

# Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Wedding Organizer Berbasis Website Menggunakan Metode *Prototype* (Studi Kasus: *Wedding Organizer Nujunikah*)

1<sup>st</sup> Salma Anggraeni  
Fakultas Rekayasa Industri  
Telkom University  
Surabaya, Indonesia

[salmaanggraeni@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:salmaanggraeni@student.telkomuniversity.ac.id)

2<sup>nd</sup> Rokhmatul Insani  
Fakultas Rekayasa Industri  
Telkom University  
Surabaya, Indonesia

[rokhmatul@telkomuniversity.ac.id](mailto:rokhmatul@telkomuniversity.ac.id)

3<sup>rd</sup> Anisa Dzulkarnain  
Fakultas Rekayasa Industri  
Telkom University  
Surabaya, Indonesia

[anisadzulkarnain@telkomuniversity.ac.id](mailto:anisadzulkarnain@telkomuniversity.ac.id)

4<sup>th</sup> Muhammad Nasrullah  
Fakultas Rekayasa Industri  
Telkom University  
Surabaya, Indonesia

[em.nashrul@gmail.com](mailto:em.nashrul@gmail.com)

Nujunikah merupakan *Wedding Organizer* yang berada di Jakarta dan telah berdiri sejak tahun 2020. Namun, meskipun telah berdiri hampir tiga tahun, dalam melakukan mengatur jadwal mengenai *Wedding Organizer* (WO) dari pelanggan terkadang mengalami benturan jadwal konsultasi, sehingga kesulitan ketika akan mendahulukan jadwal yang mana yang harus didahulukan. Selain itu, untuk pemesanan WO dan melihat seperti apa saja model-model yang terdapat pada Nujunikah ini hanya melalui *social media* seperti *WhatsApp* dan *Instagram*. Sedangkan untuk mengetahui informasi lebih mendalam mengenai *wedding organizer*nya melalui *e-mail* yang tertera pada *Instagram*. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi untuk *Wedding Organizer* berbasis *website* dengan fitur yang dapat mendukung manajemen pada Nujunikah di Jakarta mulai dari fitur kelola *event*, klien, hingga jadwal. Dalam membangun *website* tersebut digunakan metode pengembangan yaitu metode *Prototype*. *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan untuk membantu dalam merancang *website* yaitu terdiri atas *usecase diagram*, *usecase scenario*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Dalam Pembuatan program digunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* untuk pembuatan *database* sedangkan untuk *framework* yang digunakan adalah *Laravel*. Setelah pembuatan program selesai, maka program akan diuji menggunakan *Blackbox Testing*. Hasil dari Pembangunan *website* ini yaitu menghasilkan fitur yang terdiri atas *dashboard*, kelola data vendor, *gallery*, testimoni, *tips and tricks*, notifikasi, pegawai, jadwal, klien, dan layanan. Sehingga dengan adanya pembuatan *website* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna yaitu manajemen sistem informasi yang menjadi lebih tertata dan mudah dilihat, serta membantu promosi pada Nujunikah agar dapat menarik calon klien.

**Kata kunci**— *Wedding Organizer, Website, Prototype, UML, Laravel, PHP*

## I. PENDAHULUAN

Saat ini informasi menyebar dengan sangat cepat. Dulu, kita hanya bisa mendapatkan berita melalui surat kabar, televisi, dan radio. Namun, sekarang semuanya telah berubah berkat adanya internet dan salah satu cara yang paling populer untuk mengakses informasi adalah melalui situs web. Situs web adalah Kumpulan berbagai halaman yang terhubung dalam satu domain atau domain tertentu (Hamdan

Romadhon et al., 2021). Dengan kemudahan ini, banyak orang dari berbagai latar belakang memanfaatkan situs web untuk mencari informasi yang bisa diakses kapan dan dimana saja, hanya dengan menggunakan internet dan *smartphone* atau perangkat lainnya.

Dengan mudahnya memperoleh sumber informasi ini, maka banyak pihak yang memanfaatkan *website* sebagai media untuk mendukung suatu usaha. Salah satunya yang memanfaatkan peluang ini adalah Nujunikah. Nujunikah merupakan usaha yang bergerak di bidang penyedia jasa khususnya *Wedding Organizer* (WO). Usaha ini memiliki tujuan untuk membantu calon pengantin dalam memberikan ide atau konsep pernikahan sehingga dapat mewujudkan pesta pernikahan yang diimpikan. Ketika memberikan ide atau konsep, Nujunikah selalu memberikan pelayanan (*service*) yang berkualitas mulai dari *services consultation*, *planner*, *accompany*, dan *execute*. Dengan adanya banyak pelayanan yang diberikan, maka pegawai yang bekerja dibaliknya juga beragam. Pegawai yang bekerja pada WO ini totalnya kurang lebih 20 orang. Selain memiliki pelayanan dan pegawai yang berkualitas, WO ini juga menjalin kerjasama dengan berbagai vendor yang dapat membantu calon pengantin dalam memilih untuk mendukung acara pernikahan. Vendor-vendor yang bekerja sama dengan WO Nujunikah ini pastinya sudah memiliki pengalaman dibidangnya sehingga calon pengantin tidak perlu risau ketika memutuskan untuk menggunakan WO Nujunikah sebagai *wedding planner* di hari yang membahagiakan. Namun, saat ini dalam menyebarkan informasi, WO ini baru menggunakan *social media* saja seperti *Instagram* dan *e-mail*. Sehingga dibutuhkan penggunaan *website* yang dapat menyebarkan informasi yang lebih mendalam. Berikut ini merupakan *Instagram* yang digunakan oleh *Wedding Organizer Nujunikah* untuk menyebarkan informasi terkait layanan yang diberikan.

