

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER*
(Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)

(SKRIPSI)

Oleh

MUHAMMAD RIFKI SETIAWAN

1717051004



JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER*
(Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)

Oleh

MUHAMMAD RIFKI SETIAWAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMPUTER

Pada

Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

ABSTRAK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER* (Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)

Oleh

MUHAMMAD RIFKI SETIAWAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi *Wedding Organizer* berbasis web untuk Abie Production *Wedding Organizer* di Bandar Lampung. Sistem Informasi *Wedding Organizer* yang diusulkan dalam penelitian ini dirancang untuk mengatasi masalah ini dengan memungkinkan estimasi biaya pernikahan langsung melalui situs web, melakukan pemasaran produk, mengelola jadwal acara, mendapatkan umpan balik dari klien, dan memberikan informasi berkala tentang acara perusahaan. Sistem ini juga memfasilitasi pembuatan laporan transaksi. Hasil pengujian menggunakan *User Acceptance Testing* menunjukkan bahwa sistem ini dapat diterima pengguna, dengan tingkat kepuasan pengguna sebesar 93,4%. Hal ini menunjukkan bahwa Sistem Informasi *Wedding Organizer* dapat membantu Abie Production dalam meningkatkan efisiensi proses bisnis mereka, memberikan informasi yang akurat, memperluas upaya pemasaran, dan meningkatkan kualitas layanan bagi klien. Penelitian ini memberikan manfaat dalam hal pemrosesan data bisnis yang efisien, penyampaian informasi yang akurat, perluasan pemasaran, dan efektivitas layanan *Wedding Organizer*. Oleh karena itu, diharapkan bahwa sistem ini akan membantu Abie Production *Wedding Organizer* dalam mempertahankan dan meningkatkan kepercayaan klien serta mendorong pertumbuhan bisnis.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Wedding Organizer*, *User Acceptance Test*, Bisnis.

ABSTRACT

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER* **(Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)**

By

MUHAMMAD RIFKI SETIAWAN


This research aims to design and develop a web-based Wedding Organizer Information System for Abie Production Wedding Organizer in Bandar Lampung. The proposed Wedding Organizer Information System in this study is designed to address these issues by allowing direct estimation of wedding costs through the website, conducting product marketing, managing event schedules, obtaining feedback from clients, and providing periodic information about company events. The system also facilitates transaction report generation. The results of User Acceptance Testing (UAT) indicate that the system is suitable for use, with a user satisfaction rate of 93.4%. This suggests that the Wedding Organizer Information System can assist Abie Production in improving the efficiency of their business processes, delivering accurate information, expanding their marketing efforts, and enhancing service quality for clients. This research provides benefits in terms of efficient business data processing, accurate information delivery, marketing expansion, and the effectiveness of Wedding Organizer services. Therefore, it is expected that this system will assist Abie Production Wedding Organizer in maintaining and enhancing client trust and fostering business growth.

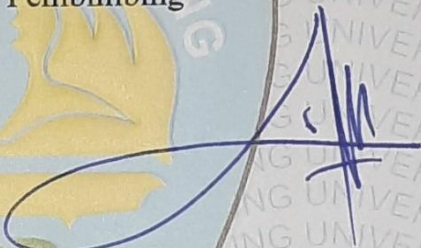
Keywords: Information System, Wedding Organizer; User Acceptance Test, Business.

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
WEDDING ORGANIZER (Studi Kasus Pada
Abie Production *Wedding Organizer*)
Nama Mahasiswa : Muhammad Rifki Setiawan
Nomor Pokok Mahasiswa : 1717051004
Jurusan : Ilmu Komputer
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**


Aristoteles, S.Si., M.Si.
NIP. 19810521 200604 1 002


Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19880807 201903 1 011

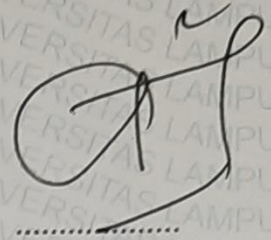
2. **Ketua Jurusan Ilmu Komputer**


Didik Kurniawan, S.Si., MT.
NIP. 19800419 200501 1 004

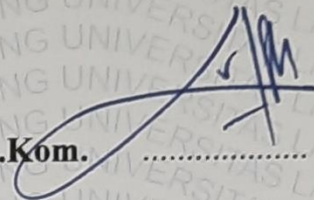
MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua : Aristoteles, S.Si., M.Si.



Sekretaris : Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.



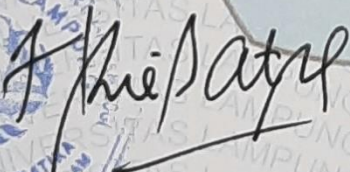
Penguji : Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D.



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

Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si.

NIP. 19711001 200501 1 002



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 September 2023

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rifki Setiawan

NPM : 1717051004

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER* (Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)” adalah benar hasil karya sendiri dan bukan orang lain. Seluruh tulisan yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan ilmiah Universitas Lampung. Jika dikemudian hari terbukti skripsi saya adalah hasil penjiplakan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Oktober 2023

Penulis



Muhammad Rifki Setiawan

NPM. 1717051004

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 14 Desember 1998, sebagai anak kedua dari dua bersaudara dengan Ayah bernama Babay Sobari dan Ibu Ari Budi Astuti. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) ABBA Candipuro pada tahun 2005, menyelesaikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Bumijaya pada tahun 2011, menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Candipuro pada tahun 2014, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Swasta (SMAS) di SMAS Daar el-Qolam 3 *Islamic Boarding School* Tangerang yang diselesaikan pada tahun 2017.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung pada tahun 2017 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis melakukan beberapa kegiatan antara lain.

1. Menjadi anggota Adapter Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer pada periode 2017/2018.
2. Menjadi anggota pengurus di Badan Khusus Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer (Himakom) pada periode 2017/2018.

3. Menjadi Asisten Dosen Jurusan Ilmu Komputer untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Komputer, Basis Data dan Pemrograman Web.
4. Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada periode I tahun ajaran 2020/2021 di Kecamatan Sumberjaya, Lampung Barat.
5. Melaksanakan Kerja Praktik di Dinas Kesehatan Provinsi Lampung pada tahun ajaran ganjil 2020/2021.

MOTTO

“Perbanyak do'a, maka Allah pasti akan kabulkan satu persatu, meskipun tak berurutan. Libatkan Allah dalam segala hal, InsyaAllah kamu tidak akan kecewa”
(Rifkisetiawan)

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."
(Q. S. Al-Insyirah: 5)

“Ternyata semua yang berkilau itu belum tentu emas.”
(Spongebob Squarepants)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbilamin

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam saya sanjung agungkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Saya persembahkan karya ini kepada:

Ayah dan Ibu

Sebagai tanda terimakasihku kepada ayah dan ibuku tercinta dan tersayang. Terima kasih telah mendidik dan membesarkan aku dengan penuh kasih sayang kalian. Terima kasih selalu mendukung dan mendo'akan dalam segala pilihanku. Terima kasih atas semua pengorbanan, perjuangan kalian yang tiada henti-hentinya. Aku ucapkan Terima kasih.

Aa dan Mba

Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungannya.
Seluruh Keluarga Besar dan Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER* (Studi Kasus Pada Abie Production *Wedding Organizer*)”. Tidak lupa salam kepada Nabi Muhammad SAW, semoga memberikan syafaat kepada umat-Nya di hari kiamat nanti.

