

Implementasi Sistem Informasi Undangan Digital Berbasis WEB

Arif Bakti Nugraha. S.T., M.Kom ^{*1}, Aren Kurnia. S.Kom ²

¹Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, Indonesia

²Universitas Nasional PASIM, Indonesia

E-mail: ^{*1} arifbakti@unibi.ac.id, ²aren.kurniaa@gmail.com

Abstrak

Undangan pernikahan adalah surat berbentuk kartu yang meminta penerimanya untuk menghadiri pesta pernikahan. Namun kini undangan pernikahan juga bisa disebar melalui media sosial dalam bentuk web yang biasa disebut undangan digital. Penelitian ini membahas tentang proses pendaftaran, penginputan formulir, pemilihan paket, dan pembayaran. Selain itu terdapat antarmuka admin yang bertugas mengelola transaksi yang meliputi pengelolaan pembayaran, dan pengelolaan pesanan masuk berupa data pengguna yang akan dimasukkan dalam desain web undangan.

Kata Kunci: PHP, Web, WordWideWeb, E-Invitation

Abstract

A wedding invitation is a letter in the form of a card asking the recipient to attend a wedding. But now, wedding invitations can also be distributed via social media in the form of a web which is commonly called digital invitations. This study discusses the registration process, inputting forms, package selection, and payment. In addition, there is an admin interface whose job is to manage transactions which include managing payments, and managing incoming orders in the form of user data that will be included in the invitation web design.

Keywords: PHP, Web, WordWideWeb, E-Invitation

Diajukan: 01 Juli 2024

Disetujui: 15 July 2024

Dipublikasi: 20 July 2024

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berfungsi dalam memproses, mengolah, menyusun, mendapatkan, menyimpan dan mengubah seluruh data dengan berbagai macam upaya agar bisa memperoleh informasi yang berguna dan berkualitas. Perkembangan teknologi yang semakin cepat menuntut perkembangan pada banyak bidang, salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi adalah salah satu bidang yang sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi.

Sederhananya, teknologi informasi adalah beragam fasilitas yang di dalamnya terdiri dari hardware dan juga software untuk bisa mendukung dan juga meningkatkan kualitas informasi untuk masyarakat secara cepat dan juga berkualitas. Selain itu, fungsi lain dari teknologi ini adalah guna mencari jalan keluar setiap masalah, meningkatkan kreativitas, efektivitas, dan juga efisiensi dalam aktivitas manusia. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat adalah multimedia.

Berbagai teknologi kini mulai berkembang pesat di seluruh dunia. Manusia mulai banyak menciptakan berbagai penemuan baru untuk memudahkan berbagai aktivitas

dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya undangan pernikahan. Biasanya undangan pernikahan dicetak dan dibagikan melalui media kertas, namun mengikuti dengan perkembangan zaman kini hadir sebuah inovasi sebuah undangan digital. Sekarang ini banyak orang sudah mulai meninggalkan penggunaan undangan konvensional yaitu undangan kertas dengan beralih ke undangan digital.

Undangan digital sendiri merupakan sebuah undangan yang berbentuk digital berupa gambar, video dan website. Segala bentuk undangan ini bisa dikirim langsung ke penerima melalui media sosial maupun email sehingga informasi sampai dengan mudah dan cepat tanpa hambatan jarak maupun waktu. Berkembangnya trend penggunaan undangan digital memang bukan tanpa alasan. Kemudahan dan banyaknya manfaat yang diberikan menjadi alasan utama mengapa undangan digital banyak dilirik.

Undangan digital ini tidak meninggalkan sampah layaknya undangan konvensional saat sudah tidak terpakai, sehingga lebih ramah lingkungan dan bisa menerapkan prinsip paperless. Secara tidak langsung, dengan menggunakan undangan online maka customer sudah turut serta dalam upaya pelestarian lingkungan. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi, kini penyebaran

informasi sangat mudah dilakukan tanpa memandang jarak maupun waktu.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi, selanjutnya pada bab kedua ini akan dijelaskan beberapa teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi sehingga maksud dari penyusunan tugas akhir ini agar dapat lebih mudah dimengerti.

