

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING AKUKAMU
DEKORASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ENDRA DWI JAMALUDIN

12180543

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
JAKARTA
2023**

PERSEMBAHAN

Motto :

“ مَنْ جَدَّ وَجَدَ ”

Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka dapatla

Dengan mengucapkan Alhamdulillahillahirubill'alamin saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmatnya, Saya persembahkan sebuah karya sederhana ini, tentunya dengan ucapan banyak terimakasih kepada seluruh support dari orang-orang terdekat yang telah memberikan bantuannya dalam menyelesaikan karya ini hingga mampu selesai dengan lancar:

1. Saya persembahkan pada orang tua saya yang paling berharga. Berkat do'a dan restunya saya dapat dengan mudah dan lancar dalam segala urusan. Tanpa adanya do'a dan restunya saya tidak bisa sampai ke titik ini.
2. Seluruh Keluarga yang telah membantu menyemangati dalam menyelesaikan segala urusan yang ada..
3. Dosen Pembimbing Bu Sri Muryani dan dosen Universitas Nusa Mandiri yang sudah membimbing selama proses perkuliahan
4. Owner AkuKamu Dekorasi yang telah mengizinkan saya dalam menjalankan riset di perusahaannya.
5. Orang istimewa yang selalu menemani prose perjalanan saya hingga saat ini.
6. Teman-teman yang saya banggakan di dalam organisasi
7. Rekan-rekan Teknik Informatika angkatan 2018 yang berjuang bersama

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Endra Dwi Jamaludin

NIM : 12180543

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik Informatika

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Booking AkuKamu Dekorasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall"**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal: 04 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Endra Dwi Jamaludin

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Endra Dwi Jamaludin
NIM : 12180543
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "Perancangan Sistem Informasi Booking AkuKamu Dekorasi berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal: 04 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Endra Dwi Jamaludin

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Endra Dwi Jamaludin
NIM : 12180543
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Booking AkuKamu Dekorasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 24 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Sri Muryani, M. Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Sari Hartini, M.Kom.



Penguji II : Siti Nur Khasanah, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Booking AkuKamu Dekorasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall”** adalah hasil karya tulis asli Endra Dwi Jamaludin dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Endra Dwi Jamaludin
Alamat : Jln Rawa Kalong Rt 02 Rw 04 No 07
No.Telp : 082189340406
E-mail : endradwijamludin@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“PERANCANGAN SISITEM INFORMASI BOOKING AKUKAMU DEKORASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Sri Muryani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa

Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.

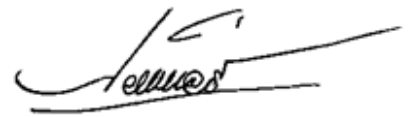
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Bapak Haryo Gumilang selaku Owner AkuKamu Dekorasi
9. Staff/karyawan di lingkungan AkuKamu Dekorasi.

10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi parapembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 03 Agustus 2023



Endra Dwi Jamaludin



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

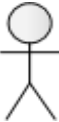
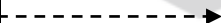
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	
LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	3
A. Observasi	3
B. Wawancara	3
C. Studi Pustaka	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
A. Analisa Kebutuhan Sistem	4
B. Desain	4
C. <i>Code generation</i>	4
D. <i>Testing</i>	5
E. <i>Support</i>	5
1.6. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Tinjauan Pustaka	6

2.2. Penelitian Terkait	12
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	14
3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan	14
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan.....	14
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	15
3.2. Proses Bisnis Sistem	16
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	19
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	21
4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	21
4.2. Desain.....	35
4.2.1. <i>Database</i>	35
4.2.2. <i>Software Architecture</i>	40
4.2.3. <i>User Interface</i>	47
4.3. <i>Code Generation</i>	52
4.4. <i>Testing</i>	93
4.5. <i>Support</i>	97
4.5.1. Publikasi Web	97
4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software	98
4.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	98
BAB V PENUTUP	100
5.1. Kesimpulan	100
5.2. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	105
SURAT KETERANGAN RISET	106
LAMPIRAN.....	107
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	107
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan.....	107
Lampiran C. Bukti Hasil Plagiarisme	109
Lampiran D. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah	109
Lampiran E. Bukti Serah Terima Hibah ke Mitra.....	110

DAFTAR SIMBOL

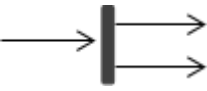
1. Simbol UML (Unified Modelling Language)

a. Simbol Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Actor	Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
	Use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	Asosiasi/association	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	Generalisasi/generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Menggunakan / include/ uses	Relasi usecase tambahan sebuah usecase dimana use case yang ditambahkan memerlukan usecase ini untuk menjalankan fungsinya
	Ekstend / extend	Relasi usecase tambahan sebuah usecase, dimana usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa usecase tambahan

b. Simbol Activity Diagram

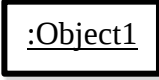
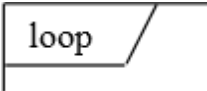
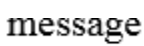
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Status Awal/Initial	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas/Activity	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

	<i>Percabangan / Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	<i>Penggabungan / Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
	<i>Status Akhir / Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.

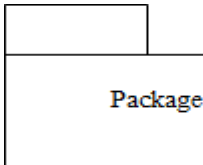
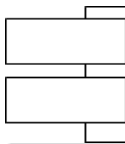
c. Simbol *Class Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

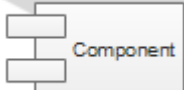
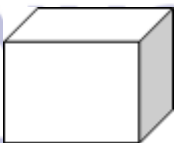
d. Simbol *Sequence Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Object (Partisipan)</i>	Merupakan instance dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara horizontal.
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .
	<i>Lifeline</i>	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.
	<i>Loop</i>	Mengeksekusi berulang kalikan penjaga menunjukdasar iterasi.
	<i>Self-Message</i>	Mengindikasikan komunikasi kembali ke dalam sebuah objek itu sendiri.
	<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antara objek.

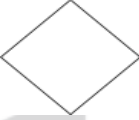
e. Simbol *Component Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.
	Komponen/ <i>Component</i>	Komponen merupakan komponen sistem.
	Kebergantungan/ <i>Dependency</i>	Ketergantungan atau <i>dependency</i> atau kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
	<i>LINK</i>	Menggambarkan relasi antar komponen.

f. Simbol *Deployment Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	Komponen/ <i>Component</i>	Komponen merupakan komponen sistem.
	<i>Node</i>	<i>Node</i> biasa mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	<i>Link</i>	Menggambarkan relasi antar node.

2. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

GAMBAR	NAMA	KETERANGA
	Himpunan Entitas	Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
	Atribut	Menggambarkan elemen-elemen dari satu entity yang menggambarkan <i>entity</i> .
	Relasi	Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut <i>relationship</i> .
	<i>Link</i>	Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi dan <i>entity</i> dengan atribut.

3. Simbol *Flowchart*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Flow Line</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.
	<i>Process</i>	Digunakan untuk menggambarkan proses yang sedang dieksekusi.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Struktur Organisasi AkuKamu Dekorasi	15
Gambar III.2 Activity Diagram Sistem Berjalan Bisnis AkuKamu Dekorasi ...	18
Gambar IV.1 Use Case Diagram User	22
Gambar IV.2 Use Case Diagram Konsumen.....	23
Gambar IV.3 Use Case Diagram Admin.....	25
Gambar IV.4 Activity Diagram Registrasi User	27
Gambar IV.5 Activity Diagram Login Konsumen.....	28
Gambar IV.6 Activity Diagram Konsumen Pilih Paket.....	29
Gambar IV.7 Activity Diagram Konsumen Pembayaran	30
Gambar IV.8 Activity Diagram Login Admin	31
Gambar IV.9 Activity Diagram Admin Mengelola Data Paket Booking	32
Gambar IV.10 Activity Diagram Admin Mengelola Data Transaksi	33
Gambar IV.11 Activity Diagram Admin Mengelola Data Account Admin	34
Gambar IV.12 Diagram <i>Entity-Relationship-Diagram</i>	35
Gambar IV.13 Diagram <i>Logical Record Structur</i>	36
Gambar IV.14 <i>Class Diagram</i>	41
Gambar IV.15 Sequence Diagram Daftar User	42
Gambar IV.16 Sequence Diagram Login Konsumen	42
Gambar IV.17 Sequence Diagram Konsumen Booking	43
Gambar IV.18 Sequence Diagram Konsumen Pembayaran	43
Gambar IV.19 Sequence Diagram Login Admin.....	44
Gambar IV.20 Sequence Diagram Admin Mengelola Data Paket Booking.....	44
Gambar IV.21 Sequence Diagram Admin Mengelola Data Transaksi.....	45
Gambar IV.22 Sequence Diagram Admin Mengelola Data Account Admin.....	45
Gambar IV.23 <i>Component Diagram</i> Booking AkuKamu Dekorasi	46
Gambar IV.24 <i>Depylopment Diagram</i>	46
Gambar IV.25 Tampilan Halaman Daftar Akun	47
Gambar IV.26 Tampilan Halaman Login	47
Gambar IV.27 Tampilan Halaman Detail Booking	48
Gambar IV.28 Tampilan Login Admin	48
Gambar IV.29 Tampilan Halaman Paket Kebutuhan	49
Gambar IV.30 Tampilan Halaman Tambah Paket	49
Gambar IV.31 Tampilan Halaman Data Transaksi Booking	50
Gambar IV.32 Tampilan Halaman Detail Transaksi Booking	50
Gambar IV.33 Tampilan Halaman Laporan Transaksi.....	51
Gambar IV.34 Tampilan Cetak Laporan transaksi.....	51

DAFTAR TABLE

Table IV.1 Table <i>Use Case</i> Diagram User.....	22
Table IV.2 Table <i>Use Case</i> Diagram Konsumen.....	24
Table IV.3 Table <i>Use Case</i> Diagram Admin	26
Table IV.4 Spesifikasi file table akun	37
Table IV.5 Spesifikasi file table kategori.....	38
Table IV.6 Spesifikasi file table paket	38
Table IV.7 Spesifikasi file table pembayaran	39
Table IV.8 Spesifikasi file table transaksi	40
Table IV.9 Form Daftar User	93
Table IV.10 Form Login Konsumen	93
Table IV.11 Tampil Booking Konsumen	94
Table IV.12 Tampil Pembayaran Konsumen	95
Table IV.13 Tampil Login Admin	95
Table IV.14 Tampil Admin Mengelola Paket Booking	96
Table IV.15 Tampil Admin Mengelola Data Transaksi	96
Table IV.16 Tampil Admin Mengelola Data Transaksi	97

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan	107
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan	107
Lampiran C. Bukti Hasil Plagiarisme	109
Lampiran D. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	109
Lampiran E. Bukti Serah Terima Hibah ke Mitra	110



ABSTRAK

Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, tidak memiliki cukup waktu dan tenaga untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan, maka membutuhkan jasa untuk melakukan segala aktifitas dan penyedia fasilitas dengan menggunakan jasa *Wedding Organizer*. AkuKamu Dekorasi merupakan salah satu layanan jasa penyedia kebutuhan pernikahan yang berada di Jakarta yang menyediakan beberapa jenis jasa pernikahan dan paket pernikahan, proses berjalannya pemesanan di AkuKamu Dekorasi masih secara manual. Hal ini yang sering dijumpai permasalahan calon konsumen yaitu tidak dapat menemui pemilik, karena sedang tidak berada di kantor, sehingga calon konsumen harus datang langsung ke AkuKamu Dekorasi untuk memesan atau sekedar mengetahui informasi layanan jasa yang disediakan pada *wedding organizer* tersebut. Dengan Seluruh proses tersebut menyebabkan beberapa masalah dalam efisiensi waktu dan kesulitan dalam pemesanan paket pernikahan. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibangun sebuah sistem informasi pemesanan berbasis website untuk memperoses kebuuthan calon kosumen. Sistem tersebut menggunakan metode *waterfall* dan berbasis website yang mampu di akses dimanapun dan kapanpun dan pengujian sistem menggunakan pengujian *blackbox* agar mengetahui apakah data yang dimasukkan sudah benar atau belum serta bagaimana hasil keluarannya apakah sesuai dengan harapan atau tidak.

Kata Kunci: *Wedding Organizer*, Sistem Informasi, Website

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

A wedding organizer is a service that assists in the preparation and execution of weddings. For some people who are inexperienced, do not have enough time and energy to assist in the preparation and implementation of weddings, they need services to carry out all activities and provide facilities by using the services of a wedding organizer. AkuKamu Decoration is a service provider for wedding needs in Jakarta which provides several types of wedding services and wedding packages, the process of ordering at AkuKamu Decoration is still done manually. This is a problem that is often encountered by prospective customers, namely not being able to meet the owner, because they are not in the office, so potential consumers must come directly to AkuKamu Decoration to order or just find out information on the services provided at the wedding organizer. With the whole process causing several problems in time efficiency and difficulties in ordering wedding packages. To overcome this, a website-based ordering information system was built to process the needs of prospective customers. The system uses the waterfall method and is website-based which can be accessed anywhere and anytime and system testing uses blackbox testing to find out whether the data entered is correct or not and how the output results are as expected or not.

Keywords: Wedding Organizer, Information System, Website

The logo of Universitas Nusa Mandiri features a stylized 'U' composed of three vertical bars in grey, blue, and orange. Below this graphic, the text 'UNIVERSITAS NUSA MANDIRI' is written in a bold, blue, sans-serif font.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ayu and N. Fitri, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online," *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 92–104, 2019.
- [2] S. D. A. Palupi and M. A. I. Pakereng, "Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus," ... (*Jurnal Teknol. Inf. ...*, vol. 7, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://journal.lembagakita.org/index.php/jtik/article/view/671%0Ahttp://journal.lembagakita.org/index.php/jtik/article/download/671/628>
- [3] A. Nurhadi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–106, 2018, doi: 10.31294/khatulistiwa.v6i2.150.
- [4] M. M. Purba and S. Nurhaliza, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web (Studi Kasus: Warunk Endess)," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 10, no. 1, 2014, doi: 10.35968/jsi.v10i1.996.
- [5] E. Tani, B. Begre, and S. Adam, "Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian PT Sederhana Karya Jaya Berbasis WEB," *Proceeding Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, p. 369, 2018.
- [6] S. S. Mluyati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Kiki Rias," *J. Tek.*, vol. 7, no. 2, pp. 29–35, 2019, doi: 10.31000/jt.v7i2.1355.
- [7] N. A. Ningsih and M. R. Abidin, "Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan," *J. Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 202–216, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [8] P. P. Widagdo, H. Havaluddin, H. J. Setyadi, M. Taruk, and H. S. Pakpahan, "Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman," *Pros. SAKTI (Seminar Ilmu Komput. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 5–9, 2018, [Online]. Available: <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/1818>

- [9] B. E. Purnama and S. Iriani, "Sistem Informasi Penggajian Pada CV . Blumbang Sejati Pacitan," vol. 9330, no. 3, pp. 1–8, 2009.
- [10] Novendri, "Pengertian Web," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- [11] S. Hasan and N. Muhammad, "Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, p. 44, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i1.66.
- [12] D. A. Rivai and Sukadi, "Pembuatan Website Profil Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Miftahul Huda Ngadirojo," *IJNS-Indonesian J. Netw. Secur.*, vol. 2, no. 3, pp. 14–18, 2013.
- [13] R. A. Saputra, P. Parjito, and A. Wantoro, "Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus : Autosine Car Wash Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 80–86, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.433.
- [14] D. S. Cahyono, F. Nugrahanti, and A. T. Hendrawan, "Aplikasi Pemasaran Berbasis Website pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 129–134, 2019.
- [15] M. A. Ali *et al.*, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE WATERFALL Studi Kasus: MADRASAH ALIYAH AL-MANSYURIYAH KANZA MEKARJAYA TANGERANG," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, p. 80, 2016.