

***WEBSITE PEMBUATAN DAN  
PENYEBARAN UNDANGAN PESTA  
ONLINE***

**BUKU LAPORAN**

Program studi DIV Teknik Informatika

**Oleh**

**Woro Isti Rahayu, ST., M. T**

**105.79.681**

**Hanif Wavian Pratama**











**1.18.4.058**

**Nabilla**

**1.18.4.075**

**PROGRAM DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA**

## 1. Daftar Simbol Usecase Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Use case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam mengembangkan sebuah software atau sistem informasi

untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah use case dipresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana






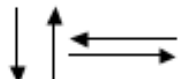
a. Manfaat Usecase

- Digunakan untuk berkomunikasi dengan user dan domain expert.
- Memastikan pemahaman yang tepat tentang requirement/kebutuhan sistem.
- Digunakan untuk mengidentifikasi siapa yang berinteraksi dengan sistem dan apa yang harus dilakukan sistem.
- Interface yang harus dimiliki sistem.
- Digunakan untuk verifikasi.

b. Karakteristik

- Use case adalah interaksi atau dialog antara sistem dan actor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
- Use case diprakarsai oleh actor dan mungkin melibatkan peran actor lain. Use case harus menyediakan nilai minimal kepada satu actor.
- Use case bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau use case lain mungkin disisipkan.
- Use case class memiliki objek use case yang disebut skenario. Skenario menyatakan urutan pesan dan tindakan tunggal.

## 2. Daftar Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya



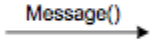



Activity diagram adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Activity diagram pada beberapa waktu dianggap sama seperti flowchart (diagram alur), namun meskipun diagram terlihat seperti sebuah diagram alur, tetapi sebenarnya berbeda. Activity diagram menunjukkan aliran yang berbeda seperti paralel, bercabang, bersamaan dan tunggal.

### **Tujuan**

Tujuan utama dari activity Diagram adalah menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses agar lebih mudah dipahami. Activity diagram juga digunakan untuk menunjukkan aliran pesan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Adapun tujuan pembuatan activity diagram lainnya yaitu :

- Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.
- Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis.
- Membantu memahami proses secara keseluruhan.
- Menggambarkan aliran paralel, bercabang dan bersamaan dari sistem.

### **3. Daftar Simbol Sequence Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
4		<i>Control Class</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
5		<i>Entity Clas</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi . Semua pesan dideskripsikan dalam urutan pada eksekusi .

Tujuan dari penggunaan Sequence Diagram ini adalah sebagai berikut :

- Mengkomunikasikan *requirement* kepada tim teknis karena diagram ini dapat lebih mudah untuk dielaborasi menjadi model design.
- Merupakan diagram yang paling cocok untuk mengembangkan model deskripsi use-case menjadi spesifikasi design.
- Analisa dan Desain , memfokuskan pada identifikasi method di dalam sebuah sistem . Sequence diagram ini biasanya dipakai untuk memodelkan deskripsi tentang sistem yang ada pada sebuah atau beberapa use case pada use case diagram yang menggambarkan hubungan antara *actor* dan use case diagram , Lalu digunakan untuk memodelkan Logika dari sebuah method seperti *Operation* , *Function* atau *Prosedure* , dan Digunakan juga untuk memodelkan logika dari Service (*High Level Method*).

#### **4. Daftar Simbol Class Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendant</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu element mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek suatu dengan objek yang lain

Class Diagram adalah salah satu jenis diagram yang paling berguna di UML, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek.

#### *Manfaat Class Diagram*

Class Diagram menawarkan banyak manfaat untuk siapapun, class diagram UML bermanfaat untuk

1. Menggambarkan suatu model data untuk sistem informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana maupun kompleks.




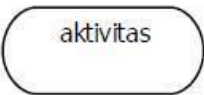
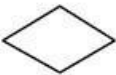


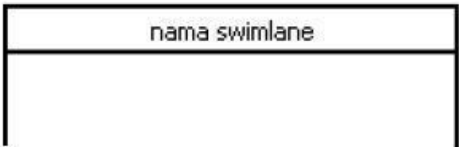
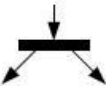

2. Dengan mempelajari class diagram maka akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu aplikasi.

3. Mampu menyatakan secara visual akan kebutuhan spesifik suatu informasi serta dapat menyebarkan informasi tersebut ke seluruh bisnis.

4. Dengan Class Diagram dapat dibuat bagan secara jelas dan terperinci dengan cara memperhatikan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan suatu program sehingga mampu mengimplementasikannya ke struktur yang digambarkan.

5. Class Diagram mampu memberikan penggambaran implementasi-independen dari suatu jenis sistem yang digunakan, kemudian dilewatkan di antara berbagai komponen-komponennya.

## **5. Daftar Simbol Statechart Diagram**

Simbol	Deskripsi
status awal 	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan / decision 	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan / join 	asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
fork, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg dilakukan secara paralel
join, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg digabungkan

State chart diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan daur hidup (behavior pattern) dari sebuah objek, dari awal objek tsb diinisialisasi sampai di-destroy. Menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimulans yang diterima.

Tujuan :

- Untuk memodelkan behavior/methode (lifecycle) sebuah kelas atau object
- Memperlihatkan urutan kejadian sesaat (state) yang dilalui sebuah object, transisi dari sebuah state ke state lainnya

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya teknologi dan zaman, pada abad pertengahan di Eropa seseorang akan membayar mahal seorang Rahib atau ahli kaligrafi dan tulis menulis untuk membuat sebuah undangan pernikahan. Kemudian undangan itu dikirim dengan

diantar oleh seorang kurir. Saat itu sebuah undangan pernikahan dinilai sangat berharga.

Surat merupakan alat komunikasi yang disampaikan secara tertulis, berisi bahan informasi berupa berita, laporan, pemberitahuan, perintah, pesanan, keputusan, undangan dan permohonan yang lazimnya harus dikirimkan atau disampaikan kepada pihak lain. Ada juga yang mengatakan bahwa surat adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain.

Ada juga yang berpendapat mengenai pengertian surat sebagai suatu sarana untuk menyampaikan informasi secara tertulis dari pihak satu ke pihak yang lain. Informasi dalam surat tersebut bisa berupa pemberitahuan, pernyataan, permintaan, laporan, pemikiran, sanggahan, dan sebagainya.

Tidak seperti undangan pada umumnya yang berupa cetakkan atau *hard copy*, fisik undangan digital dapat dilihat dan diakses kapan saja. Menggunakan perangkat *smart phone* maupun tablet. Penyebarannya juga lebih ringkas, yakni dengan cara *online* via internet. Hal itu tentu memudahkan bila Anda ingin memberikan undangan pada kebarabat yang berada di luar kota atau luar negeri.ss

Aplikasi undangan *online* merupakan aplikasi untuk memudahkan masyarakat/pengguna untuk mengabari keluarga/kerabat terdekat untuk menghadiri acara tersebut dan mendisain undangan pernikahan tersebut. Masyarakat/pengguna jadi lebih mudah dan tidak memakan banyak waktu.

Biaya juga terbilang ekonomis. Untuk undangan digital, Anda dapat memilih desain sendiri. Tentunya masing-masing memiliki kelebihan tersendiri. Maksimal undangan yang akan dikirim tidak terbatas.

Ketersediaan pembuatan jasa undangan secara *online* tersebut memberikan kemudahan akses bagi masyarakat untuk memesan undangan sesuai yang diinginkan. Dalam hal ini para pembuat jasa undangan online jeli dalam memanfaatkan peluang bisnis, karena hampir sebagian besar masyarakat sudah memiliki akses menggunakan media online lewat gadget atau komputer dengan mudahnya internet. Tak dapat diragukan lagi bahwa kini bisnis online memiliki prospek bisnis yang cukup besar. Peluang bisnis yang terbilang cukup mudah dan murah untuk dijalankan ini mampu memberikan keuntungan besar bagi para pelaku usahanya.

Aplikasi ini menyediakan dalam penyebaran undangan, dimana konsumen dapat *share* undangan tersebut kepada kerabat. Selain itu konsumen dapat mendownload file/dokumen hasil dari desain undangan tersebut.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dilihat dari latar belakang diatas, maka terdapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pembuatan undangan konvensional membutuhkan biaya lebih mahal.
2. Dalam penyebaran undangan lebih memakan waktu.
3. Format undangan kurang modern.

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengurangi biaya pencetakan undangan.
2. Mempersingkat waktu dalam penyebaran undangan.
3. Format undangan lebih banyak pilihan / modern.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Cakupan aplikasi undangan *online* adalah Membuat undangan secara *online* untuk tamu undangan. Berikut adalah beberapa batasan masalah atau ruang lingkupnya:

1. Agar user/konsumen mengurangi biaya pencetakan undangan.
2. Agar user/konsumen dapat mempersingkat waktu dalam pembuatan dan penyebaran undangan.

3. Admin dalam membuat format undangan lebih banyak pilihan.

### **1.5 Sistematika penulisan**

Sistematika penulisan merupakan materi-materi yang akan dibahas dalam makalah. Berikut adalah susunan urutan sistematika penulisan dalam makalah ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai: Latar Belakang Masalah, yaitu menjelaskan secara umum mengenai analisis yang akan dibahas pada makalah ini serta metode yang digunakan untuk menyelesaikan makalah tersebut. Selanjutnya identifikasi masalah, yaitu menjelaskan apa saja yang akan dibahas dalam makalah ini. Dan tujuan, yaitu menjelaskan tujuannya dibuat makalah ini. Serta ruang lingkup, yaitu membatasi masalah yang akan dibahas agar tidak rancu. Sistematika penulisan, untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**



Bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung makalah yang dibuat dapat berupa dari jurnal, buku dan lain-lain.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang metode yang dipakai pada saat penelitian

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang metode yang terdapat pada sistem dan analisis progres bisnis dari sistem beserta usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, dan statechart diagram.

### **BAB V IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini dapat mengimplementasi dari bab-bab sebelumnya.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang diteliti

## **BAB II**

## LANDASAN TEORI

### 2.1 Rangkuman Jurnal.

No	Nama Jurnal	Judul Penelitian	Peneliti	Rangkuman
1.	Jurnal Sains dan Informatika, 1(2)	Aplikasi Pemesanan Undangan Online.	Rahman, F., & Santoso, S.	Keadaan ini kurang mendukung, masih banyak menggunakan tempat untuk mengeluarkan jenis barang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, dan penggunaan internet yang semakin populer, menjadi inspirasi untuk menggunakan teknologi ini sebagai sarana dan fasilitas dalam pemesanan undangan

				secara online. Pembangunan aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya.
2.	Information Management for Educators and Professional, 2(1), 35-46	Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box	Salamah, U., & Khasanah, F. N.	Dengan adanya penjualan secara elektronik maka sebuah percetakan dalam memasarkan produk

		Testing.	menjadi lebih luas serta membuat sistem penjualan berjalan optimal. Metode yang digunakan pada perancangan sistem ini adalah metode Waterfall. Hasil pengujian sistem menggunakan black box testing menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selain uji black box, pengujian sistem menggunakan uji beta menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai rata-rata 81%.
--	--	----------	---

3.	Jurnal Teknik	Sistem pesan undangan pernikahan online berbasis <i>website</i>	Gunawan, S. A.	Sistem undangan pernikahan online ini sebagai pemecah masalah produsen dan konsumen, yang di dalam sistem ini bisa memesan dan melakukan transaksi secara online di manapun dan kapanpun. Dan terdapat juga perhtungan untuk menghitung secara otomasi jika terdapat pesanan dalam bentuk massal / banyak. Konsumen juga dapat memilih desain undangan pernikahan sesuai yang
----	---------------	---	----------------	---

				tersedia di dalam website. Sistem ini pula bisa membagikan undangan ke berbagai macam akun media sosial, jika terdapat kerabat atau saudara dari mempelai yang berada pada jarak yang sangat jauh.
4.	Jurnal Teknik	SISTEM PENJUALAN UNDANGAN PERNIKAHAN BERBASIS WEBSITE.	Rohman, W	pembuatan website penjualan undangan online ini diharapkan untuk mempermudah dalam pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi penjualan, omzet penjualan, stok harian, pengeluaran harian,

				pemasukan tipe undangan, dan model undangan yang terbaru. Dari hasil trial, sistem mampu menghasilkan sistem dengan fitur untuk melakukan pemesanan undangan, pemasukan undangan, update data undangan, dan konfirmasi pembelian.
5.	Internet World, 2.	Rancangan Bangun Sistem Undangan Online Berbasis Web pada Webinvito Design.	Messenger, L. I. N. E.	Dengan adanya dukungan dari internet yang meluas maka dapat dikembangkan sebuah sistem undangan yang paperless atau online berbasis web



