

---

# SISTEM INFORMASI *WEDDING ORGANIZER* BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL* PADA PALANTA OMSIMA PEKANBARU

Nina Meliana<sup>1</sup>, Zuljalali Wal Ikram<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>[ninameliana@stmikmj.ac.id](mailto:ninameliana@stmikmj.ac.id), <sup>2</sup>[dkrzdikoriz@gmail.com](mailto:dkrzdikoriz@gmail.com)

## Abstrak

*Wedding organizer* Palanta Omsima adalah sebuah perusahaan yang cukup besar dalam bidang jasa pernikahan, namun Palanta Omsima masih menggunakan sistem manual dalam menjalankan bisnisnya. Seiring berkembangnya teknologi, Palanta Omsima memiliki banyak pesaing wirausaha yang menjalankankan bisnis yang sama, terlebih sudah banyak yang memanfaatkan ilmu komputer dan internet dalam menunjang proses bisnis mereka. Penelitian ini bertujuan untuk membantu *wedding organizer* Palanta Omsima dalam transformasi digital bisnisnya yaitu dalam hal pengelolaan data. Sistem yang dirancang dapat membuat jangkauan lebih luas lagi untuk mempromosikan bisnis melalui *website*, meningkatkan omset, pengelolaan data pelanggan, pengelolaan asset perusahaan serta pembayaran dan penyajian informasi dalam *database* dan mempercepat pencarian data apabila diperlukan.

Metode pengumpulan data menggunakan penelitian langsung ke lapangan, penelitian pustaka, serta wawancara langsung kepada *owner wedding organizer* Palanta Omsima Pekanbaru. Penulis juga menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan dan perancangan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*.

Manfaat dari pembuatan Aplikasi Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis *Web* pada Palanta Omsima Pekanbaru ini, dapat membantu dalam memperluas pangsa pasar, serta tidak perlu lagi untuk melakukan pencatatan secara manual karena risiko yang besar terhadapnya yaitu kertas yang mudah rusak. Dengan adanya aplikasi ini, pihak Palanta Omsima hanya perlu melakukan *update* informasi pada *website* tersebut.

**Kata Kunci** : sistem, informasi, web, wedding organizer, palanta omsima pekanbaru.

---

## 1. PENDAHULUAN

Sistem informasi merupakan salah satu hal terpenting dalam suatu perusahaan. Dengan adanya sistem informasi maka organisasi atau perusahaan dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi tersebut. Seiring perkembangan teknologi maka kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan. Karena itu, keberadaan sistem informasi sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya.

Palanta Omsima adalah suatu bisnis yang bergerak di bidang *wedding organizer* tepatnya berada di daerah Pekanbaru, ibukota dari Provinsi Riau. Bisnis Palanta Omsima ini mencakup semua kebutuhan-kebutuhan pernikahan yaitu pelaminan, *make-up*, sewa baju, *catering*, musik, dan *photography*.

Palanta Omsima ini menyediakan berbagai macam bentuk pelaminan adat minang, dikarenakan banyaknya perantau dari Sumatera Barat yang menetap di Kota Pekanbaru. Pelaminan yang disediakan terdiri dari variasi warna yang bermacam-macam bentuk, dan ukuran. Selain itu warna untuk tenda pelaminannya bisa dipesan oleh *customer* sesuai dengan warna yang diinginkan. Untuk *make-up* ini tidak hanya dikhususkan untuk *make-up* penganten saja, namun juga ada beberapa pilihan yang disediakan kepada pelanggan yaitu *make-up* wisuda. Selain itu Palanta Omsima juga menyediakan kebutuhan untuk penyewaan baju seperti baju pengantin, baju akad nikah, baju kebaya dan baju tarian serta perlengkapan beberapa pilihan jas wanita dan jas laki-laki. Kemudian untuk *catering* disediakan beberapa paket *menu* makanan seperti paket A, paket B, paket C, paket hemat dan hidangan pondok. Palanta Omsima juga menyediakan *orgen* untuk pengisi acara pernikahan. Untuk *photography* disediakan beberapa bentuk pesanan yaitu paket pranikah, paket pernikahan, dan paket wisuda.

Pelayanan yang ada di Palanta Omsima yang telah disebutkan di atas, memiliki beberapa masalah dan hambatan saat melakukan transaksinya secara cepat. Hal ini dikarenakan proses bisnis yang dimiliki Palanta Omsima masih dilakukan secara manual dengan mencatat semua data-data kedalam buku besar. Pada saat data-data tersebut digunakan kembali, sulit untuk mencarinya satu persatu dikarenakan terjadinya penumpukan data yang begitu banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pencarian dan pengelompokkan data-data tersebut. Sedangkan untuk faktur-faktur yang digunakan saat ini sebagai bukti transaksi dengan mencatat lembaran asli pada faktur yang akan diberikan kepada pelanggan, kemudian untuk faktur kedua dijadikan sebagai arsip. Hal ini sering kali terjadi masalah kerusakan-kerusakan kertas yang di arsip bahkan data yang ada dikertas itu buram dan datanya sulit terbaca, dikarenakan faktur yang tersimpan terlalu lama dan seringkali digunakan secara berkala sehingga data tidak lagi jelas tulisannya.

Aspek pemasaran yang dilakukan pimpinan masih dilakukan dengan menyebarkan brosur-brosur kepada pelanggan yang datang. Hal ini dilakukan tidak secara maksimal, sehingga dalam penyebaran informasi tidak dilakukan dengan efektif terhadap kemajuan usaha. Penyebab dari semua masalah ini adalah tidak adanya sistem terkomputerisasi yang mengatur proses bisnis ini sehingga semua yang dilakukan menjadi lambat dan tidak akurat. Solusinya diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengatasi permasalahan pada Palanta Omsima dalam bentuk penelitian dengan judul "**Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Palanta Omsima Pekanbaru**".

