

## Pengembangan Website Party Planner

Virsky, Rin Rin Meilani Salim, Sophya Hadini Marpaung, Handoko

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Mikroskil, Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[virskyfarika17@gmail.com](mailto:virskyfarika17@gmail.com), <sup>2</sup>[rinrin.meilani@mikroskil.ac.id](mailto:rinrin.meilani@mikroskil.ac.id), <sup>3</sup>[sophya.marpaung@mikroskil.ac.id](mailto:sophya.marpaung@mikroskil.ac.id),  
<sup>4</sup>[handoko.wu@mikroskil.ac.id](mailto:handoko.wu@mikroskil.ac.id)

### Abstrak

Penggunaan internet berpengaruh besar dalam upaya menyajikan informasi. Belakangan ini, masyarakat ingin dimudahkan dalam berbagai hal, salah satunya dalam hal perencanaan suatu event atau lebih sering dikenal dengan bisnis penyedia jasa Website Party Planner. Ketika akan mengadakan suatu event, pelanggan kadangkala membutuhkan Party Planner sebagai penyedia informasi yang lengkap untuk mengetahui bagaimana gambaran penyelenggaraan suatu event dan juga berapa biaya yang harus dikeluarkan termasuk berapa harga peralatan yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan event tersebut. Karena alasan ini, untuk mempermudah komunikasi, pelanggan membutuhkan Website Party Planner sebagai media yang dapat dipakai oleh penyelenggara event untuk mendapatkan nilai biaya yang harus disediakan. Dalam pengembangan website ini, penulis menggunakan beberapa perangkat pendukung seperti Balsamiq, Sublime Text, Bootstrap, dan XAMPP. Hasil dari website ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk memberikan informasi mengenai bagaimana membuat suatu event dan item apa saja yang diperlukan dalam membuat suatu event.

**Kata Kunci:** Printable, Party Planner, Theme Party, Package, Party Supplier

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut ditandai dengan pengolahan dalam bidang pekerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara manual, dan kini telah dikelola menggunakan teknologi modern, contohnya mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi. Penggunaan internet mempunyai pengaruh yang besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media internet, informasi dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan.

Belakangan ini, masyarakat ingin dimudahkan dalam segala hal, salah satunya adalah dalam hal perencanaan event/bisnis penyedia jasa Party Planner. Peluang bisnis Party Planner telah menjadi sorotan banyak pebisnis di Indonesia, hal ini ditandai dengan terus bermunculannya Party Planner yang baru di berbagai kota di Indonesia. Ketika akan mengadakan suatu event, pelanggan membutuhkan Website Party Planner sebagai wadah untuk menampilkan informasi lengkap agar dapat mengetahui bagaimana gambaran membuat suatu event dan juga berapa biaya yang harus dikeluarkan untuk suatu event termasuk berapa harga peralatan dalam suatu event tersebut.

Tentunya dengan diperlukannya informasi tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah website yang bernama “Party Planner”, sebagai media yang menyediakan jasa Party Planner serta penjualan peralatan event yang ditawarkan guna memudahkan para calon pemesan dalam melakukan transaksi secara online tanpa harus melakukan tatap muka dengan Party Planner. Selain itu, pada website “Party Planner” menyediakan dua pilihan yaitu pilihan pertama merupakan paket, dimana telah ditetapkan oleh Party Planner, paket telah mencakup keseluruhan biaya jasa, dekorasi dan paket juga tidak dapat di-custom. Sedangkan pilihan kedua yaitu pelanggan dapat memilih produk, seperti printable, theme party, dan party supplier sehingga masyarakat lebih leluasa untuk mengekspresikan pilihan yang diinginkan.

Tujuan pengembangan website ini adalah diharapkan dapat memberikan informasi lengkap kepada masyarakat untuk mengetahui berapa biaya yang diperlukan untuk penyelenggaraan suatu event dan item apa saja yang biasanya diperlukan dalam event tersebut. Adapun manfaat dikembangkannya website “Party Planner” yaitu menjadi wadah atau tempat yang menyediakan informasi lengkap mengenai printable dan harga item yang dibutuhkan dalam membuat event dan sebagai media untuk dapat memesan jasa party planner untuk kebutuhan dekorasi suatu event.

## 2. TINJAUAN TEORITIS

### 2.1 Website

Perkembangan internet mengenalkan kita dengan sebuah istilah baru, yaitu dunia maya. Di dunia maya kita dapat melakukan aktifitas apa saja seperti aktifitas di dunia nyata yang kita hadapi sehari-hari. Misalnya, kemudahan dalam akses website e-commerce memudahkan kita untuk melakukan transaksi jual beli secara online dan barang yang dibeli akan sampai ke rumah dengan tepat waktu. Tidak itu saja, pemesanan tiket pesawat, makanan, transaksi perbankan, e-government, dan lain sebagainya, semuanya dapat diakses di internet melalui media yang disebut dengan website [1]. Website atau Situs web dapat diartikan sebagai kombinasi halaman web dalam domain yang saling berhubungan untuk menyajikan informasi kepada pengguna. Pembangunan suatu situs web pada umumnya dari beberapa halaman yang memiliki hubungan satu dengan yang lain. Hubungan antara halaman dengan halaman yang lain disebut dengan istilah hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung biasanya dikenal dengan istilah hypertext [1]. Situs web biasanya dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi, sifat maupun bahasa pemrograman dalam membangun website tersebut.

Berdasarkan sifat, pengelompokan web terbagi menjadi: [1]

1. Website dinamis. Sebuah situs web disebut dinamis jika mampu menyediakan content yang dapat berubah-ubah setiap saat, contohnya website berita.



2. Website statis. Sebuah situs web disebut statis jika content dalam situs jarang diubah, sebagai contoh halaman web profil organisasi.

Berdasarkan tujuan, pengelompokan web dapat dibagi menjadi: [1]

1. Web Personal, merupakan situs web yang digunakan untuk menampilkan informasi yang bersifat pribadi individu.
2. Web Corporate, merupakan situs web yang dibangun untuk sebuah organisasi maupun perusahaan.
3. Web Portal, merupakan situs web yang menyediakan beragam layanan, seperti berita, surat elektronik, maupun jasa-jasa lainnya.
4. Web Forum, merupakan situs web yang digunakan sebagai ruang bertukar informasi/diskusi.

## 2.2 Party Planner

Party Planner dapat diartikan sebagai individu yang bertugas untuk merencanakan acara yang bersifat lebih private, dalam jangka waktu yang telah disepakati. Jasa Party Planner umumnya merupakan bisnis dituntut untuk menyusun dan menghasilkan rencana konsep acara sesuai dengan keinginan client [2].

Acara yang dikonsepsikan oleh Party Planner biasanya memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik acara yang menggunakan jasa Party Planner biasanya memiliki keunikan tersendiri, perishability, intangibility, suasana dan pelayanan yang berbeda. Suatu acara dapat dikatakan sukses jika terdapat pengembangan ide. Dengan merealisasikan ide, maka dapat dikatakan acara yang diadakan akan memiliki nilai keunikan tersendiri. Fokus utama dari acara yang sukses adalah pada keunikan ide. Dalam penyelenggaraannya, acara yang diselenggarakan harus memiliki konsep berbeda dengan acara yang lain [3]. Agar dapat menghasilkan suatu ide maupun konsep diperlukan proses komunikasi, dimana harus memiliki strategi seperti: [3]

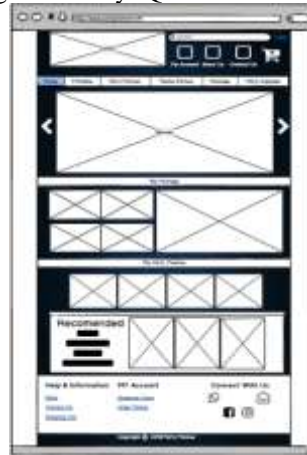
1. Strategi Komunikator, dalam hal ini komunikator dapat menjadi pusat dari keseluruhan aktivitas komunikasi.
2. Strategi Penetapan Target Sasaran, dimana umumnya khalayak masyarakat yang menjadi tujuan komunikasi harus ditentukan dengan jelas.
3. Strategi Penyusunan Pesan, dalam komunikasi pasti terdapat pesan yang ingin disampaikan. Program yang ingin disampaikan mempengaruhi pesan yang ada dalam komunikasi, contohnya seperti:
  - a. Program komersial, program jenis ini harus menggunakan pesan yang lebih bersifat persuasif dan provokatif yang bertujuan untuk mempengaruhi agar membeli produk yang dijual.
  - b. Program penyuluhan, program jenis ini harus menggunakan pesan yang edukatif dan persuasif. Dengan pesan ini, maka tentunya tujuan utama program untuk memberikan kesadaran pada masyarakat dapat tercapai.
  - c. Program yang hanya untuk sekedar memberikan informasi ke masyarakat, harus lebih bersifat informatif.
4. Strategi Pemilihan Media, terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media yang digunakan dalam komunikasi antara lain:
  - a. Karakteristik maupun tujuan dari pesan yang ingin disampaikan. Pesan yang ingin dipesan harus sesuai untuk pihak yang dituju oleh pesna tersebut apakah pesan ditujukan untuk masyarakat luas atau hanya ditujukan untuk suatu komunitas tertentu saja.
  - b. Pesan yang disampaikan untuk masyarakat, umumnya pesan ini disalurkan melalui media umum seperti iklan yang dipasang pada situs web maupun aplikasi pada smartphone.
5. Strategi Efek, bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari komunikasi yang telah dilakukan.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada pengembangan ini adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)* sampai tahapan kelima dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan  
Penelitian ini diangkat dikarenakan adanya permasalahan, yaitu:
  - a. Belum adanya wadah yang memberikan informasi lengkap mengenai *printable* dan harga peralatan yang dibutuhkan dalam membuat suatu *event*.
  - b. Belum tersedianya media untuk dapat memesan jasa untuk kebutuhan mendekorasi suatu *event*.Melalui website yang dikembangkan diharapkan adanya peluang untuk party planner mendapatkan ide, inspirasi, informasi dan persiapan untuk sebuah event.
2. Menentukan syarat-syarat informasi
  - a. Proses sistem yang dibahas meliputi proses pemesanan *printable*, *theme party*, *party supplier*, proses pemesanan *party planner*, pemesanan *package*, pengolahan data *party supplier*, *printable*, proses pembayaran, serta mengelola laporan.
  - b. Pada *website "Party Planner"* hanya membahas berkisar tentang *party* yaitu *Birthday Party*, *Bridal Shower*, *Couple Anniversary*, dan *Baby Shower*. Sistem tidak membahas sampai ke persediaan barang.
  - c. *Website* yang dikembangkan tergolong dalam B2C (*Business to Customer*).
3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem  
Pada tahap ini website dikembangkan untuk digunakan oleh member, admin dan pengunjung dengan hak akses:
  - a. Hak akses *admin*: mengelola data *member*, data pesanan produk (terdiri dari *printable*, *theme party*, dan *party supplier*), data pesanan jasa *party planner* dan data pesanan *package* (paket dan jasa), data *party planner*, data *theme party*, data *package*, data *printable*, data *party supplier*, mengelola laporan pesanan, laporan pembayaran,

- laporan *member*, *update* status pesanan, *update* status bayar, melihat konfirmasi pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran.
- Hak akses *member*: Melakukan login, memesan *party planner*, memesan *theme party*, memesan *package*, memesan *printable*, memesan *party supplier*, melihat *catalog party planner*, melihat *catalog theme party*, melihat *catalog package*, melihat *catalog printable*, melihat *catalog party supplier*, melihat status pesanan, melihat status bayar, dan meng-*upload* bukti pembayaran.
  - Hak akses pengunjung: melakukan *register*, melihat *catalog party planner*, melihat *catalog theme party*, melihat *catalog package*, melihat *catalog printable*, dan melihat *catalog party supplier*.
4. Merancang sistem yang direkomendasikan  
Pada tahap ini dirancang sistem usulan/website menggunakan Balsamiq. Disamping itu, penulis melakukan normalisasi dan merancang database menggunakan MySQL.



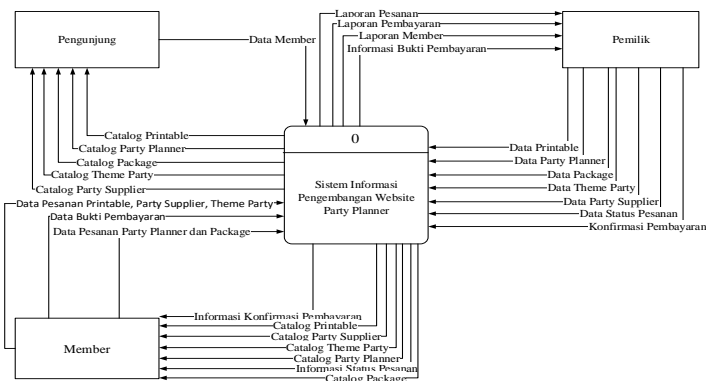
Gambar 1. Rancangan Halaman Beranda

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak  
Pada tahap ini, website dikembangkan menggunakan Sublime Text, Bootstrap, dan XAMPP dengan basis data MySQL.

