

Rancang Bangun *Website* Jasa *Wedding* Pada Salon Yuli Di Walenrang

Fhaifnel¹, Muhlis Muhallim², Hasnawati³

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Palopo, Indonesia

E-mail: ¹fhaifnelinel@gmail.com, ²muhlis.dp@gmail.com, ³hasnawaris.08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah *website* guna mempermudah proses pemesanan layanan bagi konsumen serta membantu manajemen operasional pada Salon Yuli. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall, dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, wawancara, angket, dan studi pustaka. Sistem dirancang menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML), seperti *use case diagram*. Perangkat lunak yang digunakan antara lain XAMPP sebagai web server dan MySQL sebagai basis data. Sistem diuji menggunakan metode black box testing dan telah menghasilkan sebuah *website* dengan berbagai fitur utama. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya sistem ini, proses pemesanan layanan menjadi lebih cepat dan efisien bagi konsumen serta memudahkan pihak salon dalam pengelolaan data pemesanan.

Kata kunci : Jasa *Wedding*, Salon, *Website*, Waterfall, Black Box, Xampp.

1. PENDAHULUAN

Wedding Organizer adalah salah satu bidang usaha jasa untuk menyiapkan acara pernikahan. Usaha jasa *wedding* merupakan usaha di bidang jasa yang dibutuhkan dari dulu (1845) sampai sekarang (2023). Di setiap daerah pasti ada jasa ini. Namun untuk menggunakan jasa ini pengguna harus meluangkan waktu dan datang langsung, pengguna tidak dapat informasi kualitas jasa *wedding* yang akan digunakan untuk membuat atau memperindah acara pesta pernikahan. (Prayudi, D., & Yulistria, R. 2020)

Pada proses pemesanan jasa *wedding* pada Salon Yuli masih belum terkomputerisasi atau masih menggunakan cara manual seperti kostumer datang langsung ke Salon lalu memilih pakaian yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran. Tetapi bagi sebagian orang yang memiliki aktivitas yang padat, tidak memiliki banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Selain itu pelanggan juga menganggap kegiatan tersebut masih kurang praktis karena mengharuskan pelanggan untuk mengakses *website*, mengetikkan alamat *website* pada *browser*, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

Penelitian ini akan merancang dan membangun suatu aplikasi *website* mengenai informasi *organizer* salon yang ada di Kecamatan Walenrang Utara, dimana semua aktifitas nya dapat dilakukan dari rumah melalui perangkat berbasis internet tanpa harus datang ke tempat kediaman salon tersebut.

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Nizar, C 2021) Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan

Jasa adalah suatu tindakan serta interaksi yang berupa kontak social diantara produsen dengan konsumen. Interaksi kontak sosial ini lebih dari sekedar hasil suatu yang tidak terhalang (Romdoni, M. L. 2022). Jasa adalah suatu aktivitas ataupun tindakan tidak berwujud, tidak dapat diraba, tapi bisa diidentifikasi, yang direncanakan dan dilakukan untuk memenuhi permintaan, kebutuhan, ataupun kepuasan pelanggan.

Salon adalah salah satu alternatif karena wanita suka merawat tubuh dan rambut sendiri. Ini terbukti dari banyaknya salon-salon baru yang berkembang saat ini. (Aman, M. 2021) Salon

merupakan salah satu alternatif karena wanita suka merawat tubuh dan rambut sendiri. Ini terbukti dari banyaknya salon-salon baru yang berkembang saat ini.

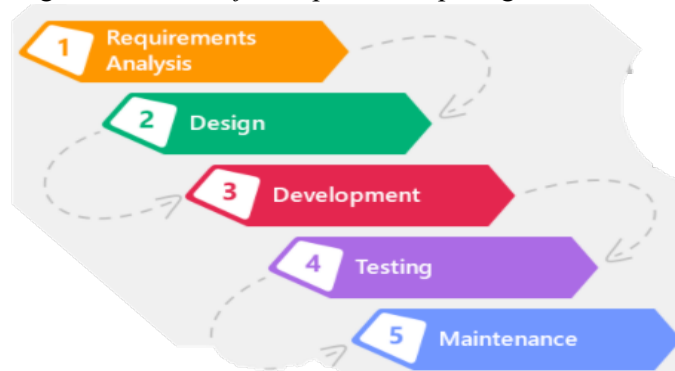
UML adalah sebuah aplikasi yang memodelkan perancangan sistem perangkat lunak yang berorientasi objek (Kanna, Mukramin, and Hasnawati 2023).

Website adalah suatu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam server serta untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat lunak yang disebut browser (Pakolo and Sulaeman 2023).

