



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 9686-9702

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Medan Wedding Organizer Berbasis Web

Hani Aisyah Putri^{1✉}, Ahmad Zakir², Andi Marwan Elhanafi³

Universitas Harapan Medan

Email: haniaisyahputri1998@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Teknologi informasi adalah suatu proses dari mulai mendapatkan data hingga mengolah dan menganalisis data tersebut sehingga tersimpan dengan berbagai cara untuk membuat atau menghasilkan informasi yang berkualitas. Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri maka dari itu penelitian ini mengeksplorasi perancangan sistem informasi berbasis website, "Medan Wedding Organizer," yang bertujuan untuk memfasilitasi pasangan pengantin dalam mencari, memilih, dan memesan layanan wedding organizer secara efisien di Medan. Teknologi informasi digunakan sebagai alat untuk mendapatkan, mengolah, dan menganalisis data guna menghasilkan informasi berkualitas. Peningkatan pesat dalam teknologi informasi telah menciptakan peluang bisnis baru, seperti marketplace dengan banyak vendor dan industri wedding organizer yang berkembang pesat. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan data dari studi pustaka, wawancara, observasi, dan data profil jasa Wedding Organizer. Perancangan sistem menggunakan metode prototyping, yang melibatkan Customer dalam setiap tahap perancangan, sehingga menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan Customer. Sistem ini diuji menggunakan metode black box testing, yang mengidentifikasi masalah atau kesalahan tanpa memperhatikan struktur internalnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini memenuhi berbagai kriteria yang diharapkan, termasuk tampilan yang baik dan fungsionalitas yang sesuai. Pembahasan mengungkapkan bahwa sistem ini bertujuan mempermudah seller jasa dalam mempromosikan produk mereka dan memberikan informasi kepada pelanggan. Meskipun sistem ini telah berhasil, masih ada ruang untuk peningkatan, seperti penambahan fitur dan validasi yang lebih ketat pada input seller. Di masa depan, diharapkan pengembangan sistem berbasis mobile untuk meningkatkan kinerja dan aksesibilitas sistem ini.

Kata Kunci : *Teknologi Informasi Wedding Organizer, Prototyping, UML, Black Box Testing, Marketplace*

Abstract

Information technology is a process that starts with acquiring data and continues through processing and analyzing that data to store it in various ways to generate high-quality information. Currently, the development of information technology is rapid and fast, including in Indonesia. Therefore, this research explores the design of a website-based information system, 'Medan Wedding Organizer,' with the aim of facilitating couples in efficiently searching, selecting, and booking wedding organizer services in Medan. Information technology is used as a tool to obtain, process, and analyze data to produce quality information. The rapid advancement in information technology has created new business opportunities, such as marketplaces with multiple vendors and a rapidly growing wedding organizer industry. Data analysis is conducted through data collection from literature reviews, interviews, observations, and profiles of Wedding Organizer services. The system design uses the prototyping method, involving the customer in every design stage, resulting in a system that meets customer needs. This system is tested using black box testing, which identifies issues or errors without considering its internal structure. The test results show that this system meets various expected criteria, including a good user interface and appropriate functionality. The discussion reveals that the system aims to ease service providers in promoting their products and providing information to customers. Although this system has been successful, there is still room for improvement, such as adding features and implementing stricter validation for seller inputs. In the future, the development of a mobile-based system is expected to enhance system performance and accessibility.

Keyword: *Information Technology Wedding Organizer, Prototyping, UML, Black Box Testing, Marketplace.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu proses dari mulai mendapatkan data hingga mengolah dan menganalisis data tersebut hingga tersimpan dengan berbagai cara untuk membuat atau menghasilkan informasi yang berkualitas. Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Teknologi informasi ini sudah banyak digunakan untuk memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas, dan akurat..(L. Y. Siregar & Nasution, 2020)

Wedding Organizer adalah Event Organizer yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan pesta pernikahan, menawarkan berbagai macam paket pernikahan yang bisa dipilih diantaranya 2nstag, pelaminan, dekorasi, make up, baju, catering, dokumentasi dan hiburan yang dibutuhkan dalam pernikahan tersebut. Seiring berjalannya waktu, penggunaan jasa Wedding Organizer sangat membantu calon pengantin untuk

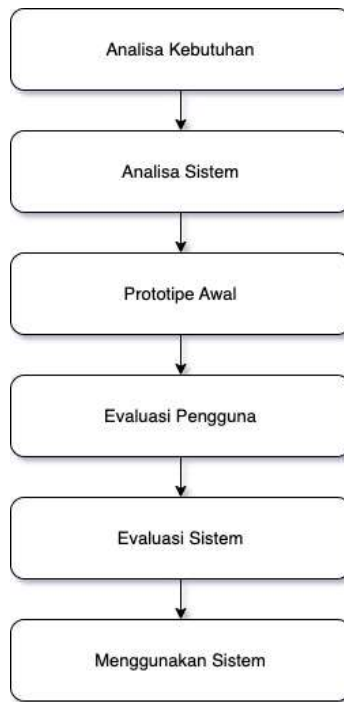
mempersiapkan hari bahagiannya, apalagi calon pengantin yang tidak punya banyak waktu untuk mempersiapkan hari bahagiannya dan masih banyak kebutuhan yang diperlukan untuk menyiapkan sebuah pernikahan(GS & Adhari, 2022)

Industri pernikahan terus berkembang dan semakin kompleks, termasuk di kota Medan. Salah satu hal yang penting dalam merencanakan pernikahan adalah memilih wedding organizer yang tepat. Wedding organizer membantu pasangan pengantin dalam mengatur dan mengkoordinasikan segala persiapan pernikahan, mulai dari pemilihan tempat, dekorasi, catering, hingga koordinasi acara pada hari pernikahan. Namun, masih terdapat kendala dalam mengelola dan menyediakan informasi mengenai layanan wedding organizer di Medan. Dalam proses mencari wedding organizer yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi sepasang pengantin sering kali memakan waktu dan harus datang ke lokasi untuk mengecek satu persatu sesuai dengan yang dibutuhkan, karena terkadang satu wo tidak menyediakan fasilitas yang lengkap. Begitu juga dengan penyedia jasa wedding organizer, mereka hanya dapat mempromosikan disekitarnya dan masih menggunakan keterangan melalui via whatsapp, instagram, ataupun facebook dan lain sebagainya dan mengakibatkan kurangnya kerapian dalam pendataan. Hal ini menjadi satu kendala yang dapat membatasi ketertarikan dari customer dalam pemesanan jasa wedding organizer.

METODE PENELITIAN

a. Metode *Prototype*

Metode *prototype* merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan memanfaatkan perancangan awal dari produk, sistem, atau desain yang dirancang. Pembuatan *prototype* sangatlah penting untuk menguji memvalidasi konsep produk atau sistem sebelum mengembangkan lebih lanjut pada *prototype* awal ini mungkin belum memiliki semua fitur yang direncanakan, tetapi tujuannya adalah untuk memberikan gambaran dasar tentang bagaimana produk atau sistem akan bekerja. Berikut adalah tahapan pada perancangan *prototype*.



Gambar 1. Tahapan Prototype

1. Analisa Kebutuhan

a. Analisis Masalah

Jasa *wedding organizer* sangatlah minim informasi usaha mereka ke para calon pengantin ataupun calon pengantin yang sangat sulit untuk mencari jasa *wedding organizer* yang diinginkan untuk mendapatkan informasi tersebut yaitu melalui via instagram, facebook, via whatsapp sanak saudara ataupun mencari-cari spanduk *wedding organizer*

b. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat medan *wedding organizer* berbasis web agar mempermudah jasa *wedding organizer* dalam mempromosikan jasa mereka atau pun calon pengantin dalam mencari jasa *wedding organizer*.

2. Analisis Sistem

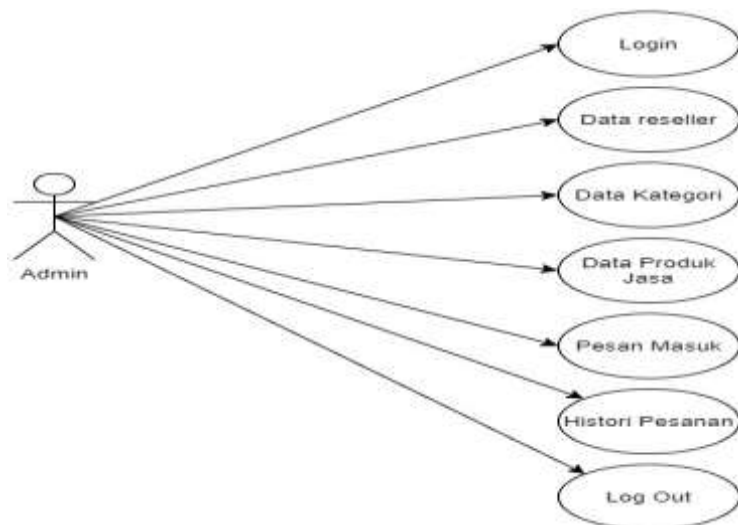
Terdapat tiga pengguna dalam sistem *wedding organizer* yaitu *admin*, *seller* dan *user*

a. Admin

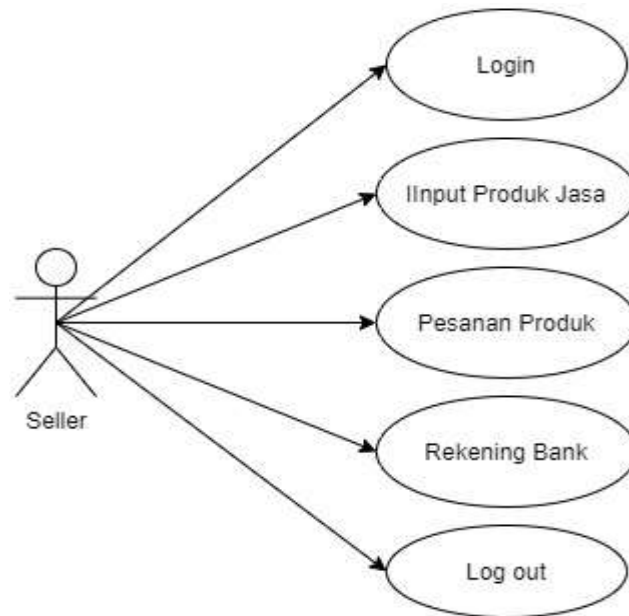
1. Dapat melakukan *login*
2. Dapat melihat informasi data *dashboard*
3. Dapat menginput dan menghapus produk jasa
4. Dapat menginput dan menghapus data kategori
5. Dapat melihat dan menghapus pesanan *customer* dan *seller*
6. Dapat memverifikasikan dan menghapus data seller

7. *Log out*
- b. Seller
 1. Dapat melakukan register dan *login*
 2. Dapat melihat informasi data *dashboard*
 3. Dapat menginput dan menghapus data produk jasa
 4. Dapat melihat dan menghapus pesanan produk jasa
 5. Dapat menginput dan menghapus rekening bank
6. *Log out*
- c. Customers
 1. Dapat mengunjungi *home*
 2. Dapat mencari produk jasa
 3. Dapat melihat semua produk
 4. Dapat melakukan *register* dan *login*
 5. Dapat melakukan *checkout* produk jasa
 6. Dapat melakukan konfirmasi pembayaran produk jasa
7. *Log out*

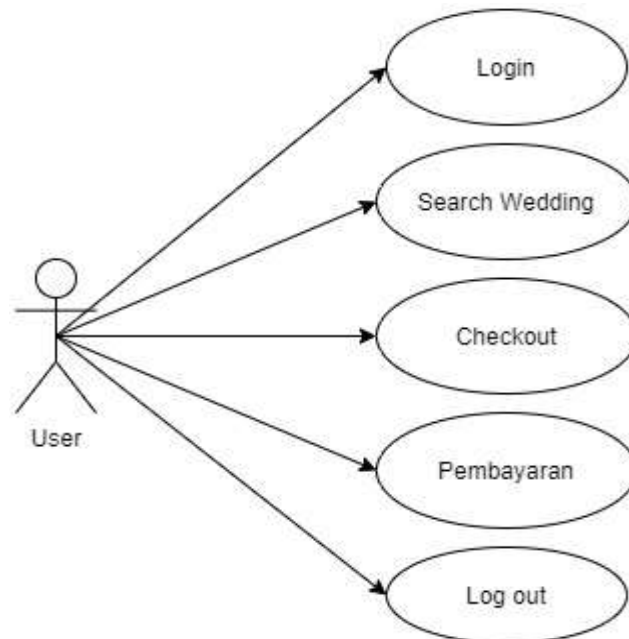
3. Prototype awal



Gambar 3.2 Gambar *Prototype Awal Admin*



Gambar 3.3 Gambar *Prototype* awal *Seller*



Gambar 3.4 Gambar *Prototype* Awal *User*.

4. Penilaian atau evaluasi pengguna

Jasa wedding organizer diperkenalkan pada prototipe kasar untuk mendapatkan umpan balik awal. Pertemuan ini bertujuan untuk mengidentifikasi fitur yang diperlukan, menghapus atau menyesuaikan fitur yang tidak sesuai, dan memperbaiki aspek-aspek desain. evaluasi pengguna menggunakan *quissioner*.

5. Penyempurnaan *prototype*

Dalam penyempurnaan *prototype* yaitu menyelesaikan *prototype* awal yang telah di buat dan melakukan perbaikan setelah melewati tahap evaluasi.

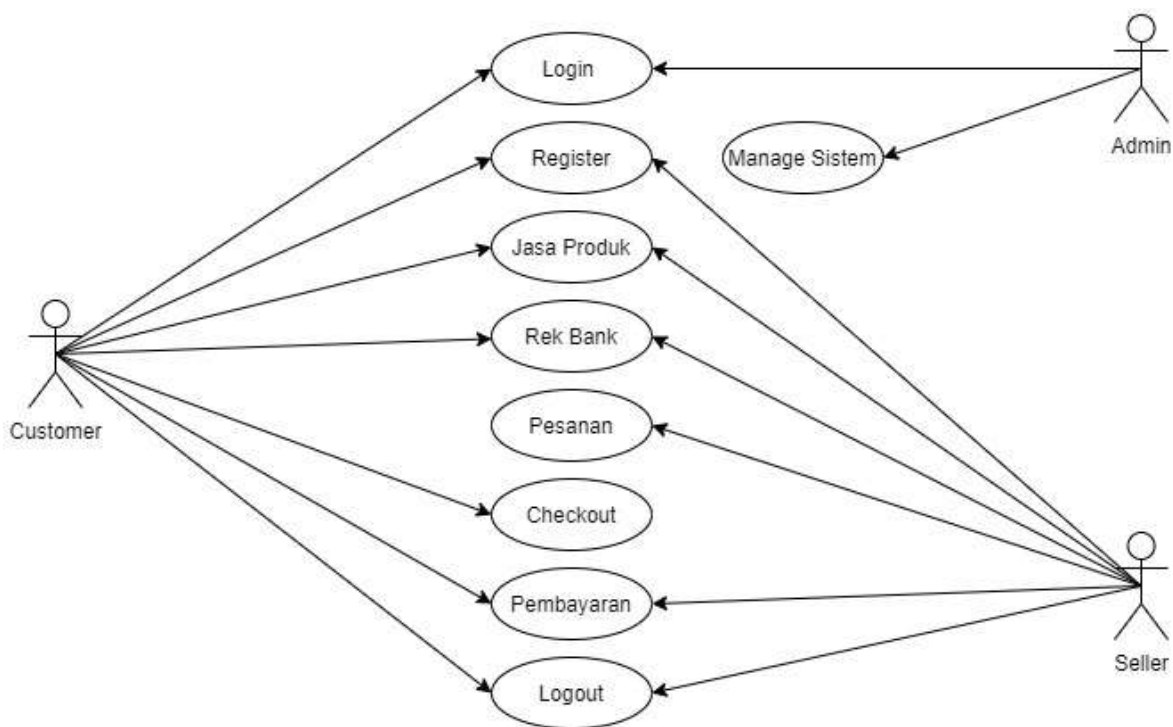
6. Evaluasi sistem

Pada tahap ini pihak jasa *wedding organizer* mengevaluasi apakah sistem sudah sesuai dengan yang di harapkan. Evaluasi menggunakan *Blackbox testing*

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima oleh pengguna siap untuk digunakan.

