

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini, peneliti akan me-review beberapa jurnal yang akan digunakan untuk kajian pustaka serta penyelesaiannya dan sebagai tinjauan dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* Berbasis *Web* diantaranya:

1. *Wedding Organizer Order Management*

Pada jurnal pertama yang direview ini merupakan jurnal yang diteliti oleh Desi Maya Kristin dan Yuliana Lisanti (2014). Jurnal ini merupakan hasil penelitian tentang sistem pemesanan *wedding organizer* berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan proses bisnis *wedding organizer* dalam mengelola pesanan yang efektif bagi klien serta merancang suatu sistem informasi berbasis *web* yang sesuai dengan kebutuhan klien. Sedangkan, manfaat dalam penelitian ini adalah memudahkan klien mencari informasi mengenai jasa yang disediakan, mempersingkat waktu pemesanan, menghasilkan sistem informasi berbasis *web* yang dapat menghubungkan berbagai *vendor* yang berhubungan dengan acara resepsi pernikahan agar mengenalkan masyarakat mengenai berbagai ragam *vendor* dan keunggulannya masing-masing.

Sistem ini berfungsi memberikan informasi kepada klien mengenai *vendor* mana saja yang tersedia pada tanggal tertentu, beserta alamat, dan harganya. Klien dapat melakukan pemesanan *wedding* secara *online*, baik paket maupun kustomisasi sendiri.

2. *Sistem Informasi Wedding Planner Berbasis Web*

Pada jurnal kedua yang di-review ini merupakan jurnal yang diteliti oleh Ina Najiyah dan Suharyanto (2017).

Jurnal ini merupakan hasil penelitian tentang pembuatan sistem informasi *wedding planner* berbasis *web*. 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* di berbagai *website*.

Sistem ini memberikan gambaran kepada calon pengantin (*member*) untuk merencanakan pernikahannya dengan informasi-informasi yang tersedia di *website wedding planner* ini, *website* ini membantu *vendor-vendor* atau *WO* dalam mempromosikan produk-produknya secara *online* dengan cepat dan tanpa biaya.

3. Pembuatan Aplikasi *Event Organizer Clover* Berbasis *Android*

Pada jurnal ketiga yang di-*review* ini merupakan jurnal yang diteliti oleh Andrianus Agung, Silvia Rostianingsih, dan Agustinus Noertjahyana (2014). Jurnal ini merupakan hasil penelitian tentang pembuatan aplikasi *event organizer clover* berbasis *android*. aplikasi ini dibuat untuk menangani pendataan anggota, penjadwalan anggota, absensi anggota, hingga *update* dokumentasi pada *website* setelah *event* berlangsung. Aplikasi ini dapat membantu mengetahui siapa saja anggota yang bertanggung jawab pada *event* yang berlangsung, siapa saja ketua yang menangani *event* tersebut dan laporan dari *event* yang berlangsung. Selain itu juga terdapat *website* yang berfungsi sebagai *database* sekaligus media promosi bagi *event organizer*. Aplikasi ini dapat membantu klien dalam menentukan pengisi acara dan pembawa acara mana saja yang dapat dipakai dalam acara yang akan terlaksana. Aplikasi ini menampilkan pengisi acara dan pembawa acara dalam bentuk pilihan. Pilihan yang diberikan terdiri dari pengisi acara dan pembawa acara yang berpengalaman di bidangnya. Klien

dapat melihat sendiri semua paket yang tersedia, Anggota dapat mengetahui berapa jumlah yang telah terdaftar dan dapat langsung mendaftar.

