

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA PERNIKAHAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO MAULA WEDDING

Misbahul khoir¹, Dimas Abisono Punkastyo²

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan
Jln. Surya Kencana No. 1, Pamulang – Tangerang Selatan, 15417, Indonesia
email: misbahulkhoir097@gmail.com

Abstract

Management information systems are an important part of running a business, because they are considered capable of assisting business owners in managing and promoting their business. Maula Wedding Shop is a business in the field of wedding services. At Maula Wedding Shop itself, it is still very difficult to provide product information to customers, transactions are carried out by way of buyers / customers coming directly to the Maula Wedding Shop or online via WhatsApp, so there are often errors and duplication of data in recording order report data, because all the recording of transaction data is still recorded in the books so that it is less accurate. As well as the large number of transaction notes and transaction evidence that has accumulated, of course this can make it difficult for Maula Wedding Stores in finding the transaction data needed. To solve this problem, a website-based management information system was created using the CodeIgniter Framework. The system development method used is the method (waterfall) and system design using UML (Unified Modeling Language). The results of this study are to produce a website-based management information system in order to assist Maula Wedding Stores in managing and promoting their business, as well as helping make it easier for buyers / customers to access information and make product order transactions at Maula Wedding Stores.

Keywords: Management Information Systems, Wedding Services, CodeIgniter Framework, Waterfall.

Abstrak

Sistem informasi manajemen merupakan bagian penting didalam menjalani sebuah usaha, karna dianggap mampu membantu para pemilik usaha didalam mengelola dan mempromosikan usahanya. Toko Maula Wedding adalah sebuah usaha dibidang jasa pernikahan. Pada Toko Maula Wedding sendiri masih sangat kesulitan didalam memberikan informasi produknya kepada pelanggan, transaksi yang dilakukan pun dengan cara pembeli/pelanggan datang langsung ke Toko Maula Wedding atau online via whatsapp, sehingga sering terjadinya kesalahan dan duplikasi data didalam pencatatan data laporan pemesanan, karena semua pencatatan data transaksi masih dicatat dalam pembukuan sehingga kurang akurat. Serta banyaknya nota transaksi dan bukti transaksi yang menumpuk, tentu hal tersebut dapat menyulitkan Toko Maula Wedding didalam mencari data transaksi yang dibutuhkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah sistem informasi manajemen berbasis website dengan menggunakan Framework CodeIgniter. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode (*waterfall*) dan perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Hasil dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen berbasis website agar dapat membantu Toko Maula Wedding didalam mengelola dan mempromosikan usahanya, serta membantu mempermudah pembeli/pelanggan didalam mengakses informasi dan melakukan transaksi pemesanan produk pada Toko Maula Wedding.

Kata kunci : Sistem Informasi Manajemen, Produk Jasa Pernikahan, Framework CodeIgniter, Waterfall.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat dan sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia terutama di bidang bisnis. Dengan adanya teknologi informasi dapat mempermudah perusahaan didalam mengelola usahanya serta mempermudah perusahaan didalam mempromosikan produk usaha yang ditawarkannya.

Jasa pernikahan adalah suatu jasa yang secara pribadi membantu calon pengantin didalam mempersiapkan kebutuhan serta rangkaian acara pesta pernikahan. Toko Maula Wedding adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang jasa pernikahan, seperti jasa pembuatan henna pengantin, jasa pembuatan parcel pernikahan dan jasa pembuatan seserahan mahar pernikahan. Sistem pengelolaan usaha saat ini yang dijalankan Toko Maula Wedding adalah dengan mempromosikan produk jasanya melalui media sosial ataupun secara langsung kepada pembeli/pelanggan. Dan transaksi pemesanan yang dilakukan dengan cara pelanggan/pembeli datang langsung ke Toko Maula Wedding atau online via whatsapp, yang kemudian data disimpan dalam pembukuan yang mengakibatkan sering terjadinya kesalahan dan duplikasi data serta menumpuknya bukti-bukti transaksi yang dapat menyulitkan Toko Maula Wedding didalam mencari data transaksi yang dibutuhkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dibuat sebuah aplikasi berbasis website yang diharapkan dapat membantu Toko Maula Wedding didalam mengelola informasi, data transaksi, serta bukti-bukti transaksi. Pelanggan pun akan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai jasa-jasa yang di tawarkan, serta dapat melakukan transaksi secara online tanpa harus datang langsung ke Toko Maula Wedding.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem air terjun (*waterfall*). Metode *waterfall* merupakan metode dengan model pendekatan secara sistematis dan berurutan, mulai dari perencanaan (*planning*), analisis (*analisis*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah sistem penjualan berbasis

website yang dapat mempermudah Toko Maula Wedding didalam mengelola usahanya seperti memberikan informasi tentang produk jasa yang ditawarkan kepada pelanggan, sistem yang dapat membuat laporan pemesanan secara *realtime*, serta sistem yang dapat menyimpan data transaksi yang dapat mempermudah Toko Maula Wedding didalam mencari data transaksi yang dibutuhkan.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian lain yang berhubungan sebagai berikut:

Model Sistem Informasi Manajemen Pada Percetakan Online Berbasis Website (Studi kasus : BINER Jombang). Dengan lahirnya teknologi digital saat ini pada revolusi industri 4.0 berdampak terhadap kehidupan manusia diseluruh dunia, Dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang banyak sekali munculnya bisnis-bisnis online salah satunya yakni percetakan online. Sampai saat ini bisnis percetakan sangat digemari oleh banyak kalangan pembisnis. Untuk itu penulis membuat sebuah system informasi percetakan online yang diharapkan dapat mempermudah bagi pelaku bisnis percetakan dalam mengelola bisnis percetakannya, dan juga bagi konsumen diharapkan dapat lebih mempermudah dalam pencarian tempat percetakan, pemesanan dan pembayaran cetak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung pada pemilik percetakan. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan SDLC, Dalam pembuatan system percetakan online ini penulis menggunakan framework Codeigniter dan PHP 5.6+ dan menggunakan PhpMyAdmin sebagai program pembuatannya dan MySQL sebagai database-nya. Hasil dari penelitian ini adalah data transaksi cetak dan kepuasan pelanggan terhadap pelayanan. Dan juga mempermudah Percetakan dalam melakukan pengolahan data dan penyimpanan data transaksi. [1]

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online. Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, tidak punya cukup waktu dan tenaga untuk membantu dalam

persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan, maka membutuhkan jasa untuk melakukan segala aktivitas persiapan dan pelaksanaan pernikahan tersebut. Ditangan wedding organizer ini pemangku hajat tidak perlu kesulitan untuk mempersiapkan segala kebutuhan acara pernikahan, jasa ini memberikan informasi dan layanan mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan acara pernikahan, mulai dari berbagai macam paket pernikahan, tata rias, busana, koordinasi dekorasi dan hiburan. Pembuatan sistem pemesanan wedding organizer online dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL bertujuan untuk membangun sistem pemesanan wedding online, yang diharapkan dapat mendukung dan memudahkan pemesanan dan promosi wedding organizer. Hasilnya adalah sistem informasi wedding organizer berbasis Web yang dapat memberikan informasi wedding organizer, pemesanan secara online serta menjadi media promosi bagi pemilik wedding organizer. [2]

Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Wedding Organizer Lili Vicky Decoration Hani. Penelitian ini merancang suatu sistem pemesanan wedding organizer berbasis web yang digunakan untuk menawarkan dan memberikan informasi dengan cepat dan mudah. Tujuan dari pembuatan sistem informasi berbasis web wedding organizer adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang profil dari wedding organizer yaitu Lili Vicky Decoration sehingga cakupan pasar akan semakin luas, pembeli akan lebih mudah mengakses web dan berbelanja tanpa terbatas ruang dan waktu. Metode pembuatan Penelitian ini yaitu menggunakan pengembangan perangkat lunak waterfall dan pemodelan UML yang menggunakan bahasa pemrograman php dan databasenya memakai mysql. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan study pustaka (Library Research). Sistem informasi wedding organizer yang baru diharapkan membuat perusahaan mampu berkembang dengan baik dari sisi pemasaran. [3]

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Pustaka (*Library Research*): Dalam penulisan tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku yang menjadi referensi sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
2. Metode Observasi (*Observation Research*): Penulis melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung cara kerja bagian

yang terkait dengan pencatatan hasil kegiatan yang dilakukan.

3. Metode Wawancara (*Interview Research*): Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi dan data. Pada tahap ini, penulis berkomunikasi dan melakukan sesi tanya jawab kepada pemilik Toko Maua wedding Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) adalah menyangkut *study* tentang kebutuhan pengguna (*user's spesification*). *Study-study* kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknis maupun secara teknologi, serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi dan perangkat lunak.

2. Analisis (*analisis*)

Tahap analisis (*analisis*) yaitu tahap untuk mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan use case diagram lebih lanjut, mengenali komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, hubungan antar objek dan sebagainya, yang secara mendalam akan dibahas ditahap berikutnya.

3. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan (*design*) yaitu tahap untuk mencari solusi permasalahan yang didapat dari tahap analisis. Untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisa kebutuhan aplikasi.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi (*implementation*) adalah tahap untuk mengimplementasikan perancangan sistem ke situasi nyata yang dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode progam. Kode progam yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

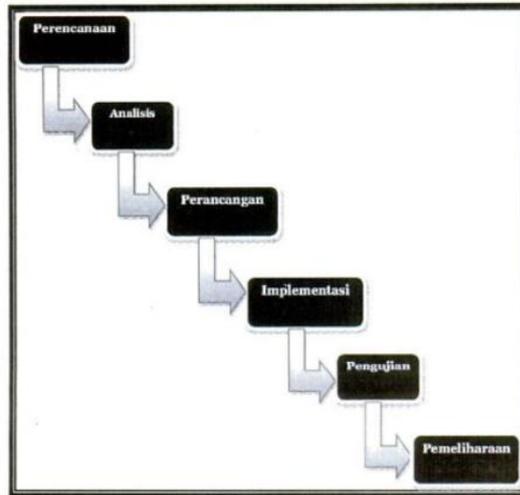
5. Pengujian (*testing*)

Tahap pengujian (*testing*) adalah tahap untuk melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian memastikan bahwa semua

pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai kebutuhan atau belum.

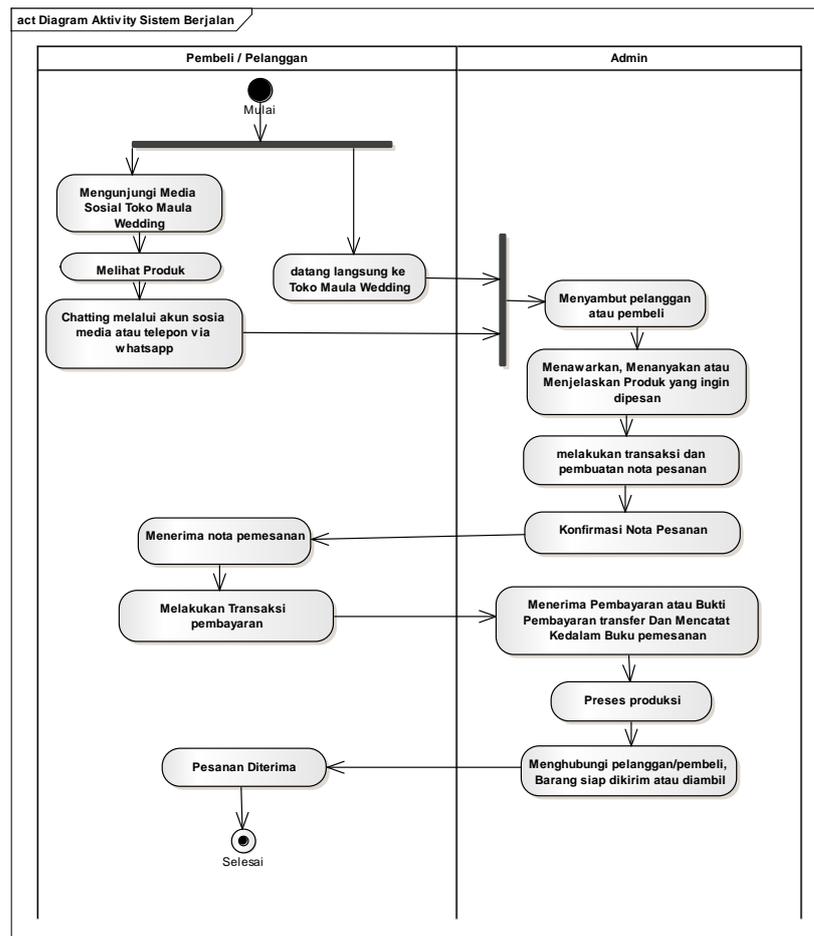
- 6. Pemeliharaan (*maintenance*)
Tahap pemeliharaan (*maintenance*)

untuk menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan. [4]

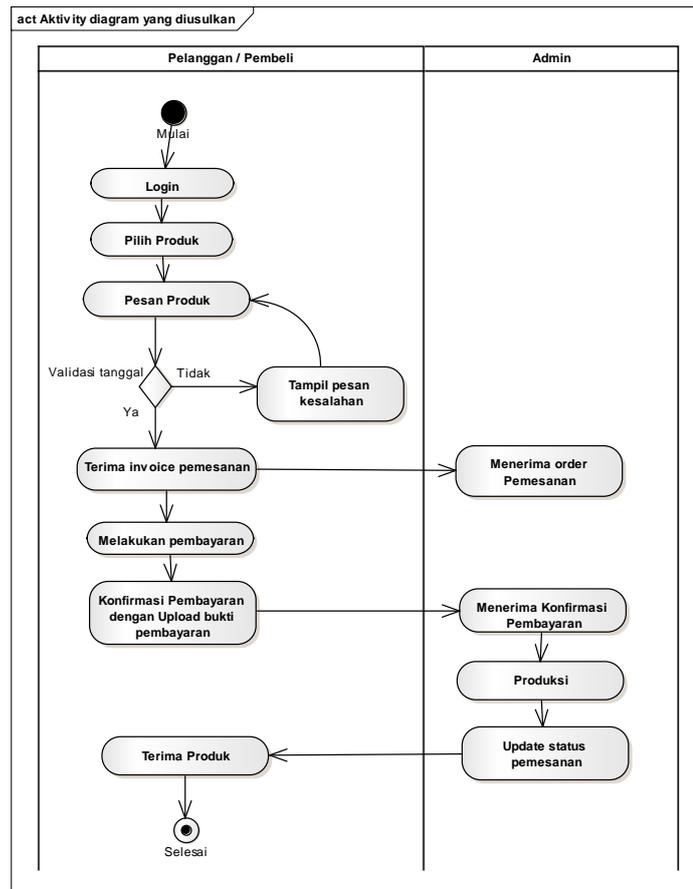


Gambar 3. 1 Metode Waterfall

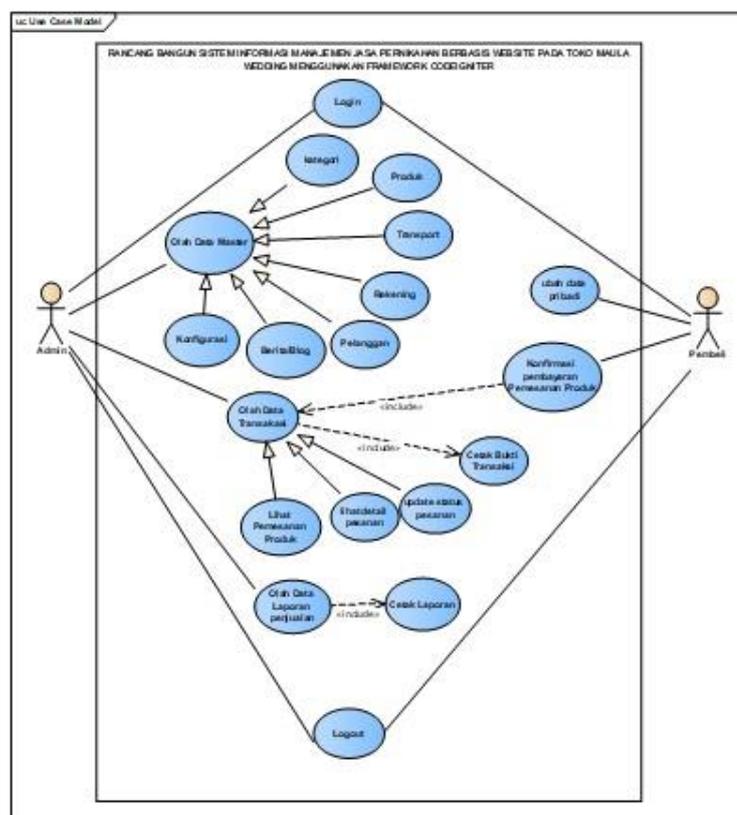
4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. 1 Alur Activity Diagram Pada Sistem yang Sedang Berjalan.

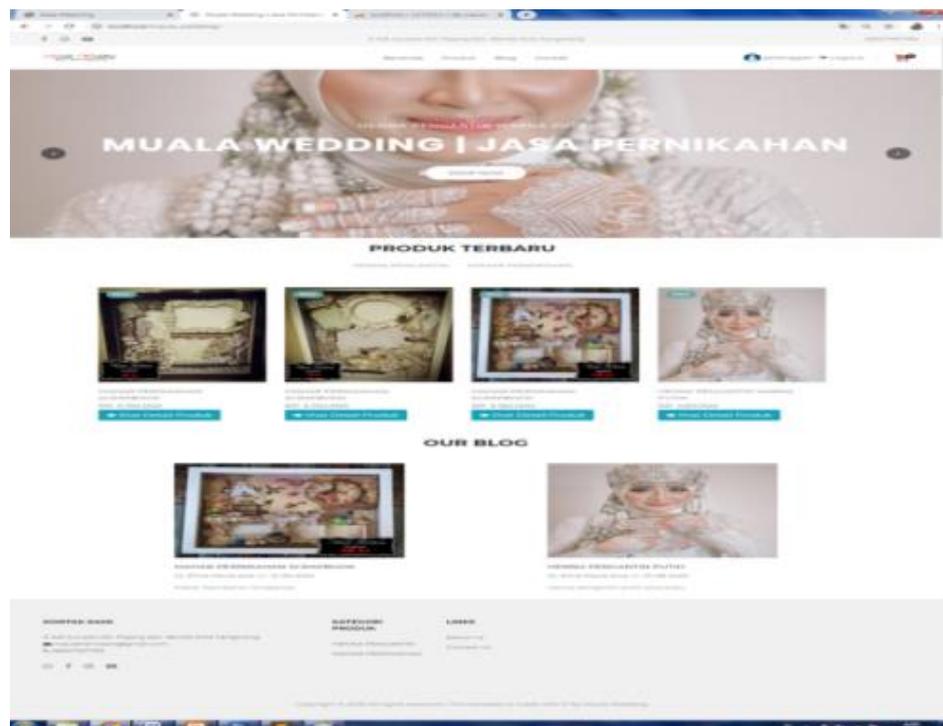


Gambar 4. 2 Alur Activity Diagram Pada Sistem yang yang diusulkan



Gambar 4. 3 Use Case Diagram sistem yang diusulkan

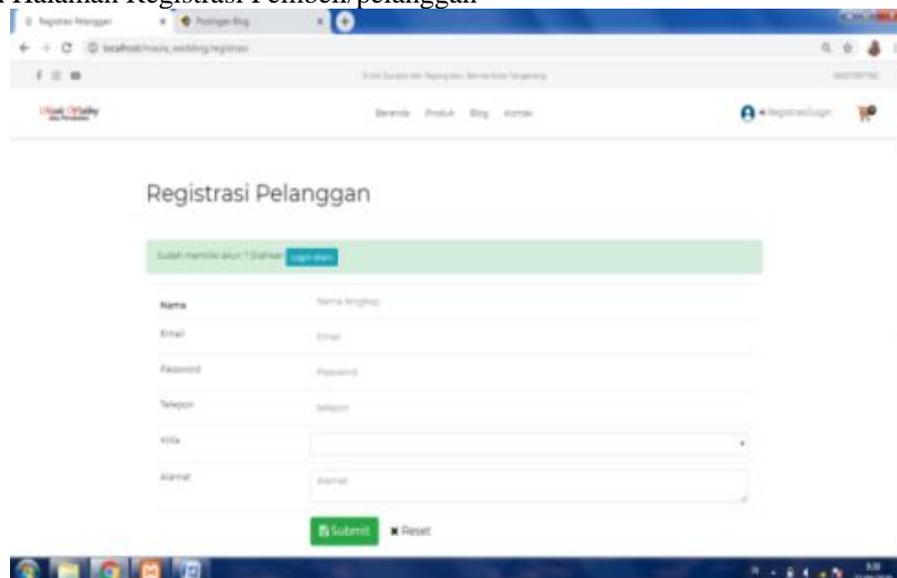
a. Tampilan Halaman Home



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Home

Pada gambar 4. 4 Tampilan halaman home ini merupakan tampilan awal dari Aplikasi Web Toko Maula Wedding, dalam tampilan ini berisi tentang informasi-informasi mengenai produk yang ada di Toko Maula Wedding. Serta semua informasi yang ada di Toko Maula Wedding.

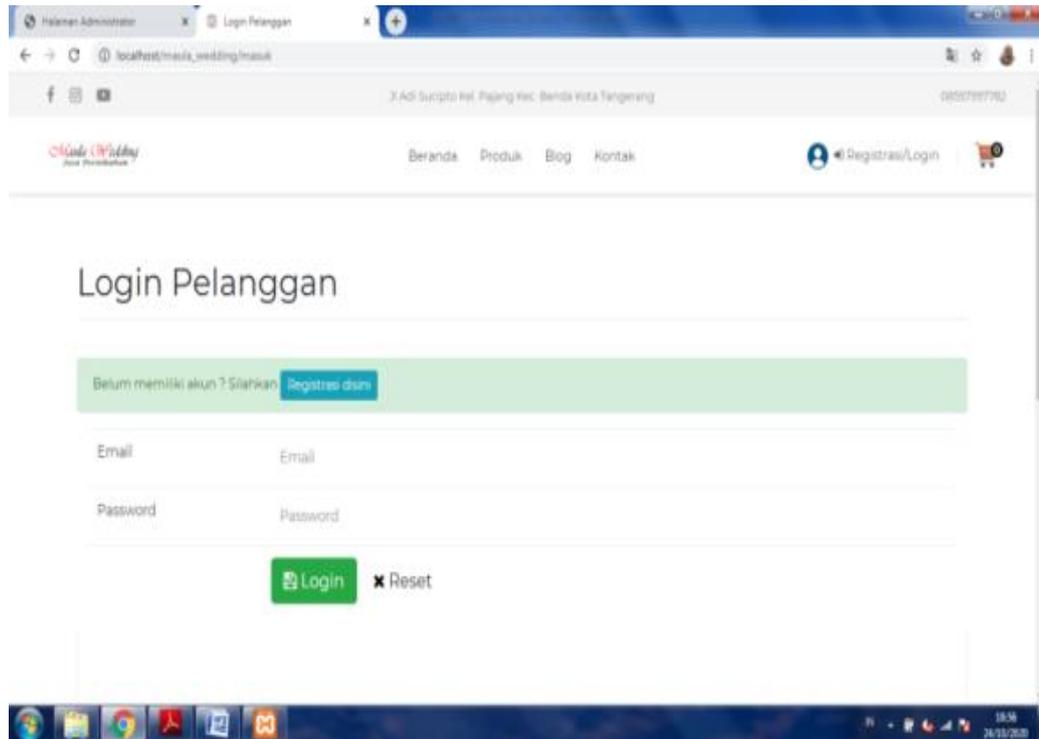
b. Tampilan Halaman Registrasi Pembeli/pelanggan



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Registrasi Pembeli/Pelanggan

Pada gambar 4.5 Tampilan Halaman Registrasi Pembeli/Pelanggan. Apabila pembeli/pelanggan ingin melakukan transaksi pemesanan dan belum memiliki akun maka harus melakukan registrasi terlebih dahulu.

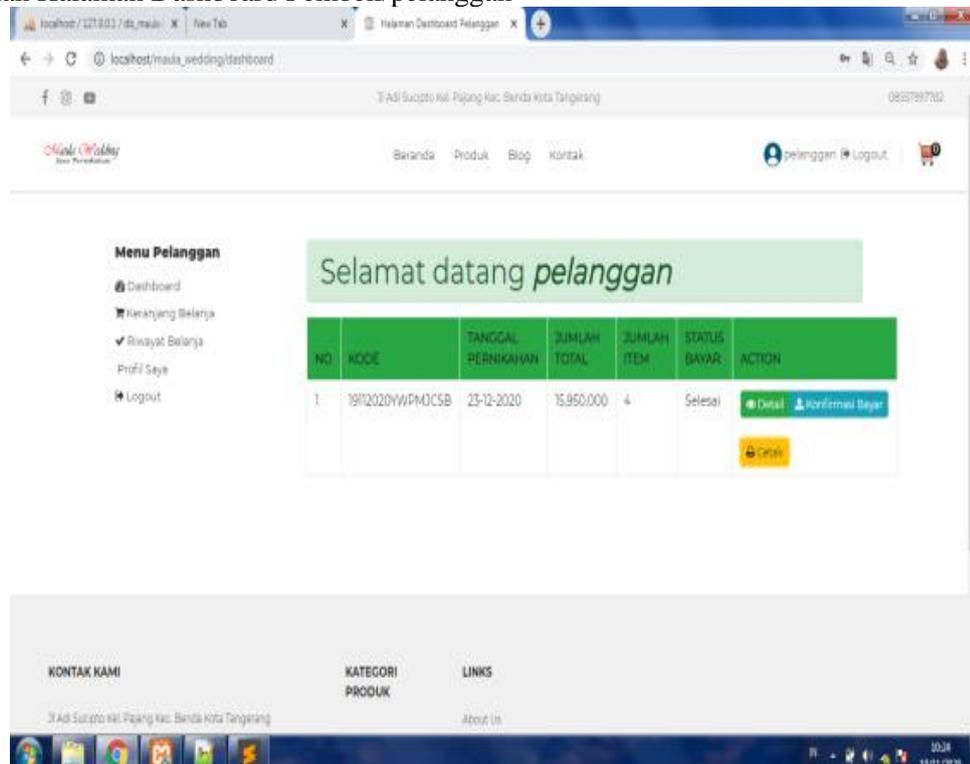
c. Tampilan Halaman Login Pembeli/pelanggan



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Login Pembeli/Pelanggan

Pada gambar 4.5 Tampilan Halaman Login Pembeli/Pelanggan. Apabila pembeli/pelanggan ingin melakukan transaksi pemesanan dan sudah memiliki akun, maka harus login terlebih dahulu.

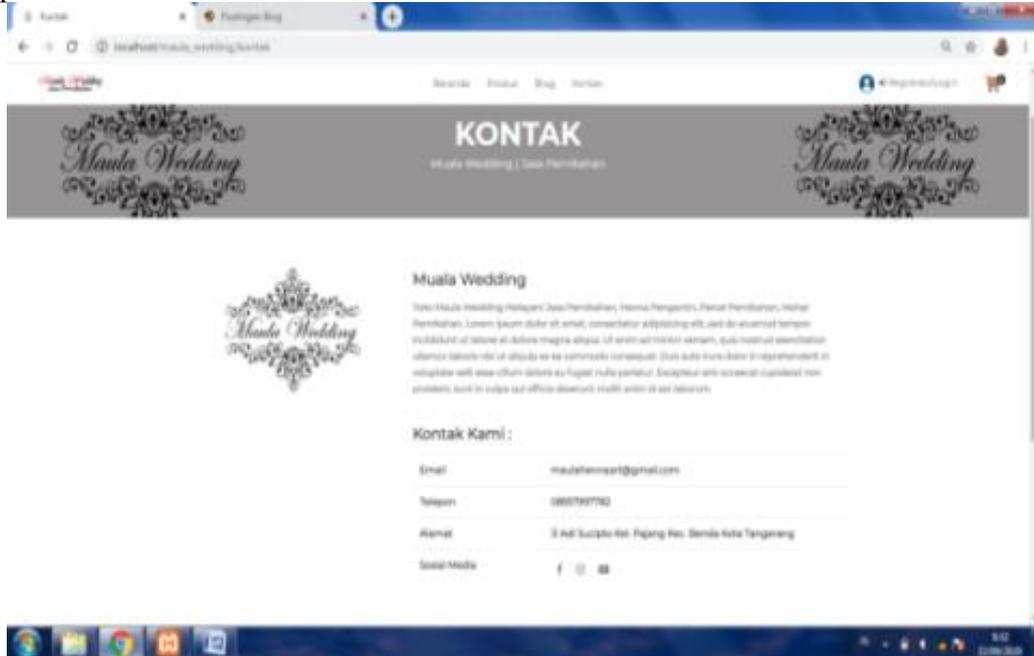
d. Tampilan Halaman Dashboard Pembeli/pelanggan



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Dashboard Pembeli/Pelanggan

Pada Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Dashboard Pembeli/Pelanggan berisi tentang aktivitas yang dilakukan pembeli/pelanggan.

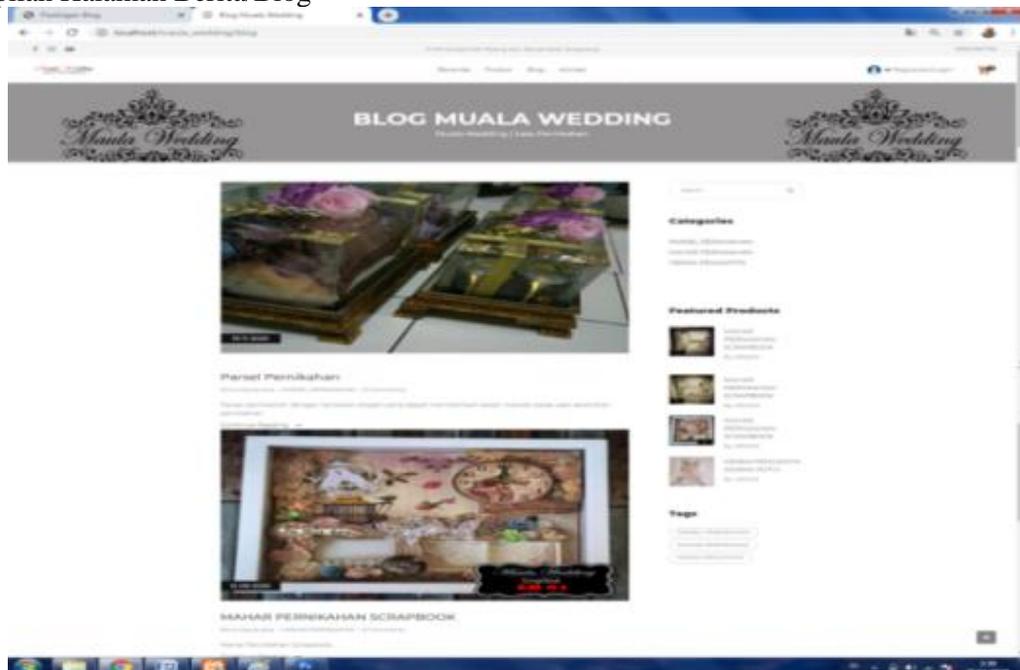
e. Tampilan Halaman Kontak



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Kontak

Pada gambar 4. 9 Tampilan Halaman Kontak ini berisi tentang informasi Toko Maula Wedding dan kontak yang dapat dihubungi.

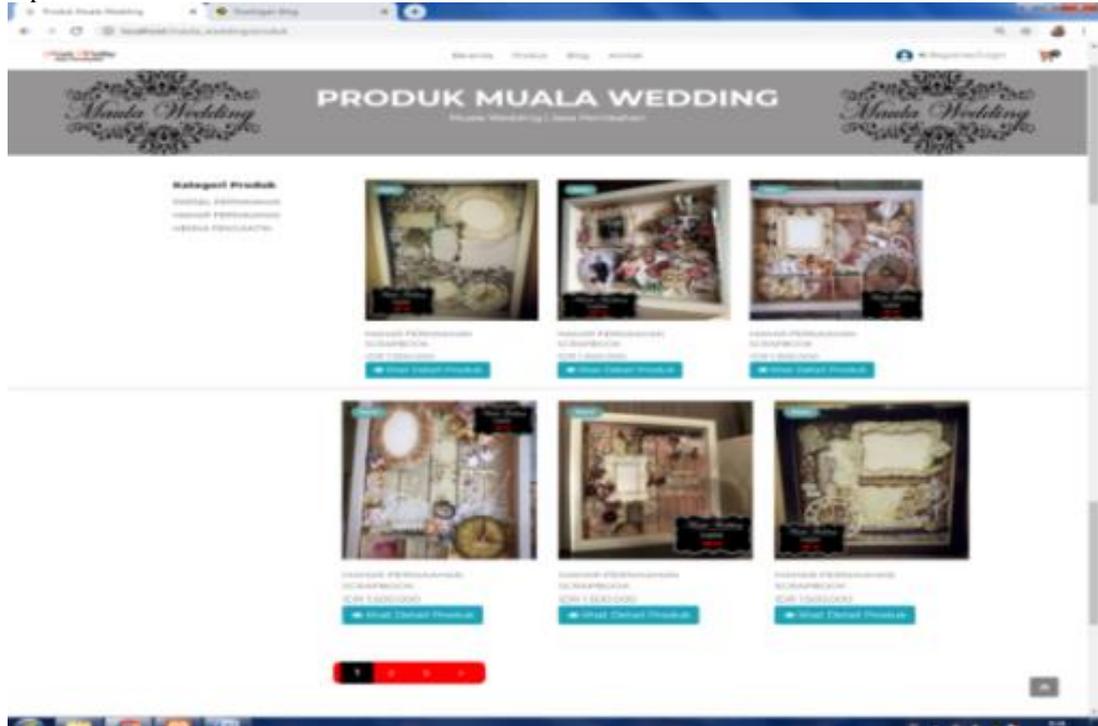
f. Tampilan Halaman Berita/Blog



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Berita/Blog

Pada gambar 4. 11 Tampilan Halaman Berita/Blog ini berisi tentang informasi berita dan dokumentasi Toko Maula Wedding.

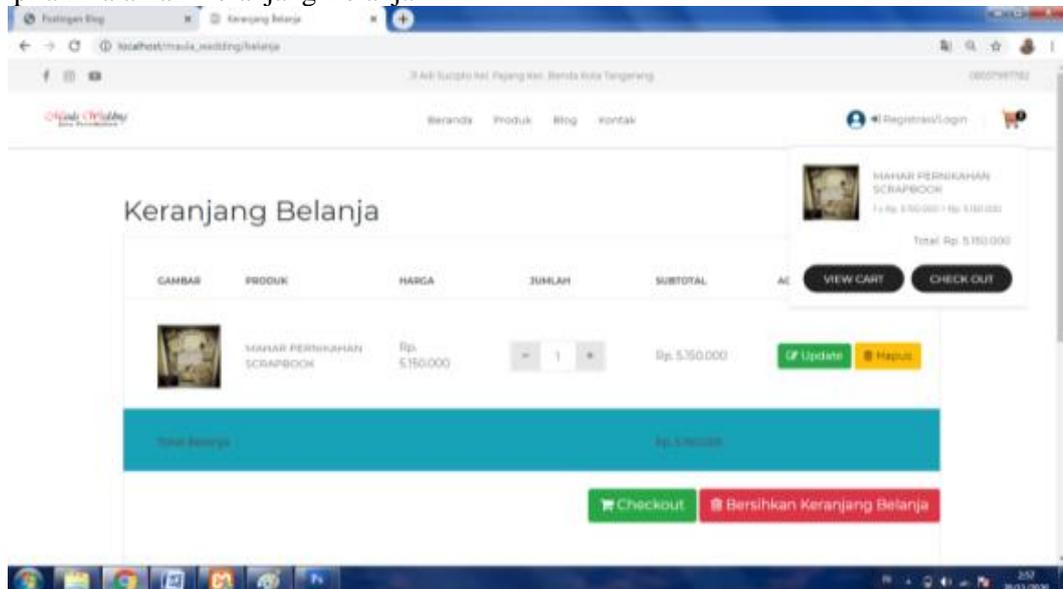
g. Tampilan Halaman Produk



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Produk

Pada gambar 4. 13 Tampilan Halaman Produk ini berisi tentang produk-produk jasa yang Toko Maula Wedding tawarkan

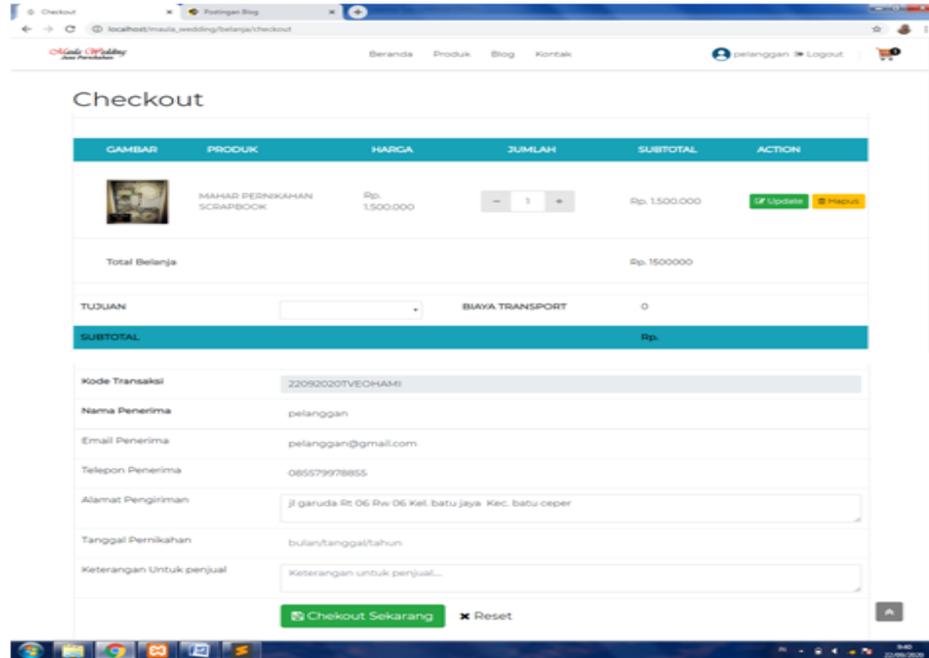
h. Tampilan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 4. 15 Tampilan Halaman Keranjang Belanja ini berisi tentang produk yang dipilih pembeli/pelanggan.

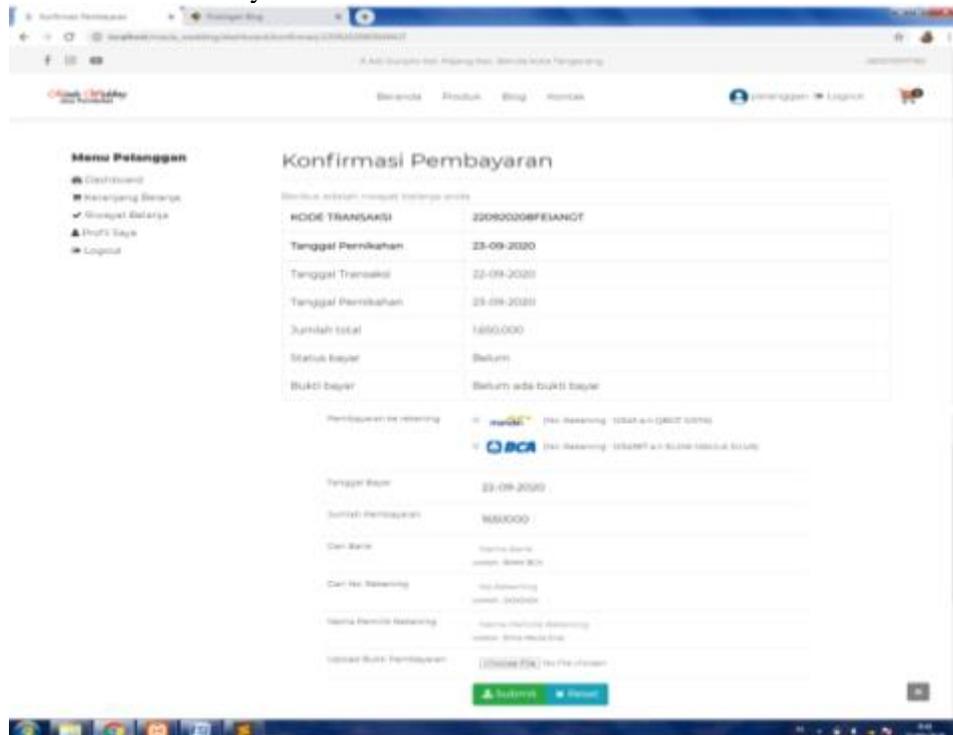
i. Tampilan Halaman Transaksi Pemesanan



Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Transaksi Pemesanan

Pada gambar 4. 17 Tampilan Halaman Transaksi Pemesanan ini adalah untuk proses pemesanan yang dilakukan oleh pembeli/pelanggan.

j. Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4. 19 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran adalah untuk pembeli/pelanggan mengkonfirmasi bahwa pesanan sudah dilakukan pembayaran, dengan mengupload bukti pembayaran

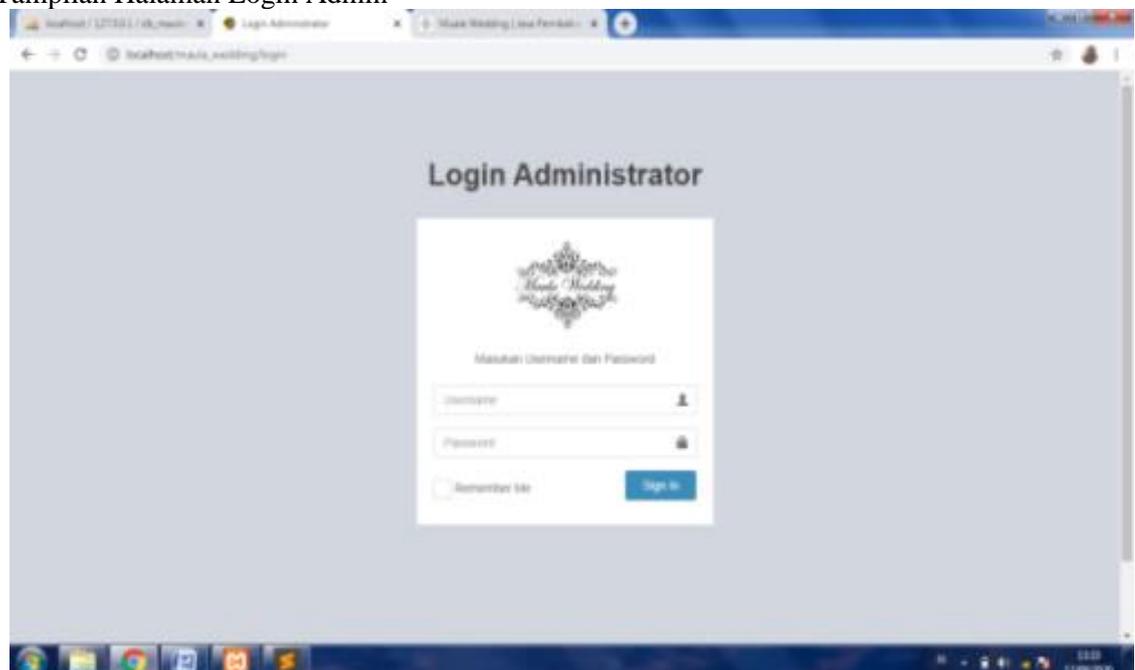
k. Tampilan Bukti Transaksi untuk Pelanggan



Gambar 4. 20 Tampilan Bukti Transaksi untuk Pelanggan

Pada gambar 4. 21 Tampilan Bukti Transaksi untuk Pelanggan adalah untuk bukti bahwa pelanggan sudah melakukan pemesanan dan pembayaran.

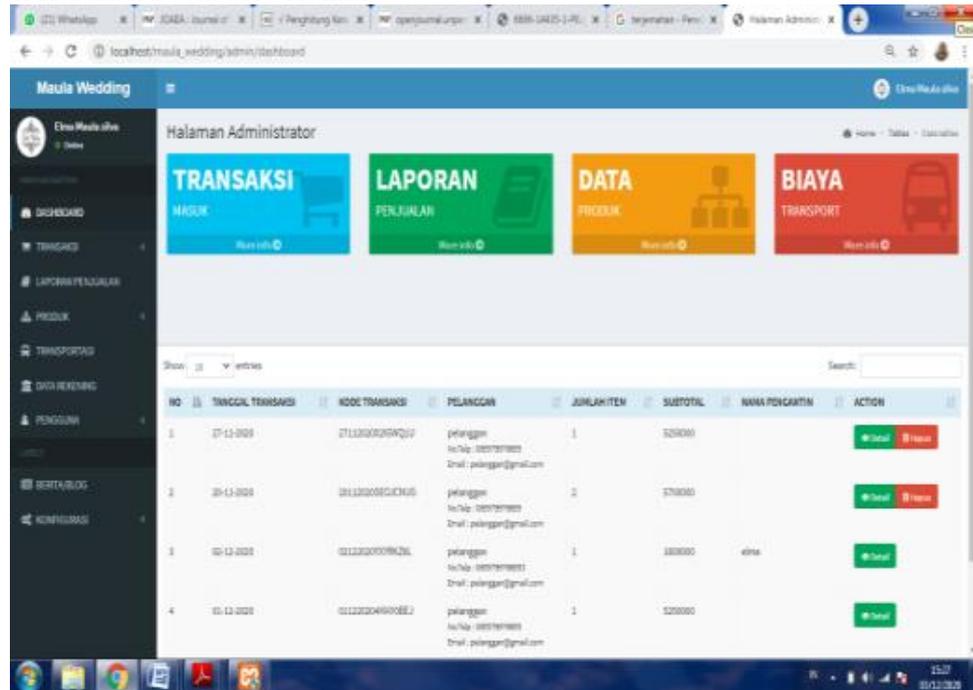
1. Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Login Admin

Pada Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Login Admin. Admin harus memasukkan username dan password apabila valid maka admin akan masuk ke halaman dashboard admin

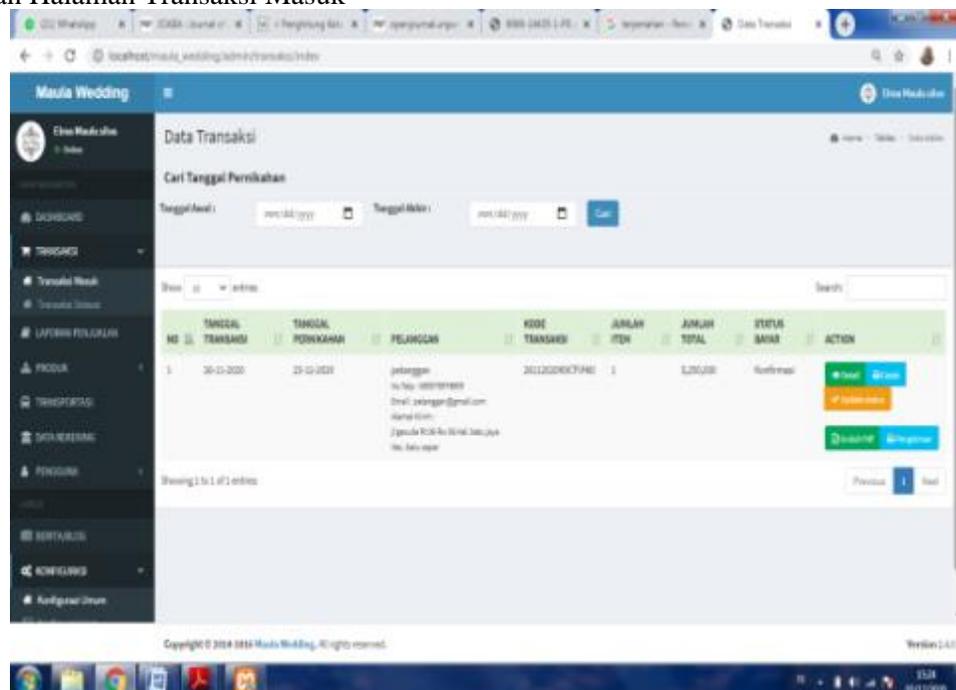
m. Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 4. 25 Tampilan Halaman Dashboard Admin. Setelah admin melewati proses login, maka admin akan masuk ke halaman dashboard admin

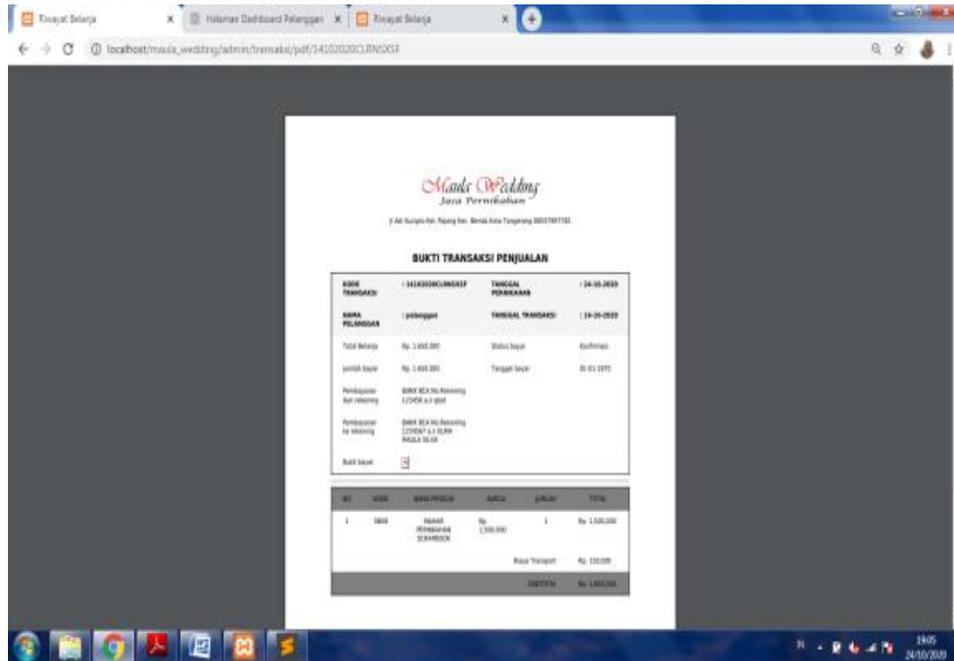
n. Tampilan Halaman Transaksi Masuk



Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Transaksi Masuk

Pada gambar 4. 27 Tampilan Halaman Transaksi Masuk berisi tentang semua transaksi yang dilakukan oleh pembeli/pelanggan.

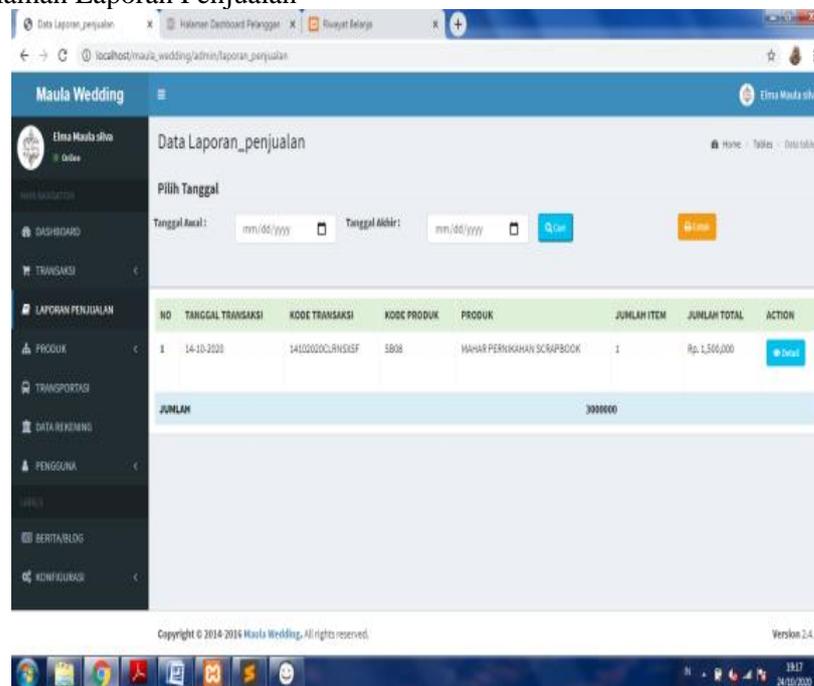
o. Tampilan Bukti Transaksi untuk Admin



Gambar 4. 28 Tampilan Bukti Transaksi untuk Admin

Gambar 4. 29 Tampilan Bukti Transaksi untuk Admin. Tampilan bukti transaksi untuk admin bahwa pembeli/ pelanggan sudah melakukan pemesanan.

p. Tampilan Halaman Laporan Penjualan



Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Pada gambar 4. 31 Tampilan Halaman Laporan Penjualan, berisi tentang daftar transaksi penjualan produk jasa Toko Maula Wedding.

4.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.[5]

sistem. Dimana dalam skenario pengujian, penguji akan mencoba semua fungsional sebuah sistem dengan kondisi yang telah didefinisikan di awal.[6]

4.2 Pengujian Sistem Black Box

Teknik pengujian *black box* hanya akan berfokus pada fungsionalitas sebuah

Pada pengujian black box dilakukan beberapa pengujian, diantaranya pengujian Login Admin dan Login Pelanggan, dan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Rencana Pengujian

No	Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
1	Login admin	Pengecekan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>black box</i>
2	Login Pelanggan	Pengecekan <i>email</i> dan <i>password</i>	<i>black box</i>

Tabel 4. 2 Pengujian login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Hasil Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
<i>Username</i> = admin <i>Password</i> = 12345	Masuk ke halaman admin dan menampilkan menu khusus admin	Berhasil masuk ke halaman admin dan menampilkan menu khusus admin	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
<i>Username</i> = admin <i>Password</i> = abcd	Tidak dapat masuk ke halaman admin	Tampil pesan kesalahan dan tetap di tampilan halaman admin	Ditolak

Tabel 4. 3 Pengujian Login Pelanggan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Hasil Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Pengujian
<i>email</i> pelanggan@gmail.com <i>Password</i> = 12345	Masuk ke halaman admin dan menampilkan menu khusus admin	Berhasil masuk ke halaman admin dan menampilkan menu khusus admin	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
<i>email</i> pelanggan@gmail.com <i>Password</i> = abcd	Tidak dapat masuk ke halaman admin	Tampil pesan kesalahan dan tetap di tampilan halaman admin	Ditolak

4.3 Pengujian Kuesioner

Setelah dilakukan uji coba terhadap 10 orang mencoba dan memberikan penilaian terhadap website Toko Maula Wedding. Pada setiap orang diberikan masing-masing 10 pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?
2. Apakah penggunaan menu atau fitur dari aplikasi mudah digunakan?

3. Apakah aplikasi nyaman digunakan?
4. Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?
5. Apakah aplikasi mudah dipelajari?
6. Apakah aplikasi mudah dioperasikan?
7. Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?
8. Apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah dikenali?

9. Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan?
10. Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?

Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner

No	Nama Responden	Pernyataan/Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Elma Ms	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2	Ridho S	S	S	S	S	S	S	N	S	S	S
3	Amalia R	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
4	Leila R	S	N	S	S	S	S	S	N	S	S
5	Darmawan	S	S	S	N	S	S	S	S	S	S
6	Bahrul	N	S	S	S	S	S	S	S	S	S
7	M. Irfan	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	Reza	S	S	S	S	S	S	S	S	N	S
9	Laras	S	S	S	S	S	N	S	S	S	S
10	Irwan	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Keterangan :

- Sangat Kurang/Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1
- Kurang/Tidak Setuju (TS) bernilai 2
- Cukup/Netral (N) bernilai 3
- Baik/Setuju (S) bernilai 4
- Sangat Baik/Sangat Setuju (SS) bernilai 5

Perhitungan kuesioner

Jumlah Responden = 10 x 10 = 100

Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (1) berjumlah 0

Responden yang menjawab Tidak Setuju (2) berjumlah 0

Responden yang menjawab Netral (3) berjumlah 7

Responden yang menjawab Setuju (4) berjumlah 38

Responden yang menjawab Sangat Setuju (5) berjumlah 55

RUMUS : T x Pn

T = Total Jumlah Responden yang memilih

Pn = Pilihan angka Skor Linkert

Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (1) = 0x 1 = 0

Responden yang menjawab Tidak Setuju (2) = 0x 2 = 0

Responden yang menjawab Netral (3) = 7 x 3 = 21

Responden yang menjawab Setuju (4) = 38 x 4 = 152

Responden yang menjawab Sangat Setuju (5) = 55 x 5 = 275

Semua hasil dijumlahkan

Total skor = 448

Skor perhitungan

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

Y = Skor tertinggi linkert x jumlah responden

X = Skor terendah linkert x jumlah responden

Jumlah Skor tertinggi untuk item Sangat Setuju ialah 5 x 100= 500, sedangkan item Sangat Tidak Setuju ialah 1 x 100 = 100. Jadi, jika total skor penilaian responden diperoleh 448, maka penilaian interpretasi responden terhadap website Toko Maula Wedding adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan Rumus index 100%. Rumus Index % = Total Skor / Y x 100

Rumus Interval

I = 100 / Jumlah Skor (linkert)

Maka = 100/ 10 = 10

Hasil (I) = 10 (ini adalah intervalnya jarak dari terendah 0% hingga 100%)

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

Angka 0% - 19,99% = Sangat Buruk

Angka 20% - 39,99% = Buruk

Angka 40% - 59,99% = Cukup

Angka 60% - 79,99% = Baik

Angka 80% - 100% = Sangat Baik

Penyelesaian Akhir

= 448 / 500 x 100

= **89,6 % Kategori Sangat Baik**

5. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen jasa pernikahan berbasis website pada Toko Maula Wedding, maka penulis menyimpulkan :

- a. Dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen jasa pernikahan berbasis website pada Toko Maula Wedding, dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi mengenai produk-produk terbaru

maupun produk-produk yang dijual di Toko Maula Wedding.

- b. Dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen jasa pernikahan berbasis website pada Toko Maula Wedding, dapat membantu mempermudah Toko Maula Wedding didalam membuat laporan pemesanan secara realtime.
- c. Dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen jasa pernikahan berbasis website pada Toko Maula Wedding, dapat membantu mempermudah Toko Maula Wedding didalam mencari data transaksi yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Roziq, M. A. Murtadho, and C. K. Anugrah, "Model Sistem Informasi Manajemen Pada Percetakan Online," vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [2] F. Ayu and N. Fitri, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online," *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 92–104, 2019.
- [3] H. P. Raisa, R. Sastra, and N. Musyaffa, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Wedding Organizer Lili Vicky Decoration," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 126–133, 2018, doi: 10.31294/khatulistiwa.v6i2.155.
- [4] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [5] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi, 2016.
- [6] F. Ramdani, *Ilmu Geoinformatika: Observasi Hingga Validasi*. Malang: UB Press, 2018.
- [7] Ratama N. Sistem Penunjang Keputusan Dan Sistem Pakar Dengan Pemahaman Studi Kasus.
- [8] Ratama N, Munawaroh. Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang dalam Meningkatkan Smart city Berbasis Android. *SATIN – Sains dan Teknol Inf*. 2019;5(2):59-67.
- [9] Ratama N, Kom M, Kom M, Kecerdasan K. Konsep Kecerdasan Buatan Dengan Pemahaman Logika Fuzzy Dan Penerapan Aplikasi. Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia, CV.
- [10] Munawaroh. Penerapan Metode Fuzzy Inference System Dengan Algoritma Tsukamoto. *J Inform J Pengemb IT Poltek Tegal*. 2018;03(02):184-189.