Selama proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan banyak pihak yang telah membimbing, membantu dan memberi semangat kepada saya, sehingga pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Ayah, Ibu, Aa, Mba dan keluarga saya yang selalu mendo'akan, menyemangati, membiayai serta mendukung secara moral dan materil. Terima kasih atas do'a yang kalian berikan untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si. selaku Dekan FMIPA Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Juanidi, S, M.Sc. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FMIPA Universitas Lampung.
5. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.
6. Ibu Anie Rose Irawati, S.Kom., M.Cs. selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Rd. Irwan Adipribadi, M.Kom. (Alm.) sebagai pembimbing utama yang telah membimbing saya, memberikan kritik maupun saran serta membina dalam menyelesaikan skripsi ini yang dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak Aristoteles, S.Si., M.Si. sebagai pembimbing utama yang telah membimbing saya, memberikan kritik maupun saran serta membina dalam menyelesaikan skripsi ini yang dapat diselesaikan dengan baik.
9. Bapak Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom. sebagai pembimbing kedua yang telah sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi nasihat sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan dengan baik..
10. Bapak Tristiyanto, S.Kom., M.I.S., Ph.D. sebagai pembahas yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat dalam penulisan dan perbaikan skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman dalam hidup untuk menjadi lebih baik.
12. Ibu Ade Nora Maela, Bang Zainuddin, dan Mas Ardi Novalia yang telah membantu segala urusan administrasi penulis di Jurusan Ilmu Komputer.
13. Sahabat terbaik saya Alip Hildan, Candra Piliang, Dimas A.N dan Lofanny Wahyu Dandi yang telah menjadi teman canda, tawa, suka dan duka selama menjalani kehidupan.
14. Tambat Ramdhani, Noverina Ika Tama, Reda Meiningtyas, Farhan Saputra, M. Rama Wicaksono dan Rayhan Syahrindra yang telah memberi motivasi dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi.
15. Teman-teman seperjuangan bimbingan skripsi yang telah berbagi cerita dan ilmu selama proses bimbingan skripsi.
16. Game FIFA dan Mobile Legends yang telah menemani penulis ketika jenuh.
17. Seluruh Teman-teman Ilmu Komputer Angkatan 2017 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terima kasih telah menjadi keluarga selama menjalankan masa studi di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

18. Muhammad Rifki Setiawan, *last but not least*, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang masih harus penulis tingkatkan lagi agar bisa lebih baik ke depannya. Saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pihak mana pun. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk siapapun yang membacanya, secara khusus untuk berbagai pihak yang berkaitan dengan Jurusan Ilmu Komputer.

Bandar Lampung, 18 Oktober 2023

Penulis,

Muhammad Rifki Setiawan

NPM. 1717051004

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat.....	3
II. LANDASAN TEORI	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.3 Laravel.....	6
2.4 <i>Wedding Organizer</i>	7
2.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.6 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	10
2.6 Metode <i>Prototype</i>	11
III. METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	12
3.2 Perangkat Penelitian	12
4.2.1 Perangkat Keras	12
3.2.2 Perangkat Lunak	12
3.3 Sumber Data	13

3.4	Metode Pengumpulan Data	13
3.5	Metode Pengembangan Sistem.....	14
3.6	Desain Sistem	15
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	16
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	17
3.6.3	<i>Class Diagram</i>	17
3.6.4	Rancangan Desain <i>User Interface</i> (UI)	19
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1	Hasil.....	28
4.2	Pembahasan	29
4.2.1	Hasil Implementasi	29
4.2.2	Hasil Pengujian UAT.....	54
V.	SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1	Simpulan.....	58
5.2	Saran	58
	DAFTAR PUSTAKA	61
	LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Metode <i>Prototype</i> (Pressman & Maxim, 2015).	11
Gambar 2. <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 3. <i>Activity Diagram</i>	17
Gambar 4. <i>Class Diagram</i>	18
Gambar 5. Halaman Utama <i>Website</i>	19
Gambar 6. Halaman Jadwal	19
Gambar 7. Halaman Berita.....	20
Gambar 8. Halaman Menu Promo <i>Wedding</i>	20
Gambar 9. Halaman Menu <i>Venue</i>	21
Gambar 10. Halaman Menu Paket	21
Gambar 11. Halaman Deskripsi Paket	22
Gambar 12. Halaman <i>Gallery</i>	22
Gambar 13. Halaman Hubungi Kami.....	23
Gambar 14. Halaman Ulasan	23
Gambar 15. Halaman Cara Pemesanan.....	24
Gambar 16. Halaman Daftar Akun Baru.....	24
Gambar 17. Halaman Masuk <i>User</i>	25
Gambar 18. Halaman Masuk Admin	25
Gambar 19. Halaman <i>Dashboard</i> Admin	26
Gambar 20. Halaman Menu Keranjang	26
Gambar 21. Halaman Menu Pembayaran	27
Gambar 22. Halaman Beranda	29
Gambar 23. Halaman Jadwal	29
Gambar 24. Halaman Berita.....	30
Gambar 25. Detail Halaman Berita.....	30
Gambar 26. Halaman Promo.....	31
Gambar 27. Detail Halaman Promo	31

Gambar 28. Halaman Tempat Acara.....	32
Gambar 29. Halaman Paket.....	32
Gambar 30. Detail Halaman Paket.....	33
Gambar 31. Halaman <i>Gallery</i>	33
Gambar 32. Halaman Hubungi Kami.....	34
Gambar 33. Halaman Ulasan	34
Gambar 34. Halaman Masuk.....	35
Gambar 35. Halaman Daftar	35
Gambar 36. Halaman Keranjang.....	36
Gambar 37. Deskripsi Pembayaran.....	36
Gambar 38. Pembayaran Selesai.....	37
Gambar 39. Menunggu Pembayaran.....	37
Gambar 40. Pembayaran Ditolak	38
Gambar 41. Halaman Masuk Admin	38
Gambar 42. Halaman <i>Dashboard</i> Admin	39
Gambar 43. Halaman Promo.....	39
Gambar 44. Halaman <i>Detail</i> Promo.....	40
Gambar 45. Halaman Ubah <i>Detail</i> Promo	40
Gambar 46. Halaman Hapus Promo	41
Gambar 47. Halaman Acara	41
Gambar 48. Halaman <i>List Gallery</i>	42
Gambar 49. Halaman <i>Detail Gallery</i>	42
Gambar 50. Detail <i>Title</i> Pada Tambah Data <i>Gallery</i>	43
Gambar 51. Halaman <i>Edit Detail Gallery</i>	43
Gambar 52. Halaman Hapus <i>Gallery</i>	44
Gambar 53. Halaman Transaksi.....	44
Gambar 54. Edit Status Pembayaran.....	45
Gambar 55. Halaman Menu <i>User</i>	45
Gambar 56. Menu <i>Edit User</i>	45
Gambar 57. Menu <i>Feedback</i>	46
Gambar 58. Halaman <i>Question</i>	46
Gambar 59. Halaman Laporan Transaksi	47

Gambar 60. Halaman Master Paket	47
Gambar 61. Halaman Tambah Master Paket	48
Gambar 62. Halaman Ubah Paket	48
Gambar 63. Halaman Hapus Paket	49
Gambar 64. Halaman Master Tempat Acara.....	49
Gambar 65. Halaman Tambah Master Tempat Acara	50
Gambar 66. Halaman Ubah Tempat Acara	50
Gambar 67. Halaman <i>Image</i> Tempat Acara.....	51
Gambar 68. Halaman Hapus Tempat Acara	51
Gambar 69. Halaman Master Berita.....	52
Gambar 70. Halaman <i>Image</i> Berita.....	52
Gambar 71. Halaman Tambah Master Berita	53
Gambar 72. Halaman Ubah Master Berita	53
Gambar 73. Halaman Hapus Master Berita	54
Gambar 74. Surat Izin Penelitian	63
Gambar 75. <i>Form</i> Wawancara Kebutuhan Sistem Informasi	64
Gambar 76. <i>Form</i> Wawancara Kebutuhan Sistem Informasi (2)	64
Gambar 77. <i>Form</i> Wawancara Kebutuhan Sistem Informasi (3)	65
Gambar 78. Pengujian UAT.....	65
Gambar 79. Pengujian UAT (2)	66
Gambar 80. Pengujian UAT (3)	66
Gambar 81. Pengujian UAT (4)	67
Gambar 82. Pengujian UAT (5)	67
Gambar 83. Pengujian UAT (6)	68
Gambar 84. Pengujian UAT (7)	68
Gambar 85. Pengujian UAT (8)	69
Gambar 86. Pengujian UAT (9)	69
Gambar 87. Pengujian UAT (10)	70
Gambar 88. Pengujian UAT (11)	70
Gambar 89. Pengujian UAT (12)	71
Gambar 90. Pengujian UAT (13)	71
Gambar 91. Pengujian UAT (14)	72

