

Sistem Informasi Pemesanan Undangan Pernikahan Broto Desain Berbasis Web

¹Nilam Cahyani, ²Sentosa Pohan, ³Marnis Nasution

^{1,2}Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

³Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email: [1nilamcahyani1234@gmail.com](mailto:nilamcahyani1234@gmail.com), [2phn_sentosa@yahoo.co.id](mailto:phn_sentosa@yahoo.co.id), [3marnisnst@gmail.com](mailto:marnisnst@gmail.com)

Corresponding Author : nilamcahyani1234@gmail.com

Abstract

Broto Printing Design is located on the Cross Road of North Sumatra Labuhanbatu Regency, the printing is engaged in printing. During this time Broto design choose booking using how to show the type of invitation that there are so many places used. This information system uses waterfall model and built with Php and Mysql programming language. The design of the program is made using UML (Unified Modeling Language). Ordering is an activity performed by consumers before buying. To achieve customer satisfaction, the company must have a good ordering system. And the purpose of reservations is to maximize service for consumers, minimize investment in supplies, capacity planning. Preparation, and others.

Keywords : Information System, Booking Wedding Invitations, Broto Design, Web-Based.

1. Pendahuluan

Teknologi yang semakin *kompleks* mendorong setiap individu dalam mengakses kebutuhan yang ada. Saat ini adalah zaman internet dimana batasan waktu dan jarak tidak lagi berarti, karena internet merupakan media pemasaran yang global tentunya dalam mempromosikan bisnis yang kita kerjakan saat ini. Peranan teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia. Hal ini terjadi karena teknologi informasi, manusia dapat membuat apa saja menjadi lebih efektif dan efisien. Percetakan Broto Desain terletak di jalan lintas Sumatera Utara Kabupaten Labuhanbatu, percetakan tersebut bergerak dibidang percetakan. Selama ini percetakan Broto Desain memilih pemesanan menggunakan cara memperlihatkan jenis undangan yang ada di Broto Desain sehingga banyak menggunakan tempat yang terpakai, dan kurangnya promosi pemasaran undangan sehingga masyarakat kurang mengetahui adanya Broto Desain yang menyediakan berbagai jenis undangan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu perancangan sistem informasi online yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemesanan undangan. Dengan adanya sistem ini memberikan kemudahan akses bagi masyarakat untuk memesan undangan sesuai yang diinginkan tanpa harus datang ketempat tersebut. Pemesanan undangan yang digunakan dalam transaksi pembayaran secara langsung ke Broto Desain

2. Landasan Teori

Sistem Informasi *Wedding Organizer*

Sistem informasi wedding organizer adalah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi harga paket wedding dan memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan paket wedding organizer secara online, pembayaran melalui transfer dan konfirmasi pembayaran dengan meng-upload bukti pembayaran.

Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan kumpulan komponen atau variabel yang berinteraksi dan terorganisir. Menurut Sutabri (2005) Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian sistem atau subsistem. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsystem yang lebih lagi atau terdiri dari komponen-komponen pendukung sistem itu sendiri. Selain pengertian sistem menurut Sutabri dan Jogiyanto (2005) mengatakan bahwa sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Pendekatan prosedur sistem dapat didefinisikan kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Sedangkan dengan pendekatan komponen sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya untuk membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu himpunan dari unsur, komponen ataupun variabel yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya untuk membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Konsep Dasar Informasi

Menurut Sutabri (2005) menyatakan bahwa Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan, maka informasi menjadi tidak diperlukan. Sumber informasi adalah data. Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata dan merupakan suatu bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

3. Metode Penelitian

Model *Waterfall*

Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Model *waterfall* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Analisis
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*.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan proses pengkodean.
3. Pembuatan Kode Program

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

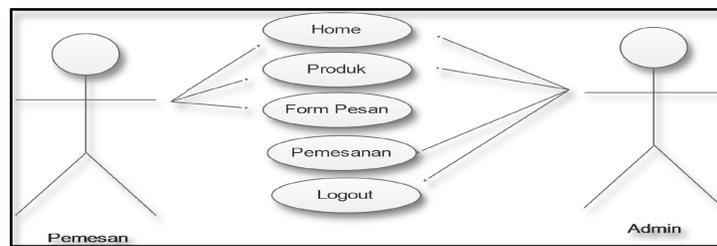
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*).

4. Hasil Dan Pembahasan

Pada proses Perancangan Aplikasi diperlukan sebuah metode yang digunakan sebagai pedoman mengenai cara apa yang harus dilakukan dalam penelitian tersebut. Metode Perancangan Aplikasi yang penulis digunakan terkait dengan penelitian ini adalah menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

Use Case Diagram

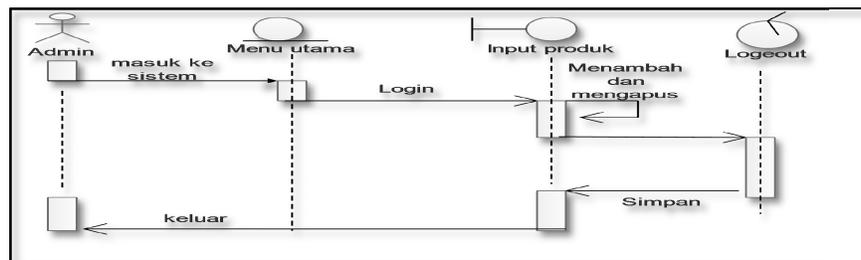
Use Case Diagram menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan actor dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu.



