

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Perancangan

Perancangan merupakan proses mendeskripsikan, merencanakan, dan Menyusun beberapa elemen menjadi satu kesatuan fungsional yang lengkap. Menurut Jogiyanto (1999:179). Perancangan memiliki dua manfaat, antara lain untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberi penjelasan untuk programmer. (Feri Fariyanto & Suaidah, 2021).

Perancangan adalah penjabaran dari kebutuhan melalui perancangan sketsa atau mendesain beerapa komponen kedalam satu kesatuan yang utuh. Maka pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa lalu menciptakan system untuk memperbaiki system yang sudah ada. (Audrilia & Budiman, 2020)

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat di simpulkan bahwa perancangan atau rancang bangun adalah proses mendeskripsikan yang kemudian dibentuk atau disusun dari beberapa elemen menjadi satu kesatuan yang memiliki fungsi, serta dapat memperbaiki elemen yang sudah ada sebelumnya.

2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah system yang dibuat oleh manusia yang di dalamnya terdiri dari komponen-komponen yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang juga mendukung fungsi operasi disebut sebagai management yang, serta kegiatan strategi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Audrilia & Budiman, 2020)

Sistem informasi adalah suatu system dalam organisasi yang mengintegrasikan kebutuhan pengelolaan serta transaksi harian yang bersifat manajerial dalam kegiatan atau strategi suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar. System organisasi juga dapat di definisikan sebagai kombinasi yang di dalamnya berisi orang, fasilitas, teknologi, media, prosedus, dan pengendalian yang di tujukan untuk mendapat jalur komunikasi agar lebih mudah, memproses system transaksi, memberi sinyal kepada manajemen dan lainnya yang membutuhkan informasi terkait (Sallaby & Kanedi, 2020)

Sistem Informasi adalah sistem dalam suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, serta menyediakan pelaporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. (Budi Hartono, 2021)

Berdasarkan penjabaran di atas, maka pengertian system informasi adalah suatu system yang di buat oleh manusia yang terdiri dari beberapa komponen

dengan tujuan yang sama yaitu untuk mempermudah transaksi, mendapatkan informasi, dan menyediakan fasilitas bagi pengguna sistem.

3. **Wedding Organizer**

Wedding Organizer adalah suatu jasa yang digunakan oleh para calon pengantin untuk membantu mempersiapkan perencanaan pernikahan mereka. Saat ini penggunaan jasa *Wedding Organizer* sangat dibutuhkan bagi para calon pengantin yang tidak bisa mengurus semua acara pernikahan mereka. *Wedding Organizer* ini menawarkan beberapa paket pernikahan, dari mulai harga terendah sampai tertinggi. (Aman & Suroso, 2021)

Wedding Organizer juga dapat diartikan sebagai sebuah jasa yang berfungsi secara personal meringankan para calon pengantin dan keluarga yang akan melaksanakan serangkaian acara pernikahan. *Wedding Organizer* bisa disingkat dengan WO yang disebut juga wedding planner atau sutradara, yaitu seorang yang tugasnya memberikan pengarahan bagi calon pengantin dan berperan penting dalam mewujudkan Impian. (Azra et al., 2024)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diartikan *Wedding Organizer* adalah suatu jasa yang banyak digunakan oleh calon pengantin dan keluarga untuk mempermudah serangkaian acara pernikahan dengan berbagai pilihan paket dari yang terendah hingga yang tertinggi.

4. **Website**

Website atau di sebut dengan situs web merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang yang berhubungan dengan fil-file lain yang berkaitan. *Website* juga diartikan sebagai sarana untuk pemasaran yang sangat efisien dan ekonomis. Dengan adanya *Website* kita dapat menjangkau

pelanggan lebih luas. *Website* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media pemasaran yang lain. (Husadha et al., 2020)

Website juga diartikan sebagai halaman yang ditampilkan di internet yang memuat informasi tertentu yang dicari. *Website* adalah fasilitas hiperteks untuk memunculkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya yang di perlukan (Nur'aini & Umam, 2023).