b. Use case Diagram



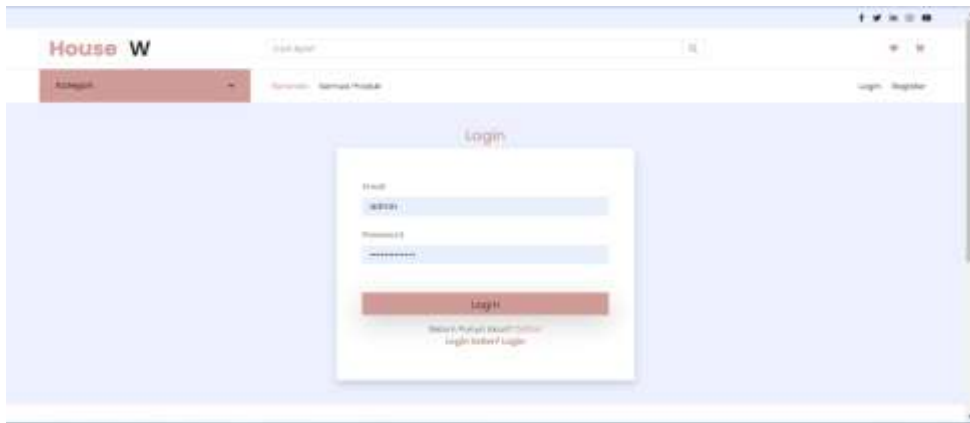
Gambar 3.5 Use Case Diagram Wedding Organizer

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Tampilan system

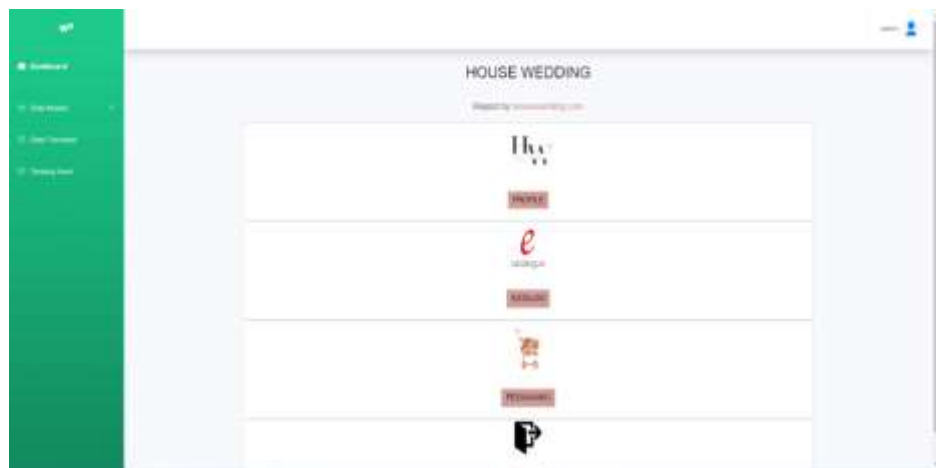
Tampilan sistem merujuk pada antarmuka atau antarmuka pengguna (user interface) dari suatu sistem, aplikasi, atau perangkat lunak. Tampilan sistem melibatkan desain visual dan interaksi yang bertujuan untuk menyajikan informasi secara efektif, efisien, dan menarik bagi pengguna.

a. login Admin dan Custommers



Gambar 4.1. Halaman *Login Admin dan Customer*

b. *Dashboard Admin*



Gambar 4.2. Halaman Dashboard Admin Wedding House

c. *Registrasi Seller*



Gambar 4.3. Halaman *Registrasi Seller*

d. *Login Seller*



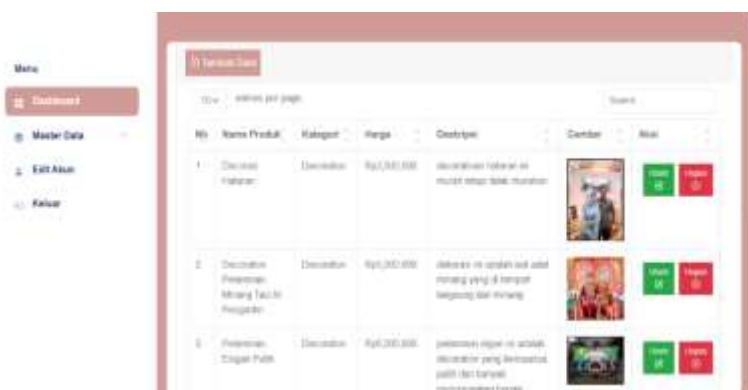
Gambar 4.4. Halaman *Login Seller*

e. *Dashboard Seller*



Gambar 4.5. Halaman *Dashboard Seller*

f. *Produk Jasa*



Gambar 4.6 Halaman *Produk Jasa*

g. Pesanan masuk



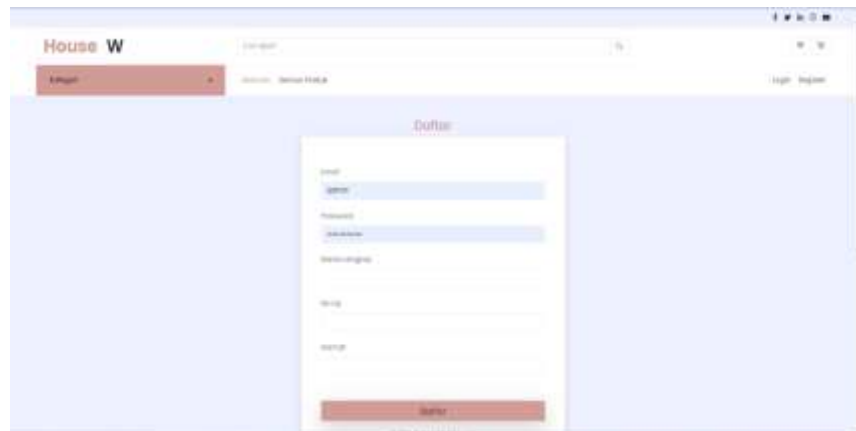
Gambar 4.6. Halaman Pesanan Masuk

h. rekening bank



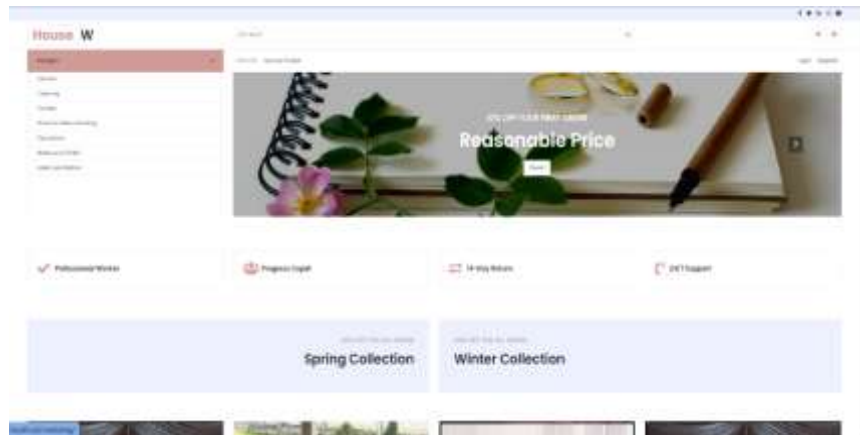
Gambar 4.7 Halaman Rekening Bank

i. Register Customer



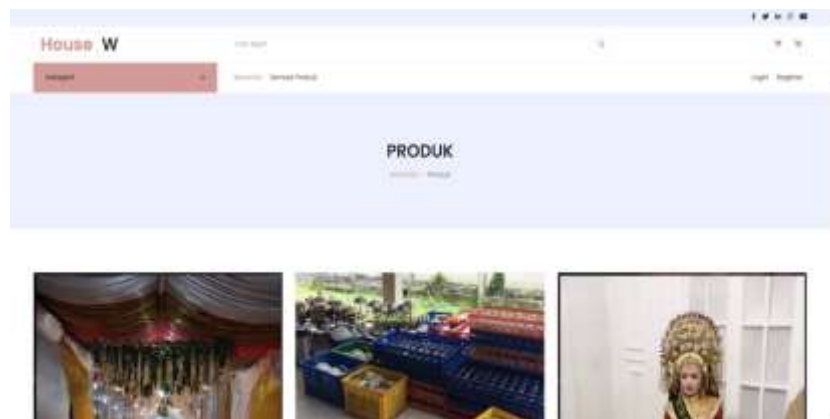
Gambar 4.8 Halaman Register Customer

j. Home



Gambar 4.9 Halaman *Home*

k. Semua Produk



Gambar 4.10 Halaman Semua Produk

l. Detail Produk



Gambar 4.11 Halaman Detail Produk

m. *Checkout*



Gambar 4.12 Halaman *Checkout*

n. Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.13 Halamn Konfirmasi Pembayaran

4.1.2 Pengujian system

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi dari setiap fitur. Pengujian yang dilakukan adalah menggunakan metode black box pada sistem wedding organizer menggunakan metode *prototyping*.

1. Halaman Utama

Tabel 4.1 Halaman Utama

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil
2	Tampilan halaman search	Menampilkan search	Berhasil
3	Tampilan halaman Menu Kategori	Menampilkan halaman Menu kategori	Berhasil
4	Tampilan halaman Semua Produk	Menampilkan data halaman semua Produk Jasa	Berhasil

5	Tampilan halaman Regist-er dan Login Costemer	Menampilkan Register dan Login	Berhasil
7	Tampilan halaman Check-out Produk Jasa	Menampilkan halaman checkout produk jasa	Berhasil
8	Tampilan halaman Konfir-masi Pembayaran	Menampilkan halaman Konfir-masi Pembayaran	Berhasil

2. Halaman Admin

Tabel 4.2 Halaman Admin

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
2	Tampilan halaman produk jasa	Menampilkan halaman produk jasa yang telah di input Seller	Berhasil
3	Tampilan halaman pesan-an	Menampilkan halaman pesanan antara Costemer dan Seller	Berhasil
4	Tampilan halaman data Seller	Menampilkan halaman seller	Berhasil
5	Tampilan halamana data customer	Menampilkana halaman data Customer	Berhasil

3. Halaman Reseller

Tabel 4.3 Halaman Seller

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tampilan halaman Register &Login	Menampilkan halaman dasbo-ard	Berhasil
2	Tampilan halaman input <i>Produk jasa</i>	Menampilkan halaman <i>Produk jasa</i> yang ada di dalam website	Berhasil
3	Tampilan halaman Pesanan masuk	Menampilkan halaman pesanan yang telah di checkout oleh customer	Berhasil

4	Tampilan halaman Rekening bank	Menampilkan halaman Rekening bank untuk konfirmasi pembayaran Customer	Berhasil
---	--------------------------------	--	----------

4.1.3 Hasil Quissioner

Proses menghitung kuesioner menggunakan Skala Likert. Skala Likert merupakan skala atau mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang/ kelompok terhadap suatu peristiwa fenomena sosial, sesuai dengan definisi operasional yang telah ditentukan oleh peneliti.

Aspek yang akan diukur yaitu 23 responden yang memberikan jawaban pada angket. Berikut hasil penilainnya:

Tabel 4.4 Penentu Kriteria

Angka Pilihan	Total Responden	Persentase	Kriteria
4	23	<100% dan >75%	Sangat Setuju
3	23	<75% dan >50%	Setuju
2	23	<50% dan >25%	Tidak Setuju
1	23	<25% dan >0%	Sangat Tidak Setuju

Berikut ini merupakan perhitungan kuesioner n = 23 responden:

$$S_{Max} = 4 \times \text{total responden}$$

$$S_{Min} = 1 \times \text{total responden}$$

$$\text{Total skor} = (4 \times n(SS)) + (3 \times n(S)) + (2 \times n(TS)) + (1 \times n(STS))$$

$$\text{Total skor rata-rata} = (4 \times 91) + (3 \times 29) + (2 \times 0) + (1 \times 0) = 451$$

$$\text{Persentase} = (\text{Total skor} / S_{Max}) \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase rata-rata} &= (451 / 520) \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

SIMPULAN

Berdasarkan dari evaluasi pengguna mendapatkan persentasi dari 23 responden yaitu 85% yang merupakan keteria sangat setuju untuk membuat website Wedding Organizer berbasis web pada House Wedding.

Dalam perancangan sistem Medan Wedding Organizer yang menggunakan metode prototipe dan menggunakan pengujian sistem Black box testing. Memberikan hasil yang menarik dan mudah digunakan. Halaman-halaman seperti halaman Home, formulir pendaftaran untuk reseller dan customer, halaman pencarian, halaman detail Produk, halaman checkout, dan konfirmasi pembayaran telah diimplementasikan. Teknik Black box dirancang untuk menilai berbagai aspek pengalaman pengguna terhadap prototype sistem wedding organizer, termasuk antarmuka pengguna, fungsionalitas, kegunaan, dan kebutuhan spesifik mereka. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan prototype, yang melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, dapat menghasilkan sistem Wedding Organizer yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian menggunakan teknik Black Box dilakukan untuk mengidentifikasi masalah atau kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem tanpa memperhatikan strukturnya.

Perancangan aplikasi Wedding Organizer bertujuan untuk mempermudah para seller jasa untuk mempromosikan produk jasa. Memberikan informasi kepada Pelanggan agar tidak mengalami kesulitan untuk mencari Wedding organizer. Dengan begitu customer dapat mengakses sistem dan mendapatkan informasi.

SIMPULAN

Dari hasil yang telah didapatkan untuk perancangan sistem medan wedding organizer, maka penulis dapat mengambill kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem medan wedding organizer digunakan untuk produk jasa pada jasa-jasa wedding di kota medan
2. Sistem Medan wedding organizer mampu memberikan informasi kepada pelanggan mengenai jasa wedding.
3. Sistem mampu meminimalisir waktu bagi pelanggan untuk mengetahui dimana saja yang terdekat mengenai wedding organizer.
4. Fitur-fitur yang diimplementasikan memungkinkan seller untuk mengisi Produk jasa, dan mengelola produk jasa dengan lancar. Kemampuan pengguna dalam mengatur produk jasa mereka secara mandiri menambah nilai sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaranie, G., & Indonesia, S. C. (2020). "Klasifikasi Bisnis e-Commerce. Supply Chain Indonesia.
- Anggraini, J. (2020). Potensi Bisnis Wedding Organizer Di Kota Medan Sebagai Salah Satu Multiplier Effect Industri Mice Di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 5(1), 155–162.

- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Basri, R. (2019). *Fiqh Munakahat: 4 Mahzab dan Kebijakan Pemerintah*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Devi, M. A., & Kom, S. (2020). *Modul Pemrograman Web HTML, PHP dan MySQL*. Penerbit Lakeisha.
- FAHIMA, N. (n.d.). *BISNIS E-COMMERCE DI INDONESIA*.
- FAHRI, M. U. (n.d.). *Model E-Commerce*.
- GS, S. P. E. S., & Adhari, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Berbasis Android (Studi Kasus: Kota Pekanbaru). *Jurnal Komputer Terapan*, 8(1), 123–131.
- Habibi, R., & Aprilian, R. (2020). Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD (Vol. 1). Kreatif.
- Jayadi, P., & Juwari, J. (2022). Metode Prototyping pada Aplikasi Lumbung Padi dengan Pemanfaatan Open Government Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 13–25.
- Joko, S. (2021). *Buku Panduan Marketplace*. Global Aksara Pers.
- Made Krisnanda, S. T., Kembuan, O., & Kom, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Web*. Penerbit Lakeisha.
- Maiyana, E. (2019). Penyewaan Online Wedding Organizer Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 5(1), 24–30.
- Palupi, S. D. A., & Pakereng, M. A. I. (2023). Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 35–44.
- Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(06), 1015–1020.
- Robbi, M. S., & Yulianti, Y. (2019). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *J. Teknol. Sist. Inf. Dan Apl*, 2(4), 148.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>

- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71–75.
- Siregar, M., & Saiman, S. (2019). Pengembangan Web Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kendari. *Router Research*, 1(1), 7–15.
- Sudarsono, N., & Sumandani, R. (2020). Sistem Informasi E-Marketplace 'Vendorsland' bagi Penyedia Event dan Wedding Organizer (Studi Kasus Wedding Organizer Kota Tasikmalaya). *J. VOI (Voice...*, No. x, Pp. 57–68, 2020,[Online]. Available: <https://Voi.Stmik-Tasikmalaya.Ac.Id/Index.Php/Voi/Article/View/205>.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86.
- Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. *JURNAL REKAYASA INFORMASI*, 12(1), 1–12.
- Syah, M. A. (2019). TUGAS 2 TEKNOLOGI E-BISNIS.
- Wijoyo, H. (2021). sistem informasi Manajemen. Insan Cendekia Mandiri.