				<p>yang dapat mengurangi beban biaya untuk pembuatan, pencetakan maupun pengiriman undangan. Sistem tersebut mencakup penyediaan desain baik yang sudah siap pakai ataupun permintaan untuk desain khusus. Lalu pengiriman undangan berupa gambar terhadap tamu melalui email juga akan disediakan database untuk menampung foto-foto selama event berlangsung.</p>
6.	Jurnal Sains dan Informatika Research of Science	PENYEWAAN ONLINE WEDDING	Maiyana, Efmi.	Penggunaan website bisa digunakan

	and Informatic 5.1 (2019): 24-30.	ORGANIZER BERBASIS WEB.----		sebagai solusi untuk mempromosikan WO dan membantu kebutuhan calon pengantin terhadap wedding dan bisa melakukan pemesanan yang bisa diakses kapan saja dimana sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MySQL. Tujuan penelitian adalah merancang system informasi <i>Wedding Organizer</i> (WO) berbasis web sehingga calon pengantin bisa menemukan
--	--------------------------------------	-----------------------------------	--	---

				<p>konsep wedding yang diinginkan yang disesuaikan berdasarkan jumlah undangan, keuangan, catering, gedung, serta dekorasi pelaminan pengantin sedangkan bagi penyedia jasa merupakan media promosi WO yang dimilikinya sehingga menjalankan proses bisnis <i>wedding organizer</i> yang menghubungkan penyedia jasa dengan konsumen melalui transaksi elektronik menggunakan internet.</p>
--	--	--	--	---

7.	JURNAL SISFOTIK GLOBAL 8.2 (2018).	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Berbasis Web Study Kasus Di Wedding Organizer PJ Managment	Fuad, Hilmi, Agus Budiman, and Dessy Kurniasari	Pemesanan sistem informasi <i>wedding organizer</i> sangat membantu atau mereka yang tidak mau repot dengan masalah perencanaan pernikahan mereka dan memberikan kemudahan paket pemesanan beroperasi secara <i>online</i> . perkembangan <i>tecnology wedding organizer</i> sudah mulai berpindah dari proses manual ke proses <i>online</i> yaitu sistem informasi <i>web organizer</i> pernikahan.
8.	Jurnal Teknik 7.2	RANCANG	Mluyati, Sri Sri.	Untuk

	(2019).	BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWA AN WEDDING ORGANIZE R BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN MYSQL PADA KIKI RIAS.		mengatasi hal yang tidak diinginkan seperti, dijumpai masalah calon pengantin tidak dapat menemui pemilik karena sedang tidak berada di tempat sehingga calon pengantin harus datang langsung ke Kiki Rias <i>Wedding Organizer</i> untuk memesan atau sekedar menge-tahui informasi layanan jasa yang disediakan pada wedding organizer tersebut maka di-bangun sebuah sistem informasi pemesanan
--	---------	---	--	--

				online paket pernikahan. Sistem tersebut menggunakan metode waterfall. Sistem ini menggunakan pengujian <i>blackbox</i> untuk mengetahui apakah data yang dimasukkan sudah benar atau belum serta bagaimana hasil keluarannya apakah sesuai dengan harapan atau tidak.
9.	(Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).	Perancangan Desain Web dan Instagram Bisnis Online Undangan Pernikahan “ <i>Anyttime Wedding Invitation</i> ”	Erlistia, Elsa.	Tak dapat diragukan lagi bahwa kini bisnis online memiliki prospek pasar yang cukup besar. Peluang bisnis yang

				<p>terbilang cukup mudah dan murah untuk dijalankan ini mampu memberikan keuntungan besar bagi para pelaku usahanya. “Anytime Wedding Invitation” sebagai salah satu pelaku bisnis online kartu undangan pernikahan, mencoba melakukan terobosan melalui citra eksklusif yang akan dibangun yakni dengan menawarkan desain bergaya vintage berbasis vektor.</p>
10	<p><i>jurnal DKV Adiwarma 1.6</i> (2015).</p>	<p>Video Company Profile Wonderee</p>	<p>Budianto, Jesslyn, and Deny Tri Ardianto.</p>	<p>Wonderee Decoration merupakan layanan</p>

		Decoration.		<p>profesional jasa dekorasi seperti mendekorasi meja atau ruangan pada <i>event</i> penting seperti pesta ulang tahun, pernikahan, tunangan, <i>baby shower</i> dan <i>bridal shower</i> yang berada di Surabaya. Perancangan <i>Video Company Profile</i> ini bermaksud agar bisa membuat nama Wonderee Decoration semakin di kenal masyarakat, bersaing dengan para kompetitornya di bidang dekorasi dan meyakinkan klien,</p>
--	--	-------------	--	---



## **2.2 Sistem**

Sistem merupakan suatu komponen-komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian yang membentuk suatu prosedur atau bagan pengolahan. Komponen-komponen sistem ini saling berhubungan dan bekerja sama untuk menciptakan satu kesatuan sehingga dapat menghasilkan suatu informasi.

## **2.3 Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaan dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. Atau informasi juga dapat dikatakan sebagai produk dari komunikasi.

### **Fungsi Informasi**

Setidaknya ada tujuh fungsi informasi bagi manusia. Adapun beberapa fungsi informasi adalah sebagai berikut:

#### **1. Menjadi Sumber Pengetahuan Baru**

Informasi valid yang didapatkan oleh seseorang dapat menjadi pengetahuan baru dan menambah wawasan di bidang tertentu. Misalnya informasi mengenai cara mengatasi masalah kesehatan yang didapatkan dari konten di internet.

Mungkin informasi tersebut adalah sesuatu yang umum dan sudah banyak diketahui orang. Namun, mungkin saja ada seseorang yang belum mengetahui informasi tersebut.

## 2. Menghapus Ketidakpastian

Kurangnya informasi tentang sesuatu akan menimbulkan ketidakpastian. Untuk menghapus ketidakpastian tersebut maka diperlukan informasi lengkap dan valid dari sumber terpercaya.

## 3. Sebagai Media Hiburan

Informasi juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi masyarakat. Misalnya informasi mengenai objek wisata di suatu tempat yang disajikan dengan bahasa dan gambar-gambar yang menarik.

## 4. Sebagai Sumber Berita

Suatu informasi mengenai hal tertentu bisa dipakai sebagai sumber berita yang disampaikan kepada khalayak. Misalnya, informasi tentang Asian Games yang didapatkan dari media Televisi, Radio, dan situs berita online.

## 5. Untuk Sosialisasi Kebijakan

Informasi adalah komponen penting dalam berkomunikasi dengan pihak lain. Salah satunya adalah untuk menyampaikan suatu kebijakan dari pemerintah kepada masyarakat yang dilakukan dengan cara sosialisasi.

## 6. Untuk Mempengaruhi Khalayak

Penyampaian informasi melalui media massa biasanya dilakukan untuk mempengaruhi khalayak. Misalnya informasi mengenai suatu produk melalui Televisi yang tujuannya agar masyarakat mengenal dan tertarik untuk menggunakannya.

## 7. Menyatukan Pendapat

Di era media sosial seperti sekarang ini, sangat mudah untuk menyampaikan pendapat ke ruang publik. Namun, tidak semua pendapat tersebut sesuai dengan fakta yang ada.

Adanya informasi yang valid dari sumber terpercaya akan bermanfaat untuk menilai setiap pendapat yang ditemukan di ruang publik apakah sesuai dengan informasi tersebut.

## 2.4 Definisi Sitem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan elemen-elemen atau komponen-komponen yang saling berinteraksi dan berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi serta dapat membentuk aliran informasi yang akan mendukung dan melakukan control terhadap jalannya suatu perusahaan.

## **2.5 Website**

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari *pengertian website* tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website sedangkan web yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. Contoh web statis : website profil perusahaan, sedangkan contoh web dinamis seperti facebook, twitter dll.

## **2.6 Pembuatan.**

Undangan pernikahan adalah sebuah surat biasanya dalam bentuk kartu yang meminta penerimanya untuk menghadiri suatu acara pernikahan. Namun kini undangan pernikahan juga disebarkan melalui media sosial dalam bentuk gambar yang biasa disebut undangan digital.

Umumnya undangan pernikahan dicetak pada sebuah kertas, meskipun ada juga pada media lain seperti kain atau krilik. Undangan pernikahan softcover adalah undangan yang dibuat 1 lembar kertas, biasanya menggunakan kertas art carton, aster, jasmine atau BC. Sedangkan undangan pernikahan hardcover adalah undangan yang dibuat dengan berlapis karton didalamnya, sehingga undangan akan tebal dan keras.

## **2.7 Penyebaran .**

Tidak seperti undangan pada umumnya yang berupa cetakan atau *hard copy*, fisik undangan digital dapat dilihat dan diakses kapan saja. Menggunakan perangkat *smart phone* maupun tablet. Penyebarannya juga lebih ringkas, yakni dengan cara *online* via internet. Hal itu tentu memudahkan bila Anda ingin memberikan undangan pernikahan pada kerabat yang berada di luar kota atau di luar negeri.

Pilihan layout undangannya beragam. Anda hanya perlu mengirimkan foto, keterangan waktu, lokasi dilaksanakannya resepsi pernikahan. Untuk kualitas tampilan dan keakuratan pengiriman undangan, tentunya cepat dan bagus.

## **2.8 Undangan.**

Undangan adalah sebuah ajakan berbentuk selebaran atau surat, yang biasanya digunakan untuk mengajak orang-orang agar menghadiri suatu acara tertentu. Kartu Undangan merupakan suatu yang harus ada ketika membuat sebuah acara, agar orang-orang yang diundang tersebut mengetahui acara yang akan diadakan. Saling memberikan informasi merupakan suatu bentuk dalam berkomunikasi. Dalam memberikan informasi dapat dilakukan dengan lisan maupun tertulis.

## **2.8 Online**

Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet. media online merupakan dimana penyebutan umum kepada media berbasis telekomunikasi dan juga multimedial. Media online ini juga termasuk website, radio-online, pers online, ataupun e-commerce.

## **2.9 MySQL**

MySQL adalah salah satu database management system (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, Ms SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat open source sehingga kita bisa menggunakan secara gratis.

## **2.10 PHP**

*Hypertext Preprocessor* atau di singkat PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web dinamis, walau bisa juga digunakan untuk membuat program lain. Tentunya bahasa pemrograman PHP berbeda dengan HTML, pada PHP Script/kode yang di buat tidak dapat di tampilkan pada halaman/muka website begitu saja, tapi harus diproses terlebih dahulu oleh web server lalu di tampilkan dalam bentuk halaman website di web browser, Script PHP juga dapat di sisipkan pada HTML dan script PHP selalu diawali dengan `<?php` dan di akhiri dengan `?>`. Manajemen database yang biasanya digunakan untuk pemrograman PHP misalnya seperti MySQL, tapi ada juga yang menggunakan Oracle, Microsoft Access, dan lain-lain. PHP



disebut juga sebagai bahasa pemrograman script server side, karena PHP di proses pada komputer server.

### **2.11 Metode Pengembangan RPL**

Metodologi pengembangan perangkat lunak adalah suatu proses pengorganisasian kumpulan metode dan konvensi notasi yang telah didefinisikan untuk mengembangkan perangkat lunak. Metodologi pengembangan perangkat lunak (atau disebut juga model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak) adalah suatu strategi pengembangan yang memadukan proses, metode, dan perangkat (tools) . Metode-metode rekayasa perangkat lunak, memberikan teknik untuk membangun perangkat lunak. Berkaitan dengan serangkaian tugas yang luas yang menyangkut analisis kebutuhan, konstruksi program, desain, pengujian, dan pemeliharaan.

