

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Rancang Bangun

“Rancang bangun adalah tahap setelah analisis dalam siklus pengembangan sistem, yang mencakup pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk” (Jogiyanto, 2005). Pengertian lain dari rancang bangun dapat didefinisikan sebagai “serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman” (Pressman, 2009).

Menurut Bambang (dalam Ariansyah & Wijaya, 2021:138) bahwa “rancang bangun adalah proses pembangunan sistem untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian”. Menurut Hasyim (dalam Siregar & Sari, 2018:53) bahwa “rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa, rancang bangun adalah proses menciptakan, mendesain, atau memperbaiki sistem berdasarkan analisis kebutuhan yang mendalam, mencakup pengembangan

perangkat lunak dan sistem baru berdasarkan analisis kebutuhan yang mendalam.

2. Sistem

“Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu” (Jogiyanto, 2005). Pengertian lain dari sistem didefinisikan ”sekelompok elemen-elemen yang saling terintegrasi dengan maksud dan tujuan yang sama untuk melaksanakan sasaran yang telah ditentukan” (Kadir, 2003).

Menurut Maydianto & Ridho (dalam Nuraeniah et al., 2024:178) menjelaskan bahwa “Sistem merupakan struktur prosedur resmi di mana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pengguna. Menurut Rahmadhani & Isnaini (2021:17) bahwasanya “sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya, karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut”.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah struktur komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem mencakup prosedur resmi untuk mengumpulkan dan memproses data menjadi informasi, serta dapat terdiri dari sub-sistem dengan sasaran bervariasi.

3. Informasi

“Informasi adalah hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang” (Sutanta, 2003). Pengertian lain dari informasi dapat didefinisikan sebagai “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya” (Jogiyanto, 2005).

Menurut Anggraeni & Irviani (dalam Salamah et al., 2021:38) menerangkan bahwa “informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”. Menurut Kelly (dalam Charolina & Honni, 2023:40) menjelaskan bahwasanya “informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang”.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang telah diorganisasi dan diolah sehingga menjadi relevan, bernilai, dan bermakna bagi penerimanya. Informasi tidak hanya sekedar data mentah, tetapi merupakan data yang telah diberi konteks dan makna, sehingga dapat digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan, baik itu untuk saat ini maupun masa mendatang.

4. Sistem Informasi

“Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan” (Jogiyanto, 2005). Pengertian lain dari sistem informasi dapat didefinisikan sebagai “kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang berhubungan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan” (Sutanta, 2003).

Khana Wijaya (dalam Wulandari, 2020:38) bahwa “sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”. Menurut Ermi et al., (2022:30) menjelaskan bahwa “sistem informasi merupakan kumpulan hal atau elemen dan dengan cara-cara tertentu sehingga menghasilkan satu kesatuan yang diterima oleh sistem lainnya untuk mencapai suatu tujuan dalam suatu organisasi”.

Dari definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu entitas yang terintegrasi dan bekerja untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung organisasi dalam mengelola sistem mereka untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sistem informasi juga melibatkan transformasi data menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan memiliki

makna bagi penerima informasi. Dengan demikian, sistem informasi merupakan konsep yang melibatkan data, teknologi, dan proses untuk menyediakan informasi yang bernilai dan relevan untuk penggunaannya dalam konteks organisasi atau lingkungan tertentu.

5. Event Organizer

Menurut Rhenald Kasali (dalam Setiawan & Fahmi, 2022:346) menjelaskan bahwa “event organizer merupakan bisnis yang menggunakan konsep manajemen secara berkelanjutan dan konsisten dalam mendalami dunia hiburan sedalam-dalamnya”. Menurut Setiawan (dalam Hasanti, 2019:32) menjelaskan bahwa event organizer (EO) adalah usaha dalam bidang jasa yang ditunjuk secara resmi oleh klien atau pelanggan untuk mengorganisasikan rangkaian acara, mulai dari proses pembuatan konsep, perencanaan, persiapan, eksekusi hingga selesainya seluruh rangkaian acara, dalam rangka membantu klien mewujudkan tujuan yang diharapkan melalui acara tersebut.