Selain itu, kurangnya sistem manajemen yang saling berintegrasi menyebabkan bentroknya jadwal pertemuan konsultasi antara satu klien dengan klien lainnya, sehingga *team* harus membuat jadwal pertemuan konsultasi yang baru

dengan klien. Akibatnya salah satu dari klien tersebut harus mengosongkan jadwal baru untuk pertemuan keduanya dengan *team* dari WO. Oleh sebab itu, perlu adanya sistem manajemen yang baik agar tidak terjadi kesalahan dalam penjadwalan pertemuan dengan klien. *Website* yang penulis rancang ini nantinya dapat memajemen mulai dari agenda calon pengantin, dokumen yang dibutuhkan seperti *budget* dan *handbook* sehingga WO dapat mengetahui jadwal disetiap agendanya lalu dapat menyusun rencana konsep pernikahan klien.

Dalam proses pembuatan *website* ini, peneliti memilih pendekatan SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Prototype*. Pendekatan ini sangat relevan untuk pengembangan *website wedding organizer*, dimana kebutuhan pengguna dapat bervariasi dan sering kali berubah seiring dengan perkembangan proyek. Pemilihan pendekatan SDLC dengan model *prototype* ini menawarkan banyak keuntungan, terutama dalam hal keterlibatan pengguna, umpan balik yang cepat, dan fleksibilitas dalam perubahan. Oleh sebab itu, model *prototype* ini terdiri dari lima tahap yaitu *communication*, *quick plan*, *modelling quick design*, *construction of prototype*, dan *deployment delivery and feedback* (Kurniati, 2021). Dengan adanya lima tahap ini, model *prototype* membantu menciptakan komunikasi yang lebih baik antara pengembang dan pengguna (Saptia Kurnia & Risyda, 2021). Selain itu, metode ini juga mempermudah proses pengembangan, karena pengguna dapat lebih mudah memahami konsep awal dari situs web yang sedang dibuat melalui *prototype* yang ditampilkan.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang “Rancang Bangun Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis Web Menggunakan Metode *Unified Approach*”. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dini Destiani Siti Fatimah dan Irwan Muhammad Faizal pada tahun 2021. Mereka merancang sistem informasi yang dapat memberikan rincian tentang konsep pernikahan, biaya yang diperlukan, dan penyedia jasa. Dengan sistem ini, penyedia jasa dapat memberikan layanan yang lebih baik, sementara klien juga lebih mudah mencari dan mendapatkan informasi tentang penyedia jasa yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Dini & Irwan, 2021). Penelitian yang berjudul “Sistem Informasi *Wedding Organizer* Rumah Pengantin Rose Berbasis Web” yang dilakukan oleh Ryan Afriadi Whardana, Edy Budiman, dan Hario Jati Setyadi pada tahun 2021. Dalam penelitian ini, mereka merancang sistem informasi untuk *Rose Bridal House* yang berfungsi sebagai *platform* untuk menyimpan data dan memberikan informasi. Sistem ini mencakup daftar acara berdasarkan pemesanan, informasi tentang produk yang ditawarkan, data penyewaan barang, dan rincian pemesanan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* (Whardana et al., 2021).

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya, penelitian ini akan fokus pada *wedding organizer* dengan menggunakan metode *prototype*. Dari sini, kita bisa melihat bahwa metode *prototype* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dua metode lainnya. Salah satu manfaat utama dari metode ini adalah memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memahami konsep awal dari situs web yang sedang dikembangkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik lebih awal mengenai kekurangan dalam desain yang diajukan oleh pengembang. Dengan cara

ini, pengembang dapat mencapai hasil yang lebih baik dan sesuai dengan harapan pengguna.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mengelola, menyimpan, dan menyajikan informasi. Dengan cara ini, sistem informasi dapat membantu organisasi dalam membuat Keputusan, mengkoordinasikan aktifitas, mengatur tugas, menganalisis data, dan memvisualisasikan informasi (Manuhutu & Wattimena, 2019).

### B. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen terdiri dari berbagai sub-sistem yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mengubah data menjadi informasi yang saling berguna. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan produktivitas sesuai dengan gaya dan kebutuhan manajer, sambil tetap mengikuti standar kualitas yang telah ditetapkan (Wijoyo et al., 2021). Selanjutnya, peneliti akan menjelaskan pandangan para ahli mengenai sistem informasi manajemen (Nasution et al., 2022):

### C. System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC merupakan sebuah *platform* yang membantu memeriksa sistem informasi dengan cara mengenali pola, memberikan dukungan kepada para pengembang. Fase-fase yang ada dalam SDLC meliputi perencanaan, analisis, desain, pengembangan, pengujian, dan penyebaran (Putra & Nita, 2019). Dengan mengikuti langkah-langkah pada SDLC, pengembang dapat menciptakan perangkat lunak yang berkualitas tinggi dan memenuhi kebutuhan pengguna. Proses ini membantu mengurangi risiko kesalahan dan memastikan bahwa setiap aspek dari pengembangan diperhatikan dengan baik.

### D. Prototype Model

*Prototype* adalah teknik dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan kita untuk menunjukkan komponen atau fitur perangkat lunak sebelum proses Pembangunan yang sebenarnya dimulai (Siswidiyanto et al., 2020). Berikut adalah langkah-langkah yang terlibat dalam model *prototype* (Ichwani et al., 2021):

#### 1. Communication

Pada tahap ini, pengembang dan pengguna bekerja sama untuk menentukan kebutuhan situs web yang akan dibuat. Proses identifikasi ini penting agar hasil akhirnya sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna.

#### 2. Quick Plan

Pada tahap ini, pengembang melakukan perencanaan cepat berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang telah dikumpulkan dari pengguna. Selain itu, pengembang juga merancang antarmuka sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi.

#### 3. Modelling Quick Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain *Unified Modelling Language* (UML) yang

dengan baik mencerminkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi dari analisis sebelumnya.

#### 4. *Construction of Prototype*

Selama fase ini, pengembang mulai membangun situs web berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan. Fase pembangunan ini fokus pada fitur-fitur utama *website*, sehingga pengembang bisa mendapatkan *feedback* yang cepat dari pengguna.

#### 5. *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahap akhir ini, *prototype* akan dipresentasikan kepada pengguna untuk mendapatkan masukan dari mereka. Umpan balik yang diterima akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan *prototype* agar lebih sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.

#### E. *Unified Language Model (UML)*

Agar proses pengembangan aplikasi berjalan dengan efisien dan menghasilkan aplikasi yang mudah dipelihara di masa depan, pemodelan yang efektif dan tepat sangat penting. *Unified Modeling Language (UML)* berfungsi sebagai alat grafis untuk memodelkan dan mendiskusikan sebuah sistem melalui diagram dan teks menyertainya. UML muncul dari kebutuhan akan pemodelan visual yang memudahkan spesifikasi, deskripsi, konstruksi, dan dokumentasi sistem perangkat lunak (Rusdi et al., 2020).

#### F. *Website*

*Website* terdiri dari berbagai halaman yang dirancang untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, animasi, dan audio. Halaman-halaman ini bisa berupa halaman statis atau dinamis, dan semuanya saling terhubung melalui jaringan, membentuk rangkaian yang saling berkaitan (Firmansyah et al., 2019).

#### G. *Black Box Testing*

*Black box testing* merupakan metode pengujian yang fokus pada kinerja sistem dan dilakukan oleh orang-orang yang tidak terlibat dalam tim pengembang. Dalam pengujian ini, penguji tidak perlu memahami cara kerja atau logika internal perangkat lunak (Praniffa et al., 2023). Berbagai Teknik digunakan dalam *black box testing*, termasuk partisi, analisis nilai batas, grafik sebab-akibat, pengujian *orthogonal array*, pengujian transisi negara, dan pengujian *fuzzy*.

#### H. *MYSQL*

*MYSQL* adalah aplikasi *database* yang memudahkan tugas-tugas pemilihan dan pemasukan data, sehingga manajemen data menjadi lebih efisien dan otomatis (Suhartini et al., 2020). *MYSQL* adalah sistem yang dapat diakses secara gratis dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga dianggap sebagai perangkat lunak *open source* (Sidharta & Wibowo, 2020).

#### I. *Figma*

*Figma* adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu dalam mendesain berbagai proyek (Pramudita et al., 2021). Aplikasi ini bisa digunakan hanya dapat di desktop, tetapi juga di browser, sehingga sangat

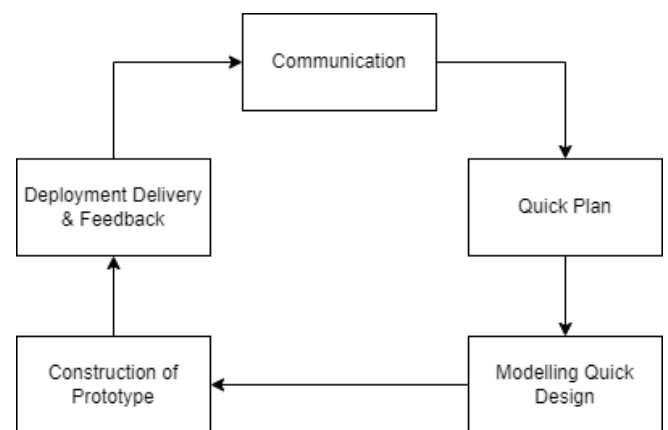
memudahkan pengguna. Selain itu, *figma* dilengkapi dengan fitur kolaborasi tim yang memungkinkan anggota tim bekerja sama secara efektif saat mengerjakan proyek. *Figma* juga menyediakan semua alat yang diperlukan untuk mendesain, termasuk alat *vector* untuk membuat ilustrasi dan fitur untuk pembuatan kode (Kurniawan & Romzi, 2022).

#### J. *Draw.io*

*Draw.io* merupakan aplikasi gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis diagram, seperti *Unified Modelling Language*, *flowchart*, dan *entity relation*. Aplikasi ini membuat proses desain menjadi lebih mudah bagi penggunaannya (Safira & Purtiningrum, 2023).

### III. METODE

Metode penelitian merupakan suatu tahap untuk melakukan proses penelitian agar tercapai hasil yang diharapkan. Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan model *Prototype* dalam pembuatan *website* Nujunikhah. Berikut ini merupakan tahapan dalam mengembangkan *website* menggunakan langkah-langkah dari model *Prototype* seperti yang terlihat pada gambar 1.1.



GAMBAR 1  
(PROTOTYPE MODEL)

#### A. Alat dan Bahan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan perangkat keras dengan kriteria yaitu *Lenovo ideapad slim 3*, *processor intel core i5*, dan *RAM 8.00 GB*. Sedangkan untuk perangkat lunak peneliti menggunakan *tools* seperti *XAMPP*, *HTML*, *PHP*, *MYSQL*, *Visual Studio Code*, *Draw.io*, *Figma*, dan *Google Chrome*.

#### B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan penentuan topik, objek, dan metode penelitian; studi literatur dan penyusunan dasar teori; wawancara; tahapan model *prototype*; serta pembuatan laporan.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyajikan secara rinci analisis dan pembahasan mengenai implementasi yang dilakukan dengan menggunakan metode *prototype*. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

A. Communication

Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan observasi pada objek penelitian yaitu dengan melakukan wawancara pada pemilik WO Nujunikah. Observasi wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat masalah pada WO tersebut. Observasi dengan menggunakan metode komunikasi yaitu wawancara jarak jauh ini dipilih karena objek penelitian berada di Jakarta Selatan.

Pada tahap *communication* ini juga dilakukan wawancara dengan pemilik dari WO Nujunikah dengan tujuan untuk mengetahui sistem seperti apa yang dibutuhkan.

B. Quick Plan

Dalam tahap ini dimulai dengan pengembangan sistem dengan cara mengumpulkan data wawancara serta menganalisis kebutuhan sistem berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga proses pembuatan sistem akan sesuai dengan kebutuhan dari *wedding organizer*. Berikut ini merupakan tabel dari identifikasi kebutuhan.

TABEL 1  
(IDENTIFIKASI KEBUTUHAN)

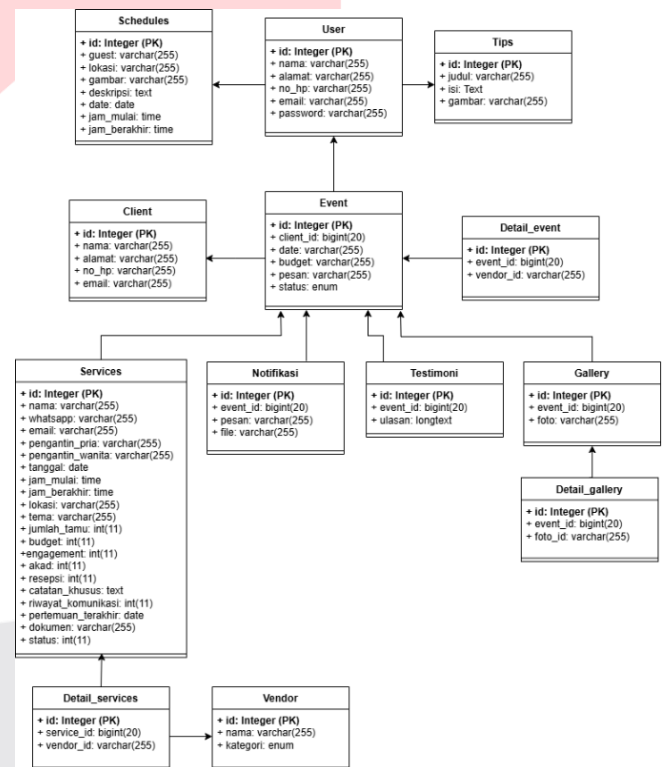
No.	Pengguna	Aktivitas
1.	Admin	Login
		Logout
		Mengakses dan mengelola data <i>dashboard</i>
		Mengakses dan mengelola data <i>vendor</i>
		Mengakses dan mengelola data <i>gallery</i>
		Mengakses dan mengelola data <i>testimoni</i>
		Mengakses dan mengelola data <i>tips and tricks</i>
		Mengakses dan mengelola <i>notification</i>
		Mengakses dan mengelola pegawai
		Mengakses dan mengelola <i>services</i>
		Mengakses dan mengelola jadwal
2.	Client WO	Mengakses halaman <i>home</i>
		Mengakses halaman <i>vendor</i>
		Mengakses halaman <i>gallery</i>
		Mengakses halaman <i>testimonials</i>
		Mengakses halaman <i>tips and tricks</i>
		Mengakses halaman <i>WhatsApp</i>
		Mengakses halaman <i>services</i>

