

	Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)	
	Vol. 12 No. 2 (2021) 1 - 9	ISSN Media Cetak : 2089 - 4384

Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri

Sri Tita Faulina¹, Novi Lestari², Anggi Anggraini³

^{1,3}Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

²Program Studi Rekayasa Sistem Komputer, Universitas Bina Insan

^{1,3}Jl. A. Yani No. 267. Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Telp: 0735-326169; fax: 0735-326169;

²Jl. Jendral Besar HM. Soeharto KM. 13 Kel. Lubuk Kupang Kec. Lubuklinggau

Selatan I Kota Lubuklinggau Telp: 0733-3280300; fax: 0733-3280300;

e-mail: sritita@unmaha.ac.id¹, Novilestari@univbinainsan.ac.id², Anggi0370@gmail.com¹

Abstract– With the development of information technology and computer technology that is growing rapidly. The process of marketing products or services at Orgen Tunggal Jefri is still using a simple method, namely getting information on organ rental from person to person so that it is not optimal. Orgen Tunggal Jefri hopes to further improve services in the future. Information related to Orgen Tunggal Jefri is expected to be easier for customers to access. So that there is a close relationship between Orgen Tunggal Jefri and customers who want to know information on organ rental information on Orgen Tunggal Jefri.

This application is designed using the waterfall method with the aim of producing a more effective and efficient organ rental data processing application. The result of the research is a Orgen Tunggal Jefri Website whose page contains information on the Orgen Tunggal Jefri by having pages that are interconnected to improve information services and services available on the Orgen Tunggal Jefri

Keywords: Applications, Technology, Information

Intisari– Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan teknologi komputer yang berkembang dengan pesat. Proses kegiatan memasarkan produk atau jasa pada Orgen Tunggal

Jefri selama ini masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu mendapatkan informasi penyewaan organ dari orang ke orang sehingga tidak maksimal. Orgen Tunggal Jefri berharap dapat lebih meningkatkan pelayanan di masa mendatang. Informasi-informasi yang berhubungan dengan Orgen Tunggal Jefri di harapkan dapat lebih mudah di akses oleh para pelanggan. Sehingga terjadi hubungan yang erat antara pihak Orgen Tunggal Jefri maupun pelanggan yang ingin mengetahui informasi penyewaan organ yang ada pada Orgen Tunggal Jefri.

Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan metode Air terjun (*waterfall*) dengan tujuan menghasilkan aplikasi pengolahan data penyewaan organ yang lebih efektif dan efisien. Hasil dari penelitian adalah sebuah Website Orgen Tunggal Jefri yang halaman tersebut berisi tentang informasi yang ada pada Orgen Tunggal Jefri tersebut dengan memiliki halaman yang saling berhubungan untuk meningkatkan pelayanan informasi dan jasa yang ada pada Orgen Tunggal Jefri.

