

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN JASA WEDDING BERBASIS WEB STUDI KASUS : IBRAVE CREATIVE MULTIMEDIA

Abdilah Sanad¹⁾, Lusi Fajarita²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
 E-mail : abdilah.sanad@gmail.com¹⁾, lusi.fajarita@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Ibrave Creative Multimedia sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan jasa, didirikan pada tanggal 9 Desember 2016 di Tangerang mengkordinasikan penyelenggaraan acara (Wedding Organizer) yang dipimpin Fathur Rozi. Permasalahan yang dihadapi saat ini diantaranya: pembuatan laporan penjualan masih dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen invoice yang ada sehingga rentan mengakibatkan kesalahan perhitungan atau pencatatan, tidak ada informasi mengenai sisa pembayaran pada invoice, data penjualan jasa kurang informatif sehingga pimpinan kesulitan untuk mengetahui status pembayaran, belum adanya sistem yang digunakan untuk mencatat pembatalan pemesanan, belum tersedianya suatu media bagi konsumen yang dapat diakses melalui internet untuk mendapatkan informasi tentang penjualan jasa wedding. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan informasi dan menjawab kebutuhan pihak perusahaan. Sistem informasi ini diterapkan dengan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor yang sering di sebut PHP dan menggunakan database phpmyadmin. Sistem ini dibuat dalam dua versi yaitu front-end yang diakses oleh konsumen dan back-end yang nantinya diakses oleh pihak perusahaan.

Kata kunci: Penjualan Jasa, PHP, Wedding Organizer.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat mempengaruhi banyak aspek, diantaranya perekonomian, politik, pemerintahan, dan banyak lainnya. Pengaruh ini membuat banyak perubahan gaya hidup dan cara pandang masyarakat yang terbiasa dan berada di lingkungan teknologi.

Wedding Organizer adalah suatu jasa yang membantu calon pengantin dan keluarga dalam melakukan perencanaan dan supervisi pelaksanaan acara pesta pernikahan sesuai dengan budget yang telah ditetapkan, *Wedding Organizer* sangat sering dicari oleh masyarakat karena untuk mempermudah dalam melakukan perencanaan pesta pernikahan, *wedding organizer* juga sangat membantu bagi orang-orang yang tidak mau repot dengan masalah perencanaan pernikahan mereka.

Mulai dengan berkembangnya teknologi sekarang ini *wedding organizer* telah mulai berpindah dari pemesanan secara langsung ke dalam proses pemesanan secara tidak langsung *online* dengan pembuatan *wedding organizer* yang berbasis web.

1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu"[1]

1.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan hal yang penting bagi organisasi dan seluruh manusia. Kualitas informasi yang diterima akan berbanding lurus dengan kualitas keputusan yang diambil oleh suatu pihak pada suatu organisasi. "Informasi merupakan salah satu contoh sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan"[2]

1.3. Konsep Dasar Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi terdiri dari rancangan antara komponen-komponen. Komponen ini dirancang dengan tujuan dikomunikasikan kepada *user* atau pemakai. Komponen-komponen perancangan secara umum. [3]

1.4. Definisi Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan tentang interaksi antara obyek di dalam sistem yang telah disusun berdasarkan suatu urutan atau rentang waktu tertentu.

1.5. ERD

Digunakan untuk menggambarkan interaksi dari data secara stematis dalam konteks entitas dan hubungannya dalam suatu *database*.

1.6. Definisi *Fishbone*

Diagram tulang ikan (*Fishbone* Diagram), disebut diagram Ishikawa atau diagram sebab-akibat, diagram yang menunjukkan penyebab-penyebab dari sebuah masalah yang spesifik. Diagram ini dikenalkan pertama kali oleh Kaoru Ishikawa (1968). Pemakaian diagram *Fishbone* ini adalah untuk mencegah defek serta mengembangkan kualitas dari produk.

1.7. Definisi Diagram *Use Case*

Use Case digambarkan dengan elips horizontal. *Use Case* biasanya menggunakan kata kerja. *Use Case* menggambarkan “apa” yang dapat dikerjakan oleh sistem.