C. Modelling Quick Plan

Pada tahap ini peneliti membuat *Unified Modelling Language* mulai dari *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. UML ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *website*.

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, telah didapatkan sebuah gambaran seperti apa saja fitur yang dapat diakses oleh pengguna ketika menggunakannya dan bagaimana respon dari sistem ketika digunakan oleh pengguna. Fitur-fitur ini dapat diakses oleh dua pengguna yaitu admin dan calon klien WO Nujunikah. Adapun fitur-fitur yang dapat diakses oleh admin adalah *login*, *dashboard*, kelola *vendor*, *gallery*, *tips and tricks*, pegawai, *event*, *testimoni*, *notifikasi*, *jadwal*, *service*, dan *logout*. Sedangkan untuk calon klien dapat menggunakan fitur-fitur seperti *gallery*, *vendor*, *testimoni*, *tips and tricks*, *home*, *service*, dan *whatsapp*.

*Class diagram* memiliki fungsi untuk menggambarkan visualisasi struktur kelas-kelas dari sebuah sistem selain itu, dari *class diagram* ini juga diketahui hubungan antar kelasnya dalam sebuah sistem. Berdasarkan *activity diagram* dan *sequence diagram* yang telah dibuat sebelumnya, maka *class diagram* yang terdapat pada sistem informasi *Wedding Organizer* Nujunikah adalah seperti gambar di bawah ini:

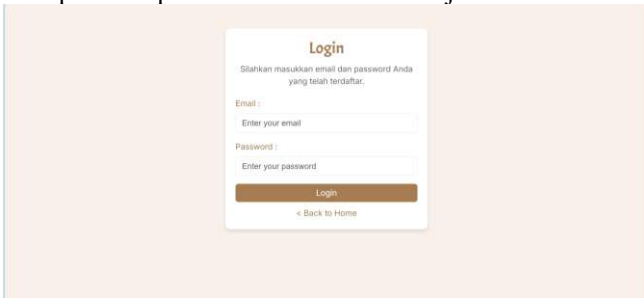


GAMBAR 1  
(CLASS DIAGRAM)

Setelah dilakukan perancangan menggunakan UML langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan interface. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain *interface* yaitu berupa *wireframe* dan tampilan UI. Dimana *wireframe* ini merupakan kerangka dasar untuk menata sebuah sistem. Sedangkan tampilan UI merupakan representasi visual dari kerangka dasar. Pembuatan *wireframe* ini menggunakan *tools* figma. *Wireframe* dan tampilan UI ini disesuaikan dengan kebutuhan *Wedding Organizer* Nujunikah yang sudah disebutkan pada kebutuhan fungsional. Berikut ini merupakan gambaran dari *wireframe* dan tampilan UI yang telah disesuaikan dengan kebutuhan fungsional.

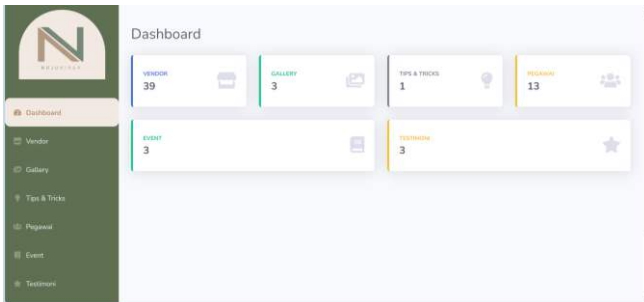
D. Contruction of Prototype

Setelah melalui tahap pemodelan yang dibantu dengan menggunakan *Unified Language Model* dan Figma, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Berikut ini merupakan implementasi dari *website* Nujunikah.



