



Sistem Informasi *Booking Wedding Organizer* Berbasis *Website* pada Max Entertainment Kudus

Sindhi Diah Ayu Palupi ^{1*}, Magdalena A. Ineke Pakereng ²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.

article info

Article history:

Received 13 June 2022

Received in revised form

10 October 2022

Accepted 6 November 2022

Available *online* January 2023

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.671>

Keywords:

Wedding Organizer; UML; PHP; Customers; Information System.

Kata Kunci:

Wedding Organizer; UML; PHP; Pelanggan; Sistem Informasi.

abstract

Wedding organizers are services that can assist in preparing and carrying out wedding events. Max Entertainment is one of the providers of wedding organizer packages in Kudus whose services are still done manually. The problem that often arises is the lack of information that can be a guide for making decisions on wedding receptions and planning costs (budget) that must be incurred by the bride and groom. Therefore, the author designed an information on ordering wedding organizer services which aims to make it easier for the bride and groom to make the process of ordering wedding organizer services and become a promotional event for Max Entertainment Kudus itself. The method applied in this research is the UML method which is useful as a guide in designing this system and Black Box Testing as a method of testing the system that has been built. The expected result in this research is the creation of a website-based wedding organizer information system so that it can be accessed by prospective wedding organizer customers to place orders.

abstrak

Wedding organizer adalah jasa yang dapat membantu dalam mempersiapkan dan melaksanakan acara pernikahan. Max Entertainment salah satu penyedia jasa pakte wedding organizer yang ada di kudus yang pelayanan masih di lakukan secara manual. Masalah yang sering muncul adalah kurangnya informasi yang dapat jadi panduan untuk mengambil keputusan terhadap resepsi pernikahan serta perencanaan biaya (budget) yang harus dikeluarkan oleh calon pengantin. Oleh karena itu penulis merancang sebuah informasi pemesanan jasa wedding organizer yang bertujuan untuk memudahkan pihak calon pengantin untuk melakukan proses pemesanan jasa wedding organizer serta menjadi ajang promosi bagi pihak Max Entertainment Kudus itu sendiri. Metode yang diterapkan dalam penelitian adalah metode Waterfall yang berguna untuk sebagai pedoman dalam merancang sistem ini serta Black Box Testing sebagai metode pengujian sistem yang telah dibangun. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi wedding organizer berbasis website sehingga dapat diakses oleh calon pelanggan wedding organizer untuk melakukan pemesanan.

*Corresponding author. Email: 672018301@student.uksw.edu ¹.

1. Latar Belakang

Pernikahan diambil dari kata nikah yang merupakan perjanjian perkawinan antara laki-laki dan perempuan sesuai dengan norma hukum dan ajaran agama yang berlaku [1]. Pernikahan sendiri adalah upacara pengikatan janji nikah yang dirayakan atau dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan secara norma agama, norma hukum, dan norma sosial. Beragam variasi budaya, tradisi, suku, agama di Indonesia untuk memeriahkan pesta tersebut merupakan salah satu peristiwa penting di dalam hidup seseorang dan merasakan kesakralan makna pernikahan [2]. Kebanyakan calon pasangan muda menyelenggarakan sebuah pesta pernikahan untuk membagikan kebahagiaan kepada orang terdekat dan mengabadikan moment penting dalam hidupnya. Karena pernikahan hanya dilakukan sekali seumur hidup, dibutuhkan persiapan dan bantuan jasa agar terselenggaranya sebuah pesta pernikahan yang diinginkan.

Jasa sangat dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan manusia dan sektor penting dalam perekonomian yang mengalami perkembangan yang begitu besar. Perkembangan ini terjadi disebabkan oleh bisnis yang sudah ada sebelumnya, semakin canggih teknologi banyak yang memanfaatkan teknologi untuk memasarkan jasa tersebut. Pemasaran jasa salah satu langkah penting dalam menentukan keberlanjutan suatu perusahaan dan upaya menjembatani antara produsen jasa dengan pengguna jasa. Promosi yang baik dan seimbang dengan layanan yang diberikan kepada konsumen membuat konsumen merasa puas dengan jasa yang ditawarkan [3]. Layanan dilakukan secara profesional memberikan ketertarikan dan kesan yang baik konsumen terhadap apa yang diberikan perusahaan atau produsen. Suatu layanan ini menimbulkan kegiatan dan tindakan yang diberikan kepada konsumen kemudian diharapkan bisa sesuai memenuhi keinginan.

Saat ini, pasti sudah tidak asing saat melihat atau mendatangi pesta pernikahan yang menggunakan jasa *wedding organizer*. *Wedding organizer* adalah salah satu jasa yang membantu calon pengantin dan keluarga dalam merancang moment indah rangkaian acara pesta pernikahan menjadi sangat menarik dan lebih berkesan[4]. Berjalannya waktu, penggunaan jasa

wedding organizer sangat membantu calon pengantin dalam mempersiapkan hari baik mereka. Menyelenggarakan acara pernikahan membutuhkan persiapan yang menyulitkan dan membingungkan calon pengantin karna harus dikemas dalam pesta pernikahan sebaik mungkin. Saat menjelang hari pernikahan, di tengah kegembiraan hampir tidak mungkin calon pengantin untuk memeriksa bahkan mengontrol perlengkapan dekorasi, catering, band, pembawa acara dan persiapan lainnya. Minimnya informasi dan biaya yang tidak sesuai yang dimiliki oleh pengantin merupakan sedikit dari masalah yang timbul dari perencanaan sebuah pernikahan. Berkembangnya teknologi di era modern ini *wedding organizer* mulai mencoba dari proses manual menjadi proses online. Selain itu dalam pencatatan pesanan dan administrasi belum terorganisir dengan baik. Proses penginputan data, pengeditan dan pencetakan masih secara manual yang meningkatkan kesalahan dalam pemasukan data, kehilangan berkas, juga membutuhkan waktu yang lama [5]. Permata, D., Tasrif, E. and Dewi, I. P dengan judul penelitian Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Di Kota Padang [6]. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu, F. and Fitri, N. yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding organizer Online [7]. Sistem Informasi Wedding organizer Berbasis Web (Studi Kasus: CV YAKIN GROUP) yang telah dilakukan oleh Deti [8]. Serta penelitian yang dilakukan oleh Hanna Lusti dan Fajar Masya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wedding Organizer Berbasis *Web* [10]. Berdasarkan penelitian-penelitian yang sebelumnya dilakukan terkait penerapan sistem informasi pemesanan *wedding organizer*, maka Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat menjadikan wadah promosi penjualan jasa *wedding organizer* milik Max Entertainment Kudus serta memudahkan calon pelanggan Max Entertainment dalam memilih paket pernikahan.

2. Metode Penelitian

Hal-hal yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah menentukan metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta kebutuhan sistem yang diperlukan untuk membuat aplikasi program. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall, yang mana metode sering

digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi. Metode bersifat linear, atau metode mempunyai urutan tahapan yang sistematis [11]. Adapun tahapan-tahapan dalam metode waterfall sebagai berikut:

- 1) Analisa (*Analysis*), Tahapan pertama ini digunakan untuk menganalisa apa saja yang harus disiapkan dalam membuat aplikasi serta menganalisa masalah yang dihadapi dalam pembuatan aplikasi. Dalam penelitian ini proses analisa dilakukan dengan cara mengumpulkan data seperti data paket pernikahan, data foto gallery wedding dan data vendor yang bekerjasama dengan Max Entertainment, seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Paket yang Ditawarkan oleh Max Entertainment Kudus

No	Jenis Paket	Harga	Kegiatan
1.	<i>Wedding organizer</i>	Rp. 3.500.000	Akad / Pemberkatan / Lamaran
2.	<i>Wedding organizer - Silver</i>	Rp. 5.000.000	Resepsi
3.	<i>Wedding organizer - Premium</i>	Rp. 8.000.000	Akad dan Resepsi
4.	<i>Wedding organizer - Gold</i>	Rp. 12.000.000	Akad dan Resepsi
5.	Paket A	Rp. 15.000.000	<i>Wedding organizer</i> plus Hiburan
6.	Paket B	Rp. 19.500.000	<i>Wedding organizer</i> , Hiburan, Foto
7.	Paket C	Rp. 21.000.000	<i>Wedding organizer</i> , Hiburan, Foto, Video

(Sumber data : Katalog Max Entertainment Kudus).

- 2) Perancangan (*Design*), Tahap kedua adalah merancang atau mendesain sistem yang akan dibuat, bagaimana rancangan alur sistem yang akan dibuat nantinya. Dalam tahap perancangan ini digunakan perancangan model UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari usecase diagram, sequence diagram, activity diagram dan

class diagram;

- 3) Implementasi (*Coding*), Tahap ketiga adalah penerapan perancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer. Pemrograman menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan Framework Codeigniter serta *MySQL* sebagai basis datanya;
- 4) Pengujian (*Testing*), Tahap keempat adalah pengujian atau mencoba menjalankan sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, apakah sistem yang dibuat berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak sesuai. Metode yang digunakan untuk menguji sistem yang telah dibuat, menggunakan metode Black Box Testing dimana metode ini bisa mendapatkan hasil dari fungsi aplikasi mana saja yang berjalan sesuai atau tidak sesuai yang diharapkan pembuat program dan user; dan
- 5) Pemeliharaan (*Maintenance*), Tahap ini merupakan tahapan terakhir, dimana pada tahap ini pembuat program mengecek atau memelihara sistem yang berjalan, apakah mengalami kendala error atau masih berjalan sesuai dengan hasil pertama pada saat sistem dibuat.

Metode Black Box Testing merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menguji sebuah sistem aplikasi tanpa harus memperhatikan secara detail sistem aplikasi. Pengujian yang dilakukan hanya mengecek serta memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai yang telah dimasukan masing-masing [12]. Proses yang ditawarkan oleh *Black Box Testing* adalah mencoba sistem aplikasi yang telah dibangun dengan cara memasukan beberapa data pada setiap *form*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau dibutuhkan oleh pembuat [13].

Terdapat 3 (tiga) tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian ini, sebagai berikut: a) Observasi, Pengamatan secara langsung terhadap Max Entertainment Kudus dilakukan guna memperoleh informasi atau data mengenai jasa pemesanan *wedding organizer* yang berjalan. Informasi yang diperoleh meliputi informasi tentang paket jasa *wedding organizer* yang terdiri dari spesifikasi paket dan harga yang ditawarkan; b) Wawancara, Proses wawancara dilakukan dengan mewawancarai langsung dengan pemilik Max Entertainment serta karyawan yang

terlibat, untuk mendapatkan informasi tentang alur proses yang sedang dijalankan oleh Max Entertainment sehingga data yang diperlukan dapat dikumpulkan dalam penyelesaian penelitian ini; dan c) Dokumentasi, Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara mengumpulkan data dokumentasi, baik yang berupa dokumen pribadi, dokumentasi video maupun dokumentasi yang berupa foto.

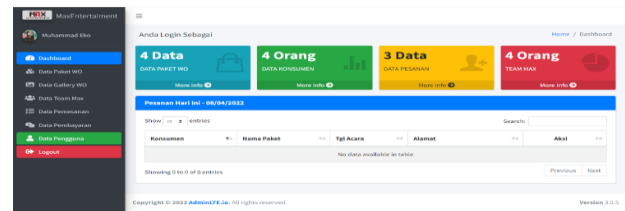
Dalam menyelesaikan sistem informasi ini diperlukan adanya perangkat keras maupun perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini. Adapun perangkat yang digunakan meliputi: a) Keperluan Perangkat Keras (hardware) menggunakan hardware dalam guna memenuhi sistem dalam mengolah data. Perangkat keras yang digunakan oleh penulis berupa laptop *Asus x452c* yang mempunyai spesifikasi antara lain: *Processor Intel (R) Core(TM) i3, Ram 6.0 GB, Windows 10 type 64 bit, Hardisk 500 GB, dan Flashdisk 8 GB*; dan b) Kebutuhan Perangkat Lunak (software) menggunakan software, guna merancang website pemesanan jasa *wedding organizer*, meliputi sebagai berikut: *Sublime Text, Xampp, Perambaan, Google Chrome, Bahasa Pemrograman PHP, Admin Template Startbootstrap 2.0, dan Framework Codeigniter 3.10*.

3. Hasil dan Pembahasan

Sistem Informasi Booking *Wedding organizer* Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus, diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter dengan basis data MySQL, yang mana Codeigniter ini menggunakan konsep arsitektur MVC (*Model, View, Controller*) yang bertujuan untuk mempermudah perawatan aplikasi.



Gambar 1. Tampilan Pemesanan WO Untuk Konsumen



Gambar 2. Tampilan Pemesanan WO Untuk Administrator

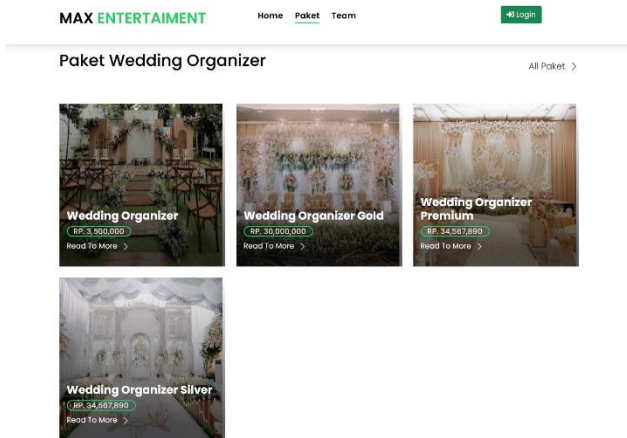
Sistem Informasi Booking *Wedding organizer* Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus, merupakan pengembangan dari teknologi yang sudah berjalan manual dengan kata lain, konsumen datang ke kantor Max Entertainment Kudus guna memilih daftar paket WO yang ditawarkan, dengan adanya website ini diharapkan mempermudah konsumen dalam memesan paket WO dari Max Entertainment Kudus. Website ini memiliki menu-menu baik itu untuk menu pada tampilan user maupun menu tampilan administrator.

Tampilan User merupakan tampilan halaman yang dapat dilihat oleh konsumen, berikut tampilan user. Halaman Menu Home atau Beranda merupakan halaman pertama yang muncul ketika website dibuka dalam halaman ini memuat informasi seperti paket wo, team pelaksana, galery foto Max Entertainment Kudus, dan testimonial dari pengguna paket. Gambar 3 menunjukkan tampilan halaman home.



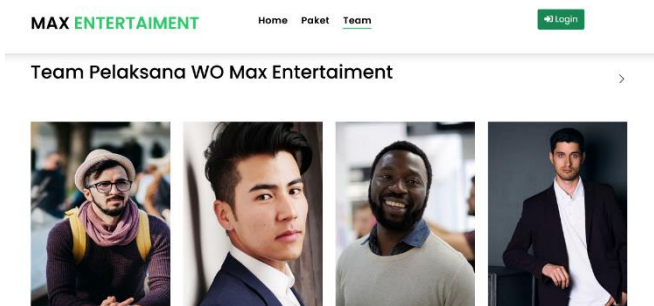
Gambar 3. Halaman Home

Halaman Menu Paket merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan semua informasi paket WO yang ditawarkan. Gambar 4 menunjukkan tampilan menu paket.



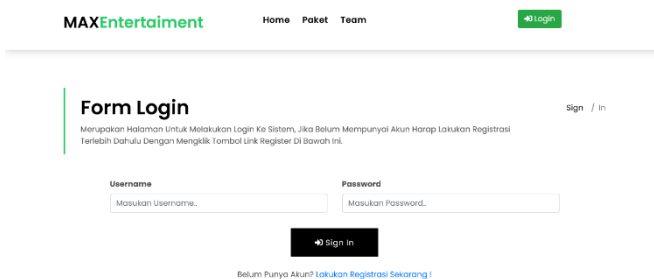
Gambar 4. Halaman Menu Paket

Halaman Menu Team merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan semua karyawan atau team yang akan bekerja pada acara paket WO yang dipilih. Gambar 5 menunjukkan tampilan menu Team.

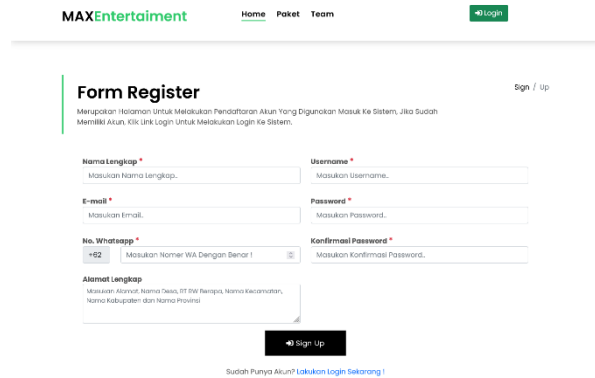


Gambar 5. Halaman Menu Team Max Entertainment

Halaman Menu Sign In dan Sign Up merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan form login dan form register yang berguna untuk user masuk ke dalam sistem untuk melakukan pemesanan paket WO. Gambar 6 menunjukkan tampilan halaman sign in, sedangkan Gambar 7 menunjukkan halaman sign up.

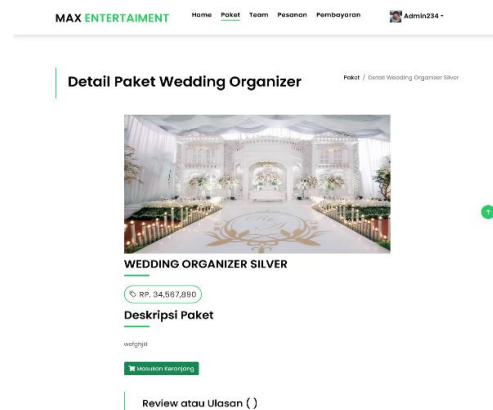


Gambar 6. Halaman Sign In User



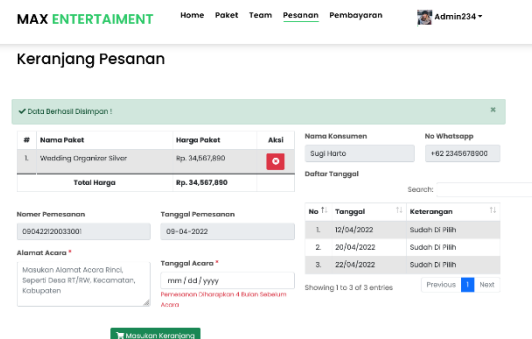
Gambar 7. Halaman Sign Up User

Halaman Detail Paket WO merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan halaman keterangan atau deskripsi dari suatu paket WO yang dipilih. Gambar 8 menunjukkan halaman detail paket WO.



Gambar 8. Halaman Detail Paket WO

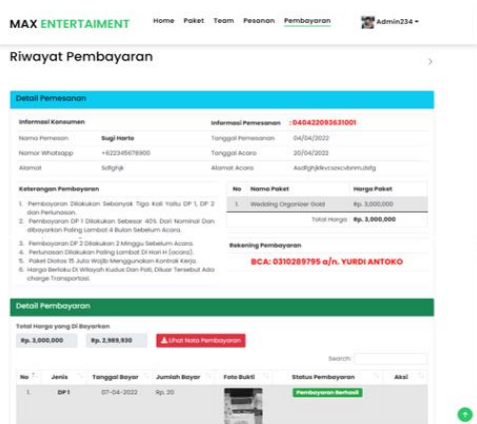
Halaman Proses Pemesanan Paket merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan halaman proses memesan paket WO. Gambar 9 menunjukkan halaman proses pemesanan paket wo.



Gambar 9. Halaman Proses Pemesanan Paket

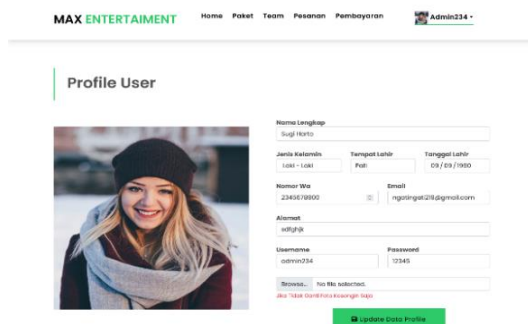
Halaman Pembayaran Paket merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan halaman proses

pembayaran paket serta riwayat pembayaran paket. Gambar 10 menunjukkan halaman proses pembayaran paket WO.



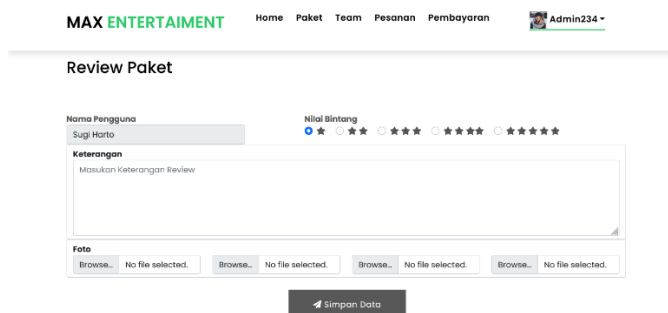
Gambar 10. Halaman Riwayat Pembayaran Paket

Halaman *Profile User* merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan identitas dari pengguna sistem pemesanan WO. Gambar 11 menunjukkan halaman profile user sistem ini.



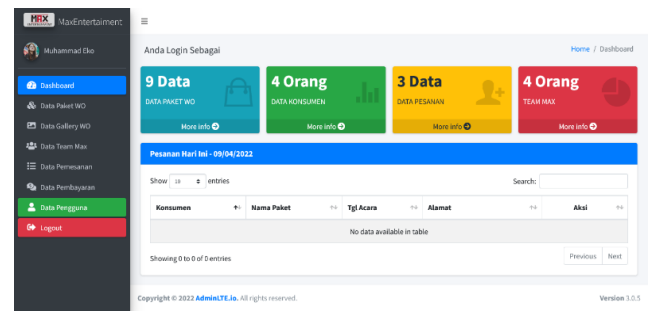
Gambar 11. Halaman Profile User

Halaman *Review Paket* merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan form review paket yang diberikan oleh user setelah menggunakan paket WO yang telah dipesan. Gambar 12 menunjukkan halaman review paket.



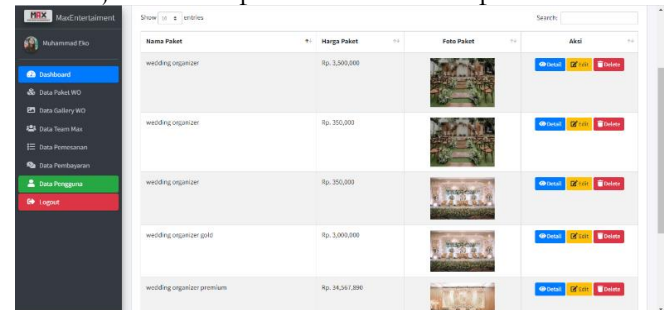
Gambar 12. Halaman Review Paket

Tampilan administrator merupakan tampilan halaman yang dapat dilihat oleh konsumen, berikut tampilan administrator. Halaman Menu Dashboard merupakan halaman pertama yang muncul ketika login sebagai administrator, dalam halaman ini terdapat ringkasan beberapa data seperti, data paket WO, data konsumen, dan data pesanan hari ini. Gambar 13 menunjukkan tampilan halaman dashboard.



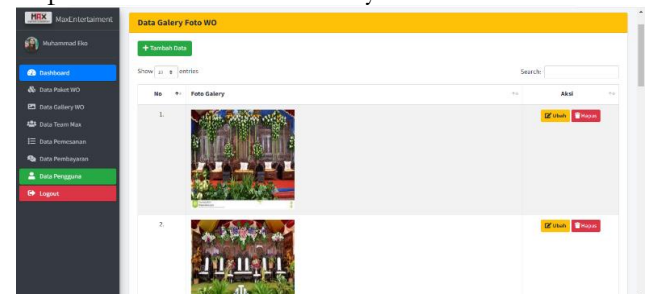
Gambar 13. Halaman Dashboard

Halaman Menu *Data Paket* merupakan halaman yang digunakan untuk mengolah data paket WO, yang terdiri dari tampilan data paket. Gambar 14 menunjukkan tampilan halaman data paket.



Gambar 14. Halaman Data Paket WO

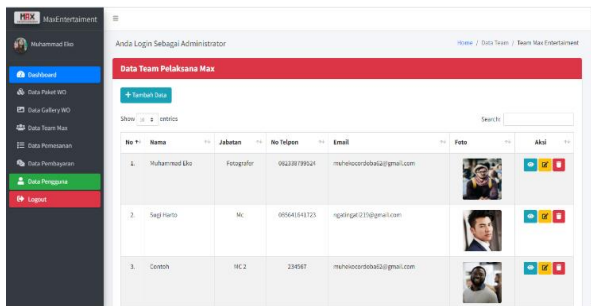
Halaman Menu *Data Galery WO* merupakan halaman yang digunakan untuk mengolah data foto-foto yang terkait dengan paket WO. Gambar 15 menunjukkan tampilan halaman Data Galery WO.



Gambar 15. Halaman Galery WO

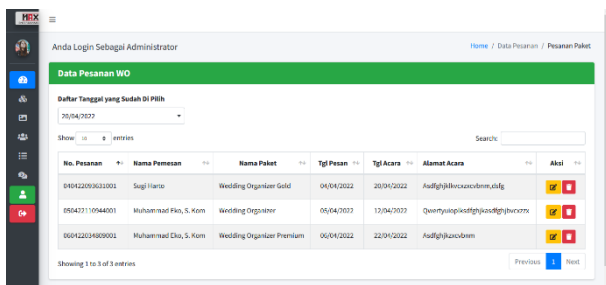
Halaman Menu *Data Team* Max Entertainment merupakan halaman yang digunakan mengolah data

team atau karyawan dari Max Entertainment Kudus. Gambar 16 menunjukkan tampilan halaman data team Max Entertainment.



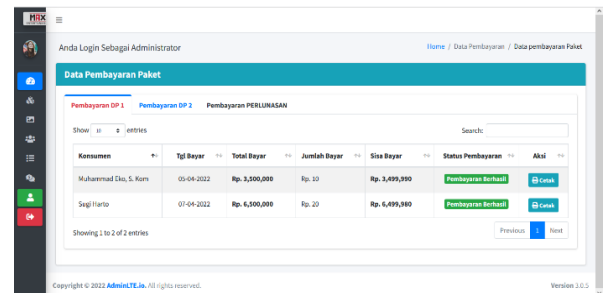
Gambar 16. Halaman Data Team atau Karyawan Max Entertainment

Halaman Menu Data Pesanan Paket merupakan halaman yang digunakan mengolah data pesanan paket yang telah di pesan oleh konsumen. Gambar 17 menunjukkan tampilan halaman data pemesanan paket.



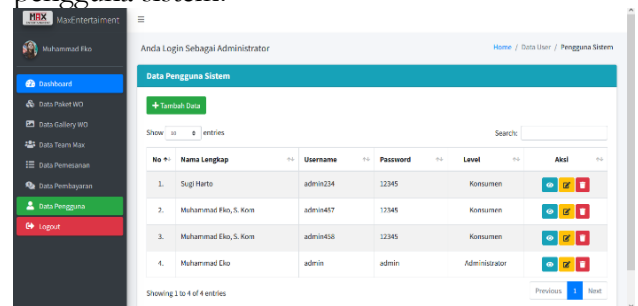
Gambar 17. Halaman Data Pemesanan Paket

Halaman Menu Data Pembayaran Paket merupakan halaman yang digunakan mengolah data pembayaran paket yang telah dipesan oleh konsumen. Gambar 18 menunjukkan tampilan halaman data pembayaran paket.



Gambar 18. Halaman Data Pembayaran Paket

Halaman Menu Data Pengguna Sistem merupakan halaman yang digunakan mengolah data pengguna sistem, baik sebagai admin maupun konsumen (user). Gambar 19 menunjukkan tampilan halaman data pengguna sistem.



Gambar 19. Halaman Data Pengguna

Aplikasi yang telah dibuat perlu dilakukan sebuah proses pengujian sistem, salah satu metode yang digunakan dalam menguji sistem yaitu metode Black Box Testing. Black Box Testing sendiri mempunyai pengertian sebagai pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati input dan output sebuah sistem tanpa melihat struktur kode program dari sistem yang dibangun. Metode Black Box Testing mempunyai tujuan untuk mencari kesalahan dalam sistem sehingga didapatkan kesimpulan, apakah sistem yang dibangun sudah sesuai permintaan kebutuhan apa belum sesuai.

Tabel 2. Hasil Pengujian Black Box Testing

Data Uji	Kondisi	Hasil Uji Diharapkan	Output	Kesimpulan
Tambah data <i>wedding organizer</i>	Form terisi semua dengan benar	Sukses Tambah <i>wedding organizer</i>	Sukses Tambah <i>wedding organizer</i>	valid
	Form ada yang kosong	Gagal tambah <i>wedding organizer</i>	Muncul notifikasi form kosong	valid
ubah data <i>wedding organizer</i>	Form data <i>wedding organizer</i> diganti dengan data lain	Sukses Data <i>wedding organizer</i> diubah	Data <i>wedding organizer</i> berhasil diubah	valid

Data Uji	Kondisi	Hasil Uji	Output	Kesimpulan
		Diharapkan		
	Form data dikosongi sebagian	Gagal Update Data <i>wedding organizer</i>	Muncul notifikasi Form tidak boleh kosong	valid
Hapus data wedding oragnizer	Memilih button ok ketika muncul notifikasi hapus data	Sukses Data <i>wedding organizer</i> dihapus	Data <i>wedding organizer</i> berhasil dihapus	valid
	Memilih button batal ketika muncul notifikasi hapus data	Gagal Menghapus data wedding oragnizer	Data <i>wedding organizer</i> gagal dihapus	valid
Pesan paket <i>wedding organizer</i>	User sudah melakukan login Dan mengisi semua data pesanan dengan benar	Sukses Menambahkan pesanan paket <i>wedding organizer</i>	Berhasil melakukan pemesanan paket <i>wedding organizer</i>	valid
	User sudah login Dan belum mengisi semua form pesanan	Gagal Tidak bisa melakukan proses pemesanan	Muncul notifikasi form pemesanan tidak boleh kosong	valid
	User sudah login Dan sudah melakukan pemesanan paket sebelumnya.	Gagal Tidak bisa melakukan proses pemesanan	Muncul notifikasi bahwa sudah pernah melakukan proses pesanan	valid
Login sistem	Mengisi form username dan password dengan benar	Sukses Masuk sistem dan diarahkan ke halaman utama	Berhasil masuk sistem dan diarahkan ke halaman utama	valid
	Mengisi form <i>username</i> dan <i>password</i> dengan salah	Gagal Masih tetap di halaman login	Gagal masuk sistem dan muncul notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah	valid

Tabel 2 menunjukkan hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing. Pengujian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa setiap pengujian yang telah dilakukan menghasilkan kesimpulan valid, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat. Pengujian selanjutnya adalah pengujian terhadap *user* aplikasi pemesanan jasa *wedding organizer*. Pengujian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada pengguna aplikasi

setelah mencoba aplikasi pemesanan. Hasil dari pengujian tersebut ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Pengujian Terhadap <i>User</i>				
Pengujian yang Telah dilakukan	Baik	Cukup	Kurang	
Apakah aplikasi pemesanan jasa wedding organizer	3	1	0	

Pengujian yang Telah dilakukan	Baik	Cukup	Kurang
sudah berjalan dengan baik?			
Apakah mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi?	2	1	1
Apakah ada kesulitan melakukan proses pendaftaran maupun masuk ke aplikasi?	3	1	1
Apakah ada kesulitan ketika melakukan proses pemesanan paket wedding organizer?	2	2	1
Apakah ada petunjuk yang dapat membantu menjalankan aplikasi?	2	1	2

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan *user*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul sistem informasi *booking wedding organizer* yang berbasis *website* pada Max Entertainment Kudus menghasilkan sebuah sistem yang dapat melakukan proses pemesanan jasa paket *wedding organizer* hanya melalui *website*. Serta sistem ini memudahkan calon pengantin dalam melakukan proses pemesanan jasa paket *wedding* tanpa harus datang langsung ke kantor Max Entertainment karena sudah dapat dilakukan di *website*. Untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk membuat sistem yang berbasis *android* sehingga lebih memudahkan lagi *customer* karena sudah berbentuk aplikasi *Smartphone* sehingga tidak perlu lagi membuka link *website*, cukup membuka aplikasi.

5. Daftar Pustaka

- [1] Kristin, D.M. and Lisanti, Y., 2014. Wedding Organizer Order Management. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), pp.839-850. DOI: <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2283>.
- [2] Taniah, A.W. and Harjunawati, S., 2017. Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penyewaan Wedding Organizer Pada Cv. Denis Citra Mandiri Bekasi. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer)*, 3(1), pp.59-64.
- [3] Irawan, D., 2016. Sistem Persewaan Wedding Organizer & Jasa Lukis Hennna Berbasis Web Pada Rumah Cantik Muslimah (Enni Salon Hijab). *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 4(1), pp.33-40.
- [4] Bestari, C.A. and Megasari, D.S., 2020. Manajemen Perencanaan Usaha Pada Pelayanan Di Putry Wedding Organizer. *Jurnal Tata Rias*, 9(1).
- [5] Wulandari, R., Setiawan, R. and Mulyani, A., 2019. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Wedding Organizer Online Menggunakan Scrum. *Jurnal Algoritma*, 16(2), pp.139-150. DOI: 10.33364/algoritma/v.16-2.139
- [6] Permata, D., Tasrif, E. and Dewi, I.P., 2018. Perancangan sistem informasi pemesanan wedding organizer di Kota Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(1). DOI: 10.24036/voteteknika.v6i1.10415.
- [7] Ayu, F. and Fitri, N., 2019. Perancangan sistem informasi pemesanan wedding organizer online. *Jurnal Intra Tech*, 3(2), pp.92-104.
- [8] Deti, N., 2018. *Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web (Study Kasus: CV. Yakin Group)* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).

- [9] Nurpatonah, E., 2015. Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Berbasis Web Pada Java Exist Management. *Skripsi. Bandung: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia*, 3.
- [10] Lusti, H. and Masya, F., 2020. Analisa perancangan sistem informasi pemesanan pada wedding organizer berbasis web. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(1), pp.162-165. DOI: 10.24114/cess.v5i
- [11] Pressman, R.S., 2002. Rekayasa perangkat lunak pendekatan praktisi (buku satu). *Yogyakarta: Andi*.
- [12] Latif, A., 2015. Implementasi kriptografi menggunakan metode advanced encryption standar (aes) untuk pengamanan data teks. *Mustek Anim HA*, 4(2), pp.163-172.
- [13] Wahyudi, R., Utami, E. and Arief, M.R., 2016. Sistem pakar e-tourism pada Dinas Pariwisata DIY menggunakan metode Forward Chaining. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DAI)*, 17(2), pp.67-75.
- [14] Triyono, L., 2016. Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan Laravel 5. *Yogyakarta: Lokomedia*.
- [15] Sasmito, G.W., 2017. Penerapan metode Waterfall pada desain sistem informasi geografis industri kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 2(1), pp.6-12. DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/jpit.v2i1.435>
- [16] Mustaqbal, M.S., Firdaus, R.F. and Rahmadi, H., 2015. Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3). DOI: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol1.iss3.2015.62>.