Gambar 92. Pengujian UAT (15)..... 72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Daftar Penelitian Terdahulu	5
Tabel 2. Diagram <i>Use Case</i>	8
Tabel 3. Diagram <i>Activity</i>	10
Tabel 4. Tahapan Pengembangan Sistem.....	14
Tabel 5. Penjelasan <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 6. Hasil Pengujian UAT	55
Tabel 7. Kriteria Penilaian <i>User Acceptance Testing</i>	57

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi pada era globalisasi ini merupakan sebuah solusi untuk mengatasi beberapa masalah dalam dunia bisnis. Perkembangan Sistem Informasi ini sangat berpengaruh terhadap pelayanan. Sebuah perusahaan dituntut meningkatkan pelayanan terhadap konsumen yang semakin hari semakin bertambah dan kebutuhan konsumen akan produk barang dan jasa yang mengedepankan kualitas pelayanan. Ilmu pengetahuan dan teknologi butuh evolusi sebagai publikasi dalam membuka jangkauan lebih luas dalam menyampaikan jenis informasi mengenai *wedding organizer* yaitu dengan menggunakan Sistem Informasi berbasis *website*. *Wedding Organizer* memberikan informasi dan membantu merumuskan segala hal yang berhubungan dengan acara pernikahan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi pada saat ini berdampak besar pada perubahan yang sangat signifikan. Pada saat ini, *Wedding Organizer* mengalami pertumbuhan yang cepat dan diminati oleh para profesional di industri pernikahan khususnya di Bandar Lampung.

Abie Production *Wedding Organizer* adalah sebuah perusahaan jasa yang bergerak dibidang pelayanan *wedding planner* yang memiliki banyak klien. Perusahaan ini memiliki strategi yang baik dalam menghadapi persaingan bisnis yang ketat dengan mengedepankan keinginan dan kebutuhan klien (*customer oriented*) dibandingkan keuntungan semata (*profit oriented*). Sebagai sebuah jasa *wedding organizer* yang menerapkan strategis bisnis berfokus pada keinginan dan kebutuhan klien, Abie Production memiliki tingkat kebutuhan untuk mengorganisasi kegiatan usahanya agar dapat berjalan dengan baik dan menjaga kepercayaan klien untuk dapat bersaing

di antara banyaknya perusahaan *wedding organizer* lain, terkhusus yang memiliki cakupan wilayah operasional di Bandar Lampung.

Proses bisnis yang berjalan pada Abie Production *Wedding Organizer* ini masih bersifat konvensional yaitu bertemu langsung dengan klien sehingga membutuhkan waktu, tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Masalah juga timbul saat klien ingin melakukan pemesanan dan kesulitan mencari informasi terkait harga paket yang disediakan, klien harus menghubungi admin terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi tersebut. Hal tersebut membuat tidak efisien. Pengelolaan data pada Abie Production juga masih menggunakan sistem yang konvensional. Seluruh pengolahan data transaksi pemesanan masih dicatat dalam buku. Hal tersebut menyebabkan sering kehilangan data dan kesalahan dalam pencatatan data. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan rancang bangun sistem informasi *wedding organizer* yang dapat memangkas alur proses perencanaan acara pernikahan yang dapat diakses secara langsung melalui *website*. Hasil keluaran dari *website* ini diharapkan dapat mempermudah klien dan pihak *wedding organizer* dalam memasarkan produk dan dapat meningkatkan mutu pelayanan terhadap pengguna, selain digunakan sebagai media promosi dan alat penjualan yang dapat menjangkau calon pengantin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi *wedding organizer* pada Abie Production agar mempermudah pengolahan data dan pemasaran produk.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut :

1. Sistem memiliki fungsionalitas untuk melakukan estimasi biaya pernikahan melalui *website* secara langsung.
2. Sistem dapat melakukan pemasaran melalui *website*.
3. Sistem memiliki fungsionalitas untuk melihat data agenda kegiatan (*event*) yang terdapat dalam kalender.
4. Sistem dapat memberikan *feedback* kepada klien dan klien juga dapat memberikan setelah melakukan transaksi.
5. Sistem memiliki fungsionalitas untuk menampilkan informasi secara berkala terkait dengan agenda kegiatan perusahaan.
6. Sistem memiliki fungsionalitas untuk mencetak laporan transaksi.

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengemangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* berbasis *website* pada Abie Production serta dapat melakukan transaksi pesanan, pengolahan data dan menjadikan salah satu media promosi melalui *website* yang dapat diakses oleh klien secara langsung. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses bisnis yang terdapat pada Abie Production *Wedding Organizer*.

1.6 Manfaat

Manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan perekapan data pada kegiatan bisnis Abie Production.
2. Mempermudah dalam hal penyampaian informasi oleh perusahaan secara akurat dan aktual.
3. Memperluas kegiatan pemasaran dan mendorong pertumbuhan bisnis.

4. Mempermudah klien dalam meningkatkan efektifitas pelayanan jasa dimana tidak perlu menghubungi admin terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi daftar harga dan melakukan pesanan atau *booking wedding organizer*.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Studi Literatur

Penelitian ini tidak terlepas dari beberapa penelitian yang sudah ada untuk mendukung penelitian ini. Berikut merupakan beberapa penelitian yang dijadikan referensi oleh peneliti dalam pengembangan aplikasi pelaporan masyarakat dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Metode	Hasil
1	Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer Sampurna Berbasis Website (Ridardo, 2022).	Metode pengembangan aplikasi: Metode <i>Waterfall</i>	Terbentuknya sistem informasi <i>wedding organizer</i> yang mempermudah dalam pemesanan <i>wedding</i> serta mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi dalam <i>website</i> .
2	Sistem Informasi <i>Wedding Planner</i> Berbasis <i>Website</i> (Najiyah & Suharyanto, 2017).	Metode pengembangan aplikasi: Metode <i>Waterfall</i>	Mempermudah penyampaian informasi kepada calon klien dan membantu WO & <i>Vendor</i> mempromosikan.

Tabel 1 (lanjutan)

No	Penelitian	Metode	Hasil
3	Rancang Bangun Aplikasi <i>Wedding</i> <i>Organizer</i> di Kota Pontianak Berbasis Web (Wulandari dkk, 2014).	Metode penelitian: <i>Metode Forward</i> <i>Chaining</i>	Rancang Bangun Aplikasi <i>Wedding</i> <i>Organizer</i> di Kota Pontianak Berbasis Web berhasil dibuat
	Rancang Bangun Aplikasi <i>Wedding</i> <i>Organizer</i> Bandung <i>Online</i> (Adrianto & Santoso, 2021).	Metode pengembangan sistem: <i>Metode Prototype</i>	Rancang Bangun Aplikasi <i>Wedding</i> <i>Organizer</i> Bandung <i>Online</i> berhasil dibuat.
	Sistem Informasi <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Website</i> (Deti, 2018).	Metode pengembangan sistem: <i>Metode Prototype</i>	Sistem Informasi <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Website</i> berhasil dibuat.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan serta membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol terhadap jalannya perusahaan (Lutfi, 2017).

2.3 Laravel

Laravel merupakan sebuah *framework* bahasa pemrograman PHP yang dirilis dibawah lisensi oleh MIT yang pada awalnya dibuat oleh Taylor Otwell dan dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel merupakan salah satu *framework* web berbasis MVC yang dibuat menggunakan bahasa

pemrograman PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan cara mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja menggunakan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu (Aziz, 2020).

2.4 *Wedding Organizer*

Menurut Fithrati dalam (Najiyah, 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”.







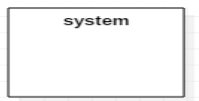
2.5 *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa untuk menspesifikasi serta mengkonstruksi struktur dasar sistem perangkat lunak, termasuk melibatkan pemodelan aturan-aturan bisnis. UML sendiri merupakan perkakas utama untuk analisis dan perancangan sistem berorientasi objek (M. Shalahuddin & Rosa, 2018). Adapun beberapa diagram yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

Diagram *Use Case*

Diagram *Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan aplikasi yang akan dibuat. Diagram ini bekerja dengan mendeskripsikan interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Adapun elemen-elemen dari *Use Case* diagram dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Diagram *Use Case*

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.
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 <i>eksplisit</i> .
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.

Tabel 2 (lanjutan)




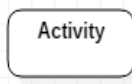
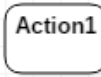




No	Gambar	Nama	Keterangan
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Diagram Activity

Diagram *Activity* merupakan pemodelan untuk alur berjalannya aktivitas suatu aplikasi. Diagram ini berfungsi untuk mendeskripsikan alur dari interaksi pengguna dengan aplikasi secara lebih spesifik. Adapun elemen-elemen dari *Activity* diagram dapat dilihat pada Tabel 3 yaitu:

Tabel 3. Diagram *Activity*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
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>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

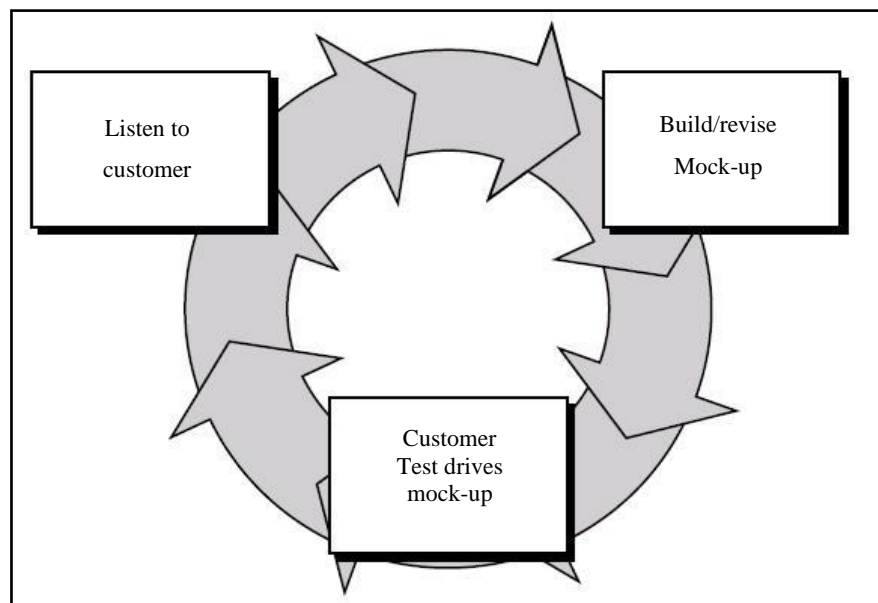
2.6 User Acceptance Testing (UAT)

Menurut Otaduy dan Diaz dalam (Anggoro & Lukmana, 2019) *User Acceptance Testing* (UAT) merupakan metode pengujian yang dilakukan untuk mengecek suatu sistem apakah sudah diterima oleh *user* sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh *user* tersebut. *Survey* dilakukan untuk mendapatkan hasil tanggapan *user* terhadap sistem dalam pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) dengan membagikan kuesioner. Kuesioner berisi

pernyataan mengenai sistem dan jawaban *user* berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

2.6 Metode *Prototype*

Dalam melakukan perancangan sistem informasi, peneliti menggunakan Metode *Prototype*. Metode ini cocok untuk digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem informasi yang akan dikembangkan lebih lanjut. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna dalam hal ini pengguna dari sistem informasi yang dikembangkan adalah klien atau calon klien dari *Abie Production Wedding Organizer*. Kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum diproduksi dengan benar.



Gambar 1. Metode *Prototype* (Pressman & Maxim, 2015).

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2022/2023 di Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung dan Kantor Abie Production *Wedding Organizer*.

3.2 Perangkat Penelitian

Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.2.1 Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan untuk penelitian dalam perancangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. *System Manufacture* : MSI Modern 14
2. *Processor*: AMD Ryzen 3 4300
3. *Installed RAM*: 16GB DDR4 *Storage*: 512GB SSD

3.2.2 Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Web Browser Mozilla Firefox dan Google Chrome sebagai aplikasi browser untuk menjalankan dan menguji Sistem Informasi.
2. Visual Studio Code sebagai *text editor* untuk menuliskan kode program.

3. XAMPP ver.3.3.0 sebagai localhost dan MySQL sebagai database untuk mengembangkan Sistem Informasi.
4. Aplikasi UML untuk membuat pemodelan dalam bentuk *Unified Modelling Language*.
5. *Balsamiq Mockups 3* sebagai aplikasi untuk merancang Sistem Informasi.
6. Aplikasi desain grafis untuk membuat desain yang ada pada halaman Sistem Informasi.

3.3 Sumber Data

Data merupakan sumber informasi yang didapatkan oleh Penulis melalui penelitian yang dilakukan. Dalam data penelitian ini, diperoleh data primer dan data sekunder. Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitiannya, dengan alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Dalam hal ini sumber primer penelitian ini adalah melalui wawancara dilakukan kepada pihak yang terkait yaitu *owner* Abie Production, Bapak Fhatur Rohman untuk memperoleh data langsung secara personal.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan dari sumber lain seperti jurnal, buku, *website* serta artikel dan bahan lainnya yang dapat menunjang penelitian ini.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengajuan solusi alternatif ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di Kantor Abie Production *Wedding Organizer* yang beralamat di Jl. Sultan Hasanudin, Gunung Mas, Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung. Data tersebut meliputi keseluruhan *price list vendor*, mulai dari harga jasa *wedding organizer*, dekorasi, *catering*, *make-up*, musik, harga gedung atau hotel, dll.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara meminta keterangan dari pihak-pihak yang berwenang untuk memberikan keterangan tentang data yang dibutuhkan agar data menjadi lebih lengkap dan jelas. Dalam hal ini kegiatan wawancara dilakukan kepada pihak yang terkait yaitu *owner* Abie Production, Bapak Fhatur Rohman.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan pengembangan sistem, pada tahapan ini menggunakan Metode *Prototype*. Mulai dari *listen to customer*, *build/revise mock-up*, dan *customer test drive mock-up*.

Tabel 4. Tahapan Pengembangan Sistem

No	Tahapan	Kegiatan	Output
1	<i>Listen to Customer</i>	- Menentukan informasi terkait aplikasi yang akan dikembangkan.	- Kebutuhan fungsional dan non-fungsional
2	<i>Build/revise mock-up</i>	- Perancangan dan eksekusi pembuatan sistem berdasarkan informasi awal.	- Perancangan <i>Use Case Diagram</i> , <i>Activity Diagram</i> , <i>ER Diagram</i> - Perancangan <i>Desain User Interface</i>

Tabel 4 (lanjutan)

No	Tahapan	Kegiatan	Output
			- <i>Prototype</i> Sistem Informasi
3	<i>Customer test drive mock-up</i>	- Pengujian <i>prototype</i> sistem, melakukan evaluasi	- Skenario dan Hasil

- *Listen to customer*

Merupakan tahapan awal dalam merancang aplikasi yaitu dengan dilakukannya pengumpulan informasi terkait aplikasi yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini yaitu didapatkannya informasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem informasi.

- *Build/revise mock-up*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan dan eksekusi pembuatan sistem berdasarkan informasi di tahap awal. Hasil dari tahapan ini yaitu perancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, desain *User Interface*, *Prototype* Sistem Informasi.