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

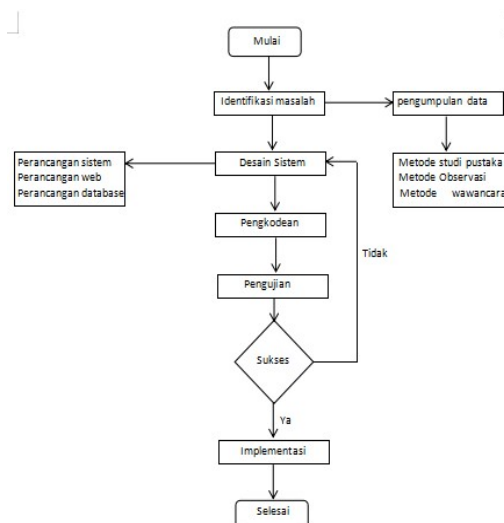
Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Berikut tahapan pada metode pengembangan sistem *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode *Waterfall*

2.2 Tahap Penelitian

Diagram alir penelitian berikut ini merupakan bagan-bagan yang menggambarkan alur dari proses penelitian dalam pembuatan rancang bangun *website* jasa *wedding* pada salon Yuli yang dapat diambil informasinya



Gambar 2 Tahap Penelitian

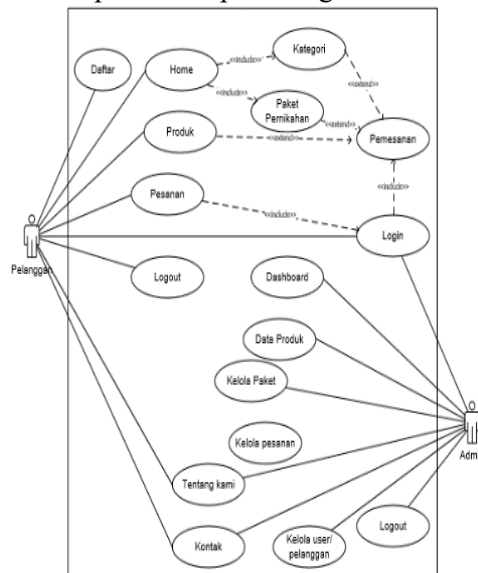
Adapun penjelasan dari Diagram alir penelitian di atas adalah :

- Mulai mengidentifikasi masalah dengan cara mengumpulkan data menggunakan metode studi pustaka, metode obeservasi, dan metode wawancara.
- Mendesain sistem dengan data yang sudah dikumpulkan dengan cara melakukan perancangan sistem, perancangan *web* dan perancangan *database*.

- c. Membuatkan kode program untuk pembuatan rancang bangun *website* jasa *wedding* pada Salon Yuli.
- d. Melakukan pengujian terhadap program yang di buat untuk mengetahui apakah program tersebut sukses ataupun terdapat masalah pembuatan *web*. Jika pengujiannya sukses dapat dilakukan implementasi atau penerapan pada web tersebut dan jika gagal maka kembali lagi pada desain sistem.

2.3 Sistem Usulan

Sistem yang diusulkan merupakan rancangan awal dari sistem yang akan dibuat, adapun gambaran sistem yang diusulkan dapat dilihat pada diagram *use case* berikut:



Gambar 3 Use Case Diagram

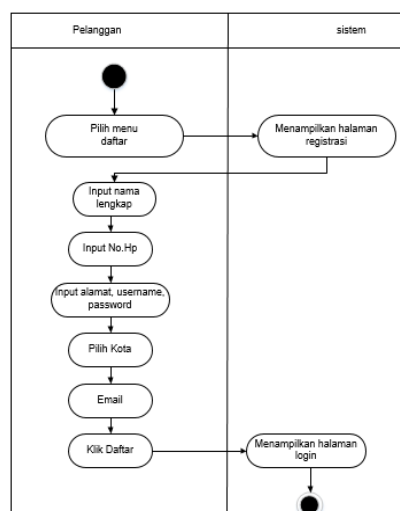
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan

Pada tahap ini merupakan rancangan mengenai aktor dan alur kerja system yang dibuat, serta proses yang berinteraksi pada aplikasi tersebut dengan menggunakan UML

a. Activity diagram Registrasi

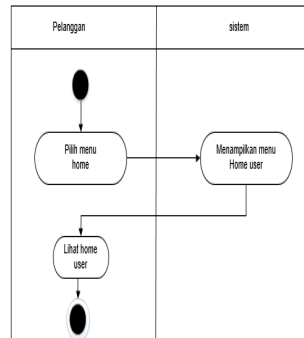
Activity diagram registrasi untuk aktor pelanggan untuk membuat akun agar dapat melakukan login ke sistem