## 4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Rancangan Proses

Berikut merupakan rancangan proses sistem yang dibangun dan dimodelkan dengan menggunakan Data Flow Diagram (DFD) yang menggambarkan data-data atau informasi apa saja yang akan ada pada sistem usulan.



Gambar 2. Data Flow Diagram untuk Sistem Usulan

### Website Party Planner

Adapun tampilan *website party planner* dibagi menjadi tiga hak akses. Penjelasan mengenai hasil dari beberapa tampilan pada pengembangan *website party planner* yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Home (Hak Akses Pengunjung)

Tampilan Home merupakan tampilan awal website untuk pengunjung. Pada halaman ini, pengunjung dapat melihat menu contact us, about us, printable, party planner, theme party, package, party supplier, FAQs dan shipping info. Pengunjung tidak bisa memesan dan melihat fitur my account dan cart jika belum mempunyai account.



Gambar 4. Tampilan Home

2. Tampilan Cart (Hak Akses Member)

Tampilan cart merupakan tampilan keranjang belanja printable, theme party dan party supplier. Member yang telah memilih item yang diinginkan akan masuk kedalam keranjang belanja, dimana halaman ini menampilkan gambar item, tipe item, qty, price, subtotal dan total.



Gambar 5. Tampilan Cart Printable, Theme Party dan Party Supplier

3. Tampilan Party Planner (Hak Akses Admin)

Tampilan party planner merupakan tampilan menu party planner dimana yang berfungsi untuk melihat informasi produk yang ada pada party planner. Menu ini menampilkan id partyplanner, gambar planner, nama planner, kategori, dan harga.



Gambar 6. Tampilan Party Planner

#### 4.2 Pembahasan

Pengembangan website party planner dilakukan dengan mengambil beberapa fitur yang dimiliki oleh website [www.partycheap.com](http://www.partycheap.com) maupun website [www.partypieces.co.uk](http://www.partypieces.co.uk). Adapun keunggulan yang dimiliki website party planner adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website user* dapat melakukan pemesanan melalui *website party planner* tanpa harus bertemu langsung dengan *party planner*.



2. Konfirmasi pembayaran dilakukan dengan meng-upload bukti pembayaran atau struk sebagai bukti bahwa member tersebut telah melakukan pembayaran.

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil setelah menyelesaikan pengembangan website party planner ini antara lain yaitu:

1. *Website party planner* sudah bisa menjadi wadah yang mampu memberi kemudahan kepada pelanggan yang ada di kota Medan untuk melakukan pemesanan produk dan jasa, dimana pelanggan juga dapat mengetahui informasi produk lebih lengkap.
2. Dengan adanya fitur pesan produk dan jasa *party planner* akan memudahkan pelanggan mengetahui harga pemesanan produk dan jasa *party planner* per *event*, dan juga fitur pesan paket dimana pelanggan juga dapat menghemat biaya per *event*-nya yang di dalamnya sudah termasuk jasa dan *item* yang diperlukan per *event*.

Adapun saran yang diberikan untuk pengembangan *website party planner* ini agar berfungsi dengan lebih optimal adalah:

1. Sebaiknya perlu penambahan fitur *live chat* untuk mempermudah pertukaran informasi antara *user* dengan pihak *party planner* bertanya mengenai produk dan cara pemesanan dan juga dapat mengembangkan alternatif pembayaran selain melalui *transfer* rekening bank yakni pembayaran melalui *paypal* ataupun melalui *credit card*.
2. Diharapkan perhitungan jarak ongkos kirim dan berat dapat di *tracking* melalui ekspedisi
3. Seiring berkembangnya sistem informasi, diharapkan *website party planner* dapat melakukan pembaharuan *website* untuk meningkatkan *website* sehingga dapat mengikuti perkembangan dan dapat meningkatkan kinerja sistem.
4. Pesanan dapat melakukan pembatalan otomatis melalui sistem, jika melebihi jangka waktu 24 jam.

## REFERENCES

- [1] H. R. Yuhefizar, Mooduto Ir. HA, Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System JOOMLA. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2006.
- [2] R. B. Lestari, "KWA ' LIPP ( Perencanaan Pendirian Usaha Jasa Party Planner Unique )," Jur. Ilmu Ekon. Manajemen, STIE MDP Palembang, 2016.
- [3] S. M. Wibisono, "Strategi Komunikasi Event Organizer Movem Melalui Penyelenggaraan Event Samarinda Street Fest di Kota Samarinda," eJournal Ilmu Komun., Samarinda 2016.