- *Customer test drive mock-up*

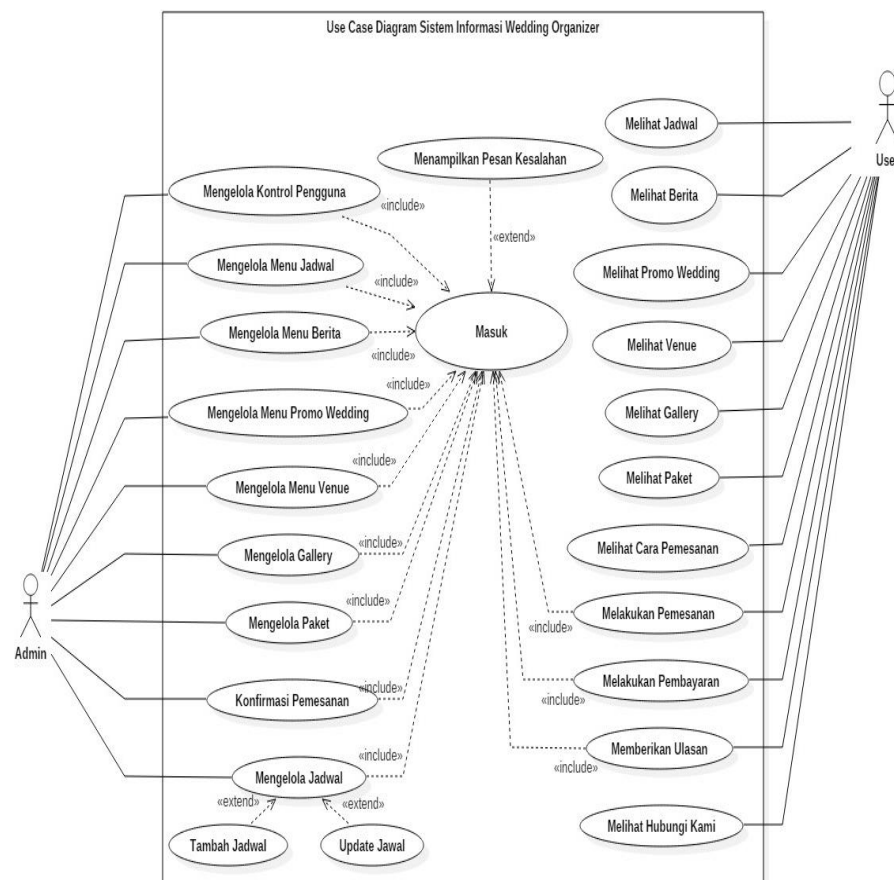
Pada tahapan ini dilakukan pengujian *prototype* aplikasi yang telah dibuat. Dalam tahapan ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.6 Desain Sistem

Tahap desain sistem akan dijabarkan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yakni *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

3.6.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antara sistem dengan aktor. Aktor adalah entitas lain atau pengguna yang berada di luar sistem. Aktor yang terlibat dalam sistem informasi *wedding organizer* adalah admin dan *user*. *Use case diagram* sistem informasi *wedding organizer* disajikan dalam Gambar 2.

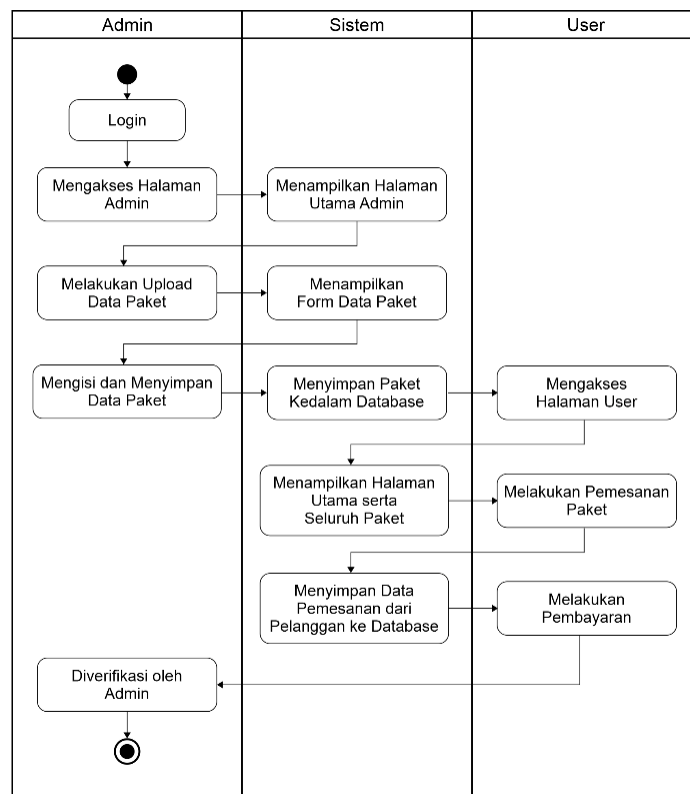


Gambar 2. *Use Case Diagram*

Gambar 2 menyajikan *use case diagram* yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan aktor. Terdapat dua aktor yang berinteraksi dengan sistem. Pertama, aktor admin merupakan aktor yang berperan untuk mengelola keseluruhan permintaan yang masuk ke dalam sistem. Kedua, aktor *user* adalah aktor yang melakukan permintaan ke dalam sistem.

3.6.2 Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi. Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh atas dasar hasil penelitian. *Activity diagram* disajikan pada Gambar 3.

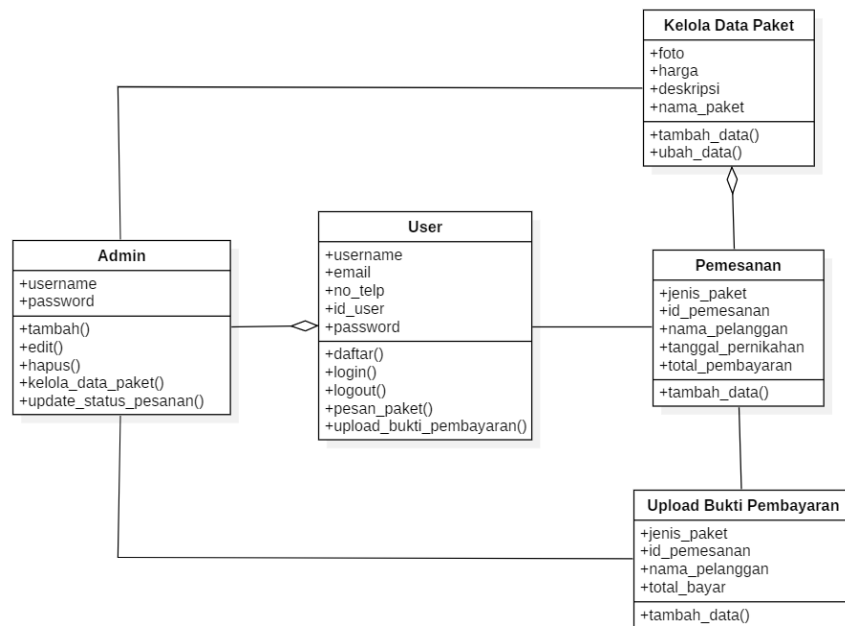


Gambar 3. *Activity Diagram*

Gambar 3. menyajikan *activity diagram* yang memuat rangkaian aktivitas, sebagai deskripsi kemungkinan aktivitas yang dapat terjadi selama menjalankan sebuah proses.

3.6.3 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar tabel data yang terjadi di dalam sistem. Rancangan *class diagram* yang akan digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. *Class Diagram*

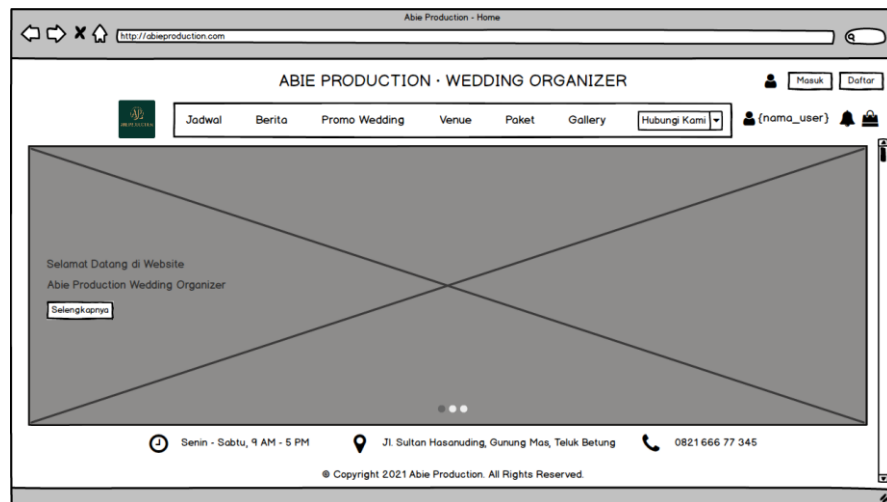
Gambar 4. menyajikan *class diagram* yang digunakan untuk menggambarkan relasi antar tabel data yang terjadi di dalam sistem. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4, terdapat beberapa *class*, yang akan dijabarkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Penjelasan *Class Diagram*

No	Nama Class	Penjelasan
1	Admin	Berfungsi untuk untuk menyimpan data admin.
2	User	Berfungsi untuk menyimpan data user.
3	Kelola Data Paket	Berfungsi mengelola data paket layanan.
4	Pemesanan	Berfungsi menyimpan data pemesanan.
5	Upload Bukti Pembayaran	Berfungsi untuk menyimpan data bukti pembayaran pemesanan.