1.8. Pengertian Penjualan

Proses dimana sang penjual akan memuaskan segala keinginan dan kebutuhan pembeli agar mencapai manfaat baik bagi sang pembeli maupun sang penjual, yang berkelanjutan dan menguntungkan kedua belah pihak[4].

1.9. Pengertian Jasa

Jasa adalah kegiatan atau tindakan yang dapat ditawarkan oleh salah satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud nyata dan tidak mengakibatkan perpindahan benda kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak[5].

1.10. Studi Literatur

Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan sebuah *website* yang menyediakan satu tempat bagi vendor-vendor untuk mempromosikan produk/jasa serta *website* yang bertindak sebagai perantara bagi vendor-vendor dan calon pengantin sehingga calon pengantin mendapat informasi yang lengkap tanpa harus mencari referensi vendor diberbagai *website*[6].

[7] Melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pelayanan Paket Pernikahan pada Nirwana Organizer Bekasi “, menjelaskan bahwa proses kesulitan dalam pengolahan data pemesanan paket, serta data pembayaran dari klien. Dengan adanya sistem informasi pemesanan pernikahan *organizer* berbasis komputer pelayanan pemesanan pernikahan *organizer* diharapkan menjadi lebih cepat, efektif dan memberikan banyak kemudahan bagi klien. Serta pembayaran pernikahan *organizer* dapat dipilih via tunai atau bank dengan kalkulasi pembayaran yang tepat karna sistem yang menghitung secara otomatis. Aplikasi tersebut dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan Penelitian di atas adalah saya melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Jasa

Wedding Organizer Pada Ibrave Creative Multimedia Berbasis Web”, berdasarkan permasalahan yang terjadi, saya membuat sistem yang dapat mengontrol data yang masuk dan keluar, dan lalu dibuatkan laporan agar mempermudah pimpinan untuk melihat penjualan jasa dan mempromosikan penjualan jasa via *website* ,yang bisa diakses oleh pelanggan melalui internet ,lalu pelanggan bisa melakukan pendaftaran, mengirim pesan, melakukan pemesanan, membayar via transfer dan mengupload bukti pembayaran. Aplikasi tersebut dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP: *Hypertext Preprocessing*.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan langsung bertatap muka dengan informan agar dapat mendapatkan data lengkap. Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan ialah wawancara semi terstruktur. Pada wawancara semi terstruktur peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan untuk memandu jalannya proses tanya jawab wawancara. Pertanyaan itu sendiri di tanyakan kepada Bapak Fatur Rozi selaku pemimpin pada perusahaan tersebut.

b. Observasi

Suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari suatu sistem, dengan cara mengamati langsung objek yang akan di lakukan penelitian. Lokasinya di kediaman Bapak Fatur Sendiri di Tangerang Selatan

c. Teknik Dokumentasi

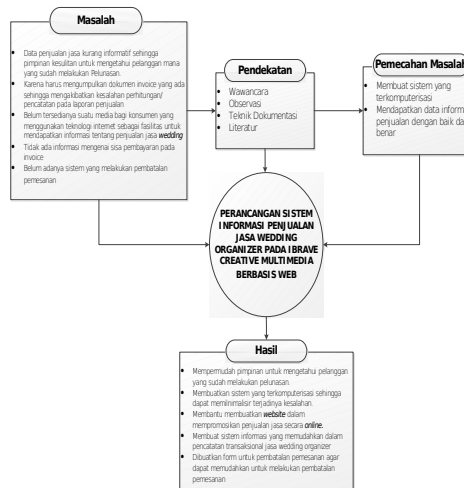
Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan dan kualitatif dengan melihat atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat sendiri atau orang lain. Sebagian besar data yang tersedia adalah dalam bentuk surat-surat, catatan, cinderamata, laporan, foto dan sebagainya. Sifat utama dari data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang untuk mengetahui hal-hal yang terjadi pada waktu silam.

d. Literatur

Literatur adalah pengumpulan data dengan membaca buku pustaka, buku

pustaka yang merupakan hasil penelitian yang pernah dilakukan.

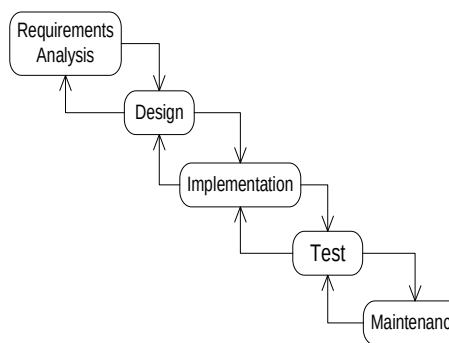
2.2. Kerangka Pemikiran



2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *waterfall*. [8] mendefinisikan metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

”Model *waterfall* SDLC adalah sebuah proses untuk pengembangan perangkat lunak yang telah berurutan (*sequential*), prosesnya dari atas kebawah (seperti air terjun) melalui tahapan sedemikian rupa yang harus di jalankan untuk keberhasilan suatu pembuatan aplikasi atau perangkat lunak”.



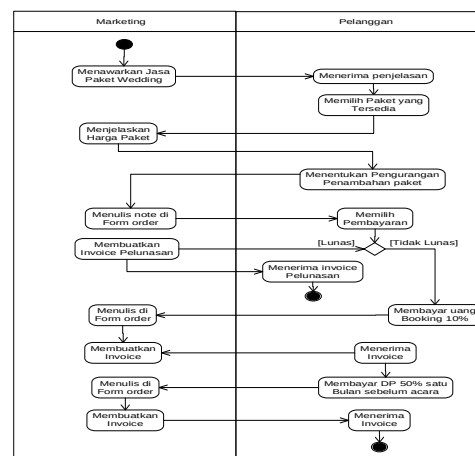
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem

a. Proses Pemesanan Wedding

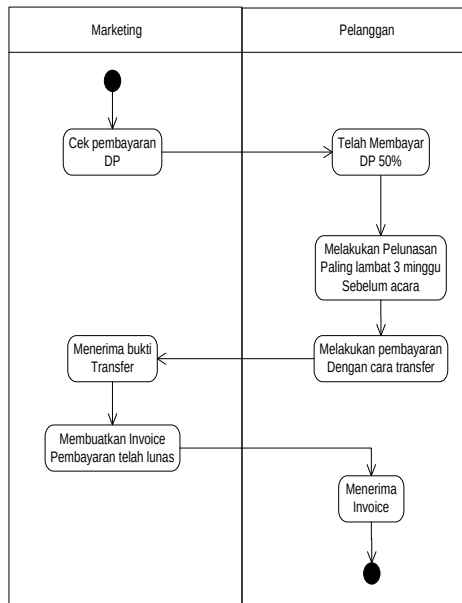
Marketing menawarkan jasa wedding paket yang tersedia yaitu Paket A, Paket B, Paket C, lalu *marketing* menjelaskan harga paket dan apa saja yang di dapat di paket tersebut, apabila ada penambahan atau

pengurangan dalam paket, maka *marketing* menulis note di *form order*, jika pelanggan ingin membayar secara lunas *marketing* langsung membuat *invoice* pelunasan, jika pelanggan ingin membayar secara tidak lunas maka, pelanggan harus membayar uang *booking* minimum 10% *marketing* menuliskan di *form order*, lalu *marketing* membuat *invoice* pembayaran yang akan di serahkan kepada pelanggan, setelah membayar *booking* pelanggan membayar DP 50% paling lambat satu bulan sebelum acara, lalu *marketing* membuat *invoice* pembayaran DP.(gambar 3)



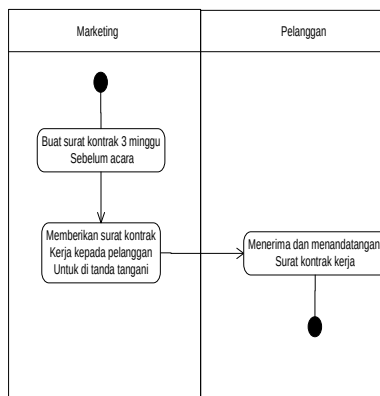
b. Proses Pembayaran Wedding

Marketing melakukan pengecekan pembayaran. Setelah pelanggan membayar DP 50% maka pelanggan melakukan pelunasan paling lambat tiga Minggu sebelum acara, Pelanggan bisa melakukan pembayaran Dengan mentransfer ke rekening IBRAVE CREATIVE MULTIMEDIA. Kemudian *marketing* menerima bukti transfer dari pelanggan. *Marketing* membuat *invoice* sebagai bukti bahwa pembayaran telah Lunas yang sudah di tanda tangani admin dan pelanggan menerima Invoice.



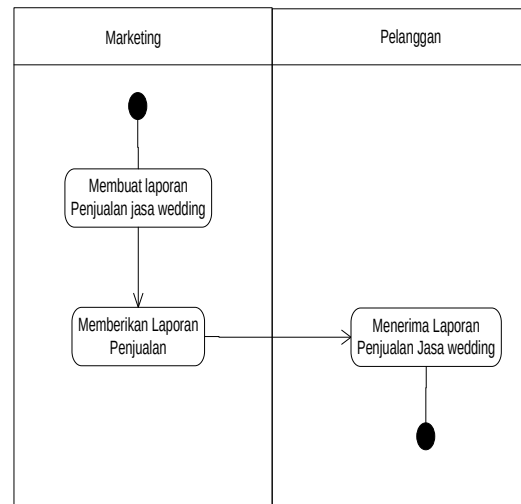
c. Proses Pernyataan Kontrak Kerja

Marketing membuat surat kontrak tiga minggu sebelum acara, Setelah pelanggan melakukan pelunasan biaya *wedding*, maka *Marketing* memberikan surat pernyataan kontrak kerja kepada Pelanggan untuk di tanda tangani, yang menyatakan bahwa pesanan Telah sesuai dengan paket yang dipilih pelanggan. Dan pelanggan Menerima surat kontrak yang telah ditanda tangani diatas materai.

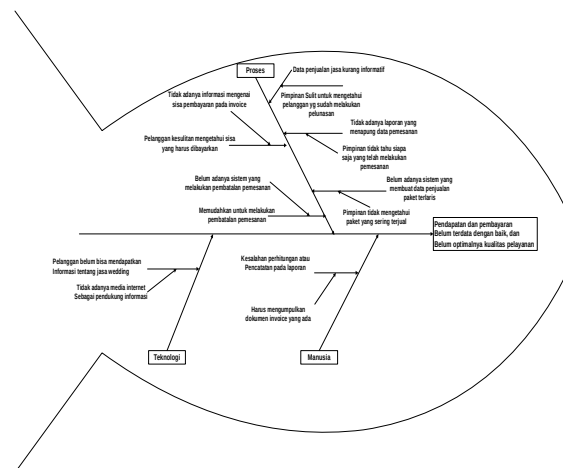


d. Proses Laporan Jasa Wedding

Setiap akhir bulan *Marketing* membuat laporan jasa *wedding* pada IBRAVE CREATIVE MULTIMEDIA lalu memberikan laporan tersebut Kepada pimpinan untuk diperiksa sebelum diarsipkan dalam gudang Berkas.



3.2. Analisa Masalah



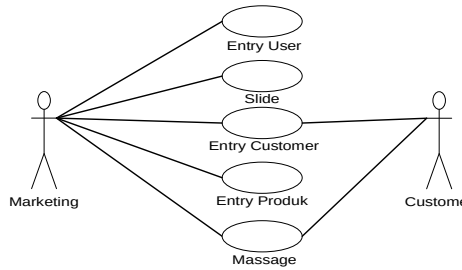
Pada gambar 7 dijelaskan masalah yang ada di antaranya:

- Data penjualan jasa kurang informatif sehingga, pimpinan kesulitan untuk mengetahui pelanggan mana yang sudah melakukan pelunasan
- Karena harus mengumpulkan dokumen invoice yang ada sehingga mengakibatkan kesalahan perhitungan/pencatatan pada laporan penjualan
- Belum tersedianya suatu media bagi konsumen yang menggunakan teknologi internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang penjualan jasa *wedding*.
- Tidak ada informasi mengenai sisa pembayaran.
- Belum adanya sistem yang melakukan pembatalan pemesanan

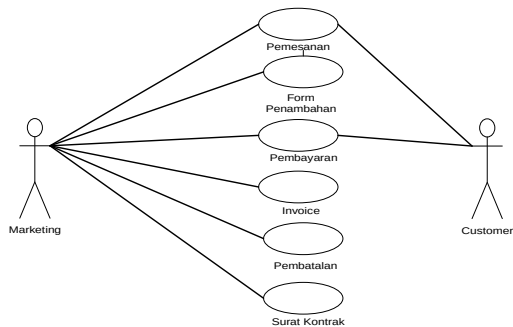
- f. Pemimpin kesulitan mengetahui pelanggan mana yang sudah membayar
- g. Belum adanya sistem yang membuat data penjualan paket terlaris

3.3. Diagram Use Case

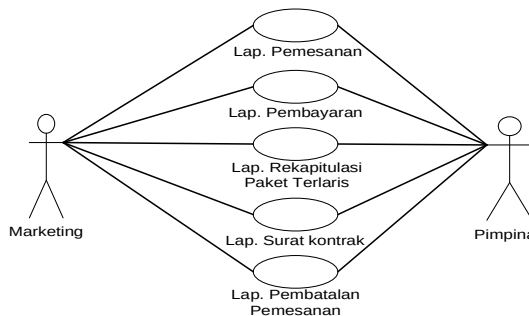
1. Use Case Diagram Master



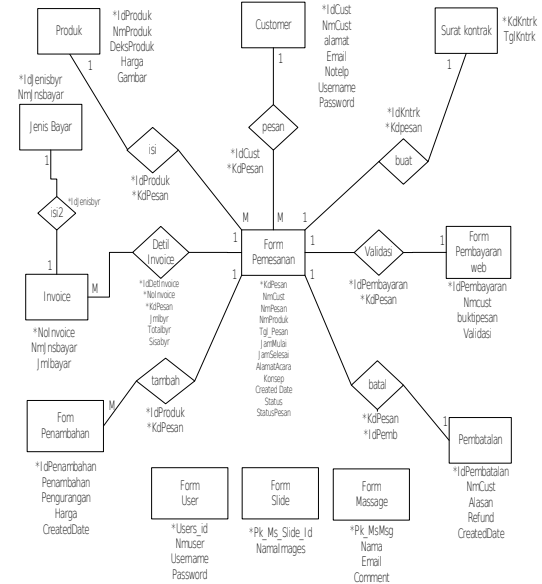
2. Use Case Diagram Transaksi



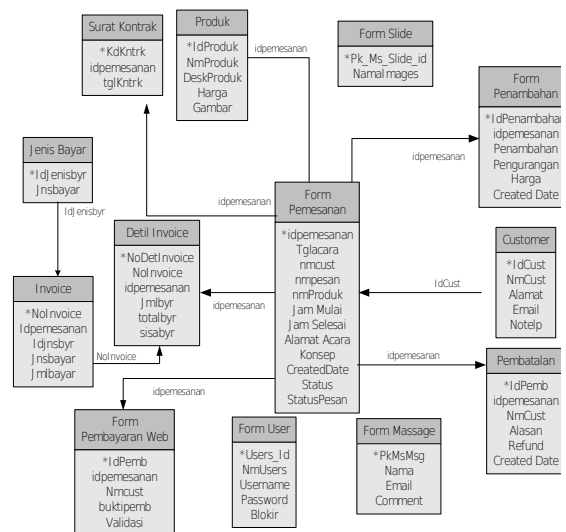
3. Use Case Diagram Laporan



3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

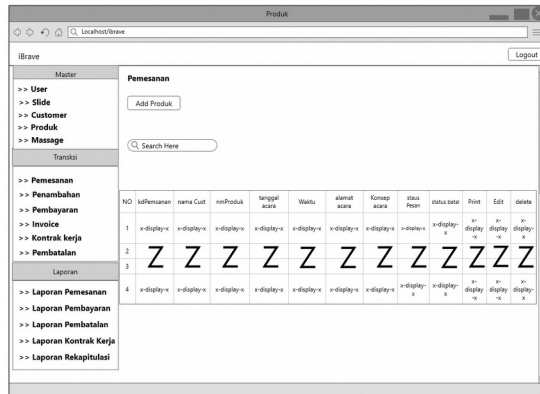


3.5. Logical Record Structure (LRS)



3.6. Rancangan Layar

Ini salah satu contoh dari rancangan layar yang di buat merupakan rancangan layar Pemesanan, mengklik tombol add akan tampil ke menu *entry pemesanan*, lalu bisa melihat data pemesanan yang telah masuk, dan bisa untuk mengeprint, edit, delete.



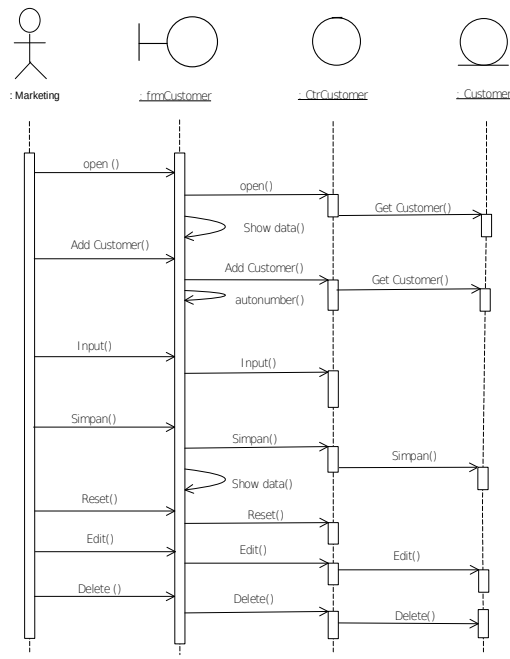
Gambar 13. Rancangan Layar Transaksi Pemesanan



Gambar 15. tes gambar

3.7. Sequence Diagram

Pada gambar 14 ini menjelaskan sistem yang di pakai oleh marketing yang mempunyai 1 entitas yaitu *Customer* saja



4. KESIMPULAN

5. DAFTAR PUSTAKA

Ini isinya buat naro gambar center

Tabel 1

- [1] A.S, Rosa dan Shalahuddin, 2011, M, Modul Pembelajaran: Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula.
- [2] 8 Bassil, Youssef.A, 2012, *simulation model for the waterfall software development life cycle*. *International Journal of Engineering & Technology*. 2(5), pp.2049-3444.
