

## Pengembangan Aplikasi Perencanaan Pernikahan Berbasis Mobile

M. Nadzirul Umam<sup>1</sup>, Dodi Solahudin<sup>2</sup>, Ade Riski Rinaldi<sup>3\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, STMIK IKMI Cirebon, Indonesia

Email: <sup>1</sup>mnadzirulumam@email.com, <sup>2</sup>dodisolahudin@ikmi.ac.id, <sup>3\*</sup>aderiskirinaldi@ikmi.ac.id

Email Corresponding Author: aderiskirinaldi@ikmi.ac.id

**Abstrak**—Wedding organizer adalah jasa yang membantu dalam persiapan dan pelaksanaan acara pernikahan. Wedding organizer sering kali dicari oleh masyarakat karena mempermudah dalam melakukan perencanaan pesta pernikahan. Salah satu perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat yaitu smartphone, sistem operasi yang mendukung kebutuhan sehari-hari adalah sistem operasi android. Android memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan sistem operasi smartphone lainnya yaitu bersifat open source code yang dapat diperoleh dengan mudah dan memudahkan pengembangan dalam memodifikasi aplikasi contohnya aplikasi wedding organizer. Tujuannya adalah untuk mengembangkan aplikasi wedding organizer berbasis mobile. Metode Untuk mengembangkan aplikasi wedding organizer berbasis mobile ini menggunakan metode Waterfall dan perancangan sistem menggunakan UML. Tahapan-tahapan dari Waterfall yang pertama dengan melakukan analisis sistem, tahapan kedua melakukan desain sistem, tahapan ketiga melakukan implementasi sistem, Tahapan keempat melakukan testing sistem dan tahapan kelima melakukan operasi dan Pemeliharaan..

**Kata Kunci:** Wedding Organizer, Website Mobile, Waterfall, UML

**Abstract**—A wedding organizer is a service that helps in the preparation and implementation of wedding events. Wedding organizers are often sought after by the public because they make it easier to plan a wedding party. One of the technological developments currently growing rapidly is smartphones, the operating system that supports daily needs is the Android operating system. Android has advantages compared to other smartphone operating systems, namely that it is open source code which can be obtained easily and makes it easier to develop applications to modify applications, for example wedding organizer applications. The goal is to develop a mobile-based wedding organizer application. Method To develop this mobile-based wedding organizer application using the Waterfall method and system design using UML. The first stages of Waterfall are conducting system analysis, the second stage is system design, the third stage is system implementation, the fourth stage is system testing and the fifth stage is carrying out operations and maintenance.

**Keywords:** Wedding Organizer, Website Mobile, Waterfall, UML

### 1. PENDAHULUAN

Pernikahan adalah bentuk suatu hubungan setiap manusia yang dilakukan oleh dua orang yang meresmikan sebuah ikatan. Pernikahan merupakan momen yang sangat istimewa yang terjadi antara manusia. Untuk melakukan pernikahan diperlukan sebuah persiapan menuju pernikahan.. Karena momen pernikahan sekali seumur hidup, tentunya akan dibuat sebaik mungkin. Sering kali banyak calon pengantin yang kebingungan untuk mencari event organizer yang menjadi acuan untuk rencana pernikahan mereka. Perkembangan teknologi informasi yang tercantum ditandai dengan adanya pengolahan dalam bidang pekerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara offline kini telah dikelola menggunakan teknologi modern. Baik itu berupa mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi. Salah satu sistem operasi yang mendukung adalah sistem operasi android.

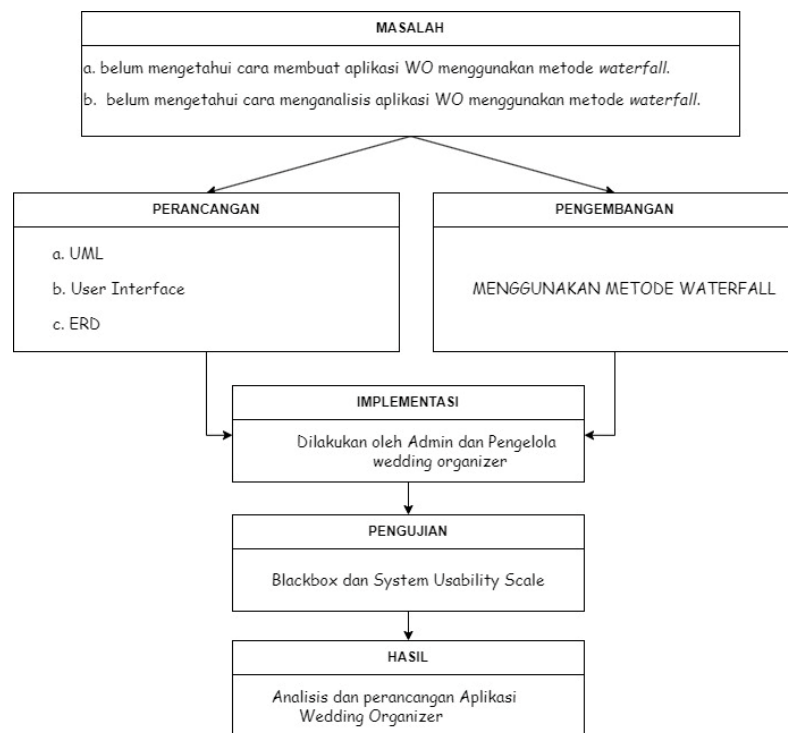
Seiring berkembangnya zaman, banyak pebisnis yang melihat adanya peluang di bidang ini untuk dapat mengatur jalannya sebuah pesta, sehingga mulailah banyak bermunculan bisnis yang berkecimpug di dunia jasa pernikahan yang biasanya disebut Wedding Organizer. Wedding Organizer disini dimaksudkan untuk mengatur segala keperluan pesta pernikahan. Alasan adanya bisnis ini biasanya adalah dikarenakan banyak calon pengantin yang kurang berpengalaman dan kurangnya waktu untuk mengatur sebuah pesta. Akan tetapi begitu banyak dari calon pengantin yang merasa kecewa dengan hasil kinerja dari beberapa Wedding Organizer yang mereka pilih. Ini dikarenakan minimnya informasi mengenai suatu Wedding organizer..

Pelayanan jasa Wedding Organizer (WO) merupakan bisnis jasa yang memberikan segala kegiatan yang berkaitan dengan kebutuhan suatu pesta pernikahan. Bagi beberapa orang yang belum berpengalaman, mereka tidak punya 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 WO (wedding organizer).

Tujuan diadakannya aplikasi ini untuk mempermudah masyarakat/customer mendapat informasi mengenai wedding organizer, dapat memesan langsung melalui mobile dan tidak harus datang ke tempat pemesanan wedding organizer tersebut sehingga tidak akan membutuhkan waktu yang lama.

Oleh karena itu diusulkan dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi Wedding Organizer Berbasis website mobile Menggunakan Metode Agile. Adapun yang menjadi alasan judul ini adalah untuk membantu jasa Wedding Organizer mendapatkan pelanggan, masyarakat dan khususnya untuk pasangan yang memutuskan untuk menikah sehingga akan menemukan beberapa inspirasi dan informasi yang sesuai dengan konsep pesta pernikahan masing-masing.

## 2. KERANGKA TEORI



**Gambar 1.** Kerangka Teori

### 2.1 Konsep Dasar Perangkat Lunak

#### a. Sublime

Menurut Supono & Putratama (2018:14) mengatakan bahwa sublime text ialah perangkat lunak web editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit baik itu aplikasi maupun web.

#### b. HTML

Menurut Setiawan (2018), Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang dipakai untuk membuat sebuah halaman web, di dalam sebuah penjelajah web dapat menampilkan berbagai informasi.

#### c. CSS

Menurut Setiawan (2018), Cascading Style Sheet (CSS) adalah salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk mengatur gaya dan menghias tampilan/layout halaman web agar lebih menarik dan elegan. CSS ialah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. CSS diaplikasikan oleh programmer dan juga webdesigner untuk menentukan warna, tata letak font, dan semua aspek lain dari persentasi dokumen di situs mereka.

#### d. WEB

Website adalah halaman yang ditampilkan di internet yang memuat informasi tertentu. World Wide Web yang dikenalkan juga dengan nama Web atau WWW atau W3 dikembangkan pada tahun 1990 di CERN (Laboratorium Fisika Partikel) di Swiss. (Jogiyanto, 2018) Website adalah fasilitas hiperteks untuk memunculkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. (Paryanta et al., 2018).

### 2.2. Perancangan Sistem

#### 1. UML (Unified Modelling Language)

Menurut (Irawan & Simargolang, 2018) UML merupakan Metodolgi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. UML juga merupakan Bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan perangkat lunak. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berdasarkan UML adalah sebagai berikut.

##### a) Use Case

Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Use Case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Berikut simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram.

##### b) Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Berikut adalah simbol Activity Diagram.

- c) Squence Diagram  
Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada Use Case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang diterima dan dikirimkan antar objek.
- d) Class Diagram  
Class Diagram adalah hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiaptiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Berikut simbol-simbol dari Class Diagram.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Teknik pengumpulan data

#### a. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dengan mencatat semua hal-hal penting yang berhubungan dengan informasi wedding organizer berbasis website mobile, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat yang akan digunakan dalam penelitian.

#### b. Wawancara

Melakukan Metode ini yaitu dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung. Pada tahap ini penelitian melakukan wawancara kepada Pimpinan Milghaya Wedding Organizer.

#### c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan sistem Aplikasi Wedding organizer berbasis website mobile untuk memudahkan penulis melakukan penelitian.

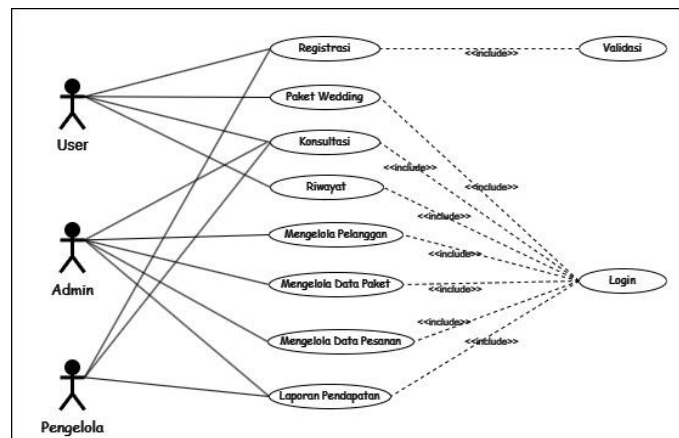
#### d. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang tercetak, tertulis, atau terekam yang dapat digunakan sebagai bukti keterangan. Melakukan dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang ada pada Wedding Milghaya yang ada hubungannya dengan masalah yang di bahas.

### 3.2 Desain Sistem

#### a) Use Case Diagram

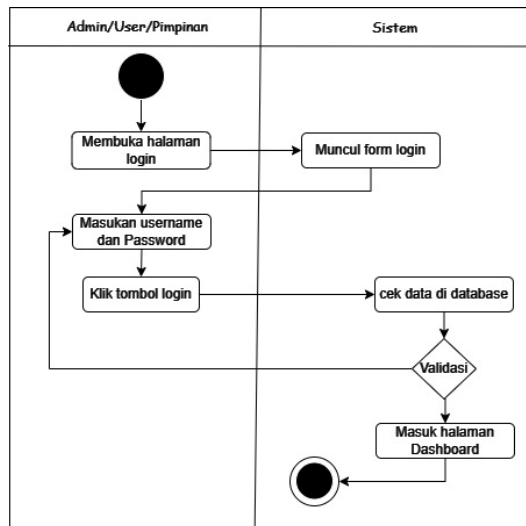
Use case Diagram adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara actor dengan system. Use case Diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat.



