

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wedding Organizer adalah suatu jasa yang memberikan pelayanan khusus secara pribadi yang bertujuan untuk membantu calon pengantin dan keluarga calon pengantin dari mulai perencanaan (*planning*) sampai tahap pelaksanaan. Wedding organizer memberikan informasi mengenai berbagai macam hal yang berhubungan dengan acara pernikahan dan membantu merumuskan segala hal yang dibutuhkan pada saat pernikahan. Wedding organizer memberikan solusi mulai dari tata rias, dekorasi, gedung, catering dan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat acara pernikahan berlangsung.

Pemesanan pada sebuah wedding organizer masih dilakukan dengan cara yang manual. Calon pengantin harus datang ke kantor untuk melakukan pemesanan dengan keterbatasan waktu. Kemudian pada bagian administrasi dalam mencatat pesanan pelanggan masih dengan cara yang sangat sederhana dimana bagian administrasi menulis pemesanan tersebut di sebuah buku besar, sehingga data yang berkaitan dengan data pemesanan belum terorganisir seperti data konsumen, data transaksi pemesanan. Kemudian pada proses penginputan data, pengeditan maupun output data masih belum optimal karena masih menggunakan penulisan tangan dan riskan akan kesalahan karena dari penginputan data konsumen oleh pegawai, sehingga mengakibatkan tingkat kesalahan yang relative masih besar dan membutuhkan waktu yang lama. Selain itu pihak admin akan kesulitan

memberikan laporan pemesanan pelanggan kepada pihak pengelola karena berkas bisa saja hilang.

Calon pengantin dalam mempersiapkan hari baik mereka khususnya bila calon pengantin atau keluarga sibuk terkait dengan aktivitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan dan begitu banyak macam kebutuhan atau perlengkapan sebuah pesta pernikahan yang tersedia beraneka ragam pilihan. Ditengah kegembiraan dan kesibukan dalam mempersiapkan penampilan diri secara sempurna bagi calon pengantin, hampir tidak mungkin lagi bagi calon pengantin untuk memeriksa sendiri kesiapan perlengkapan pesta seperti catering, dekorasi, fotografer, perias, grup musik, dan lain-lain. Dalam pernikahan yang diimpikan, salah satu faktor terwujudnya suatu pernikahan yang megah adalah tempat lokasi atau Gedung yang memadai tetapi mendapatkan Gedung yang megah untuk suatu pernikahan harus mencari. Mencari cukup menyita banyak waktu bagi calon pengantin yang sibuk bekerja. Permasalahan yang sering terjadi pada Wedding Organize ini adalah banyaknya pesanan dalam hari yang sama yang berujung mengakibatkan penolakan pesanan dan akan membuat jelek nama WO tersebut. Jadi para Wedding Organize memutuskan untuk berkerja sama dengan vendor yang lain untuk membantu menyelesaikan pesanan jika mengalami lonjakan pesanan agar para calon pengantin tidak merasa dikecewakan..

Dalam Penelitiannya (Yudha Pandu Wibisono, 2016) dengan permasalahan yang sama, yang juga membahas tentang wedding organizer dengan judul Portal Wedding Organizer Menggunakan Sistem

Informasi Geografis Berbasis Website Di Kabupaten Kudus. Di dalam penelitiannya dengan tujuan yang sama untuk mempermudah calon pengantin dan mempersingkat waktu. Permasalahan tersebut telah dapat diselesaikan dengan aplikasi/teknologi. Disini kita ingin menggunakan cara serupa untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di Wedding Organize

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PORTAL JASA WEDDING ORGANIZER DI KUDUS BERBASIS WEB & APK”.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu “Portal Jasa Wedding Organize di Kudus Berbasis Web & Apk” sehingga memudahkan para konsumen yang akan merayakan proses pernikahannya, jadi konsumen tidak bingung lagi harus mengurus satu persatu kebutuhannya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan dapat lebih terarah pada pembahasan yang diangkat dan sesuai tujuan awalnya serta tak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat untuk dapat membantu dalam melakukan proses pemesanan, proses pembayaran, proses pendaftaran vendor, proses pendaftaran, Pengguna dan sebagai media promosi.