2.1. Konsep Dasar Program Aplikasi

Menurut Jogiyanto (2004: 4), Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

2.1.1. Pengertian Program Aplikasi

Program aplikasi adalah ekspresi pernyataan atau kombinasi yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur yang berupa urutan langkah untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman, sehingga dapat dieksekusi oleh program.

Jadi, dalam hal ini hanya berbentuk tampilan data yang berubah, sedangkan isi yang termuat dalam data tersebut tidak mengalami perubahan. Program aplikasi adalah sederet kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keinginan programmer atau user.

2.2. Konsep Dasar Undangan Digital Berbasis WEB

2.2.1. Pengertian Undangan

Undangan merupakan surat yang ditulis untuk mengundang orang ke acara tertentu. Bisa berupa formal maupun informal. Surat undangan dapat ditulis individu atau organisasi. Tujuan surat undangan untuk mengatur jumlah tamu beberapa hari sebelum tanggal acara.

2.2.2. Jenis-Jenis Surat Undangan

Berdasarkan buku Mail Merge: Solusi Praktis untuk Surat-surat bisnis (2007) oleh A Fauzi, dilihat dari fungsinya ada tiga jenis surat undangan, sebagai berikut :

1. Surat Undangan Pribadi (tidak resmi)

Surat undangan pribadi adalah surat permohonan untuk menghadiri acara kekerabatan atau perhelatan keluarga. Misalnya undangan khitanan, pesta ulang tahun, pernikahan, dan lainnya. Surat undangan pribadi, biasanya mengatasnamakan perorangan yang ditujukan kepada perorangan untuk kepentingan perorangan.

2. Surat Undangan Setengah Resmi

Surat undangan setengah resmi merupakan undangan yang mengatasnamakan perorangan yang ditujukan ke perorangan maupun instansi atau organisasi. Contoh undangan setengah resmi, seperti undangan rapat keluarga, syukuran, rapat RT atau rapat pemuda, dan lainnya.

3. Surat Undangan Resmi

Surat undangan resmi yaitu undangan yang diselenggarakan antar-instansi atau organisasi untuk kepentingan dinas. Sifat undangan resmi yaitu untuk kepentingan hubungan kedinasan atau bisnis. Contoh undangan resmi, yakni surat undangan rapat umum pemegang saham, pertemuan, bisnis, undangan dinas, dan lainnya. Tidak seperti undangan pribadi, surat undangan resmi harus mencantumkan kepala surat, nomor surat, dan tujuan undangan.

2.2.3. Pengertian Digital

Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Digital berasal dari kata Digitus, dalam Bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah bit (binary digit).

Misalnya ada 20 lampu dan saklar, jika saklar itu dinyalakan dalam posisi A, misalnya, maka ia akan membentuk gambar bunga, dan jika dinyalakan dalam posisi B, ia akan membentuk gambar hati. Begitulah kira-kira biner digital tersebut.

2.2.4. Pengertian Undangan Digital

Undangan digital merupakan undangan yang dibuat dalam format website, video maupun foto sehingga mempermudah calon pengantin dalam menyebarkan kabar pernikahannya.

2.2.5. Macam-macam Undangan Digital

Berikut merupakan jenis undangan pernikahan digital yang dapat dipilih sebagai undangan pernikahan para customer, yaitu sebagai berikut :

1. Undangan Website

Jenis undangan digital ini memanfaatkan halaman website sebagai undangan pernikahan. Biasanya undangan website memiliki fitur yang lengkap seperti countdown timer, informasi acara, informasi calon pengantin, Google Maps atau denah lokasi, galeri foto, RSVP, QR-Code undangan, buku tamu, form komentar, do'a dan harapan, kutipan ayat suci Al-Qur'an, angpao cashless dan lain sebagainya.

2. Undangan Video

Selain website, customer juga dapat memilih undangan video sebagai alternatif dalam menyebarkan berita pernikahannya. Undangan ini biasanya berdurasi 15 detik hingga 30 detik atau bahkan lebih dari itu tergantung dari pilihan customer (calon pengantin) yang memuat semua informasi pernikahan.

3. Undangan Berbentuk Gambar/JPEG

Format undangan digital lainnya adalah berbentuk gambar atau JPEG. Biasanya undangan digital dengan format image memuat informasi pernikahan dalam satu gambar portrait dengan desain yang beragam.

2.2.6. Manfaat Undangan Digital Untuk Pernikahan

Undangan digital sangat bermanfaat bagi kelangsungan pernikahan seseorang. Berikut merupakan manfaat dari undangan digital atau digital invitation, yaitu sebagai berikut:

1. Lebih mudah, cepat dan praktis dalam membuat undangan.
2. Memiliki banyak fitur yang membantumu dengan desain dan tema yang variatif.
3. Dapat menekan biaya pengeluaran sehingga lebih hemat dan dana dapat dialokasikan ke persiapan pernikahan lainnya.
4. Ramah lingkungan karena secara tidak langsung ikut berpartisipasi dalam mengurangi penggunaan kertas dan plastik sebagai upaya kampanye go-green.
5. Dapat disebarluaskan secara otomatis melalui aplikasi whatsapp dengan efektif dan mudah.
6. Hanya dengan membuat satu undangan digital, customer bisa menyebarkan dalam jumlah yang banyak, ratusan hingga ribuan tamu undangan.

7. Mengabarkan acara pernikahan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga kerabat atau teman jauh dapat mempersiapkan diri dan akomodasinya.

8. Terafiliasi dengan e-wallet karena biasanya undangan digital berbentuk website dan terdapat fitur untuk mengirimkan angpau pernikahan via m-banking maupun transfer antar bank.

2.3. Pengertian Konsumen / Customer

Kebanyakan pakar ekonomi mengasumsikan bahwa konsumen merupakan pembeli ekonomis, yakni orang yang mengetahui semua fakta dan secara logis membandingkan pilihan yang ada berdasarkan biaya dan nilai manfaat yang diterima untuk memperoleh kepuasan terbesar dari uang dan waktu yang mereka korbankan (McCarthy & Perreault, 1995:198). Kotler & Keller (Sutrisno, dkk 2006) mendefinisikan konsumen sebagai seseorang yang membeli dari orang lain. Banyak perusahaan yang tidak mencapai kesuksesan karena mengabaikan konsep konsumen. Konsumen, saluran distribusi, dan pasar adalah ojek biaya yang memiliki keragaman pada produk. Sehingga untuk mengetahui biaya yang dikeluarkan untuk melayani konsumen dengan tingkat kebutuhan yang berbeda-beda, perusahaan memperoleh informasi yang berguna dalam penetapan harga, penentuan bauran konsumen dan peningkatan profitabilitas.

2.4. Pengertian Aplikasi Berbasis Web

2.4.1. Pengertian Web

Menurut Suwanto, Raharjo S.Si, M.Kom (2004) Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.

2.4.2. Pengertian Aplikasi Berbasis Web

Menurut Goldie Gunadi, S.Kom, M.Kom dalam presentasinya (3/7/2012) aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang berjalan diatas platform browser, meskipun mungkin di optimasi untuk jenis browser tertentu. (<https://www.scribd.com/>).

2.5. Perangkat Pemrograman

Perangkat pemrograman adalah software yang berguna untuk menerjemahkan instruksi-instruksi dari bahasa program ke kode

bahasa mesin melalui prosedur tertentu agar dapat diterima dan dibaca oleh komputer.

2.5.1. Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML (Kasiman Peranginangin, 2006 : 2). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group.

Menurut Oktavian (2010:31), “PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML”.

2.5.2. Sejarah PHP

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerfull dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21.

2.6. Pengertian Database MySQL

Database atau basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur data dan juga batasan-batasan data yang akan disimpan.

MySQL adalah suatu Relation database management system (RDBMS) yang mendukung database yang terdiri dari sekumpulan relasi atau table (Kasiman Peranginangin, 2006 : 27).

Perangkat lunak Apache, PHP, MySQL, dan PHPMy Admin bisa didownload secara gratis di situs resminya masing-masing.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Analisis Sistem

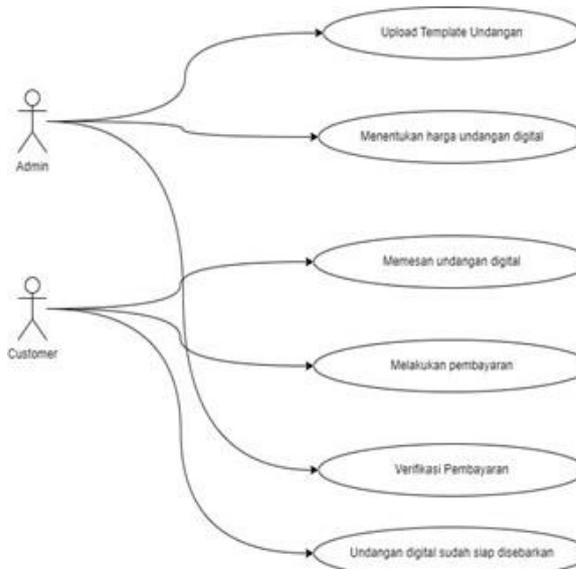
Tahap analisis sistem ini merupakan penjabaran dari suatu sistem yang utuh dalam berbagai bagian komponennya dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai masalah atau hambatan yang muncul pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan penanggulangan, perbaikan dan pengembangan.

3.1.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem pemesanan undangan digital yang sedang berjalan saat ini adalah:

1. Admin mengupload desain undangan digital melalui social media.
2. Customer memilih salah satu desain undangan yang telah diupload dan melakukan negosiasi harga sebagai tanda jadi pemesanan undangan tersebut.
3. Customer menyetujui desain undangan, dan melakukan pembayaran.
4. Customer mengirimkan bukti pembayaran kepada admin.
5. Pengiriman hasil desain undangan digital yang telah dikerjakan oleh admin kepada customer.
6. Customer memberikan ulasan terhadap hasil desain undangan digital yang telah selesai dikerjakan oleh admin untuk kepuasan pelanggan agar tidak ada revisi.
7. Admin mengirimkan link dan video undangan digital yang telah selesai dibuat sesuai request customer.

Berikut gambar untuk use case yang sedang berjalan:



Gambar 1 Use Case Sistem yang Sedang Berjalan

4. PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan sebuah tahapan merancang atau mendesain sebuah sistem yang baik, dimana isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Adapun perancangan ini mencakup use case, activity diagram, sequence diagram dan class diagram yang dapat menjelaskan aliran data yang diproses sehingga menghasilkan informasi yang diinginkan.

4.1.1. Identifikasi Aktor

Pada Sistem Informasi yang akan dibangun ini terdapat 2 user atau aktor. Berikut penjelasan dari aktor tersebut :

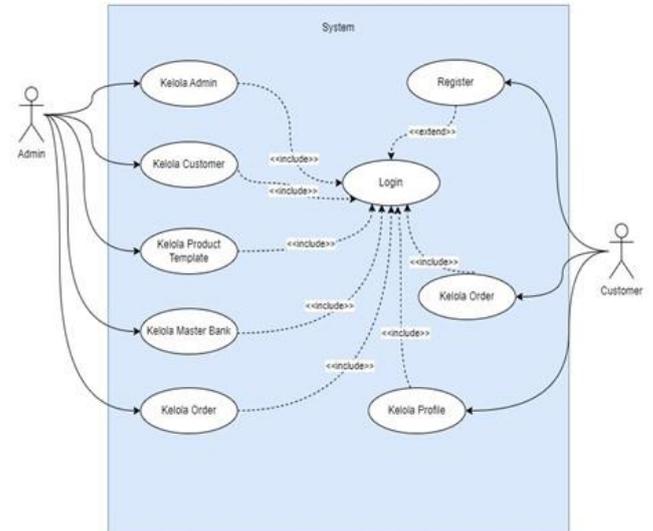
1. Admin
Admin memiliki hak akses untuk mengelola data master dan mengelola hak akses customer.
2. Customer
Customer memiliki hak akses ke halaman utama, dan halaman pemesanan undangan.

4.2. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan, setiap perancang memiliki berbagai cara untuk memilih seperti apa rancangannya, berikut akan

dijelaskan mengenai tahapan melalui UML Tools Diagram dibawah ini.

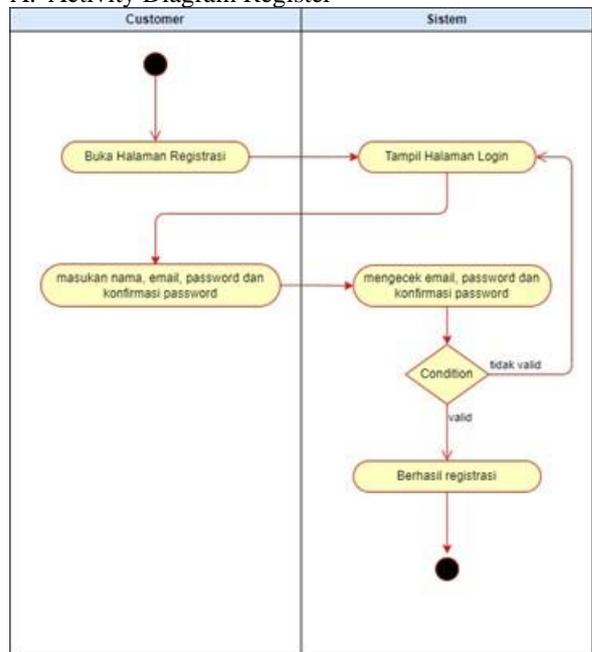
4.2.1. Use Case Diagram



Gambar 2 Use Case Diagram Admin dan Customer

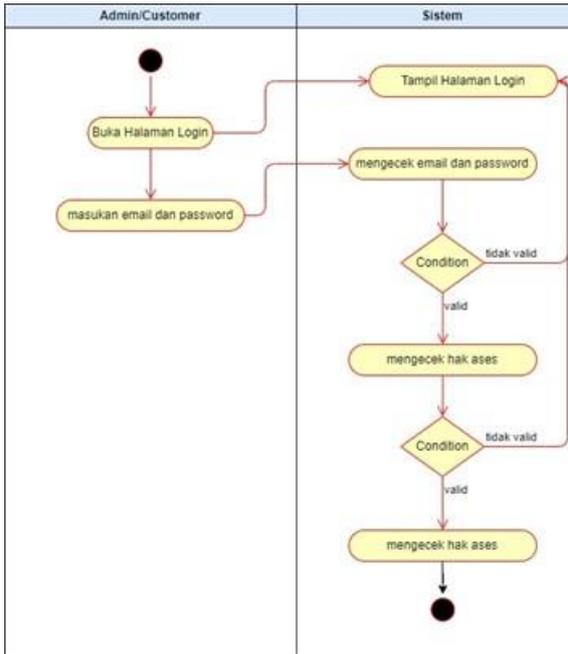
4.2.2. Activity Diagram

A. Activity Diagram Register



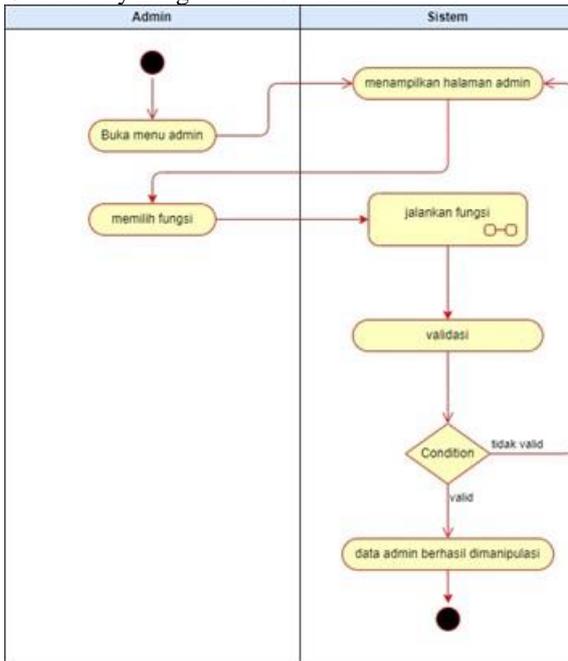
Gambar 3 Activity Diagram Register

B. Activity Diagram Login



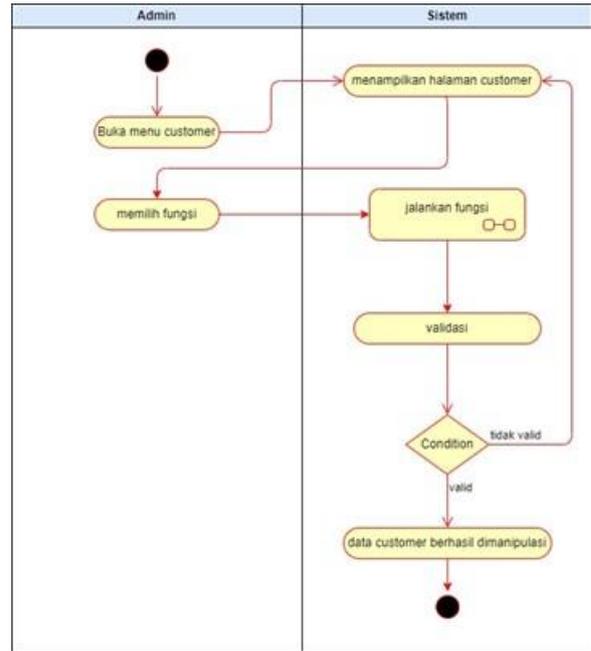
Gambar 4 Activity Diagram Login

C. Activity Diagram Kelola Admin



Gambar 5 Activity Diagram Kelola Admin

D. Activity Diagram Kelola Customer



Gambar 6 Activity Diagram Kelola Customer

5. IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan perencanaan dan mengacu kepada aturan tertentu untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Pada pembahasan implementasi sistem akan menampilkan hasil implementasi dari bab-bab sebelumnya. Pada bab ini juga menjelaskan seperti apa lingkungan implementasi, basis data, dan implementasi antarmuka berdasarkan aplikasi yang telah dibangun.

5.1. Hasil Implementasi

Hasil Implementasi ini berupa basis data, modul program, dan interface dari sistem yang akan dibangun.

5.1.1. Implementasi Basis Data

Tabel 1 Implementasi Basis Data

No	Nama Table	Hasil Implementasi	Keterangan
1	Template	SYSTEM.template	Mengelola data template
2	Bank	SYSTEM.Bank	Mengelola data Bank
3	User	SYSTEM.User	Mengelola data admin dan user
4	Role	SYSTEM.Role	Mengelola role

5	<i>Customer_Bank</i>	SYSTEM. <i>Customer_Bank</i>	Mengelola data <i>customer</i> Bank
6	<i>Customer</i>	SYSTEM. <i>Customer</i>	Mengelola data Customer
7	Galeri	SYSTEM.Galeri	Mengelola data galeri
8	Order	SYSTEM.Order	Mengelola data pemesanan

5.1.2. Implementasi Modul Program

Berikut merupakan daftar modul yang terdapat dalam sistem. Dimana dalam satu modul terdapat controller, model, dan view.

Tabel 2 Implementasi Modul

No	Nama Modul	Hasil Implementasi	Keterangan
1	Login	Modul Login	Untuk proses login ke aplikasi
2	Registrasi	Modul Registrasi	Untuk proses registrasi customer
3	Template	Modul Template	Mengelola data template
4	Master Bank	Modul Master Bank	Mengelola data master Bank
5	Admin	Modul Admin	Mengelola data Admin
6	Customer	Modul Customer	Mengelola data customer
7	Profile	Modul profile	Mengelola data profile
8	Galeri	Modul galeri	Mengelola data galeri
9	Order	Modul order	Mengelola data order

5.2. Implementasi Antar Muka (Interface)

Sub bab ini berisikan prosedur berupa hasil capture bagaimana Aplikasi Undangan Digital Berbasis WEB dapat dijalankan oleh admin dan customer. Memberikan penjelasan mengenai fitur-fitur atau tombol pada setiap halaman dan memuat informasi tabel data yang ada di dalam sistem.

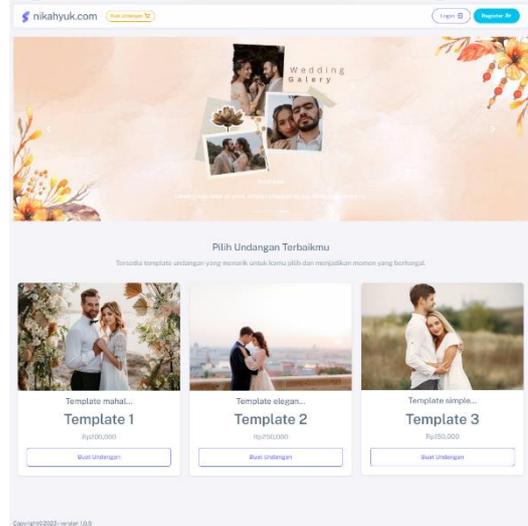
Dalam sub bab ini juga dijelaskan form sebagai antar muka (interface) yang digunakan masing-masing proses.