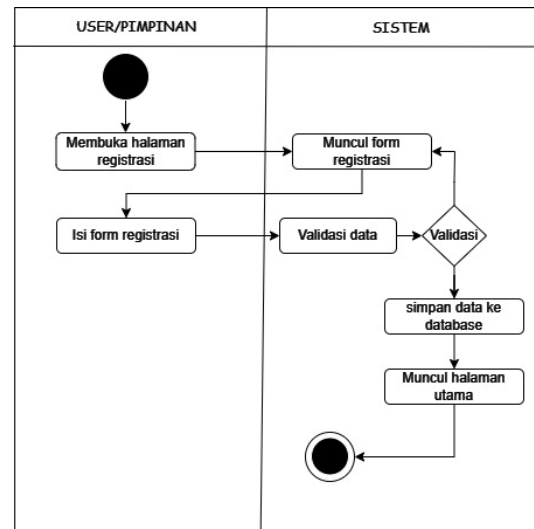
Gambar 2. Use Case

#### b) Activity diagram

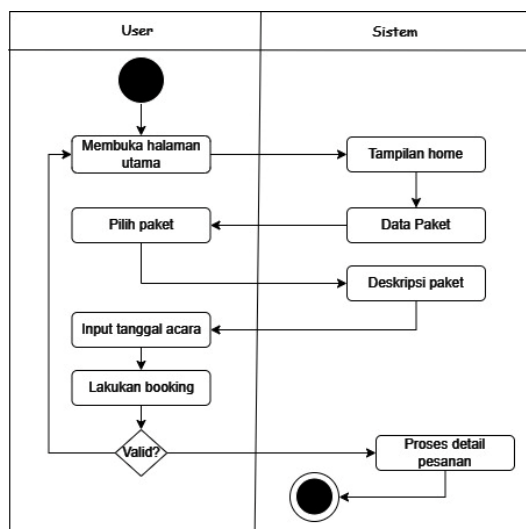
Activity diagram menggambarkan kinerja atau aktivitas dari sebuah sistem yang terdapat pada perangkat lunak. Activity diagram dibangun berdasarkan perancangan Use Case yang telah dibuat, yang perlu diperhatikan adalah activity diagram bukan menerangkan apa yang dilakukan oleh aktor, tetapi aktivitas yang dapat dijalankan oleh sistem. Adapun activity diagram dari aplikasi milghaya ini adalah sebagai berikut :



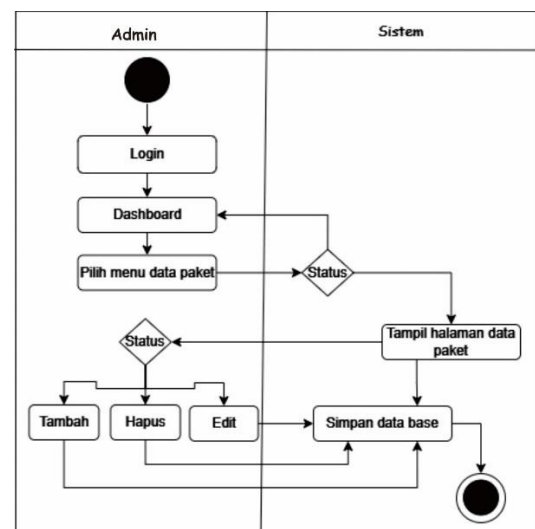
**Gambar 3** Halaman Login



**Gambar 4.** Halaman Registrasi



**Gambar 5.** Halaman Booking



**Gambar 6.** Halaman Manajemen Paket

## 4. HASIL

### 4.1 Implementasi Program

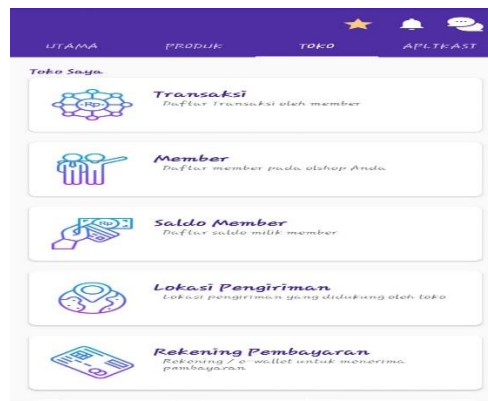
Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program sistem pelayanan jasa foto, dengan memberikan contoh tampilan halaman program. Implementasi merupakan tahap dimana sistem setiap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Berikut penjelasan implementasi program

#### 4.1.2 Implementasi Program di Akses Admin



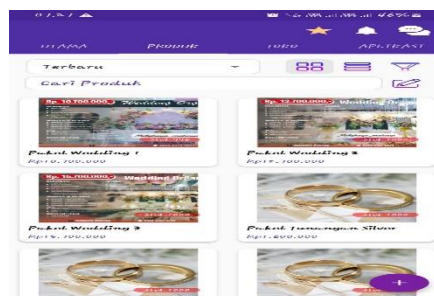
Gambar 7. Halaman Utama Admin

Pada halaman ini adalah halaman pintasan hanya admin dan pengelola yang dapat melihat produk, transaksi dan member yang sudah registrasi.



