

RANCANG BANGUN APLIKASI *WEDDING ORGANIZER* BANDUNG ONLINE

Santoso¹, Luthfi Fairuza Adrianto²

Santoso@poltekpos.ac.id, luthfi075@gmail.com

Jurusan D3 Teknik Informatika Politeknik Pos Indonesia

Jalan Sariasih No.54, Sarijadi, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40151

Abstrak

Wedding Organizer(WO) merupakan jasa yang memberikan penawaran layanan, dengan adanya teknologi informasi sangat membantu peranan manusia dalam melakukan suatu acara atau *event* besar seperti halnya acara pernikahan yang dilakukan oleh para WO. Saat ini pemesanan tempat untuk acara pernikahan dapat dilakukan melalui WO, dimana pihak pelanggan terlebih dahulu menghubungi pihak WO via telepon untuk bertemu secara langsung. Hal tersebut tentu menjadi menjadi kesulitan dari sisi klien, karena harus menyesuaikan waktu mereka dengan pihak WO. Oleh karena itu perlu dibangun aplikasi WO *Online* yang menyajikan informasi mengenai gedung, *Catering*, tata rias, dekorasi, dan dokumentasi yang dapat diakses kapan saja. Untuk membantu WO dan memudahkan siapapun yang akan mencari informasi dan pemesanan tempat untuk acara pernikahan, maka perlu adanya aplikasi Aplikasi WO secara *online* dengan tujuan dapat meringankan para Pelanggan dalam pemesanan paket WO.

Kata Kunci : pernikahan, aplikasi *Wedding Organizer.*, *Wedding Organizer.*

I. PENDAHULUAN

Di zaman moderen ini, teknologi berkembang sangat pesat, komputer merupakan salah satu media elektronik yang perkembangannya sangat pesat. Kemampuan komputer sangat membantu dalam pekerjaan manusia, dengan sistem komputerisasi, penyimpanan data dan pengelolaan data yang masih dapat dikelola dengan baik dan terstruktur. Perkembangan teknologi juga sangat membantu peranan manusia dalam melakukan suatu acara atau *event* besar seperti halnya acara pernikahan atau *Event Wedding* yang dilakukan oleh para *Wedding Organizer* dengan menggunakan perkembangan teknologi.

Wedding Organizer (WO) merupakan jasa yang memberikan penawaran layanan dan olahan segala bentuk aktivitas yang berkenaan dengan kebutuhan dalam suatu momen pernikahan. WO membantu calon pengantin atau pelanggan mencarikan vendor seperti gedung untuk melaksanakan acara pernikahan, beserta kathering, tata rias, dekorasi,

hingga mengorganisasikan seluruh pihak yang terlibat dipesta pernikahan.

Berbagai strategi dilakukan oleh jasa WO. Diantaranya adalah memaksimalkan servis yang diberikan kepada pelanggan dan menyesuaikan budget atau biaya dengan keinginan pelanggan. Namun untuk pemesanan WO itu sendiri saat ini masih dilakukan secara manual, dimana pihak pelanggan terlebih dahulu menghubungi pihak WO via telepon untuk bertemu secara langsung. Hal tersebut tentu menjadi masih menjadi kesulitan tersendiri dari sisi klien, karena harus menyesuaikan waktu mereka dengan pihak WO. Selain itu masih kurangnya media sosial yang menyajikan informasi mengenai gedung, katering, tata rias dan dekorasi, yang dapat diakses kapan saja.

Oleh karena itu, perlu dibangun aplikasi WO *Online* yang menyajikan informasi mengenai gedung, katering, tata rias, dekorasi, dan dokumentasi yang dapat diakses kapan saja.

II. LANDASAN TEORI

A. Database

Everest menyatakan bahwa Database atau basis data merupakan sebuah koleksi atau kumpulan dari data yang bersifat mekanis, terbagi, terdefinisi secara formal serta terkontrol. Pengontrolan dari sistem database tersebut adalah terpusat, yang biasanya dimiliki dan juga dipegang oleh suatu organisasi.

Kemudian *Database* yang digunakan yaitu *SQL Server*, sedangkan *SQL Server SQL Server* adalah perangkat lunak relation database management system yang didesain untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas.^[1]

Dapat disimpulkan bahwa Database merupakan sebuah koleksi atau kumpulan dari data yang bersifat mekanis, terbagi, terdefinisi secara formal serta terkontrol untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas.

B. Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi *browser* lainnya.^[2]

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan *file-file* nya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web.^[3]

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh yang terdiri dari terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*.

C. Code Igniter

Code Igniter merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan *model MVC (Model, View, Controller)* untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP. *Code Igniter* memudahkan pengembang web untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. *Code Igniter* dirilis pertama kali pada 28 Februari 2006. Versi stabil terakhir adalah versi 3.0.6.

D. Web Server

Menurut Kurniawan (2008b:2) "Apache adalah web server yang dapat dijalankan dibanyak sistem operasi (*Unix, BSD, Linux, Microsoft windows dan Novell Netware serta Platfrom lainnya*) yang berguna untuk memfungsikan situs web". Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web* ini menggunakan *HTTP*.

Tugas utama apache adalah menghasilkan halaman web. Jika diperlukan juga berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat halaman web. Jika diperlukan juga berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan maka dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam *MySQL*) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.

Apache memiliki fitur- fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain- lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.^[5]

E. XAMPP

XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall *XAMPP* maka tidak perlu lagi

melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP dan MySQL* secara *manual*.

XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi. Melalui *XAMPP* ini para *web developer* dapat menguji aplikasi web yang dikembangkan dan mempresentasikan secara langsung kepada orang lain tentang *web* yang dibangun pada komputer tanpa memerlukan koneksi internet, istilahnya membuka web secara *offline*.

F. HTML

Menurut Nugroho (2006:48) "*HTML* adalah bahasa pemrograman teks untuk dokumen-dokumen pada jaringan komputer yang sering disebut sebagai *world wide web*". Definisi umumnya *HTML* adalah bahasa markup yang umum digunakan. Kepopuleran *HTML* disebabkan karena *HTML* ini mudah digunakan.

Pembuatan dokumen web dengan *HTML* dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Dokumen web dapat tersaji dengan cepat ke banyak pembaca di seluruh dunia sekaligus. *HTML* mudah melakukan kontrol terhadap tampilan halaman web baik berupa teks, gambar, suara, animasi maupun video.^[6]

G. Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OO) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OO dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OO sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Tahap analisis sistem merupakan tahap yang penting dikarenakan jika pada tahap ini terjadi kesalahan maka akan terjadi kesalahan pada tahap selanjutnya. Hal yang perlu diperhatikan adalah menganalisa kebutuhan informasi pemakai sistem.

mulai banyak digunakan oleh para praktisi OO. UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM.

1. Use case Diagram

Menggambarkan sejumlah *external actors* dan hubungannya ke *use case* yang diberikan oleh sistem. *Use case* adalah deskripsi fungsi yang disediakan oleh sistem dalam bentuk teks sebagai dokumentasi dari *use case* symbol namun dapat juga dilakukan dalam *activity diagrams*. *Use case* digambarkan hanya yang dilihat dari luar oleh *actor* (keadaan lingkungan sistem yang dilihat *user*) dan bukan bagaimana fungsi yang ada di dalam sistem.

2. Class Diagram

Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. *Class* dapat berhubungan dengan yang lain melalui berbagai cara: associated (terhubung satu sama lain), dependent (satu *class* tergantung/menggunakan *class* yang lain), specialied (satu *class* merupakan spesialisasi dari *class* lainnya), atau package (grup bersama sebagai satu unit). Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class* diagram.

3. Sequence Diagram

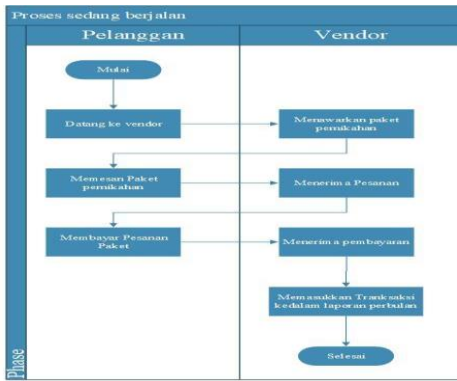
Menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

4. Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi

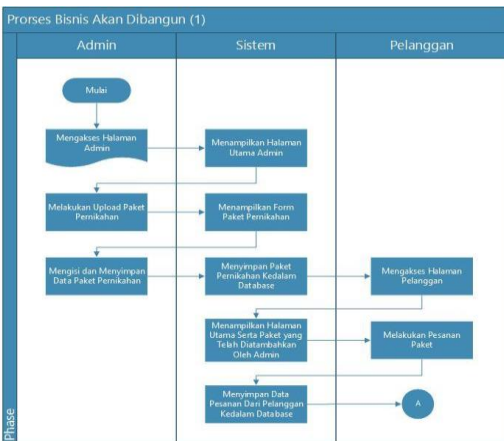
Oleh karena itu, analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh atas dasar hasil penelitian.

A. Analisis Prosedur/Flow Map yang Berjalan



Gambar 3.1 Flow Map yang sedang berjalan

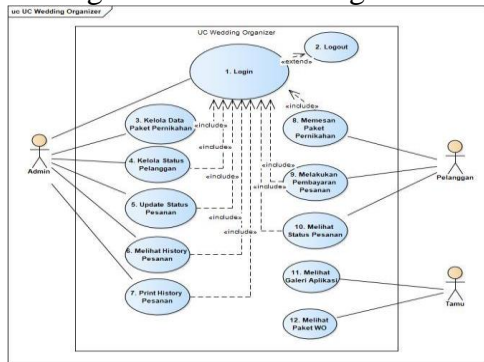
B. Analisis Sistem yang akan Dibangun



Gambar 3.2. Flow Map yang akan dibangun

A. Use case Diagram

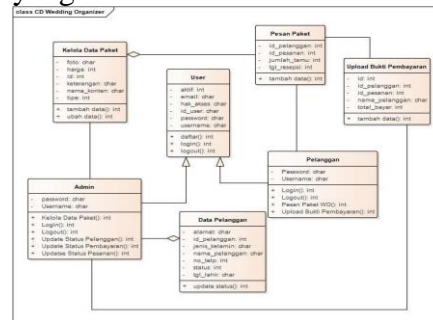
Use case diagram yaitu diagram yang menggambarkan dan merepresentasikan aktor, use case, dan dependencies suatu proyek dimana tujuan dari diagram ini adalah untuk menjelaskan konsep hubungan antar sistem dengan dunia luar.



Gambar 3.3. Use case Diagram

B. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk mengembangkan sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.



Gambar 3.4. Class Diagram

IV. IMPLEMENTASI

4.1.1 Lingkungan Implementasi

Berisi perangkat lunak dan perangkat keras apa saja yang digunakan sewaktu perancangan aplikasi berupa sistem operasi, database, processor, memory, space hard disk dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan serta perangkat pendukungnya. Analisis kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Adapun kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

A. Perangkat Lunak/Software

- Sistem Operasi : Microsoft Windows 10
- Bahasa Pemrograman : PHP, JAVA
- Framework : CI (CodeIgniter)
- Database : MySQL
- Browser : Google Chrome

B. Perangkat Keras/Hardware

- Processor : Intel® Core™ i5-4200U
- CPU @ 1.50GHz 2.30GHz
- Memory : 4 GB
- Hard Disk : 500 GB

V. PENUTUP

Perancangan dan pembuatan Aplikasi WO telah berhasil dalam melaksanakan tujuan yang diharapkan. Adapaun kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat meringankan para Pelanggan dalam pemesanan paket WO.
2. Aplikasi ini telah berfungsi untuk menyajikan tentang gedung, cathering dll.
3. Gregorius, "Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl," Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2000.
4. codeigniter.com, "CodeIgniter," 11 Juli 2018. [Online]. Available: https://www.codeigniter.com/user_guide/general/requirements.HTML. [Accessed 16 Januari 2019].

REFERENSI

1. Kuniyo and K. , Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server, Yogyakarta: Andi, 2007.
2. L. Hakim and U. Musalini, Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2004
5. Kurniawan, Rulianto. 2008b:2. Membangun Situs Dengan PHP Untuk Orang Awam [Online] [Cited: Desember 19, 2017.] <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar/>.
6. Bunafit, Nugroho. 2006. Membuat Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan MySQL.. Yogyakarta : Ardana Media, 2006.