Menurut Goldblatt (dalam Parhusip et al., 2023:3) bahwasanya “event organizer adalah profesi yang bertanggung jawab dalam mengorganisir dan mengumpulkan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni”. Menurut Beatrix (dalam Anggraini, 2020:156) bahwa “penyelenggara acara merupakan pihak yang mengelola dan mengatur suatu acara yang diselenggarakan atas permintaan klien”.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai event organizer (EO), dapat disimpulkan bahwa EO merupakan sebuah profesi atau bisnis yang menggunakan konsep manajemen yang berkelanjutan dan konsisten dalam mendalami dunia hiburan, serta bertanggung jawab dalam mengorganisir dan mengumpulkan sekelompok orang untuk berbagai tujuan seperti perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni.

6. Website

“Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis. Setiap halaman dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)” (Hariyanto, 2015). Pengertian lain dari website dapat didefinisikan sebagai “kumpulan beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, dan atau kombinasi dari semuanya” (Bekti, 2015).

Menurut Sarwono (dalam Susilawati et al., 2020:36) bahwa “Website adalah sebuah media yang berisi halamanhalaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara global (seluruh dunia)”. Menurut Hidayatullah (dalam Romadhon et al., 2021:31) bahwa “Website adalah bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia, yakni internet”.

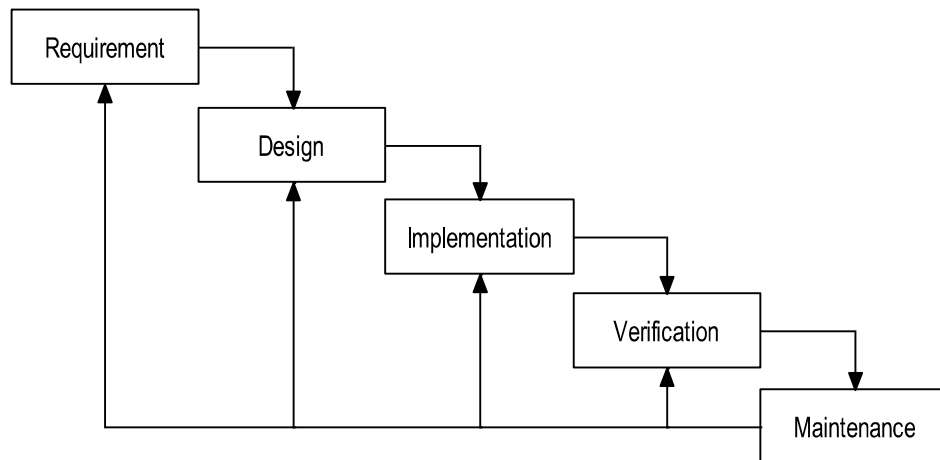
Dari definisi-definisi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa website adalah media yang terdiri dari banyak halaman yang saling

terhubung melalui hyperlink. Ini adalah kumpulan halaman yang terhubung, yang berisi berbagai jenis item seperti dokumen, gambar, dan lainnya, yang disimpan di dalam web server. Lebih lanjut, website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang mengandung informasi dalam format data digital, termasuk teks, gambar, animasi, suara, dan video, yang dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia melalui internet. Dengan demikian, website adalah sebuah entitas digital yang menyediakan akses beragam informasi dan media, dengan halaman-halaman yang terhubung dan dapat diakses secara daring.

7. Metode Waterfall

“Metode waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun software” (Sutanta, 2003). Pengertian lain dari metode waterfall dapat didefinisikan sebagai “pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan” (Hariyanto, 2015). Menurut Tabrani (dalam Mallisza et al., 2022:26) menjabarkan bahwasanya “waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak”.

Kesimpulan dari beberapa penjabaran ahli di atas bahwa metode waterfall adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bersifat klasik, sistematis, dan berurutan. Model ini dikenal karena mengikuti tahapan-tahapan tertentu dalam pembangunan perangkat lunak, di mana setiap tahap harus selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 2.1 Metode Waterfall

Sumber: Pressman (dalam Wahid, 2020:3)

Penjabaran dari gambaran metode waterfall di atas adalah berikut:

a. Requirement

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung.

b. Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya.