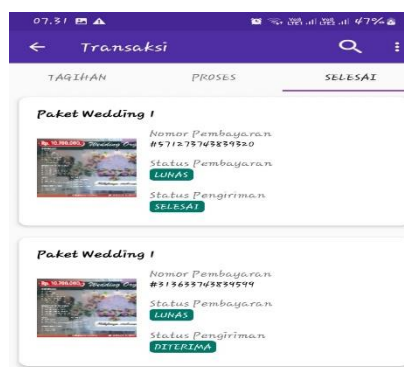
Gambar 8. Halaman Toko

Pada halaman ini admin dapat mengoperasikan semua tentang toko mulai dari hapus, edit dan baca.



Gambar 9. Halaman Produk

Pada halaman ini admin dapat menambah dan meng-update produk, ada juga fitur tampilan kategori untuk memudahkan untuk pencarian produk.



Gambar 10. Halaman Transaksi

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yaang telah dilakukan maka dapat disimpulkan yaitu Untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website mobile yang dapat digunakan bagi pengelola Milghaya Wedding Organizer diperlukan sebuah pengembangan sistem dengan menggunakan metode pengembangan Waterfall dimulai dari pengembangan Requirement, Design, Implementasi, Verification, Maintenance. Dari tahapan pengembangan ini dengan rancangan desain sistem menggunakan UML yaitu dibuatlah model perancangan usecase diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Implementasi sistem ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, Jquery Mobile dan CSS. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode pengujian black box, yaitu dengan melakukan pengujian berdasarkan alur kerja program. Penarikan kesimpulan dengan pengukuran usability dengan SUS, dimana hasil pengujian yang dilakukan terhadap Aplikasi Wedding Organizer berbasis Website yaitu skor SUS-nya bernilai 71. Hasil Aplikasi Wedding Organizer berbasis Website dianalisa dari sudut pandang NPS dinyatakan bahwa berpotensi Passive, dari segi kepuasan pengunjung dinyatakan margin Acceptable, untuk (grade) predikat C dengan adjective range GOOD, data ini menyimpulkan bahwa Aplikasi Wedding Organizer berbasis Website Mobile masih memiliki indikasi lumayan memuaskan bagi pengguna, efektif, dan efisien. Hasil ini juga menyatakan bahwa Aplikasi Wedding Organizer berbasis Website sebagai sarana media informasi online sudah usable, yang memiliki potensi penaikan minat pengguna

## DAFTAR PUSTAKA

- Bernadetha, S. M., & Silitonga, P. D. P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Android. *KAKIFIKOM (Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer, 04(02)*, 80–92.
- Maulana, A. A., & Mauliana, P. (2020). Aplikasi Wedding Card Invitation Berbasis Mobile Di PT Inti Solusi Amanah. *EProsiding Sistem Informasi ...*, 1(1), 117–127.  
<http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/191%0Ahttps://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/download/191/19>
- Ridwan, F. Y. H., Bayu, P., & Heru, N. (2019). Pengembangan Aplikasi Katalog Wedding Organizer berbasis Android menggunakan Restful Web Service di Ruang Lingkup Kota Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN: 2548-964X*, 3(9), 8572–8852.
- Sugeng, P. E. S. G. ., & Adhari, M. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN WEDDING ORGANIZER BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: KOTA PEKANBARU). *Jurnal Politeknik Caltex Riau ISSN 2460-5255*, 8(1), 123–131.
- Sukiman, W., Noertjahyana, A., & Purbowo, A. N. (2020). Aplikasi Pengelola Tamu Wedding berbasis Mobile Android. *Jurnal Infra*, 7(2), 141–147.
- Afifah, V., & Setyantoro, D. 2021. *Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga dalam Proses Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web*. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). *Implementasi E-Arsip pada Program Studi Teknik Informatika*. *Jurnal Teknologi Informasi*,
- Jogiyanto, HM. 1999. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muzaiyin, Alwi Musa. 2021. *Analisis Sistem Pelayanan Jasa Wedding Organizer Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus di UD. Santoso Wedding Organizer)*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Saputra, Dwi Aditya & Borman, Rohmat Indra. 2020. *Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus : Ace Photography Way Kanan)*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Sugiarto. 2018. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Supono & Putratama, V. 2018. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, 1st ed*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tanzeh, Ahmad. 2019. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Ali, Farid, Irfan Ali, Saeful Anwar, and R Nining. 2021. “Sistem Informasi Pembuatan Kartu Tanda Anggota Nahdatul Ulama Online Menggunakan Metode System Development Life Cycle ( SDLC ).” *Information Management for Educators and Professionals* 5(2): 43–52. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/download/1529/1284>.