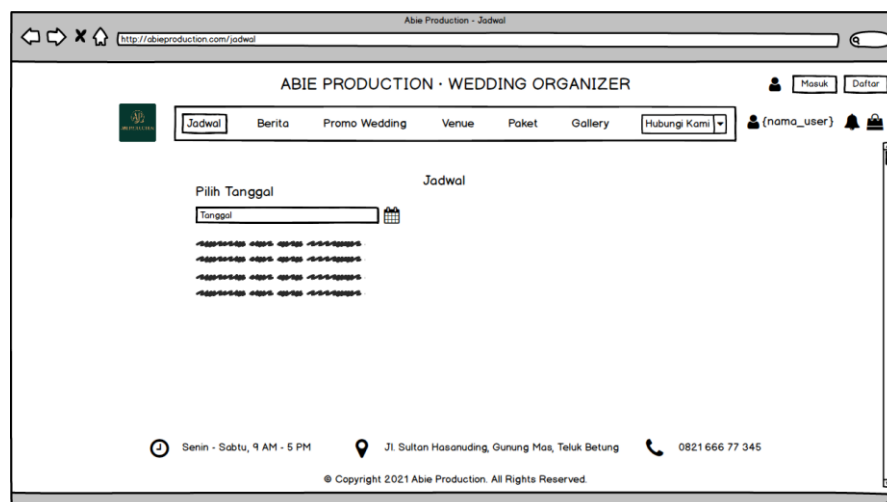
3.6.4 Rancangan Desain *User Interface* (UI)

Pada tahap ini rancangan desain direalisasikan sesuai dengan pemodelan yang dijabarkan pada *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Berikut disajikan desain halaman utama *website* pada Gambar 5.



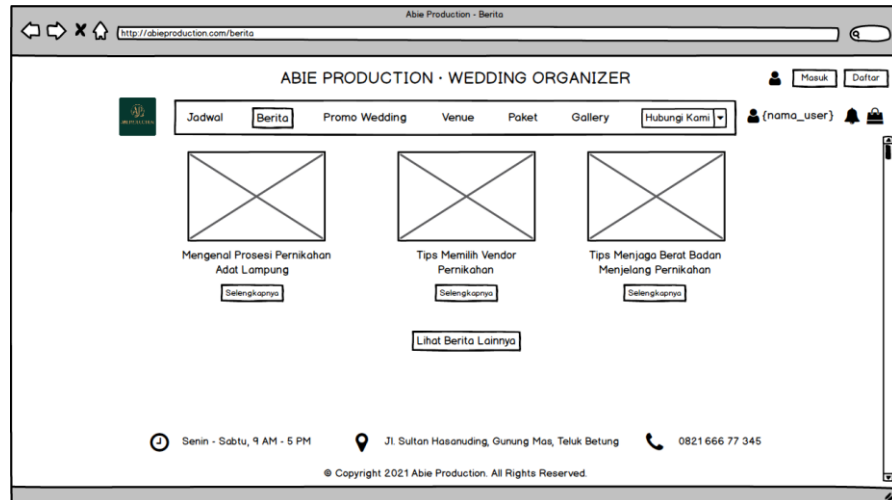
Gambar 5. Halaman Utama *Website*

Gambar 5 menyajikan desain halaman utama *website* yang akan menjadi tampilan antar muka ketika klien mengakses *website*.



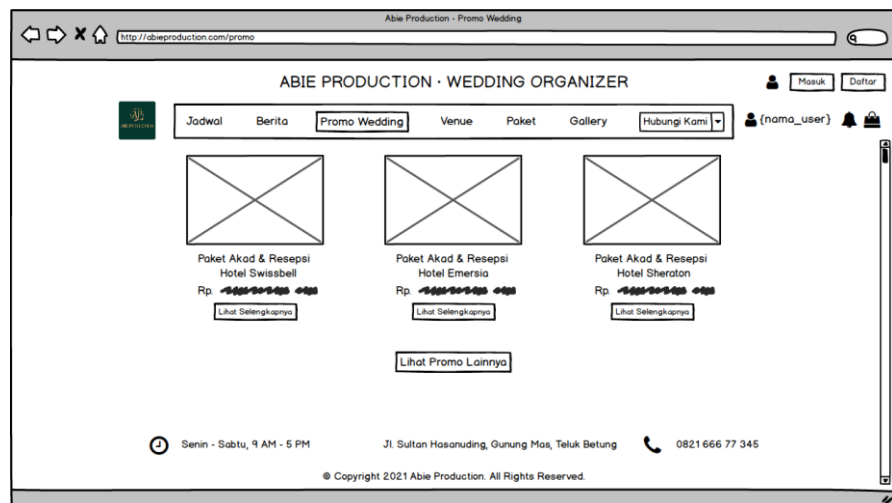
Gambar 6. Halaman Jadwal

Gambar 6 menyajikan desain halaman jadwal yang akan digunakan untuk melihat agenda kegiatan, dalam tampilan satu bulan periode.



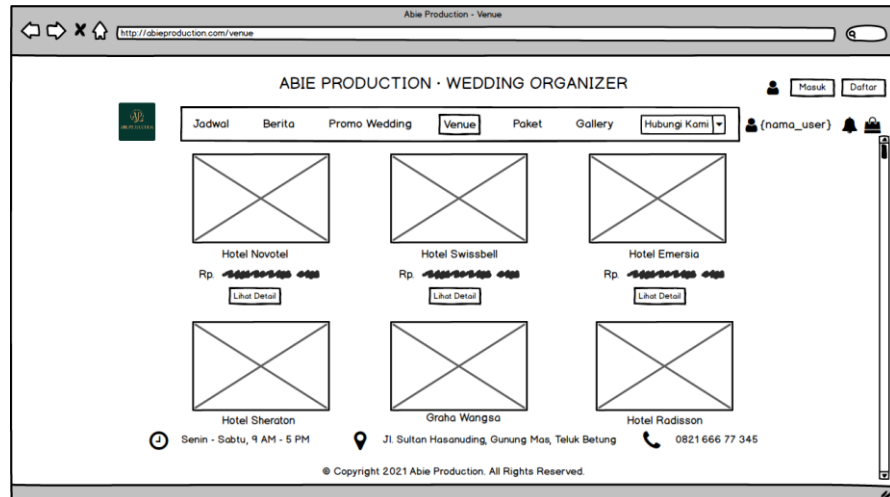
Gambar 7. Halaman Berita

Gambar 7 menyajikan desain halaman menu berita yang akan digunakan sebagai media bagi klien untuk mendapatkan informasi secara aktual.



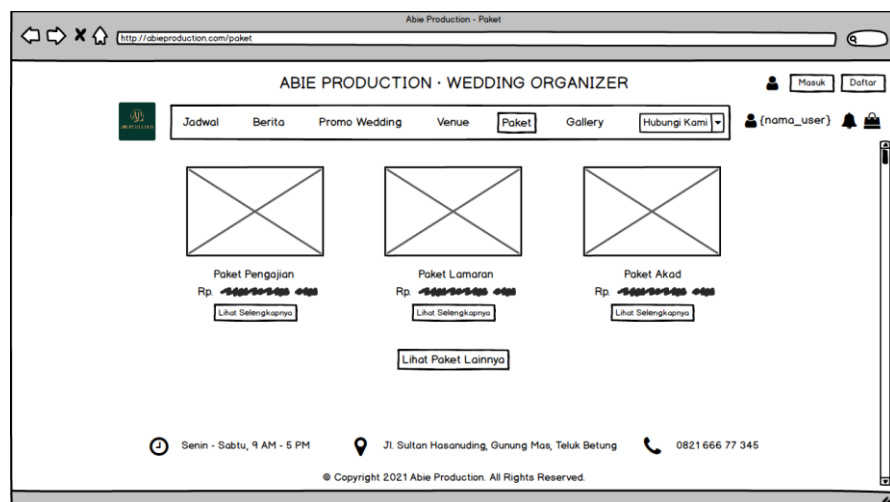
Gambar 8. Halaman Menu Promo *Wedding*

Gambar 8 menyajikan desain halaman menu promo *wedding* yang akan digunakan untuk memuat informasi untuk klien mengenai paket layanan yang sedang dalam masa promosi. Kemudian, pada Gambar 9, akan disajikan desain untuk halaman menu *venue*.



Gambar 9. Halaman Menu *Venue*

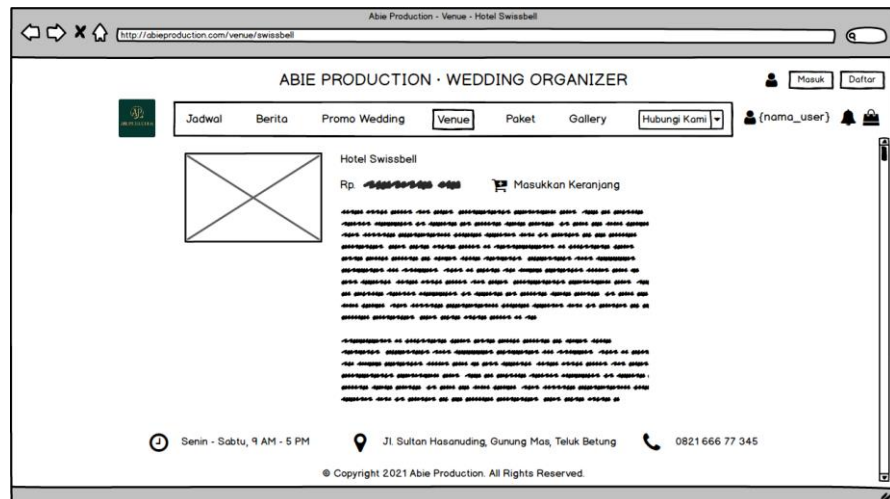
Gambar 9 menyajikan desain halaman menu *venue* yang berfungsi untuk menampilkan pilihan *venue* yang dapat digunakan oleh klien ketika menggunakan layanan dari Abie Production. Kemudian, desain untuk halaman paket disajikan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Menu Paket

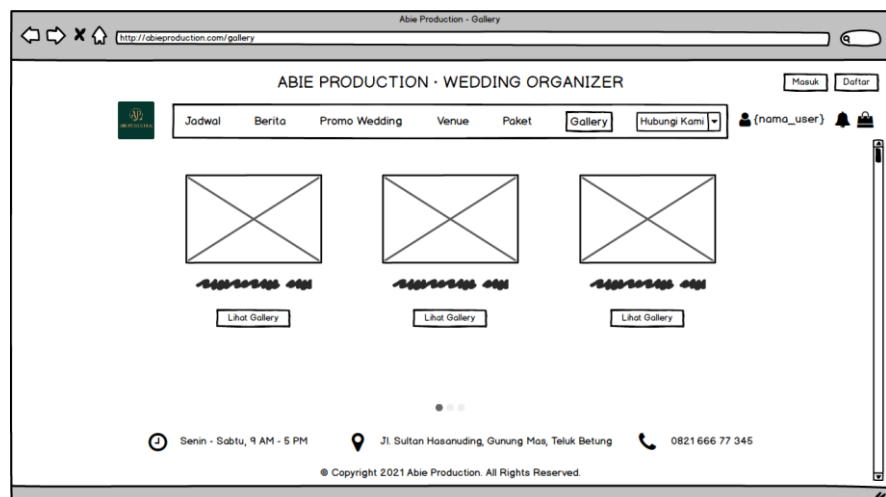
Gambar 10 menyajikan desain yang akan digunakan untuk halaman menu paket. Halaman ini akan digunakan untuk menyajikan informasi paket yang ditawarkan oleh perusahaan kepada klien.

Kemudian, di dalam menu paket, klien dapat mengakses informasi tambahan mengenai paket secara detail yang disajikan pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Deskripsi Paket

Gambar 11 menunjukkan halaman deskripsi paket yang didalamnya menyajikan rincian paket beserta penjelasannya.



Gambar 12. Halaman Gallery

Halaman *gallery* ditunjukkan oleh Gambar 12, dimana halaman ini digunakan untuk menampilkan *gallery* kegiatan atau portofolio perusahaan dalam kegiatan *wedding* yang pernah diorganisir sebelumnya.

Abie Production - Hubungi Kami

ABIE PRODUCTION · WEDDING ORGANIZER

Jadwal Berita Promo Wedding Venue Paket Gallery **Hubungi Kami** (nama_user)

🕒 Senin - Sabtu, 9 AM - 5 PM

📍 Jl Sultan Hasanudin, Gunung Mas, Teluk Betung

☎️ 0821 666 77 345

Pertanyaan

Nama

Email

No Handpone

© Copyright 2021 Abie Production. All Rights Reserved.

Gambar 13. Halaman Hubungi Kami

Gambar 13 menyajikan desain halaman hubungi kami, dimana halaman ini memiliki fungsionalitas untuk memberikan klien akses untuk bertanya atau menghubungi perusahaan secara lebih lanjut.

Abie Production - Ulasan

ABIE PRODUCTION · WEDDING ORGANIZER

Jadwal Berita Promo Wedding Venue Paket Gallery **Hubungi Kami** (nama_user)

Ulasan

Nama

Ulasan

🕒 Senin - Sabtu, 9 AM - 5 PM

📍 Jl Sultan Hasanudin, Gunung Mas, Teluk Betung

☎️ 0821 666 77 345

© Copyright 2021 Abie Production. All Rights Reserved.

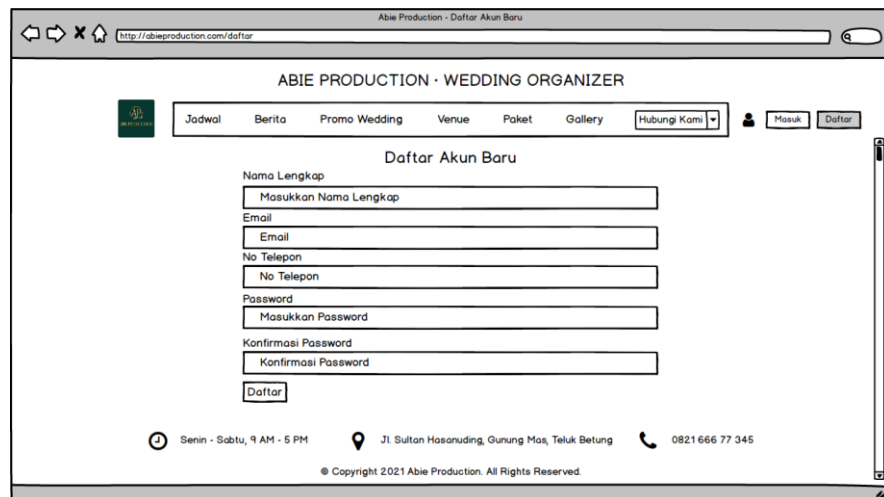
Gambar 14. Halaman Ulasan

Gambar 14 menyajikan desain halaman ulasan yang akan digunakan oleh klien untuk memberikan ulasan terhadap jasa pelayanan yang diberikan oleh perusahaan.



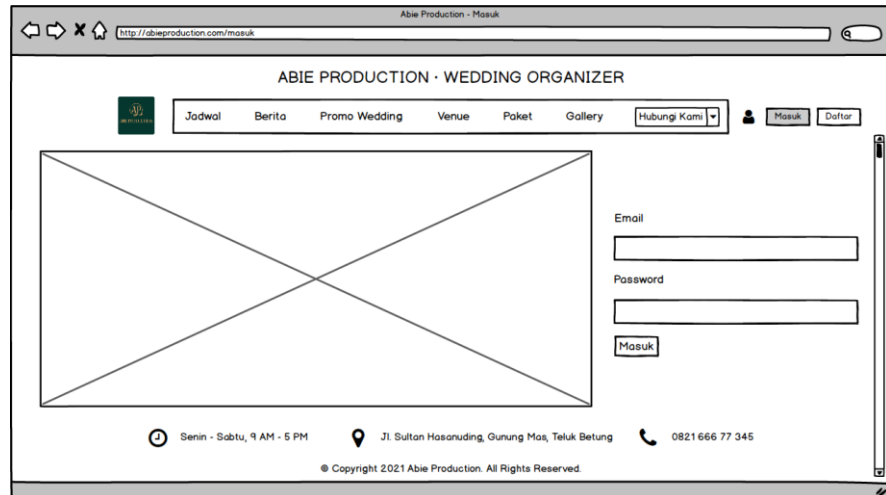
Gambar 15. Halaman Cara Pemesanan

Gambar 15 menampilkan informasi secara detail cara pemesanan agar memudahkan pengunjung *website* ketika ingin bertransaksi.



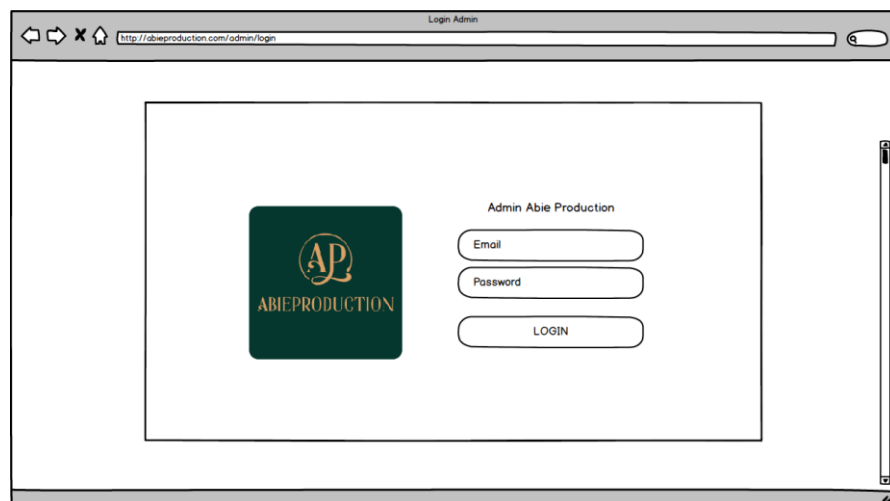
Gambar 16. Halaman Daftar Akun Baru

Gambar 16 menyajikan desain halaman daftar akun baru, yang berfungsi sebagai antarmuka bagi klien untuk dapat mendaftarkan akun ke dalam sistem.



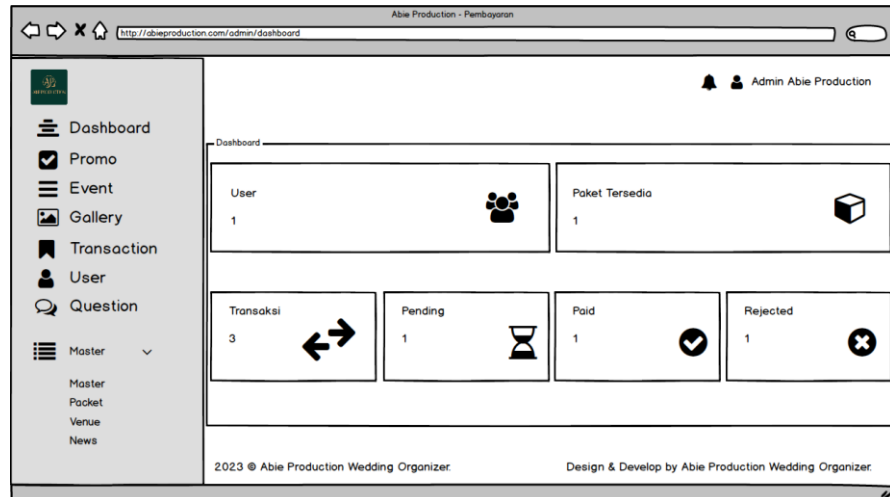
Gambar 17. Halaman Masuk *User*

Gambar 17 menyajikan desain halaman masuk untuk klien apabila ingin mengakses layanan lebih lanjut yang ada di dalam sistem.



Gambar 18. Halaman Masuk Admin

Gambar 18 menyajikan desain halaman masuk untuk admin, ketika sudah masuk sebagai admin, admin dapat mengatur seluruh transaksi yang ada di dalam *website*. Kemudian, pada Gambar 19, akan disajikan desain untuk halaman menu *dashboard* admin.



Gambar 19. Halaman *Dashboard* Admin

Gambar 19 menyajikan halaman *dashboard* admin yang akan digunakan sebagai antar muka dalam pengelolaan *website*.



Gambar 20. Halaman Menu Keranjang

Gambar 20 menyajikan halaman menu keranjang, yang akan berfungsi untuk menyimpan pemesanan jasa layanan yang belum dibayarkan oleh klien.



Gambar 21. Halaman Menu Pembayaran

Gambar 21 menyajikan halaman menu pembayaran, yang berfungsi untuk menyajikan prosedur pembayaran yang harus dilakukan oleh klien.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Rancang Bangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* berhasil diselesaikan dengan menggunakan *framework* Laravel.
- b. Dengan adanya Sistem Informasi *Wedding Organizer* ini dapat mempermudah dalam hal penyampaian informasi oleh perusahaan secara akurat dan aktual, memperluas kegiatan pemasaran yang dapat meningkatkan loyalitas hubungan dengan pelanggan dan mendorong pertumbuhan bisnis.
- c. Sistem Informasi telah berhasil mengelola data pelanggan dan mencetak laporan transaksi.
- d. Sistem Informasi telah dilakukan pengujian UAT terhadap 15 responden dan mendapatkan persentase 93,4% sehingga masuk dalam kriteria Sangat Baik.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem yang dilakukan, maka beberapa saran yang perlu dilakukan untuk mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambahkan fitur lupa *password* dan verifikasi *email* pada *user*.

- b. Menambahkan metode pembayaran secara otomatis (*Payment Gateway*) agar dapat melakukan verifikasi pembayaran secara otomatis dan lebih mudah dengan berbagai metode yang disediakan.
- c. Mengembangkan Sistem Informasi ke dalam bentuk *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, dan Fairuza Luthfi Santoso. (2021). Rancang Bangun Aplikasi *Wedding Organizer* Bandung Online. *Jurnal Teknik Informatika*, (Vol. 13, Nomor 1).
- Aryo Anggoro, D., dan Eko Adi Lukmana, Y. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Data Nilai Siswa Pada SD Negeri Jambangan 1 Kabupaten Ngawi. *Jurnal DINAMIK*, 24(2), 102–112.
- Aziz, A. (2020). Sistem Informasi Pemantauan Penggunaan Anggaran Dana Desa Di Desa Gambiran Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang. *Unim.Ac.Id*, 7–20.
- Deti, N., 2018. Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis Web (Study Kasus: CV. Yakin Group). (*Doctoral Dissertation*, UIN Raden Fatah Palembang).
- Lutfi, A. (2017). Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal AiTech*, (Vol. 3, Nomor 2).
- M. Shalahuddin, dan Rosa, A. S. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. *Jurnal Informatika Bandung*.
- Najiyah Ina, dan Suharyanto. (2017). Sistem Informasi Wedding Planner Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3, 79–86.
- Pressman, R. S., dan Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach 9th Edition..*
- Ridardo, L. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer Sampurna Berbasis Website, *Jurnal Program Studi Teknik Informatika – Universitas PGRI Madiun*. 489–495.
- Wulandari, R., Pratiwi, H. S., dan Muhardi Hafiz. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer di Kota Pontianak Berbasis Web. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 5, 180–184.