### 1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang dapat dituangkan pada penelitian ini adalah:

1. Proses saat melakukan transaksi memiliki masalah dan hambatan dikarenakan proses bisnis masih dilakukan secara manual.
2. Terdapat penumpukan data sehingga pencarian dan pengelompokkan data membutuhkan waktu yang lama.
3. Faktur yang digunakan sebagai arsip sering kali terjadi kerusakan dan buram sehingga sulit terbaca.
4. Penyebaran informasi masih dilakukan dengan cara menyebarkan brosur-brosur sehingga tidak efektif untuk kemajuan perusahaan.

### 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang ada, maka batasan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan data master pendaftaran, pelanggan, *gallery*, berita, data paket *catering*, hidangan pondok, baju, alat masak, *orgen*, *photography*, tenda, perlengkapan pesta, pentas, kelambu, *make up*, pelaminan.
2. Pengelolaan data transaksi pemesanan paket pesta, pemesanan paket *catering* dan pembayaran.
3. Pengelolaan data laporan pendaftaran, laporan pelanggan, laporan paket *catering*, laporan hidangan pondok, laporan baju, laporan alat masak, laporan *orgen*, laporan

*photography*, laporan tenda, laporan perlengkapan pesta, laporan pentas, laporan kelambu, laporan *make up*, laporan pelaminan, laporan pemesanan paket pesta per *Id*, laporan pemesanan paket *catering* per *Id*, pembayaran per *Id*, laporan pemesanan paket pesta per *periode*, laporan pemesanan paket *catering* per *periode*, pembayaran per *periode*.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang perlu diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem informasi *wedding organizer* yang dapat memudahkan dalam proses pencatatan data-data transaksi pada Palanta Omsima?
2. Bagaimana membangun sistem informasi *wedding organizer* yang dapat memudahkan dalam pembuatan laporan dan pengarsipan pada Palanta Omsima?

### 1.4 Landasan Teori

#### 1.4.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.[1].

#### 1.4.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.[2].

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.[3].

#### 1.4.3 Wedding Organizer

Sistem informasi *wedding organizer* dibuat untuk mendapatkan pelanggan baru dan lebih mudah dalam berkomunikasi mengenai paket pernikahan.[4].

*Wedding organizer* mengelola *event* pernikahan mulai dari akad nikah, upacara adat, pelaminan, *catering*, rias pengantin, dokumentasi dan lain-lain.[5].

#### 1.4.4 Pemrograman Web

Pemrograman *web* atau dalam bahasa Inggris *web programming* terdiri dari dua kata yaitu pemrograman dan *web*. Pemrograman adalah kumpulan instruksi atau perintah tertulis yang dibuat oleh manusia secara logis untuk memerintahkan komputer agar melakukan langkah atau proses tertentu dalam menyelesaikan suatu masalah [6]

#### 1.4.5 XAMPP

*XAMPP* merupakan suatu *software* yang bersifat *open source* yang mendukung beberapa sistem operasi.[7].

#### 1.4.6 SQL

*SQL* didefinisikan sebagai suatu *sintaks* perintah-perintah tertentu atau bahasa program yang digunakan untuk mengelola suatu *database*. [7].

*SQL* merupakan bahasa *non procedural* untuk mengakses data pada *database relasional*. [8].

#### 1.4.7 UML

*Unified Modelling Language* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualiasi, menspesifikasikan dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *object oriented*. [9]

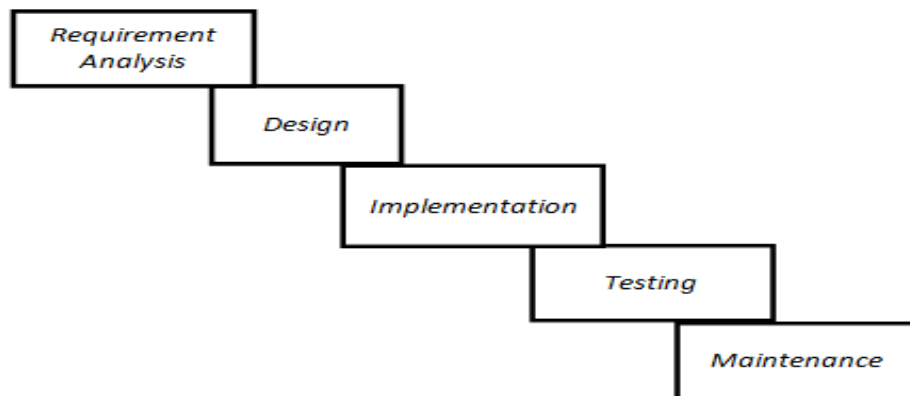
#### 1.4.8 Black Box Testing

*Black box testing* merupakan pengujian suatu aplikasi yang membahas sisi luar suatu aplikasi perangkat lunak, dimana mulai dari tampilan hingga aksi *inputan* dalam strategi *testing* membahas tentang *testing* dalam aspek *validasi Inputan* dilihat dari *valid class*. [10].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang sistem *wedding organizer* ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* yang menjelaskan bahwa metode *waterfall* memiliki tahapan utama dari *waterfall* model yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar, sebagaimana penjelasan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan *Waterfall*

Tahapan – tahapan dalam metode *waterfall*:

1. *Requirement Analisis*  
Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software*, seperti; kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*.
2. *Design*  
Tahap selanjutnya yaitu desain. Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.
3. *Implementation*  
Proses penulisan *code* ada di tahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.
4. *Testing*  
Pada tahap ke-4 ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah *software* sudah sesuai dengan desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.
5. *Maintenance*  
Tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Di sini *software* yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Dan juga dilakukan pemeliharaan.

## 2.2 Metode Pengumpulan Data

### 2.2.1 Studi Pustaka

Pada tahapan studi pustaka, penulis melakukan penelitian buku-buku, literatur-literatur maupun secara *online* melalui internet yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Penulis juga mencari data-data *sekunder* yang terkait dengan sistem informasi *wedding organizer*. Setelah mendapatkan *referensi* tersebut, penulis lalu mencari informasi yang digunakan dalam penyusunan landasan teori, *metodologi* penelitian serta membangun sistem informasi secara langsung. Pustaka yang dijadikan acuan dapat dilihat di daftar pustaka.

### 2.2.2 Observasi

Pengamatan atau *observasi* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan terhadap proses atau objek untuk mendapatkan suatu informasi-informasi yang dibutuhkan sebagai bahan untuk melanjutkan suatu penelitian.

Penulis mengamati secara langsung dan mencatat masalah-masalah dalam proses bisnis di Palanta Omsima Pekanbaru yang belum *terkomputerisasi*, secara keseluruhan masih dilakukan dengan cara yang manual seperti pencatatan nama pelanggan, pemesanan paket *wedding* pelanggan dan lain sebagainya.

### 2.2.3 Wawancara

Wawancara (*Interview*) adalah kegiatan utama dalam kajian pengamatan yang dilakukan melalui tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan atau direkam secara *audio*, *visual* atau *audio visual*. Pelaksanaan wawancara dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan dengan mengunjungi orang yang memiliki informasi yang dibutuhkan, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan dengan menemui orang lain yang dipandang dapat memberikan keterangan mengenai keadaan orang yang diperlukan datanya. Jadi wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi secara langsung maupun tidak langsung dengan menemui orang yang memiliki informasi yang terkait dengan topik yang sedang diangkat dalam penelitian.

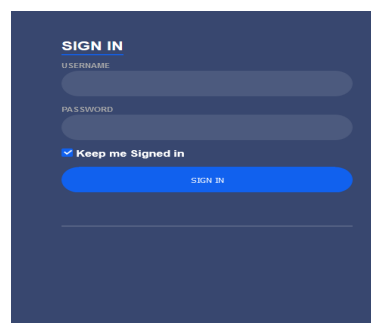
## 3. HASIL

### 3.1 Implementation

Implementasi merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pembangunan aplikasi kedalam representasi perangkat lunak sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik

### 3.2 Implementation Halaman Form Login

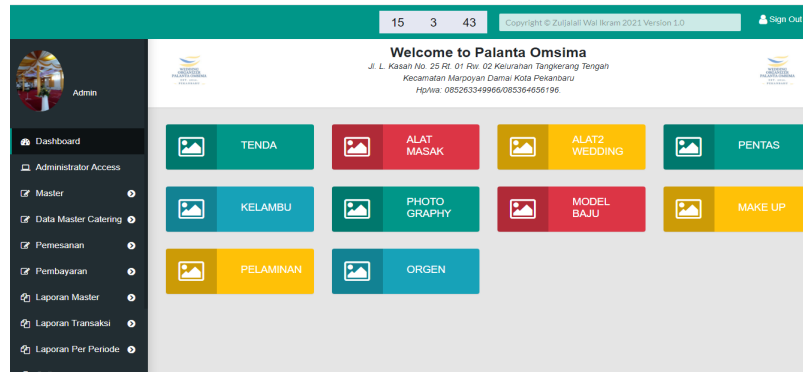
*Form Login* adalah *form* yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi baik secara Admin maupun sebagai *User*. *Form login* terdiri dari *username* dan *password* yang sudah dibuat, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 2.

The image shows a dark blue login form. At the top, it says "SIGN IN" in white. Below that are two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD". There is a checkbox labeled "Keep me Signed in" which is checked. At the bottom of the form is a blue button with the text "SIGN IN" in white.

Gambar 2. Halaman Form Login

### 3.3 **Implementation Halaman Beranda Pada Administrator**

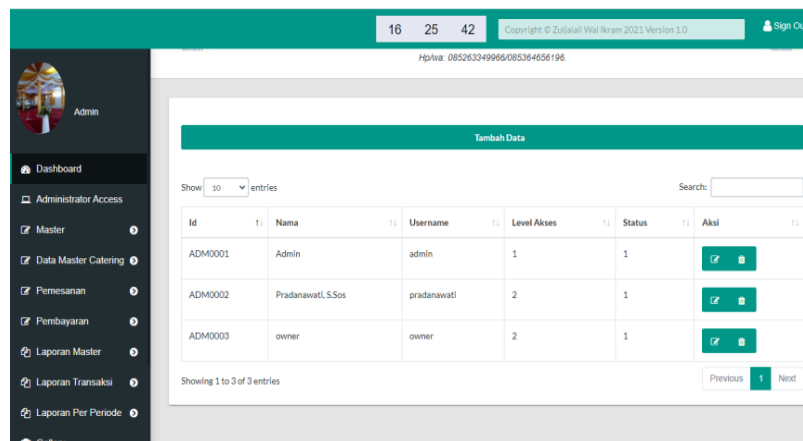
Halaman *Beranda* pada halaman *Administrator* adalah hasil dari proses *form login*, ketika berhasil *sign in*. Pada halaman ini Admin bisa melakukan *check* pembayaran, *check* order dan melakukan *Input* gambar ataupun memperbaharui isi halaman *website*, seperti dijelaskan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Beranda Pada Administrator

### 3.4 **Implementation Halaman Menu Administrator Access**

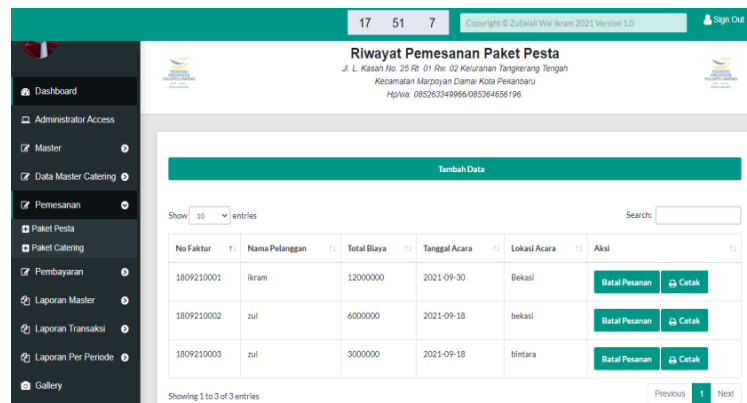
Halaman *Menu Administrator Access* digunakan untuk melakukan penambahan atau menghapus data *user* pada *database*, seperti dijelaskan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Administrator Access

### 3.5 **Implementation Halaman Menu Pemesanan**

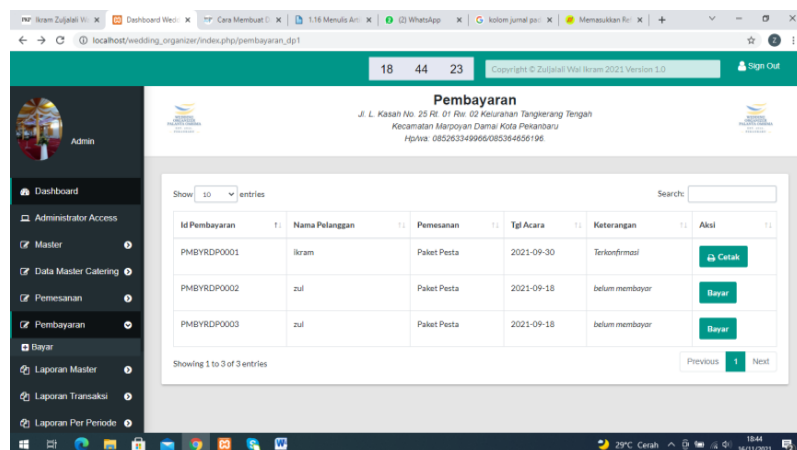
Halaman *menu* pemesanan berisikan informasi pemesanan paket pesta serta paket *catering*. Dalam halaman data pemesanan terdapat *button* untuk cetak apa saja yang dipesan oleh *customer* dan juga menambahkan data secara manual apabila terdapat *customer* melakukan pemesanan langsung ke *office*, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Menu Pemesanan

### 3.6 Implementation Halaman Menu Pembayaran

Halaman *menu* pembayaran berisikan informasi pembayaran serta untuk mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh *customer*, apakah pembayaran tersebut sudah masuk ke rekening perusahaan atau belum, jika sudah maka tinggal *klik* konfirmasi bayar dan mencetak *kwitansi* pembayaran, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu Pembayaran

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Requirement Analysis

#### 4.1.1 Analisa Kebutuhan Hardware

Perangkat keras merupakan elemen vital yang diperlukan untuk menjalankan program aplikasi atau *software* yang akan digunakan. Elemen-elemen vital tersebut merupakan peralatan masukan (*Input device*), tempat penyimpanan (*storage unit*), dan peralatan keluaran (*output device*). Berikut perangkat keras yang diusulkan, sebagai berikut:

- Laptop *Dell* atau lenovo dengan layar 14 inch
- Prosesor Intel Core i3*
- Memori *RAM DDR 32GB*
- Penyimpanan *SSD 120GB*

#### 4.1.2 Analisa Kebutuhan Software

*Software* merupakan bagian yang penting dalam menampilkan rancangan serta sistem *operasi* yang digunakan menjalankan tampilan rancangan tersebut. Berikut

perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam menampilkan aplikasi serta merancang aplikasi sistem informasi ini, sebagai berikut:

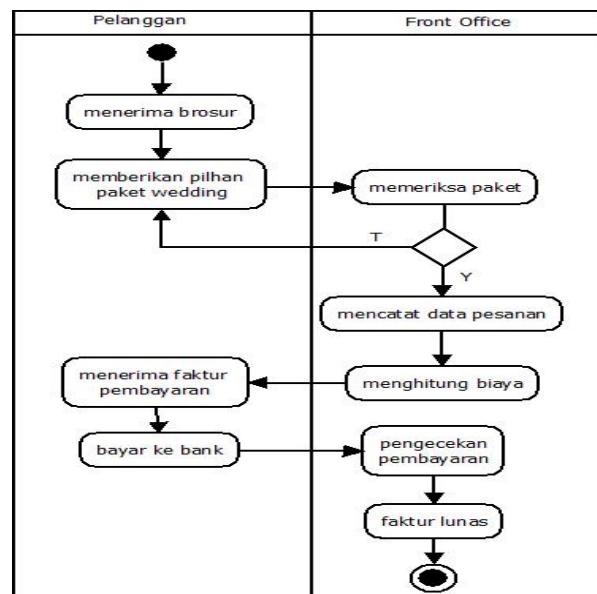
- a) Sistem Operasi *Windows 8*
- b) *XAMPP*
- c) *Web Browser Google Chrome*
- d) *Database MySQL*

#### 4.1.3 Analisa Kebutuhan *Brainware* (Pengguna)

Pengguna merupakan orang yang mempunyai kewenangan untuk mengakses atau menggunakan aplikasi. Pada aplikasi ini terdapat 2 (dua) *user* yang terdiri dari *Admin* sebagai pengelola aplikasi dan *owner* sebagai pengguna aplikasi. *Admin* diberikan hak akses *level 1*, sedangkan *owner* diberikan hak akses *level 2*.

#### 4.1.4 Analisa Sistem Yang Berjalan

Sistem yang digunakan saat ini masih dilakukan secara manual yaitu menggunakan buku besar sebagai tempat pembuatan data pelanggan, transaksi maupun laporan periode. Adapun alurnya dapat digambarkan dengan menggunakan *activity diagram* sistem yang sedang berjalan, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 7.

