

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi ini kemajuan teknologi informasi semakin pesat. Begitu juga teknologi dibidang komputer yang sudah begitu canggih dengan pengolahan data pada pekerjaan yang dikelola menggunakan cara manual dan saat ini telah dikelola menggunakan teknologi yang terkomputerisasi. Mereka ingin di mudahkan dalam segala hal, salah satunya dalam bisnis persewaan. Mereka tidak ingin membuang waktu dan tenaga dalam memilih barang yang akan mereka sewa. Hal ini membuat para pembisnis jasa persewaan menerapkan sistem pada usaha mereka untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan guna melayani mereka dengan mudah, cepat, dan efisien.

Wedding Organizer merupakan jasa yang secara pribadi dapat membantu dan melancarkan calon pengantin dalam merencanakan dan melaksanakan rangkaian suatu acara pesta pernikahan yang sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dengan memberikan informasi mengenai berbagai macam hal yang berhubungan dengan acara pernikahan. *Wedding Organizer* juga memfasilitasi, penawaran dan persepakatan dengan pihak terkait yaitu pihak gedung dan vendor seperti vendor pihak catering, dekorasi, fotografer, tata rias dan hiburan.

Nabila *Wedding* Kudus merupakan perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Pelayanan, seperti Tata Rias, Pemetretan dan *Wedding Organizer* (WO). Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah pada Jasa Pelayanan *Wedding Organizer*nya. Pada Nabila *Wedding Organizer* melayani dalam jasa pemesanan paket pernikahan, dan untuk kepuasan pelanggan Nabila *Wedding Organizer* memberi pelayanan kepada klien agar bisa bebas memilih apa yang diinginkan. Dengan detail perlengkapan disertai simulasi harga.

Pemesanan paket pernikahan di Nabila *Wedding* masih dilakukan dengan cara yang manual. Klien *Wedding Organizer* Nabila *Wedding* harus datang langsung ke sanggar untuk melakukan *booking* karena keterbatasan waktu. Promosi *Wedding Organizer* masih dilakukan melalui orang ke orang dan melalui brosur yang berdampak masih rendahnya peminat jasa *Wedding Organizer*.

Sehingga Nabila Wedding memerlukan media promosi dalam penyebaran informasi mengenai paket pernikahan yang ditawarkan oleh Nabila Wedding Organizer. Saat ini Nabila Wedding Organizer masih melakukan promosi melalui brosur, telepon dan orang ke orang sehingga masih kurang efektif bagi klien. Maka dengan adanya kemajuan teknologi, saat ini kebanyakan orang lebih cenderung mencari menyukai membaca dan mencari informasi melalui media online yang lebih efektif.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem web yang memudahkan klien dalam pembookingan dan mampu memberikan informasi mengenai paket pernikahan dari Nabila Wedding Organizer. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI BOOKING WEDDING ORGANIZER BERBASIS WEB PADA NABILA WEDDING ORGANIZER”. Hasil dari sistem yang dibuat nanti diharapkan mampu menangani masalah yang dihadapi oleh Nabila Wedding Organizer.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis mengambil suatu perumusan “Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Web Pada Nabila Wedding Kudus untuk sistem booking dan memperluas area pangsa pasar serta membuat sistem promosi yang baik dan menarik sehingga dapat meningkatkan kinerja bisnis usaha pada Nabila Wedding Organizer”

1.3. Batasan Masalah

Pada Penelitian ini diperlukan adanya batasan masalah supaya tidak menyimpang dari pokok pembahasan yang lebih terarah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas mengenai informasi promosi, pemesanan atau booking wedding organizer dan pembayaran pada Nabila Wedding Organizer.
2. Membuat sistem yang akan dirancang sebagai sistem berbasis Website.
3. Sistem yang dibuat hanya diterapkan pada Nabila Wedding Organizer.
4. Output yang akan dihasilkan adalah laporan pemesanan.

5. Sistem informasi pemesanan atau booking Weeding Organizer berbasis web dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya.

1.4. Tujuan Skripsi

Laporan skripsi ini bertujuan untuk membuat perancangan dan membangun Sistem Informasi Booking Wedding Organizer yang dapat membantu dalam pemesanan, pembayaran dan penyampaian informasi mengenai ketersediaan penyedia layanan kepada klien dengan lebih cepat.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu

- 1) Untuk melatih kemampuan dalam memecahkan permasalahan yang ada dilapangan sebagai apresiasi terhadap ilmu yang didapat selama kuliah
- 2) Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangu perkuliahan dengan dunia perkerjaan yang sesungguhnya.
- 3) Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.

b. Bagi Akademis

1. Sebagai sarana untuk mengukur pemahaman mahasiswa dalam menguasai ilmu yang telah diberikan pada perkuliahan.
2. Sebagai sarana untuk penerapan ilmu yang diperoleh mahasiswa, dalam ilmu baik teori maupun praktek sebagai bahan evaluasi tahap akhir.