Kata Kunci : Aplikasi, Teknologi, Informasi

I. PENDAHULUAN

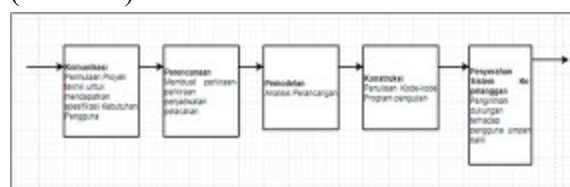
Dengan berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah cukup maju, khususnya teknologi informasi telah mengalami perkembangannya yang sangat pesat. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan komputer dalam menangani pengolahan data. Sekarang ini penggunaan komputer menjadi salah satu pilihan utama disetiap instansi, baik yang berskala besar maupun kecil. Usaha penyewaan perlengkapan pesta merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa yang menawarkan jasa penyewaan seperti *soundsystem* dan organ tunggal. Perlengkapan pesta pernikahan juga dapat digunakan untuk keperluan berbagai acara lain yang digelar dalam masyarakat seperti khitanan, acara peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia, acara ulang tahun, pernikahan, arisan ataupun pemilihan umum dan masih banyak acara lainnya yang membutuhkan perlengkapan pesta untuk acara-acara tersebut. Saat ini, data dan informasi terkait tempat penyewaan perlengkapan pesta pernikahan yang ada masih bersifat konvensional yaitu melalui media cetak seperti koran, famplet, dan majalah. Karena media yang digunakan terbatas, konsumen memiliki permasalahan dalam mencari informasi mengenai usaha penyewaan perlengkapan pesta pernikahan tersebut. Permasalahan yang dialami oleh konsumen yaitu kurangnya berbagai informasi seperti alamat tempat penyewaan, rute, harga, jarak, serta belum tersedianya proses penyewaan perlengkapan pesta pernikahan secara online seperti kegiatan pemesanan pada Organ Tunggal Jefri pelanggan harus memesan jasa penyewaan *soundsystem* dan organ tunggal melalui telepon dan harus datang langsung ke lokasi. Oleh karena itu diperlukan sebuah teknologi informasi yang dapat memberikan dan mengelola informasi mengenai tempat penyewaan perlengkapan pesta pernikahan yaitu dengan menggunakan sebuah website. Website adalah sebuah media yang berisi halaman-halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet digunakan untuk mengumpulkan, mencatat, mendokumentasi dan menyajikan. Dengan adanya Website, masyarakat atau konsumen diharapkan dapat melihat persebaran usaha penyewaan perlengkapan pesta pernikahan melalui peta yang bisa diakses melalui browser. Bukan hanya informasi mengenai usaha penyewaan perlengkapan pesta pernikahan, namun juga menyediakan informasi mengenai rute menuju tempat penyewaan perlengkapan pesta

pernikahan serta pencarian usaha penyewaan perlengkapan pesta pernikahan sesuai dengan lokasi dan melakukan proses pendaftaran penyewaan perlengkapan pesta pernikahan. Berdasarkan permasalahan sebelumnya, dibuatlah Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri. Aplikasi tersebut bertujuan untuk dapat membantu dan mempermudah masyarakat maupun konsumen untuk menemukan dan mendapatkan informasi mengenai usaha penyewaan perlengkapan pesta pernikahan.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Metode WaterFall

Menurut Roger S. Pressman (2012) menjelaskan Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*Classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (*sequential*). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dari metode *waterfall* adalah: perencanaan (*Planning*), Pemodelan (*Modeling*), Konstruksi (*Construction*), Serta penyerahan system/perangkat lunak ke para pelanggan (*deployment*). Berikut gambar model air terjun (*waterfall*):



Gambar 1. Model waterfall

2.2 Pengertian Aplikasi

Ketut Darmayuda (2014) memberikan penjelasan tentang Aplikasi dapat dikategorikan sebagai aplikasi terkoneksi dan aplikasi terputus, aplikasi terkoneksi adalah aplikasi dimana pemakai aplikasi tersebut secara terus menerus melakukan koneksi ke suatu database sepanjang aplikasi itu dijalankan. Sedangkan aplikasi terputus adalah sebuah aplikasi oleh pemakai aplikasi tidak secara konstan melakukan koneksi ke suatu database, melainkan koneksi hanya dibuka pada saat mengambil atau menyimpan suatu data saja ke database.

Eddy Prahasta (2014) menyatakan bahwa Aplikasi adalah tugas khusus yang dijalankan didalam *enterprise*-nya secara otomatis dan semi otomatis.

Roger S. Pressman (2012) juga menyimpulkan bahwa Perangkat lunak Aplikasi adalah program-program mandiri yang menjawab kebutuhan bisnis yang terinci .

2.3 Aplikasi Pemesanan

Menurut Sujatmiko (2012:23) menjelaskan tentang pengertian aplikasi yaitu, “Program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu”. Kemudian ada pula pendapat lain yang menyatakan persamaan mengenai pengertian aplikasi, menurut Asropudin (2013:6) menyatakan, “Application software yang dibuat oleh suatu perusahaan computer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu”. Jadi dari dua sumber di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program komputer yang digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu yang dibuat oleh perusahaan komputer.

Pemesanan sering dikenal dengan istilah e-Booking yang kepanjangan dari electronic Booking . Pemesanan secara online menggunakan internet dengan mengakses laman web yang tersedia. e-Booking dibuat untuk memudahkan pemesanan secara online tanpa harus datang langsung ke tempat.

Pengertian pemesanan dalam jurnal yang berjudul E-Commerce pada Buku Digital menjelaskan berdasarkan definisi-definisi mengenai pemesanan. Menurut Susanti (2017:2) “Pemesanan adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa atas pemesanan ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu”.

2.4 Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010:3) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan. Halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*. Ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun website gratis, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya sebagai berikut: Nama *Domain* (*Domain name/URL - Uniform Resource Locator*), Rumah *Website* (*Website Hosting*) dan *Content Management System* (CMS).

Perkembangan dunia *website* pada saat ini lebih menekankan pada pengelolaan content sebuah *website*. Pengguna yang tidak bisa bahasa pemrograman *website* pada saat ini bisa membuat website dengan memanfaatkan CMS tersebut. Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokkan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat atau style dan bahasa pemrograman yang digunakan.

Jenis-jenis web berdasarkan sifat atau style-nya :

1. *Website* Dinamis, merupakan buah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain *PHP*, *ASP*, *.NET* dan memanfaatkan database *MySQL* atau *MS SQL*. Misalnya *website* www.artikel-it.com, www.detik.com, www.technomobile.co.cc, www.polinpdg.ac.id dan lain-lain.
2. *Website* statis, merupakan website yang content-nya sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *HTML* dan belum memanfaatkan *database*. Misalnya: web profile organisasi, dan lain-lain.

2.5 MySQL

MySQL merupakan *server* yang melayani *database*. Untuk membuat dan mengelola *database*, dapat mempelajari Pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) *SQL*. *Database* sendiri dibutuhkan jika ingin menginput data dari *user* menggunakan *form* *HTML* untuk kemudian diolah *PHP* agar bisa disimpan ke *database MySQL*. (Jubilee Enterprise 2018:2)

2.6 XAMPP

XAMPP merupakan *server* yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar *PHP* secara mandiri, terutama bagi *programmer* pemula.

XAMPP merupakan sebuah paket *software* yang berisi *Apache HTTP server* dan *MySql* Yang mendukung *PHP* dan *Perl* dan berjalan di beberapa

sistem operasi Windows, MAC, Linux, BSD. (Jubilee Enterprise 2018:3)

2.7 PHP (Personal Home Page)

Menurut Enterprise, (2018:4) PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis, statis dan interaktif. Sebagai sebuah aplikasi *website* tersebut hendaknya memiliki sifat yang dinamis dan interaktif. Memiliki sifat dinamis artinya, *website* tersebut bisa berupa tampilan kontennya sesuai kondisi tertentu (misalnya menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung). Interaktif artinya, *website* tersebut dapat memberikan *feedback* bagi *user* (misalnya, menampilkan hasil pencarian produk). PHP merupakan bahasa pemrograman berjenis *server-side*. Dengan demikian, PHP akan diproses oleh *server* yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke *browser*. Oleh karena itu, salah satu *tool* yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman PHP adalah *server*.

2.8 CodeIgniter

Menurut Sulistiono, (2018:7) CodeIgniter adalah sebuah aplikasi *open source* yang berupa kerangka kerja atau *framework* untuk membangun *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuannya memungkinkan pengembangan proyek yang lebih cepat daripada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak *library* yang biasanya digunakan dalam pengerjaan.

2.9 Sublime Text 3

Menurut Supomo dan Putratama 2018 sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime text bukanlah aplikasi open source, yang artinya aplikasi ini membutuhkan lisensi (license) yang harus dibeli. Adapun keunggulan dari sublime text adalah sebagai berikut :

- Software* yang ringan dan tidak banyak memakan RAM pada komputer kita saat menggunakannya.
- Support Platform Operation System*, seperti windows, dan yang lainnya.
- Mini Map* pada disisi kanan atasnya untuk mempermudah kita dalam menemukan kode maupun penulisan kode.
- Mengganti *background* satu ini jika kalian bosan dengan tampilan warnanya yaitu hitam

dengan cara pilih *menu preferences* pada *menu bar* dan pilih *color scheme*

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang relevan yang akan digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi, diantaranya adanya penelitian berdasarkan jurnal dengan judul

- B. Bangun, "Sistem Informasi Pendataan Atlet Pada Komite Olahraga Nasional (Koni) Medan," p. 6.
- M. Y. Romdoni and I. Y. Ruhiawati, "Sistem Informasi Data Atlet Pada Koni Provinsi Banten," vol. 2, p. 14, 2020.
- V. Sofica, "Metode Waterfall Penjualan Mebel Properti Berbasis Web," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 11, no. 02, pp. 95–102, Dec. 2019, doi: 10.32767/jti.v11i02.629.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Observasi

Metode *Observasi* merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung bagian-bagian yang berkaitan dengan permasalahan yang dilakukan

b. Metode Interview

Metode *interview* adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

c. Studi Kepustakaan

Metode Kepustakaan merupakan metode pengumpulan data secara tidak langsung dengan cara mengambil referensi dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku, jurnal-jurnal, dan situs internet yang berhubungan dengan penerapan metode waterfall .

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Perancangan struktur dan isi data atau disebut juga analisa data, penelitian mengadakan analisis data dengan penerapan metode *waterfall* dalam pengembangan aplikasinya, terdiri berbagai macam langkah- langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.2.1 Komunikasi

Untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna Dengan melakukan identifikasi masalah pengamatan system yang

sedang berjalan, studi literatur, kemudian melakukan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan.

3.2.2 Perencanaan

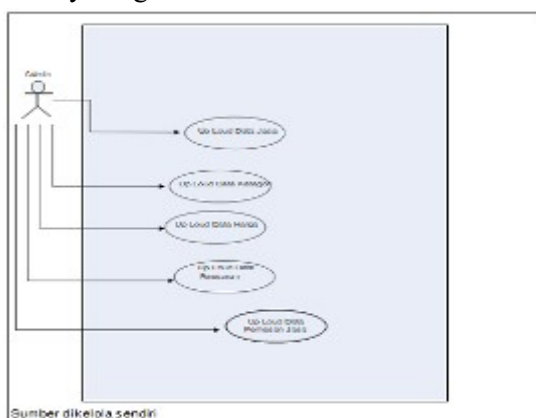
Penulis mengidentifikasi sumber-sumber daya, melakukan penilain terhadap risiko-risiko utama, mendefinisikan jadwal, serta menetapkan suatu dasar bagi tahapan-tahapan yang akan diaplikasikan dalam proses pengembangan perangkat lunak.

3.2.3 Pemodelan

Tahapan ini peneliti melakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat dengan cara membuat:

3.2.3.1 Use Case Diagram

Desain sistem dijelaskan dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram*. Untuk melihat lebih detail tentang gambaran alur kerja dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut akan digambarkan satu persatu tentang, use case diagram, Class Diagram, Maupun Activity Diagram.



Gambar 2. Use Case Diagram Pemesanan Organ Tunggal Jefri

Admin dapat menginput data untuk keperluan pengolahan data Pemesanan. disini admin bertindak sebagai aktor untuk melengkapi actionnya dengan beberapa *use case* antara lain : menginput data Jasa, data Kategori, data Harga, data Pemesanan, dan data Pemesanan Jasa dan mengakhiri actionnya dengan membuat laporan data Pemesanan.

3.2.3.2 Class Diagram

Diagram kelas adalah salah satu dari diagram UML yang menggambarkan kelas-

kelas dalam sebuah sistem dan hubungan antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi yang terjadi dalam sebuah class diagram

class diagram terdiri dari objek-objek yang digunakan didalam sistem meliputi: objek login, objek Menu Utama, objek data admin, objek data Jasa, objek data Kategori, objek data Harga, objek data Pemesanan, dan objek data Pemesanan Jasa. Masing-masing memiliki fungsi seperti simpan, edit, hapus, dan cetak seperti sebagai berikut:

1. Login:
2. Menu utama: Pilih, tampil, exit
3. Admin: Get admin, Get detail, Tambah, Ubah, Hapus
4. Jasa: Get user, tambah, ubah, hapus
5. Kategori: Get user, tambah, ubah, hapus
6. Pemesanan: Get from, tambah info, edit info, hapus info

3.2.3.3 Activity Diagram

Pada diagram aktivitas ini menjelaskan bahwa diagram aktivitas merupakan salah satu dari diagram UML yang menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, diskusi yang mungkin terjadi, dan bagaimana alur berakhir. Admin bisa mengakses form data untuk mengisi data Pemesanan. Pada sistem ini berfungsi untuk menghapus dan menyimpan data.

- a. Activity Diagram Jasa
- b. Activity Diagram Kategori
- c. Activity Diagram Pemesanan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Desain Tabel

Membangun basis data yaitu bagaimana cara merancang suatu tabel yang akan digunakan untuk menyimpan data dan bagaimana untuk bisa menyimpan data-data apa saja yang perlu disimpan. Berikut basis data yang digunakan :

Tabel 1. Jenis_jasa

Field	Type	Size	Keterangan
jenis_jasa_id	Int	11	Primary Key
nama_jasa	Varchar	45	
harga_jasa	Varchar	45	

Tabel 2. kategori

Field	Type	Size	Keterangan
kategori_id	Int	11	Primary Key
nama_kategori	Varchar	255	

Tabel 3. produk

Field	Type	Size	Keterangan
produk_id	Int	11	Primary Key
kategori_id	Varchar	45	
nama_produk	Varchar	255	
Harga	Varchar	45	
Stok	Varchar	45	
Deskripsi	Text	-	
gambar	Text	-	
created_on	Datetime	-	

Tabel 4. transaksi

Field	Type	Size	Keterangan
transaksi_id	Int	11	Primary Key
user_id	Varchar	45	
produk_id	Varchar	45	
dari	date	-	
sampai	Date	-	
jumlah	Varbinary	45	
harga	Varchar	45	
status	enum		
created_on	Datetime	-	

Tabel 5. transaksi_jasa

Field	Type	Size	Keterangan
transaksi_jasa_id	Int	11	Primary Key
user_id	Varchar	30	
keterangan	Varchar	70	
jenis_jasa_id	Varchar	2	
tanggal_mulai	Varchar	80	
created_on	Datetime	-	
status	Enum	-	

Tabel 6. users

Field	Type	Size	Keterangan
user_id	Int	11	Primary Key
Password	varchar	60	
nama_lengkap	Varchar	60	
Email	Varchar	30	
notelp	Varchar	20	
Level	Enum	-	
Blokir	Varchar	1	
Alamat	Text	-	

4.2. Hasil

Adapun hasil yang didapat dari penelitian dengan penerapan metode waterfall ini yang dilakukan yaitu berupa Aplikasi Pemesanan atau media promosi dan informasi bagi Orgen Tunggal Jefri maupun masyarakat luas. *Website* tersebut dibuat menggunakan *Php* dan *MySQL*. Situs *web* Aplikasi Pemesanan ini berisi pemaparan tentang informasi seputar Orgen Tunggal Jefri. Selain itu juga dilengkapi dengan profil atau pengantar serta menu interaktif lainnya. Di dalam Aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman *web* yang saling berhubungan antara halaman satu dengan halaman yang lainnya. Berikut tampilan Aplikasi Pemesanan *Soundsystem* dan Orgen Tunggal Jefri :

1. Menu Navigasi

Pada menu navigasi terdapat beberapa tab menu, yaitu:

a. Home

Home merupakan *link* ke halaman *home*. Pada saat pertama kali pengunjung mengakses *web* Orgen Tunggal Jefri ini, maka halaman *web* pertama yang akan ditampilkan adalah halaman *home* yang merupakan halaman utama berisi profil, sejarah dan visi/misi.

Berikut ini adalah halaman utama (*home*) dari Aplikasi Pemesanan *Soundsystem* dan Orgen Tunggal Jefri.



Gambar 3. Tampilan Halaman Home

b. Daftar

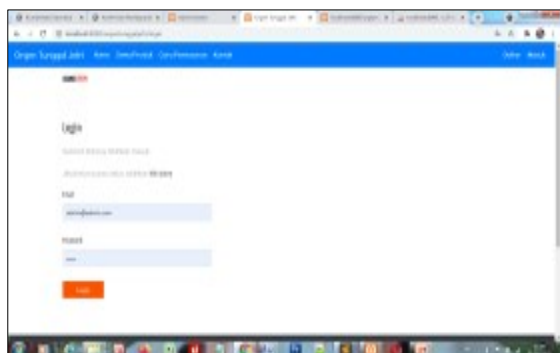
Dalam menu daftar terdapat tampilan halaman daftar agar dapat login dan melakukan pemesanan.



