

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terkait

Berikut merupakan beberapa penelitian yang digunakan sebagai bahan rujukan:

Pertama penelitian yang dilakukan oleh (Dwika Permata, Elfi Tasrif, Ika Parma Dewi, 2018) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* di Kota Padang” yaitu Sistem informasi pemesanan *Wedding Organizer* yang menyediakan tempat untuk para pihak WO menginformasikan paket pernikahan yang akan disewakan. Tujuannya adalah membangun sistem informasi pemesanan wedding organizer yang memberikan informasi tentang layanan pernikahan dan paket yang mereka miliki, serta memberikan kemudahan bagi penyedia layanan untuk mempromosikan paket pernikahan mereka. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer* adalah visualisasi pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan menggunakan beberapa objek diagram visualisasi berorientasi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) berdasarkan framework Laravel serta Javascript, dengan MySQL sebagai Database Management System (DBMS), dan Atom sebagai editor.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Syafira Rachmadini, Rudi Hermawan, Fitriyah Puspita, 2021) dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa *Wedding Organizer* Pada Pt Nona Manis Creative Planner” yaitu PT Nona Manis Creative Planner yang merupakan penyedia jasa *Wedding Organizer*. Namun dalam kegiatan utamanya yaitu menyediakan pemesanan jasa *Wedding Organizer* masih dilakukan secara manual, sehingga terkadang data yang dibutuhkan tercecer atau kurang lengkap. Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi agar dapat mempermudah mengelola data bagi karyawan. Dalam Metodologi penelitian yang digunakan ialah yang pertama studi lapangan, dilakukan dengan metode observasi, kuisisioner dan wawancara guna mengetahui apa saja yang menjadi kendala dan kebutuhan user. Kedua

studi pustaka guna mendapat informasi yang diperoleh dari buku-buku ilmiah dan sumber tertulis baik cetak maupun elektronik. Tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui sistem seperti apa yang digunakan dalam proses pelayanan pemesanan yang diterapkan pada PT Nona Manis Creative Planner. Dengan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah membuat sistem yang terkomputerisasi agar membantu pekerjaan karyawan dengan membuat perangkat aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman Java.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Rosita Wulandari, Ridwan Setiawan, Asri Mulyani, 2019) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen *Wedding Organizer* Online Menggunakan Scrum”. Penggunaan sistem informasi ini dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang *Wedding Organizer*, serta dapat membantu dalam proses transaksi pemesanan *Wedding Organizer*. Saat calon pengguna ingin mencari informasi atau memesan jasa wedding planner dan pemiliknya tidak ada, akan muncul masalah, yang menyebabkan calon pengguna bolak-balik ke *Wedding Organizer*, yang memakan banyak waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi manajemen *Wedding Organizer* untuk membantu pengguna menemukan informasi, harga, dan transaksi layanan *Wedding Organizer*. Bagi *Wedding Organizer* dapat membantu proses transaksi. Penelitian ini menggunakan agile metodologi dengan pendekatan scrum berbasis web menggunakan framework codeigniter.

Dari ketiga penelitian diatas jika dibandingkan memiliki beberapa perbedaan yaitu pada jurnal pertama menyediakan tempat untuk para pihak WO menginformasikan paket-paket pernikahan yang akan mereka sewakan menggunakan bahasa pemrograman PHP, pada jurnal kedua menyediakan pemesanan jasa *Wedding Organizer* hanya pada satu wedding menggunakan bahasa pemrograman Java, pada jurnal ketiga Perancangan Sistem Informasi Manajemen *Wedding Organizer* Online Menggunakan Scrum dan menggunakan framework codeigniter, Sedangkan pada penelitian ini merupakan sistem informasi monitoring dan evaluasi berbasis web menggunakan Bahasa pemrograman Python *framework Django*, Bahasa

Python memiliki sintaksis yang sederhana dan mudah dimengerti, serta memiliki *library* dan *tools* yang lengkap serta untuk membuat pengkodean nya lebih sederhana dan efektif.

Pada aplikasi ini digunakan untuk memonitoring penyewaan *Wedding Organizer* yaitu memverifikasi akun vendor, menghapus atau memblokir akun vendor, mengetahui data Vendor, data User, produk Vendor, memonitoring pemesanan, menambah dan menghapus kategori produk, mengetahui grafik transaksi penjualan terlaris menurut penilaian pelanggan, statistik produk terlaris dari semua vendor serta laporan penjualan.

