



Rancang Bangun Sistem One Stop Wedding Service Berbasis Web (Studi Kasus: NR Project)

Selfia Agustina^{1*}, Muhammad Najib Dwi Satria², Yuri Rahmanto³

^{1*,2}Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

³Teknik Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

Email: ^{1*}selfiaagustina@gmail.com, ²najibmuhammad@teknokrat.ac.id, ³yurirahmanto@teknokrat.ac.id

Nama Penulis Korespondensi: Selfia Agustina

Submitted	Accepted	Published
17-February-2023	24-February-2023	15-March-2023

Abstrak— *Wedding organizer* atau penyedia jasa pernikahan merupakan suatu jasa yang disediakan untuk membantu calon pengantin maupun kegiatan formal dengan tujuan untuk menyediakan dan menyelesaikan perencanaan atau pelaksanaan suatu acara. NR Project merupakan perusahaan khusus dibidang penyedia jasa pernikahan beridiri sejak bulan November tahun 2017 diawali dengan menjadi seorang Mc kemudian dikembangkan dengan melihat peluang bisnis dan mulai menyediakan perlengkapan pernikahan seperti busana pengantin, *catering*, dekorasi pernikahan, *makeup* pengantin hingga *photography* sehingga banyak vendor yang tertarik untuk bekerja sama memenuhi kebutuhan permintaan konsumen. Penerapan teknologi yang secara keseluruhan belum optimal pada perusahaan tersebut maka diketahui permasalahan atau kelemahan dari hasil wawancara dan observasi yaitu pencatatan jadwal *booking* seperti tanggal hari dan jam sering terjadi kerangkapan data serta jadwal yang bersamaan dengan konsumen yang lain. Metode yang digunakan yaitu *extreme programming* dengan konsep objek orientasi serta bertujuan untuk memberikan kemudahan dan pelayanan kepada konsumen untuk memesan paket wedding. Hasil dari penelitian yaitu proses pemesanan paket jasa pernikahan pada NR Project dilakukan dengan memilih paket yang tersedia maupun paket yang bisa dicutom, paket cutom merupakan bagian inovasi baru yang ditunjukkan bagi konsumen untuk merinci data fasilitas dan perlengkapan sesuai harga.

Kata Kunci: Rancang; Sistem; *One Stop*; *Wedding Service*; Web.

Abstract— *Wedding organizer* or wedding service provider is a service provided to help brides and grooms as well as formal activities with the aim of providing and completing planning or implementing an event. NR Project is a special company in the field of wedding service providers that has been established since November 2017 starting with becoming a Mc and then developed by looking at business opportunities and starting to provide wedding equipment such as bridal clothing, catering, wedding decorations, bridal makeup to photography so that many vendors are interested in work together to meet consumer demands. The overall application of technology is not optimal at the company, so it is known that there are problems or weaknesses from the results of interviews and observations, namely the recording of booking schedules such as the date of day and time, often duplicate data and schedules coincide with other consumers. The method used is extreme programming with the concept of object orientation and aims to provide convenience and service to consumers to order wedding packages. The results of the research are the process of ordering wedding service packages on the NR Project is done by choosing available packages or packages that can be cut, the cutom package is part of a new innovation that is shown for consumers to detail data on facilities and equipment according to price.

Keywords: System; One Stop; Wedding Service; c Web.

1. PENDAHULUAN

Teknologi sudah merupakan bagian dari kehidupan masyarakat baik sebagai pencarian informasi maupun penyampaian informasi, teknologi tidak hanya sebagai media informasi tetapi sebagai salah satu alat komunikasi untuk saling terhubung dan memudahkan pertukaran informasi [1]–[3]. Peran dari teknologi telah banyak digunakan sebagai sarana pengolahan data maupun penyimpanan data seperti pada perusahaan dengan konsep penyediaan jasa khususnya pada acara pernikahan atau event formal lainnya [4]–[6].

Wedding organizer atau penyedia jasa pernikahan merupakan suatu jasa yang disediakan untuk membantu calon pengantin maupun kegiatan formal dengan tujuan untuk menyediakan dan menyelesaikan perencanaan atau pelaksanaan suatu acara. NR Project merupakan perusahaan khusus dibidang penyedia jasa pernikahan beridiri sejak bulan November tahun 2017 diawali dengan menjadi seorang Mc kemudian dikembangkan dengan melihat peluang bisnis dan mulai menyediakan perlengkapan pernikahan seperti busana pengantin, *catering*, dekorasi pernikahan, *makeup* pengantin

hingga *photography* sehingga banyak vendor yang tertarik untuk bekerja sama memenuhi kebutuhan permintaan konsumen. Saat ini telah banyak konsumen yang telah menggunakan jasa pada perusahaan tersebut

Tingginya permintaan terhadap jasa dan layanan jasa pernikahan yang disediakan maka perusahaan tentu harus memiliki inovasi untuk memasarkan layanan jasa pernikahan secara *online*. Prosedur pengolahan data yang dilakukan seperti proses *booking* paketjasa pernikahan, pembayaran, pencatatan data *event*, rekap data pemesanan jasa pernikahan, pendataan data perlengkapan dan peralatan jasa pernikahan, yang secara keseluruhan menggunakan media pencatatan pada buku pemesanan paket jasa pernikahanatau *note* kecil.

Proses pemasaran maupun penyampaian informasi paket jasa pernikahanyang dilakukan kepada konsumen telah menggunakan media *whatsapp*, *instagram* dan telepon. Sehingga pentingnya teknologi meningkatkan kualitas kinerja perusahaan yang harus wajib dimiliki. Berdasarkan penerapan teknologi yang secara keseluruhan belum optimal pada perusahaan tersebut maka diketahui permasalahan atau kelemahan dari hasil wawancara dan observasi yaitu pencatatan jadwal *booking* seperti tanggal hari dan jam sering terjadi kerangkapan data serta jadwal yang bersamaan dengan konsumen yang lain. Pengolahan data pesanan paket jasa pernikahan yang dilakukan menggunakan pencatatan pada buku berdampak pada kehilangan, kerusakan dan manipulasi data, bahkan proses pelaporan sering terjadi keterlambatan. Proses penyampaian informasi kepada konsumen terkait data paket jasa pernikahan yang disediakan telah menggunakan media brosur, *instagram*, *whatsapp* dan harus menjelaskan satu persatu sehingga dirasa masih kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga.

Berdasarkan hasil permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu solusi seperti membangun sistem yang menyediakanjasa pernikahan berbasis *website* secara *online* yang lengkap dalam satu tempat. Proses pemasaran dapat ditingkatkan serta memperoleh pangsa pasar yang luas dan proses pengolahan data baik *booking* atau pemesanan paket jasa pernikahan dapat dilakukan secara mudah dan informasi paket tersedia dapat dilihat secara lengkap. Oleh sebab itu peneliti memberikan solusi berupa sistem dengan fitur proses *booking*, pembayaran, informasi jadwal pemesanan dan informasi detail paket jasa pernikahan yang mampu diakses secara *online*, layanan steam, sebelum pelanggan sampai di tempat melalui fitur *booking*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem di bagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dan memiliki fungsinya masing-masing. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan berupa data-data yang dibutuhkan untuk menginputkan fungsi dari sistem[7]–[10], berikut adalah kebutuhan fungsional:

a. User Admin

User admin merupakan aktor bagian perusahaan yang dapat mengelola data seperti dapat di *inputkan* serta diproses yaitu:

1. Melakukan *login*
2. Mengelola data konsumen
3. Mengelola data perlengkapan dan fasilitas
4. Mengelola data paket pernikahan
5. Mengkonfirmasi pemesanan paket pernikahan
6. Mengkonfirmasi pembayaran
7. Mencetak laporan data pemesanan
8. Melihat informasi grafik pemesanan
9. Melakukan *logout*

b. User Konsumen

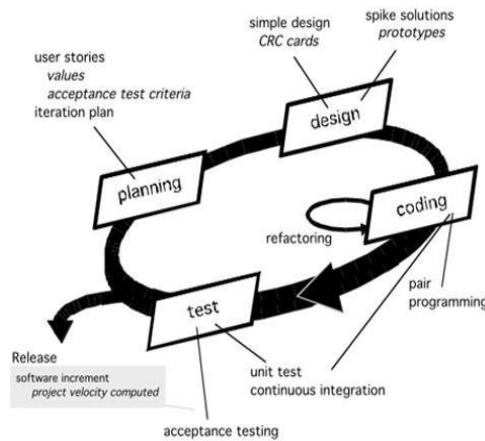
User konsumen merupakan aktor yang dapat mengelola data seperti dapat di pemesanan paket pernikahan yaitu:

1. Melakukan Registrasi
2. Melakukan *login*

3. Melihat informasi fasilitas dan perlengkapan
4. Melihat paket pernikahan
5. Melakukan pemesanan paket pernikahan
6. Melakukan pembayaran

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Extreme programming adalah pendekatan *extreme programming* merupakan suatu pendekatan berorientasi objek dan sebagai pengembangan perangkat lunak cepat sedikit lebih rinci dengan tujuan memberikan ulasan atas kebutuhan system yang cepat[11]–[13].

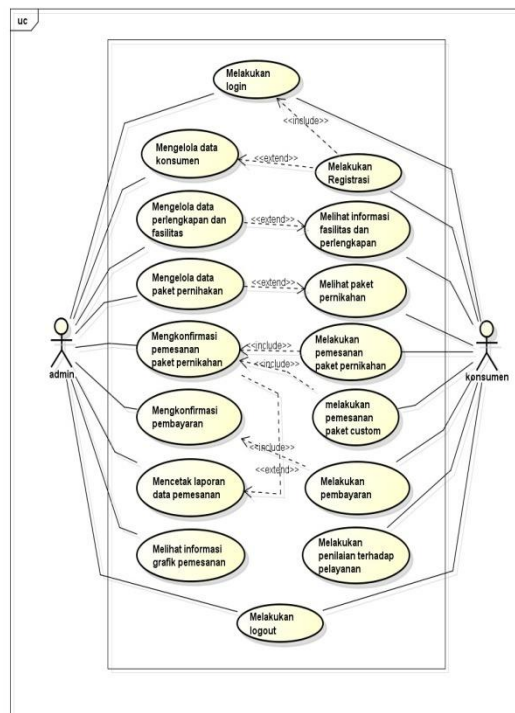


Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Use Case Diagram

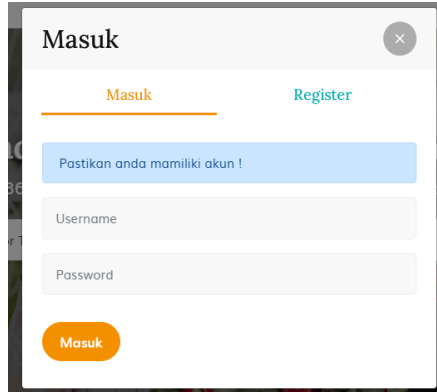
Use case diagram merupakan gambaran bagaimana interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat[14], [15], dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Usecase Diagram

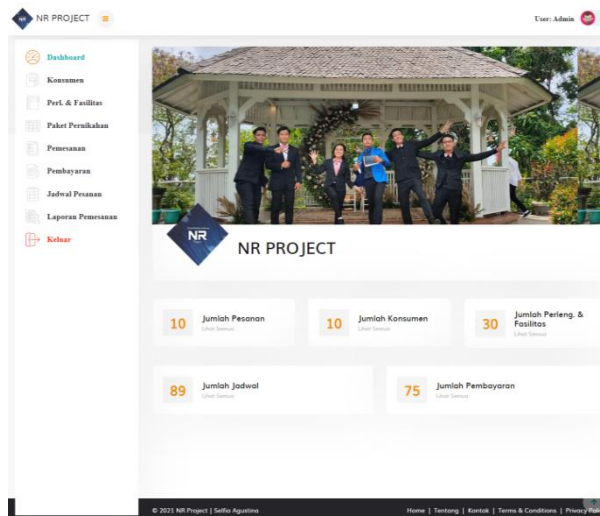
3.2. Implementasi

Halaman *login* administrator yaitu untuk masuk ke dalam sistem bagian administrator, gambar 2 merupakan tampilan halaman *login*



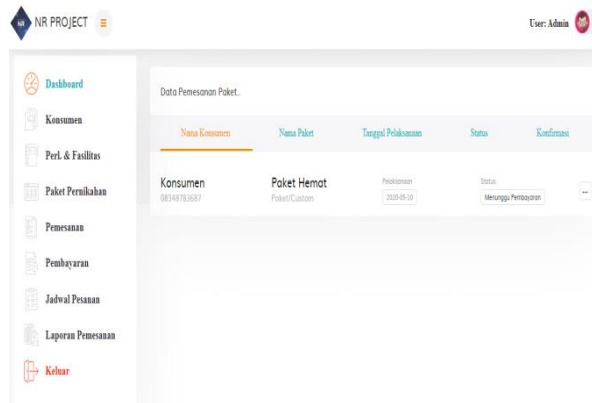
Gambar 2. Halaman *Login*

Halaman utama administrator sebagai tampilan utama untuk mengakses menu pada administrator, seperti untuk melihat paket, fasilitas, pemesanan, pembayaran, penilaian dan laporan, tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Utama

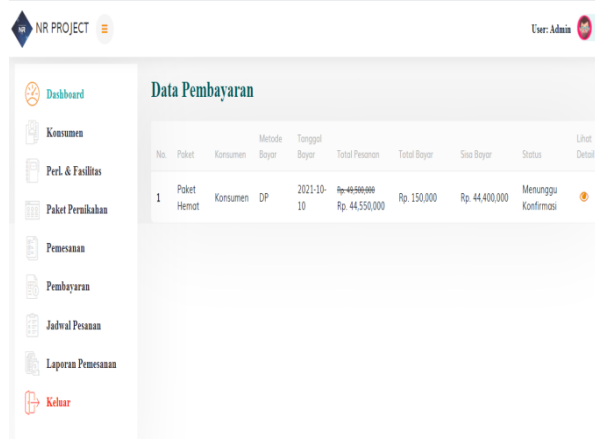
Halaman konfirmasi pemesanan pada sistem untuk mengelola data menerima atau menolak pesanan konsumen, tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.



Nama Konsumen	Nama Paket	Tanggal Pelaksanaan	Status	Konfirmasi
Konsumen 08348783587	Paket Hemat Paket Custom	Pelaksanaan 2023-05-18	Status Menunggu Pembayaran	

Gambar 4. Halaman Konfirmasi Pemesanan

Halaman konfirmasi pembayaran pada sistem untuk mengkonfirmasi data menerima atau menolak pesanan konsumen, tampilan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Konfirmasi Pembayaran

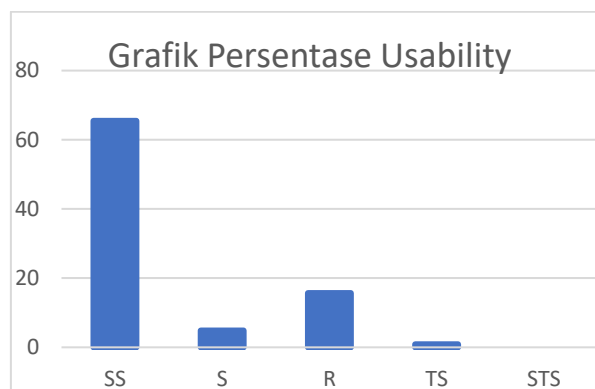
3.3. Pengujian Sistem

Pengujian *usability* Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem mudah digunakan dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian *usability* dengan jawaban atau skor bobot yang berbeda untuk setiap jawabannya.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan	Jumlah Responden	Jumlah Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
skor	50	36	1179	110	471	40	0
skor x bobot	50	36	5895	440	1413	80	0
Persentase	50	36	66%	5%	16%	1%	0%

