

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Wedding Organizer* (WO) telah menjadi elemen penting dalam industri pernikahan, berperan dalam merancang, mengatur, dan mengkoordinasi setiap aspek perayaan pernikahan untuk memberikan pengalaman yang lancar dan tak terlupakan bagi pasangan pengantin (Destiani dkk., 2021). Dengan tugas-tugas yang mencakup berbagai aspek pernikahan, WO seperti Suci *Wedding Organizer* (SWO) di Subang, berperan tidak hanya sebagai penyelenggara acara, tetapi juga sebagai penghubung antara pelanggan dengan berbagai vendor yang terlibat dalam pernikahan, seperti dekorasi, tata rias pengantin, fotografi, dan MC. Dengan dukungan teknologi informasi, WO dapat meningkatkan kualitas promosi dan layanan serta memudahkan pelanggan dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan. Pemanfaatan teknologi, seperti sistem informasi *wedding planner*, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pelayanan yang lebih personal dan profesional kepada pelanggan.

Namun, dalam pelaksanaannya, SWO menghadapi beberapa masalah yang signifikan. Pertama, *customer* mengalami kesulitan dalam memperkirakan harga paket yang sesuai dengan anggaran saat melakukan pemesanan. Hal ini sering kali mempersulit perhitungan harga oleh SWO dan dapat mempengaruhi kesepakatan dengan vendor. Kedua, keterbatasan sumber daya manusia dan kapasitas pelayanan menyebabkan SWO hanya mampu melayani maksimal lima acara pernikahan dalam satu hari. Ini membuat pelanggan harus memastikan ketersediaan tanggal untuk melakukan pemesanan melalui pengecekan manual pada kalender *booking*. Ketiga, seringkali catatan pemesanan *detail* konsep yang telah dibicarakan melalui *WhatsApp* hilang, menyebabkan pelanggan harus mengulang pemaparan konsep kepada pihak WO. Selain itu, hilangnya bukti pembayaran dan data-data penting pelanggan lainnya juga menyebabkan ketidaknyamanan dan dapat mempengaruhi kepercayaan pelanggan terhadap SWO.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, perancangan sistem informasi *wedding planner* dilakukan dengan mengadopsi dua tahapan dari metode *waterfall*, yaitu analisis dan desain perangkat lunak. Perancangan ini akan memungkinkan pelanggan untuk memperkirakan harga paket sesuai dengan anggaran mereka secara lebih mudah dan akurat sesuai dengan paket yang tersedia. Selain itu, perancangan ini akan menyediakan fitur pengecekan ketersediaan tanggal yang *real-time*, sehingga pelanggan dapat dengan cepat melihat tanggal-tanggal kosong untuk melakukan *booking*. Terakhir, perancangan ini akan menyimpan semua catatan pemesanan, dan bukti pembayaran secara terpusat dan terorganisir, sehingga informasi tidak akan hilang dan pelanggan tidak perlu mengulang pemaparan pemesanan mereka. Dengan perancangan ini, diharapkan SWO dapat memberikan gambaran dan alur kerja yang lebih efisien dan memuaskan bagi *customer*.

## 1.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat membantu pelanggan dalam memilih paket *wedding*?
2. Bagaimana merancang sistem yang memungkinkan pelanggan untuk melihat ketersediaan tanggal secara *real-time* untuk melakukan *booking* atau pemesanan?
3. Bagaimana merancang sistem yang dapat menyimpan semua catatan pemesanan dan bukti pembayaran secara terpusat dan terorganisir untuk menghindari hilangnya informasi penting?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari menjawabnya perumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang *fitur* postingan produk dengan pilihan paket yang berasal dari vendor dan paket SWO serta menambahkan *filter check budget* sebagai fasilitas *customer* untuk memperkirakan biaya paket pernikahan dengan akurat berdasarkan anggaran yang telah ditentukan.
2. Untuk merancang Fitur pengecekan ketersediaan tanggal pada saat *customer* akan melakukan pemesanan, dimana hal Ini memungkinkan *customer* untuk dengan mudah melihat tanggal yang tersedia untuk mengadakan pernikahan mereka tanpa perlu melakukan konfirmasi manual.
3. Untuk merancang fitur riwayat pemesanan yang dapat menyimpan semua catatan pemesanan serta bukti pembayarannya secara terpusat dan terorganisir untuk memastikan transparansi dan kelancaran proses perencanaan pernikahan.

### 1.4. Relevansi atau Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dikerjakan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengembang sistem dalam melakukan implementasi.
2. Membantu pengembang dengan menciptakan antarmuka yang lebih intuitif.
3. Sebagai syarat untuk meraih gelar diploma III di Politeknik Negeri Subang, menerapkan ilmu perancangan sistem yang telah dipelajari.

### 1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak meluas maka penulis melakukan pembatasan seperti dibawah ini:

1. Perancangan sistem informasi ini memiliki tiga *user* diantaranya *customer*, *vendor*, dan SWO sebagai admin.
2. Perancangan ini menggunakan empat diagram UML yang diantaranya adalah *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.
3. Perancangan sistem ini dibuat dengan berdasarkan studi kasus Suci *Wedding Organizer*.
4. Perancangan aktor *customer* hanya akan melakukan pemesanan dengan dua kali pembayaran seperti pembayaran DP dan pelunasannya
5. Perancangan dengan aktor SWO dan *vendor* ini mengelola postingan produk.

### 1.6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan proyek akhir ini terdiri dari 6 bab, yang masing-masing bab terdiri dari setiap sub-bab nya. Dimana pada sub-bab tersebut memiliki penjelasan uraian yang berbeda. Berikut urutan dari sistematika penulisan laporan proyek akhir:

#### **BAB 1                   PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan proyek akhir terkait perancangan sistem informasi *wedding planner* studi kasus suci *wedding organizer*.

#### **BAB 2                   LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang landasan teori untuk menunjang pembuatan laporan proyek akhir. Landasan teori yang tercantum hanya yang relevan dengan proses perancangan ini

dan berfungsi sebagai panduan, seperti penjelasan metodologi pengembangan *waterfall*, UML, dan ERD

**BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan, yaitu berupa langkah-langkah dan penjelasan bagaimana penelitian berjalan.

**BAB 4 ANALISIS**

Bab ini berisi pemaparan *requirement*, dan *design* pengembangan berupa gambaran dari sebuah sistem yang akan dibangun dalam bentuk penjelasan spesifikasi, analisis kebutuhan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

**BAB 5 PERANCANGAN**

Bab ini merupakan tahapan dari perancangan yang berisikan rancangan UML, ERD, rancangan pengujian dan perancangan antarmuka dengan penjelasannya. Rancangan UML terdiri empat diagram diantaranya *Usecase* diagram, *Activity* Diagram, *Sequence* Diagram, dan *Class* Diagram. Perancangan antarmuka meliputi tampilan fitur yang akan dibuat oleh pengembang.

**BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memaparkan kesimpulan dan saran penelitian yang dilakukan terkait Perancangan Sistem Informasi *Wedding Planner* Studi Kasus Suci *Wedding Organizer*.