Gambar 4. Tampilan Halaman Daftar

c. Login

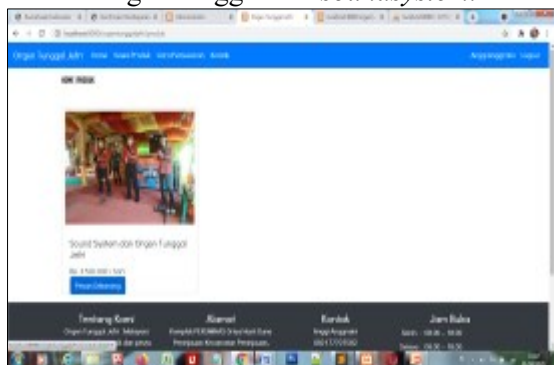
Dalam menu login terdapat tampilan halaman login agar dapat melakukan pemesanan.



Gambar 5. Tampilan Halaman Login

d. Sewa Produk

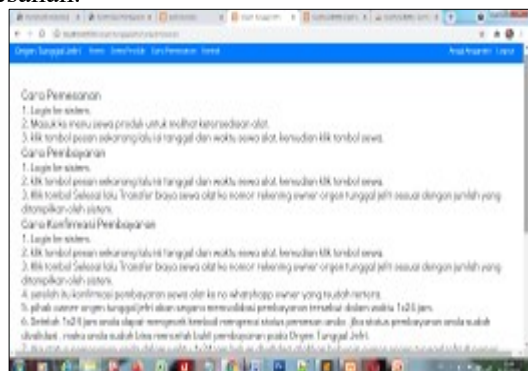
Dalam menu sewa produk terdapat tampilan halaman pemesanan untuk dapat memesan organ tunggal dan *sound system*.



Gambar 6. Tampilan Halaman sewa produk

e. Cara Pemesanan

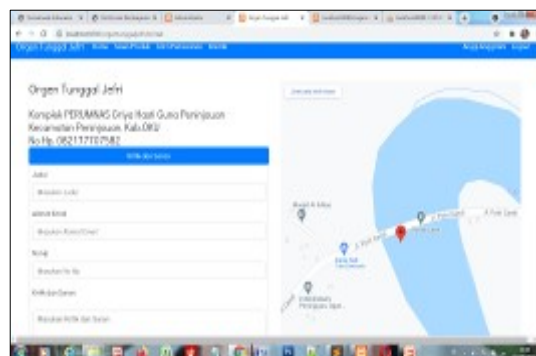
Dalam menu cara pemesanan terdapat tampilan halaman cara pemesanan agar dapat melakukan pemesanan.



Gambar 7. Tampilan Halaman Video Belajar

f. Kontak

Dalam halaman kontak berisi tentang Alamat Organ Tunggal Jeji serta kontak yang bisa di hubungi.



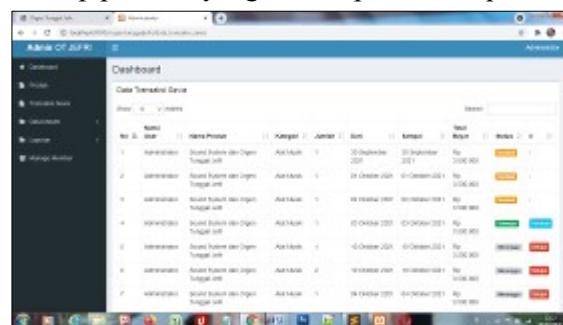
Gambar 8. Tampilan Halaman Kontak

2. Halaman Admin

Halaman *admin* adalah halaman yang dapat diakses oleh *admin* untuk melakukan olah data. Di halaman terdapat banyak fasilitas untuk melakukan olah data pada *web* tersebut.