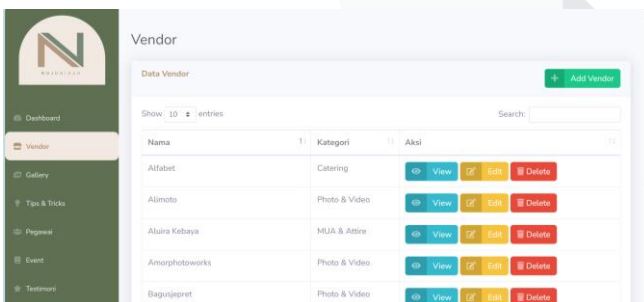
GAMBAR 2 (LOGIN)

Halaman *login* merupakan tampilan awal ketika admin akan masuk ke dalam *website*. Pada halaman ini admin diharuskan untuk mengisi *email* dan *password*. Namun, jika admin tidak ingin untuk masuk ke *website* maka admin dapat menekan tombol *back to home* dan sistem akan mengarahkan admin ke halaman *home*.



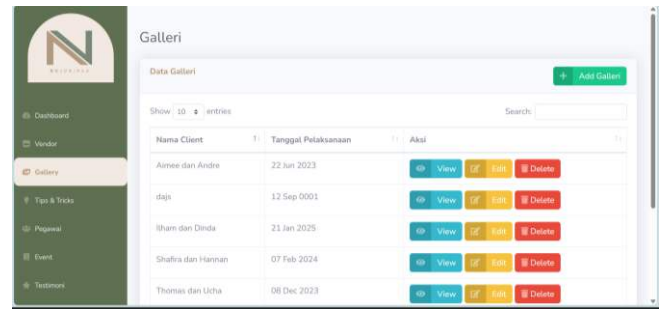
GAMBAR 3 (DASHBOARD)

Setelah *login*, maka admin akan dapat melihat semua menu yang tersedia pada *website*. Pada gambar di atas ditampilkan halaman *dashboard* yang menampilkan total dari masing-masing data yang telah dimasukkan.



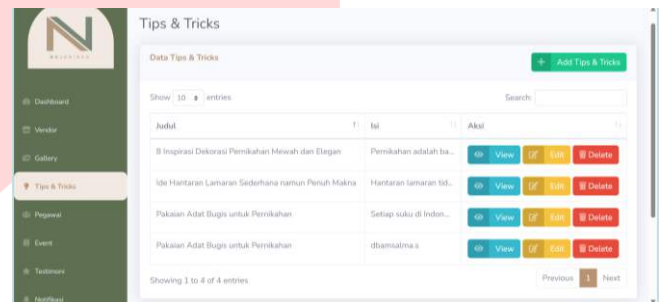
GAMBAR 4 (VENDOR ADMIN)

Halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola data vendor. Dengan adanya tabel yang terorganisir secara baik dan ringkas, admin dapat dengan mudah untuk melihat secara keseluruhan data vendor yang saat ini sedang bekerja sama dengan WO serta dapat mengambil tindakan seperti melihat, mengedit atau menghapus data vendor.



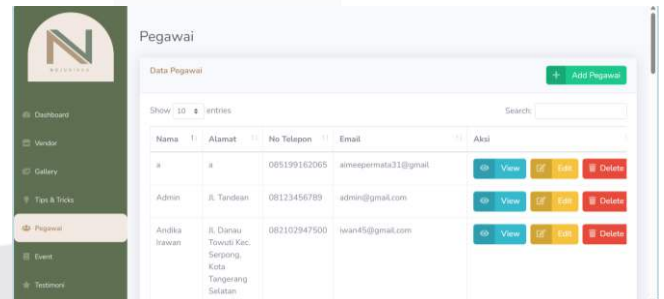
GAMBAR 5 (GALLERY ADMIN)

Halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola data *gallery*. Dengan adanya tabel yang terorganisir secara baik dan ringkas, admin dapat dengan mudah untuk melihat secara keseluruhan data klien serta tanggal pelaksanaannya.



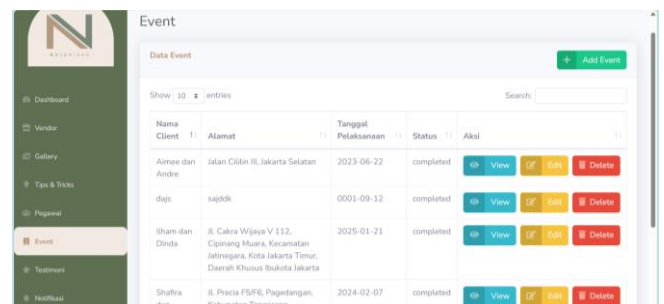
GAMBAR 6 (TIPS AND TRICKS ADMIN)

Gambar di atas merupakan halaman dari menu *tips and tricks*. Disini admin dapat mengelola dengan mudah data dari artikel yang akan ditampilkan pada halaman *tips and tricks* klien.



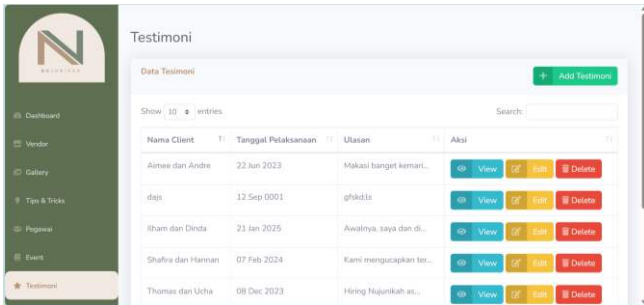
GAMBAR 7 (HALAMAN PEGAWAI)

Pada gambar di atas terdapat tabel dari data pegawai yang telah dimasukkan oleh admin. Sehingga setelah memasukkan data, maka admin dapat dengan mudah untuk melihat secara keseluruhan data pegawai.



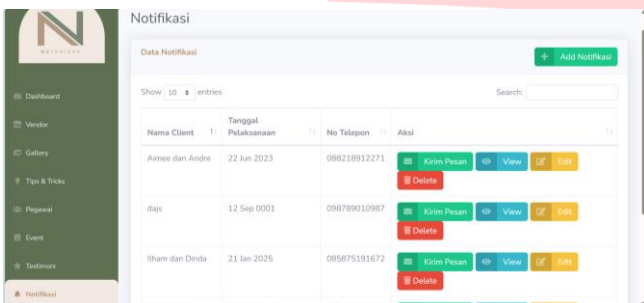
GAMBAR 8 (EVENT ADMIN)

Halaman *event* admin merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola seluruh data dari *event* yang akan berlangsung. Sehingga *wedding organizer* Nujunikah dapat dengan mudah untuk mengetahui *event* apa saja yang sudah, sedang, maupun akan berlangsung.



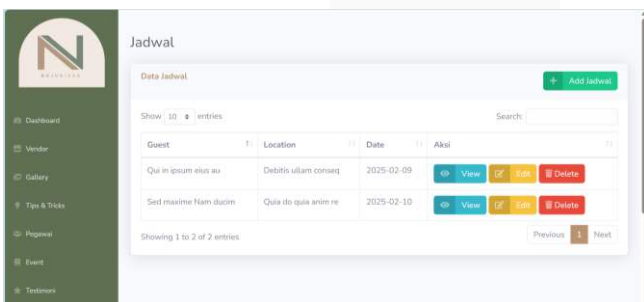
GAMBAR 9 (TESTIMONI ADMIN)

Halaman testimoni berfungsi untuk mengelola data testimoni yang telah diberikan oleh klien. Data ini seluruhnya dikelola oleh admin.



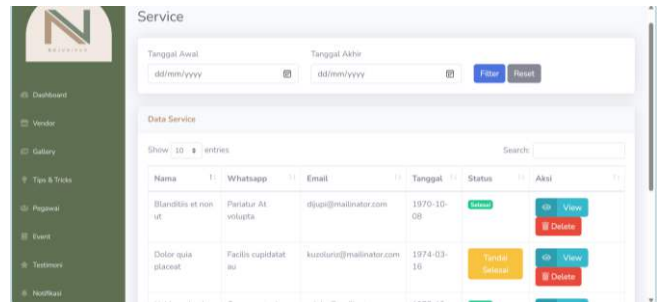
GAMBAR 10 (NOTIFIKASI ADMIN)

Gambar di atas merupakan implementasi dari menu notifikasi. Menu ini berguna ketika admin akan mengirimkan notifikasi kirim pesan dengan bantuan *whatsapp*.



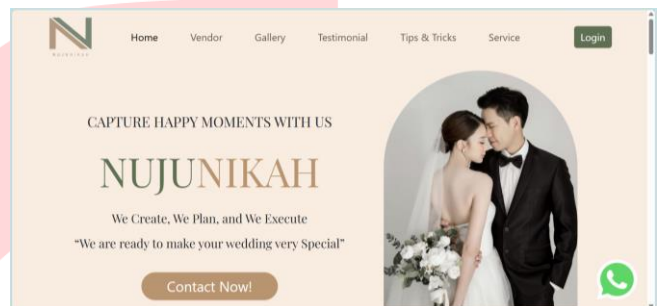
GAMBAR 11 (JADWAL)

Gambar di atas adalah implementasi dari menu jadwal yang memiliki fungsi untuk memudahkan *team wedding organizer* Nujunikah melihat secara keseluruhan jadwal konsultasi dengan klien.



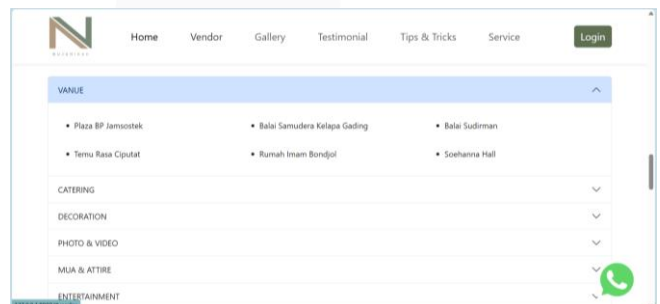
GAMBAR 12 (SERVICE ADMIN)

Gambar di atas adalah menu *service* yang ditampilkan ketika admin mengakses menu ini. Disini admin dapat melihat seluruh formulir yang telah dikirimkan oleh klien.



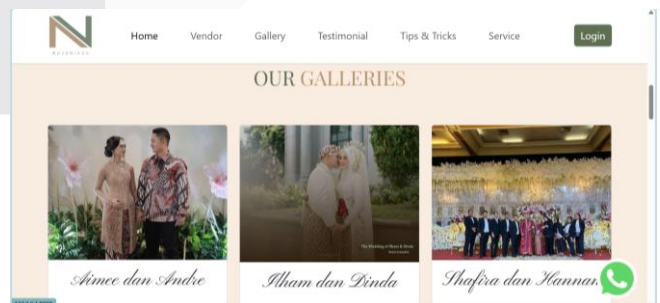
GAMBAR 13 (HOME)

Halaman *home* merupakan tampilan awal ketika calon klien mengakses *website* ini.



GAMBAR 14 (VENDOR)

Halaman vendor menampilkan nama-nama vendor yang sedang bekerja sama dengan *wedding organizer* Nujunikah.



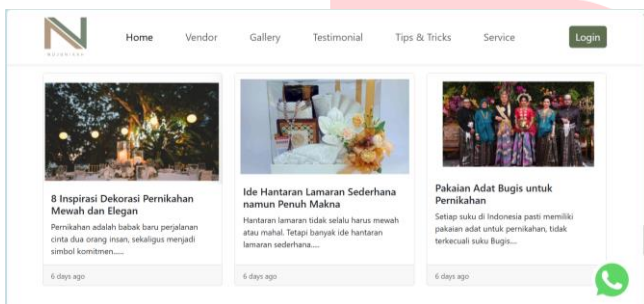
GAMBAR 15 (GALLERY)

Menu *gallery* menampilkan foto-foto dari klien yang sebelumnya telah menggunakan jasa dari *wedding organizer* Nujunikah.



GAMBAR 16  
(TESTIMONIAL)

Menu testimonial merupakan menu yang menampilkan testimoni dari klien yang sebelumnya telah menggunakan jasa layanan dari *wedding organizer* Nujunikah.



GAMBAR 17  
(TIPS AND TRICKS)

Halaman *tips and tricks* adalah halaman yang menampilkan artikel yang dapat membantu calon klien dalam memberikan referensi terkait acara yang akan dilaksanakan.



GAMBAR 18  
(SERVICE)

Menu *service* adalah menu yang dapat digunakan oleh calon klien ketika tertarik untuk menggunakan jasa *wedding organizer* Nujunikah.

#### E. Deployment Delivery

Setelah sistem selesai, maka langkah berikutnya adalah dilakukan *deployment delivery* pada *website* untuk memastikan bahwa *website* dapat berjalan dengan baik. pengujian terhadap *website* yang telah dibuat menggunakan *black box testing*.

#### V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web untuk mengelola manajemen yang terdapat pada *Wedding Organizer* Nujunikah menggunakan metode *prototype*. Sistem ini berhasil memudahkan masyarakat dalam melakukan pemesanan layanan jasa *wedding organizer*. Selain itu, dengan adanya *website* ini juga memudahkan pihak WO Nujunikah dalam memanajemenkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan klien WO Nujunikah. Sehingga secara keseluruhan, integrasi teknologi informasi dalam pengelolaan pemesanan jasa *wedding organizer* Nujunikah dapat meningkat secara efisien dan akurat.

#### REFERENSI

- [1] PUTI. "Class Diagram adalah, Temukan Pengertiannya di Sini". Internet: <https://it.telkomuniversity.ac.id/class-diagram-adalah/>, 2023, August 16.
- [2] Dini, D. S. F., & Irwan, M. F. (2021). "Rancang Bangun Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web Menggunakan Metode Unified Approach". 18(1). Available: <http://jurnal.itg.ac.id/>.
- [3] Firmansyah, Y., Purwaningtiyas, D., & Pratiwi, L. (2019). "Prototype Sistem Informasi Pengolahan Dana Bos (SIP BOS) Berbasis Web (Studi Kasus : SMAN1 Sekayam Kabupaten Sanggau)". 11(2). Available: <https://informatika.universitadumai.ac.id/index.php/path/article/view/160/86>
- [4] Hamdan Romadhon, M., Yudhistira, Y., & Mukrodin. (2021). "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri". 2(1). Available: [www.journal.peradaban.ac.id](http://www.journal.peradaban.ac.id)
- [5] Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., & Alrifqi, M. (2021). "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype". 5. Available: <https://www.seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/249>
- [6] Kurniati. (2021). "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais". 2(1), pp 2775-2488. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- [7] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma". 5(1), pp 1-7. Available: <https://journal.unmaha.ac.id>
- [8] Manuhutu, M., & Wattimena, J (2019). "Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website". 9(2), pp 149. Available: <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>