

**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN *WEDDING ORGANIZER* BERBASIS
WEB PADA OEMAH PENGANTIN AGUNG KECAMATAN KELAPA**

SKRIPSI



**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN *WEDDING ORGANIZER* BERBASIS
WEB PADA OEMAH PENGANTIN AGUNG KECAMATAN KELAPA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2022



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1822500042

Nama : JESI SAFITRI

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENYEWAAN *WEDDING ORGANIZER* BERBASIS *WEB* PADA OEMAH PENGANTIN AGUNG KECAMATAN KELAPA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau Program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022


Jesi Safitri

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN *WEDDING ORGANIZER* BERBASIS
WEB PADA OEMAH PENGANTIN AGUNG KECAMATAN KELAPA**

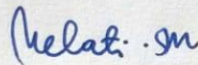
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jesi Safitri
1822500042

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji


Pada Tanggal 27 Juni 2022

Anggota Penguji




Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN.0206098301

Dosen Pembimbing

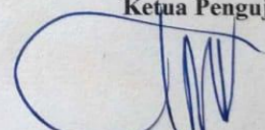


Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN.0212068601

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN.0219059501

Ketua Penguji


Bambang Adwinoto, M.Kom
NIDN.0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN.0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (SI) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia ini.
2. Keluarga tercinta, terutama bapak dan ibu yang selalu memberikan semangat, dukungan dan moral dan materil, motivasi dan doa yang tiada henti.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku Dosen Pembimbing.
9. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Program.
10. Bapak Asmara Agung selaku Pimpinan Oemah Pengantin Agung yang telah memberikan izin riset.
11. Saudara, Sahabat dan Teman-teman seperjuangan Perkuliahan yang selalu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca pada umumnya dan manfaat untuk mendorong teman-teman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Pangkal Pinang, Juni 2022



ABSTRACT

Wedding Organizer is one of the things that plays an important role in a wedding to realize the wishes of the bride and groom who want an event that is memorable once in a lifetime. Oemah Bridal Agung (OPA) is one of the most well-known Wedding Organizers in the Kelapa area, West Bangka Regency. The business processes that occur at Oemah Bri Agung are still manual. Because, the bride and groom must go directly to the gallery so they can see and find out information about what options can be rented. It is very efficient and time consuming. Therefore the author makes a rental information system to help the online rental process to make it easier for both parties. The purpose of this research is to provide online rental services for wedding equipment. The FAST (Framework for the Application of System Thinking) model used and the tool used by the author for modeling is UML (Unified Modeling Language).

Keywords : *Information System, Rental, Wedding Organizer, FAST Model*



ABSTRAK

Wedding Organizer merupakan salah satu hal yang sangat berperan penting dalam suatu pernikahan untuk mewujudkan keinginan para calon pengantin yang menginginkan suatu acara yang berkesan sekali dalam seumur hidup. Oemah Pengantin Agung (OPA) salah satu *Wedding Organizer* yang sangat terkenal di daerah Kelapa, Kabupaten Bangka Barat. Pada proses bisnis yang terjadi di Oemah Pengantin Agung masih terbilang manual. Karena, calon pengantin harus langsung ke *gallery* agar bisa melihat dan mengetahui informasi tentang pilihan-pilihan apa saja yang bisa d sewa. Hal tersebut sangatlah efisien dan memakan waktu lama. Maka dari itu penulis membuat sistem informasi penyewaan untuk membantu proses penyewaan secara *Online* untuk mempermudah kedua belah pihak. Tujuan dari penelitian ini untuk menyediakan jasa penyewaan secara *Online* perlengkapan-perengkapan *Wedding*. Model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) yang digunakan dan alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk pemodelan adalah UML (*Unified Modeling Language*).

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Penyewaan, Wedding Organizer, Model FAST*



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTACT.....	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR SIMBOL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XX
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan manfaat penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem Informasi	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi	5
2.3 Penyewaan.....	6
2.4 <i>Wedding Organizer</i>	6
2.5 <i>web</i>	6

2.6 Metodologi Penelitian yang Digunakan.....	6
2.6.1 Metodologi Berorientasi Objek.....	6
2.7 Model FAST(<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	7
2.8 UML(<i>Unified Modelling Language</i>	7
2.8.1 Tujuan UML	7
2.8.2 Keunggulan UML	8
2.8.3 Jenis-jenis Diagram UML.....	8
2.9 Alat Bantu Software Pendukung Pemrograman	9
2.9.1 Bootsrap	9
2.9.2 CodeIgniter.....	9
2.9.3 XAMPP.....	10
2.9.4 PHP	10
2.9.5 HTML.....	11
2.9.6 MySQL.....	11
2.9.7 CSS.....	12
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	12
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	16
3.2 Model FAST(<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	16
3.3 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	18
3.4 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	19
3.4.1 UML(<i>Unified Modelling Language</i>).....	19
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Tinjauan Umum	22
4.1.1 Sejarah <i>Wedding Organizer</i> Oemah Pengantin Agung.....	22
4.1.2 Visi dan Misi.....	22
4.1.3 Struktur Organisasi Oemah Pengantin Agung.....	23
4.1.4 Tugas dan Wewenang	23
4.1.5 Lokasi Tempat	24

4.2 <i>Scope Definition</i> (Definisi Lingkup).....	24
4.3 Analisa Sistem.....	25
4.3.1 Proses Bisnis	25
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	26
4.3.3 Analisa Keluaran.....	29
4.3.4 Analisa Masukkan.....	29
4.4 Identifikasi Kebutuhan	31
4.4.1 Identifikasi Kebutuhan Berdasarkan Aktor Admin	31
4.4.2 Identifikasi Kebutuhan Berdasarkan Aktor Konsumen	33
4.5 <i>Package Diagram</i>	34
4.6 <i>Use Case Diagram</i>	35
4.6.1 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin	35
4.6.2 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Konsumen	36
4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	37
4.7.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Aktor Admin.....	37
4.7.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Aktor Konsumen	39
4.8 Rancangan Basis Data.....	41
4.8.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	41
4.8.2 Transformasi ERD dan LRS(<i>Logical Record Structure</i>).....	42
4.8.3 LRS(<i>Logical Record Structure</i>)	43
4.8.4 Tabel	44
4.8.5 Spesifikasi Basis Data.....	46
4.8.6 Rancangan Antar Muka	50
4.8.7 Struktur Tampilan	54
4.8.8 Rancangan Layar Admin	55
4.8.9 Rancangan Layar Konsumen	64
4.8.10 <i>Sequence Diagram</i>	68
4.8.10.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	68
4.8.10.2 <i>Sequence Diagram</i> Konsumen.....	77
4.8.11 Class Diagram.....	81
4.8.12 <i>Deployment Diagram</i>	82

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 83
5.1 saran 84

DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN-A KELUARAN SISTEM BERJALAN 87
LAMPIRAN-B MASUKAN SISTEM BERJALAN 90
LAMPIRAN-C RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN 94
LAMPIRAN-D RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN 98
LAMPIRAN-E SURAT IZIN RISET 102
LAMPIRAN-F KARTU KONSULTASI 105
LAMPIRAN-G BIODATA PENULIS 107



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Model FAST.....	17
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.2 : Lokasi Tempat.....	24
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Konsultasi.....	26
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Penyewaan.....	27
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	28
Gambar 4.6 : <i>Package Diagram</i>	34
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	35
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Konsumen.....	36
Gambar 4.9 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	41
Gambar 4.10 : Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	42
Gambar 4.11 : LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	43
Gambar 4.12 : Struktur Tampilan.....	54
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Login Admin.....	55
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Tampilan Dashboard.....	55
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Produk.....	56
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Tambah Produk.....	56
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Edit Produk.....	57
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Paket Wedding.....	57
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Tambah Paket Wedding.....	58
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Detail Paket Wedding.....	58
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Lihat Data Konsumen.....	59
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Lihat Data Penyewaan.....	59
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Detail Penyewaan.....	60
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Kwitansi DP.....	60
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Tambah Kwitansi DP.....	61
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Jadwal.....	61
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Tambah Jadwal.....	62

Gambar 4.28 : Rancangan Layar Kwitansi Pelunasan	62
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Tambah Kwitansi Pelunasan	63
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Laporan Penyewaan	63
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Home Konsumen.....	64
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Buat Akun	64
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Login Konsumen.....	65
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Pilih Paket Wedding.....	65
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Halaman Penyewaan	66
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Checkout	66
Gambar 4.37 : Rancangan Layar History Penyewaan	67
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Detail Penyewaan.....	67
Gambar 4.39 : <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	68
Gambar 4.40 : <i>Sequence Diagram</i> Produk.....	69
Gambar 4.41 : <i>Sequence Diagram</i> Paket Wedding.....	70
Gambar 4.42 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Konsumen.....	71
Gambar 4.43 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Penyewaan.....	72
Gambar 4.44 : <i>Sequence Diagram</i> Kwitansi DP.....	73
Gambar 4.45 : <i>Sequence Diagram</i> Jadwal	74
Gambar 4.46 : <i>Sequence Diagram</i> Kwitansi Pelunasan.....	75
Gambar 4.47 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penyewaan.....	76
Gambar 4.48 : <i>Sequence Diagram</i> Register	77
Gambar 4.49 : <i>Sequence Diagram</i> Login Konsumen	78
Gambar 4.50 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Daftar Paket Wedding	79
Gambar 4.51 : <i>Sequence Diagram</i> Penyewaan	80
Gambar 4.52 : <i>Class Diagram</i>	81
Gambar 4.53 : <i>Deployment Diagram</i>	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Konsumen.....	44
Tabel 4.2 : Tabel Penyewaan.....	44
Tabel 4.3 : Tabel Ada	44
Tabel 4.4 : Tabel Jadwal.....	44
Tabel 4.5 : Tabel Produk	45
Tabel 4.6 : Tabel paket wedding.....	45
Tabel 4.7 : Tabel Kwitansi DP	45
Tabel 4.8 : Tabel Kwitansi Lunas.....	45
Tabel 4.9 : Tabel User	46
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	46
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Penyewaan	47
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Ada.....	47
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Jadwal	48
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Produk.....	48
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Paket Wedding.....	49
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kwitansi DP.....	49
Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kwitansi Lunas	50
Tabel 4.18 : Tabel Spesifikasi Basis Data User.....	50