Berdasarkan *review* 3 jurnal, maka dapat diambil referensi dan perbaikan dalam hal desain tampilan sistem, sehingga pengguna lebih nyaman dan tertarik mengunjungi *website*. Dari permasalahan tersebut pada penelitian ini desain tampilan sistem akan diperbaiki dan dirancang lebih menarik, sehingga pengguna akan lebih mudah dan nyaman. Selain desain tampilan sistem akan diperbaiki, peneliti juga mengembangkan sistem yang sudah ada dengan menambahkan beberapa menu, antara lain menu *cart* atau keranjang belanja. Jadi klien dapat memilih secara *custom* produk yang diminati. Peneliti juga akan menambahkan menu *chat* yang akan digunakan sebagai media komunikasi dan konsultasi antara pihak klien dengan pihak perusahaan. Pada sistem ini juga akan ditambahkan kolom komentar sebagai *review* pengguna atau klien sebagai media untuk menampung kritik dan saran sebagai sarana perbaikan pelayanan maupun sistem. Kemudian untuk member kesan positif kepada pengunjung atau klien untuk meningkatkan *return visitor* dan menambah informasi.

2.2 Dasar Teori

Dasar teori ini menjelaskan apa saja yang digunakan sebagai bahan dasar teori untuk Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* Berbasis *Web* Pada *Yulia Wedding Gallery*.

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang.

2.2.2 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Untuk pengertian sistem yang diintisarikan dari beberapa sumber referensi, mendefinisikan bahwa sistem :

Menurut Romney dan Steinbart (2015:3), sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Menurut Gelinas dan Dull (2012:11), Sistem merupakan seperangkat elemen yang saling bergantung yang bersama-sama mencapai tujuan tertentu. Dimana sistem harus memiliki organisasi, hubungan timbal balik, integrasi dan tujuan pokok.

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Secara tujuan terdapat dua pendekatan dari maksud sebuah sistem, pertama yaitu bahwa sebuah sistem diciptakan maksudnya adalah untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan terdapat juga yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran (*objectives*). *Goal* biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit.

Misalnya untuk sistem bisnis, maka istilah *goal* lebih tepat diterapkan. Sedangkan untuk sistem akuntansi atau sistem-sistem lainnya yang merupakan bagian atau subsistem dari sistem bisnis, maka istilah *objectives* yang lebih tepat. Jadi tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem

tersebut. Seringkali dalam suatu kesempatan tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*) digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang terbentuk dari unsur-unsur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objectives*) yang telah ditentukan tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem tersebut.

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sistem yang di buat secara umum berdasarkan seperangkat komputer dan komponen manual yang dapat dikumpulkan, disimpan dan diolah untuk menyediakan *output* kepada *user* (Gelinas dan Dull, 2012:12).

2.2.4 Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain”.

- a. *Product* (produk) adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, diperoleh dan digunakan atau dikonsumsi untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan meliputi barang fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, gagasan dan ide.
- b. *Price* (harga) yaitu jumlah uang yang harus dibayar oleh pelanggan untuk memperoleh produk atau jasa untuk memperoleh satu buah produk dan hendaknya harga akan dapat terjangkau oleh konsumen.
- c. *Place* (saluran distribusi/tempat) termasuk aktivitas perusahaan untuk menyalurkan produk atau jasa tersedia bagi konsumen. Kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk Serta merupakan

keputusan distribusi menyangkut kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk tersedia dalam sejumlah saluran distribusi dan outlet yang memungkinkan konsumen dapat dengan mudah memperoleh suatu produk.

- d. *Promotion* (promosi) berarti aktivitas yang meliputi berbagai metode, yaitu iklan, promosi penjualan, mengkomunikasikan produk dan membujuk pelanggan, Menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rangka menjual produk ke konsumen. Penjualan tatap muka dan hubungan masyarakat, mengkomunikasikan 12 produk dan membujuk pelanggan, Menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rangka menjual produk ke konsumen.

2.2.5 Wedding Organizer

Wedding Organizer adalah suatu jasa khusus yang membantu calon pengantin & keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Berikut beberapa alasan kapan saat yang tepat jika pelanggan membutuhkan bantuan jasa tersebut:

- a. Waktu Yang Sangat Berharga

Khususnya bila calon pengantin atau keluarga sibuk terikat dengan aktifitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan & perlengkapan acara.

- b. Efisiensi Waktu Dan Tenaga

Begitu banyak macam kebutuhan sebuah pesta pernikahan dan tersedia beraneka ragam pilihan. Bila belum memiliki sendiri data atau pengalaman menggunakan suatu jasa/produk, sungguh melelahkan bila Anda harus mencari dan membandingkannya sendiri satu persatu. Dengan memanfaatkan semua

informasi mengenai pernikahan yang disediakan oleh seorang *Wedding Organizer*, Anda dapat menghemat waktu dan tenaga.

c. Tanggung jawab Profesional atas Kelancaran Acara

Menjelang pesta, ditengah kegembiraan dan kesibukan Anda dalam mempersiapkan penampilan diri secara sempurna, hampir tidak mungkin lagi bagi Anda untuk memeriksa sendiri kesiapan perlengkapan pesta seperti dekorasi, *catering*, fotografer, dll. Anda dapat stres sendiri bila melakukan semuanya sendirian. Juga tidak enak rasanya meminta anggota keluarga atau teman untuk bertanggung jawab menangani masalah itu. Dengan kontrak kerja yang profesional, *Wedding Organizer* akan bertanggung jawab secara penuh atas kelancaran acara.

d. Penampilan Yang Sempurna

Pesta pernikahan Anda akan menjadi kenangan seumur hidup. Kesiapan fisik dan mental yang sempurna adalah kunci dari segalanya. Kerjasama yang terpadu antara anda dan sebuah tim yang profesional akan membantu mewujudkannya.

e. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pekerjaan seorang *Wedding Organizer* adalah :

- a) Memberikan input kepada calon pengantin mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan upacara pernikahan
- b) Mencari lokasi resepsi (bila belum ada)
- c) Menyusun *budget*
- d) Membantu perencanaan mengenai tema, alur, dan dekorasi pesta
- e) Membuat Buku Program Acara Pernikahan (Skenario acara & pengambilan gambar)
- f) Mengkoordinasikan dan mengarahkan *job description* panitia keluarga

- g) Fasilitasi, negosiasi dan koordinasi dengan pihak gedung/hotel dan *supplier/vendor* seperti *catering*, dekorasi, fotografer, perias, grup musik, dll
- h) Pengurusan persyaratan akad nikah & perizinan lain-lain
- i) Menyusun jadwal kerja dan jadwal pembayaran
- j) Mengatur *setting* ruangan dan *flow* tamu di rumah maupun di tempat resepsi
- k) Supervisi pelaksanaan upacara pernikahan agar segala sesuatunya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana
- l) Mengambil langkah-langkah pengamanan bila terjadi keadaan darurat (sebatas dengan kewenangan yang diberikan).

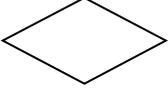
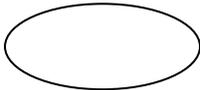
2.2.6 Flowchart

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut. *Flowchart* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *flowchart* yang menggambarkan alur suatu sistem dan *flowchart* yang menggambarkan alur dari suatu program. Kegunaan *flowchart* yang menggambarkan alur suatu program sama seperti halnya algoritma, yaitu untuk menuliskan alur program tetapi dalam bentuk gambar atau simbol. Berikut ini adalah simbol-simbol *flow*:

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Costraint
	Gambar persegi panjang menunjukkan mekanisme perekam, proses dan laporan.

Lanjutan tabel 2.1

	Gambar kombinasi segitiga dan segi empat menunjukkan fungsi pemasukan data.
	Gambar kombinasi persegi panjang dan garis lengkung menunjukkan dokumentasi masukan dan keluaran.
	Gambar belah ketupat menunjukkan mengambil keputusan.
	Gambar jajaran genjang menunjukkan data dan persyaratan yang diberikan.
	Gambar berbentuk kapsul menunjukkan waktu mulai dan berhenti.
	Gambar trapesium menunjukkan operasi manual.

2.2.7 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh *input* atau *output* dari sistem. Sistem akan dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses saja.

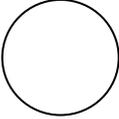
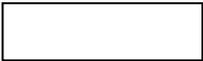
2.2.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

Sukamto dan Shalahuddin (2014:288), "*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan *transformasi* informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD

tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.”

Beberapa simbol yang digunakan dalam DFD adalah:

Tabel 2.2 Simbol DFD

Simbol	Costraint
	Simbol <i>input-output</i> menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya
	Simbol <i>storage</i> menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i> .
	Simbol <i>document</i> mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
	Simbol <i>display</i> mencetak keluaran dalam layar monitor

2.2.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *system analys* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari aplikasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. (Brady, dkk, 2010).

a. *Entity*

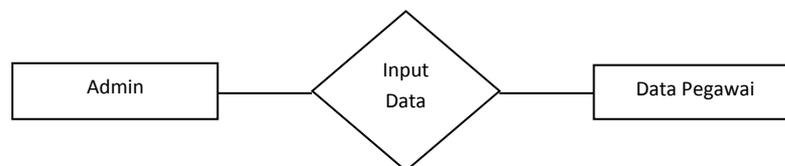
Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999: 30). Simbol dari entity ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.



Gambar 2.1 Simbol Entitas

b. Relasi

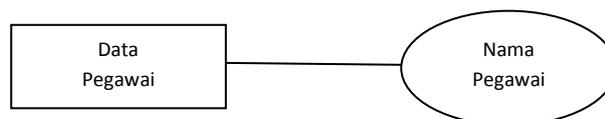
Relasi digambarkan dengan kotak berbentuk jajaran genjang dengan garis yang dihubungkan dengan tipe-tipe entitas terkait. Kotak yang berbentuk jajaran genjang berisi kata kerja yang menjelaskan relasi tersebut. Suatu relasi juga berisi jadi adalah garis dari jajaran genjang ke entitas-entitas yang terkait. Garis dengan notasi yang sesuai menunjukkan kejadian-kejadian diantara entitas-entitas. Relasi yang mungkin terjadi adalah *one to one* (1:1) *one to many* (1:N) atau *many to many* (M:N).



Gambar 2.2 Simbol Relasi

c. *Attribute*

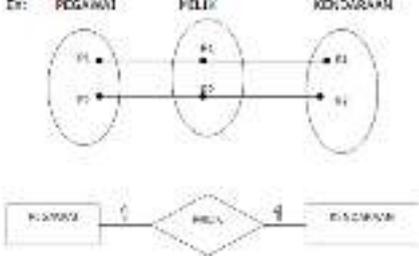
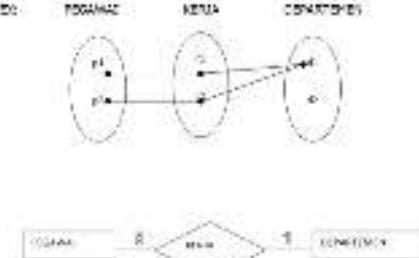
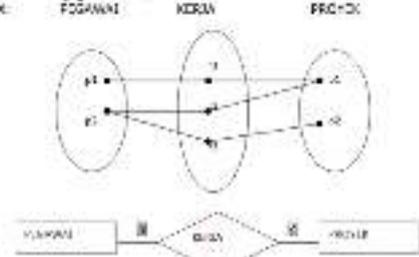
Attribute adalah karakteristik dari *entity* yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau *relationship* tersebut.



Gambar 2.3 Simbol *Attribute*

Relasi antara dua *file* atau dua tabel dapat dikategorikan menjadi tiga macam, penjelaannya terdapat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Relasi Antar Tabel

Relasi	Keterangan
 <p>Gambar 2.4 Relasi <i>One to One</i></p>	<p>Relasi satu lawan satu yang terjadi bila satu <i>record</i> yang ada pada satu entity/tabel hanya punya satu relasi pada <i>file</i> lain. Misalnya suatu departemen hanya mengerjakan satu jenis pekerjaan saja dan satu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja, seperti pada gambar 2.7.</p>
 <p>Gambar 2.5 Relasi <i>One to Many</i></p>	<p>Relasi satu lawan banyak yang terjadi bila <i>record</i> dengan kunci tertentu pada satu <i>file</i> mempunyai relasi banyak <i>record file</i> lain. Misalnya pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja, namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus, seperti pada gambar 2.8.</p>
 <p>Gambar 2.6 Relasi <i>Many to Many</i></p>	<p>Relasi banyak lawan banyak yang terjadi bila kedua <i>file</i> saling mempunyai relasi banyak <i>record</i> pada <i>file</i> yang lain. Misalnya satu departemen mampu mengerjakan banyak pekerjaan, juga satu pekerjaan dapat ditangani oleh banyak departemen, seperti pada gambar 2.9.</p>

2.2.10 Pengujian Sistem *Black Box*

Dalam penelitian ini, pengujian perangkat lunak menggunakan pendekatan *black box testing*.

Pengujian sistem (*System Testing*) merupakan pengujian dimana unit-unit proses yang sudah terintegrasi diuji dengan antarmuka yang sudah dibuat sehingga pengujian ini dimaksudkan untuk menguji sistem perangkat lunak secara keseluruhan dan diuji secara satu sistem (Rosa, 2015:275). Pengujian ini berfungsi untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Pengujian sistem dapat digunakan untuk mengukur volume, *performance* dan *stress* perangkat lunak yang dilakukan dengan teknik *black box testing* (Watkins, 2011:63). *Black box testing* berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak (Pressman, 2012:587). *Black box testing* merupakan pengujian yang dilakukan pada *user interface* tanpa mengetahui internal dari produk tersebut.

2.2.11 Pengujian Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden, selain itu kuesioner juga cocok untuk digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2015:230).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:142). Pengujian kuesioner digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan responden atau klien tentang

manfaat sistem informasi pemesanan *wedding organizer* berbasis *web* pada Yulia *Wedding Gallery*.

2.3 Profil Perusahaan

Profil perusahaan membahas tentang sejarah singkat Yulia *Wedding Gallery*, Motto, Visi, Misi dan paket yang ditawarkan.

2.3.1 Sejarah Singkat Yulia *Wedding Gallery*

Yulia *Wedding Gallery* berdiri sejak tahun 2000 yang dimotori oleh kepiawaian bapak Sutikno, yang sudah berpengalaman sebagai fotografer sejak tahun 1889 bersama dengan sang istri ibu Yuliana yang sangat piawai dalam hal disain dekorasi serta tata rias wajah. Sejak itulah usaha *wedding gallery* mulai berkembang.

Di dalam mengadakan perhelatan besar misalnya seperti pernikahan. Sering kali calon pengantin mengalami kesulitan dalam mewujudkan impiannya di dalam menuangkan ide/tema pernikahannya karena keterbatasan informasi yang ada. Sekarang ini sudah banyak sekali *wedding* profesional. Tidak mungkin calon pengantin mengunjungi satu persatu vendor. Kemudian karena mungkin kedua calon pengantin bekerja sehingga memiliki keterbatasan waktu dan tenaga. Disinilah Yulia *Wedding Gallery* hadir untuk membantu klien mewujudkan impiannya.

Dengan tenaga profesional yang berpengalaman, Yulia *Wedding Gallery* akan membantu memberikan yang terbaik untuk klien. Adapun motto Yulia *Wedding Gallery* yaitu "*Commitment for your truly love!*". Ada pula visi dan misi Yulia *Wedding Gallery*, visinya yaitu "komitmen atas cinta anda" dan misinya yaitu "mewujudkan mimpi anda menjadi nyata, membantu anda dalam acara spesial dan membuat anda tenang dan nyaman selama hari bahagia anda".

Selain paket pernikahan, Yulia *Wedding Gallery* juga menawarkan beberapa paket lain, seperti paket *make up*, paket karnaval, paket *graduation*, paket siraman, paket tunangan dan paket *prewedding*.



Gambar 2.7 Aktifitas Proses Pemesanan Klien



Gambar 2.8 Peta Lokasi Kantor