Website merupakan sekumpulan halaman yang berisi kumpulan topik yang saling berhubungan (Yolanda et al., 2021)

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman web terkait yang dapat diakses melalui Internet. Setiap halaman web dapat berisi teks, gambar, video, dan elemen lainnya. Lainnya dimaksudkan untuk memberikan informasi, hiburan atau Berinteraksi dengan pengunjung (Arya Yudhi Wiaya, 2023).

Dari penjelasan di atas, maka *Website* merupakan Kumpulan dari halaman-halaman web yang berkaitan satu sama lain yang dapat memberikan informasi baik merupakan teks, gambar, suara, animasi maupun multimedia.

5. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL atau dikenal dengan DBMS (Database management system), Database ini multithread, multi-user. MySQL bersifat RDBMS (Relational Database Management System). MySQL bekerja dengan SQL Language (Structure Query Language) yang dapat di artikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan Database untuk pengolahan data. (Anisah & Puspasari, 2024)

Menurut (Zulfa & Wanda, 2023), MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang bebas biaya melalui lisensi GPL (General Public License). Yang berarti semua orang bebas menggunakannya namun tidak diperbolehkan dijadikan produk turunan yang bersifat Closed Source atau komersial.

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional kecil dan saat ini MySQL banyak digunakan di situs web kecil dan menengah di internet (Zhang & Pan, 2022)

MySQL dapat juga diartikan dengan perangkat lunak bebas berlisensi Lisensi Publik Umum. Ini berarti "Source Code MySQL dapat dilihat dan gratis" Server MySQL bebas digunakan untuk kebutuhan apa pun (Risawandi, 2019)

6. PHP

PHP *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman server side yang sudah banyak di gunakan pada saat ini, terutama untuk pembuatan *Website*. Untuk hal-hal tertentu dalam pembuatan *Website*, Bahasa pemrograman PHP memang diperlukan, sebagai contoh kecil dalam keperluannya adalah pada saat memproses data yang di kirimkan oleh pengunjung *Website*. (Zulfa & Wanda, 2023)

Menurut (Ningsih et al., 2020), PHP merupakan Bahasa skrip yang disematkan pada HTML. PHP banyak di pakai untuk membuat situs web dinamis serta dapat di gunakan untuk membangun sebuah CMS (Content Management System).

PHP MyAdmin adalah aplikasi web untuk mengelola database MySQL dan database MariaDB dengan mudah melalui antarmuka gratis (Nuranisyah et al., 2022).

7. HTML

HTML (Hyper Text Markup Language), yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur pola struktur *Website* yang dibuat. HTML juga dapat di artikan sebagai suatu Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web. (Suhartini et al., 2020)

HTML dapat diartikan juga sebagai Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan situs web. berisi HTML yang menggunakan bahasa pemrograman yang bebas artinya bukan milik siapapun, perkembangannya dilakukan oleh banyak orang di banyak negara dan bisa dikatakan bahwa keduanya adalah bahasa yang dikembangkan Bersama global (Ani Oktarini Sari, S.Kom, MMSI, 2019)

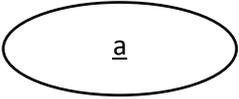
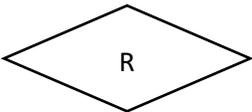
8. ERD

Menurut (Leonardo et al., 2022) ERD merupakan penjabaran dalam bentuk grafis yang menggantikan merancang database yang dijelaskan secara detail melalui pembuatan entitas.

Menurut (Alamsah & Kasih, 2020) ERD adalah konsep untuk menjabarkan data yang akan disimpan secara abstrak pada sistem. Menurut para ahli ERD merupakan salah satu sebuah representasi grafis dari masalah yang mengantikam ilmu mantik database untuk menciptaka tahapan dasar dalam menciptakan database.

Notasi-notasi symbol di dalam Diagram ERD yang dapat kita gunakan adalah:

- a. Persegi panjang, menyatakan Himpunan Entitas.
- b. Lingkaran/Elip, menyatakan Atribut (atribut yang berfungsi sebagai *key* digaris bawah).
- c. Belah Ketupat, menyatakan Himpunan Relasi.
- d. Garis, sebagai penghubung antara Himpunan Relasi dengan Himpunan Entitas dan Himpunan Entitas dengan Atributnya.
- e. Kardinalitas Relasi dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka (1 dan 1 untuk relasi satu ke satu, 1 dan N untuk relasi satu ke banyak, atau N dan N untuk relasi banyak ke banyak).