Untuk menyelesaikan masalah di dalam pengembangan perangkat lunak, tim pereayasa harus menggabungkan strategi pengembangan yang melingkupi lapisan proses, metode, dan alat bantu. Model proses rekayasa perangkat lunak dipilih

berdasarkan sifat aplikasi dan proyeknya, metode dan alat-alat bantu yang akan dipakai, dan control serta penyampaian yang dibutuhkan

### **2.12 Database**

*Database* merupakan suatu kumpulan dari data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras(*hardware*) komputer dan digunakan perangkat lunak(*software*) untuk memanipulasinya. Data disimpan didalam *database* untuk keperluan penyediaan informasi, diorganisasikan untuk efisiensi kapasitas penyimpanan supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. *Database* diakses atau dimanipulasikan dengan menggunakan software *Database Management Sistem (DBMS)*.

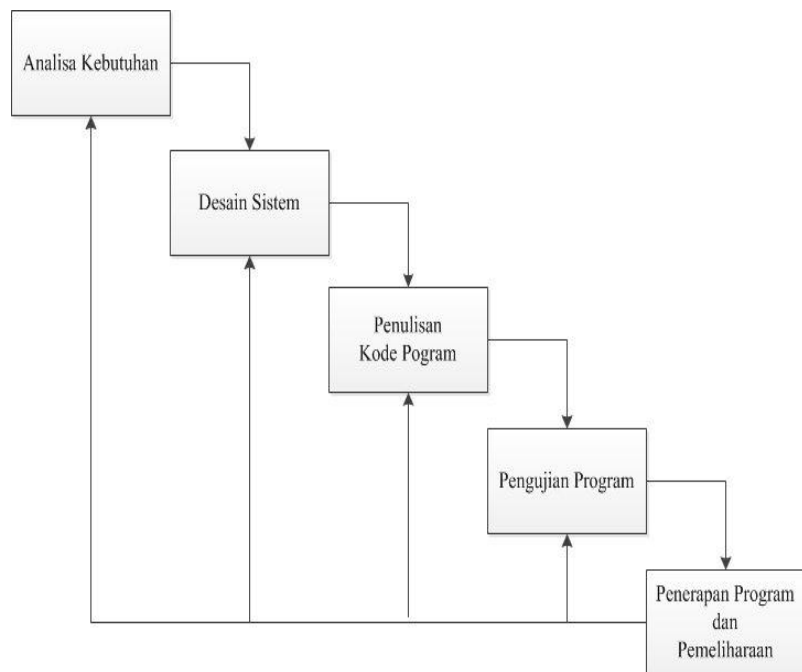
### **2.13 Transaksi**

transaksi adalah suatu aktivitas perusahaan yang dapat menimbulkan perubahan pada posisi harta atau keuangan perusahaan tersebut. Aktivitas transaksi tersebut misalnya membeli, menjual, membayar gaji pegawai, dan membayar berbagai jenis biaya lainnya.

Setiap aktivitas transaksi selalu dilakukan administrasi transaksi. Dalam hal ini, administrasi transaksi adalah aktiitas mencatat perubahan keuangan yang dilakukan secara teliti dengan menggunakan metode tertentu.

## 2.14 Metode Penelitian

Metodologi pengembangan yang dipakai peneliti dalam penelitian ini yaitu metode *waterfall*. Metode *waterfall* ini merupakan pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara terstruktur.



*Gambar Tahapan Model Waterfall*

Dari metode penelitian ini meliputi beberapa proses diantaranya yaitu:

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Pengumpulan data pada tahapan ini yaitu dengan *study literature*.

b) Desain Sistem (*Design*)

Desain Sistem merupakan tahapan perancangan dari sistem yang akan dibuat yang berupa solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)* seperti *usecase* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram dan *statechart* diagram.

c) Penulisan Kode Program (*Coding*)

Pada tahapan ini yaitu proses menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer.

#### d) Pengujian Program(*Testing*)

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang mana pada tahapan ini sistem yang telah dibuat akan diuji kerjanya sehingga dapat mengetahui kekurangan dari sistem dan dapat melakukan perbaikan pada sistem agar menjadi lebih baik.

#### e) Penerapan dan Pemeliharaan Program

Pada tahapan ini yaitu untuk mengimplementasikan sistem yang telah dibuat dan untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian serta untuk membuat sistem *up to date*.

## **BAB III**

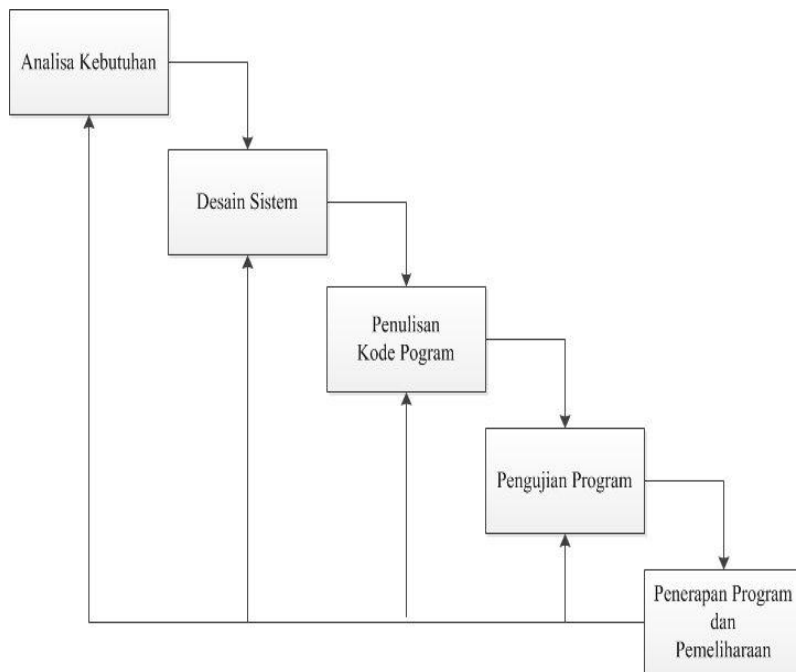
### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Diagram Alur Metodologi Penelitian**

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode SDLC(Sistem Development Life Cycle) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (waterfall). Metode *waterfall* ini merupakan pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara terstruktur. Alasan menggunakan metode *waterfall* ini yaitu metode pengerjaannya yang terstruktur dan tidak berfokus pada tahapan tertentu. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak



dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



*Gambar Tahapan Model Waterfall*

### **3.2 Tahapan – Tahapan Diagram Alur Metodologi**

Tahapan pada metodologi waterfall ini antara lain:

### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

Tahapan awalnya yaitu menganalisis dan mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan yang diinginkan pengguna. Disini terlebih dahulu kita mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Setelah dianalisis maka dapat memutuskan software yang akan digunakan dan sesuai dengan pengguna inginkan. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

### **3.2.2 Desain Sistem (*Design*)**

Pada tahapan desain dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diputuskan bersama. Pemodelan sistem yang digunakan yaitu Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari beberapa diagram diantara lain Use-Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Statechart Diagram.

### **3.2.3 Penulisan Program atau Pengkodean (*Coding*)**

Tahapan ini merupakan implementasi dari tahapan desain yang akan menghasilkan sebuah prototype perangkat lunak. Dalam pembangunan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP serta mengimplementasikan frame CI pada website ini.

### **3.2.4 Pengujian Program (*Testing*)**

Ujicoba *software* merupakan tahapan akhir dimana sistem yang dibuat diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan dari sistem yang kemudian akan dilakukan perbaikan terhadap sistem atau aplikasi supaya menjadi lebih baik lagi.

### **3.2.5 Penerapan dan Pemeliharaan Sistem**

Tahap Penerapan (implementasi) adalah tahap dimana semua elemen dan aktivitas sistem disatukan dan dapat diimplementasikan oleh pengguna. Selanjutnya Tahapan Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*) yaitu untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian serta untuk membuat sistem *up to date*.



## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **4.1 Analisis**

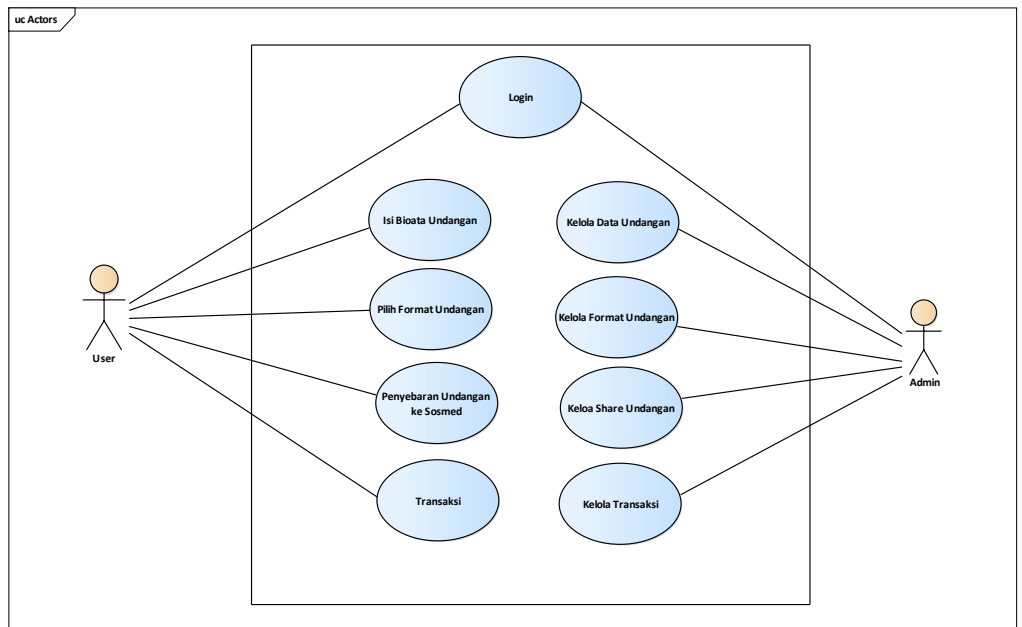
Tahap analisis merupakan tahap penelitian dengan melakukan suatu percobaan yang menghasilkan kesimpulan dari penguraian suatu sistem aplikasi, sehingga dapat diketahui mekanisme sistem, masalah-masalah yang terjadi. Dari proses penelitian tersebut, dapat diusulkan perbaikan-perbaikan yang dapat membangun dan mempertinggi sistem kinerja aplikasi yang akan dibuat.

Analisis sistem yang akan dibangun disesuaikan dengan kebutuhan, berdasarkan hasil evaluasi. Pada bagian ini, akan dibahas mengenai perancangan *website* pembuatan dan penyebaran undangan pesta *online*.

## **4.2 Perancangan**

### **4.2.1 Use Case Diagram.**

Use Case adalah sebuah kegiatan atau juga interaksi yang saling berkesinambungan antara aktor dan juga sistem. Atau dengan kata lain teknik secara umum digunakan, guna mengembangkan software / sistem informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada.



*Gambar Usecase Diagram*

*Scenario Use Case :*

*Tabel 4. 1 Definisi Use Case*

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Masuk ke dalam sistem
2.	Isi biodata undangan	Mengisi biodata untuk mengisi data undangan.
3.	Pilih format undangan	Pilih format undangan sesuai ketentuan konsumen.
4.	Penyebaran undangan ke sosmed	User/konsumen dalam memilih untuk mengshare undangan lewat aplikasi yang diinginkan oleh konsumen tersebut/sesuai yang diinginkan.



5.	Transaksi	sebagai bukti konsumen dalam melakukan perjanjian dalam pembuatan undangan.
6.	Kelola Data Undangan	Admin dalam mengelola biodata yang konsumen telah isi mengecek apakah sesuai dan tidak ada kekeliruan yang dilakukan konsumen.
7.	Kelola Format Undangan	Admin dalam mengelola format undangan yang telah dipilih sesuai keinginan konsumen sebelumnya.
8.	Kelola Share Undangan	Admin dapat melihat/memantau konsumen telah melakukan share beberapa kerabat.
9.	Kelola Transaksi	Admin dapat melihat bukti transaksi konsumen/konsumen telah melakukan transaksi sebagai bukti terjadinya jual beli.

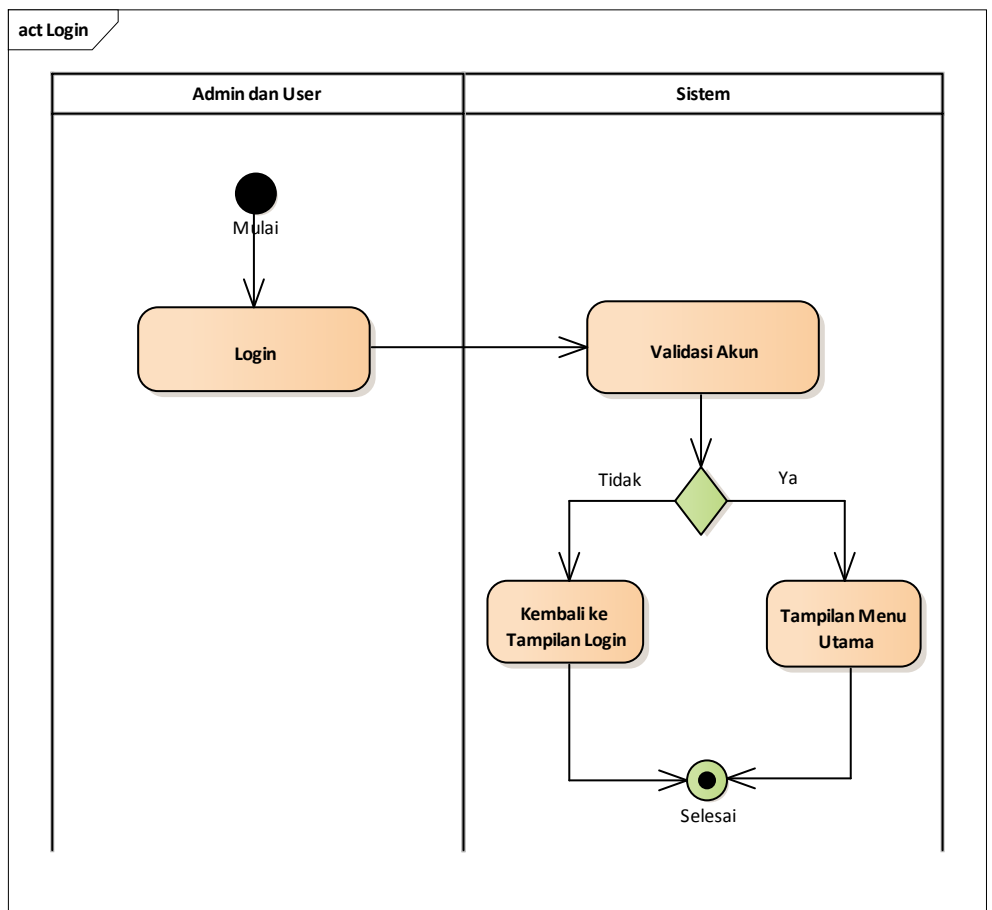
*Tabel 4.2 Aktor pada Model Use Case*

No.	Aktor	Peran
1.	Admin	Yang mengelola seluruh proses dalam sistem.
2.	User(konsumen)	Aktor yang menggunakan website/sistem tersebut

#### 4.2.2 Activity Diagram.

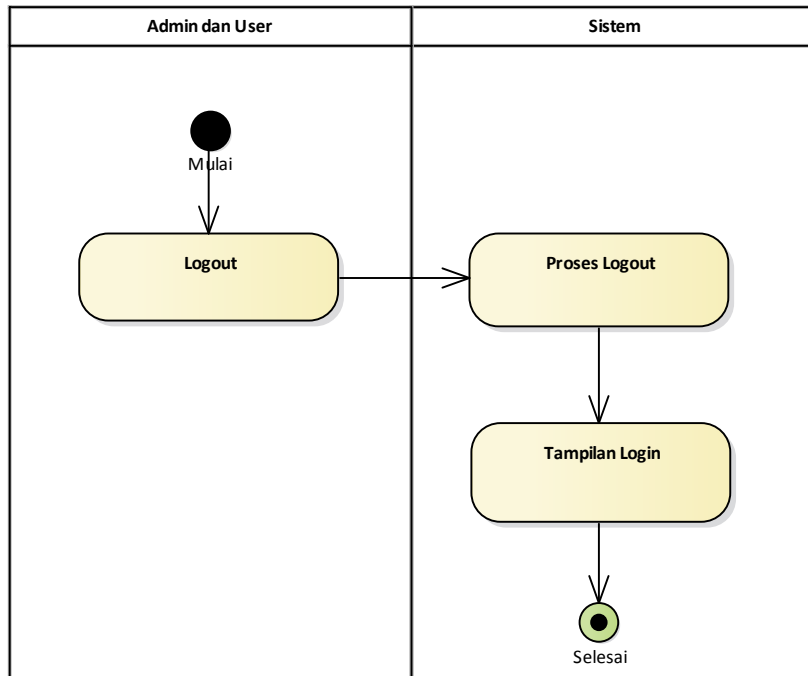
Activity diagram,sesuai dengan namanya diagram ini menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Dari pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang kita buat.

##### 4.2.2.1 Activity Digram: Login



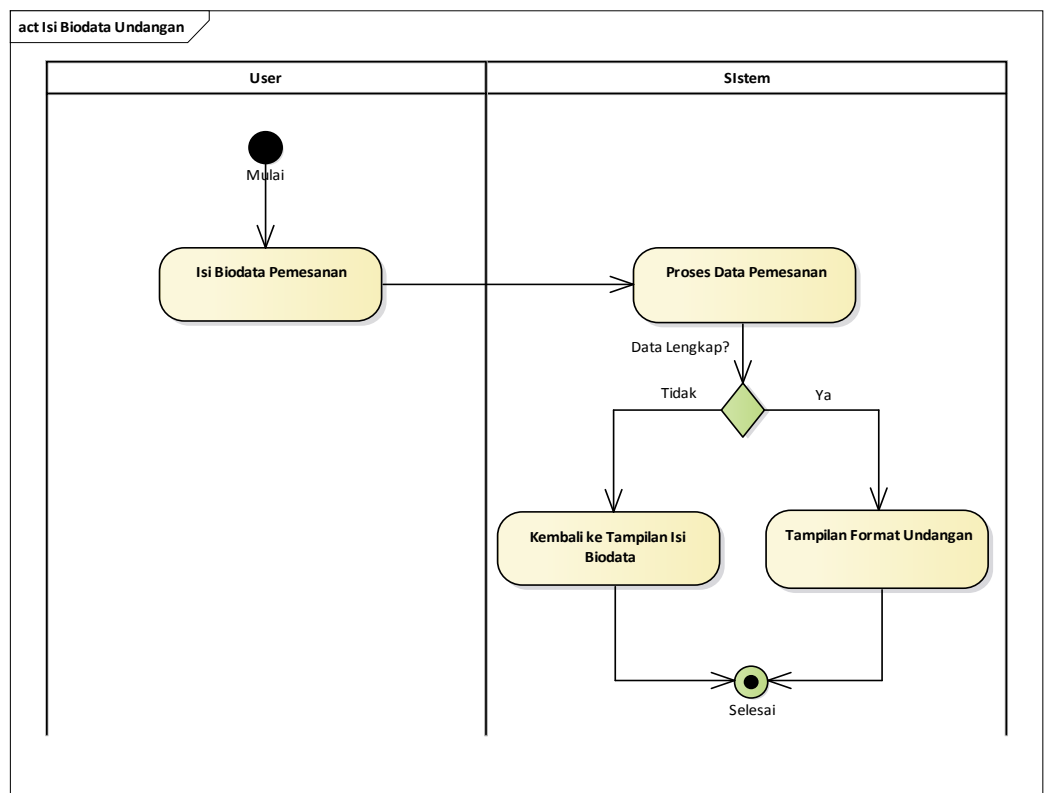
#### 4.2.2.2 Activity Diagram: Logout

act Logout

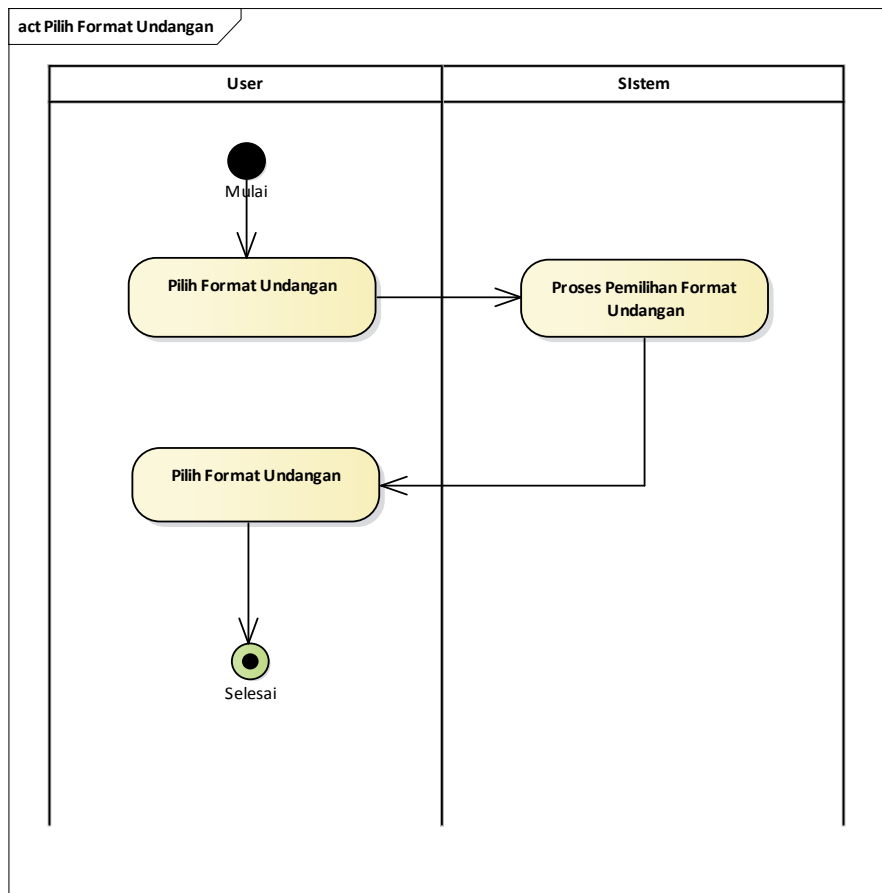




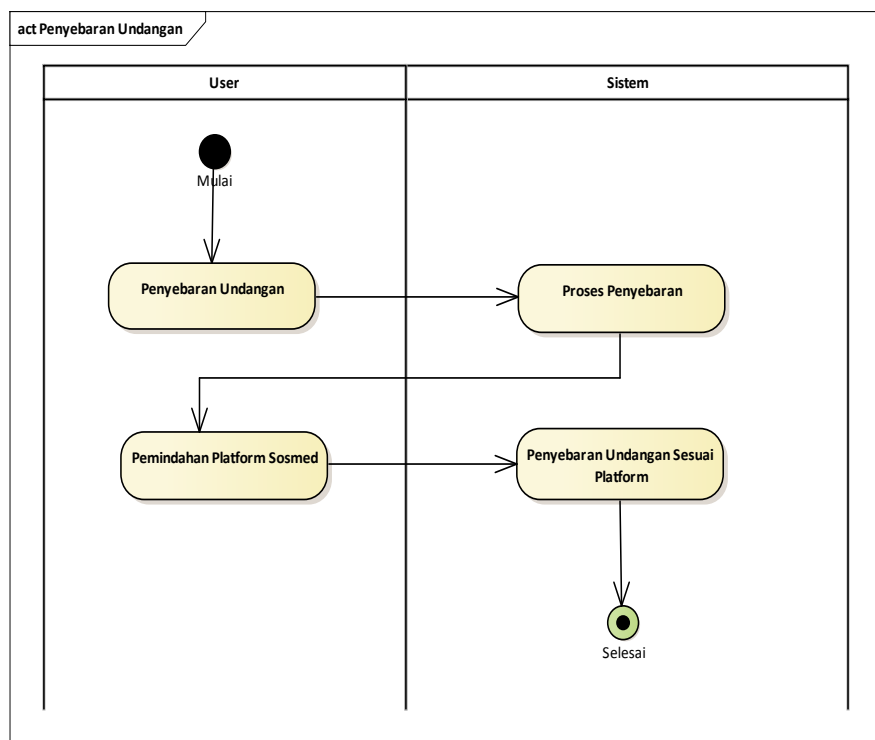
#### 4.2.2.3 Activity Diagram: User Isi Biodata undangan