## 2.2 Landasan Teori

### a. Sistem informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari, batasan sistem, lingkungan luar sistem, komponen sistem, sasaran sistem, keluaran sistem, masukan sistem, pengolahan sistem dan penghubung sistem

Informasi adalah data penting yang diolah menjadi lebih bermanfaat bagi penerimanya, serta untuk pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, prosedur-prosedur yang terorganisasi dan teknologi informasi. (Elisabet Yunaeti Anggraeni, 2017)

### b. Monitoring dan evaluasi

Monitoring adalah kegiatan mengamati suatu keadaan atau kondisi pelaksanaan program dan proyek , dalam waktu yang sedang berjalan, serta mencoba memperbaiki kesalahan yang dapat menjadi landasan dalam mengambil keputusan tindakan selanjutnya yang diperlukan, agar pada

akhir penyelesaian program dan proyek diharapkan dapat dilaksanakan dengan benar.

Evaluasi adalah kegiatan mengukur dan membandingkan pencapaian output atau kinerja antara kinerja harapan (rencana) dengan kinerja real (nyata).

Monitoring dan evaluasi adalah sarana untuk mengetahui keberhasilan pencapaian dan perkembangan output. Dengan monitoring dan evaluasi, orang mengetahui sejauh mana perkembangan hasil (output) sesuai atau tidak dengan rencana (harapan)? tingkat keberhasilan program atau proyek. Apakah tujuan dan sasaran tercapai, kurang tercapai atau gagal (evaluasi). Disini terlihat ada rangkaian yang berurutan, yaitu dari awal perencanaan, pengorganisasian rencana, pelaksanaan rencana dan terakhir dengan pengawasan yang didalamnya ada pekerjaan monitoring dan evaluasi ini. (Priyambodo, 2018)

#### c. *Wedding Organizer*

*Wedding Organizer* merupakan jasa pengorganisasian untuk acara pernikahan, baik dalam perencanaan maupun pada saat hari pernikahan, *Wedding Organizer* yaitu mengelola event pernikahan mulai dari akad nikah, upacara adat, dekorasi pelaminan, katering, rias pengantin, dokumentasi dan lain sebagainya. (Ina Najiyah & Suharyanto, 2017)

#### d. *Website*

*Website* adalah keseluruhan halaman web yang mengandung informasi dan terdapat dalam sebuah domain. Sebuah *website* memiliki banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu bagian halaman *website* dengan bagian halaman *website* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan sebagai media penghubung disebut *hypertext*.

Domain adalah nama yang dimiliki oleh sebuah institusi yang dapat diakses melalui internet, misalnya *lintau.com*, *yahoo.com*, *google.com*, dan lain-lain. Untuk mendapatkan domain kita harus melakukan register pada registrar yang ditentukan. Istilah lain yang sehubungan dengan *website* adalah *homepage*. *Homepage* adalah halaman awal sebuah domain.

Misalnya membuka *website* yahoo.com pada halaman pertama yang muncul disebut *homepage*, jika meng-klik menu yang ada dan berpindah ke lokasi yang lainnya, disebut *web page*, sedangkan keseluruhan isi atau conter domain disebut *website*. (Yuhefizar, 2009)

e. *Framework Django*

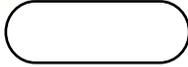
*Django* adalah sebuah *high level web framework opensource* yang menggunakan bahasa pemrograman Python, yang mengikuti pola arsitektur *MVC (Model-View-Controllers)*. *Django* didukung oleh *the Django Software Foundation*, sebuah organisasi yang didirikan sebagai sebuah perusahaan non-profit.

Dalam situsnya di <https://www.djangoproject.com>, *Django* di klaim sangat cepat, sangat memperhatikan keamanan (Salah satunya dengan fitur *csrf\_token*), dan sangat *scalable* yakni mampu mengukur kecepatan dan neksibilitas web dengan *traffic* tersibuk dan yang membutuhkan proses data yang sangat besar. (Hary Cahyono, 2019)

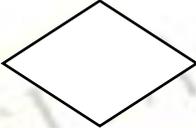
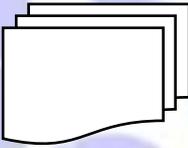
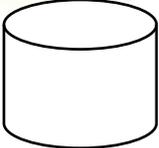
f. *Flowchart*

*Flowchart* adalah diagram atau bentuk gambar yang secara sekuensial mempunyai aliran satu atau dua arah. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun mendesain program. Oleh karena itu *flowchart* dapat merepresentasikan bahasa pemrograman dalam komponen-komponennya. (Evi Lestari Pratiwi, 2020).

**Tabel 2.1.** Simbol-simbol *program Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1		Terminator merupakan simbol untuk mengawali atau mengakhiri program.
2		Simbol <i>input</i> atau <i>output</i> . Simbol ini menggambarkan masukan atau keluaran dalam program.

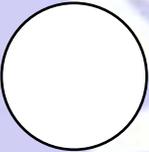
**Tabel 2.1.** Simbol-simbol *program Flowchart*(lanjutan)

No	Simbol	Keterangan
3		Garis aliran program, menggambarkan aliran program.
4		Simbol proses, menggambarkan proses yang ada dalam program.
5		<i>Decision</i> atau percabangan. Simbol ini menggambarkan pilihan selanjutnya dari kriteria yang ada.
6		Simbol Dokumen Simbol yang menggambarkan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output yang dicetak di atas kertas.
7		Rangkap dari sebuah dokumen. Simbol Rangkap dokumen diindikasikan dengan pemberian nomor dokumen pada sudut sebelah kanan simbol dokumen.
8		<i>Display</i> . Simbol ini merupakan informasi yang ditampilkan oleh suatu perangkat output online, seperti terminal, monitor, atau layar,
9		Disk magnetik. Data disimpan permanen di dalam disk magnetik digunakan sebagai master file atau data dan database.
10		Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.

g. *Data Flow Diagram (DFD)*

*Data Flow Diagram (DFD)* atau disebut juga Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah model atau proses logika data yang dibuat untuk menggambarkan dari mana data itu berasal, dari mana data itu disimpan, Interaksi antara data yang disimpan, proses menghasilkan data, dan proses yang diterapkan pada data tersebut (Kristanto, 2008). Berikut simbol-simbol yang terdapat pada *Data Flow Diagram (DFD)*:

**Tabel 2.3.** Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No	Notasi Your dan Demarco	Keterangan
1		<i>External Entity</i> , merupakan pihak dalam lingkungan di luar sistem, yang dapat berupa individu, organisasi, perusahaan, atau sistem lainnya
2		<i>Process</i> merupakan proses yang dilakukan seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan untuk mengubah <i>input</i> menjadi <i>output</i> format yang berbeda.
3		<i>Data Flow</i> ( arus data), arus data yang mengalir diantara proses, simpan data, terminator dan kesatuan luar.
4		<i>Data Store</i> (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau database untuk menyimpan data atau informasi pada sistem komputer atau catatan manual.

h. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD adalah diagram yang menggambarkan desain konseptual dari model konseptual database relasional. ERD juga merupakan gambaran yang menghubungkan suatu objek di dunia nyata dengan objek lain, yang biasa

disebut dengan relasi antar entitas (Yanto, 2016). Adapun simbol-simbol yang terdapat pada *Eternity Relationship Diagram* ialah sebagai berikut:

**Tabel 2.4.** Simbol-simbol *Eternity Relationship Diagram* (ERD)

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		Persegi Panjang menyatakan himpunan entitas.
2		Belah Ketupat menyatakan himpunan relasi
3		<i>Elips</i> menyatakan atribut (atribut yang berfungsi sebagai key)
4		Garis, sebagai penghubung antara relasi, entitas, dan atribut

Relasi (*Relationship*) adalah hubungan antara satu dengan satu atau lebih entitas lainnya. Bentuk hubungan tersebut bermacam-macam, yaitu (Nugroho, 2010) :

- a. *One to One* ialah satu rekaman di sebuah entitas yang berhubungan dengan satu rekaman di entitas lain.



**Gambar 2.1.** Contoh ERD satu ke satu

- b. *One to Many* ialah satu rekaman di sebuah entitas berhubungan dengan lebih dari satu rekaman di entitas lain.



**Gambar 2.2.** Contoh ERD satu ke banyak

- c. *Many to Many* ialah Lebih dari satu rekaman di sebuah entitas berhubungan dengan lebih dari satu rekaman di entitas lain.



**Gambar 2.4.** Contoh ERD banyak ke banyak