Berikut ini adalah tampilan halaman home pada aplikasi:

5.2.1. Fitur Untuk Customer

1. Halaman Utama

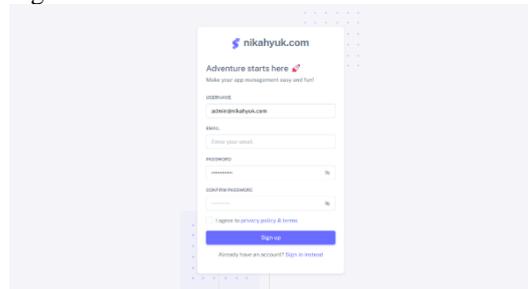
Halaman utama adalah halaman awal untuk user baik admin maupun customer sebelum register dan atau sebelum melakukan login.



Gambar 6 Halaman Home

2. Halaman Register

Halaman register berfungsi untuk user yang mau daftar sebagai customer. Form register ini digunakan untuk mendaftar sebagai customer saja sedangkan admin tidak perlu register.



Gambar 7 Halaman Register

3. Halaman Dashboard Customer

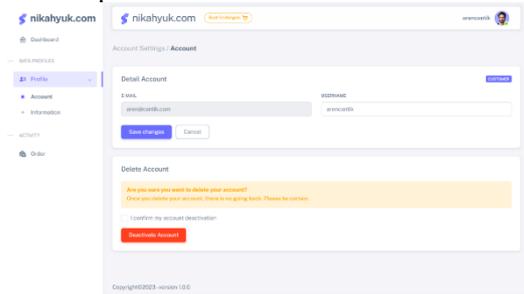
Halaman dashboard customer berfungsi untuk menampilkan menu yang ada pada halaman customer serta menampilkan template dimana customer bisa langsung memesan ketika klik "buat undangan".



Gambar 8 Halaman Dashboard Customer

4. Halaman Profile Account

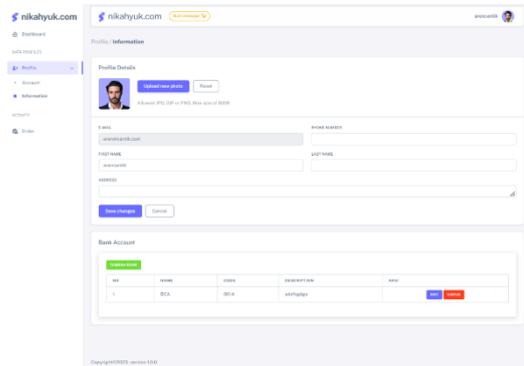
Halaman ini berfungsi untuk mengubah data account pribadi customer.



Gambar 9 Halaman Profile Account

5. Halaman Profile Information

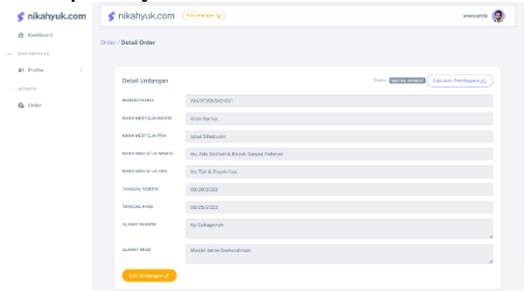
Halaman ini berfungsi untuk mengubah data detail customer.



Gambar 10 Halaman Profile Information

6. Halaman Detail Order

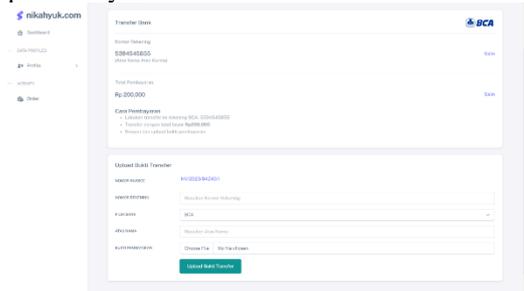
Pada halaman detail order ini terdapat tombol untuk melakukan pembayaran dan upload bukti pembayaran.



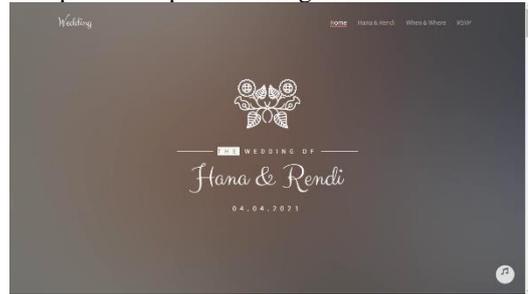
Gambar 11 Halaman Detail Order

7. Halaman Pembayaran

Halaman Transaksi/Pembayaran ini berfungsi untuk mengkonfirmasi bahwa customer sudah melakukan pembayaran atas pesannya.



8. Tampilan Template Undangan



Gambar 13 Tampilan Template 1



Gambar 14 Tampilan Template 2



Gambar 15 Tampilan Template 3



Gambar 16 Tampilan Template 4



6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Implementasi dan Pengujian yang telah dilakukan pada Pembuatan Aplikasi Undangan Digital Berbasis Web, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya Aplikasi Undangan Digital Berbasis Web ini memudahkan customer membuat undangan nikah dengan cepat dan mudah diakses.
2. Memudahkan dalam membuat undangan yang ramah lingkungan dan mudah untuk dibagikan.
3. Memudahkan penyebaran undangan yang cepat, efisien, dan hemat waktu.
4. Dengan adanya aplikasi ini Admin dapat mudah mengelola pemesanan undangan karena dapat membedakan mana pemesanan yang sudah dibayar atau belum.
5. Dengan adanya aplikasi ini admin dapat dengan mudah mengelola data template, data pemesanan dan data pembeli terkelola dengan baik.

6.2. Saran

Dengan adanya Implementasi Pembuatan Aplikasi Undangan Digital Berbasis Web, penulis ingin menyampaikan beberapa saran dalam menyempurnakan kekurangan sistem sebagai berikut:

1. Aplikasi Undangan Digital ini disarankan untuk lebih dikembangkan sehingga dapat menjadi aplikasi pemesanan undangan online yang lebih lengkap mengenai template undangan.
2. Aplikasi Undangan Digital ini disarankan untuk lebih dikembangkan sehingga dapat menjadi aplikasi yang lebih baik dalam mengelola data customer dan customer yang sudah pernah daftar diberikan notifikasi email berupa promosi mengenai template undangan yang tersedia.
3. Menambah fitur promosi template undangan pada halaman dashboard supaya memudahkan customer untuk melakukan pemesanan undangan.

REFERENSI

- [1] Gordon, B.Davis, 2002, Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: PPM.
- [2] PT. Digitonia Karya Persada, 2020, Manfaat menggunakan undangan digital.
- [3] Muhammad Fauzian S, 2021, Perancangan Aplikasi Undangan Pernikahan Digital Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel.
- [4] Prabowo, PudjoWidodo., and Herlawati., 2011, Menggunakan UML: UML Secara

- Luas Digunakan untuk Memodelkan Analisis & Desain Sistem Berorientasi Objek. Bandung:Informatika Bandung.
- [5] Jogyanto HM. 2005. Analisis & Desain Sistem. Andi Offset: Yogyakarta.
 - [6] Ismainar, Hetty 2015. Manajemen Unit Kerja, (Yogyakarta, Deepublish).
 - [7] Herujito. 2005. Dasar-dasar Manajemen, Jakarta: PT.Grasindo.
 - [8] Varney, H. 1997. Varney's Midwifery. New York: Third Edition. Jones N Barnett Publisher.
 - [9] Rijalul Fikri, Ipam F.A. dan Imam Prakoso. 2005. Pemrograman JAVA. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 - [10] Wahyono, T. 2009. Sistem Informasi Konsep Dasar, Analisis dan Implementasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
 - [11] A.S, Rosa dan M. Shalahuddin, 2014, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
 - [12] Junindar, 2008, Panduan Lengkap Menjadi Programmer Membuat Aplikasi Penjualan Menggunakan Vb.Net. Jakarta Selatan: Mediakita.
 - [13] Sibero, Alexander FK. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MediaKom.
 - [14] Yakub. 2012. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
 - [15] <https://wedew.id/blog/manfaat-menggunakan-undangan-digital-untuk-momen-terbaik-anda>
 - [16] <https://www.webnikah.com/blog/apa-itu-undangan-pernikahan-digital>