Gambar 1. *Use Case Diagram* Pemesanan

Sequence Diagram

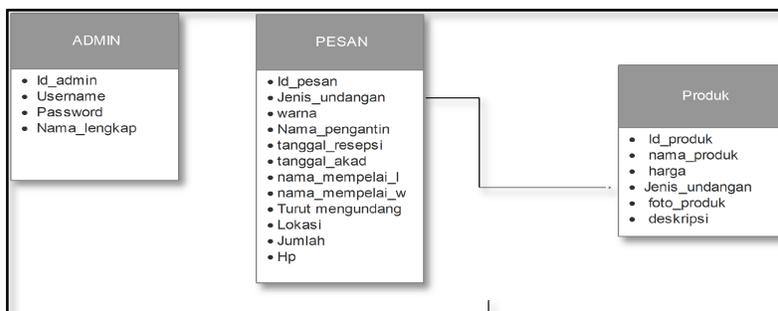
Sequence diagram adalah interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu/kejadian tertentu dalam sesuatu proses.



Gambar 2. *Sequence Diagram*

Class Diagram

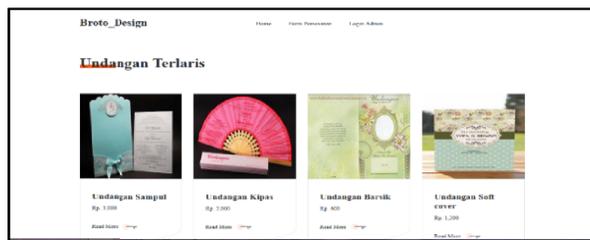
Class Diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta sekumpulan data yang ada disistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan untuk menggambarkan hubungan antara objek dalam *database*.



Gambar 3. *Class Diagram*

Tampilan Aplikasi Broto Desain Tampilan Home

Tampilan yang menampilkan produk-produk yang di sediakan oleh web pemesanan undangan pernikahan broto desain.



Gambar 4. Tampilan Home

Tampilan Login Admin

Admin akan terlebih dahulu mengisi username dan pasword agar dapat masuk ke halaman admin untuk mengelola web pemesanan undangan broto desain.



Gambar 5. Tampilan Login Admin

Tampilan Pesanan Admin

Pada tampilan ini admin dapat melihat langsung pesanan yang sudah membeli produk undangan.

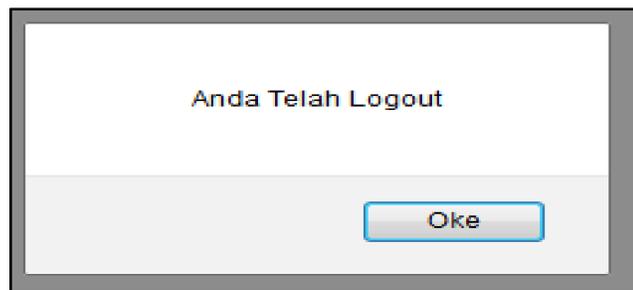


NO	Nama Undangan	Jenis Undangan	Warna	Harga	Jumlah Pesan	Total	Aksi
1	Undangan Baisik	B	merah	Rp. 1.000	@ 2.500	Rp. 2.500.000	hapus Detail
2	Undangan Hard cover	A	merah	Rp. 1.200	@ 120	Rp. 144.000	hapus Detail

Gambar 6. Tampilan Pesanan Admin

Tampilan Logout Admin

Tampilan admin jika ingin keluar dar sistem.



Gambar 7. Tampilan Logout Admin

5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab di atas, penulis akan mencoba untuk menyimpulkan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu : Dengan adanya system pemesanan undangan Broto Desain pengelola dapat lebih muda mempromosikan produk pada pemesanan undangan Broto Desain. Admin dapat mengakses secara langsung dan cepat dalam pencarian data undangan. Pemesan bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi undangan Administrator (admin) bertugas mengatur *website* informasi pemesanan seperti mengelola data undangan.

