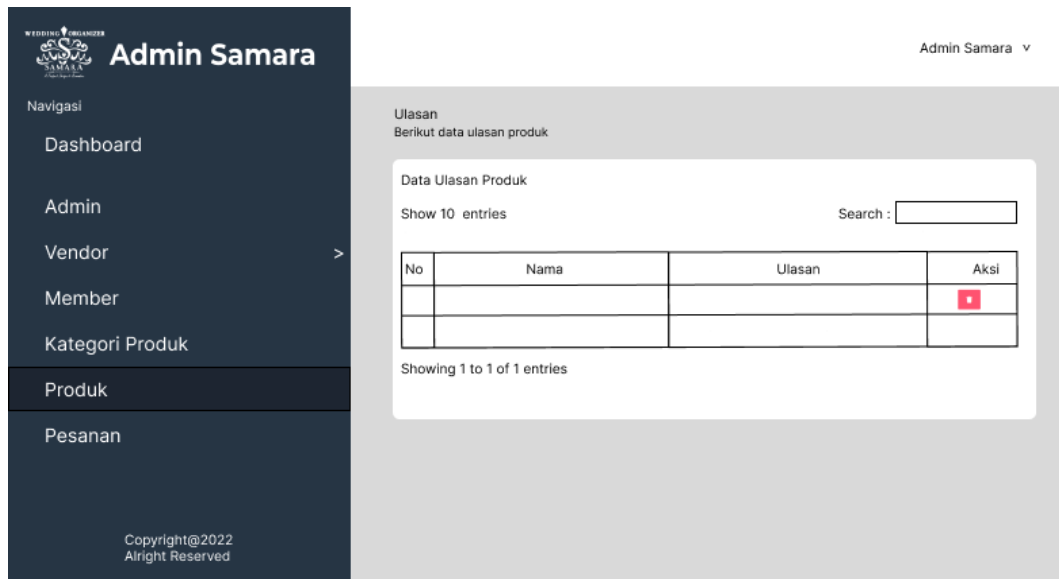


Gambar 54. Interface Tambah Produk.

Gambar 54 merupakan desain tambah produk, berfungsi untuk menambah produk.

Gambar 55. Interface Edit Produk.

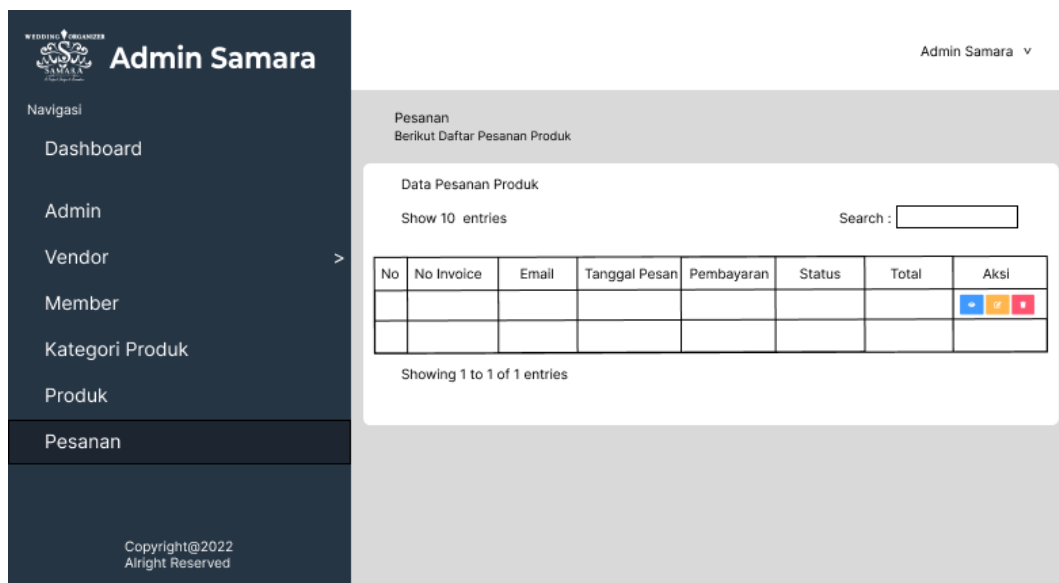
Gambar 55 merupakan desain edit produk, berfungsi untuk mengubah data produk.



