BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada masa sekarang ini semakin modern terutama dalam perkembangan internet, didunia internet merupakan makanan sehari-hari untuk jaman milenial. Tua maupun muda sekarang membutuhkan yang namanya internet karena membantu urusan mereka dalam berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari, dari kemajuan teknologi khususnya dalam bidang penyewaan, perusahaan ingin memudahkan langkah kerja mereka agar kinerja lebih cepat, dengan apa yang perusahaan ingin sewa. Hal ini membuat para perusahaan menerapakan sistem pada usaha mereka untuk meningkatkan kinerja perusahaan agar lebih efisien dan efektif.

Wedding organizer merupakan jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pegantin dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan acara pesta pernikahan seusai waktu yang diinginkan. *Wedding organizer* memberikan informasi mengenail berbagai macam hal yang berhubungan dengan acara pernikahan, membantu pengusulan konsep pernikahan, biasanya *wedding organizer* menawarkan fasilitas seperti catering, dekorasi, fotografer, tatarias, grup musik dan lain-lain.

BST *Project* merupakan tempat yang menyediakan jasa pelayanan *wedding organizer* yang berada didesa besito kota kudus, tidak hanya jasa *wedding organize*r saja yang ditawarkan ada berbagai macan seperti tatarias pengantin, dekorasi, catering, dokumentasi dan hiburan dll, sesuai permintaan pelanggan yang diminta. Sistem untuk pemesanan pada BST *Project* dilakukan secara via whatsApp sehingga kurangnya feksibel dalam penjelasan paketan *wedding* dan vendor apa saja yang bekerjasama dengan BST *Project*. Penanganan untuk kontrak kerja sama antara pihak BST *Project* dengan pelanggan dan vendor masih terbilang belum terorganisir, dalam arti pelanggan yang akan melaksanakan hajat pernikahan belum mengetahuai hak dan kewajiban antar kedua belah pihak yaitu pelanggan dengan pihak BST *Project* serta tidak semua vendor yang bekerja sama dengan BST *Project* tahu akan ketentuan kontrak kerja sama tersebut

sehingan bila terjadi kesalah pahaman antar pihak BST *Project* maupun pihak vendor bisa terjadi perselisihan pendapat. Selain masalah tersebut pelanggan tidak mengetahaui apakah vendor yang pelanggan inginkan sudah sudah dipesan pelanggan lain. Jika sistem masih manual pelangan munkin akan segan untuk hanya bertanya-tanya tentang paket *wedding organizer* dan lainya. Dengan dibangunya sistem online pelanggan bias memilih harga yang mereka inginkan sesuai budget yang dimilikinya.

Dari permasalahan diatas, maka penulis ingin membuat sistem berbasis web dengan notifikasi sms *gateway* untuk memudahkan pelanggan dalam pemesanan dan memberikan informasi mengenai harga dan jasa yang ingin disewa dari BST Project penulis mengangkat permasalahan ini kedalam laporan Skripsi dengan judul "SISTEM INFORMASI PEMESANAN *WEDDING ORGANIZER* BST *PROJECT* DENGAN NOTIFIKKASI SMS *GATEWAY*". Dengan adanya sistem tersebut diharapakan mampu mengatasi masalah pada BST *Project*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah yang sesuali dengan latar belakang yaitu suatu perumusan bagimana merancang dan membangun "Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* BST *Project* Dengan Notifikasi Sms *Gateway*". Sehingga mempermudah pemilik mempromosikan dan memperluas area pangsar pasar untuk menarik pelanggan dan meningkatkan kinerja bisnis usaha pada BST Project.

1.3 Batasan Masalah

Pada Penelitian ini agar lingkup tidak meluas ke hal yang lain , maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Sistem yang dibangun mengelola data user yaitu admin, vendor dan pelanggan, mengelola data pemesanan pelanggan, pengelolaan pembayaran, pengelolaan promosi, pengelolaan vendor dan pengelolaan laporan.
2. Membuat sistem berbasis *website* untuk promosi online

3. Pelanggan harus mendaftar kesistem jika ingin melakukan pemesanan dan selanjutnya dilakukan pembayaran dengan metode transfer secara uang muka dulu atau langsung dilunas.
4. Sms *gateway* digunakan untuk memberikan informasi kepada pelanggan dari sistem yaitu pemberitahuan sudah membayar.
5. Sistem inform/asi pemesanan *Wedding Organizer* berbasis web dirancangan menggunakan UML, bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya.

1.4 Tujuan

Tujuan penyususnan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat dan membangun sistem informasi pemesanan *wedding organizer* di BST *Project* untuk solusi permasalahan
2. Membantu pelanggan memesan dan membayar *wedding organizer* dimanapun dan kapanpun
3. Mempromosikan jasa *wedding organizer* yang dilakukan oleh BST *Project*

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkulihan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal dinamika dan kondisi nyata dunia kerja.
3. Mendapat ilmu yang baru dari tempat intansi.

b. Bagi Akademis

1. Menjadi sebuah pendukung untuk mengembangkan mataeri yang diajarkan.
2. Memngetahui seberapa besar kemampuan mahasiswa dalam penguasaan ilmu yang diberikan.