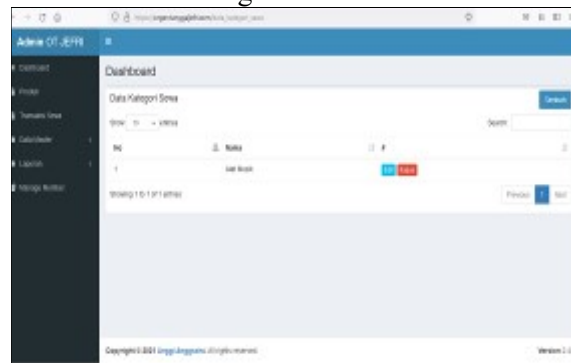
a. Tampilan *dashboard Administrator*

Pada halaman ini terdapat halaman *administrator* untuk melakukan proses validasi terhadap pesanan yang telah dipesan oleh pemesan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Administrator

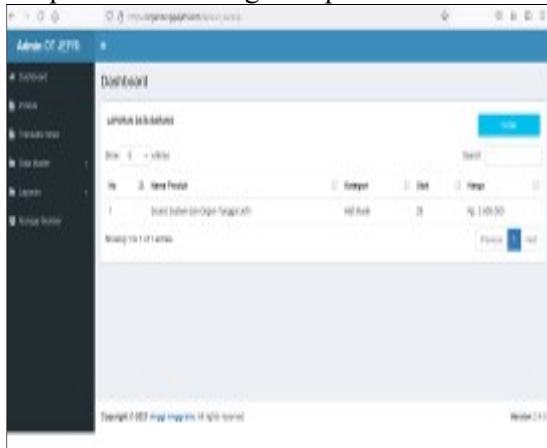
b. Data Master Kategori Sewa



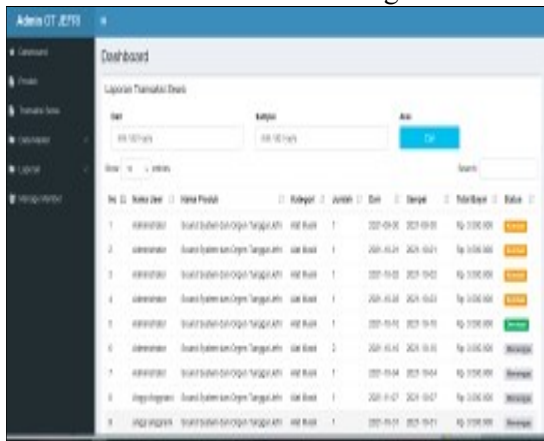
Gambar 10. Tampilan Halaman Data Master Kategori Sewa

c. Laporan

Dalam laporan menu admin ini terdiri dari dua yaitu laporan data barang dan laporan transaksi sewa