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan aktivitas dari akhir diagram.



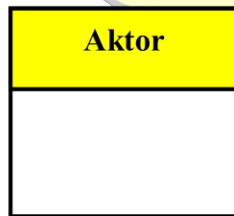
Activity

Menggambarkan proses bisnis.



Decision Point

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

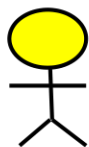
Menggambarkan pengelompokkan dari aktivitas.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antaran *state*.

2. Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Sesuatu yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan sistem untuk dapat menukar informasi dan melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



Use Case

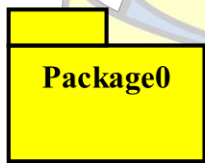
Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, *use case* tersebut terdiri dari satu set urutan interaksi yang terjadi antara pengguna dan sistem di dalam ruang lingkup tertentu untuk mencapai sebuah tujuan.



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. Simbol *Package Diagram*



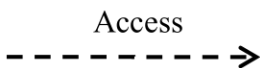
Package

Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang di tambahkan ke dalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

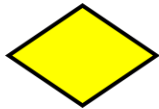
4. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity (Entitas)



Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang merupakan konsep dimana kita perlukan untuk meyimpan data.

Relationship (hubungan/relasi)



Sebuah asosiasi antara satu atau lebih entitas. Sebuah relasi bisa menunjukkan sebuah peristiwa yang menghubungkan sebuah entitas ke entitas lainnya.

Attribute (atribut)



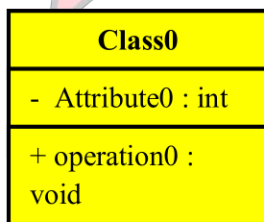
Sebuah karakteristik yang menggambarkan sebuah entitas.

Association



Menggambarkan hubungan antara *Entity* dengan *Relationship*.

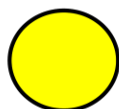
5. Simbol *Class Diagram*



Nama *Class*

Menggambarkan nama dari suatu *class* atau objek.

Interface



Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.



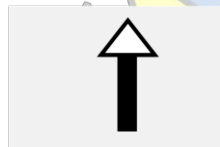
Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association dependency

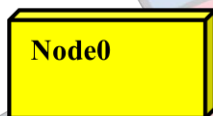
Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas.



Generalisation

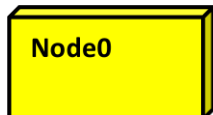
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

6. Simbol Deployment Diagram



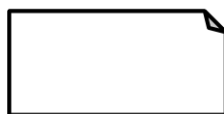
Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada sistem.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

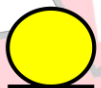
Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain.

7. Simbol Sequence Diagram



Actor

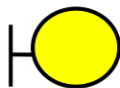
Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity0

Entity Class

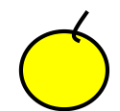
Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Boundary0

Boundary Class

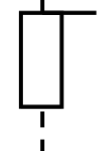
Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



Control0

Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



Lifeline

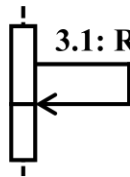
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

Line message

1: Message0() →

Menggambarkan pengiriman pesan.

Return



3.1: Return(; Pesan yang dikirim untuk membalikan objek tertentu.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Data Nota	88
Lampiran A-1 Laporan Penyewaan	89
Lampiran B-1 Paket Wedding	91
Lampiran B-2 Data Penyewaan	92
Lampiran B-3 Data Konsumen	93
Lampiran C-1 Kwitansi DP	95
Lampiran C-2 Kwitansi Pelunasan	96
Lampiran C-3 Laporan Penyewaan	97
Lampiran D-1 Data Kosumen	99
Lampiran D-2 Data Jadwal	100
Lampiran D-3 Data Paket Wedding	101
Lampiran E-1 Surat Izin Riset	103
Lampiran E-2 Surat Balasan Izin Riset	104
Lampiran F-1 Kartu Konsultasi	106
Lampiran G-1 Biodata Penulis	108