Gambar 4 activity diagram registrasi

b. *Activity Diagram Home*

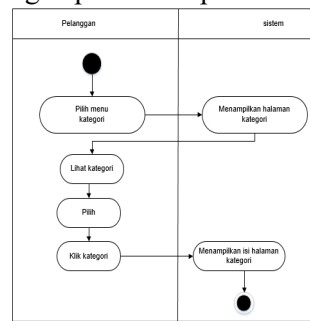
Activity diagram home untuk aktor pelanggan dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5 *Activity home*

c. *Activity diagram kategori Barang*

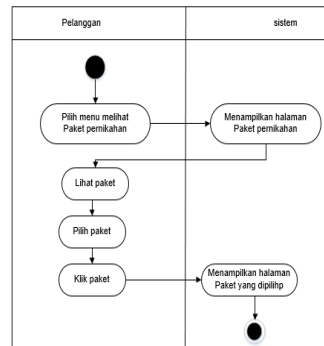
Activity diagram kategori barang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 *Activity Kategori*

d. *Activity diagram paket*

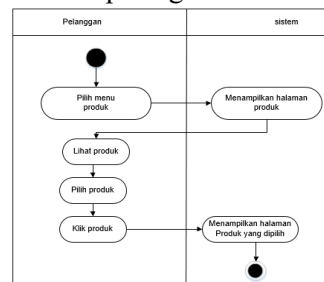
Activity diagram paket pernikahan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Activity Paket Pernikahan*

e. *Activity Diagram Produk*

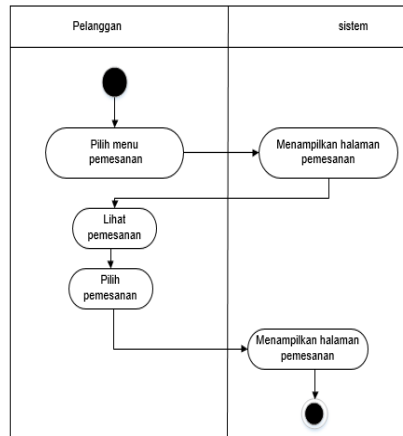
Activity diagram produk dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Activity Diagram produk*

f. *Activity Diagram Pemesanan*

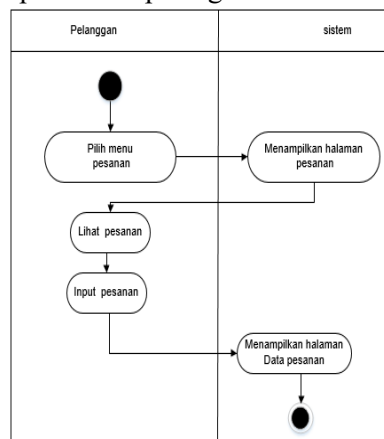
Activity diagram pemesanan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. *Activity Diagram Pemesanan*

g. *Activity Diagram Pesanan*

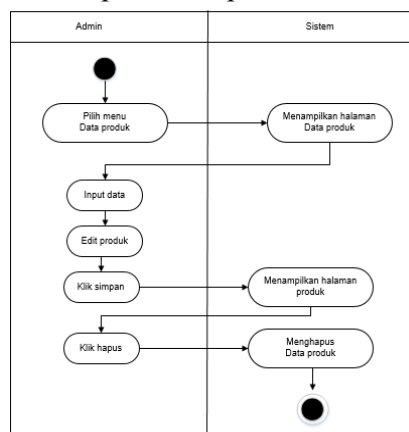
Activity diagram pesanan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 *Activity Diagram Pesanan*

h. *Activity diagram kelola produk*

Activity diagram kelola produk dapat dilihat pada Gambar 11.



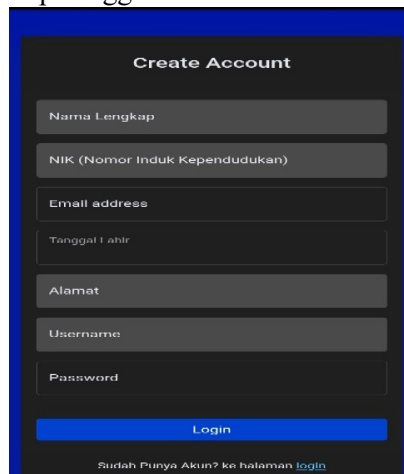
Gambar 11 *Activity Diagram Data Produk*

3.2. Implementasi

Implementasi adalah tahap dimana sistem siap untuk digunakan oleh pengguna, implementasi sistem dapat berupa hasil desain dan pembuatan sistem yang siap digunakan,

a. Halaman Registrasi

Tampilan halaman registrasi pelanggan untuk membuat akun.

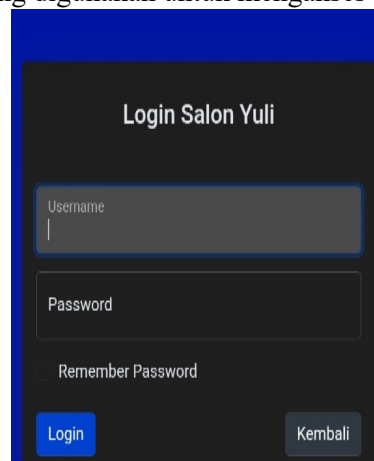


The screenshot shows a 'Create Account' form with a dark background and blue accents. The form includes input fields for 'Nama Lengkap', 'NIK (Nomor Induk Kependudukan)', 'Email address', 'Tanggal lahir', 'Alamat', 'Username', and 'Password'. A blue 'Login' button is at the bottom. A link at the bottom reads 'Sudah Punya Akun? ke halaman login'.

Gambar 12. Tampilan Registrasi

b. Halaman Login

tampilan halaman *login* yang digunakan untuk mengakses sistem.

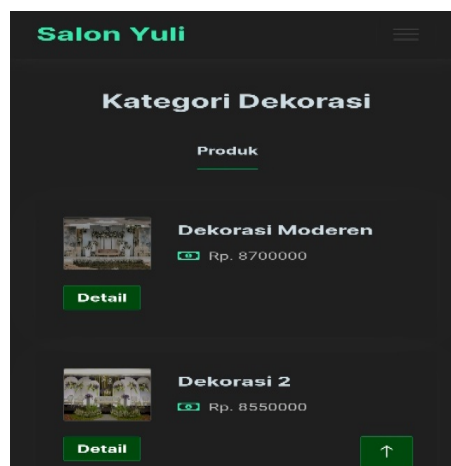


The screenshot shows a 'Login Salon Yuli' form with a dark background and blue accents. It includes input fields for 'Username' and 'Password', a 'Remember Password' checkbox, and two buttons: 'Login' (blue) and 'Kembali' (grey).

Gambar 13 Tampilan Login

c. Halaman Kategori

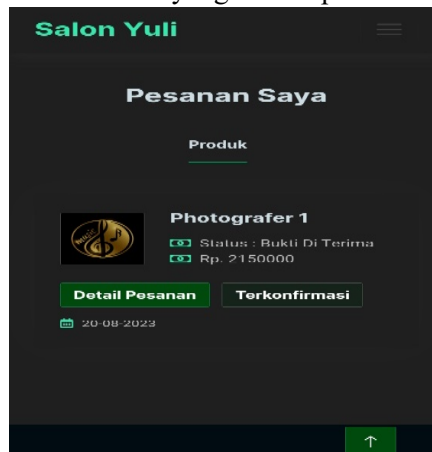
Tampilan halaman kategori dekorasi adalah halaman yang digunakan untuk melihat daftar kategori dekorasi.



Gambar 14. Halaman Kategori Dekorasi

d. Halaman Pesanan

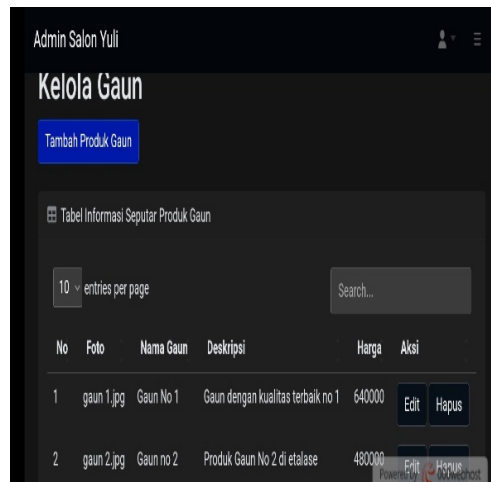
Halaman pesanan saya adalah halaman yang menampilkan daftar riwayat pesanan pelanggan



Gambar 15. Halaman Pesanan

e. Halaman kelola Produk

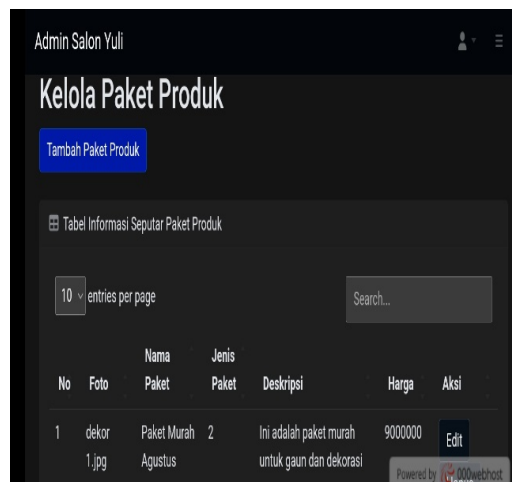
Halaman data produk adalah halaman untuk mengelola data produk yang dilakukan oleh admin



Gambar 16. Halaman Data Produk

f. Halaman Kelola Paket

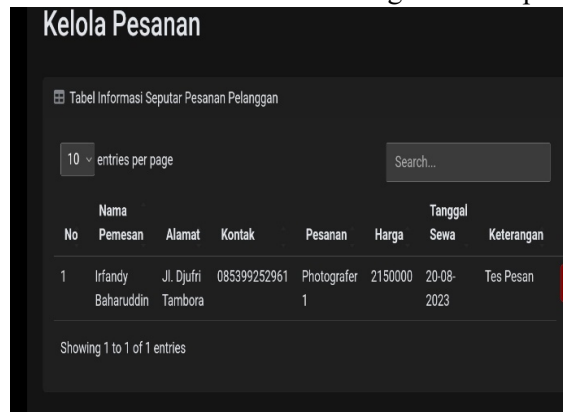
Halaman kelola paket adalah halaman yang digunakan untuk mengelola data paket produk wedding



Gambar 17 Halaman Kelola Paket

g. Halaman kelola pesanan

Halaman kelola pesanan adalah halaman untuk mengelola data pesanan pelanggan



Gambar 18. Halaman Kelola Pesanan

3.3. Pengujian

Pengujian sistem bagian dilakukan untuk mengetahui kemampuan dari sistem yang ada dalam aplikasi. Pengujian dilakukan dengan teknik *black box testing*, di mana metode pengujian bergantung pada fungsionalitas perangkat lunak, serta untuk menemukan potensi kesalahan fungsi tertentu

Tabel 1 Pengujian Aplikasi

No	Item Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	User mengklik icon aplikasi.	Menampilkan halaman <i>registrasi</i> saat pertama menjalankan aplikasi.	Berhasil
2.	User masuk menu <i>login</i>	Halaman <i>login</i> tampil.	Berhasil
3.	admin memilih menu data produk	Halaman menu data Menampilkan beberapa poin	Berhasil
4.	admin memilih menu kelola produk	Halaman menu kelola produk Menampilkan data produk	Berhasil
5.	Pelanggan memilih menu pemesanan	Menampilkan daftar paket pernikahan yang dipesan	Berhasil
6.	Pelanggan memilih produk	Menampilkan produk	Berhasil
7.	Pelanggan memilih keluar	User keluar aplikasi	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa website layanan jasa *wedding* untuk Salon Yuli berhasil dibangun menggunakan metode *waterfall*. Sistem ini diimplementasikan menggunakan HTML dan MySQL, serta diuji dengan metode *black box* dan evaluasi *usability*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *Evaluasi usability* memperoleh skor 92%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sehingga aplikasi ini layak untuk diimplementasikan dalam operasional Salon Yuli..

5. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

- Aplikasi ini diharapkan dikembangkan pada platform mobile selain android, seperti IOS.
- Aplikasi ini diharapkan dikembangkan dengan menambah fitur-fitur baru seperti pilihan video.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aman, M. (2021). Pengembangan sistem informasi wedding organizer menggunakan pendekatan sistem berorientasi objek pada CV pesta. *Jurnal Janitra Informatika dan sistem informasi*, 1(1), 47-60.
- Kanna, Halia, Mukramin, and Hasnawati. 2023. "Sistem Informasi Pelayanan Pendaftaran Nikah Secara Online Di Kua Kecamatan Telluwanua Menggunakan" 2 (2): 43–52.
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol*, 3(1), 1-10.
- Pakolo, Jesi Sahidin, and Budiawan Sulaeman. 2023. "Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Luwu Berbasis" 2 (1): 10–17.
- Prayudi, D., & Yulistria, R. (2020). Penggunaan matriks SWOT dan metode QSPM pada strategi pemasaran jasa wedding organizer: Studi kasus pada UMKM Gosimplywedding Sukabumi. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 9(2), 224-240.
- Romdoni, M. L. (2022). *Pengaruh diferensiasi layanan, fasilitas dan kenyamanan terhadap kepuasan penumpang pt. Primajasa perdanaraya utama di tasikmalaya* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).