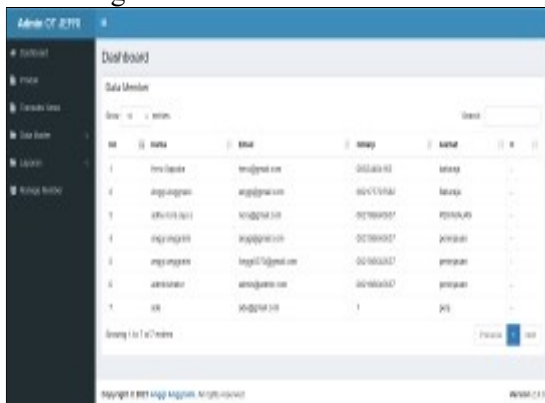


Gambar 11a. Tampilan Halaman Laporan Data Barang



Gambar 11b . Tampilan Halaman Laporan Transaksi Sewa

d. Manage member



Gambar12. Tampilan Halaman Manage Member

4.3. Pengujian Sistem

Pada Pengujian sistem ini yang harus diperhatikan adalah

Tabel 6 Hasil Pengujian Aplikasi

No	Fungsi Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Login	Pada aplikasi ini akan menampilkan halaman login untuk mengakses sebagai admin	Aplikasi akan menampilkan form login, dan admin berhasil login dalam aplikasi, maka akan tampil halaman menu utama	Admin akan berhasil login ketika <i>user name</i> dan <i>password</i> yang diinputkan benar
2	Halaman Menu Utama	Aplikasi akan menampilkan Halaman Menu Utama	Pada Menu utama akan terdapat Beberapa Halaman Profil, Sejarah dan Visi Misi untuk Memberikan informasi tentang organ tunggal jeffri	Admin berhasil menguji menu utama, dan juga pada submenu yang lainnya.
3	Halaman Daftar	Aplikasi akan menampilkan Halaman Daftar untuk login pemesanan	Pada halaman daftar terdapat beberapa field daftar pemesanan, tombol tambah, simpan, cetak, hapus, dan cetak daftar pemesanan	Admin berhasil menginput dan menyimpan data bisa melakukan pencetakan data pemesanan
4	Halaman Sewa Produk	Aplikasi akan menampilkan halaman menu Sewa Produk	Pada Halaman Sewa produk terdiri dari beberapa field, tombol tambah baru, perubahan, hapus, akan tampil data dalam bentuk	Admin berhasil menginput dan menyimpan data pemesanan, dan bisa melakukan pencetakan data sewa produk atau pemesanan

5	Halaman Kategori sewa	Aplikasi akan menampilkan halaman Kategori sewa	Menampilkan data kategori sewa, admin dapat melakukan penambahan data Kategori sewa, bisa menyimpan dan dapat mengedit data kategori sewa serta bisa melakukan pencetakan laporan data Kategori sewa	Admin berhasil melakukan penginputan data kategori sewa
6	Halaman Laporan Transaksi penyewaan atau pemesanan	Menampilkan data pemesanan jasa organ tunggal	Menampilkan data laporan penyewaan pemesanan. Dapat melakukan penambahan laporan penyewaan, penyimpanan serta melakukan penghapusan data pemesanan	Admin berhasil melakukan penambahan laporan penyewaan dan dapat melakukan pencetakan laporan data

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengacu kepada judul penelitian. Kesimpulan ini dalam penerapan metode waterfall dapat menjawab dari rumusan masalah penelitian serta tujuan penelitian yaitu bahwa aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri ini sangat membantu dalam meningkatkan sarana promosi pada Organ tunggal Jefri terletak di Desa Peninjauan, Kecamatan Peninjauan, Kabupaten Ogan komering Ulu.

VI. SARAN

Adapun dalam saran yang dapat disampaikan setelah melakukan penelitian ini, yaitu:

1. *Website* ini dapat dikembangkan lagi dalam bentuk lebih canggih seperti adanya pemesanan secara *online* langsung dari *website*.
2. Perlu adanya penambahan fasilitas diskusi secara langsung di dalam *website*, sehingga konsumen dapat saling berinteraksi dengan pihak organ tunggal jefri.

3. Pembuatan *website* ini masih sangat terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan sistem baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *website* tersebut.
4. menambahkan media teknologi yang lebih baik disertai dengan kemampuan *user* yang bisa mengikuti perkembangan teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Ketut Darmayuda, *Aplikasi Basis data dengan Visual basic.Net Studi kasus: Pengolahan data Rekam Medis*. 2014.
- [2]. Eddy Prahasta, *Sistem Informasi Geografis Konsep-konsep dasar (Perspektif Geodasi & Geomatika)*. 2014.
- [3]. Roger S. Pressman, Ph.D., *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2012.
- [4]. A. Shahfira, "Aplikasi Pendaftaran Dan Penjadwalan Pertandingan Olahraga Studi Kasus: Koni Kabupaten Asahan Sumatera Utara," p. 13.
- [5]. B. Bangun, "Sistem Informasi Pendataan Atlet Pada Komite Olahraga Nasional (Koni) Medan," p. 6.
- [6]. M. Y. Romdoni and I. Y. Ruhiawati, "Sistem Informasi Data Atlet Pada Koni Provinsi Banten," vol. 2, p. 14, 2020.
- [7]. V. Sofica, "Metode Waterfall Penjualan Mebel Properti Berbasis Web," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 11, no. 02, pp. 95–102, Dec. 2019, doi: 10.32767/jti.v11i02.629.
- [8]. Wahana Komputer. 2018. *Panduan belajar MySQL Database server*, Penerbit Transmedia. Jakarta
- [9]. Jubilee Enterprise. 2018. *HTML, PHP, dan MySQL untuk pemula*. Penerbit Gramedia. Jakarta
- [10]. Ir. Yuniar Supardi. 2019. *Tip & Trik Program Database java*. Penerbit Gramedia. Jakarta