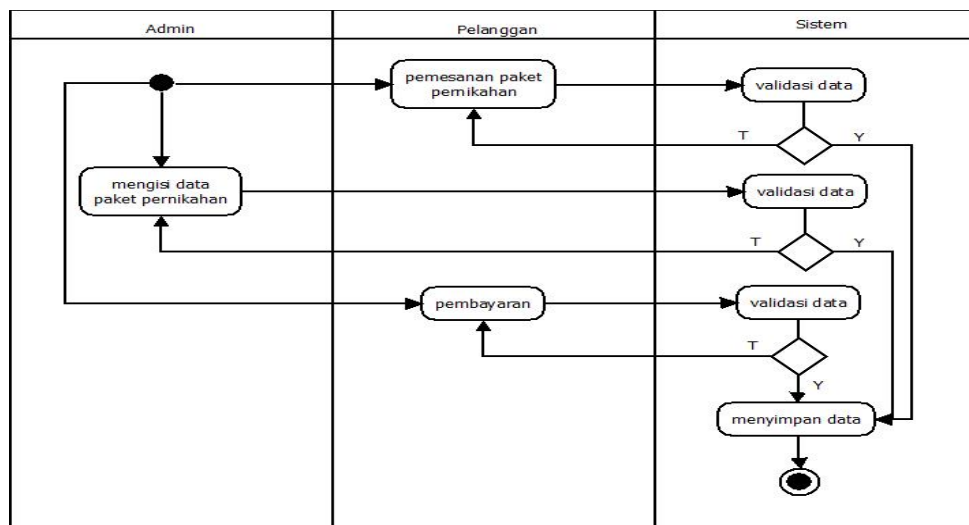


Gambar 7. Activity Diagram Sistem yang Berjalan

#### 4.1.5 Analisa Sistem Yang Akan Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan dan dibuat sesuai hasil analisis kebutuhan *user* dalam membangun sistem informasi tersebut dapat dilihat sebagaimana pada Gambar 8.





Gambar 8. Activity Diagram Sistem Yang Diusulkan

## 4.2 Design System

Dalam penelitian ini dijelaskan dan diuraikan tentang proses desain sistem, yaitu proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, tampilan antarmuka (*interface*), dan prosedur pengkodean, agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

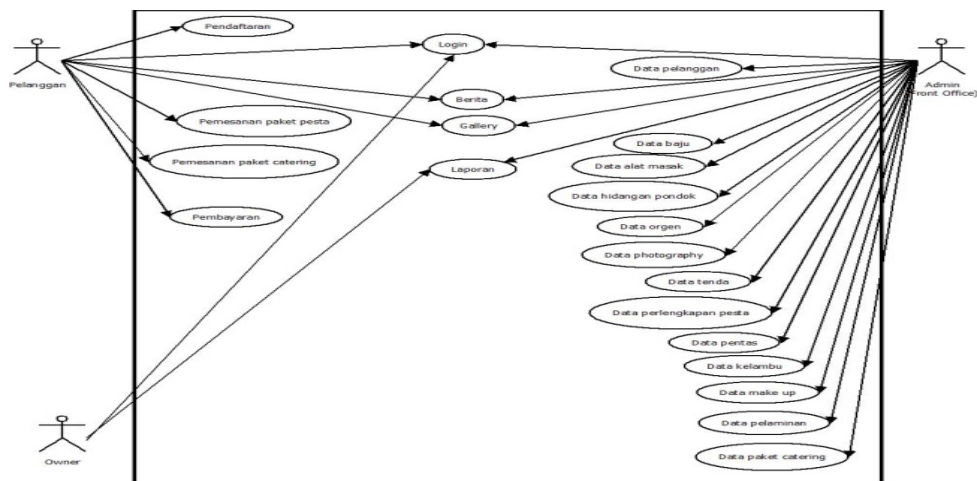
### 4.2.1 Perancangan Use Case Diagram

Mendeskripsikan kelakuan sistem dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. *Aktor* adalah orang, proses, atau sistem lain yang mengaktifkan fungsi dari sistem target. Adapun *Aktor* yang terlibat dalam sistem aplikasi *wedding organizer*, seperti dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Divisi Dokumentasi	Divisi Dokumentasi adalah pengguna yang dapat mengatur kebanyakan <i>form master</i> dan <i>form transaksi</i> yang ada pada <i>Wedding organizer</i> .
2.	Pimpinan	Pimpinan adalah <i>aktor</i> yang dapat mengakses seluruh laporan-laporan yang ada pada sistem informasi <i>wedding organizer</i> ini.
3.	Pelanggan	Pelanggan adalah <i>aktor</i> yang dapat melihat informasi kegiatan pada halaman utama <i>Wedding organizer</i> , serta dapat melakukan pendaftaran dan melakukan pemesanan paket pernikahan dengan syarat dan ketentuan yang ada pada aplikasi <i>Wedding organizer</i> .

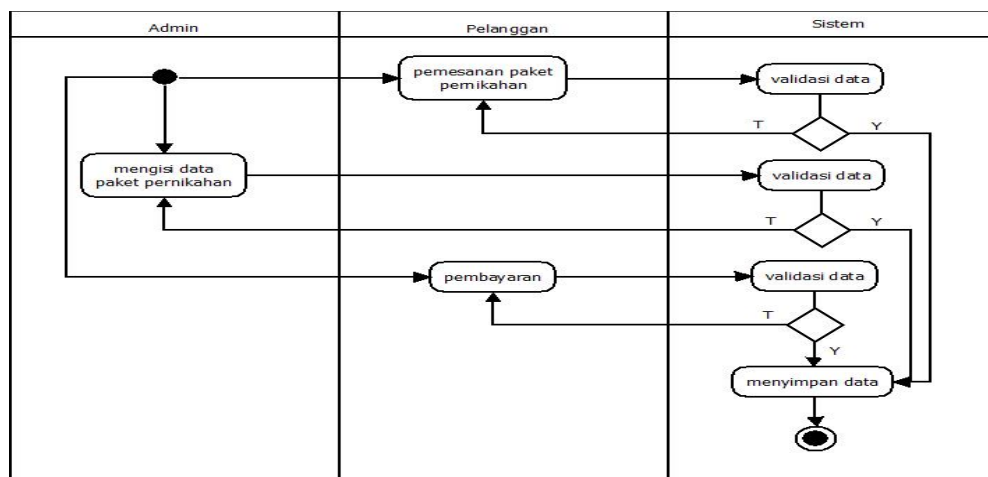
*Use case diagram* dari sistem informasi *wedding organizer* yang disajikan, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 9.



Gambar 9. Use Case Diagram

#### 4.2.2. Perancangan Activity Diagram

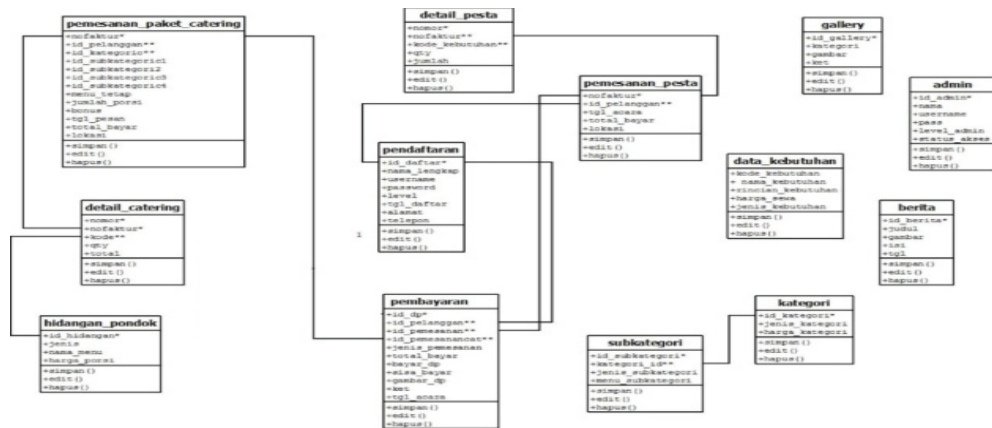
Adalah bentuk visual dari aliran kerja yang berisi aktivitas dan tindakan yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan *concurrency*, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 10.



Gambar 10. Activity Diagram Wedding Organizer

#### 4.2.3 Perancangan Class Diagram

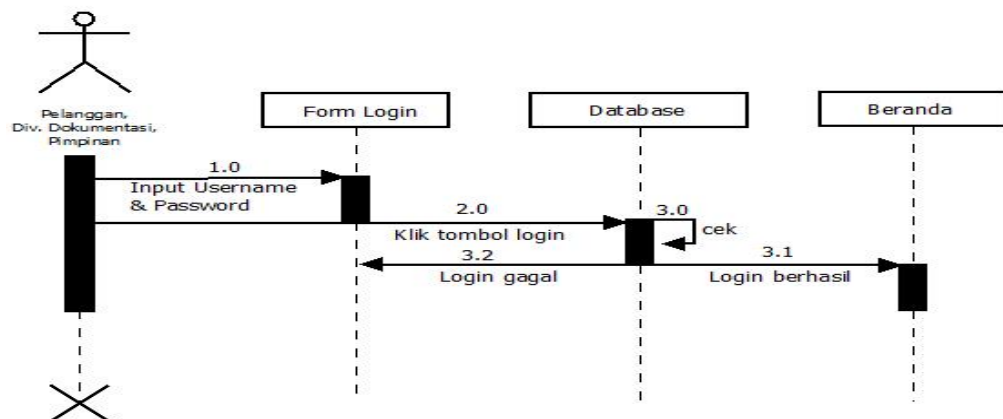
*Class diagram* adalah jenis *diagram* struktur statis yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem *class*, *atribut*, *metode*, serta hubungan antar objek, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 11.



Gambar 11. Class Diagram Wedding Organizer

#### 4.2.4 Perancangan Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 12.

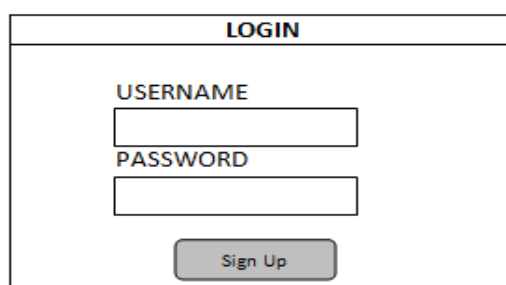


Gambar 12. Sequene Diagram Form Login

#### 4.2.5 Perancangan Design Interface

##### 4.2.5.1 Design Interface Form Masuk

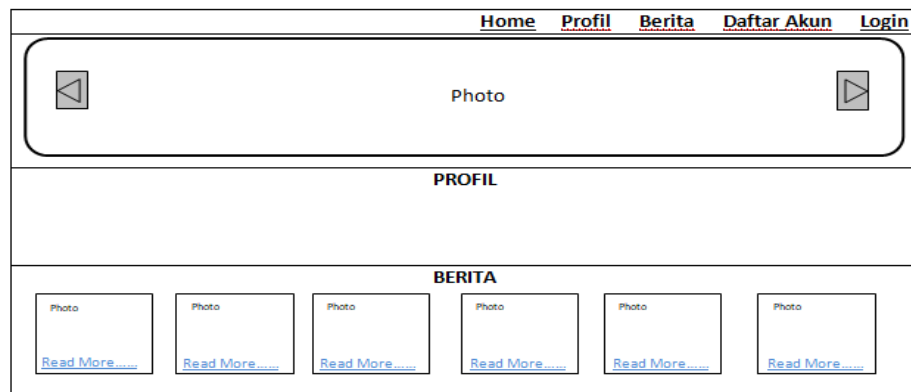
Merupakan rancangan dari halaman login atau tampilan utama dari website jika diakses oleh pengguna. Merupakan rancangan dari halaman home atau tampilan utama dari website jika diakses oleh pengguna. Admin dan Pelanggan dapat mengisi data username dan password yang telah dibuat, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 13.



Gambar 13. Design Interface Form Login

#### 4.2.5.1 Design Interface Menu Beranda pada Admin

Berdasarkan gambar di bawah, rancangan tampilan utama terdapat *menu* profil dan berita yang diakses untuk melihat informasi mengenai Palanta Omsima, *menu* daftar akun digunakan untuk pelanggan melakukan pendaftaran akun, *menu* login digunakan sebagai langkah akses menuju halaman *menu* dashboard, sebagaimana dijelaskan pada Gambar 14.



Gambar 14. Design Interface Menu Beranda pada Admin

### 4.3 Intergration and Testing

#### 4.3.1 Rencana Pengujian

Tahap pengujian sistem diperlukan untuk menjamin kualitas dari aplikasi yang dibuat. Selain itu Tahap pengujian sistem adalah proses yang diperlukan untuk menjamin kualitas dari aplikasi yang dibuat. Selain itu pengujian ini juga bertujuan untuk menemukan celah atau *bug* dari sistem sehingga saat proses implementasi, *bug* pada sistem dapat di minimalkan. Adapun metode pengujian sistem yang digunakan untuk pengujian adalah *blackbox*, seperti proses yang dijelaskan pada Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 2. Rencana Verification Login Logout

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	Login	User melakukan <i>Login</i>	<i>Black Box</i>
2	Logout	User melakukan <i>Logout</i>	<i>Black Box</i>

Tabel 3. Rencana Verification User Admin

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	Cetak laporan	User melakukan cetak laporan	<i>Black Box</i>

Tabel 4. Rencana Berification User Pimpinan

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1	Cetak laporan	User melakukan cetak laporan	<i>Black Box</i>

### 4.3.2 Pengujian

Hasil pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi dari aplikasi yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh perusahaan. Tahap pengujian sistem diperlukan untuk menjamin kualitas dari aplikasi yang dibuat. Berikut data hasil pengujian yang tercantum dalam Tabel 5 dan Tabel 6.

**Tabel 5.** Hasil Pengujian *Login Logout*

No	Sub Modul	Skenario Uji	Ekspektasi Hasil	Hasil
1	<i>Login</i>	<i>Login</i> (benar)	Masuk ke <i>Dashboard</i>	sesuai
		<i>Login</i> (salah)	Tampil pesan <i>Login</i> gagal	sesuai
2	<i>Logout</i>	<i>Logout</i>	Kembali ke tampilan <i>Home</i>	sesuai

**Tabel 6.** Hasil Pengujian *Master*

No	Sub Modul	Skenario Uji	Ekspektasi Hasil	Hasil
1	Tambah Pelanggan	<i>Input</i> Pelanggan berhasil	Data Pelanggan tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
		<i>Input</i> Pelanggan gagal	Data Pelanggan tidak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
2	<i>Edit</i> Pelanggan	<i>Edit</i> Pelanggan berhasil	Data Pelanggan tampil dan <i>di update</i>	Sesuai
		<i>Edit</i> Pelanggan gagal	Data Pelanggan tidak tampil dan gagal <i>diupdate</i>	Sesuai
3	Hapus Pelanggan	Hapus Pelanggan	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
4	Tambah Baju	<i>Input</i> Baju berhasil	Data Baju tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
		<i>Input</i> Baju gagal	Data Baju tidak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
5	<i>Edit</i> Baju	<i>Edit</i> Baju berhasil	Data Baju tampil dan <i>diupdate</i>	Sesuai
		<i>Edit</i> Baju gagal	Data Baju tidak tampil dan gagal <i>di update</i>	Sesuai
6	Hapus Baju	Hapus Baju	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
7	Tambah Masak	<i>Input</i> Masak berhasil	Data Masak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
		<i>Input</i> Masak gagal	Data Masak tidak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
8	<i>Edit</i> Masak	<i>Edit</i> Masak berhasil	Data Masak tampil dan <i>diupdate</i>	Sesuai
		<i>Edit</i> Masak gagal	Data Masak tidak tampil dan gagal <i>diupdate</i>	Sesuai
9	Hapus Masak	Hapus Masak	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
10	Tambah Hidangan Pondok	<i>Input</i> Hidangan Pondok berhasil	Data Hidangan Pondok tersimpan <i>didatabase</i>	Sesuai
		<i>Input</i> Hidangan Pondok gagal	Data Hidangan Pondok tidak tersimpan <i>didatabase</i>	Sesuai
11	<i>Edit</i> Hidangan Pondok	<i>Edit</i> Hidangan Pondok berhasil	Data Hidangan Pondok tampil dan <i>diupdate</i>	Sesuai
		<i>Edit</i> Hidangan Pondok gagal	Data Hidangan Pondok tidak tampil dan gagal <i>diupdate</i>	
12	Hapus Hidangan Pondok	Hapus Hidangan Pondok	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
13	Tambah <i>Orgen</i>	<i>Input</i> <i>Orgen</i> berhasil	Data <i>Orgen</i> tersimpan <i>didatabase</i>	Sesuai