c. Bagi Instansi

1. Sebagai bahan masukan bagi suatu perusahaan atau instansi mengenai sistem informasi persewaan Wedding Organizer berbasis Web serta meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.
2. Menambah efektifitas dan efisiensi perusahaan dalam kegiatan usahanya yaitu booking Wedding Organizer serta promosi.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh akurat dan lengkap maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi :

a. Wawancara

Melakukan pengumpulan data melalui wawancara atau tanya jawab langsung kepada pihak yang berhubungan dengan penelitian yaitu proses *booking* pada Nabila Wedding Organizer.

b. Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung dalam mengetahui proses promosi, pemesanan atau *booking* WO hingga proses pembayaran.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku, dokumentasi, dan literatur-literatur meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan misalnya buku-buku, laporan-laporan yang berkaitan dengan penelitian dan dapat dijadikan sebagai dasar teori serta dapat dijadikan untuk bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Metode pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku dan data dari obyek penelitian sehingga memperoleh data yang valid, atau mencari dari sumber lainnya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah

model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2016), *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan

dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016) *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Pola interaksi antara sistem dengan aktor dalam sebuah domain aplikasi. Aktor dan *use case* adalah 2 elemen utama dalam deskripsi. Aktor dan *use case* dapat terhubung satu sama lainnya, dan dapat saling melengkapi dalam struktur *use case diagram*.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

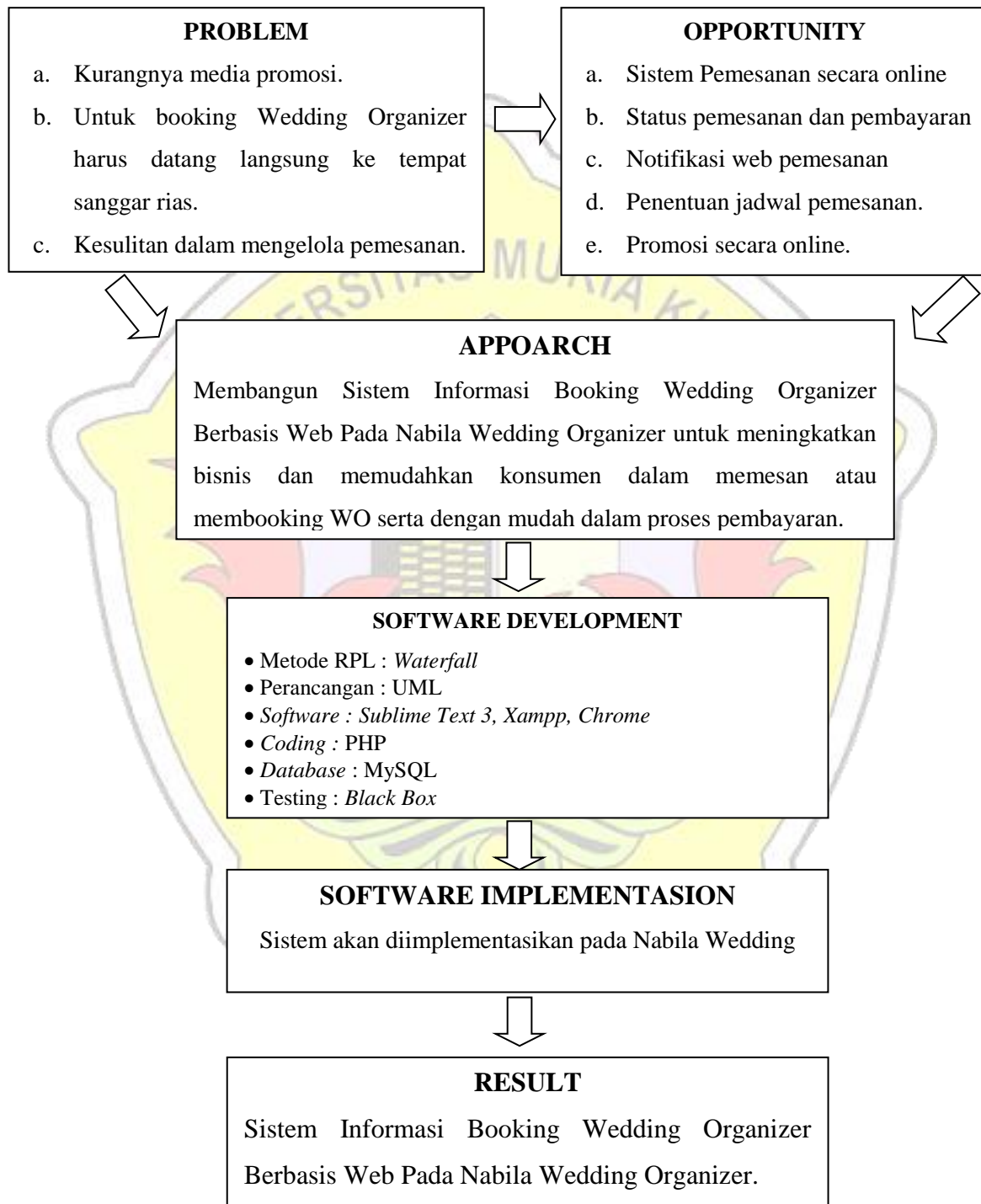
5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.



1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran dari penelitian Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Web Pada Nabila Wedding Organizer pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran