



PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING ONLINE WEDDING GALLERY BERBASIS APLIKASI ANDROID

Gina Dewi Sonia¹, Mumuh Abdu Somad²
Program Studi Informatika, Universitas Islam Al Ihya Kuningan
Ginasonia17@gmail.com & Mumuhabdusomamd15@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang mulai merambah ke aneka macam bidang perjuangan seperti jasa pernikahan. semua aktivitas yg dilakukan oleh jasa pernikahan semakin tidak terlepas dari dampak teknologi. permasalahan dalam mengelola vendornya salah satunya dalam data informasi paketan yang kurang lengkap karena masih berbasis dokumen PDF, admin yang kurang efektif sehingga sering terjadi informasi yang kurang tersampaikan, Motodenya menggunakan Extreme programing, Dalam tahapan penerjaanya XP memberikana waktu yang singkat. Berikiut merupakan tahapan penulis menggunakan metode extrem programming : planning (Perencanaan), Design atau perancangan, Coding (pengkodean) , Test (pengujian). Dengan membangun aplikasi Sistem Informasi Booking Online berbasis android sebagai sarana pelayanan terhadap pelanggan Deifs Wedding Gallery berjalan dengan lebih efisien dan efektif. Selain dapat digunakan untuk sistem basis data database firebase juga dapat untuk meningkatkan kulaitas aplikasi hal ini berjalan dengan lebih efisien ketimbang menggunakan MySQL. Implementasi aplikasi dengan menggunakan seri android OS 8 (Oreo) sangat mempermudah pelanggan Deifs Wedding Gallery.

Kata Kunci : *Wedding Organizer, Booking Online, Extreme Programming, UML*

ABSTRACT

The increasingly developed development of information technology is starting to spread to various business fields such as wedding services. All activities carried out by wedding services are increasingly inseparable from the influence of technology. One of the problems in managing vendors is that the package information data is incomplete because it is still based on PDF documents, the admin is less effective so that information is often not conveyed. The method uses Extreme programming. In the implementation stage, XP provides a short time. The following are the

author's stages of using the extreme programming method: Planning, Design, Coding, Test. By building an Android-based Online Booking Information System application as a means of serving Deifs Wedding Gallery customers to run more efficiently and effectively. Apart from being able to be used for database systems, the Firebase database can also be used to improve application quality, it runs more efficiently than using MySQL. Implementation of the application using the Android OS 8 (Oreo) series makes things very easy for Deifs Wedding Gallery customers.

Keywords: Wedding Organizer, Online Booking, Extreme Programming, UML

PENDAHULUAN

Waktu ini perkembangan teknologi informasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. salah satu bukti kemajuan teknologi info pada saat ini merupakan semakin banyaknya pengguna internet pada dunia, pengguna internet pada Indonesia di tahun 2022-2023 mencapai 215,63 juta orang atau sekitar 78,19% berasal total populasi Indonesia sebanyak 275,77 juta, demikian hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). yang akan terjadi survei membuktikan bahwa pertumbuhan penggunaan Internet pada Indonesia terus semakin tinggi. di tahun kemudian rata-rata penetrasi penggunaan Internet di Indonesia masih 77,66% dengan jumlah 604dea25b3a655fe1ab94434fad99f27 mencapai 51,19% dan perempuan 48,81% yang akan terjadi riset, yang

dirilis sang Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indoensia (APJII) ini, dilakukan menggunakan cara mengumpulkan data dari seluruh anggota APJII serta menganalisis tren yg terjadi pada industry internet, perkembangan e-commerce dan potensi bisnis di Indonesia.(APJII, 2023)

Perkembangan teknologi berita yang semakin berkembang mulai merambah ke berbagai bidang perjuangan mirip jasa pernikahan. seluruh aktivitas yang dilakukan oleh jasa pernikahan semakin tidak terlepas dari efek teknologi. berbagai perangkat lunak computer bahkan software android yg banyak ditawarkan memungkinkan poly perusahaan yg membuka jasa pernikahan menerapkannya pada dalam mengelola bidang usahanya. dalam bisnis jasa pernikahan, pelanggan merupakan faktor yg sangat krusial sebagai akibatnya diharapkan pembinaan suatu korelasi yg baik antara perusahaan dengan

pelanggan. Peningkatan pelayanan terhadap pelanggan bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan memberikan fasilitas

pemesanan jasa melalui internet serta update informasi yg cepat, akurat, serta memiliki jangkauan yg luas

LANDASAN TEORI

a. Penelitian Sebelumnya

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Sugiyati (2020) pada jurnal implementasi sistem informasi booking online berbasis web, bahasa pemrograman yang di gunakan adalah PHP, database menggunakan MySQL, dan output yang dihasilkannya ialah website. Sedikit berbeda dengan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Diantra (2022) pada jurnal perancangan sistem booking online berbasis web menggunakan metode software development life cycle perbedaanya pada bahasa pemrograman yaitu java dan databasenya menggunakan firebase.

b. Booking Online

berdasarkan Zebua (2018) aktivitas Online Travel Agencies (OTA), sebagai cabang commerce, tak bisa dicermati sebelah mata. Belum lagi pergeseran gaya hidup Indonesia waktu ini waktu warga kelas menengah ke atas pengeluaran konsumsinya lebih penekanan buat pengalaman (experiences) daripada buat barang-barang konsumsi fisik (materi)

c. Wedding Organizer

Wedding Organizer artinya suatu jasa khusus yg secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga pada perencanaan serta pelaksanaan rangkaian program pesta per nikahan sesuai dengan. (Mluyati, 2019)

d. Aplikasi Android

software android artinya salah satu software buat perangkat mobile yg ketika ini relatif populer, android dikembangkan berbasis linux yg mencakup SO, middleware serta software 9. Android ketika ini cukup menarik poly perhatian baik asal inivididu ataupun perusahaan, dengan terus diluncurkan versi teranyar. (Chaniago, 2019)

e. Firebase

Firebase ialah suatu layanan yg dimiliki sang google dan digunakan buat mempermudah para developer software pada mengembangkan perangkat lunak. (Aziz, 2021)

f. Extreme Programming
Extreme programming artinya metode pengembangan perangkat lunak yang sederhana serta mencakup galat satu metode tangkas yang dipelopori sang Kent Beck, Rom Jeffries serta Ward Cunningham, XP artinya galat satu metode tangkas yang paling poly dipergunakan serta menjadi pendekatan yang sangat terkenal. (Septiani & Habibie, 2022)

g. Flowchart
Flowchart merupakan penggambaran secara grafik berasal langkah-langkah dan urutan mekanisme suatu program. umumnya menghipnotis penyelesaian persoalan yg khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih

METODE

Didalam metode penelitian penulis memakai extreme programming sebagai acuan dalam melakukan penelitiannya, seperti halnya di landasan teori bahwa extreme programming

lanjut. Flowchart di bedakan menjadi lima jenis flowchart, antara lain system flowchart, document flowchart, schematic flowchart, acara flowchart, process flowchart. (budiman et al, 2021)

i. Unified Modeling Language (UML)

UML ialah sebuah bahasa standard buat pengembangan sebuah aplikasi yg dapat memberikan bagaimana menghasilkan serta membentuk model-model, namun tak menyampaikan apa dan kapan contoh yg seharusnya dirancang yg artinya keliru satu proses implementasi pengembangan softwar. (Mubarak, 2019)

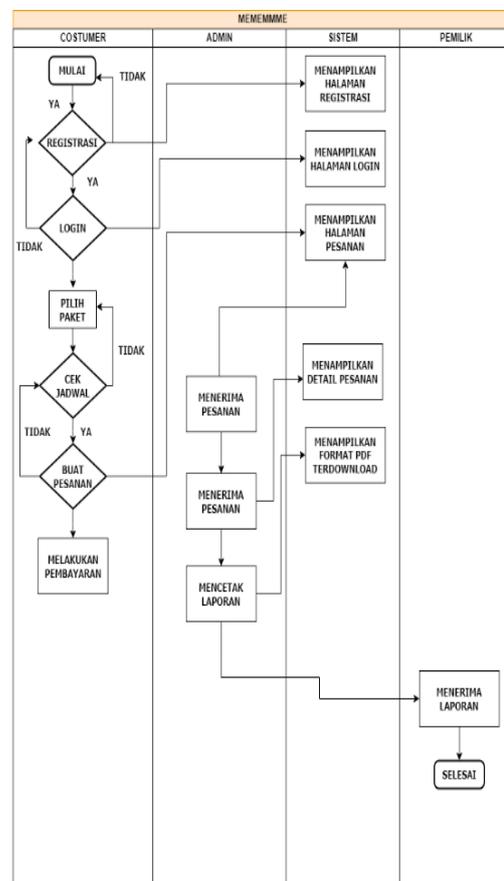
merupakan pengembangan rekayasa perangkat lunak. Dalam tahapan penerjaanya XP memberikana waktu yang singkat. Berikiut merupakan tahapan penulis menggunakan metode extrem programming :

a. Planning didalam perencanaan

penulis mengumpulkan kebutuhan untuk langkah selanjutnya, salah satunya penulis melakukan gambar UI dari hasil metode pengumpulan data yang tentunya hal ini dilakukan dengan berkomunikasi dengan pihak terkait yaitu Deifs Wedding Gallery.

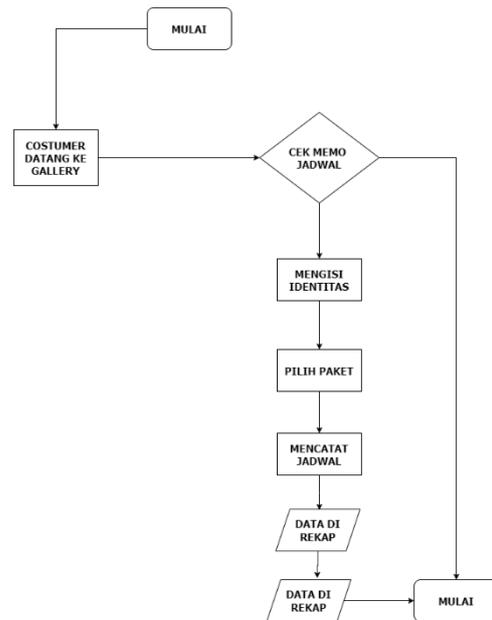
- b. Design atau perancangan, Figma merupakan software yang dipakai oleh penulis untuk melakukan perancangan atau pembuatan UML.
- c. Coding, pada tahap ini penulis memakai software android studio untuk merealisasikan (pengkodean) dari tahapan sebelumnya.
- d. Test atau pengujian penulis dalam tahap ini menguji hasilnya dengan sering berkomunikasi dengan pihak Deifs Wedding Gallery maupun dengan dosen pembimbing terkait alur aplikasi. Setelah dinyatakan selesai baru aplikasi diluncurkan dengan menambahkan hal-hal yang masih kurang.

Didalam metode penelitian penulis memakai extreme programming sebagai acuan dalam melakukan penelitiannya, seperti halnya di landasan teori bahwa extreme programming merupakan pengembangan rekayasa perangkat lunak. Dalam tahapan penerjaanya XP memberikana waktu yang singkat. Berikut merupakan tahapan penulis menggunakan metode extrem programming :

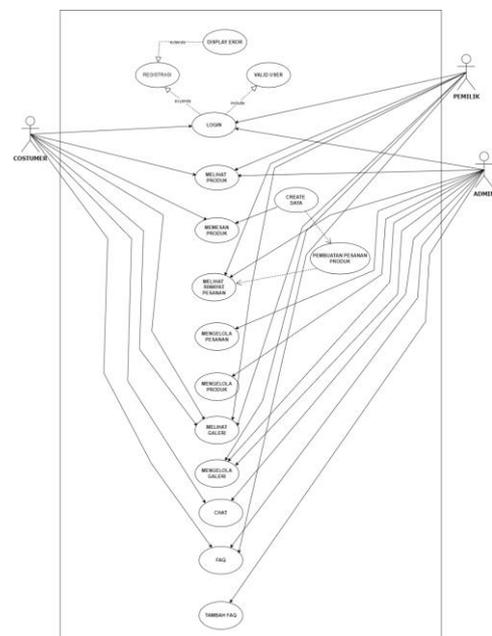


- e. Planning didalam perencanaan penulis mengumpulkan kebutuhan untuk langkah selanjutnya, salah satunya penulis melakukan gambar UI dari hasil metode pengumpulan data yang tentunya hal ini dilakukan dengan berkomunikasi dengan pihak terkait yaitu Deifs Wedding Gallery.
- f. Design atau perancangan, Figma merupakan software yang dipakai oleh penulis untuk melakukan perancangan atau pembuatan UML.
- g. Coding, pada tahap ini penulis memakai software andorid studio untuk merealisasikan (pengkodean) dari tahapan sebelumnya.
- h. Test atau pengujian penulis dalam tahap ini menguji hasilnya dengan sering berkomunikasi dengan pihak Deifs Wedding Gallery maupun dengan dosen pembimbing terkait alur aplikasi. Setelah dinyatakan selesai baru aplikasi diluncurkan dengana menambahkan hal-hal yang masih kurang.

Flowchart sistem yang berjalan



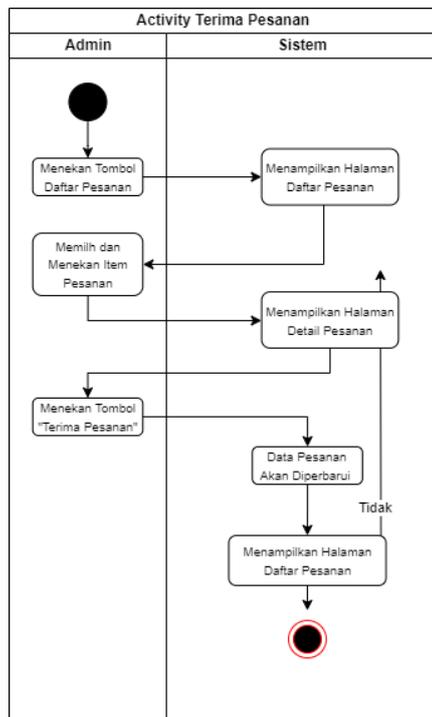
Flowchart Sistem yang Diusulkan



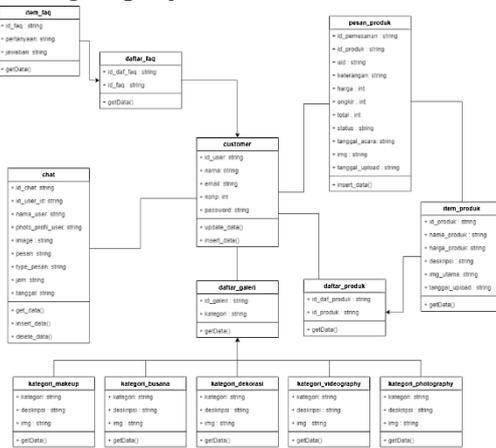
Use case diagram dipergunakan buat menggambarkan sebuah hubungan antara aktor dengan sistem. pada penelitian kali ini ada 3 buah aktor yang berinteraksi menggunakan

sistem, yaitu konsumen, admin, serta pemilik seperti gambar di bawah ini

Activity diagram Terima Pesanan digunakan untuk menggambarkan konsep aliran data/kontrol yang ada pada sistem terima pesanan seperti gambar di bawah ini

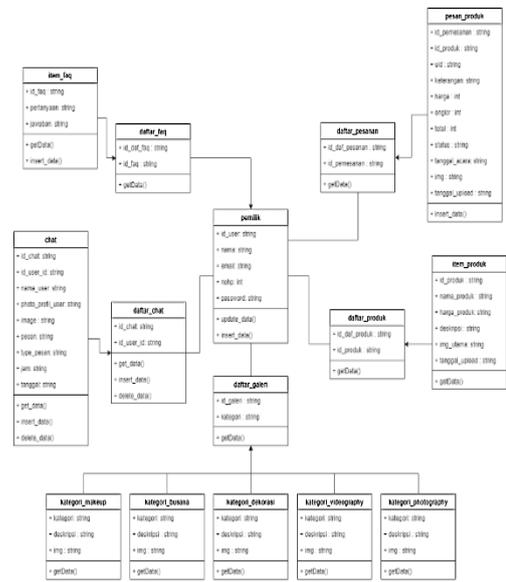


class diagram pada user costumer selain itu hal ini juga berfungsi sebagai penjabaran di sistem basis



data user costumer, bisa dilihat di bawah ini

class diagram pada user pemilik selain itu hal ini juga berfungsi sebagai penjabaran di sistem basis data user pemilik, bisa dilihat di bawah ini



Hasil Pembahasan

Metode pengujiannya merupakan pengujian black box, pengujian ini dilakukan buat menerima tampilan yang akan terjadi mirip yang dibuat, pengujian black box itu sendiri ialah pengujian buat menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal asal kode atau acara.

NO	DIUJI	HASILNYA	V/T
1	Registrasi	sesuai	√
2	Beranda	sesuai	√
3	Paket	sesuai	√
4	Pesanan	sesuai	√
5	Bayar	Sesuai	√

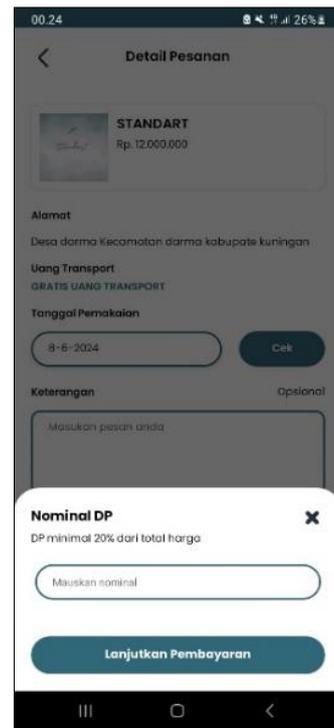
Gallery, berdasarkan pada data yg sudah diinputkan pada sistem. pada mark waktu pada klik mata akan muncul popup yg menampilkan foto faskes, nama faskes, kategori, berita yg berisi nama produk serta contoh hasilnya

Tampilan aplikasi

Hasil tampilan aplikasi di menu produk -



Tampilan ini adalah halaman produk bagi pengunjung juga bagi administrator selesainya s melakukan login. Ini merupakan laman buat menuju pemesanan, yg dimana di halaman ini menampilkan jenis produk yang ada di Deifs Wedding



Halaman detail pemesanan 2 digunakan untuk akses costumer melakukan pembayaran DP 20% bilamana di pengecekan tanggal pesenan masih kosong atau masih ada slot bila mana kosong pembeli bisa langsung pesan dengan melakukan pembayaran sesuai menu yang ada di aplikais.

KESIMPULAN

Sehabis melakukan penelitian pada sistem pelayanan yang terdapat di Deifs Wedding Gallery, maka didapatkan sebuah acara software yang adalah bentuk dari pemugaran berasal sistem yang selama ini masih dilakukan secara manual oleh pihak perusahaan menjadi sistem berbasis personal komputer . Sistem isu serta laporan secara manual yg ada di di Deifs Wedding Gallery, masih mempunyai kelemahan-kelemahan, buat mengatasi kelemahan dan kekurangan tersebut, sudah dilakukan perancangan dan implementasi software Sistem Booking Online dengan menggunakan Sistem Operasi Android. menggunakan ini penulis bisa menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan membangun aplikasi Sistem Informasi Booking Online berbasis android sebagai sarana pelayanan terhadap pelanggan Deifs Wedding Gallery berjalan dengan lebih efisien dan efektif.
- b. Selain dapat digunakan untuk sistem basis data database firebase juga dapat untuk

meningkatkan kulaitas aplikasi hal ini berjalan dengan lebih efisien ketimbang menggunakan MySQL.

- c. Implementasi aplikasi dengan menggunakan seri android OS 8 (Orea) sangat mempermudah pelanggan Deifs Wedding Gallery.

Aplikasi sistem informasi booking online yang dibuat dengan metode extreme programming dapat adapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi sampai ke proses pembayaran yang lebih efisien dan cepat. sebagai akibatnya mengurangi terjadinya kesalahan yg ada, Bila dibandingkan dengan sistem yg masih manual pada Deifs Wedding Gallery.

BIOGRAFI

APJII. (2023). *Survei Pengguna Internet*.

<https://survei.apjii.or.id/home>

Aziz, R. A. (2021). *Firestore membangun software Berbasis Android*.

Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). 程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2. *Jurnal*

inovasi Penelitian,
1(0.1101/2021.02.25.432866),
1–15.

Chaniago, A. (2019). aplikasi Mobile Student Assistant Prodi Sistem informasi di Stmik Indonesia Padang Berbasis Android. *Klik - formasi Jurnal Ilmu personal komputer* , 6(1), 84. <https://doi.org/10.20527/klik.v6i1.1188>

Diantara, R. (2022). Web-Based Online Booking Service System Application Design using perangkat lunak Development Life Cycle Method Perancangan perangkat lunak Sistem Booking Service Online Berbasis Web dengan memakai Metode perangkat lunak Development Life Cycle. *Jurnal Media Computer ...*, 1(1), 19–24. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmcs/article/view/1902%0A>
<https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmcs/article/download/1902/1465>

Gunadi, R. J., Tanone, R., & Beeh, Y. R. (2020). Penerapan Firebase Cloud Storage pada Aplikasi

Mobile Android untuk Melakukan Penyimpanan Image Lahan Pertanian. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 282–291.

<https://doi.org/10.36294/jurti>.