		<i>Input Organ</i> gagal	Data <i>Organ</i> tidak tersimpan di <i>database</i>	
14	<i>Edit organ</i>	<i>Edit Organ</i> berhasil	Data <i>Organ</i> tampil dan <i>diupdate</i>	Sesuai
		<i>Edit Organ</i> gagal	Data <i>Organ</i> tidak tampil dan gagal <i>diupdate</i>	
15	Hapus <i>organ</i>	Hapus <i>Organ</i>	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
16	Tambah <i>photography</i>	<i>Input Photography</i> berhasil	Data <i>Photography</i> tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
		<i>Input Photography</i> gagal	Data <i>Photography</i> tidak tersimpan di <i>database</i>	Sesuai
17	<i>Edit photography</i>	<i>Edit Photography</i> berhasil	Data <i>Photography</i> tampil dan <i>diupdate</i>	Sesuai
		<i>Edit Photography</i> gagal	Data <i>Photography</i> tidak tampil dan gagal <i>diupdate</i>	Sesuai
18	Hapus <i>Photography</i>	Hapus <i>Photography</i>	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
19	Tambah Tenda	<i>Input Tenda</i> Berhasil	Data tenda tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
		<i>Input Tenda</i> Gagal	Data tenda tidak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
20	<i>Edit Tenda</i>	<i>Edit Tenda</i> Berhasil	Data tenda tampil dan <i>di update</i>	Sesuai
		<i>Edit Tenda</i> Gagal	Data tenda tidak tampil dan gagal <i>di update</i>	Sesuai
21	Hapus Tenda	Hapus Tenda	Muncul konfirmasi dan data dihapus	Sesuai
22	Tambah Perlengkapan Pesta	<i>Input Perlengkapan Pesta</i> Berhasil	Data perlengkapan pesta tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
		<i>Input Perlengkapan Pesta</i> Gagal	Data perlengkapan pesta tidak tersimpan di <i>Database</i>	Sesuai
23	<i>Edit Perlengkapan Pesta</i>	<i>Edit Perlengkapan Pesta</i> Berhasil	Data perlengkapan pesta tampil dan <i>di update</i>	Sesuai
		<i>Edit Perlengkapan Pesta</i> Gagal	Data perlengkapan pesta tidak tampil dan gagal <i>di update</i>	
24	Hapus Perlengkapan Pesta	Hapus Perlengkapan Pesta	Muncul konfirmasi dan data di hapus	Sesuai
25	Cetak Laporan	Cetak Laporan	Data laporan berhasil tampil	Sesuai

#### 4.4 Operation and Maintenance

Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan dalam *maintenance* aplikasi Sistem Informasi *Wedding Organizer* pada Palanta Omsima Pekanbaru, sebagaimana dijelaskan pada Tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7. Maintenance

No.	Jenis Maintenance	Keterangan
1.	<i>Back up data</i>	<i>Membbackup</i> data penting dilakukan untuk menghindari kehilangan data jika terjadi masalah pada penyimpanan data pada <i>server</i> . Lain halnya jika teratur <i>membbackup</i> data sehingga apabila terjadi masalah, masih ada data yang bisa digunakan untuk pemulihan. Adapun langkah yang dilakukan <i>Admin</i> masuk kedalam sistem <i>SQL</i> yang kemudian <i>mengeksport database</i> ke media penyimpanan yang lain

2.	Manajemen keamanan sistem	Manajemen keamanan perlu diperhatikan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis <i>website</i> . Semua celah keamanan sebisa mungkin diminimalisir dengan standard keamanan yang sudah ada dan sebisa mungkin ditingkatkan dengan selalu memperbarui <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang dimiliki oleh <i>User</i> dengan hak akses yang berbeda
3.	Peningkatan fitur	Pemeliharaan juga tidak terlepas dari peningkatan fitur agar menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna selain itu teknologi yang digunakan juga sebisa mungkin <i>diupdate</i> agar bisa mengikuti perkembangan zaman.

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, *design*, implementasi, serta pengujian pada Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis *Web* Pada Palanta Omsima Pekanbaru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat memudahkan dalam pencarian data terkait inventory perusahaan, data pelanggan, serta mengatur jadwal *event organizer* melalui *database* yang ada.
2. Sistem ini mempermudah pihak Palanta Omsima dalam menerbitkan bukti pembayaran, *invoice*, serta surat jalan, dengan penomoran dari surat-surat elektronik tersebut sudah dibuat otomatis.

### 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan merancang sebuah sistem baru yang merupakan pengembangan dari sistem lama yang masih manual menjadi sebuah sistem *terkomputerisasi* yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

Memperhatikan kebutuhan Palanta Omsima, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yaitu:

- 1 Palanta Omsima perlu mengembangkan aplikasi menjadi versi *online*, dalam pelayanan kebutuhan pernikahan.
- 2 Menambahkan fitur keluhan ataupun kepuasan pelanggan terhadap kinerja karyawan.
- 3 Mengembangkan aplikasi dengan menambahkan *menu chat* untuk hubungan timbal balik antara karyawan dan pelanggan yang bertugas.
- 4 Mengembangkan aplikasi dengan menambahkan fitur tugas dan kebutuhan yang akan dikerjakan oleh karyawan secara terperinci dan *up-to-date*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lalu Kertawijaya. Et al. "*Sistem Informasi Berbasis Web Penyewaan Wedding Organizer Pada Doni Organizer*". Issn 2614-8773. Vol. 4 No. 1:96-104, 2021.
- [2] Rudi Hermawan. Dkk. "*Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web*". Issn 2338-8161. Vol. 3, No. 2: 1-8, 2015.
- [3] Irma Yunita dan Ilin Sukma. 2016. "*Sistem Informasi Wedding Organizer Pada Sukma Salon Berbasis Web*". Issn 2502-5899. Vol. 1, No. 2: 173-181, 2016.
- [4] Hanna Lusti dan Fajar Masya. "*Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wedding organizer Berbasis Web (Studi Kasus: JFS Wedding organizer Cakung)*". Issn 2502-7131. Vol. 5 No. 1, 2020.
- [5] Ina Najiyah dan Suharyanto. "*Sistem Informasi Wedding Planner Berbasis Web*". Issn 2714-2653. Vol. 3 No. 1, 2017.
- [6] Madcoms, *Pemrograman php dan mysql untuk pemula*. 2016.
- [7] Anisya. "*Aplikasi Sistem Database Rumah Sakit Terpusat pada Rumah Sakit Umum (RSU) 'Aisyiyah Padang dengan Menerapkan Open Source (PHP-MYSQL)*". Issn 1693-7523 . Vol. 15, No. 2: 49-58, 2013.
- [8] Rini Asmara dan Alhamidi. "*Pengolahan Data Rehabilitasi Penyalahgunaan Narkoba pada Klinik Aqilah Payakumbuh*". Issn 2541-2469. Vol. 4, No. 1: 74-83, 2017.
- [9] Yunahar Heriyanto. "*Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM Rent Car*". Issn 2549-0222. Vol. 2 No. 2, 2018.

- [10] Taufik Hidayat dan Mahmudin Muttaqin. "*Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online Menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis*". Issn 2252-5351. Vol. 6, No. 1, 2018.