2. Laporan yang dihasilkan antara lain laporan pemesanan, laporan pembayaran, dan laporan data Pelanggan.
3. Bahas pemograman yang digunakan adalah PHP dan MYSQL.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari dibentuknya penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas kepada para wedding organizer untuk mengelola usahanya.
2. Memudahkan calon pengantin dalam memperoleh informasi harga dekorasi, Gedung, catering, hiburan, pranatacara dan soundsystem.
3. Memudahkan pemesanan dan memadupadankan semua aspek dalam satu acara yaitu pernikahan yang mewah tanpa harus berfikir terlalu banyak.
4. Menguntungkan pihak wedding organizer karena dapat mempromosikan paket-paket terbaru tanpa harus membuat brosur.

#### **1.5 Manfaat**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

##### **a. Bagi Individu**

1. Sarana dalam melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang nyata dalam dunia kerja.

##### **b. Bagi Akademis**

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi materi yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

**c. Bagi Instansi**

1. Memberikan fasilitas kepada para wedding organizer untuk mengelola usahanya.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, *reliable*, dan akurat, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

1. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi:

- a. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis mendatangi beberapa wedding organizer yang ada di Kudus yaitu Wedding Organizer Trio, Max Entertainment WO Kudus dan Junior Mahar & Wedding Organizer untuk mengamati dan mencatat alur yang ada. Pada saat melakukan observasi, penulis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Data yang diperoleh yaitu meliputi: harga catering, soundsystem, dekorasi dll.

## b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada para pemilik wedding organizer mengenai proses bisnis yang berjalan.

### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur ataupun buku. Sumber data sekunder meliputi:

#### 1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya. Salah satu literatur yang saya gunakan adalah buku, skripsi dan jurnal. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai struktur organisasi, data pengelola dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

#### 2. Studi Kepustakaan

Studi pustaka, mengumpulkan data dan informasi dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, referensi serta situs-situs penyedia layanan yang berhubungan dengan sistem informasi Wedding organizer dan Catering berbasis Web.

### **1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem adalah proses penting bagi pembuatan sebuah suatu sistem. Dalam penelitian ini yang diterapkan adalah pengembangan dengan pemodelan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau dapat juga disebut *waterfall*. Menurut Rosa (2018),

*Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan pengembangan dengan menggunakan metode *waterfall* antara lain:

### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar mudah dipahami seperti apa yang diperlukan oleh seorang *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali ke pemilik usaha.

### 2. Desain Perangkat Lunak

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. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain: *Flow Of Document (FOD)*, *Unified Modelling Language (UML)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam 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 atau Pemeliharaan

Namun pada tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi dan setelah itu selesai..

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada teknik pemrograman berorientasi pada objek, munculah standarisasi bahasa pemodelan dalam pembangunan *software* yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi pada objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan *visual* untuk menspesifikasikan, membangun, menggambarkan dan mendokumentasikan dari sistem *software*. UML merupakan bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

#### 1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* adalah pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui *function* apa saja yang ada didalam sebuah

sistem informasi dan siapa saja yang berhak dalam penggunaan fungsi-fungsi tersebut.

## 2. *Class Diagram*

*Class diagram* digunakan dalam menggambarkan struktur suatu sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat dalam pembangunan sistem. *Class* memiliki apa yang disebut *attribute* dan *methode* atau *operation*.

## 3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan suatu objek pada *use case* dengan cara mendeskripsikan urutan waktu objek dan pesan yang dikirim dan yang diterima antara objek lain dengan objek lainnya. Secara grafis menggambarkan cara sebagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau *operation*.

## 4. *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* yang dalam bahasa Indonesianya dapat disebut diagram mesin adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari state 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

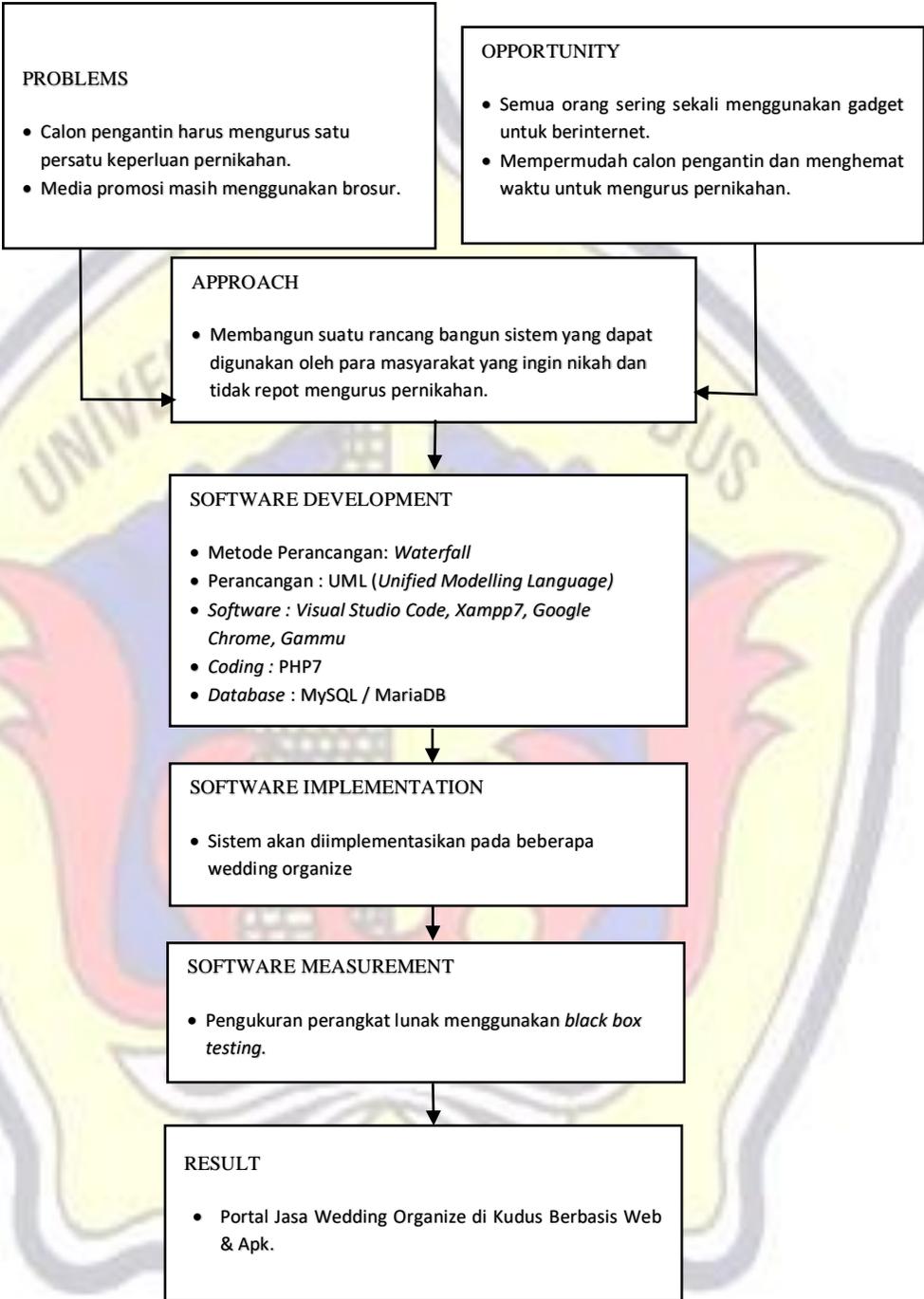
*Activity diagram* yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi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



### **1.7 Kerangka Pemikiran**

Adapun kerangka pemikiran penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:





**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**