Gambar 6. Halaman Pengujian *Usability*

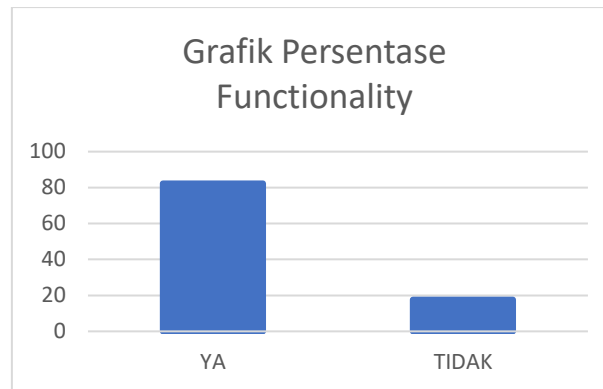


Gambar 7. Grafik Persentase *Usability*

Pengujian *Functionality* Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sistem berfungsi dengan baik, pengujian yang dilakukan oleh admin dengan total pengujian satu orang admin kemudian dihitung total skor diperoleh masing-masing bagian dan dijumlahkan selanjutnya dapat dihitung dengan konsep skala *likert* yaitu:

Keterangan	Jumlah Responden	Jumlah Pertanyaan	YA	TIDAK
Skor	10	13	107	23
Persentase	10	13	82%	18%

Gambar 8. Halaman Pengujian *Usability*

**Gambar 9.** Grafik Persentase *Functionality*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan metode extreme programming dan dilihat dari grafik persentase Usability yang diperoleh sebesar 86,98% dimana (SS) bernilai 66%, (S) bernilai 5%, (R) bernilai 16%, (TS) bernilai 0%. Dan dapat disimpulkan menurut hasil dari responden hasil pengujian *usability* sangat layak bahwa pengembangan tersebut telah sesuai berdasarkan persentase tersebut. Dari grafik persentase *functionality* yang diperoleh sebesar 82,31% dimana (Ya) bernilai 82%, (Tidak) bernilai 18%. Dan dapat disimpulkan menurut hasil dari responden hasil pengujian *functionality* secara fungsional berjalan dengan baik bahwa pengembangan tersebut telah sesuai berdasarkan persentase tersebut.

REFERENCES

- [1] Y. Rahmanto, S. Hotijah, and Damayanti, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE," *JDMST*, vol. 1, no. 3, pp. 19–25, 2020.
- [2] S. Setiawansyah, H. Sulistiani, and V. H. Saputra, "Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 89–95, 2020.
- [3] S. Ahdan and P. I. Sari, "PENGEMBANGAN APLIKASI WEB UNTUK SIMULASI SIMPAN PINJAM (STUDI KASUS: LEMBAGA KEUANGAN SYARIAH BMT L-RISMA)," *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, pp. 33–40, 2020.
- [4] F. S. Amalia, "Application of SAW Method in Decision Support System for Determination of Exemplary Students," *J. Inf. Technol. Softw. Eng. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–21, 2023.
- [5] A. Yudhistira and R. Andika, "Pengelompokan Data Nilai Siswa Menggunakan Metode K-Means Clustering," *J. Artif. Intell. Technol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2023.
- [6] F. Hamidy and I. Yasin, "Implementation of Moving Average for Forecasting Inventory Data Using CodeIgniter," *J. Data Sci. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–23, 2023.
- [7] A. Surahman, A. D. Wahyudi, and S. Sintaro, "Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace," 2020.
- [8] A. I. Rahmansyah and D. Darwis, "Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 42–49, 2020.
- [9] A. Aldino, A. Saputra, A. Nurkholis, and S. Setiawansyah, "Application of Support Vector Machine (SVM) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3 SE-Articles, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1041.
- [10] A. Nurkholis, A. Riyantomo, and M. Tafrikan, "Sistem pakar penyakit lambung menggunakan metode forward chaining," *J. Ilm. MOMENTUM*, vol. 13, no. 1, 2017.
- [11] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan," *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 272–277, 2020.
- [12] H. Sulistiani, A. Yuliani, and F. Hamidy, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming," *Technomedia J.*, vol. 6, no. 01 Agustus, 2021.
- [13] A. F. O. Pasaribu and A. D. Wahyudi, "Used Car Sale Application Design in Car Showroom Using Extreme Programming," *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics*, vol. 1, no. 1, pp. 21–26, 2023.
- [14] Rosa and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Revisi. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [15] R. Tantra, "Manajemen Proyek Sistem Informasi: bagaimana mengelola proyek sistem informasi secara efektif & efisien," 2019.