Simbol	Keterangan
E	Himpunan Entitas E
	Atribut a sebagai key
	Himpunan relasi R
	Link

Gambar 2.1 Simbol-Simbol ERD

9. DFD

DFD adalah sistem perkiraan dengan cara logika yang tidak tergantung pada perangkat keras, lunak, bentuk data serta komponen file, (C, (2019:44)).

Situmpang A, (2020:3) DFD adalah alat yang menunjukkan bagaimana suatu sistem berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk data yang masuk dan keluar dari sistem (Syahputra et al., 2023). Kristanto, A. (2002:26) menjelaskan DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur yaitu menggambarkan arus data di dalam sistem dengan struktur yang jelas (Difia Agustin.,2020). DFD sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik, dimana data tersebut mengalir (contoh lewat telepon, surat, dan lain sebagainya) lingkungan fisik dimana saat tersebut akan disimpan (contoh File tertentu, hardisk, disket, dan lain sebagainya).

1. Tipe Data Flow Diagram :

a. Data Flow Diagram secara fisik

DFD secara fisik menjelaskan entitas sistem aliran data yang keluar dan masuk entitas, juga menunjukkan dimana, bagaimana dan untuk siapa proses dilakukan

b. Data Diagram Logis

Data diagram logis menjelaskan terjadi didalam sistem data yang keluar masuk dari dan ke dalam proses.

2. Jenis-jenis Data Flow Diagram :

a. Context Diagram (CD)

Context Diagram adalah kasus dari DFD yang berfungsi memetakan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkungan tinggal yang mewakili sistem.

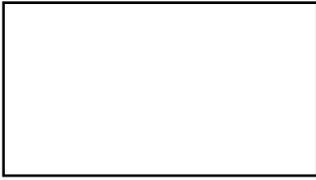
b. Level 0 Diagram

Model ini menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data dan mampu memodelkan sistem dari sudut pandang fungsi kegunaan model ini adalah untuk memodelkan sistem pemrosesan informasi dan perancangan strategi.

c. Level 1 Diagram

Merupakan tuntunan dari diagram konteks dan diagram level 0, model ini untuk melengkapi sistem yang dikembangkan menjadi lebih rinci.

Simbol yang digunakan dalam DFD adalah sebagai berikut :

Simbol	Kegunaan
	Simbol Proses menggambarkan proses dimana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar
	Simbol entitas eksternal menggambarkan asal tujuan data diluar sistem
	Simbol aliran data menggunakan aliran data

	<p>Simbol file menggambarkan tempat data disimpan halamanan</p>
---	---

Gambar 2.2 Simbol-simbol DFD

B. Kajian Empiris

Penelitian dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis Web pada *Family Management* dengan menggunakan metode *waterfall* yang berfungsi untuk pengembangan model fase one by one sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya diteliti oleh (Lusti & Masya, 2020) dengan judul Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada *Wedding Organizer* Berbasis Web. Dengan hasil penelitian kendala yang di hadapi oleh calon pengantin adalah Pernikahan serta persiapan pernikahan yang disesuaikan dengan biaya (budget) calon pengantin.

Penelitian yang kedua oleh (Novita et al., 2022) pada pengejuan system yang telah dilakukan dalam company profile *Wedding Organizer* Novia Rizki terdapat ada beberapa fitur fitur yaitu tentang kami, paket pernikahan, hubungi kami dan temukan kami. Dari hari kuisisioner yang telah diedarkan kepada owner, calon customer dan lain - lain dapat disimpulkan bahwa sebagian besar sangat setuju dengan perancangan company profile berbasis web ini. Berikut persentasi pengujian terdiri dari 55% Sangat baik, 35% Baik, 12% Cukup, 2% Kurang 0% Sangat kurang. Pada saat ini company profile *Wedding Organizer* Novia Rizki telah implementasikan oleh owner. Sehingga orang lain (calon customer) dapat memperoleh informasi yang diinginkan.