Setiap unit dikembangkan dan diuji fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

d. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

e. *Maintenance*

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dibuat dijalankan, serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

8. Basis Data

“Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya” (Sutanta, 2015). Pengertian lain dari basis data dapat didefinisikan sebagai “koleksi data yang saling terkait yang disimpan dalam sistem komputer” (Elmasri & Navathe, 2011).

Menurut Fitri (dalam Sihotang et al., 2021:29) bahwa “pangkalan data (disebut basis data bahasa inggris *database*) adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umum yang disimpan dan di akses secara elektronik dari suatu sistem komputer”. Menurut Lubis & Adyanata (dalam Pane et al., 2022:93) bahwa “koleksi dari data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga data tersebut mudah disimpan dan dimanipulasi”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa basis data atau database adalah kumpulan file yang saling berhubungan, relasi yang di tunjukan memiliki kunci dari setiap file nya. Dalam pengolahan database, struktur dan integritas data sangat penting untuk memastikan bahwa data dapat diakses dengan cepat dan akurat.

9. UML (*Unified Modeling Language*)

a. Definisi UML (*Unified Modeling Language*)

“UML adalah bahasa untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak, serta untuk pemodelan bisnis” (Larman, 2016). Pengertian lain dari UML dapat didefinisikan sebagai “metode pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana untuk merancang dan membuat software berorientasi objek, serta memberikan standar penulisan sebuah sistem untuk pengembangan software” (Kusnadi, et al., 2019).

Menurut Gata & Grace (dalam Rihyanti, 2022:63) *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang

dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan system berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat pula diambil kesimpulan bahwasanya UML (*Unified Modelling Language*) itu merupakan sekumpulan alat yang digunakan untuk menspesifikasi, memvisualisasi sistem perangkat lunak berbasis objek.


b. Diagram Pemodelan UML


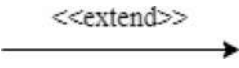
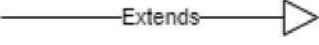
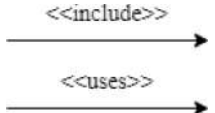
Menurut Hutabri & Putri (2019) dalam jurnal yang berjudul perancangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk anak sekolah dasar menjelaskan beberapa diagram pemodelan pada UML yang meliputi:

1) *Use Case* Diagram

Use case diagram adalah diagram untuk memodelkan perilaku suatu sistem yang akan dirancang dengan menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor yang akan menggunakan sistem.

Tabel 2.1 Notasi *Use Case* Diagram

Simbol	Deskripsi
	Merupakan fungsi atau kegunaan, sistem pertukaran pesan antara unit dan aktor



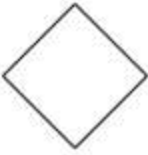


 <p>Actor</p>	<p>Merupakan aktor atau orang, sistem berperan yang punya hubungan dengan sistem informasi yang dibuat.</p>
<p>Association (asosiasi)</p>	<p>Merupakan interaksi aktor dengan <i>Use Case</i> atau komunikasi antara aktor dan use case.</p>
	<p>Merupakan relasi tambahan <i>Use Case</i> dengan <i>Use Case</i> lain. Arah panah ke arah <i>Use Case</i> yang ditambahkan.</p>
 <p>Generalization (Generalisasi)</p>	<p>Merupakan hubungan umum-khusus untuk dua use case. Satu <i>Use Case</i> memiliki lebih fungsi general.</p>
 <p>Uses atau Include (Menggunakan)</p>	<p>Merupakan relasi dua use case. <i>Use Case</i> yang ditambah memerlukan <i>Use Case</i> tambahan untuk menjalankan kegunaan atau fungsi sebagai syarat menjalankan use case.</p>

Sumber: Hutabri & Putri (2019:59)

2) Activity Diagram

Diagram aktivitas (*activity diagram*) mendeskripsikan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas sistem atau proses bisnis atau menu yang terdapat di dalam sistem atau perangkat lunak.