Gambar 56. Interface Ulasan Produk.

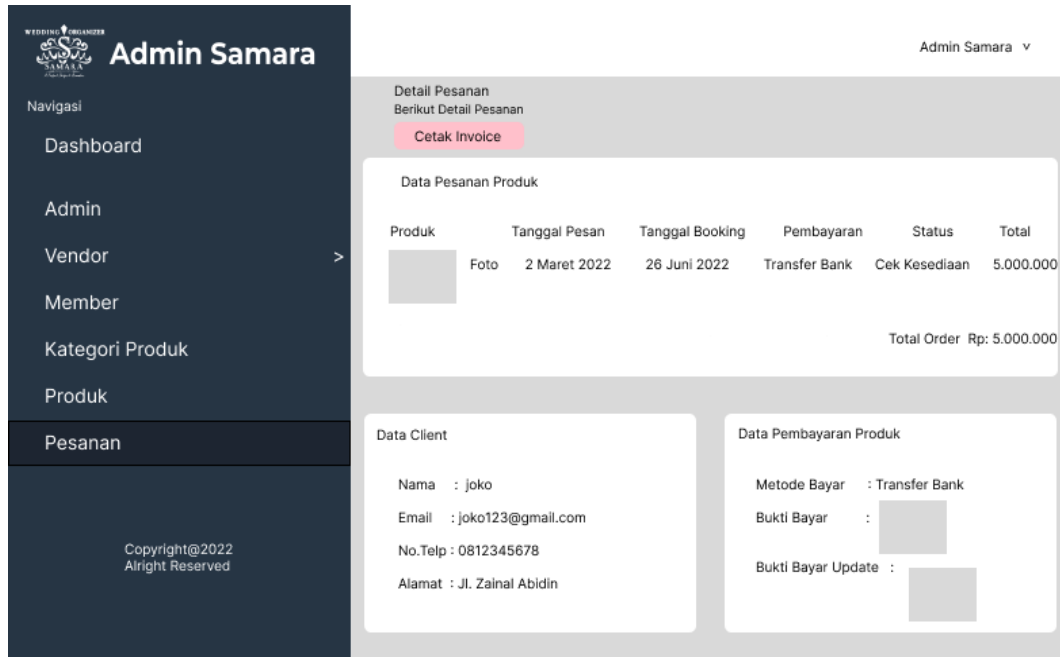
Gambar 56 merupakan desain ulasan produk, terdapat tombol hapus untuk menghapus ulasan *Client*.

#### r. Interface Kelola Pesanan



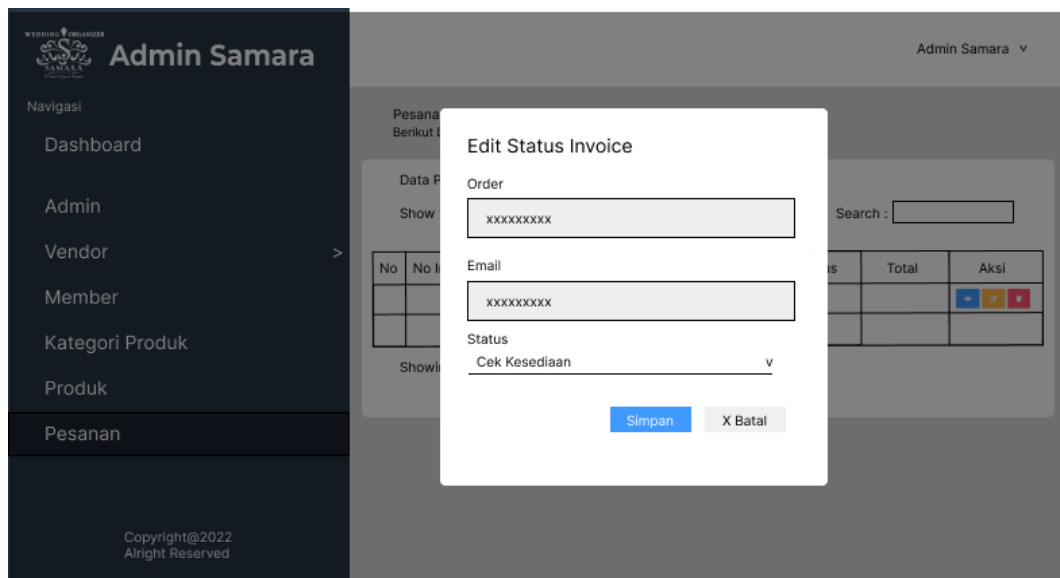
Gambar 57. Interface Kelola Pesanan.