#### 4.2.2.4 Activity Diagram: User Pilih Format Undangan

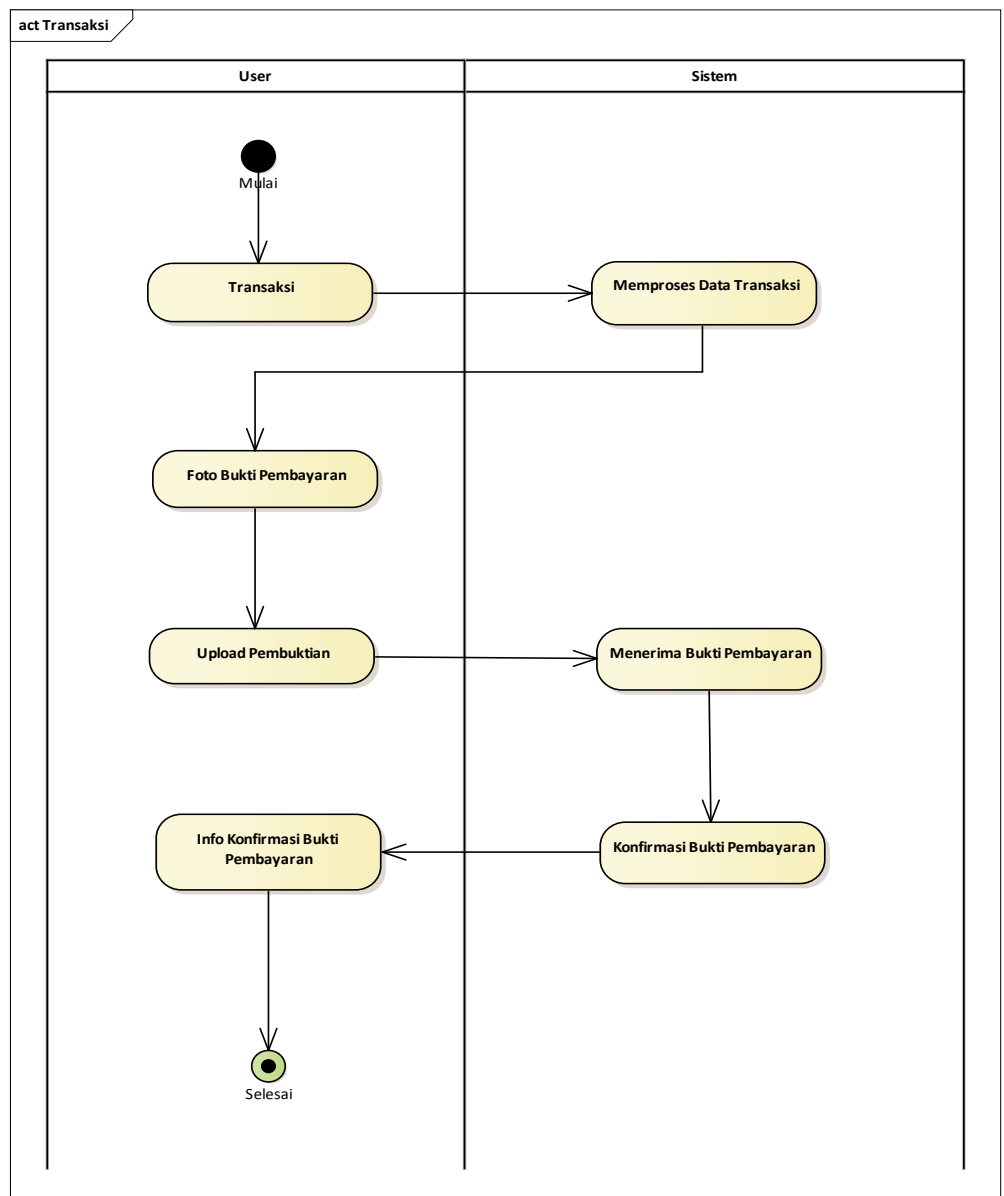


#### 4.2.2.5 Activity Diagram: User Penyebaran Undangan ke Sosmed

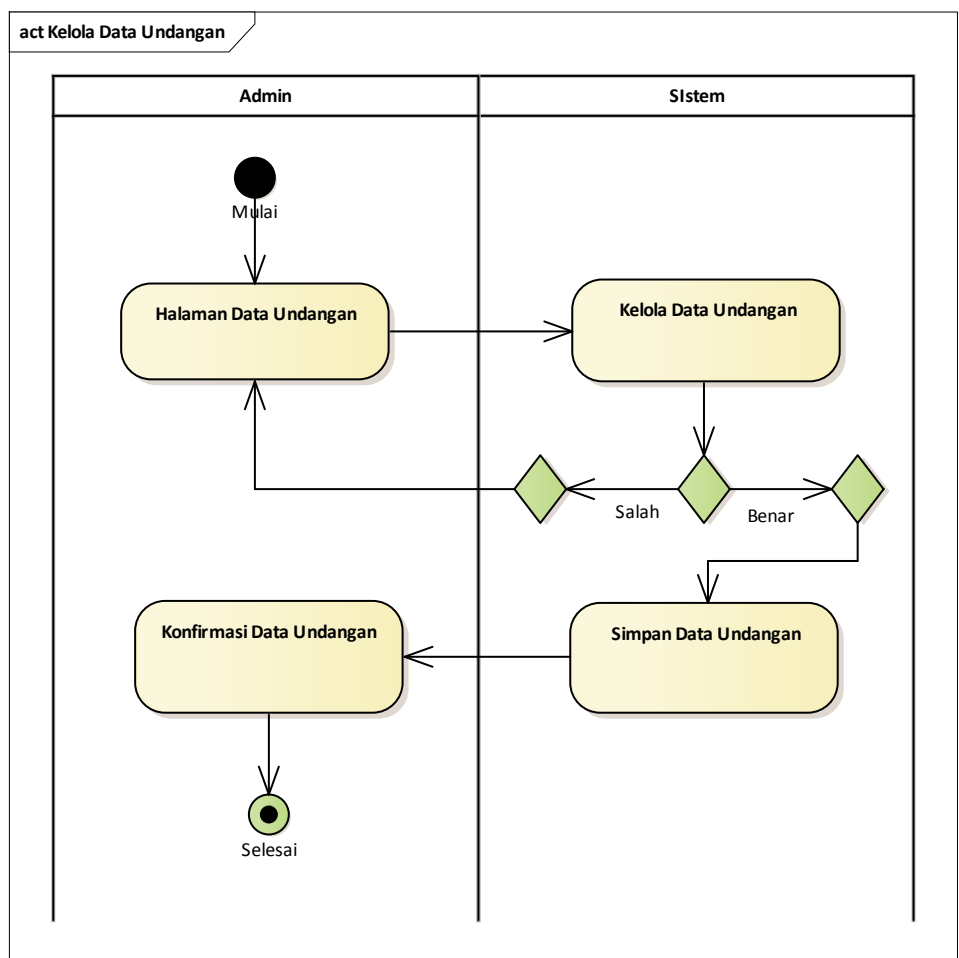




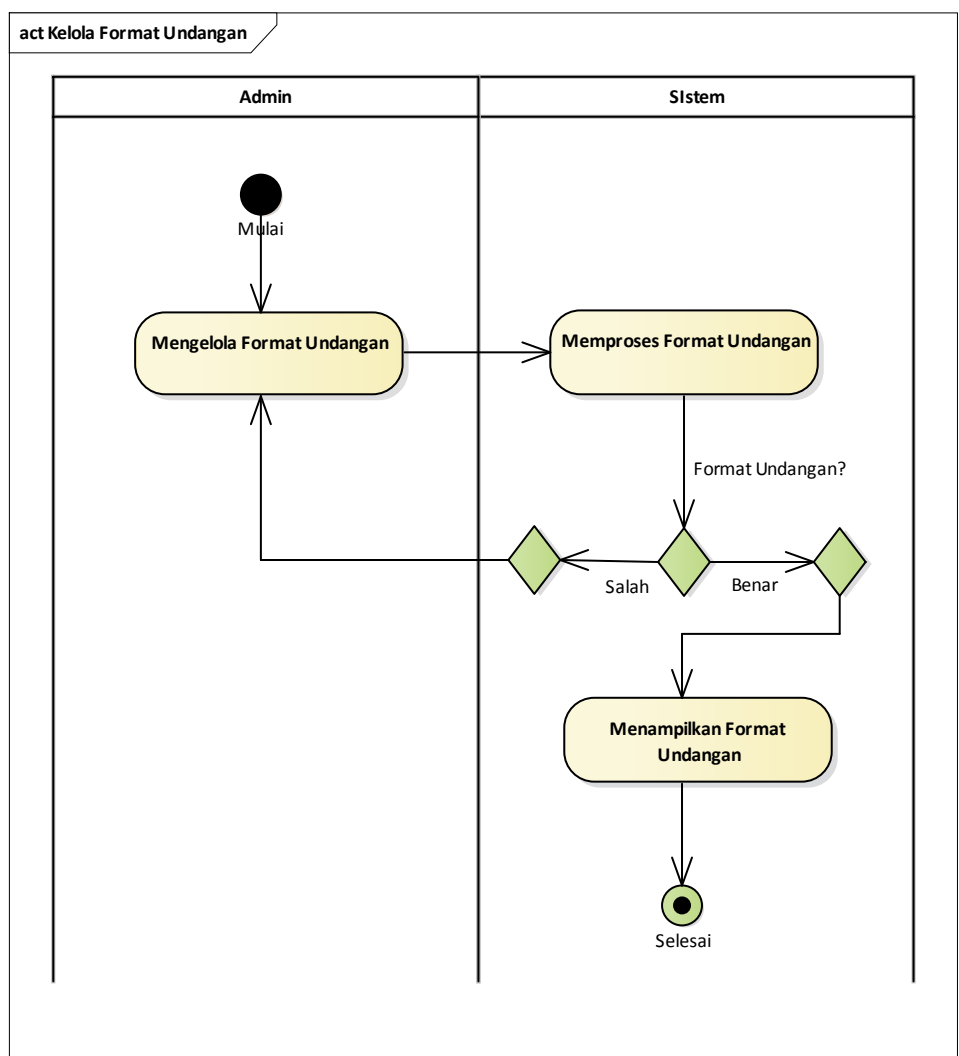
#### 4.2.2.6 Activity Diagram: User Transaksi



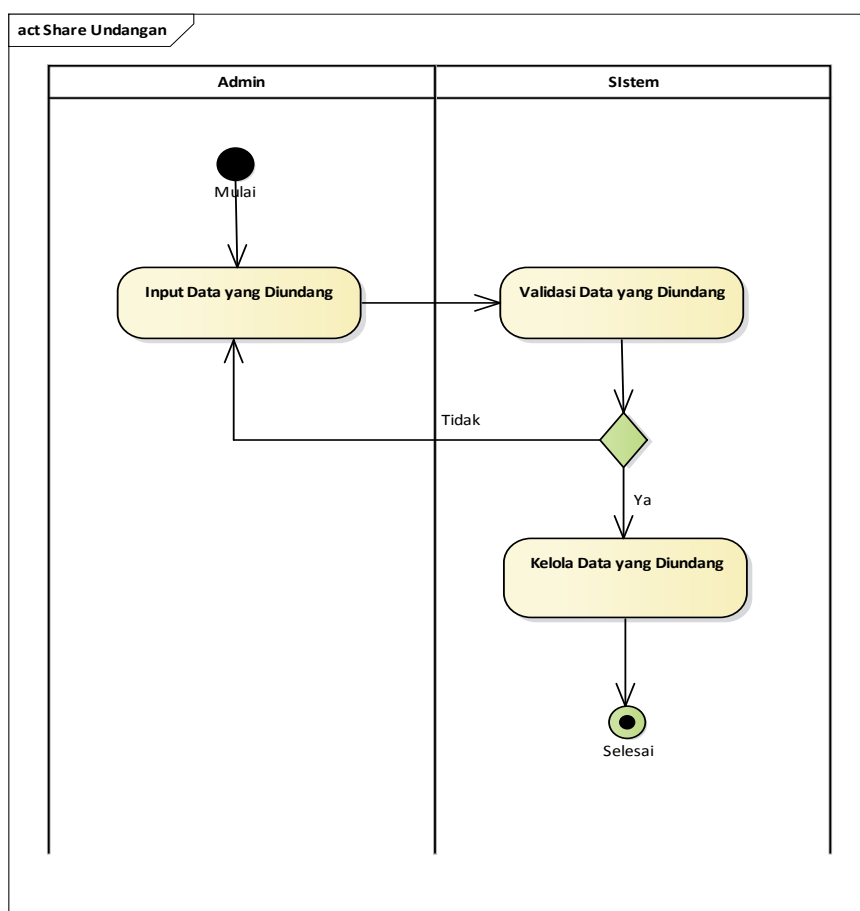
#### 4.2.2.7 Activity Diagram: Admin Kelola data Undangan



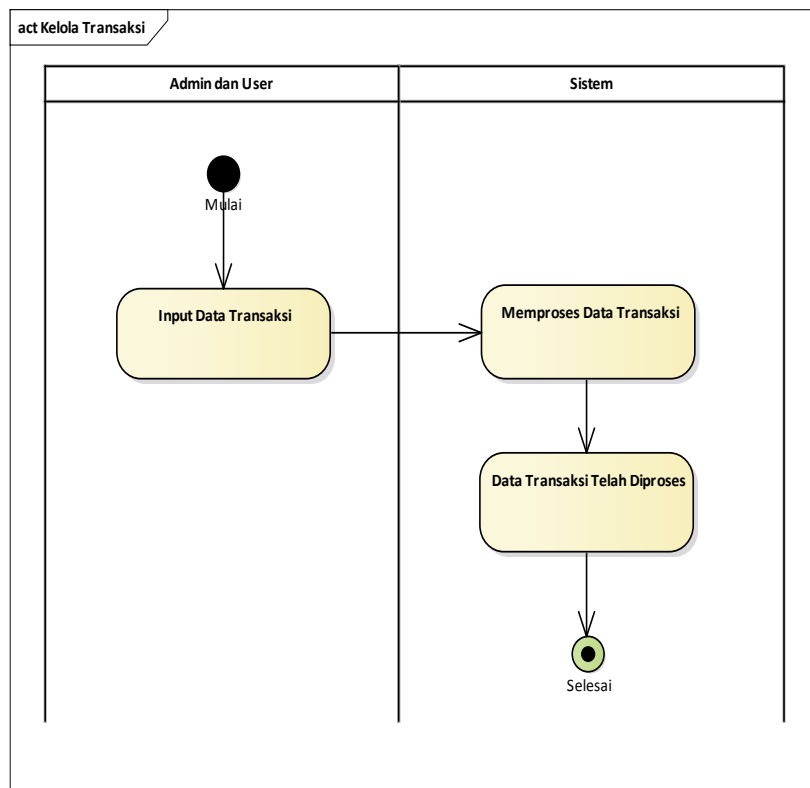
#### 4.2.2.8 Activity Diagram: Admin Kelola Format Undangan



#### 4.2.2.9 Activity Diagram: Admin Kelola Share Undangan



#### 4.2.2.10 Activity Diagram: Admin Kelola Transaksi

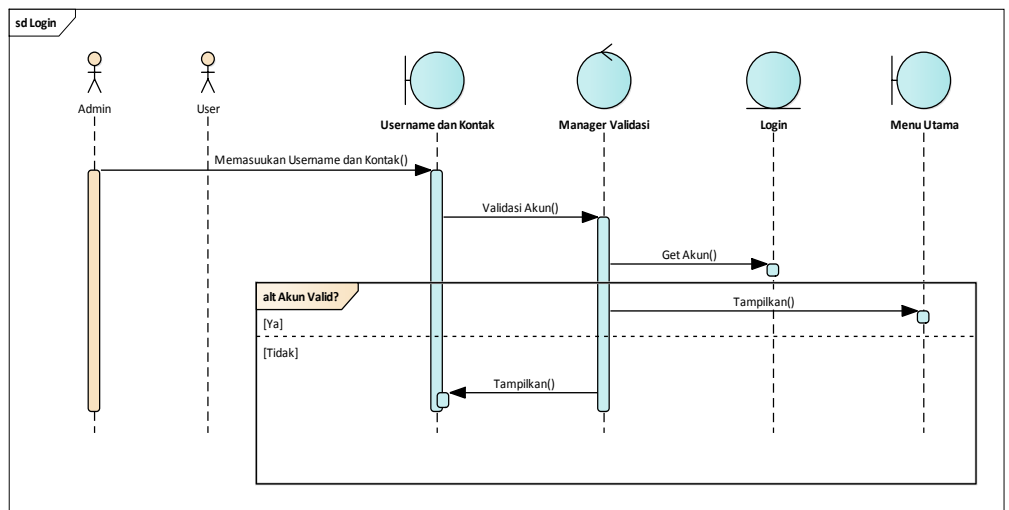


#### 4.2.3 Sequence Diagram.

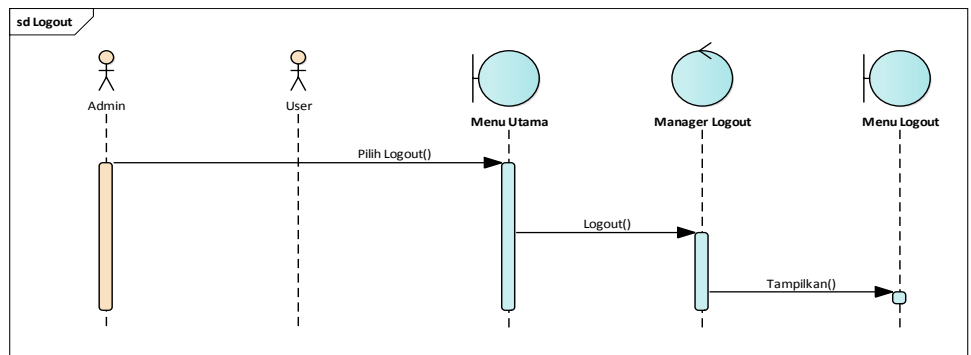
sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga

interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

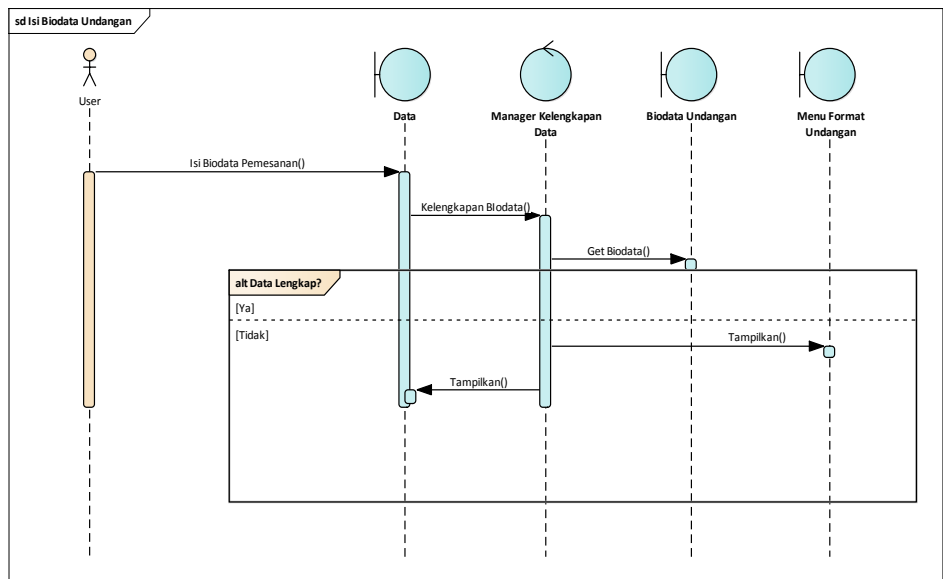
#### 4.2.3.1 Sequence Diagram: Login



#### 4.2.3.2 Sequence Diagram: Logout

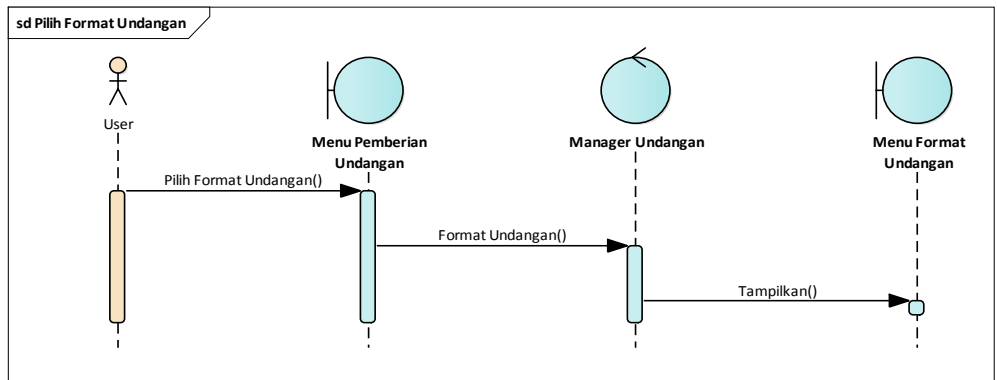


#### 4.2.3.3 Sequence Diagram: User Isi Biodata Undangan

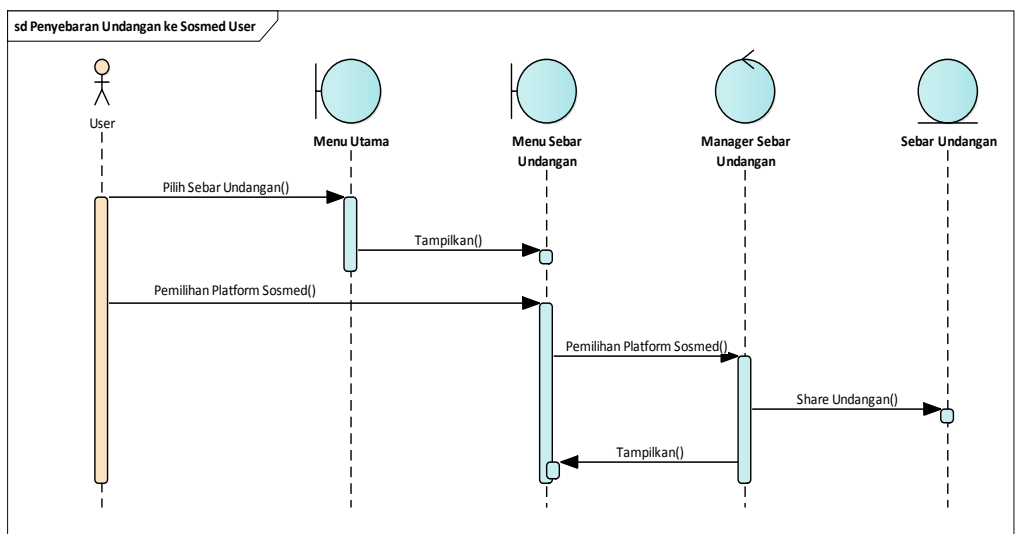


#### 4.2.3.4 Sequence Diagram: User Pilih Format Undangan

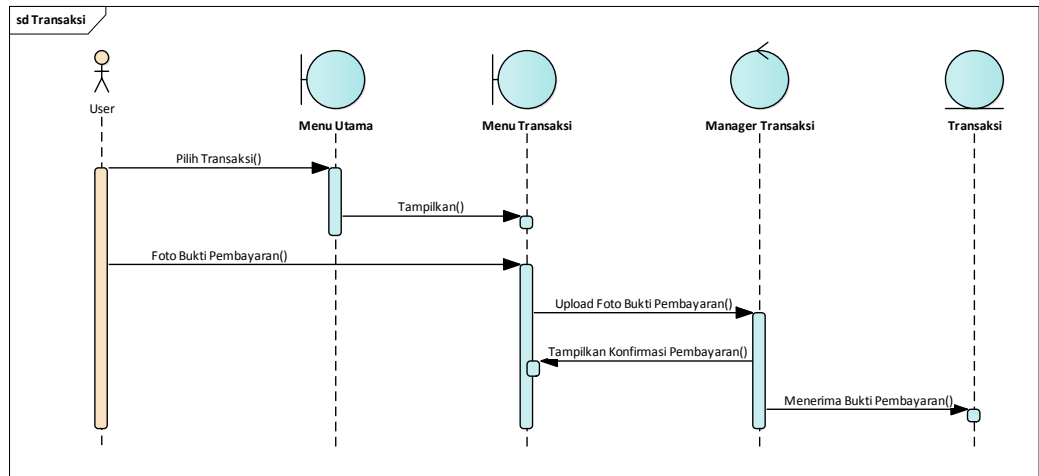




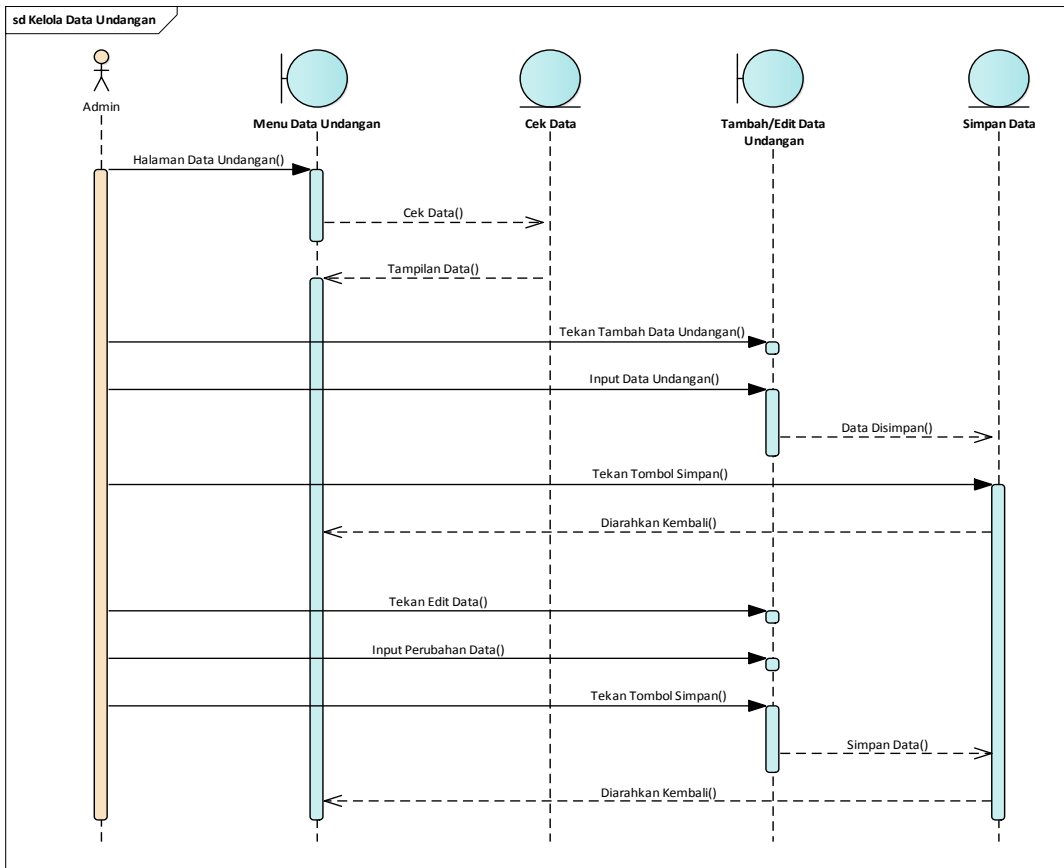
#### 4.2.3.5 Sequence Diagram: User Penyebaran Undangan kesosmed



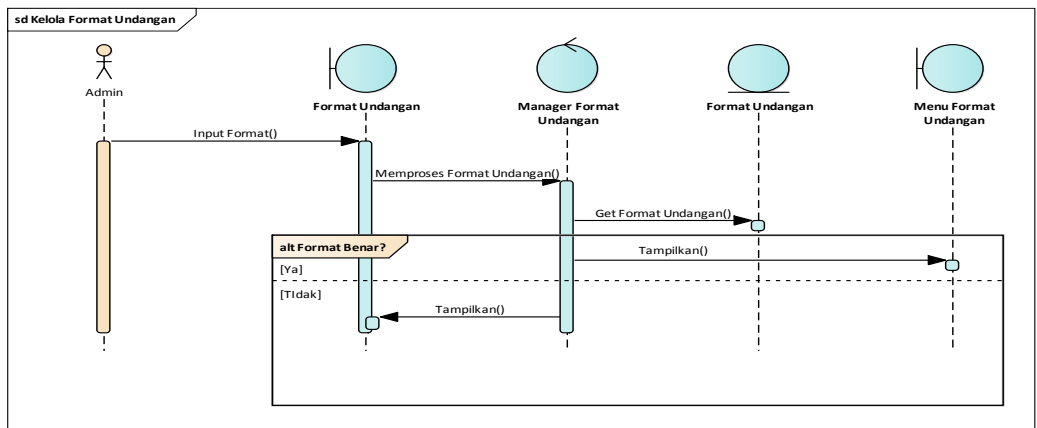
#### 4.2.3.6 Sequence Diagram: User Transaksi



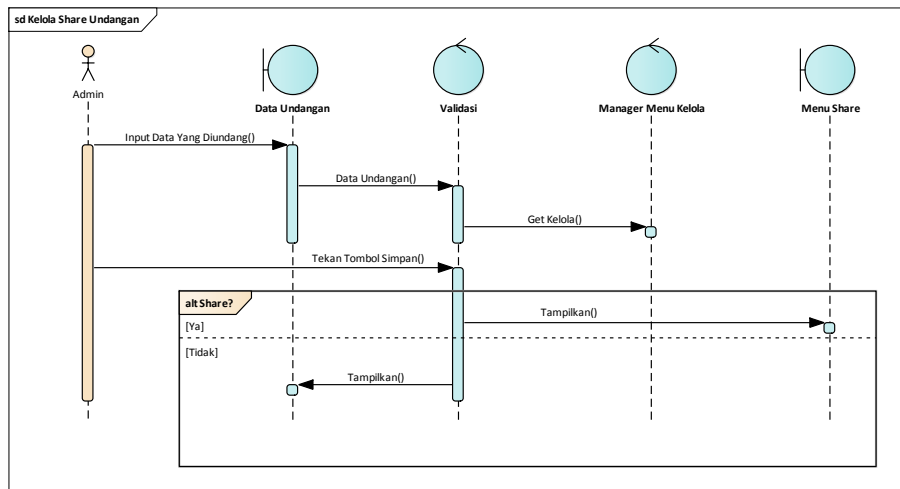
#### 4.2.3.7 Sequence Diagram: Admin Kelola Data Undangan



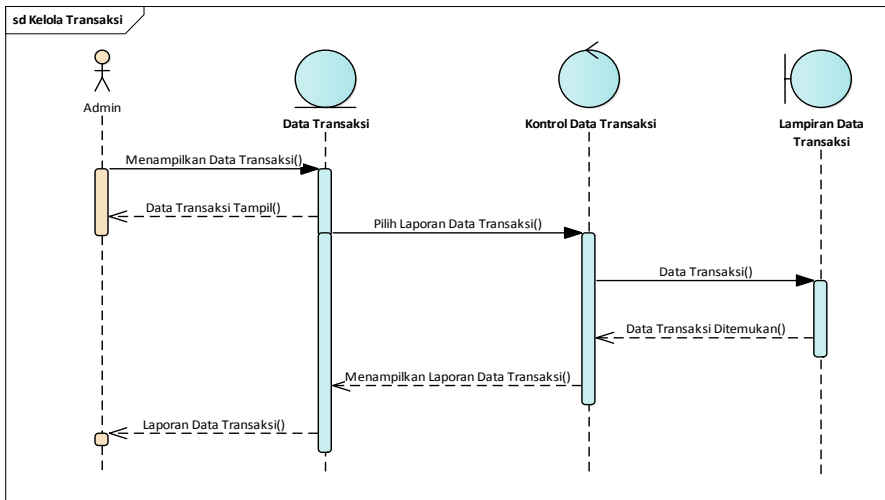
#### 4.2.3.8 Sequence Diagram: Admin Kelola Format Undangan



#### 4.2.3.9 Sequence Diagram: Admin Kelola Share Undangan



4.2.3.10 Sequence Diagram: Admin Kelola Transaksi



## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI**

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem.

#### **5.1 Lingkungan Implementasi**

Aplikasi ini akan berjalan dengan baik karena didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras yang memadai.

##### **A. Kebutuhan Perangkat Keras**

*Tabel 5. 1 Perangkat Keras*

No	Nama Perangkat	Spesifikasi	Keterangan
1.	<i>Hard Disk</i>	500 GB	Media untuk menyimpan data



			aplikasi
2.	<i>Memory</i>	8 GB	<i>Memory Sistem</i> yang digunakan
3.	<i>Processor</i>	<i>Intel® core™ 2 duo CPU T6570 @2,10 Ghz</i>	Untuk kecepatan transfer data dari sistem yang sangat bergantung pada kecepatan processor.
4.	<i>Infrastruktur Jaringan</i>		Server Dan Host

## B. Kebutuhan Perangkat Lunak

*Tabel 5. 2 Deskripsi Perangkat Lunak*

No	Tools / Software	Fungsi	Keterangan
1.	<i>Windows 8</i>	Sistem Operasi	Windows 8 unggul dibanding versi sebelumnya
2.	<i>Xampp 1.7.3</i>	Server Basis Data	XAMPP adalah software perangkat lunak yang memiliki kemampuan atau dukungan sistem operasi yang banyak dalam perancangan web.
3.	<i>PHP dan HTML</i>	<i>Bahasa Pemograman Yang digunakan</i>	Bahasanya mudah dipahami dan mengatur desain seefisien mungkin.
4.	<i>Sublime text</i>	<i>Pengkodean</i>	Aplikasi text editor untuk menulis kode.
5.	<i>Google Chrome</i>	<i>Browser</i>	Tidak berat atau tidak memakan banyak penggunaan RAM.

## **5.2 Lingkungan Implementasi**

### **A. Instalasi Software**

Pada aplikasi werbsite informasi tempat wisata di Kota Bandung ini kita menggunakan beberapa software yaitu :

#### **a) XAMPP**

Oke sebelum kita menginstall XAMPP terlebih dahulu kita harus mengetahui apa itu XAMPP

- XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

- Sejarah XAMPP

Singkatan dari XAMPP itu sendiri yaitu :

X : yang berarti Cross Platform (Multiplatform) yaitu XAMPP dapat berjalan diberbagai system operasi seperti Windows, Linux, Mac OS.

A : yang berarti Apache yaitu sebuah aplikasi web server yang bersifat gratis dan open source yang dikembangkan oleh perusahaan Apache Software Foundation.

M : yang berarti MySQL/MariaDB yaitu sebuah server yang digunakan untuk membuat atau mengelola database server dari sebuah aplikasi.

P : yang berarti PHP yaitu bahasa pemrograman yang berfungsi untuk pengelolaan server pada web.

P : yang berarti Perl yaitu bahasa pemrograman yang bersifat dinamis yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai program aplikasi.

XAMPP ini dikembangkan oleh sebuah tim yang disebut Apache Friends. Dalam

pengembangnya Apache ini menggunakan fitur Marian DB, PHP, dan Perl.

- Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas,

merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya XAMPP anda dapat mendownload langsung dari web resminya. Dan berikut beberapa definisi program lainnya yang terdapat dalam XAMPP.

### Fungsi XAMPP

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya website offline. XAMPP bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang. Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran.

### Kelebihan dan Kekurangan XAMPP

Berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan XAMPP, terdiri atas:

Kelebihan :

1. Database Storage Engine ini banyak digunakan oleh programmer apalagi oleh web developer karena sifatnya yang free. Untuk yang expert sudah ada yang bayar.
2. Kemampuannya sudah bisa diandalkan, mempunyai kapasitas yang cukup mumpuni sekitar 60.000 tabel dengan jumlah record mencapai 5.000.000.000 bahkan untuk yang terbaru sudah lebih.
3. Keamanan datanya cukup aman walaupun tidak sehebat Postgre apalagi Oracle.
4. Engine ini multiplatform sehingga mampu diaplikasikan di berbagai sistem operasi. My Sql cocok diaplikasikan diaplikasi kelas kecil dan menengah.
5. Kelebihan paling utama engine ini adalah kecepatannya.

Kerurangan :

1. Tidak cocok untuk menangani data dengan jumlah yang besar, baik untuk menyimpan data maupun untuk memproses data.
2. Memiliki keterbatasan kemampuan kinerja pada server ketika data yang disimpan telah melebihi batas maksimal kemampuan daya tampung server karena tidak menerapkan konsep Technology Cluste.

Bagian-bagian penting di dalam XAMPP

#### 1. Htdocs

Htdocs merupakan nama sebuah folder bagian dari XAMPP yang berfungsi untuk menyimpan berbagai file dan dokumen yang akan ditampilkan kedalam website. Kapasitas penyimpanan di dalam menu htdocs sendiri bergantung kepada harddisk yang terpasang di perangkat komputer.



## 2. Control Panel

Seperti namanya, Control Panel memberikan kita akses lebih leluasa dalam mengatur database, mengunggah file, atau melakukan setting lebih detail terkait jeroan website. Dari dalam Control Panel kita juga bisa mengatur stop dan start aplikasi XAMPP agar tidak memberatkan kinerja komputer.

## 3. PhpMyAdmin

Sama seperti fungsi PhpMyAdmin pada web hosting sesungguhnya, peran PhpMyAdmin dalam aplikasi XAMPP juga diplot sebagai pengatur konfigurasi MySQL. Untuk membuka phpMyAdmin di XAMPP caranya Anda bisa langsung mengetikkan URL <http://localhost/phpMyAdmin>

## Komponen XAMPP

Berikut ini terdapat beberapa komponen xampp, terdiri atas:

*XAMPP 1.8.3 untuk Windows, Termasuk :*

- Apache 2.4.4
- MySQL 6.5.11
- PHP 5.5.0
- phpMyAdmin 4.0.4
- FileZilla FTP Server 0.9.41
- Tomcat 7.0.41 (with mod\_proxy\_ajp as connector)
- Strawberry Perl 5.16.3.1 Portabel
- XAMPP Control Panel 3.2.1 (dari hackattack142)

*XAMPP 1.8.3 untuk Linux, Termasuk :*

- Apache 2.4.4
- MySQL 6.5.11
- PHP 5.5.0
- phpMyAdmin 4.0.4
- OpenSSL 1.0.1e

*XAMPP untuk Solaris*

## **Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi yang digunakan ialah menggunakan pendekatan desain kekinian (modern) perkembangan zaman. Anytime berkomitmen untuk memunculkan design baru setiap dua minggu sekali, dua kali dalam satu bulan. Target utama adalah penjualan menjadi kekuatan tersendiri dalam penjualan di segmen undangan pernikahan, melihat, dan menarik sebanyak banyaknya konsumen, untuk membeli sekarang atau disimpan untuk nanti saat membutuhkan.

- **Undangan Formal :** Undangan yang mengatasmakan sebuah Instansi / organisasi atau kedinasan. Biasanya dipergunakan untuk kepentingan – kepentingan kedinasan ataupun bersifat struktural.
- **Undangan Semi Formal :** Undangan yang mengatasmakan perorangan untuk kepentingan perorangan, meskipun kadang – kadang acara yang di laksanakan adalah acara resmi personal. Misalnya Undangan acara resmi adat yang di berikan oleh seseorang kepada pemangku adat untuk melakukan acara yang bersifat sakral dan menjadi budaya di dalam masyarakat setempat, termasuk acara siraman dalam upacara pernikahan, dll.
- **Undangan Informal :** Undangan yang mengatasmakan perorangan untuk kepentingan perorangan atau golongan.

Misalnya Undangan untuk acara ulang tahun, undangan acara reuni, dll.

Beberapa jenis undangan yang sering beredar di masyarakat sesuai pengertian undangan :

- Undangan Nikah
- Undangan Pertunangan
- Undangan Panitia Khajatan/ Pesta
- Undangan Khitanan
- Undangan Ulang Tahun
- Undangan Aqiqoh
- Undangan Kelahiran
- Undangan Tasyakuran Haji (Berangkat Haji)
- Undangan Pengajian Yaasiin & Tahlil
- Undangan Khoul (Memperingati/Peringatan Wafat)
- Undangan Pengajian Umum
- Undangan Tasyakuran Pembangunan Rumah
- Undangan Tasyakuran Kelulusan Sekolah (Wisuda)
- Undangan Tasyakuran Kenaikan Jabatan
- Undangan Pindah Rumah
- Undangan Memasuki Tempat Tinggal Baru
- Undangan Menempati Kantor baru, Gedung baru, dll
- Undangan Rapat RT
- Undangan Arisan

- Dll

Misi awal pembuatan undangan online agar kertas undangan tidak terbuang percuma. "Awalnya, terpikir karena dapat banyak undangan pernikahan dari teman-teman, tapi sayang, akhirnya harus dibuang di tong sampah,"

ternyata, respon masyarakat cukup baik. Maka, mengembangkan software, sehingga undangan dapat dibuat dalam bentuk website dan dengan tempo relatif singkat.

Setiap penyedia jasa pembuatan undangan online punya kreativitas yang berbeda-beda dalam merancang undangan. Ini merupakan cara mereka menarik pelanggan dan bersaing dengan pemain lainnya.

Klien pun bisa memilih tambahan fitur gratis, berupa love story yang merupakan kisah cinta pasangan calon pengantin, atau pemasangan peta sistem satelit melalui google map, dan sketsa gambar. Ada pula fitur buku tamu, sehingga rekan-rekan pasangan dapat menuliskan pesan langsung di sana.

## Hal-hal yang Harus Diperhatikan Saat Membuat Undangan

Untuk kamu yang masih bingung untuk menentukan konsep undangan pesta yang cocok,

### 1. Pastikan tema yang tepat

Ketika akan merancang sebuah undangan pesta, coba tentukan tema terlebih dulu. Pasalnya, banyak sekali tema undangan yang unik dan menarik. Tanpa adanya konsep yang tepat, seunik dan semenarik apapun kartu undangan yang dibuat akan sia-sia saja. Oleh karena itu, matangkan konsep sesuai tema agar selaras dengan acara yang nantinya akan diselenggarakan.

### 2. Pilih vendor undangan yang tepat

Setiap vendor memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menghasilkan jenis undangan. Apabila kamu kurang memiliki banyak waktu, pilihlah vendor yang lokasinya nggak jauh dari rumah atau kantor. Tujuannya untuk mempermudah proses revisi jika ada yang kurang cocok atau perlu diperbaiki. Jangan lupa untuk memilih vendor undangan pernikahan yang terbuka untuk segala masukan atau perbaikan dari kamu sebagai klien.

### 3. Pilih desain yang sesuai tema

Jika kamu telah menentukan tema yang tepat untuk hari pernikahanmu, yuk coba pilih jenis desain undangan pernikahan yang sesuai. Ketika memilih kartu undangan, pastikan juga bahwa pasanganmu suka dengan kartu undangan yang telah kamu pilih. Pilih beberapa kartu undangan dan seleksi mana yang paling tepat dengan tema yang dirancang. Pilihan jenis kertas maupun tekstur sangat berpengaruh dengan konsep pernikahanmu. Buatlah sesempurna mungkin.

#### 4. Pilih jenis huruf pada undangan

Apabila kamu telah menentukan desain kartu undangan yang tepat dan sesuai dengan tema, kini saatnya memilih huruf. Pilihlah jenis huruf yang mudah dibaca. Untuk memberikan kesan menarik, kamu bisa memilih variasi huruf yang terlihat agak sulit dibaca namun sebenarnya mudah dibaca. Pilihlah yang sederhana dan menampilkan kesan bersih agar para calon tamu undangan lebih mudah membaca informasi yang tertera di dalamnya.

#### 5. Pilihlah harga yang sesuai budget

Menentukan tema, sudah. Menentukan vendor, sudah. Memilih desain juga, sudah. Memilih jenis huruf, sudah. Nah, sekarang yang terakhir saatnya sesuaikan budget yang kamu miliki. Untuk membuat undangan pernikahan bisa dimulai dari harga yang



murah hingga mahal. Namun, untuk hasil yang lebih maksimal, kamu harus rela mengeluarkan dana lebih besar

## Etika Dalam Undangan Pernikahan

### 1. Nama Lengkap

Tuliskan nama lengkap tamu yang akan diundang. Namun hindari menuliskan nama panggilan atau nama kecil. Tamu yang kamu undang adalah orang yang kamu harapkan untuk menghadiri pesta atau resepsi pernikahan kamu. Karenanya, hormatilah tamu tersebut dengan menyebut nama lengkapnya, dan kalau memungkinkan tuliskan juga gelar dari orang tersebut. Terutama mereka yang sudah berumur akan merasa dihormati bila kamu menuliskan nama dan gelar mereka dengan lengkap pada undangan pernikahan.

### 2. Peletakkan Paragraf

Seluruh baris kalimat dalam undangan pernikahan lebih baik diletakkan di tengah halaman. Hal ini bertujuan untuk member kesan seimbang dan member rasa lebih nyaman saat dibaca.

### 3. Perhatikan Sapaan

Jika kamu mengundang tamu dengan panggilan “Mr.”, “Mrs.” Dan “Miss”, maka untuk “Miss”, tuliskan “Miss”, bukan “Ms.”. Sebutan “Ms.” Hanya digunakan untuk kepentingan surat menyurat bisnis. Sedangkan untuk gelar pendidikan dapat kamu tuliskan singkatannya saja.

#### 4. Pisahkan Undangan

Setiap tamu yang telah berusia setidaknya 18 tahun sebaiknya mendapatkan undangan sendiri dan tidak digabung dengan undangan untuk keluarganya atau orang tuanya, kecuali jika kamu memang bermaksud hanya mengundang orang tuanya saja.

#### 5. Tunjukkan Informasi yang jelas

Undangan harus member informasi yang jelas kepada para tamu. Informasinya yaitu seperti siapa yang akan menikah, siapa saja pihak yang mengundang, maksud dari undangan tersebut, kapan pernikahan akan digelar, mulai dari akad nikah atau pemberkatan dan resepsi. Jangan lupa cantumkan hari tanggal dan jam dengan jelas. Sebutkan juga lokasi dan tunjukkan denah yang jelas.

**Website adalah** suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari *pengertian website* tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website sedangkan web yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. Contoh web statis : website profil perusahaan, sedangkan contoh web dinamis seperti facebook, twitter dll.