6. Daftar Pustaka

- A. A. Sofyan, M. Iqbal, and I. Awanda, "Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja," vol. 8, no. 2, pp. 2–8, 2018.
- R. Aisyah, R. Watrianthos, M. Nasution, R. A. Siregar, R. Watrianthos, M. Nasution, A. Manajemen, I. Komputer, and L. Batu, "SISTEM INFORMASI DATA GURU MDTA PADA KANTOR KESRA SETDAKAB," vol. 5, no. 2, 2017.
- S. Informasi and P. Pupuk, "Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724 Pendahuluan Vol . 3 No . 2 Oktober 2015 Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724," vol. 3, no. 2, 2015.
- R. Yunida, R. Watrianthos, M. Nasution, R. Yunida, R. Watrianthos, M. Nasution, A. Manajemen, I. Komputer, and L. Batu, "SISTEM INFORMASI SELEKSI PENERIMAAN BEASISWA PTN SISWA / I," vol. 6, no. 2, pp. 24–34, 2018.
- A. N. Putra, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN PERCETAKAN BERBASIS WEB PADA PT . BPC CIHAMPELAS BANDUNG PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA," vol. 1, 2017.
- F. Rahman, J. T. Informatika, P. Negeri, T. Laut, M. Kamus, and L. Dunia, "Aplikasi pemesanan undangan online," vol. 1, pp. 78–87, 2015.

- A. Fauzi, S. I. Akuntansi, U. B. Sarana, S. Informasi, U. B. Sarana, T. Komputer, U. B. Sarana, K. C. Form, and A. B. Web, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN KERTAS CONTINUOUS FORM," vol. 5, no. 1, pp. 123–127, 2019.
- S. Mallu and S. P. Keputusan, "Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis," vol. I, no. 2, pp. 36–42, 2015.
- J. S. Informasi and S. D. Yulianti, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR BERBASIS WEB PADA CV . SUMBER REZEKI JAKARTA," pp. 283–288, 2016.
- U. Salamah, "Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Percetakan Rahayu Bekasi," vol. 6, no. 1, pp. 61–74, 2018.
- S. I. I. B. Darmajaya and B. Lampung, "Prosiding issn: 2598 – 0246 | e-issn: 2598-0238," pp. 326–335, 2017.
- A. Pramodita, P. Susanto, and D. Oscar, "Pemodelan Sistem Informasi Penjualan Produk Kecantikan Secara Online Dengan Metode Rational Unified Process Studi Kasus : PT . Lautan Angsa Indonesia," vol. 3, no. 2, pp. 222–227, 2018.
- I. Purnama, "APLIKASI PEMESANAN KULINER HALAL RANTAUPRAPAT BERBASIS," vol. 6, no. 3, pp. 7–13, 2018.
- R. Novita and S. Z. Harahap, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK," JURNAL INFORMATIKA, vol. 8, no. 1, pp. 36–44, Jan. 2020.
- A. Nastuti and S. Z. Harahap, "TEKNIK DATA MINING UNTUK PENENTUAN PAKET HEMAT SEMBAKO DAN KEBUTUHAN HARIAN DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA FP-GROWTH (STUDI KASUS DI ULFAMART LUBUK ALUNG)," JURNAL INFORMATIKA, vol. 7, no. 3, pp. 111–119, Sep. 2019.
- Samsir and S. Z. Harahap, "APPLICATION DESIGN RESUME MEDICAL BY USING MICROSOFT VISUAL BASIC. NET 2010 AT THE HEALTH CENTER APPOINTMENTS," International Journal Of Science, Technology & Management, vol. 1, no. 1, pp. 14–20, Jun. 2020.
- S. Z. Harahap and Samsir, "APPLICATION DESIGN THE DATA COLLECTION FEATURES OF THE HOTEL SHADES OF RANTAUPRAPAT USING VBNET," International Journal Of Science, Technology & Management, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, Jun. 2020.
- M. Nasution, S. Pohan, and S. Z. Harahap, "Implementasi Obrim (Option-Based Risk Management) Sebagai Framework Investasi Teknologi Informasi Perguruan Tinggi (Studi Kasus: Amik Labuhan Batu)," JURNAL INFORMATIKA, vol. 8, no. 1, pp. 26–35, Jan. 2020.
- S. Z. Harahap and M. H. Dar, "APLIKASI DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA UPI CONVENTION CENTER DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL," JURNAL INFORMATIKA, vol. 6, no. 3, pp. 24–27, Sep. 2019.
- M. H. Dar and S. Z. Harahap, "IMPLEMENTASI SNORT INTRUSION DETECTION SYSTEM (IDS) PADA SISTEM JARINGAN KOMPUTER," JURNAL INFORMATIKA, vol. 6, no. 3, pp. 14–23, Sep. 2017.
- S. Samsir, D. Indra, G. Hts, and S. Z. Harahap, "SPK Untuk Pemilihan Kepala Sekolah Menggunakan Metode Saw dan Profile Matching," U-NET J. Tek. Inform., vol. 4, no. 1, pp. 7–12, 2020.

- P. Iwan, S. Z. Harahap, and A. A. Ritonga, "RANCANG BANGUN TEMPAT SAMPAH OTOMATIS PADA UNIVERSITAS LABUHANBATU," INFORMATIKA, vol. 8, no. 2, pp. 1-5, 2020.
- M. Siddik and S. Z. Harahap, "U-NET?: Jurnal Teknik Informatika LPPM – Universitas Al Washliyah Labuhanbatu 12 | P a g e U-NET?: Jurnal Teknik Informatika LPPM – Universitas Al Washliyah Labuhanbatu 13 | P a g e," U-NET J. Tek. Inform., vol. 3, no. 3, pp. 12-17, 2019.