Gambar 57 merupakan desain kelola pesanan, berisikan pesanan-pesanan dari *Client*, juga terdapat form *View*, edit, dan hapus.



Gambar 58. Interface View Pesanan.

Gambar 58 merupakan desain *View* pesanan, berfungsi untuk melihat *Detail* pesanan yang dipesan.



Gambar 59. Interface Edit Pesanan.

Gambar 59 merupakan desain edit pesanan, hanya dapat mengedit status pesanan.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang berkaitan dengan tugas akhir ini yang membahas mengenai sistem informasi *Wedding Organizer* samara production berbasis web ini dapat memudahkan admin dalam mengelola data baik pesanan maupun data *Client*, dan juga memudahkan pelanggan dalam memesan produk. Berdasarkan dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem dapat menampilkan dan menambah data Admin, *Client*, Vendor, Kategori Produk, dan Produk
2. Sistem ini memudahkan admin dalam melihat laporan pesanan produk yang dipesan.
3. Sistem ini dapat mencetak *invoice* berdasarkan pesanan yang dipilih.
4. Sistem ini dapat memudahkan pelanggan dalam memesan produk.
5. Sistem ini telah dilakukan pengujian terhadap 6 responden mendapatkan hasil rata rata 88,64% sehingga masuk dalam kriteria Sangat Setuju.

### 5.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian sistem di samara production maka terdapat saran yaitu sistem dapat cek kesediaan otomatis dan notifikasi transaksi bagi *Client* serta dikembangkan lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F. dan Permatasari, N. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada Devisi Humas PT.Pegadaian*. JIT, Vol 2 No 2
- Dipraja, S. 2013. *Panduan Praktis Membuat Website Gratis*. Pustaka Makmur, Jakarta.
- Faizal, M. dan Putri, S.L. 2017. *Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi STMIK Subang, hal.4
- Hakim, L. 2010. *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*. Lokomedia, Yogyakarta.
- Handoko, A.I.P. 2017. *Hypertext Transfer Protokol*. STMIK Akakom Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hidayatullah, P. dan Kawistara, J.K 2017. *Pemrograman WEB*. Informatika Bandung, Bandung.
- Kadir, A. 2013. *Pengertian Apache. Tersedia dalam: Buku Pintar Programmer Pemula PHP*. Mediakom. Yogyakarta
- Maya. 2013. *Pengertian Pernikahan*, EP Yuanda. Bandung
- Najiyah, I. dan Suharyanto. 2017. *Pengertian Wedding Organizer dan Planner*. Bandung.
- Raharjo, B. 2018. *Belajar Otodidak Framework Codeigniter*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ramdhani, E. C., Sapitri, J. E., & Rizkyansyah, M. 2018. *Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event organizer Berbasis Web pada PT . Adecon Jakarta*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(3), 390–397.
- Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung.

- Simatupang, J dan Sianturi, S. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO. Handoyo Berbasis Online*. JIT, Vol 3, No 2
- Sutarman. 2012. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kendaraan Operasional Berbasis Web Pada Pt Roda Pembina Nusantara*. Jurnal Interkom. Hal.18.
- Supriyanta, dan Suparlan. 2017. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Alea Zahra Shop Yogyakarta. Jurnal Bianglala Informatika, 5(1), 32–36.
- Winarno. dan Utomo. 2010. *Jurnal Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis*. Volume 1 No 1, 2015.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Yuhefizar. 2013. *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Graha Ilmu, Yogyakarta.