

## Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada PT Ornamen Inti Makmur

Jilan Shobiha<sup>1</sup>, Ika Nurlaili Isnainiyah<sup>2</sup>  
Program Studi Diploma Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jl. RS. Fatmawati No.1, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450  
jilans@upnvj.ac.id<sup>1</sup>, nurlailika@upnvj.ac.id<sup>2</sup>

**Abstrak.** PT Ornamen Inti Makmur merupakan perusahaan yang memberikan pelayanan jasa *event organizer* untuk suatu acara. Saat ini pemesanan *event organizer* pada PT Ornamen Inti Makmur masih dilakukan secara manual. *Client* harus mendatangi langsung perusahaannya untuk sekedar melakukan pemesanan *event organizer*. Pemesanan *event organizer* juga belum terkomputerisasi yang terintegrasi dengan basis data, sehingga masih ditemukan berbagai kesalahan. Kesalahan tersebut menyebabkan kegiatan pemesanan tidak berjalan efektif dan efisien. Penelitian ini akan menggunakan sistem berbasis *website* untuk mempermudah *client* melakukan kegiatan pemesanan tanpa harus mendatangi langsung ke tempat perusahaan berada. Alat bantu penelitian ini menggunakan metode yang dilakukan bertahap secara berurutan yang disebut metode *waterfall*.

**Kata Kunci:** Pemesanan, *Event Organizer*, *Website*, *Waterfall*

### 1 Pendahuluan

Pada masa sekarang ini, perkembangan zaman berjalan begitu pesat terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Sebelum munculnya komputerisasi seperti saat ini, masih banyak di berbagai bidang yang menyelesaikan pekerjaannya secara manual. Dalam menyelesaikan pekerjaan secara manual banyak ditemukan berbagai kesalahan seperti *human error*. Selain itu dalam proses penyimpanan suatu data belum berjalan dengan baik dan tidak terstruktur.

PT Ornamen Inti Makmur merupakan sebuah perusahaannya yang bergerak di bidang sosial yaitu memberikan pelayanan jasa *event organizer* kepada *client* yang akan membuat suatu acara dan memerlukan suatu tim untuk mengatur jalannya acara. Keberlangsungan kegiatan dari suatu perusahaan tidak terlepas dari peran dan keberadaan *client*. PT Ornamen Inti Makmur akan selalu memberikan pelayanan yang terbaik kepada *client*. Dalam memberikan pelayanan akan ada kesan positif dan negatif dari *client* dan memiliki kepuasan yang berbeda dari sudut pandang setiap *client*. Pada saat ini, PT Ornamen Inti Makmur masih menggunakan sistem yang kurang mendukung dalam melakukan pemesanan jasa *event organizer*. Saat ini dibutuhkan suatu alat untuk memudahkan *client* dan perusahaan dalam melakukan pemesanan jasa *event organizer* yang terintegrasi dengan basis data.

Dalam proses pemesanan saat ini, PT Ornamen Inti Makmur masih melakukan pemesanan secara manual dan tanpa adanya komputerisasi yang terintegrasi dengan basis data. Sehingga data yang telah terproses tidak terdokumentasi dengan baik dan menimbulkan berbagai kesalahan. Berdasarkan permasalahan itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan berbasis *website* yang terintegrasi dengan basis data. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah *client* untuk melakukan pemesanan jasa *event organizer* tanpa harus mendatangi langsung lokasi penyedia jasa serta pihak perusahaan dapat mengelola dan mengarsipkan data dengan baik untuk membantu mengevaluasi pelayanan jasa *event organizer* yang diberikan kepada *client*.

## 2 Landasan Teori

Landasan teori yang diulas dalam penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

### 2.1 Pemesanan

Menurut Rhojiqin (2018), “Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik” [3].

### 2.2 Jasa

#### 2.2.1 Definisi Jasa

Menurut Kotler dan Keller (2016), “Jasa adalah setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak lain yang secara prinsip *intangible* dan tidak menyebabkan perpindahan apapun” [10].

#### 2.2.2 Karakteristik Jasa

Menurut Kotler dan Armstrong (2016), menjelaskan ada empat karakteriistik jasa yaitu sebagai berikut [10]:

a. Tidak berwujud (*intangibility*)

Jasa bersifat abstrak, tidak berwujud, tidak dapat dilihat, diraba, didengar, atau dicium sebelum jasa tersebut telah diterima.

b. Bervariasi (*variability*)

Jasa bersifat tidak ada standarisasi dan bersifat relatif. Pada kualitas pelayanan jasa tergantung pada siapa yang menyediakan, kapan, dimana, dan bagaimana jasa tersebut diberikan.

c. Tidak dapat dipisahkan (*Inseparability*)

Jasa diproduksi dan dikonsumsi pada waktu yang bersamaan dengan adanya partisipasi dari konsumen.

d. Tidak dapat disimpan (*Perishability*)

Jasa hanya ada pada saat jasa tersebut diproduksi dan langsung diterima oleh konsumen.