Tabel 2.2 Notasi *Activity* Diagram

Simbol	Deskripsi
 Status Awal atau Akhir	Merupakan status awal dan akhir, setiap aktivitas diagram memiliki status awal dan status akhir.
 aktivitas	Merupakan kegiatan yang dilakukan sistem, yang dimulai dengan kata kerja.
 Decision (Percabangan)	Merupakan sebuah hubungan untuk keputusan aktivitas yang memiliki lebih dari satu pilihan.
 Join (Penggabungan)	Merupakan hubungan jika satu atau lebih aktivitas menjadi satu.
 nama swimlane Swimlane	Pemisah organisasi bisnis bagi yang memiliki tanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi.



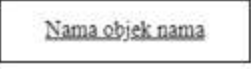

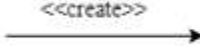
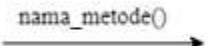
Sumber: Hutabri & Putri (2019:59)

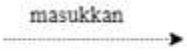
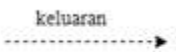
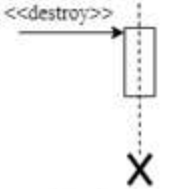
3) *Sequence* Diagram

Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*) mendeskripsikan perilaku objek pada use case dengan menjelaskan alur waktu hidup

dari objek dan pesan atau message yang diterima dan dikirim antar objek.

Tabel 2.3 Notasi *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor nama aktor Atau</p>  <p>Tanpa waktu aktif</p>	Merupakan orang atau sistem atau proses diluar sistem yang dibuat, yang berhubungan dengan sistem yang dibuat.
 <p>Lifeline (Garis Hidup)</p>	Merupakan garis hidup objek yang menerangkan kehidupan objek.
 <p>Objek</p>	Merupakan objek yang melakukan interaksi pesan.
 <p>Waktu aktif</p>	Merupakan simbol yang menyatakan bahwa sebuah objek dalam keadaan berinteraksi dan keadaan aktif.
 <p>Pesan tipe create</p>	Merupakan pernyataan satu objek membuat objek lain.
 <p>Pesan tipe call</p>	Merupakan pernyataan satu objek memanggil metode atau proses pada objek lain.

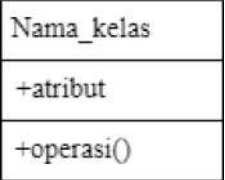
 Pesan tipe send	Merupakan pernyataan bahwa objek mengirimkan informasi atau masukan atau data ke objek lain.
 Pesan tipe return	Merupakan pernyataan bahwa objek menjalankan metode atau operasi yang dapat memberi hasil suatu pengembalian atau keluaran ke objek tertentu.
 Pesan tipe destroy	Merupakan pernyataan bahwa satu objek mengakhiri hidup dari objek lain, jika ada create lebih baik ada destroy.






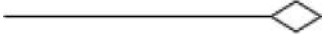
Sumber: Hutabri & Putri (2019:60)

4) *Class* Diagram

Class Diagram atau Diagram kelas digunakan untuk membuat sistem dengan mendeskripsikan struktur sistem dari sisi pendefinisian kelas yang dibuat. Kelas memiliki variabel-variabel yang dimiliki oleh kelas (atribut) dan fungsi-fungsi yang dipunyai oleh kelas (metode atau operasi).

Tabel 2.4 Notasi *Class* Diagram

Simbol	Deskripsi
	Merupakan kelas pada struktur sistem. Memiliki atribut dan operasi dalam kelas.
<p><i>Class</i> (kelas)</p>	

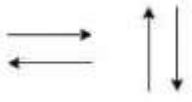
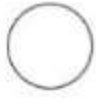

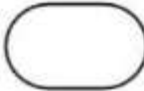

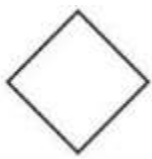

 Interface (antarmuka)	Merupakan kemiripan kelas tetapi memiliki metode yang di deklarasikan tanpa isi dan tanpa atribut kelas.
 Association	Merupakan relasi antar-kelas, yang dilengkapi dengan multiplicity
 Directed association	Merupakan relasi kelas yang bermakna satu kelas digunakan oleh kelas lain dan dilengkapi dengan multiplicity.
 Generalisasi	Merupakan relasi kelas dengan bermakna generalisasi.
 Dependency	Merupakan relasi keberuntungan antar kelas.
 aggregation	Merupakan relasi kelas bermakna semua bagian (whole-part).

Sumber: Hutabri & Putri (2019:60)

10. Pengenalan Simbol *Flowchart*

Menurut Budiman et al., (2021) dalam jurnal analisis pengendalian mutu di bidang industri makanan (studi kasus: umkm mochi kaswari lampion kota sukabumi), dijelaskan secara rinci mengenai berbagai simbol yang digunakan dalam *flowchart*. Simbol-simbol tersebut berfungsi untuk merepresentasikan tahapan proses atau langkah-langkah dalam sistem yang dianalisis, termasuk kegiatan operasional, pengambilan keputusan, serta alur informasi yang terkait. Berikut simbol-simbol yang dimaksud:

Tabel 2.5 Simbol *Flowchart*

Simbol	Deskripsi
 <p>Flow</p>	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antar simbol atau koneksi.
 <p>On Page Reference</p>	Simbol untuk keluar-masuk atau koneksi proses dalam lembar kerja yang sama.
 <p>Off Page Reference</p>	Simbol untuk keluar-masuk atau koneksi proses dalam lembar kerja yang berbeda.
 <p>Terminator</p>	Simbol yang menyatakan awal-akhir program.
 <p>Process</p>	Simbol yang menyatakan proses komputer.
 <p>Decision</p>	Simbol yang menghasilkan keputusan ya atau tidak.
 <p>Input / Output</p>	Simbol menyatakan masuk-keluar tanpa tergantung peralatan.

	Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak perlu dilakukan komputer.
Manual Operation	
	Simbol yang menyatakan bahwa inputan berasal dari dokumen fisik atau output yang perlu dicetak.
Document	
	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program).
Predefine Process	
	Simbol peralatan output yang digunakan.
Display	
	Simbol pengolahan untuk memberi nilai awal.
Preparation	

Sumber: Budiman et al., (2021)

11. Black Box Testing

“*Black Box Testing* adalah metode pengujian yang berfokus pada pengujian fungsi perangkat lunak tanpa mempertimbangkan struktur internal atau kode sumbernya” (Beizer, 1995). Pengertian lain dari *black box testing* dapat didefinisikan sebagai “teknik pengujian perangkat lunak di mana penguji tidak memiliki akses ke kode sumber dan hanya berfokus pada input dan output sistem untuk menentukan apakah perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasinya” (Williams, 2006).

Menurut Muhammad et al., (2023:524) bahwa “*black box testing* merupakan pengujian yang umumnya berkaitan dengan memverifikasi bahwa sistem dapat berfungsi dengan benar dari perspektif pengguna”. Menurut Pressman (dalam Samania et al., 2020:53) bahwa “*black box testing* juga disebut pengujian tingkah laku, memusat pada kebutuhan fungsional perangkat lunak”.

Dari beberapa pengertian ahli terkait *black box testing* diatas dapat disimpulkan bahwasanya black box testing adalah tahapan pengujian fungsionalitas dan interface (antarmuka) tanpa mengetahui proses detail dan hanya mengetahui input dan outputnya saja.

B. Kajian Empiris

Penelitian penulis terkait dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Event Organizer Berbasis Website pada Seven Organizer Dengan Metode Waterfall” bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis web. Penggunaan metode waterfall dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan model secara bertahap dari satu fase ke fase berikutnya, sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya diteliti oleh Rizky pada tahun 2021 dengan judul Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java. Pada kajian ini, sistem informasi event organizer pada wahana entertainment bertugas mengolah data seperti penginputan data pelanggan, data petugas, data peralatan, data paket, data pesanan, pencarian

data dan laporan-laporan yang dibutuhkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media sistem informasi event organizer pada Wahana Entertainment.