c. Bagi Instansi

1. Membina hubungan baik antar perguruan tinggi dan instansi dalam sarana dan prasarana pendidikan.

2. Menjadikan lebih mudahnya dalam kegiatan usaha dan keefektifan waktu.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1. Sumber Data Primer

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

a. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Pendekatan komunikasi berbeda dengan pendekatan observasi. Pendekatan observasi tidak berinteraksi langsung dengan obyek datanya, tetapi hanya menobservasi saja, maka pendekatan ini baik untuk mengamati suatu proses, kondisi, kejadian-kejadian atau perilaku manusia. Akan tetapi, pendekatan komunikasi karena berinteraksi dengan respondennya, maka baik digunakan untuk mengumpulkan data sikap, motivasi, opini, ekspektasi atau niat dari respondennya.

b. Observasi

Observasi (*observation*) merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mangamati langsung obyek datanya.

2. Sumber Data Sekunder

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

a. Studi Kepustakaan

Metode Studi Kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Metode Studi Kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. (Pressman, 2012).

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analisis*

   Tahap ini pengembang sistem diperlukan menganalisa masalah yang ada pada objek yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung di ketiga objek.

2. *System Design*

   Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

   Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program

kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi setelah itu selesai.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). 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. (Sukamto dan Shalahuddin, 2018).

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

1. *Use Case Diagram*

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

di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

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.

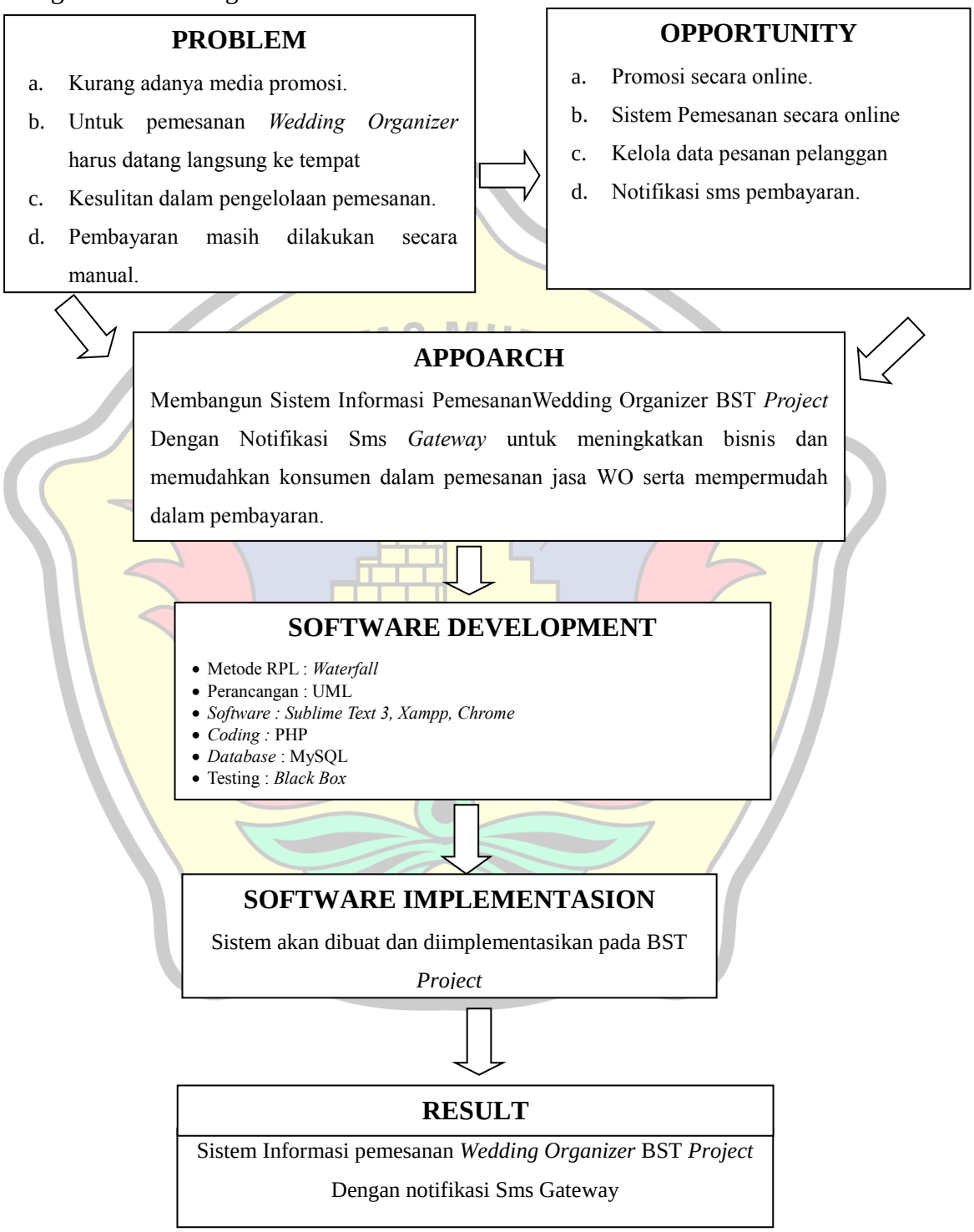
5. *Activity Diagram*

   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 penelitian pada Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* BST *Project* Dengan Notifikasi Sms *Gateaway* pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN