

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *RESERVASI PARTY PLANNER*
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**MULYANI DEASY WAHYUNI NST
1302923. 2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR


Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner*
Berbasis Web

Nama : Mulyani Deasy Wahyuni Nst
NIM : 1302923
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

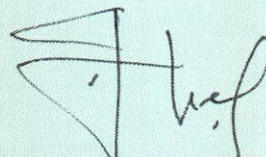
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



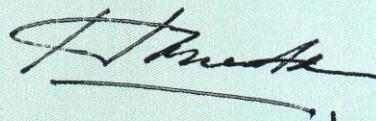
Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.
NIP. 19630606 198903 1 001

Pembimbing II,



Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19801010 201012 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Bukan Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner*
Berbasis Web

Nama : Mulyani Deasy Wahyuni Nst

NIM : 1302923

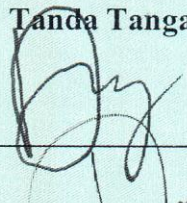

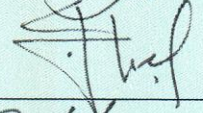
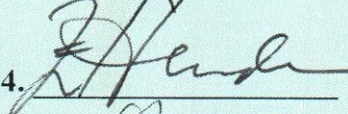

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom.	1. 
Sekretaris	: Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.	2. 
Anggota	: Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom.	3. 
Anggota	: Drs. Zulhendra, M.Kom.	4. 
Anggota	: Yasdinul Huda, S.Pd, MT.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan tugas akhir saya yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* Berbasis Web”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018
Saya yang menyatakan,



Mulyani Deasy Wahyuni Nst
NIM. 1302923

ABSTRACT

Judul : Perancangan Sistem Informasi Reservasi Party Planner Berbasis Web

This research aims to design an information system web-based reservations party planner. The design was created so that all users more easily in promoting, managing, organizing and documenting all activities related to its stakeholders. Design of information system web-based reservations party planner is made using the technique of Waterfall, Yii framework, pemrogramana language PHP and uses the MySql database, the editor of the Sublime. With the design of this system, it will make it easy for users such as customers in choosing the order party. So also with the users of the other Manager, the user will be more easily manage activities that exist in the system such as the promotion of products in the website. This design is not just about the reservation but also promotional/sales related products with partners who are in the system. So if there are partners who want to work within the system/business party, the partners can register their products. So this design provides business opportunities for users who have other products. The result of this final project is an information system that makes it easy for the user as owner in handling all party booking system. Customers also easier in booking the theme, venue, as well as other additional property. So also with the other user associated with existing activities. So the management, promotion and documentation throughout the activity can be implemented with structured.

Keywords: Information System, Reservation, Web, Party

ABSTRAK

Judul : Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* Berbasis Web

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi *reservasi party planner* berbasis web. Perancangan ini dibuat agar semua *user* bisa mempromosikan, mengelola, mengatur dan mendokumentasikan semua aktivitas-aktivitas terkait dengan *stakeholder*. Perancangan sistem informasi *reservasi party planner* berbasis web ini dibuat menggunakan teknik *Waterfall*, framework *Yii*, bahasa pemrograman *PHP*, database *MySQL* serta menggunakan editor *Sublime*. Dengan perancangan sistem ini, maka akan melayani user seperti pelanggan dalam memilih pesanan party. Begitu juga dengan user-user pengelola lainnya, para user akan lebih bisa mengelola aktivitas-aktivitas yang ada di dalam sistem seperti promosi produk-produk yang ada di dalam *website*. Perancangan ini bukan hanya berisi tentang *reservasi* tetapi juga promosi/penjualan produk terkait dengan rekanan yang ada di dalam sistem. Sehingga apabila ada rekanan yang ingin bekerja sama di dalam sistem/bisnis party tersebut, rekanan bisa mendaftarkan produknya. Sehingga perancangan ini memberikan peluang bisnis bagi user yang memiliki produk-produk lainnya. Hasil dari tugas akhir ini adalah sebuah sistem informasi yang memudahkan *user* seperti *owner* dalam menangani semua sistem pemesanan *party*. Pelanggan juga lebih mudah dalam pemesanan tema, tempat, serta property tambahan lainnya. Begitu juga dengan user lainnya terkait dengan aktivitas yang ada. Sehingga pengelolaan, promosi serta dokumentasi seluruh aktivitas dapat dilaksanakan dengan terstruktur.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Reservasi*, Web, *Party*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "**Perancangan Sistem Informasi Reservasi Party Planner Berbasis Web**". Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku Pembimbing I terbaik yang telah membimbing penulis mulai dari perencanaan, analisis, perancangan serta implementasi yang telah dilaksanakan dan telah memberikan motivasi dan contoh terbaik kepada penulis sehingga menjadikan penulis ingin menjadi seorang dosen seperti bapak.
2. Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II yang telah mengajarkan penulis berbagai tata aturan penulisan dalam karya ilmiah dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk terus tetap semangat.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom yang telah memberikan penulis motivasi hidup baik dalam diri sendiri maupun didalam diri oranglain. Bahwa hidup ini harus terus dijalani dengan semua pikiran positif dan terus berada di jalan Allah SWT dan terus memberikan semangat didalam diri penulis dengan terus mengingat kata dari bapak bahwa "kita harus menikmati proses bukan hasil".

4. Bapak Zulhendra, M.Kom dan Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku dosen penguji yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama pembelajaran hingga kompre berlangsung.
5. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T selaku Penasehat Akademik yang memberikan do'a dan motivasi bagi penulis serta masukan-masukan yang membuat penulis untuk terus bersemangat.
6. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah meng acc kan judul penulis dan menjadikan penulis sebagai sosok yang harus kuat dalam menjalani study ini.
7. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Staf Pengajar, Teknisi, dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang serta
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terma kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Tugas Akhir.....	9
F. Manfaat Tugas Akhir.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Internet dan <i>E-Business</i>	11
1. Sistem Bisnis Internal	12
2. Sistem Komunikasi dan Kolaborasi	12
3. Perdagangan Elektronik	13
4. <i>World Wide Web</i>	16
B. Sistem Informasi	17
1. Konsep Dasar Sistem Informasi	17
2. Macam Sistem Informasi	20
3. Peranan Sistem Informasi dalam Bisnis.....	22
4. Stakeholder.....	23
C. Desain Sistem dan <i>Software</i>	30
1. Desain Sistem	30
2. Pemodelan (<i>Modelling</i>).....	31
3. Desain <i>Software</i>	32
4. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	33
5. Desain <i>Database</i>	39

D. Testing.....	41
1. Strategi Testing	41
2. Rencana Testing.....	42
E. Metode Pengembangan Sistem	44
1. <i>Waterfall Model</i>	45
2. Metode <i>Prototyping</i>	46
3. Metode RAD (Rapid Application Development)	48
F. Rekayasa Perangkat Lunak	49
1. Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak	49
2. Proses Perangkat Lunak	49
3. Model Proses Perangkat Lunak	50
G. Perangkat Pengembangan Sistem	51
1. <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	51
2. <i>MySQL</i>	53
3. <i>Framework Yii</i>	54
4. <i>Xampp</i>	58
5. <i>Text Editor Sublime Text</i>	59

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem.....	60
1. Analisis <i>User</i>	60
2. Analisis Prosedur	61
3. Analisis Dokumen <i>Input/Output</i>	64
4. Analisis Permasalahan dan Solusi	65
5. Analisis Persyaratan (<i>Requirements</i>)	66
6. Proses Bisnis	68
7. <i>Flow-map</i> yang Sedang Berjalan	70
B. Perancangan Sistem.....	72
1. <i>Flow-map</i> yang diusulkan	72
2. <i>Context Diagram</i>	73
3. <i>Use Case</i>	75
4. <i>Activity Diagram</i>	76

5.	<i>Sequence</i> Diagram	82
6.	Perancangan Keamanan	87
7.	Perancangan <i>Database</i>	91
8.	Perancangan <i>Interface</i>	103
9.	Rancangan <i>Site Map</i>	111
10.	Perancangan Test Unit dan Uji Coba	117
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Rancangan Tampilan.....	119
1.	Menu Tampilan <i>Input</i>	119
a.	Menu <i>Login Rekanan</i>	119
b.	Menu <i>Login Member</i>	120
c.	Menu <i>Register</i>	122
d.	Menu <i>Create</i>	123
e.	Menu <i>Create Profil</i>	125
2.	Menu Tampilan Proses	125
a.	Halaman Konfirmasi Pesanan Verifikasi	125
b.	Halaman Update Telah Bayar.....	126
c.	Halaman Update Siap Dikerjakan	127
3.	Menu Tampilan <i>Output</i>	127
a.	Halaman Menu <i>Home</i>	127
b.	Halaman Menu Tema	129
4.	Tampilan Menu <i>Interface</i> Lainnya.....	136
a.	Halaman Menu Tempat	136
b.	Halaman Property	137
c.	Halaman Bukti Pemesanan	139
d.	Halaman Laporan Pemesanan	140
B.	Pembahasan	144
1.	Pembahasan Menu Tampilan <i>Input</i>	144
a.	Menu <i>Login Rekanan</i>	144
b.	Menu <i>Login Member</i>	145
c.	Menu <i>Register</i>	146

d. Menu <i>Create</i>	147
e. Menu <i>Create</i> Profil	148
2. Pembahasan Menu Tampilan Proses	149
a. Halaman Konfirmasi Pesanan Verifikasi	149
b. Halaman Update Telah Bayar	150
c. Halaman Update Siap Dikerjakan	150
3. Pembahasan Menu Tampilan <i>Output</i>	151
a. Halaman Menu <i>Home</i>	151
b. Halaman Menu Tema	153
4. Pembahasan Menu <i>Interface</i> Lainnya	154
a. Halaman Menu Tempat	154
b. Halaman Property	155
c. Halaman Bukti Pemesanan	155
d. Halaman Laporan Pemesanan	156
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	158
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN	162

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Beberapa Contoh Situs di Indonesia B2C	14
Tabel 2	Daftar Sejumlah Pernyataan SQL.....	40
Tabel 3	Analisis <i>User</i>	60
Tabel 4	Analisis Prosedur.....	62
Tabel 5	Dokumen <i>Input</i>	64
Tabel 6	Dokumen <i>Output</i>	65
Tabel 7	Permasalahan dan Solusi	66
Tabel 8	<i>Functional Requirements</i>	67
Tabel 9	<i>Non-Functional Requirements</i>	68
Tabel 10	<i>Unnormal</i> Tabel.....	92
Tabel 11	Tabel 1NF.....	93
Tabel 12	Tabel 2NF.....	93
Tabel 13	Tabel 3NF.....	94
Tabel 14	Tabel <i>User</i>	96
Tabel 15	Tabel Bank.....	97
Tabel 16	Tabel <i>Order Item</i>	97
Tabel 17	Tabel <i>Order</i>	98
Tabel 18	Tabel Produk.....	99
Tabel 19	Tabel Profil.....	100
Tabel 20	Tabel <i>Slider</i>	100
Tabel 21	Tabel Produk Detail.....	101
Tabel 22	Tabel <i>Cart</i>	101
Tabel 23	Pengujian Program	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bisnis <i>Party</i> Media Sosial	5
Gambar 2	Skema <i>Business to Business</i>	14
Gambar 3	Skema <i>Business to Customer</i>	15
Gambar 4	Skema <i>Customer to Customer</i>	15
Gambar 5	Skema <i>Business to Customer</i>	16
Gambar 6	Kerangka Kerja Pengembangan Sistem	18
Gambar 7	Batasan Aktivitas.....	24
Gambar 8	Keahlian <i>Manager</i> Proyek	27
Gambar 9	Ilustrasi Keberadaan Analisa Sistem.....	28
Gambar 10	Siklus Hidup Perangkat Lunak.....	45
Gambar 11	Pengembangan Prototype.....	47
Gambar 12	Proses Bisnis	68
Gambar 13	<i>Flowmap</i> yang Sedang Berjalan.....	71
Gambar 14	<i>Flowmap</i> yang Diusulkan	73
Gambar 15	<i>Context Diagram</i>	74
Gambar 16	<i>Use Case</i>	76
Gambar 17	<i>Activity Diagram</i> Registrasi User	77
Gambar 18	<i>Activity Diagram</i> Login Sistem.....	77
Gambar 19	<i>Activity Diagram</i> Registrasi Member.....	78
Gambar 20	<i>Activity Diagram</i> CRUD Data Produk.....	79
Gambar 21	<i>Activity Diagram</i> View Data Tempat	80
Gambar 22	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Party.....	81
Gambar 23	<i>Activity Diagram</i> CRUD About Us	82
Gambar 24	<i>Sequence Diagram</i> Login.....	83
Gambar 25	<i>Sequence Diagram</i> Registrasi	84
Gambar 26	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Party	84
Gambar 27	<i>Sequence Diagram</i> Perubahan Data Member	85
Gambar 28	<i>Sequence</i> CRUD Data Party	86
Gambar 29	<i>Sequence Diagram</i> Alur Petunjuk Penggunaan	86

Gambar 30 Teknik Keamanan <i>Session</i>	87
Gambar 31 Captcha.....	91
Gambar 32 <i>Entity Relationship</i>	95
Gambar 33 <i>Class Diagram</i>	102
Gambar 34 Halaman Utama.....	103
Gambar 35 Halaman <i>Login</i>	105
Gambar 36 Halaman Pemesanan	106
Gambar 37 Data Pesanan <i>User</i>	107
Gambar 38 Laporan Pemesanan.....	108
Gambar 39 Menu Tema	109
Gambar 40 Laporan Rekanan.....	110
Gambar 41 <i>Site Map</i> Admin	111
Gambar 42 <i>Site Map</i> Operator	112
Gambar 43 <i>Site Map</i> Pelanggan.....	113
Gambar 44 <i>Site Map Manager</i>	114
Gambar 45 <i>Site Map</i> Pemilik Cafe.....	115
Gambar 46 <i>Site Map</i> Rekanan.....	115
Gambar 47 <i>Site Map</i> Tim Proyek.....	116
Gambar 48 Menu <i>Login</i> Rekanan	119
Gambar 49 <i>Login Member</i>	121
Gambar 50 Menu <i>Register</i>	122
Gambar 51 <i>Create</i> Produk	124
Gambar 52 <i>Create</i> Profil	125
Gambar 53 Proses Verifikasi	126
Gambar 54 Proses Update Status Telah Bayar	127
Gambar 55 Proses Update Status Siap Dikerjakan	127
Gambar 56 Menu <i>Home</i>	128
Gambar 57 Halaman Tema	129
Gambar 58 Pemesanan.....	130
Gambar 59 Tampilan <i>Cart</i>	131
Gambar 60 Biodata Pemesanan	133

Gambar 61 Tampilan Pembayaran.....	134
Gambar 62 <i>Review</i> Pesanan	135
Gambar 63 Menu Tempat	136
Gambar 64 Halaman <i>Property</i>	138
Gambar 65 Bukti Pesanan.....	139
Gambar 66 Laporan Pemesanan	141
Gambar 67 Tampilan Laporan Per Bulan	142
Gambar 68 Laporan Bulan Oktober	142
Gambar 69 Laporan Rekanan	142
Gambar 70 Laporan Tempat	143
Gambar 71 Laporan Hasil Property dan Tempat	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini, masyarakat hidup di zaman globalisasi atau bisa juga disebut zaman modernisasi. Modernisasi sendiri dalam ilmu sosial merujuk pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik. Modernisasi mencakup banyak bidang, contohnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian/penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunaannya (Tata Sutabri, 2014:2). Oleh karena itu, Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag dan Keen, 1996 di dalam buku Pengantar Teknologi Informasi karangan Abdul Kadir, 2013). Peranan teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukkan untuk organisasi, melainkan juga untuk kebutuhan peorangan.

Kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan teknologi yang telah merasuki ke segala bidang dan ke berbagai lapisan masyarakat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini

dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Bahkan, kurang dari 10 tahun terakhir, teknologi handphone yang awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel berkembang menjadi alat komunikasi yang dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik. Perkembangan teknologi saat ini merupakan dasar untuk mengembangkan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu negara didasarkan atas seberapa jauh ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai oleh negara tersebut. Hal ini sangat beralasan dikarenakan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dasar dari setiap aspek kehidupan manusia. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri. Salah satu contoh maraknya perkembangan teknologi saat ini adalah dengan adanya media sosial.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. (https://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial)

Penggunaan media sosial pada zaman ini meningkat pesat. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 Juta orang. Dari angka

tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. (<https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415> diakses tanggal 01 Maret 2017).

Begitu juga dengan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII), mereka mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang tahun 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang di Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibanding jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet. (<http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016> diakses tanggal 01 Maret 2017)

Media sosial pada era digital sekarang ini sangat jauh berbeda dengan media sosial ketika smartphone belum secanggih yang sekarang ini. Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai

model content lainnya. Penggunaan media sosial ini sangat membantu masyarakat untuk menemukan informasi-informasi, sehingga masyarakat tidak perlu lagi mendatangi langsung suatu hal yang diinginkannya, contohnya adalah pemesanan online.

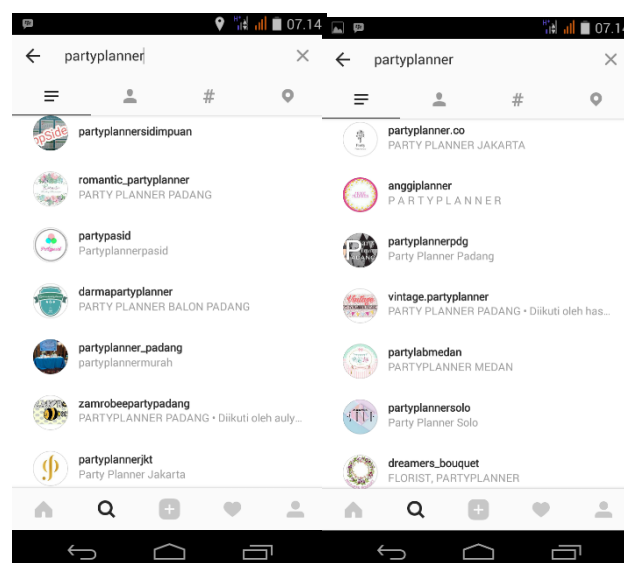
Transaksi jual beli dengan media internet sudah semakin marak saat ini. Kita sudah tidak perlu keluar rumah untuk belanja sesuatu, dengan bermodalkan *computer*, laptop, handphone dan internet. Seiring perkembangan zaman banyak sosial media bermunculan. Mengingat kebederaan popularitas social media dapat mempermudah seseorang untuk mempromosikan produknya. Dengan adanya sosial media diharapkan proses transaksi jual beli online menjadi lebih berwarna. *Party Planner* adalah salah satu contohnya.

Party planner adalah sebuah metode pelayanan jasa untuk mengatur dan menyediakan kebutuhan dekorasi untuk ulang tahun, *anniversary* serta *event-event* lainnya yang berskala lebih khusus. Saat ini *party planner* menjadi salah satu *event* yang hits dikalangan remaja hingga dewasa. Terkadang untuk merayakan ulang tahun sahabat, mereka tidak memiliki waktu untuk mempersiapkannya, sehingga dengan adanya *party planner* mereka bisa memberikan sebuah *party* tanpa campur tangan dalam dekorasi *party*.

Saat ini, pemesanan *party planner* dilakukan lewat sosial media atau bertemu langsung dengan penyedia *party*. Namun hal ini kurang kondusif karena komunikasi antara pelanggan dan pemilik *party* membutuhkan waktu yang lama serta ketidakpastian property yang diinginkan oleh pelanggan. Hal

ini diungkapkan oleh salah satu pelanggan yang pernah memesan *party planner*. Saya melakukan wawancara pelanggan pada tanggal 28 Februari 2017 bahwa menurut Nupaisa, *Party Planner* saat ini merupakan sebuah bisnis yang bagus pada remaja khususnya. Namun komunikasi antara saya dan pemilik *party* memerlukan waktu yang lama, karena dia harus menanyakan temanya apa, balonnya berapa dan property-property lain yang diinginkan olehnya.

Sementara itu, penulis melakukan wawancara pada tanggal 01 Maret 2017 kepada Tessa salah satu pemilik *party planner*, menurut pemilik sumber daya manusia juga sangat dibutuhkan pada pengadaan *party*. Pembagian tugas dalam tim terkadang masih belum terkoordinir. Kekurangan property juga masih disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Namun bisnis ini merupakan suatu bisnis yang sangat memiliki peluang untuk menjadi sebuah bisnis besar dilihat dari tingkat pendapatan dan bisnis *party* yang ada saat ini. Berikut beberapa bisnis *party* yang ada di dalam media sosial:



Gambar 1. Bisnis *Party* Media Sosial

Begitu juga dengan pengalaman penulis sendiri, saya pernah melakukan pemesanan *party planner* untuk surprise teman saya, Ayuni Anna Sari pada tanggal 5 September 2016. Pada saat itu saya melihat-lihat dahulu model *party* yang pernah mereka laksanakan, kemudian saya pun memilih salah satu model *party* yang saya inginkan. Banyak informasi yang kurang jelas dilihat dari postingan-postingan foto *party* tersebut. Sehingga untuk mendapat informasi tersebut, saya pun harus melakukan komunikasi lewat sosial media seperti line. Banyak pertanyaan yang harus saya ajukan, baik itu seputar property yang digunakan, tempatnya dimana, alur sampai selesai acara bagaimana serta transaksi pemesanan.

Hubungan antara pemilik *party* dan toko-toko penjual property juga masih minim. Karena pemilik *party* belum memiliki toko langganan untuk pembelian property. Sehingga pemilik *party* membeli property di toko yang tidak menetap. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Yathaqu Amelia salah satu pemilik *party* ketika penulis sedang melakukan wawancara pada tanggal 04 Mei 2017.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka penulis berusaha untuk mempermudah masyarakat mengadakan *party planner* tanpa harus melakukan dekorasi serta tanpa membutuhkan waktu yang lama dalam pemesanan *party*. Pelanggan hanya melihat dari situs web yang telah dibuat oleh penulis sehingga mempermudah transaksi serta tidak membuang-buang waktu pelanggan. Sehingga pelanggan langsung bisa memilih temanya apa, tempatnya dimana serta kebutuhan-kebutuhan lainnya yang sudah disediakan

oleh tim proyek dari sebuah *party*. Sementara dari pemilik *party* sendiri, penulis ingin membuat sebuah pekerjaan tim yang lebih terkoordinir dan sistematis dengan adanya pembagian masing-masing tugas yang nantinya akan ditentukan oleh pemilik *party* (*manager*). Meningkatnya minat masyarakat dalam pembuatan *party* juga merupakan salah satu peluang untuk pemilik *party* dalam menggunakan bisnisnya sehingga nanti dapat menjadi sebuah sistem yang lebih besar dan sangat menguntungkan bagi pemilik *party* begitu juga dengan rekanan-rekanan yang membantu kebutuhan *property party*.

Berdasarkan latar belakang diatas, memunculkan gagasan bagi penulis untuk membuat sebuah judul tugas akhir “**Perancangan Sistem Informasi Reservasi Party Planner Berbasis Web**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Meningkatnya konsumsi masyarakat terhadap penggunaan internet sebanyak 51,8% akibatnya penggunaan internet menjadi salah satu kebutuhan penting bagi mereka.
2. Adanya minat masyarakat untuk mengadakan *party* dilihat dari bisnis *party* yang ada saat ini.
3. Sulitnya komunikasi antara calon pelanggan dan pemilik sehingga menyebabkan waktu yang cukup lama untuk berdiskusi.
4. Kurangnya sumber daya manusia dalam pengadaan *party* karena pembagian tugas tim kurang terkoordinir.

5. Terbatasnya property yang dimiliki pemilik sehingga pemilik melakukan dekorasi *party* dengan property yang ada.
6. Kurang terkoordinirnya kebutuhan property yang diinginkan karena hubungan pemilik dengan rekanan-rekanan lainnya seperti toko penjual property sangat minim.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan agar terarahnya penelitian, maka permasalahan ini dibatasi pada:

1. Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web dirancang untuk management organisasi terkait stakeholder yang terhubung dalam *party planner*.
2. Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web dirancang untuk melayani sebuah pengadaan acara *party* sesuai tema, tempat dan property yang diinginkan pelanggan khusus di Kota Padang.
3. Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web menggunakan teknik *Waterfall*.
4. Perancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web menggunakan *framework* Yii, bahasa pemrograman PHP, *database* *MySql* serta menggunakan editor sublime.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web untuk management organisasi terkait *stakeholder* yang terhubung dalam *party planner*?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* untuk merancang layanan pengadaan *party planner* sesuai dengan tema, tempat serta property yang dipilih?
3. Bagaimana merancang Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* menggunakan teknik *Waterfall*?
4. Bagaimana merancang Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* menggunakan *framework* Yii, bahasa pemrograman PHP, *database* MySql serta editor Sublime.

E. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web untuk management organisasi terkait stakeholder yang terhubung dalam party planner
2. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* untuk merancang layanan pengadaan party planner sesuai dengan tema, tempat serta property yang dipilih.
3. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* menggunakan teknik *Waterfall*.

4. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* menggunakan framework Yii, bahasa pemrograman PHP, database MySql serta editor Sublime.

F. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan sistem ini yaitu:

1. Teoritis

Manfaat secara teoritis, diharapkan dapat:

- a. Memberikan ilmu bagi penulis sendiri dalam merancang sistem menggunakan teknik, metode serta tools yang digunakan.
- b. Memberikan sumber ilmu referensi untuk pengkajian topik berkaitan dengan pengembangan sistem yang serupa.

2. Praktis

Manfaat secara praktis, diharapkan dapat:

- a. Memudahkan pelanggan dalam pemesanan *party planner* menggunakan sistem informasi berbasis web.
- b. Memudahkan pemilik party untuk management organisasi *party* yang dapat meningkatkan kinerja serta pendapatan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dari perancangan Sistem Informasi Reservasi Party Planner Berbasis Web sebagai berikut:

1. Dengan adanya rancangan prototype Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web maka akan menghasilkan Sistem Informasi untuk management organisasi terkait stakeholder yang terhubung dalam *party planner*.
2. Dengan adanya rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web maka akan memudahkan pelanggan untuk memesan *party* sesuai dengan tema, tempat serta *property* tambahan yang diinginkan oleh pelanggan.
3. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web dengan menggunakan teknik *Waterfall*.
4. Menghasilkan rancangan Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis web menggunakan *tools* yang telah disediakan seperti framework yii, database MySQL.

B. Saran

Adapun saran-saran dalam merancang Sistem Informasi *Reservasi Party Planner* berbasis Web sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu bagi masyarakat dalam merancang sistem menggunakan teknik, metode serta tools yang digunakan.

2. Memberikan sumber ilmu referensi untuk pengkajian topik berkaitan dengan pengembangan sistem yang serupa.
3. Diharapkan memudahkan pelanggan dalam pemesanan *party* menggunakan sistem informasi berbasis web.
4. Diharapkan pemilik *party* dapat menggunakan sistem ini untuk memudahkan pemilik *party* dalam management organisasi *party*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kadir. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Budi, Raharjo. 2015. *Belajar Otodidak Framework Yii*. Bandung: Informatika
- Bunafit, Nugroho. 2005. *Perancangan Web dengan Fireworks dan Dreamweaver MX*. Yogyakarta : Gava Media
- Hamim Tohari. 2014. *Astah (Analisis serta Perancangan Sistem Informasi melalui Pendekatan UML)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto. 1992. *Pengenalan Komputer: Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Infromasi dan Intelegensi Buatan*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Leman. 1998. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta : Alex Media Komputindo.
- Muhammad, Subhan. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Cirebon: Lentera Ilmu Cendekia.
- Murya, Yosef Kusuma. 2016. *Framework php yii 2*. Jakarta: Jasakom.
- Moh, Sulhan. 2006. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nicolas, Victor. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web*. Universitas Widyatama Bandung. 75-86.
- R.H. Sianipar. 2015. *Pemrograman Database menggunakan MySql*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rosa, M.Salahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Rudy, Tantra. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering*. Jakarta: Erlangga.
- Tata, Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.