- [3] 1 Fathansyah, 2012, Basis Data. Bandung: Informatika.
- [4] Helmers, A. Scott, 2013, *Microsoft Visio Step by Step*. Redmond: Microsoft Press.
- [5] Isa, Irawan, 2012, *Reengineering Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] 2 Kadir dan Triwahyuni, 2012, *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi,.
- [7] Kotler, P., K.L Keller, 2012, *Marketing Management*. New Jersey : Pearson Education, Inc.,
- [8] 5 Lupiyoadi, R, 2014, *Manajemen pemasaran jasa*. Jakarta: Salemba Empat.

- [9] 6 Najiah dan Surharyanto 2017, Sistem Informasi *Wedding Planner* Berbasis *Web*, Bandung: AMIK BSI Bandung.
- [10] 4 Nickles, William G. 2015, Pengantar Bisnis. Jakarta : Salemba Empat.
- [11] Nugroho, 2013, Dasar Pemograman *Web* PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media,
- [12] Ratnmala R Raval, Haresh M Rathod. 2013, *Comparative study of various process model in software development. International Journal of Computer Applications*, 82(18):16–19p.
- [13] Setyorini, Stevani Astri, 2012, Hubungan Antara *Individual Coping*, *Dyadic Coping*, dan Kepuasan Perkawinan pada Penderita Penyakit Kronis. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia,
- [14] 7 Saputra dan Retnoningsih, 2016, Sistem Informasi Pelayanan Paket Pernikahan Pada Nirwana *Organizer* Bekasi, Bekasi : STMIK Bina Insani.
- [15] 3 Sutabri, Tata. 2012,*Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.