

Rancang Aplikasi Sistem Wedding Organizer Berbasis Web pada Venna Production

Billy Nur Faizi¹, Shafa Mahir^{2*}, Wildan Tino Fauzan^{3*}, Perani Rosyani^{4*}

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: billysea27@gmail.com, shfmahir@gmail.com, wildantino24@gmail.com,

dosen00837@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Banyak jumlah pesanan yang dibuat dan diterima dibagian administrasi *Wedding Organizer*, sehingga pencarian data akan menjadi tidak efisien dalam hal waktu dan tenaga dengan menggunakan sistem manual. Sehingga pada saat ini diperlukan suatu sistem administrasi manajemen *Wedding Organizer* yang lebih terstruktur agar dapat mempercepat pencarian data yang ada dan pembuatan laporan, sehingga penulis merasa perlu merancang *Website Sistem Wedding Organizer Berbasis Web* yang dianggap perlu dan membantu pihak pengelola *Wedding Organizer*. *Website* ini dirancang menggunakan HTML, JavaScript, dan CSS. Karena berbasis *web*, aplikasi *Wedding Organizer* ini menampilkan beberapa testimoni dan pilihan paket yang dapat dipilih langsung oleh pelanggan. *Website* ini dapat diakses dimanapun dan pelanggan bisa langsung menekan tombol booking yang mengarah ke *Google Form* atau jika masih ada pertanyaan dapat menekan tombol kontak saya untuk langsung menghubungi nomor *WhatsApp* Venna Production. Hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi Sistem *Wedding Organizer Berbasis Web* ini yaitu memudahkan dalam proses pemesanan *Wedding Organizer* yang dulunya manual sekarang menjadi digital, serta sangat membantu pelanggan dalam melakukan pembuatan pemesanan.

Kata Kunci: *Wedding Organizer*, Pesanan, Web, HTML.

Abstract—A large number of orders are made and received in the administration of the *Wedding Organizer*, so that data search will be inefficient in terms of time and effort by using a manual system. So that at this time a more structured *Wedding Organizer management administration system* is needed in order to speed up the search for existing data and report generation, so the authors feel the need to design a *Web-Based Wedding Organizer System Website* that is considered necessary and helps the *Wedding Organizer manager*. This website is designed using HTML, JavaScript, and CSS. Because it is web-based, this *Wedding Organizer application* displays several testimonials and package options that customers can choose directly. This website can be accessed anywhere and customers can directly press the booking button that leads to the *Google Form* or if there are still questions, they can press the contact me button to directly contact Venna Production's *WhatsApp* number. The results obtained from the implementation of this *Web-Based Wedding Organizer System application* are that it makes it easier for the *Wedding Organizer ordering process* which was previously manual to become digital, as well as greatly assisting customers in making orders.

Keywords: *Wedding Organizer*, Order, Web, HTML.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, *Wedding Organizer* sedang banyak sekali dicari oleh calon pengantin yang ingin mewujudkan pernikahan impiannya. Maka dari itu calon pengantin haruslah mempunyai informasi mengenai *Wedding Organizer* agar dapat memilih konsep ataupun hal-hal yang dibutuhkan untuk pernikahannya. Internet menjadi cara utama bagi masyarakat dalam pencarian informasi, salah satu sumber informasi tersebut adalah website.

Pada dasarnya untuk mempromosikan suatu *Wedding Organizer* diperlukan wadah dimana promosi dengan menggunakan website. Promosi tidak harus melalui website tetapi di era digital sekarang ini untuk mempromosikan suatu jasa atau barang harus melalui media elektronik, dengan demikian pada dasarnya *Wedding Organizer* yang kami promosikan menggunakan system digital. Sebelumnya, Venna Production belum mempunyai website untuk mempromosikan *Wedding Organizer* yang dimiliki.

Sehingga pada saat ini diperlukan suatu sistem *Wedding Organizer* berbasis web yang lebih terstruktur agar dapat mempercepat pencarian data yang ada dan pembuatan laporan, sehingga penulis merasa perlu merancang Aplikasi Sistem *Wedding Organizer* berbasis web. Hasil yang

diperoleh dari implementasi aplikasi Sistem Wedding Organizer Berbasis Web ini yaitu memudahkan dalam proses pemesanan Wedding Organizer yang dulunya manual sekarang menjadi digital, serta sangat membantu pelanggan dalam pencarian referensi dan melakukan pembuatan pemesanan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Observasi

Pada metode observasi ini peneliti melakukan pengamatan atau peninjauan secara langsung di Venna Production yang berada di Rawakalong, Kecamatan Gunung Sindur, Bogor. Pada kesempatan kali ini observasi pada dasarnya untuk mempromosikan suatu *Wedding Organizer* diperlukan wadah dimana promosi dengan menggunakan *website*. Promosi tidak harus melalui *website* tetapi di era digital ini untuk mempromosikan suatu jasa atau barang harus melalui media elektronik, dengan demikian pada dasarnya *Wedding Organizer* yang dipromosikan melalui sistem digital sebelumnya belum mempunyai suatu *website* untuk mempromosikan *Wedding Organizer* yang dimiliki. Sehingga pada saat ini diperlukan suatu sistem *Wedding Organizer* berbasis *web* yang lebih terstruktur agar dapat mempercepat pencarian data yang ada dan pembuatan laporan, sehingga penulis merasa perlu merancang Aplikasi Sistem *Wedding Organizer* berbasis *web*.

2.2 Metode Wawancara

Dalam metode ini peneliti mewawancarai langsung dengan *owner* Venna Production yang berada di Rawakalong, Kecamatan Gunung Sindur, Bogor, sehingga informasi yang didapat lebih akurat.

2.3 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka yang diambil oleh penulis yang pertama adalah karya dari Dini Destiani Siti Fatimah dan Irwan Muhamad Faizal (Fatimah & Faizal, 2021) yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Unified Approach*. *Website* ialah situs dapat di artikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam dan gerak, animasi, suara, dan atau gabungan teks, gambar baik maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci. Penggunaan *website* juga tidak lepas dari kehidupan sehari-hari *Web* yang digunakan sebagai media informasi, di mana setiap orang dapat menyampaikan dan menerima informasi. Cukup dengan membuka alamat *website*, maka seseorang dapat mengetahui berbagai macam informasi yang tersedia di dalam halaman *web* tersebut. Tak hanya dimanfaatkan untuk kepentingan organisasi ternama, perusahaan besar atau bahkan pemerintahan saja, melainkan *website* juga sudah bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pribadi. Seperti contohnya menulis tutorial, menceritakan pengalaman perjalanan, atau menampilkan berbagai macam karya. Pengertian *website* Menurut Endra dan Aprilita (Endra & Aprilita, 2018). *Website* terhubung dengan suatu jaringan *internet* yang akan membawa pengguna kesuatu tujuan yang diinginkan oleh pengguna dengan cara mengklik link yang berupa teks, gambar.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang dipakai untuk membangun aplikasi sistem informasi adalah HTML, CSS, dan JavaScript. Kombinasi bahasa pemrograman *web* tersebut akan membuat tampilan halaman web menjadi lebih dinamis.

a. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Pada umumnya HTML suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML juga dikenal sebagai aplikasi yang memiliki kemampuan *browser*. Menurut Larry (2012:3) *Hypertext Markup Language* merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertext* dalam suatu naskah atau dokumen. Sedangkan,

menurut Nugroho (2013:5) HTML adalah kependekan dari (*HyperText Markup Language*), merupakan sebuah bahasa *Scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman *Web*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis halaman *web* dengan metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertekt* dalam suatu naskah atau dokumen.

b. *CSS (Cascade Style Sheet)*

Style sheet adalah template yang mengontrol performatan tag HTML pada halaman website. Konsep *Style Sheet* mirip dengan template pada *Microsoft Word*, bisa diubah dengan penampilan pada dokumen word, mengubah format pada *style* dokumen. Begitu pula dalam pengeditan halaman HTML, penampilan halaman web diubah dengan mengedit format pada tag HTML tertentu melalui *Style sheet*, untuk selanjutnya menggantikan spesifikasi default dari *browser* untuk tag-tag tersebut, (Dian Puji Oktavian, 2010). Menurut (Wahyudi, 2017), CSS adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.

c. *JavaScript*

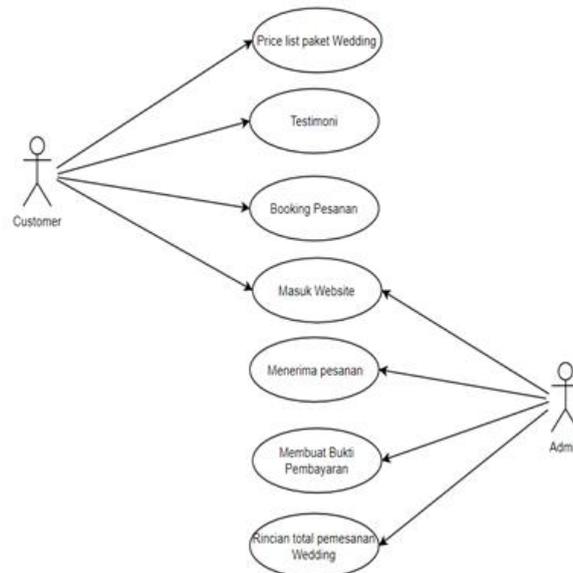
JavaScript adalah nama implementasi *Netscape Communications Corporation* untuk ECMA Script standar, suatu bahasa script yang di dasarkan pada konsep pemrograman berbasis *prototype*. Walaupun memiliki nama yang sama *JavaScript* hanya sedikit berhubungan dengan bahasa pemrograman yaitu Java terutama pada penggunaan sintaks C.

3.2 Perancangan Sistem

Jenis-Jenis Diagram UML, Berikut ialah jenis jenis diagram UML:

a. *Use case diagram*

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya. Berikut ini adalah hasil pembuatan Use Case Diagram pada sistem informasi administrasi:



Gambar 1. Use Case Diagram

Terdapat, tiga komponen utama untuk membuat sketsa atau diagram, yaitu sebagai berikut.

1. *Actor*

Actor merupakan setiap hal di luar sistem yang menggunakan komponen system untuk melakukan sesuatu. Actor dapat berupa manusia, perangkat, atau bahkan sistem tersebut yang menjadi peranan dalam keberhasilan sebuah operasi dalam sistem yang dibangun.

2. *System*

Komponen ini menyatakan batasan dari sistem di dalam relasi yang dilakukan dengan *actor* yang menggunakannya (di luar sistem). Serta, fitur harus disediakan di dalam sistem tersebut.

3. *Use Case*

Komponen yang ketiga adalah *use case*, yang merupakan gambaran umum dari fungsional sebuah sistem. Dengan begitu, pengguna dan konsumen dapat mengetahui setiap fungsi yang dibangun dalam sistem tersebut.

b. *Sequence Diagram*

Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada *use case diagram*.

c. *Activity Diagram* sistem berjalan

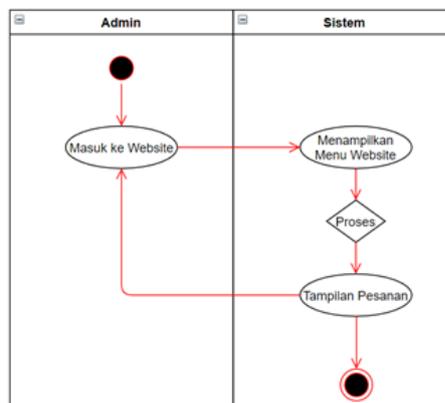
Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem diagram. Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan dan *concurrency*.

Dalam *Unified Modeling Language*, diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas kedalam organisasi.

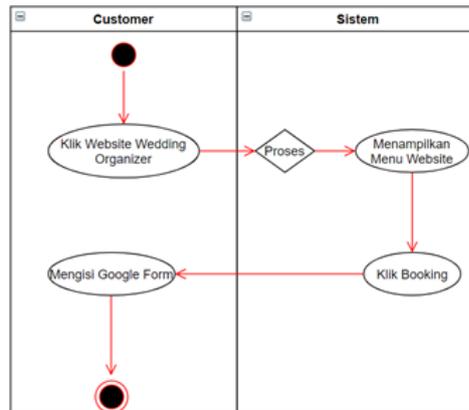
Untuk dapat membuat diagram aktivitas diperlukan beberapa Langkah-langkah yang bisa kamu coba atau implementasikan. Berikut beberapa hal yang disiapkan untuk membuat diagram aktivitas:

1. Mulailah dengan node awal untuk start state atau titik awal.
2. Tambahkan partisi jika itu memang relevan untuk analisis yang akan dibuat.
3. Buatlah suatu aksi untuk setiap Langkah utama use case.
4. Tambahkan alur (flow) dari setiap aksi ke aksi lainnya.
5. Tambahkan juga percabangan atau decision bila alur dipecah menjadi suatu kondisi pilihan.
6. Menambahkan forks dan joins jika aktivitas dilakukan secara parallel.
7. Langkah yang terakhir yaitu akhiri proses dengan notasi akhir atau end state.

Berikut ini adalah hasil pembuatan *Activity Diagram* pada sistem informasi administrasi:



Gambar 2. *Activity Diagram Admin*



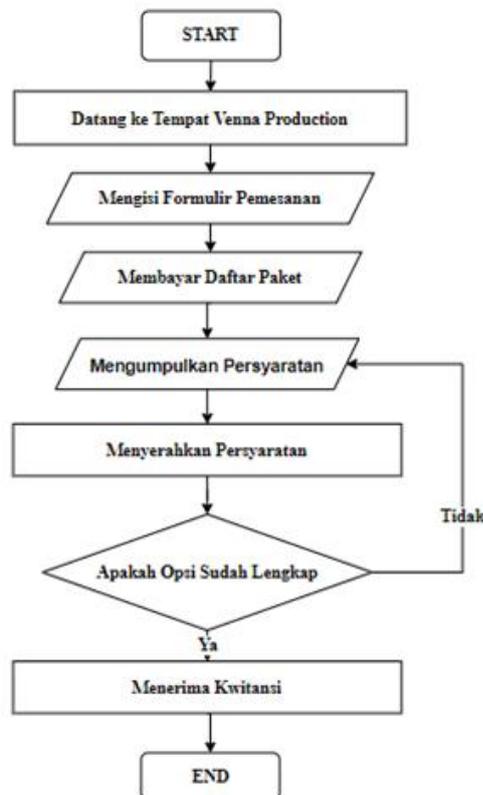
Gambar 3. Activity Diagram Customer

d. *Class Diagram*

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

Flowchart adalah bentuk diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu proses, sistem, atau alur perencanaan atau berbagai hal lainnya. *Flowchart* atau diagram alir ini banyak digunakan di berbagai bidang. Berikut tampilan *flowchart* administrasi VENNA PRODUCTION:



Gambar 4. Flowchart Administrasi

4. IMPLEMENTASI

4.1 Aplikasi Pendukung

Berikut adalah aplikasi pendukung untuk aplikasi absensi berbasis web yang kami buat :

- a. *Sublime Text*, *Sublime Text* ialah perangkat lunak merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Yang mempunyai fungsi sebagai menulis *code-code* pemrograman yang terdiri dari program MySQL, PHP, dan aplikasi pemrograman lainnya.
- b. *Visual Studio Code* adalah *software editor* yang *powerfull*, tapi tetap ringan ketika digunakan. Ia bisa dipakai untuk membuat dan mengedit *source code* berbagai bahasa pemrograman. Misalnya, seperti *JavaScript*, *TypeScript*, dan *Node.js*. Bahkan, *Visual Code Studio* juga kompatibel dengan bahasa dan runtime environment lain, seperti PHP, Python, Java, dan .NET. Hal ini berkat ekosistemnya yang luas dan ketersediaan *extension* yang melimpah.
- c. *Htdocs* adalah folder di mana Anda meletakkan file yang akan dijalankan, seperti file PHP, HTML dan script lainnya. *PHPMyAdmin* adalah bagian untuk mengelola database MySQL yang dikomputer. Untuk membukanya, membuka *browser* dan ketik alamat `http: // Venna decoration /`, halaman awal akan muncul berbagai tampilan yang ada pada *web Wedding Organizer*, seperti *Home*, *Testimoni*, *Decoration*, *Contact*, dan terdapat pula menu *Booking* yang dimana akan diarahkan untuk mengisi pesanan, jika ingin bertanya juga terdapat kontak person admin *Wedding Organizer* dari Venna Production yang terdapat pada menu Kontak Saya.

4.2 Browser

Web browser secara umum adalah suatu perangkat lunak atau software yang digunakan untuk mencari informasi atau mengakses situs- situs yang ada di internet. Perangkat ini akan lebih memudahkan pengguna dalam mengakses data atau mencari referensi yang dibutuhkan. Ada berbagai macam perangkat *web browser* yang kini digunakan seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Safari, *Internet Explorer* dan lain sebagainya.

Menggunakan *web browser* pengguna dapat mengaksesnya dengan sangat mudah. User atau pengguna hanya perlu membuka aplikasi kemudian menyetikkan alamat atau situs yang dituju, biasanya dengan menggunakan format WWW (*World Wide Web*) atau menyetikkan URL (*Uniform Source Locator*) pada address bar dilaman web browser. Setelah menyetikkan alamat yang dituju maka aplikasi *web browser* akan memfatching atau mengambil data yang biasanya ditulis dalam kode html. Alamat web atau url yang kita masukkan pada *browser* akan mengarahkan browser pada halaman yang dituju. Misalnya saja jika kita memasukkan alamat url `https://www.google.com/` maka browser pertama-tama akan mengakses `http` atau *hypertext transfer protocol* atau kadang disebut *protocol* saja. `Http` yang ada pada alamat tersebut akan mentransmisikan file dari *web server* menuju *browser*, selanjutnya `google.com` akan mengarahkan *browser* pada laman yang dituju dimana data tersebut tersimpan dalam *web server*.

Hampir setiap hari pengguna internet pastinya tidak bisa terlepas dari penggunaan *web browser* baik untuk membaca berita maupun menemukan data lainnya. *Web browser* memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Membuka halaman *website*.
- b. Memastikan keamanan suatu *web*.
- c. Mendukung permintaan data.
- d. Mengumpulkan data dan memaksimalkan tampilan.

5. KESIMPULAN

Pembuatan *website* ini dilakukan sebagai penelitian dan pengujian Sistem *Wedding Organizer* pada Venna Production, yang dibangun supaya pelanggan pada Venna Production dapat melakukan pemesanan paket pernikahan secara digital melalui *website* serta dapat melihat paket yang disediakan. *Website* ini dirancang menggunakan HTML, JavaScript, dan CSS. Website ini

dapat diakses dimanapun dan pelanggan bisa langsung menekan tombol booking yang mengarah ke Google Form atau jika masih ada pertanyaan dapat menekan tombol kontak saya untuk langsung menghubungi nomor *WhatsApp* Venna Production. Hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi Sistem *Wedding Organizer* Berbasis Web ini yaitu memudahkan dalam proses pemesanan *Wedding Organizer* yang dulunya manual sekarang menjadi digital, serta sangat membantu pelanggan dalam melakukan pembuatan pemesanan, dan membantu pihak Venna Production dalam mengolah data pemesanan, data pelanggan, mengolah data paket, serta mengolah data transaksi pemesanan paket pernikahan.

REFERENCES

- Fatimah, D. D. S., & Faizal, I. M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web Menggunakan Metode Unified Approach. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 254–265. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.841>
- Wahyudi. (2017). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Peminjaman Mobil dengan Metode Scrum di Universitas Internasional Batam. *UIB Repository*, 53(9), 9.
- Endra, R. Yu. dan Aprilita, D.S. (2018). Antarmuka web EReport menggunakan metode model view controller untuk menentukan peningkatan prestasi siswa. *Navigasi: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 9(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v9i1.11028>
- Hanif, A. (2016). Basis Data Basis Data. 1– 19.
- Larry, Roy. 2012. *Jurus Kilat Mahir HTML & CSS*. Jakarta: Dunia komputer.
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.
- Oktavian, Diar Puji. (2010). *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Penerbit MediaKom. Yogyakarta.
- Wahyudi. (2017). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Peminjaman Mobil dengan Metode Scrum di Universitas Internasional Batam. *UIB Repository*, 53(9), 9.