Penelitian yang relevan ketiga dilakukan oleh Ryan Afriadi Whardana et al (2021:65), yang berjudul Sistem Informasi Wedding Organizer Rumah Pengantin Rose Berbasis Web, mendapatkan hasil yaitu kurangnya media informasi serta manajemen data pada Wedding Organizer Rumah Pengantin Rose membuat wedding organizer ini kurang di kenal oleh Masyarakat luas. Serta media penyimpanan data yang masih manual menjadi masalah dalam bisnis wedding organizer, sehingga di perlukan sistem yang dapat menjadi media penyebaran informasi serta media penyimpanan data.

Penelitian relevan ke empat dilakukan oleh (Fatimah & Faizal, 2021), yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis Web Menggunakan Metode Unified Approach. Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil proses dalam pemilihan produk/jasa yang dilakukan saat ini dengan melihat daftar paket serta foto jasa yang tersedia di pihak penyediaan jasa di rasa kurang efektif dalam menunjang proses pelayanan yang dilakukan oleh pihak penyedia jasa. Oleh karena itu, peneraan teknologi informasi dibutuhkan untuk menunjang proses pelayanan dan pemesanan pada bidang *Wedding Organizer*. Untuk mengatasi kekurangan tersebut dibuatlah sistem informasi tentang konsep pernikahan berbasis web dengan memberikan konsep pernikahan pembiayaan, dan profil penyedia jasa.

Penelitian relevan yang ke lima oleh (Deti & Ma'mur, 2024) yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Booking Berbasis Web (Studi Kasus : Sah Project *Wedding Organizer*). Penelitian ini memiliki hasil permasalahan pada SAH Project *Wedding Organizer* adalah pelanggan masih harus datang ke kantor atau chat by admin untuk memesan jasa WO. Maka dari itu di perlukannya sistem

pesanan jasa berbasis web. Dalam pembuatan sistem informasi *Wedding Organizer* ini menggunakan metode prototype sebagai pendekatan dalam analisa dan desain sistem informasi, serta menggunakan UML sebagai alat untuk mengimplementasikan proses analisa dan desain sistem informasi. Hasil dari uji pengimplementasian SAH Project melalui kuesioner diperoleh hasil pengujian sebesar 88,3%

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dari segi metode serta lokasi *Wedding Organizer* yang memiliki kendala atau studi kasus berbeda dengan penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Pembuatan *Wedding Organizer* berbasis *Website* untuk mempermudah sistem transaksi. Langkah pertama adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari *Family Management* yang berisi tentang studi kasus, sejarah berdirinya *Wedding Organizer Family Management* dan lain sebagainya. Setelah itu merancang Pembangunan sistem berbasis web untuk pemesanan pemilihan serta pembuatan ekatalog. Dari data yang sudah didapat dan *Website* yang sudah dipersiapkan, dilakukan pengolahan data sebagai fitur-fitur di dalam *Website Wedding Organizer Family Management* yang akan di buat.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Model *waterfall* merupakan salahsatu model SDLC yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak. Model ini menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan dalam model ini dimulai dari tahap perancangan hingga tahap pengelolaan (*Maintaince*) dan dilakukan secara bertahap. Oleh karena itu,

penelitian ini dikhususkan untuk membahas terkait tentang model *waterfall* sebagai metode perancangan sistem informasi berbasis web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih detail terkait model *waterfall* juga digunakan untuk rancang bangun sistem informasi berbasis web yang ditujukan kepada *Family Management*. (Wahid, 2020).

Menurut (Hasanah, 2020) Model *waterfall* adalah metode klasik saat membangun pengembangan perangkat lunak. Metode pengembangan linier dan berurutan. Terdiri dari lima hingga tujuh fase, masing-masing ditentukan oleh tugas dan tujuannya. Perbedaanannya adalah keseluruhan tahapan menggambarkan siklus hidup Perangkat lunak hingga pengiriman.

Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini sebagai berikut :