### 2.3 Event Organizer

Menurut Rhenald Kasali dalam Ibnu Novel (2017), “Event Organizer adalah kegiatan yang mengeksplorasi dunia entertainment, exhibition, dan education yang dibangun dari sebuah tim yang mencatat every single detail dari proses memilih acara, memenuhi pembayaran, mengurus perizinan, meyakinkan keamanan pelaksanaan, serta menyiapkan teknologi dan pemasarannya sampai pada event report atau evaluasi” [8].

### 2.4 Website

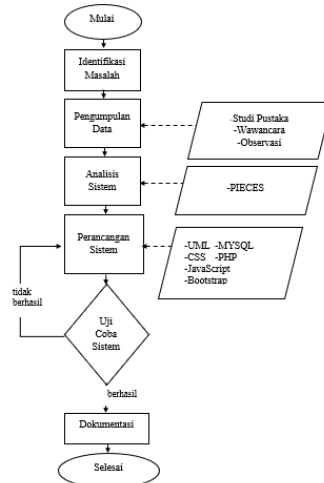
“Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet” (Puspitosari dalam Kesuma dan Rahmawati, 2017) [8].

### 2.5 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), “Model waterfall adalah model klasik yang sistematis, sekuensial dalam membangun perangkat lunak. Nama yang sebenarnya adalah “Linear Sequential Model” sering disebut juga dengan “classic life cycle” atau model waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa *software* dan pertama kali dilansir oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan

pendekatan secara sistematis dan sekuensial. Disebut juga dengan metode waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan” [2].

### 3 Metode Penelitian



**Gambar 1** Alur Penelitian

Penjelasan alur penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. **Identifikasi Masalah**  
Pada kegiatan ini, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada sistem pemesanan yang sedang berjalan kemudian merumuskan permasalahannya untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan agar dapat menjadi sistem usulan.
- b. **Pengumpulan Data**  
Pada kegiatan ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode yaitu sebagai berikut:
  1. **Studi Pustaka**  
Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca dan memahami sumber pustaka seperti buku, jurnal, artikel, dan sebagainya yang berkaitan dengan penelitian ini.
  2. **Wawancara**  
Penulis melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada beberapa pegawai sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi yang lengkap terkait dengan penelitian ini.
  3. **Observasi**  
Penulis melakukan observasi dengan langsung mendatangi tempat penelitian dan mengamati kegiatan pada sistem yang sedang berjalan.
- c. **Analisis Sistem**  
Pada kegiatan ini, penulis menganalisa sistem dengan menggunakan metode PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service). Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan dari sistem berjalan yang dapat dijadikan usulan perbaikan sistem.
- d. **Perancangan Sistem**  
Pada kegiatan ini, penulis merancang sistem mulai dari rancangan antarmuka, memodelkan alur sistem dengan menggunakan tools UML (Unified Modelling Language) seperti usecase, activity, sequence, dan class diagram, merancang basis data dengan MySQL, dan membuat kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, Javascript, dan CSS.
- e. **Uji Coba Sistem**

Pada kegiatan ini, penulis melakukan uji coba sistem dengan menggunakan black box testing. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem aplikasi sudah memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan permasalahannya. Jika belum memenuhi kebutuhannya, maka harus ditinjau ulang melalui kegiatan perancangan sistem.

f. Dokumentasi

Pada kegiatan terakhir ini, penulis mendokumentasikan semua kegiatan penelitian dari awal hingga akhir serta hasil penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk dapat memantau setiap perkembangan sistem yang akan menjadi acuan dalam perancangan aplikasi lainnya.

## 4 Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menganalisa sistem dengan menggunakan analisa dokumen, proses kerja dari sistem, mengidentifikasi masalah, menemukan masalah pokok, dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan.

#### 4.1.1 Analisis Proses Kerja Sistem

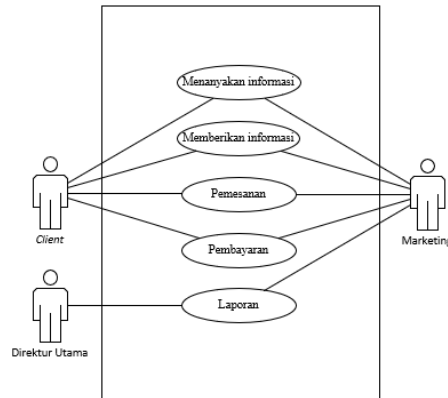
##### a. Deskripsi Aktor

**Table 1** Deskripsi Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Deskripsi Aktor
1	<i>Client</i>	1. Menanyakan informasi yang dibutuhkan. 2. Menerima informasi dari marketing. 3. Mengisi form pemesanan berupa data diri, atau perusahaan, data acara, paket yang ingin dipesan, dll. 4. Menerima konfirmasi pesanan. Jika pesanan diterima maka akan mendapatkan invoice dan harus melakukan pembayaran dengan harga yang sudah ditetapkan. 5. Melakukan konfirmasi pembayaran dan mengirim bukti pembayaran. 6. Menerima kwitansi pembayaran.
2	<i>Marketing</i>	1. Menjawab pertanyaan dari client dan memberikan informasi. 2. Melakukan konfirmasi pemesanan. Jika tanggal acara yang dipilih masih tersedia maka pesanan akan diterima, jika tanggal acara sudah terisi oleh acara lain maka ditolak. 3. Jika pesanan diterima maka menginfokan total harga yang harus dibayarkan oleh client dalam bentuk invoice. 4. Menerima bukti pembayaran. 5. Memberikan kwitansi pembayaran yang sudah di tandatangani oleh direktur utama.
3	Direktur Utama	1. Menerima laporan

##### b. Usecase Diagram Sistem Berjalan

*Usecase diagram* pada sistem berjalan menjelaskan tentang interaksi antar aktor pada sebuah sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah *usecase diagram* sistem berjalan pada PT Ornamen Inti Makmur:



Gambar 2 Usecase Diagram Sistem Berjalan

## 4.2 Analisis Permasalahan

### 4.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai cara kerja sistem berjalan pada PT Ornamen Inti Makmur, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan dengan menggunakan metode PIECES sebagai berikut:

Table 2 Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES

No	Jenis Analisis	Sistem Berjalan	Sistem Usulan
1	<i>Performance</i> (Kinerja)	Pengelolaan, pengolahan, dan pengarsipan data masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi sehingga kurang efektif dan efisien dalam mencari data yang dibutuhkan.	Pada sistem usulan akan membuat admin dalam mencari data yang dibutuhkan menjadi lebih mudah dan cepat.
2	<i>Information</i> (Informasi)	Pada sistem berjalan, informasi yang diterima kurang akurat dan banyak menimbulkan kesalahan atau <i>humar error seperti</i> dalam menyimpan data, ketidaksesuaian antara data pemesanan dengan data transaksi pembayaran.	Pada sistem usulan, akan meminimalisir kesalahan yang diakibatkan karena <i>humar error</i> . Semua data akan tersimpan ke dalam database.
3	<i>Economic</i> (Ekonomis)	Pada sistem berjalan, dalam menginformasikan jasa yang ditawarkan atau melakukan promosi masih menggunakan	Pada sistem usulan, akan menampilkan informasi perusahaan dan jasa yang ditawarkan dengan cara

		brosur, sehingga jika dihitung untuk jangka panjang maka cukup banyak mengeluarkan dana untuk mencetaknya.	mengakses website. Meskipun biaya awal cukup mahal tetapi akan menjadi murah untuk jangka panjang.
4	<i>Control (Kontrol)</i>	Pada sistem saat ini, keamanan dalam penyimpanan data sangat rawan untuk dimanipulasi dan hilang.	Pada sistem yang diusulkan, jika sistem sudah terkomputerisasi, maka data akan terintegrasi ke dalam database, sehingga dapat mencegah terjadinya manipulasi data.
5	<i>Efficiency (Efisien)</i>	Pada sistem berjalan, dalam melakukan pemesanan <i>client</i> harus menghubungi langsung ke kontak yang tersedia atau mendatangi alamat perusahaan, selain itu data pesanan masih dicatat oleh bagian administrasi secara manual pada kertas, sehingga akan membutuhkan banyak waktu dan tidak efisien.	Pada sistem usulan, untuk melakukan pemesanan jasa dalam bentuk paket <i>client</i> hanya mengisi form pemesanan tanpa harus mendatangi alamat perusahaan. Admin akan mengelola data pesanan secara terkomputerisasi dan akan terintegrasi ke database.
6	<i>Services (Layanan)</i>	Pada sistem saat ini, pelayanan dalam melakukan pemesanan pada PT Ornamen Inti Makmur masih tergolong normal.	Pada sistem usulan, pelayanan dalam melakukan pemesanan akan lebih baik menggunakan sistem komputer karena lebih efektif dan efisien.

#### 4.2.2 Masalah Pokok

Berdasarkan identifikasi permasalahan menggunakan metode PIECES, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa masalah pokok sebagai berikut:

1. Pengelolaan dan pengolahan data yang masih tergolong tidak efektif dan efisien.
2. Menghabiskan biaya yang cukup banyak untuk kegiatan operasional karena masih menggunakan kertas.
3. Data-data yang tersimpan rawan untuk hilang dan dimanipulasi.

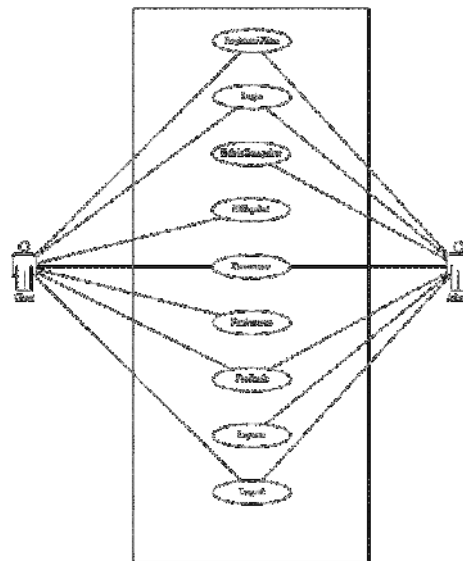
### 4.3 Perancangan Sistem Usulan

#### 4.3.1 Deskripsi Aktor Sistem Usulan

**Table 3** Deskripsi Aktor Sistem Usulan

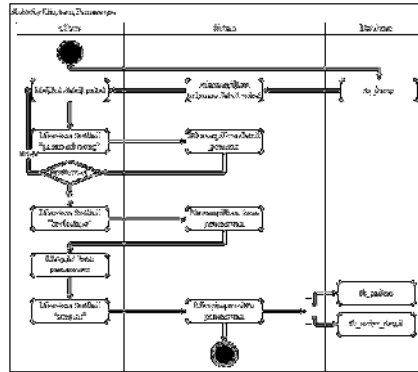
No	Aktor	Deskripsi
1	Client	1.Mengakses website company profile. 2.Melihat informasi perusahaan. 3.Melihat portofolio perusahaan. 4.Melihat paket yang ditawarkan. 5.Melakukan login/registrasi. 6.Memilih paket yang diinginkan sesuai kebutuhan. 7.Melihat detail pesanan. 8.Mengisi form pemesanan. 9.Menerima invoice pembayaran. 10.Melakukan pembayaran. 11.Mengupload bukti pembayaran. 12.Konfirmasi pembayaran selesai. 13.Mengisi form feedback.
2	Admin	1.Mengakses aplikasi pemesanan. 2.Mengelola data paket ( <i>create, update, dan delete</i> ). 3.Mengelola dan mengolah data pesanan ( <i>print dan update</i> ). 4.Mengeola data <i>feedback</i> . 5.Melihat, mencetak, dan mengarsipkan laporan pemesanan.

4.3.2 Usecase Diagram Sistem Usulan



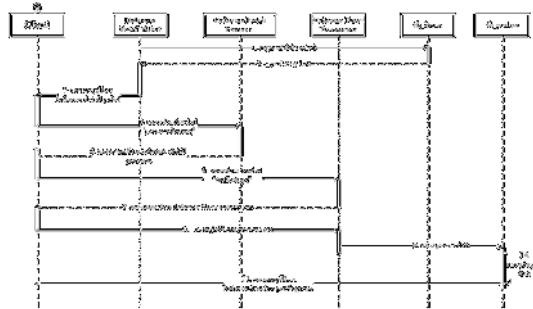
**Gambar 3** Deskripsi Aktor Sistem Usulan

4.3.3 Activity Diagram Sistem Usulan



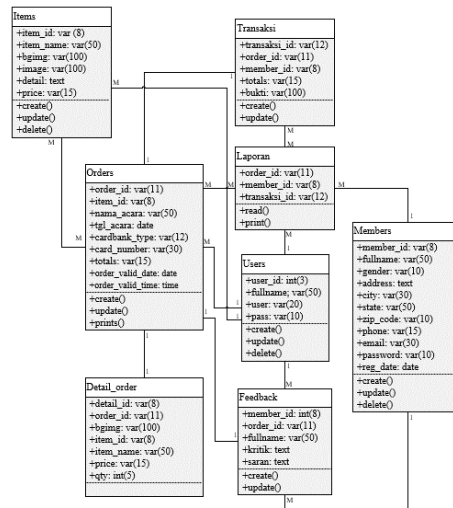
Gambar 4 Activity Diagram Pemesanan

4.3.4 Sequence Diagram Sistem Usulan



Gambar 5 Sequence Diagram Pemesanan

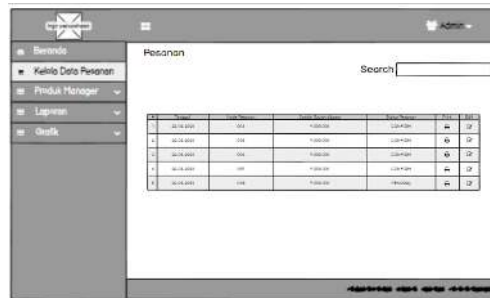
4.3.5 Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 6 Class Diagram Sistem Usulan



#### 4.3.6 Rancangan Tampilan Aplikasi Usulan



**Gambar 7** Rancangan Tampilan Halaman Kelola Data Pesanan pada Admin

#### 4.3.7 Hasil Tampilan Aplikasi



**Gambar 8** Tampilan Halaman Kelola Data Pesanan pada Admin

### 4.4 Pengujian Sistem

No	Nama Proses	Nama Aktor	Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Registrasi	Admin atau Client	Mendaftarkan akun dengan nama lengkap, username atau email, password	Akun sudah terdaftar dalam sistem dan para aktor dapat login dengan akun yang sudah dibuat	Sukses
2	Login	Admin atau Client	Login dengan username atau email dan password	Para aktor dapat masuk ke dalam sistem	Sukses
3	Kelola Data Paket	Admin	Menambahkan, mengedit, dan menghapus data paket.	Dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data paket.	Sukses
4	Pemesanan	Client	Memilih paket dan mengisi form pemesanan.	Aktor dapat memilih paket dan mengisi form pemesanan.	Sukses
5	Pembayaran	Client	Menerima invoice lalu mengupload bukti pembayaran.	Aktor dapat melihat invoice kemudian melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayarannya.	Sukses
6	Mengisi <i>feedback</i>	Client	Memberi <i>feedback</i> terhadap layanan jasa yang diberikan setelah melakukan pemesanan dan pembayaran.	Dapat mengisi kolom kritik dan saran sebagai bentuk <i>feedback</i> terhadap layanan jasa yang telah diberikan.	Sukses

## 5 Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis, pembahasan, dan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website pada PT Ornamen Inti Makmur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi berbasis web ini dirancang dan dibangun untuk sistem pemesanan dengan menggunakan metode waterfall agar dapat mempermudah para aktor yang terlibat di dalam proses pemesanan.
- b. Aplikasi sistem pemesanan berbasis web dapat bekerja dengan baik untuk mengelola, mengolah, dan mengarsipkan data pemesanan.
- c. Aplikasi sistem pemesanan berbasis web yang dirancang dan dibangun ini dapat membantu proses pemesanan menjadi efektif dan efisien.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, ada beberapa saran untuk dapat mengembangkan sistem selanjutnya yaitu dengan menambahkan fitur untuk pemberian diskon dan fitur riwayat pemesanan agar client dapat mengetahui pemesanan yang dilakukan sebelumnya.

## Referensi

- [1] Aulia, R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Pada CV Ruang Event Berbasis Web.
- [2] Fauzi, Wulandari, & Aprilia, S. (2015). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CHANEL DISTRO PRINGSEWU. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 43.
- [3] Fuad, H., Budiman, A., & Kurniasari, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Berbasis Web Study Kasus Di Wedding Organizer PJ Management. *Jurnal Sisfotek Global*, 136-140.
- [4] Hesananda, R. (2017). Supervised Classification Karakter Morfologi Tanaman Keladi Tikus (*Typhonium Flagelliforme*) Menggunakan Database Management System. *Jurnal Sistem Komputer*, 50-58.
- [5] Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). PEMBUATAN E-COMMERCE PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER UNTUK ZERO SEVEN ENTERTAINMENT. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 41-46.
- [6] Kainama, J. H., & Hardiyana, M. Kom., B. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Event Organizer (EO) dan Outbound Berbasis Website di Halaman Belakang.
- [7] Maulani, M. (2019). PEMBANGUNAN SISTEM BOOKING ONLINE DALAM PENYEWAAN JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS WEB PADA CV. V-PRO KOTA PADANG.
- [8] Prasetyo, F. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Framework CodeIgniter (Studi Kasus: PT Munji Organizer Semarang).
- [9] Santoso, & Adrianto, L. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer Bandung Online. *Jurnal Teknik Informatika*.
- [10] Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.