

APLIKASI PEMESANAN PAKET WEDDING ORGANIZER BERBASIS ANDROID

Rima Ulfa¹, Afriyudi²

Fakultas Teknik Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Email: ulfarima69@gmail.com¹, babeyudi@mail.binadarma.ac.id²

ABSTRAK

Wedding Organizer merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa layanan pernikahan dalam membantu calon *client* melaksanakan pernikahan. *R.Productions* sebagai salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang tersebut dan terletak di kota Palembang. *R.Production* juga menjadi *WO* yang populer di lingkup Sumatera Selatan karena *event* yang dikerjakan memberi kesan yang menarik para calon *client* baru. Dalam melakukan kesepakatan dengan *client* *R.Productions* maupun *WO* lainnya masih kurang efektif dikarenakan *client* tidak dapat melihat detail dari kebutuhan yang di inginkan. Maka dari itu penulis bertujuan membangun suatu aplikasi *Wedding Organizer* berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman android dan PHP. Penulis menggunakan pengembangan sistem dengan metode *prototype*. Hasil yang di dapatkan dalam pembangunan aplikasi berupa aplikasi *wedding organizer* yang menjadi dua bagian di sisi calon *client* menggunakan Android dan di sisi admin (*wedding organizer*) menggunakan Web.

Kata kunci: *Wedding Organizer, Prototype, Android.*

ABSTRACT

Wedding Organizer is a business engaged in wedding services in helping prospective clients carry out weddings. *R.Productions* as one of the business fields engaged in this field and is located in the city of Palembang. *R.Production* has also become a popular *WO* in the scope of South Sumatra because the events carried out give an attractive impression to potential new clients. In making an agreement with the client *R.Productions* and other *WO* is still less effective because the client can not see the details of the desired needs. Therefore, the author aims to build an Android-based *Wedding Organizer* application using the Android programming language and PHP. The author uses the system development with the *prototype* method. The results obtained in the development of the application are in the form of a *wedding organizer* application which is divided into two parts on the side of the prospective client using Android and on the admin side (*wedding organizer*) using the Web.

Keywords: *Wedding Organizer, Prototype, Android.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga dari masa ke masa mengalami peningkatan seperti *mobile phone* yang dahulu hanya dapat digunakan sebagai media berkomunikasi seperti telepon dan sms kini telah di *upgrade* menjadi lebih canggih dan fleksibel dimana bisa digunakan sebagai media internet yang dapat mengirim dan menerima data. Hal ini menyebabkan banyaknya peminat terhadap *smartphone*, karena sangat menunjang kebutuhan terhadap pengguna yang ingin semua hal yang cepat, praktis dan ekonomis untuk penyajian informasi. Adapun dampak dari meningkatnya perkembangan teknologi membuat banyak kalangan seperti perusahaan maupun organisasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi

Metode pengembangan yang digunakan yaitu *prototype* adapun tahapan-tahapan dalam menggunakan *prototype* yaitu sebagai berikut:

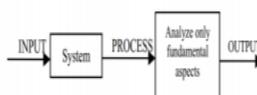
- 1) Pengumpulan kebutuhan
Dalam tahap ini calon *client* dan penulis bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mendefinisikan semua kebutuhan, dan menentukan garis besar aplikasi yang akan dibuat.
- 2) Membangun *prototype*
Penulis mulai membangun *prototype* dan membuat perancangan sementara untuk menyelesaikan pembangunan aplikasi dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada calon *client* (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *output* nya).
- 3) Evaluasi *prototype*
Pada tahap ini calon *client* dan *server* mengevaluasi apakah *prototype* yang telah di bangun oleh penulis sudah sesuai dengan keinginan calon *client* dan *server*. Jika sesuai dengan keinginan calon *client* dan *server* maka dilanjutkan ketahap selanjutnya, jika tidak maka *prototype* diperbaiki dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.
- 4) Mengkodekan aplikasi
Dalam tahap ini telah memasuki ke dalam pengkodekan menggunakan bahasa pemrograman java untuk tampilan aplikasi *android* dengan menggunakan *android studio* sebagai platform sedangkan untuk tampilan *editor* penulis menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *visual studio code* sebagai *platformnya*.
- 5) Menguji aplikasi
Setelah aplikasi sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap di pakai, harus dites dahulu sebelum di gunakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Dimana metode *black box* dilakukan pengujian tanpa melihat kodingan.
- 6) Evaluasi aplikasi
Kemudian memasuki ke tahap selanjutnya yaitu evaluasi aplikasi dimana calon *client* dan *server* melakukan evaluasi terhadap perangkat lunak apakah sudah sesuai harap, jika sesuai maka aplikasi sudah bisa digunakan dan jika masih ada yang belum atau ada yang kurang maka mengulangi tahap ke 4 dan 5.

2.3 Black Box

Metode *black box* merupakan metode yang akan dilakukan pada tahap menguji sistem dalam metode menguji sistem yang ada dalam tahapan *prototype*. Metode *black box* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah di deskripsikan [4].

Pengujian metode *black box*

- 1) Metode *black box* memungkinkan pengembangan mendapat serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional untuk suatu program.
- 2) *Black box* dapat menemukan kesalahan sebagai berikut:
 - a. Kesalahan pada *interface* sistem
 - b. Fungsi-fungsi dari sistem mengalami *error* atau tidak sesuai dengan persyaratan fungsional
 - c. Kesalahan dalam *database* atau basis data
 - d. Kesensitifan sistem terhadap nilai input tertentu
 - e. Batasan dari suatu data
 - f. Inisialisasi dari sistem dan kesalahan terminasi



Gambar 2. Sistem Kerja Dari Teknik Pengujian Black Box

- 3) Tipe yang akan digunakan dalam metode *black box testing* yaitu *behavior testing* karena suatu pengujian yang hasilnya dapat dievaluasi per sub program dan tidak bisa dilakukan per modul.

2.4 Pengumpulan Kebutuhan

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam membangun sistem ini dilakukan dalam beberapa teknik sebagai berikut:

- 1) Studi kasus adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari tentang teori-teori yang menjadi referensi dan pendukung dalam pembuatan aplikasi pemesanan paket *wedding organizer* berbasis android.
- 2) Wawancara dan observasi adalah teknik yang dilakukan untuk mencari informasi melalui dengan Tanya jawab mengenai informasi dari beberapa *wedding* mengenai paket *wedding* secara langsung maupun tidak langsung [5]

2.5 Teori skenario

Skenario menggambarkan suatu uraian interaksi antara aktor dan sistem skenario adalah sebuah desain tampilan yang digunakan sebagai penghubung antara apa yang di lakukan aktor terhadap aplikasi yang di bangun. Untuk membuat suatu skenario dibutuhkan sebuah dasar pemahaman mengenai tugas tugas dari setiap sistem dan pengguna. Skenario dapat di buat dari hasil pengumpulan data Tanya jawab langsung maupun tidak langsung mengenai suatu objek yang diteliti, Desain skenario dibuat sesuai dengan tugas dan tujuan dari sistem yang dibuat [6] dan pada penelitian ini menggunakan skenario teks.

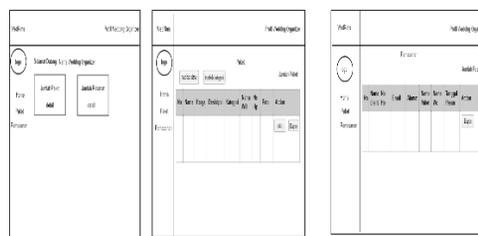
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan akan dilakukannya penjelasan dari tahapan-tahapan prototype dan hasil dari pembangunan ini akan menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan.

Tahap-tahap prototype dilakukan sebanyak tiga kali evaluasi maka didapatkan hasil akhir dari desain *prototype* yang telah disetujui oleh pengguna. Berikut adalah hasil akhir yang telah di dapatkan:

a. Admin Wedding Organizer

Dari hasil evaluasi yang dilakukan sebanyak tiga kali sehingga tampilan web admin yang telah disetujui dari penulis dan wedding organizer maka ada tampilan berikut yang akan di jadikan acuan penulis dalam membangun sistem nantinya dan dapat menjadi alat bantu bagi para admin wedding organizer dalam memasarkan jasa yang di sewakan, berikut merupakan tampilan desain akhir dari hasil evaluasi *prototype*:



Gambar 3. Desain Hasil Evaluasi *Prototype* Admin

b. Calon *Client*

Pada tampilan aplikasi pemesanan paket calon *client* yang telah di setuju antara penulis dan calon *client* maka di dapatkan sebuah desain *prototype* sehingga tampilan yang di dapatkan menjadi lebih efektif untuk digunakan dalam melihat dan memilih paket yang di sediakan oleh para *wedding*

organizer dan juga ada laman untuk melakukan pemesanan. Berikut merupakan tampilan desain akhir evaluasi *prototype* sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Hasil Evaluasi *Prototype* Calon *Client*

3.1 Desain Skenario

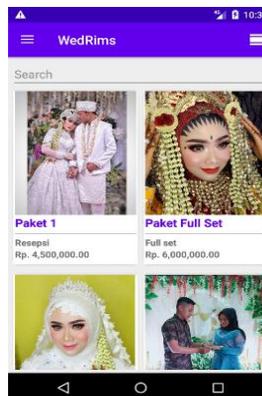
Berikut adalah desain skenario dari aplikasi yang akan di bangun:

- 1) Skenario pertama, pada tahapan ini calon *client* mengunjungi aplikasi pemesanan paket wedding dan bisa melihat, calon *client* dapat melihat paket berdasarkan kategori dengan membuka menu kategori.
- 2) Skenario kedua, jika calon *client* tertarik dengan paket *wedding* yang di tawarkan maka calon *client* dapat melakukan pemesanan dengan mengisi formulir pemesanan.
- 3) Skenario ketiga, setelah melakukan pemesanan pada kondisi ini *client* dapat melihat paket *wedding* yang mereka inginkan, lalu mereka dapat melakukan pemesanan dan memasukan data diri, menentukan jadwal sampai akhirnya melakukan transaksi pemesanan. Setelah melakukan pemesanan *client* dapat melakukan proses komunikasi dengan *wedding organizer* yang di pilih dengan nomor yang tertera di detail paket, karena aplikasi tidak menyediakan laman komunikasi dengan antara *wedding organizer* dan calon *client*
- 4) Skenario keempat, setelah *client* selesai melakukan pemesanan maka data-data yang di masukan sebelumnya akan tersimpan ke bagian laman *web admin* dan *admin* dapat memproses pemesanan.

3.2 Tampilan Halaman Aplikasi

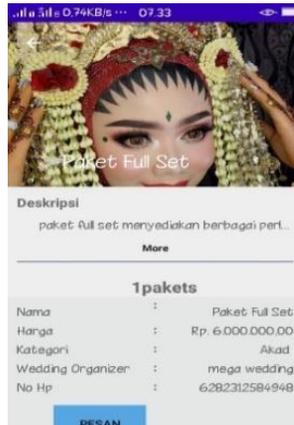
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian beserta tampilan dari setiap aplikasi berikut merupakan tampilan dari tampilan dari aplikasi:

- a. Tampilan halaman utama aplikasi



Gambar 5. UI Halaman utama aplikasi

b. Tampilan halaman detail paket



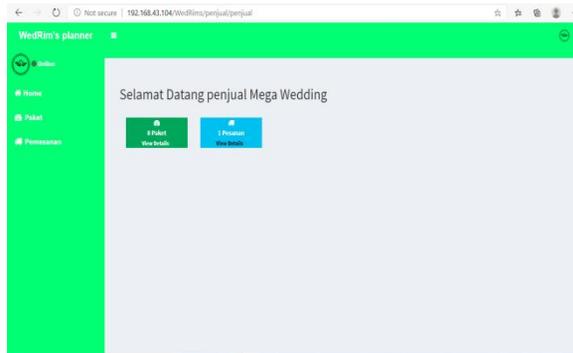
Gambar 6. Halaman Aplikasi Detail Paket

c. Tampilan halaman pemesanan paket



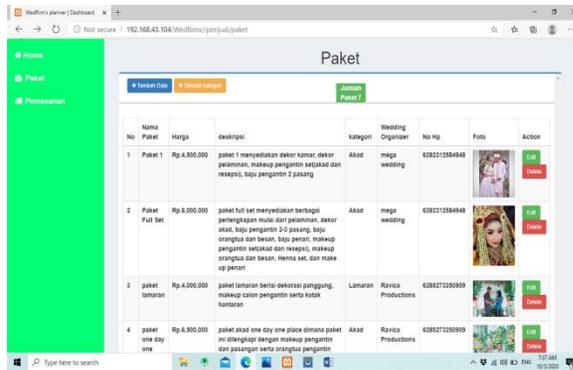
Gambar 7. Halaman Aplikasi Pemesanan Paket