Penelitian yang kedua oleh Ramdhani pada tahun 2018 dengan judul Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Organizer Berbasis Web Pada PT. Adecon Jakarta. Pada kajian ini dibangun sistem untuk mengelola data pemesanan, data pembayaran dan konfirmasi pembayaran yang bertujuan untuk memudahkan dalam memberikan pelayanan yang optimal terhadap konsumen. Adapun Penyewaan Peralatan Event Organizer pada PT. Adecon Jakarta ini masih menggunakan sistem konvensional, oleh karena itu pemesanan, pembayaran dan konfirmasi pembayaran menjadi kurang efektif dan efisien. Dengan menggunakan website sebagai media promosi dan alat bantu pengelolaan dan pengolahan data pemesanan, data pembayaran dan data konfirmasi pembayaran dengan cara online.

Penelitian yang ketiga oleh Pratama pada tahun 2021 dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Event Organizer Berbasis Web Di Antique Salon Dan Pelaminan. Pada kajian ini dibangun sistem informasi yang berfungsi untuk meningkatkan pelayanan event organizer. Dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis website sebagai penyampai informasi dalam meningkatkan minat pelanggan agar dapat melihat detail barang dan paket secara detail.

Penelitian yang keempat oleh Sarjan pada tahun 2021 dengan judul Sistem Informasi Event Organizer Berbasis Android. Pada kajian tersebut

penerapan teknologi pada penyewaan sebuah jasa event organizer dalam pemasarannya yang masih dilakukan secara manual sehingga penyewa jasa event organizer terkadang mengalami kesulitan dalam mencari informasi jasa atau sewa jasa dan membutuhkan tempat untuk memasarkan jasanya. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, penelitian ini memiliki perbedaan dari segi metode serta lokasi Event Organizer yang memiliki kendala atau studi kasus berbeda dengan penelitian sebelumnya.

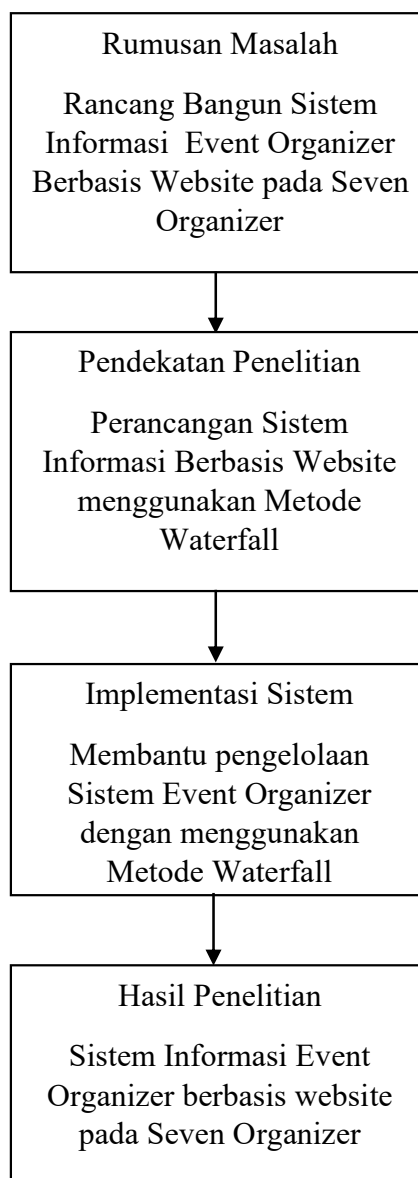
C. Kerangka Berpikir

Pembuatan sistem informasi event organizer berbasis website untuk mempermudah sistem transaksi. Langkah pertama adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari Seven Organizer yang berisi tentang studi kasus, sejarah berdirinya event organizer pada Seven Organizer dan lain sebagainya. Dari data yang sudah didapat dan website yang sudah dipersiapkan, dilakukan pengolahan data sebagai penambahan fitur-fitur di dalam website event organizer yang akan di buat.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan metode waterfall. Model waterfall merupakan salah satu 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 pemeliharaan (*maintenance*) dan dilakukan secara bertahap. Oleh karena itu, penelitian ini dikhususkan untuk membahas terkait dengan model waterfall sebagai metode perancangan sistem informasi berbasis web. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih detail terkait model waterfall yang juga digunakan untuk rancang bangun sistem informasi berbasis web yang ditujukan kepada Seven Organizer (Wahid, 2020).

Adapun kerangka berfikir pada penelitian yang akan dibangun tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir