

ABSTRAK

JUDUL : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA KESENIAN ADAT
MINANG KABAU BERBASIS WEB PADA SANGGAR SENI
LESTARI KOTA PRABUMULIH**

NAMA : **YOVI EKA PUTRA**

BP : **2010003261023**

PEMBIMBING I : **Danyl Mallisza, S.Kom, M.Kom**

PEMBIMBING II : **Wahyuni Yahyan, S.Kom, M.Kom**

Perancangan sistem pada Tugas Akhir (TA) ini bertujuan merancang sistem informasi pemesanan jasa kesenian adat minang kabau sebagai upaya mengatasi permasalahan sistem informasi pemesanan jasa yang belum efektif dan efisien. Proses pelaksanaan pemesanan dan jadwal yang manual mempengaruhi hasil. Perancangan sistem pada Tugas Akhir (TA) ini dibangun menggunakan *platform website* dan dijalankan secara *online*. Metode penelitian menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan pendekatan model *Waterfall* yang terdiri atas 5 tahapan, yakni, a) *Analisis* b) *Design* c) *Implementation* d) *Maintenance* e) *Planing*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah (*PHP*), dan aplikasi database menggunakan pengolah data (*MySql*) sebagai *database (RDBMS)*. Alat bantu perancangan sistem menggunakan metode *UML (unified Modeling Language)* dengan menggunakan 4 (empat) diagram sesuai kebutuhan perancangan, yakni *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *SequenceDiagram*. Sistem Informasi pemesanan jasa kesenian adat Minang kabau Berbasis Web Pada sanggar lestari ini secara khusus dapat memudahkan dalam meningkatkan proses transaksi pemesanan . Perancangan sistem ini dapat mengatasi hambatan proses transaksi pemesanan menjadi lebih cepat.

Kata Kunci : **Sistem Informasi, Perancangan Sistem, pemesananjasa kesenian, Unified Modeling Language (UML), Website, System Development Life Cycle (SDLC), Waterfall.**

ABSTRACT

**HEADING : WEB-BASED MINANG KABAU TRADITIONAL ART SERVICE
BOOKING INFORMATION SYSTEM AT PRABUMULIH CITY
SUSTAINABLE ART STUDIO**

NAME : YOVI EKA PUTRA

BP : 2010003261023

SUPERVISOR I : Danyl Mallisza, S.Kom, M.Kom

SUPERVISOR II : Wahyuni Yahyan, S.Kom, M.Kom

The system design in the Final Project (TA) aims to design an information system for ordering Minang Kabau traditional art services as an effort to overcome the problem of service booking information systems that have not been effective and efficient. Manual booking execution processes and schedules affect results. The system design in the Final Project (TA) is built using *a website platform* and run online. The research method uses *the System Development Life Cycle (SDLC)* with a Waterfall model approach consisting of 5 stages, namely, a) *Analysis* b) *Design* c) *Implementation* d) *Maintenance* e) *Planning*. The programming language used is (*PHP*), and the database application uses a data processor (*MySQL*) as a *database (RDBMS)*. System design tools using the *UML (unified Modeling Language)* method using 4 (four) diagrams according to design needs, namely *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, and SequenceDiagram*. Web-Based Minangkabau traditional art service ordering information system In this sustainable studio, in particular, it can facilitate the process of ordering transactions. The design of this system can overcome the obstacles of the order transaction process to be faster.

Keywords: Information System, System Design, art service ordering, *Unified Modeling Language (UML)*, *Website*, *System Development Life Cycle (SDLC)*, **Waterfall.**