d. Tampilan halaman utama admin



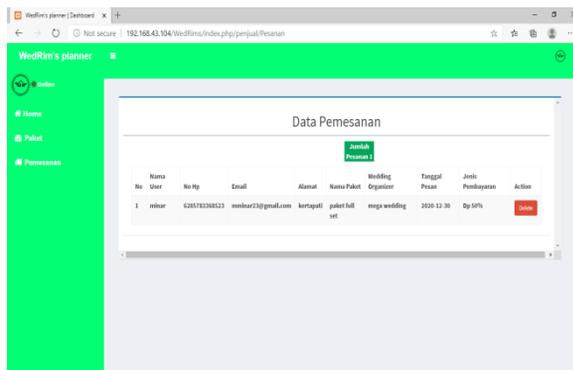
Gambar 8. Halaman Utama Admin

- e. Tampilan Halaman paket admin
- f.



Gambar 9. Halaman paket admin

- g. Tampilan halaman pemesanan admin
- h.



Gambar 10. Halaman Pemesanan Admin

3. KESIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan yang di jelaskan pada bab-bab sebelumnya maka dapat di Tarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *Wedding Organizer* yaitu suatu usaha yang khusus menyediakan dan membantu bagi para calon *client* dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan acara pernikahan, Salah satu contoh *Wedding Organizer* yang ada yaitu *R.Productions*. aplikasi yang berlangsung di *R.Productions* masih bersifat manual dengan melakukan promosi melalui media sosial dan juga dari mulut ke mulut. maka di perlukan suatu wadah untuk mempermudah dalam mempromosikan jasa dari wedding-wedding organizer dalam bentuk sebuah aplikasi.
- 2) Penelitian dilakukan untuk tujuan untuk membangun suatu aplikasi yang dapat digunakan para wedding organizer dalam melakukan pemasaran dan promosi dari jasa yang di sewakan dan mempermudah calon client dalam melihat dan membandingkan paket-paket dari wedding organizer lain yang ada dalam aplikasi. serta penelitian ini juga bertujuan untuk melengkapi tugas akhir.
- 3) Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype*, metode *prototype* membantu dalam menyelesaikan pembangunan aplikasi dengan melibatkan pengguna untuk mencapai desain yang di inginkan.
- 4) Pada tahap pembangunan aplikasi di gunakan dua Bahasa pemrograman yakni php dan android, dimana php di gunakan sebagai Bahasa pemrograman dalam mengembangkan web admin serta menggunakan framework codeigniter dan untuk java di gunakan sebagai Bahasa pemrograman dalam membangun aplikasi berbasis android yang digunakan untuk calon client.
- 5) Aplikasi hanya sebatas pemesanan paket saja tidak sampai transaksi pembayaran dan transaksi pembayaran tidak di masukkan kedalam aplikasi aplikasi dikarenakan *budget* yang akan dibayarkan besar demi untuk kenyamanan ke dua belah pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. A. Apriyanti, A. Mubarak, and A. Arief, "PERANCANGAN APLIKASI WEDDING ORGANIZER BERBASIS ANDROID PADA LILIAN WEDDING GALERY " *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer) Ternate*, vol. 01, Oktober 2017 2017.
- [2] B. D. Hutauruk, J. F. Naibaho, and B. Rumahorbo, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cideramata khas Batak Berbasis Android," 2017.
- [3] D. Udariansyah and N. Hadinata, "Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Untuk Promosi Jabatan Dengan Metode Gauging Absence of Prerequisites (GAP)," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 7, pp. 45-51, 2018.
- [4] A. Rouf, "Pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode white box dan black box," *HIMSYATECH*, vol. 8, 2012.
- [5] P. Savitri and T. Hadi, "Implementasi Metode Forward Chaining Dalam Sistem Pendeteksi Kerusakan Hardware Pada Komputer Dan Laptop Berbasis Android," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 9, pp. 623-632, 2018.
- [6] I. Effendy and N. Sopiah, "Penggunaan Prototyping dalam Pembuatan Aplikasi Mobile untuk Latihan Tes Tertulis Izin Mengemudi," *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 19, pp. 31-40, 2017.