



Rancang Bangun *Content Management System Wedding Invitation* Berbasis *Web Multimedia* Menggunakan Metode *Object Oriented Hypermedia Design*

Detila Rostilawati¹, Dede Kurniadi², Ridwan Setiawan³

Jurnal Algoritma
Institut Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email: jurnal@itg.ac.id

¹1806023@itg.ac.id
²dede.kurniadi@itg.ac.id
³ridwan.setiawan@itg.ac.id

Abstrak – Undangan digital menjadi *trend* yang diminati, salah satunya adalah undangan pernikahan. Undangan digital diminati karena kemudahan penyebarannya menggunakan media sosial tanpa perlu mengantarkannya ke rumah masing-masing yang diundang. *Content management wedding invitation* bertujuan untuk dapat membantu pengguna dalam pengelolaan undangan pernikahan sehingga menjadi lebih mudah dengan kustomisasi undangan dan penyebaran undangan yang cepat dapat mengurangi penggunaan kertas dan membantu dalam pengelolaan keuangan *admin*. Penelitian ini menggunakan metode *Object-Oriented Hypermedia Design Method* (OOHDM) dengan menggunakan tahapan – tahapan yang digunakan dalam membangun *content management system wedding invitation* berbasis *web multimedia* yaitu tahapan *domain analysis*, *navigational design*, *abstract interface design*, dan *implementation*. Hasil yang diperoleh berupa *content management system* yang dapat membantu pengguna dalam membuat dan mengelola serta mendesain undangan pernikahan sesuai dengan keinginannya, dapat membantu *admin* dalam mengelola keuangan, mencetak laporan keuangan secara otomatis dan juga membantu pengguna untuk membuat atau mengelola undangan. Dengan menggunakan *content management system wedding invitation* diperoleh hasil teknologi yang dapat berkontribusi dalam membantu suatu kegiatan penyediaan informasi dalam cakupan undangan pernikahan menjadi lebih *modular* dan *reusable*, membantu pengguna dalam proses pengelolaan undangan pernikahan, melakukan kustomisasi tampilan sesuai keinginan, membantu *admin* atau pengelola *web* dalam pengelolaan laporan keuangan dengan menghemat waktu dalam melakukan pencarian data keuangan berdasarkan tanggal.

Kata Kunci – *Content Management System*; *Object Oriented Hypermedia Design Method*; *Web Multimedia*; *Wedding Invitation*.

I. PENDAHULUAN

Undangan digital menjadi *trend* yang sangat diminati saat ini. Undangan digital dibuat dalam bentuk digital baik berupa teks, gambar, animasi, audio, video, ataupun berupa undangan *online* yang secara fisik tidak bisa disentuh seperti undangan konvensional yang menggunakan media kertas, kayu, akrilik dan lain-lain salah satunya adalah undangan pernikahan [1]. Berdasarkan hasil wawancara dengan Digifyne VinPhotoboi pada tanggal 01 Maret 2022 bertempat di Griya Pamoyanan 2 Blok J-13, Sukagalih, Tarogong Kidul, Garut dan Dhans'print pada tanggal 02 Maret 2022 bertempat di Dhan's Print Jl. Raya Warung Peuteuy, Sukaraja, Banyuresmi, Garut yang mengakomodir undangan pernikahan, terdapat beberapa perbedaan dalam undangan digital dengan undangan cetak diantaranya dari segi produk di mana undangan digital tidak berbentuk fisik, sedangkan undangan cetak berbentuk fisik berupa kertas. Kemudian dari proses produksi, undangan digital

tidak perlu proses cetak oleh tim produksi, tapi hanya memerlukan tim desainer untuk melakukan proses *editing* sesuai desain yang dipilih oleh *customer*. Selanjutnya dari proses penyerahan kepada *customer*, undangan digital tidak perlu diambil oleh *customer* ke *store* atau dikirim menggunakan jasa pengiriman/ekspedisi, tapi akan dikirimkan melalui *WhatsApp* atau *email*.

Pada undangan cetak terbatas dari jumlah halaman yang dipesan dan membutuhkan biaya produksi yang tinggi untuk membuat undangan yang cukup banyak, dan juga pada laporan keuangan produsen percetakan undangan konvensional masih menggunakan metode manual baik menggunakan buku fisik maupun menggunakan sistem seperti *Microsoft excel*. Selain itu, pada masa *pandemic* permintaan undangan digital semakin tinggi karena kemudahan saat penyebarannya menggunakan media sosial tanpa harus bertatap muka juga mempercepat penyebaran undangan melalui media internet yang sudah sangat terjangkau dan secara tidak langsung berdampak untuk mengurangi penggunaan kertas dan plastik sebagai bentuk kampanye ramah lingkungan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai salah satu kekurangan *content management system* pada *wordpress* yaitu dari segi tampilan, *wordpress* relatif terbatas karena tidak bisa kustomisasi desain sesuai keinginan, maka dari itu perlunya penelitian lanjutan yang dimana akan dibuatlah suatu sistem yang dapat mengatur fungsi dan tampilan yang diinginkan [2]. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai *wedding*, diantaranya pada penelitian oleh Elsa Erlistia (2019) tentang merancang sebuah desain *web* dan *instagram* untuk undangan pernikahan yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, dimana sistem ini dibangun karena sebelum maraknya bisnis *online*, orang yang hendak membuat undangan pernikahan akan mengunjungi biro-biro pembuatan undangan secara langsung atau bertatap muka [3]. Penelitian oleh Alaeddin Abdullah Banikalef (2020) tentang analisis undangan pernikahan *online* di Yordania selama masa *pandemic covid-19*, dimana sistem ini dibangun supaya masyarakat di era *pandemic* menghindari kontak fisik secara langsung sehingga tidak perlu repot datang untuk mengantri ke lokasi pembuatan undangan [4]. Penelitian oleh Ahmad Bayu Arfian, Ito Iris Immasari, dan Asih Septia Rini (2022) tentang merancang sebuah sistem undangan digital berbasis *web* dengan menggunakan *framework code igniter versi 4*, dimana sistem ini dibangun karena undangan pernikahan cetak membutuhkan biaya yang tidak murah dan waktu percetakan undangan juga tidak cepat [5]. Penelitian oleh Umi Salamah dan Fata Nidaul Khasanah (2017) tentang sebuah pengujian sistem informasi mengenai penjualan undangan *online* berbasis *web* dengan menggunakan *black box testing*, dimana sistem ini dibangun karena kurang menghemat biaya, tenaga dan waktu karena sistem yang digunakan masih secara manual [6].

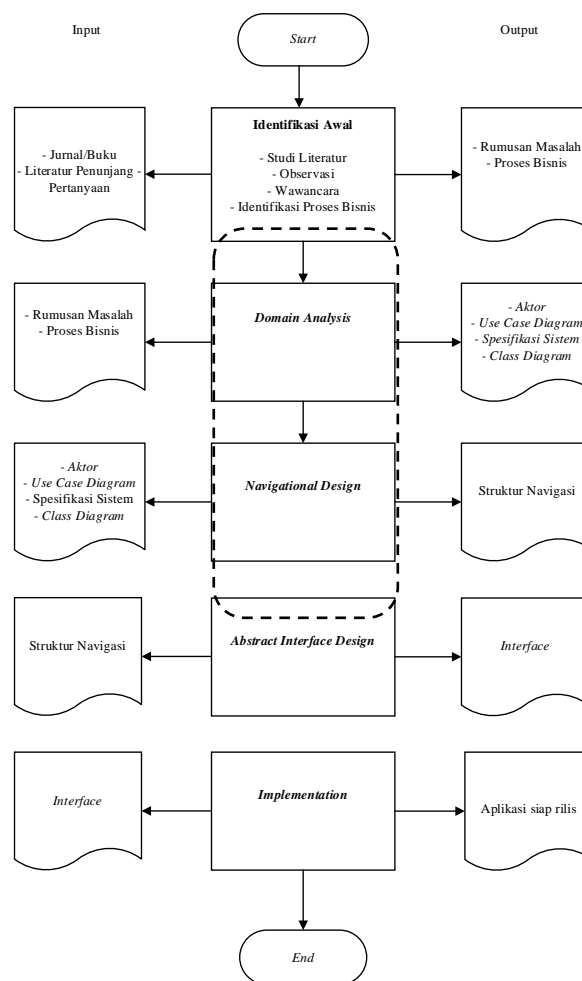
Berdasarkan hasil wawancara dan kajian dari beberapa jurnal sebelumnya yang membahas mengenai *wedding invitation* maka akan dilakukan penelitian lanjutan dengan topik yang sama. Penelitian ini akan membahas dan membangun sebuah *content management system wedding invitation* yang diharapkan dapat membantu *user* dalam membuat dan mengelola serta mendesain undangan sesuai dengan keinginannya serta dapat membantu *admin* dalam mengelola keuangan, mencetak laporan keuangan secara otomatis menggunakan sistem yang terdapat pada menu *admin* dan juga membantu *user* untuk membuat atau mengelola undangan bilamana diperlukan. Penggunaan metode *object-oriented hypermedia design* dalam pembangunan sistem *wedding invitation* dianggap sebagai salah satu metode yang tepat karena mampu menghasilkan navigasi *website* yang baik sehingga memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan [7], selain itu penggunaan metode *object-oriented hypermedia design* pada penelitian sebelumnya mampu menghasilkan desain yang lebih *modular* dan *reusable* [8], Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *content manajemen system wedding invitation* berbasis *web* multimedia?
2. Bagaimana menerapkan metode *object-oriented hypermedia design* dalam membangun *content management system wedding invitation* berbasis *web* multimedia yang mampu menghasilkan lebih *modular* dan *reusable*?
3. Bagaimana cara *admin* mengelola undangan dan laporan keuangan yang mempermudah *user* dalam membuat undangan pernikahan?

II. METODOLOGI PENELITIAN

Content Management System (CMS) adalah suatu metode mengelola sebuah *content* atau isi. *Content* bisa berupa hipermedia dan teks yang dikelola dalam basis data sehingga efisien dalam pengelolaannya. Undangan merupakan suatu media untuk menyebarkan kabar baik atau salah satu bentuk penghargaan dari calon pengantin dan keluarga kepada relasi nya sebagai tamu [9]. Munculnya undangan versi *online* yang dalam artian undangan tersebut tidak lagi berbentuk media cetak melainkan dalam bentuk desain dan gambar yang serupa dan lebih menarik dari undangan kertas [1]. *Web* merupakan sekumpulan dari halaman *web* yang saling berhubungan atau dibangun dari banyak halaman *web* yang memiliki domain serta menyimpan informasi [10]. Multimedia merupakan penggabungan antara media berupa teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video [11]. Jadi *web* multimedia merupakan kumpulan halaman *web* yang terdiri dari satu lebih jenis multimedia biasanya suara, video, animasi disamping teks dan gambar yang secara interaktif dan menciptakan suatu pengalaman (*experience*). *Object-Oriented Hypermedia Design Method (OOHDM)* menggunakan mekanisme abstraksi dan komposisi dalam kerangka kerja berorientasi objek untuk, di satu sisi, memungkinkan deskripsi singkat dari item informasi yang kompleks, dan di sisi lain, memungkinkan spesifikasi pola navigasi yang kompleks dan transformasi antarmuka.

Proses yang akan dilakukan selama penelitian digambarkan dengan Kerangka Pemikiran dengan menjelaskan tujuan penelitian dan tahapan - tahapan penelitian disesuaikan dengan metode pengembangan sistem serta aktivitas yang akan dilakukan pada setiap tahapan-tahapan tersebut. Berikut gambar Kerangka Pemikiran pada penelitian ini:



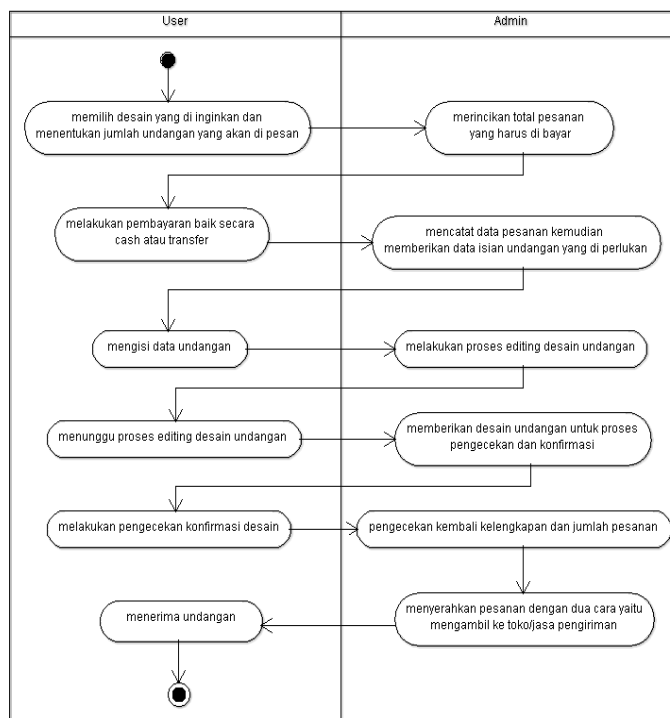
Gambar 1: Kerangka Pemikiran

III. HASIL DAN DISKUSI

A. Identifikasi Awal

1. Identifikasi Proses Bisnis

Untuk penggambaran proses bisnis dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan

Kelemahan yang didapat dari proses bisnis yang sedang berjalan diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemilihan desain undangan cetak membutuhkan waktu yang cukup lama karena *user* pastinya menginginkan waktu yang cepat.
- b. Pencatatan laporan masih menggunakan manual sehingga tidak terorganisir dengan baik.
- c. Proses penyerahan undangan yang diharuskan mendatangi toko atau dikirim melalui ekspedisi paket sehingga membutuhkan waktu serta biaya tambahan.

Berdasarkan kelemahan tersebut maka akan di rancang lah sebuah sistem *content management system wedding invitation* yang akan memudahkan para *user* dalam melakukan pesanan undangan, pemilihan desain sesuai keinginan, pengelolaan undangan dan juga dilengkapi dengan laporan keuangan bagi *admin*.

B. Domain Analysis

1. Identifikasi Aktor

Aktivitas aktor dapat dilihat pada Tabel 1. sebagai berikut.

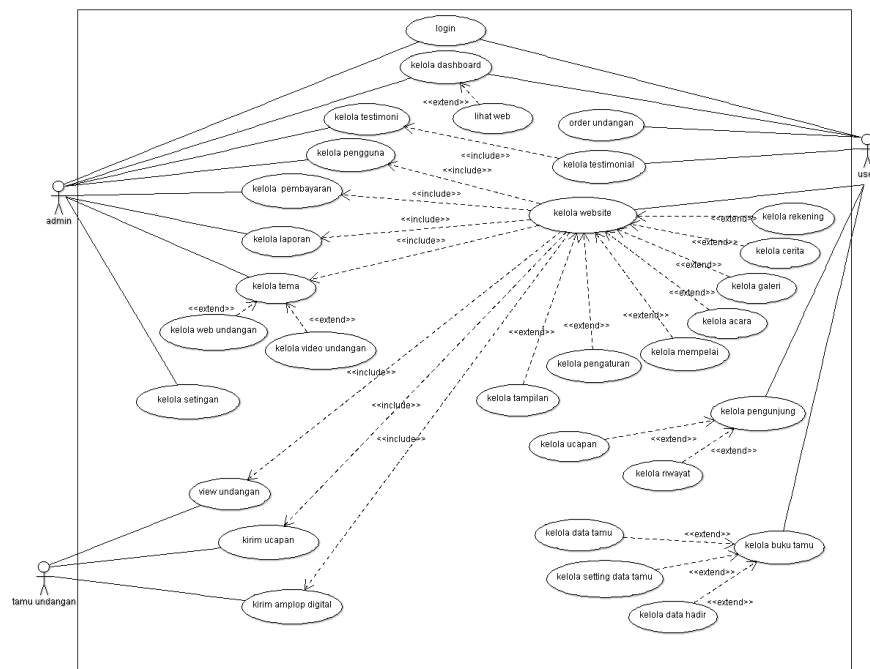
Tabel 1: Aktor

No	Aktor	Aktivitas
1	Admin	Orang yang mengatur dan mengelola <i>web</i> undangan diantaranya <i>login</i> , kelola <i>dashboard</i> , kelola pengguna, konfirmasi pembayaran, kelola laporan keuangan, kelola tema, kelola testimoni, dan mengubah settingan.

No	Aktor	Aktivitas
2	User	Orang yang dapat melakukan pemesanan undangan dimana nantinya dapat mengelola undangan tersebut, diantaranya <i>login</i> , kelola <i>dashboard</i> , lihat <i>web</i> , order undangan, kelola <i>web</i> undangan terdiri dari kelola tampilan, kelola pengaturan, kelola mempelai, kelola acara, kelola galeri, kelola cerita, dan kelola rekening, kelola pengunjung terdiri dari kelola ucapan dan kelola riwayat, kelola buku tamu terdiri dari kelola data tamu, kelola setting data tamu, dan kelola data hadir, serta kelola testimonial.
3	Tamu Undangan	Orang yang dapat melihat undangan yang sudah di kelola diantaranya, <i>view</i> undangan, kirim ucapan, dan kirim amplop digital.

2. Merancang Use Case Diagram

Use Case sistem dapat dilihat pada Gambar 3. sebagai berikut.



Gambar 3: Use Case Diagram

Pada Gambar 3. Use Case di atas berisi tiga aktor dimana terdapat 10 use case admin dan user terdapat 20 use case dan tamu undangan 3 use case.

3. Menentukan Spesifikasi Sistem

a. Kebutuhan Fungsional

Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari sistem yang dibangun adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem *content management system wedding invitation* ini bersifat *multi user* dimana memungkinkan lebih dari satu pengguna dapat menggunakan sistem dalam waktu bersamaan.
- 2) Sistem ini menyediakan berbagai fitur di antaranya, *user* dapat memilih tema dan mengelola undangan sesuai dengan keinginannya, *admin* dapat membantu pengelolaan undangan bilamana *user* mendapati kesulitan dalam pengelola undangan dan juga *admin* dapat mengelola keuangan pada sistem secara langsung. Selain itu tamu undangan dapat melihat undangan yang telah di setting, mengirim ucapan, dan mengirim amplop digital untuk pengantin yang tercantum di undangan tersebut.

b. Kebutuhan Non Fungsional

1) Pengembang

a) Kebutuhan Minimum Perangkat Lunak (*software*), yang meliputi:

- *Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 (64 bit)* [12];
- *ArgoUML* yang digunakan untuk pemodelan UML;

- Bahasa pemrograman *PHP*;
 - *XAMPP* digunakan sebagai *server*;
 - *MySQL* sebagai pengelola *database*;
 - *Visual Studio Code* yang digunakan sebagai *text editor*; dan
 - *Google Chrome* yang digunakan sebagai *web browser*.
- b) Kebutuhan Minimum Perangkat Keras (*hardware*), yang meliputi:
- Komputer pengembang menggunakan *browser chrome* minimum *Prosesor Intel Pentium 4* [12].
- 2) Pengguna menggunakan ponsel berbasis android minimum OS *6 Marshmallow* [12].

4. *Class Diagram*

Class Diagram yang telah dirancang terdiri dari 21 kelas diantaranya *Rules, Admin, Users, Komen, Order, Pembayaran, Rekening, Pengunjung, Testimoni, Tamu, Slider Buku Tamu, Themes, Themes Video, Setting, Data, Cerita, Album, Mempelai, Acara, Interface, dan Koneksi Basis Data.*

C. Navigational Design

Struktur Navigasi dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2: Struktur Navigasi

<i>Admin</i>	<i>User</i>	<i>Tamu Undangan</i>
Profil <ul style="list-style-type: none"> • Mengisi <i>Form</i> Profil • Memilih Simpan 	Profil <ul style="list-style-type: none"> • Mengisi <i>Form</i> Profil • Memilih Simpan 	View Undangan Kirim Ucapan Kirim Amplop Digital
<i>Dashboard</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan <i>Dashboard</i> 	Tagihan <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan Data Tagihan 	
Pengguna <ul style="list-style-type: none"> • Memilih <i>Search</i> (Mencari Data Pengguna) • Memilih <i>Edit (Edit Form</i> Data Pengguna, Memiih Simpan) • Memilih Hapus (Data akan terhapus) 	<i>Dashboard</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan <i>Dashboard</i> • Memilih Lihat <i>Website</i> 	
Pembayaran <ul style="list-style-type: none"> • Memilih <i>Search</i> (Mencari Data Pembayaran) • Memilih Konfirmasi (Memilih Ya atau Batal) 	<i>Website</i> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih Tampilan (Pilih, Demo) • Memilih Pengaturan (Mengisi <i>Form</i> Pengaturan, Mengupload Musik) • Memilih Mempelai (Mengisi <i>Form</i> Mempelai Pria, Mengisi <i>Form</i> Mempelai Wanita, Mengupload Foto Sampul) • Memilih Acara (Mengisi <i>Form</i> Akad Nikah, Mengisi <i>Form</i> Resepsi Nikah, Mengisi <i>Form</i> Maps) • Memilih <i>Gallery</i> (Mengupload Foto <i>Gallery</i>, Mengisi <i>Form</i> Video) • Memilih Cerita (Memilih Tambah Cerita, Mengisi <i>Form</i> Cerita) • Memilih Rekening (Memilih Tambah Rekening, Mengisi <i>Form</i> Rekening) 	
Laporan Keuangan <ul style="list-style-type: none"> • Mengisi Data Mulai Tanggal (Memilih Tampilkan) • Mengisi Data Sampai Tanggal • Memilih <i>Search</i> (Mencari Data Laporan Keuangan) 	Pengunjung	
Testimoni <ul style="list-style-type: none"> • Memilih <i>Search</i> (Mencari Data Testimoni) • Memilih Aksi (Memilih Aktifkan, Memilih Non Aktifkan, Memilih Hapus) 		
Tema <ul style="list-style-type: none"> • Memilih <i>Web</i> Undangan (Mengisi Tambah, Memilih Non Aktifkan, Memilih Demo, Memilih Hapus) • Memilih Video Undangan (Memilih Tambah, Memilih Demo, Memilih <i>Edit</i>, Memilih Hapus) 		
Setting Web <ul style="list-style-type: none"> • Mengisi <i>Form</i> Setting Undangan 		

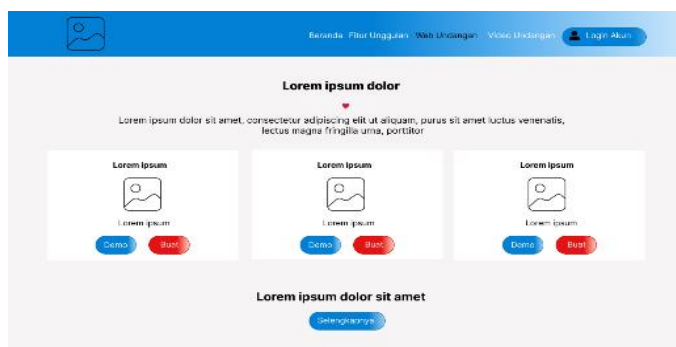
<i>Admin</i>	<i>User</i>	<i>Tamu Undangan</i>
<ul style="list-style-type: none"> Mengisi <i>Form</i> Harga Undangan 	<ul style="list-style-type: none"> Memilih Riwayat (Memilih <i>Search</i>, Mencari Data Riwayat) Memilih Ucapan (Memilih <i>Search</i>, Mencari Data Ucapan) <p>Buku Tamu</p> <ul style="list-style-type: none"> Memilih data Tamu (Memilih Tambah Tamu, Input Data Tamu, Input Data Excel) Memilih <i>Setting</i> Buku Tamu (Memilih Buka Buku Tamu, Mengupload <i>Slider</i> Buku Tamu, Mengupload <i>Background</i>) Memilih Data Hadir (Memilih Buka Buku Tamu, Menampilkan Buku Tamu) <p>Testimonial</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengisi <i>Form</i> Testimonial 	

D. *Abstract Interface Design*

1. Merancang *Interface*

Rancangan *interface* menggunakan pada sistem ini menggunakan *figma* sehingga membuat tampilan yang mirip. Adapun rancangannya meliputi:

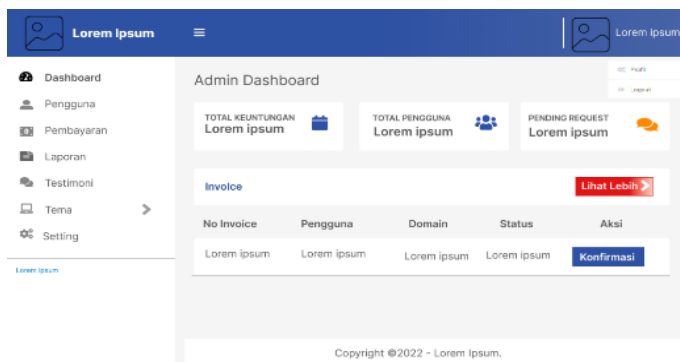
a. Rancangan *Interface* Halaman Pemilihan Template Undangan



Gambar 4: Halaman Utama

Pada Gambar 4 Rancangan *interface* halaman pemilihan template undangan di atas menampilkan halaman untuk *user* memilih template desain undangan yang di inginkan.

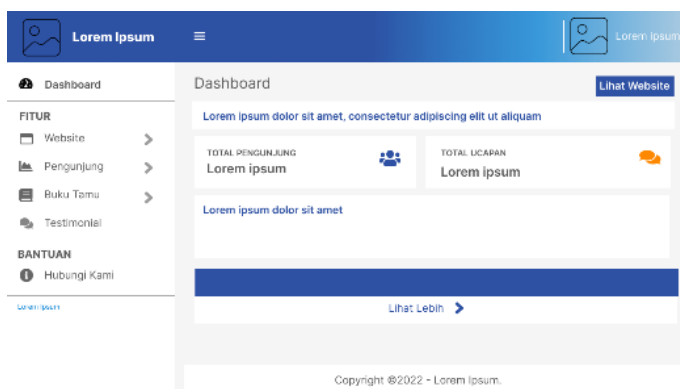
b. Rancangan *Interface* Halaman *Dashbord Admin*



Gambar 5: Rancangan *Interface Dashboard Admin*

Pada Gambar 5 rancangan *interface* undangan di atas menampilkan halaman utama *admin*.

c. Rancangan *Interface Halaman Dashboard User*



Gambar 6: Rancangan *Interface Dashboard User*

Pada gambar 6 rancangan *interface dashboard* menampilkan halaman utama *user*.

E. Implementation

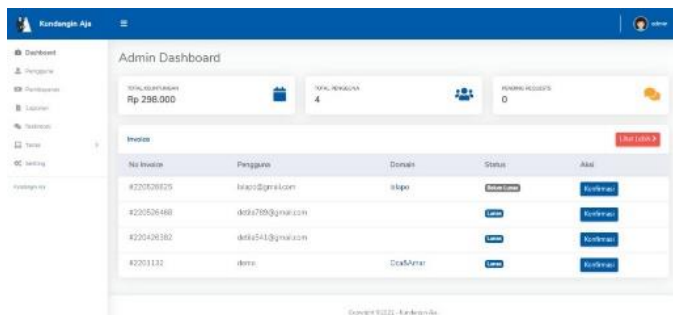
1. Implementasi Ke Bahasa Pemrograman
 - a. Tampilan Halaman Pemilihan Template Undangan



Gambar 7: Tampilan Halaman Pemilihan *Template Undangan*

Pada Gambar 7 Halaman utama CMS di atas menampilkan halaman untuk *user* memilih template desain undangan yang di inginkan.

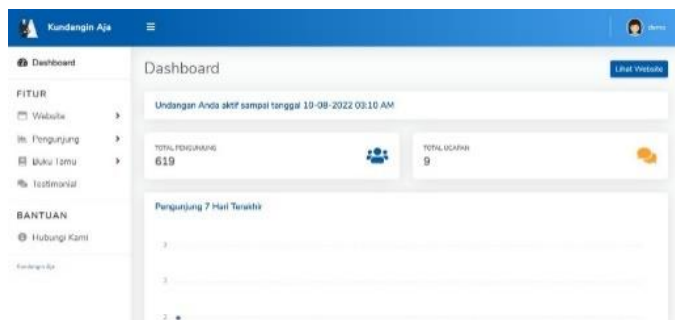
b. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 8: Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

Pada Gambar 8 Halaman *Dashboard Admin* di atas menampilkan halaman utama *admin*.

c. Tampilan Halaman *Dashboard User*



Gambar 9: Tampilan Halaman *Dashboard User*

Pada Gambar 9 Halaman *Dashboard User* di atas menampilkan halaman utama *user*.

2. *Blackbox Testing*

Pengujian sistem, pada tahap ini dilakukan pengujian dengan teknik *blackbox* dimana pengujian sistem dari segi fungsi nya saja. Tahap uji dengan cara menguji fungsi yang ada dalam sistem sehingga menghasilkan *output* sesuai dengan yang diharapkan. Berikut tabel pengujian sistem, yang dimana diambil beberapa aktivitas pengujian yang mewakili keseluruhan sistem.

Tabel 4: *Blackbox Testing*

Aktivitas	Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Login	Email dan password	Memasukan email dan password yang benar	Tidak ada kesalahan dan masuk ke halaman utama	Sesuai
Laporan	Menampilkan data laporan	Menampilkan data laporan pembayaran	Menampilkan laporan data pembayaran	Sesuai
Lihat Undangan	Lihat undangan	Membuka link undangan yang telah di buat	Menampilkan undangan yang telah di buat	Sesuai
Tampilan website	Pilih tema tampilan undangan	Memilih tema yang akan ditampilkan	Menampilkan tema undangan	Sesuai

Aktivitas	Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
	Demo tema tampilan	Memilih tema yang akan dilihat	Menampilkan tema yang di pilih	Sesuai

Selain *blackbox testing* dilakukan beta testing secara objektif yang melibatkan *responden* atau pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat. Untuk mendapatkan hasil yang meyakinkan jawaban responden pada setiap pertanyaan yang terdapat dalam kuisisioner, maka dilakukan perhitungan dengan skala likert. Beta testing dilakukan oleh Dhansprint dan DigiYfine VinPhotoboi yang mengakomodir undangan pernikahan. Berikut merupakan hasil penelitian dari 2 responden dengan 5 pertanyaan dan hasil kuisisioner terlampir pada tabel 5.

Tabel 5: Responden hasil pengujian beta

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan aplikasi menarik	2				
2	Aplikasi bersifat <i>multi user</i> artinya bisa diakses oleh pengguna dan <i>admin</i>	2				
3	Aplikasi didukung dengan fitur laporan keuangan yang memudahkan rekap keuangan	2				
4	Template undangan di aplikasi sesuai kebutuhan	1	1			
5	Secara keseluruhan, apakah aplikasi bermanfaat?	2				
	Jumlah	9	1			

Hasil kuisisioner yang telah di isi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus $I = \text{Total Nilai} / \text{Nilai Tertinggi} \times 100\%$ sehingga didapatkan nilai sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Total Nilai} &= (\text{Total pemilih} \times \text{Skor Likert}) \\ &= (2 \times 5) + (9 \times 5) + (1 \times 5) = 10 + 45 + 5 = 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Tertinggi} &= (\text{Skor Likert Tertinggi} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Penguji}) \\ &= 5 \times 5 \times 2 = 50 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Hasil Akhir} &= (\text{Nilai Tertinggi} / \text{Total Nilai}) \times 100\% \\ &= 50 / 60 \times 100\% = 83,3\% \end{aligned}$$

Tabel 6: Tabel skala likert

Kode	Keterangan	Penilaian
5	Sangat setuju	80% - 100%
4	Setuju	60% - 79.99%
3	Ragu-ragu	40% - 59.99%
2	Kurang setuju	20% - 39.99%
1	Tidak setuju	0% - 19.99%

Hasil penilaian responden terhadap *content management system wedding invitation* setelah melakukan pengujian beta mendapatkan angka sebesar 83,3% dan masuk kategori sangat setuju.

F. Pembahasan

Jawaban penelitian dari hasil pertanyaan pada bab pendahuluan yaitu:

1. Berdasarkan permasalahan dengan fakta nya bahwa kekurangan *content management system* pada *wordpress* yaitu dari segi tampilan yang digunakan, *wordpress* relatif terbatas karena tidak bisa kustomisasi desain sesuai keinginan maka dari itu perlunya suatu sistem yang dapat mengatur fungsi dan tampilan undangan yang diinginkan dimana hasilnya didapatkan dari roses pengumpulan data

yang dilakukan dengan studi literatur, observasi, dan wawancara yang kemudian dibuatlah melalui proses tahap awal yaitu perancangan proses bisnis, perancangan pemodelan, perancangan struktur navigasi, dan perancangan *interface* setelah menganalisis data yang telah dikumpulkan. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework CodeIgniter* dan *MySQL* sebagai *Database Management System* (DBMS).

2. Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat beberapa kesenjangan diantaranya penggunaan metode sebelumnya yaitu metode *waterfall* dengan fitur yang dimiliki belum ada kustomisasi desain, dimana perbedaan dengan penelitian ini adalah sistem yang dibangun ini menggunakan metode *Object-Oriented Hypermedia Design Method* (OOHDM) dimana mampu menghasilkan lebih modular atau dapat didesain sesuai dengan kebutuhan atau keinginan dari konsumen dan *reusable* atau dapat digunakan kembali karena media yang digunakan berbasis elektronik. Metode ini terdiri dari empat aktivitas desain yang berbeda: *domain analysis*, *navigational design*, *abstract interface design*, dan *implementation*. Metode ini mampu menghasilkan navigasi *website* yang baik sehingga memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan. Nantinya sistem ini akan diuji berdasarkan *blackbox testing*.
3. Pada sistem yang akan dibuat terdapat fitur atau menu untuk mengelola keuangan bagi *admin* atau pengelola *website*, manajemen keuangan yang dapat dilakukan oleh *admin* antara lain seperti menampilkan jumlah pesanan, melihat pesanan berdasarkan tanggal yang ditentukan. Sistem yang dibangun bersifat *multi user*, artinya dapat diakses lebih dari satu pengguna, *admin* dapat membantu membuat atau mendesain undangan apabila konsumen atau *user* mengalami kendala atau halangan saat proses pengerjaan desain undangan.

Pada keselarasan hasil menyajikan perbandingan antara penelitian rujukan dengan penelitian yang sedang dilakukan untuk mengisi permasalahan yang sedang terjadi, dimana untuk keselarasan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 7: Keselarasan Hasil Penelitian

No	Penelitian Rujukan	Penelitian yang sedang dilakukan
1	Untuk penelitian rujukan [3], menghasilkan sistem yang menyediakan penyajian kartu undangan pernikahan cetak, belum adanya fitur yang dapat mengelola data undangan digital.	Pada penelitian ini penyajian pemesanan undangan digital berbasis <i>web</i> untuk pemesanan <i>user</i> dengan desain yang diinginkan.
2	Untuk penelitian rujukan [4], menghasilkan hasil eksplorasi mengenai undangan pernikahan di masa pandemic, belum adanya sistem pengelolaan yang dibangun.	Pada penelitian ini dibangun lah sebuah sistem yang dapat mengelola pemesanan undangan digital dengan mudah dan cepat.
3	Untuk penelitian rujukan [5], menghasilkan sistem yang dapat melakukan pemesanan undangan secara <i>online</i> sesuai desain yang telah disediakan, belum adanya fitur laporan keuangan yang dikelola <i>admin</i> .	Pada penelitian ini sistem yang di bangun ditambahkan fitur laporan keuangan di pengelolaan <i>admin</i> untuk membantu rekap keuangan secara cepat.
4	Untuk penelitian rujukan [6], menghasilkan sistem yang berupa hasil pengujian sistem informasi penjualan undangan menggunakan <i>blackbox testing</i> , penggunaan pada penelitian ini yaitu metode <i>waterfall</i>	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>object-oriented hypermedia design</i> yang menghasilkan navigasi <i>website</i> yang baik.

Maka keselarasan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan selaras dengan apa yang dibutuhkan pada *content management system wedding invitation* dalam menangani permasalahan yang dapat membantu *user* dalam membuat dan mengelola serta mendesain undangan sesuai dengan keinginannya serta dapat membantu *admin* dalam mengelola keuangan, mencetak laporan keuangan secara otomatis menggunakan sistem yang terdapat pada menu *admin* dan juga membantu *user* untuk membuat atau mengelola undangan bilamana diperlukan. Penggunaan metode *object-oriented hypermedia design* dalam pembangunan sistem *wedding invitation* dianggap sebagai salah satu metode yang tepat karena mampu menghasilkan navigasi *website* yang baik sehingga memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan. Dengan dibuatnya *content management wedding invitation* ini diharapkan juga dapat mengurangi penggunaan kertas sehingga sistem ini dapat dikatakan sangat

ramah lingkungan. Penelitian ini dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada proses pembuatan undangan digital, dengan adanya sistem ini dapat membantu dalam proses pengelolaan undangan pernikahan, sehingga pengguna bisa lebih cepat dalam melakukan proses pengelolaan undangan digital, melakukan kustomisasi tampilan sesuai keinginan menjadi daya tarik sendiri bagi pengguna yang kemudian bisa jadi salah satu hasil teknologi yang bisa membantu suatu kegiatan penyediaan informasi dalam cakupan undangan pernikahan menjadi lebih *modular* dan *reusable*. Fitur pengelolaan laporan keuangan yang dapat membantu *admin* atau pengelola *web* sehingga dapat meninggalkan manajemen keuangan yang konvensional, dan juga terdapat fitur penyaringan berdasarkan tanggal yang ditentukan untuk menghemat waktu mencari data keuangan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang diambil dari pembuatan *content management system wedding invitation* berbasis *web* multimedia adalah 1) Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, *CodeIgniter* sebagai *Framework* dan *MySQL* sebagai sistem manajemen database; 2) Penggunaan metode *Object-Oriented Hypermedia Design Method* (OOHDM) dimana mampu menghasilkan lebih modular atau dapat didesain sesuai dengan keinginan dari konsumen dan *reusable* atau dapat digunakan kembali karena media yang digunakan berbasis elektronik. Pada sistem yang akan dibuat terdapat fitur atau menu untuk mengelola keuangan bagi *admin* atau pengelola *website*, manajemen keuangan yang dapat dilakukan oleh *admin* antara lain menampilkan jumlah pesanan, melihat pesanan berdasarkan tanggal yang ditentukan. Sistem yang dibangun bersifat *multi user*, artinya dapat diakses lebih dari satu pengguna, *admin* dapat membantu membuat atau mendesain undangan apabila konsumen atau *user* mengalami kendala atau halangan saat proses pengerjaan desain undangan. Adapun saran untuk penelitian ini supaya bisa berkembang lebih baik lagi diantaranya menambahkan fitur menampilkan *history* desain template undangan *best seller*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. B. Utomo, M. L. Famukhit, dan D. Rahayu, "Analisis Minat Undangan Pernikahan Konvensional dan Undangan Digital," hal. 1–10, 2020.
- [2] Romney & Steinbart, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 8–24, 2018.
- [3] E. Erlistia, "Perancangan Desain Web Dan Instagram Undangan Pernikahan 'Anytime Wedding Invitation,'" *Ars J. Seni Rupa dan Desain*, vol. 21, no. 1, hal. 46–65, 2019, doi: 10.24821/ars.v21i1.2869.
- [4] A. A. Banikalef, "Discourse Analysis of Jordanian Online Wedding Invitation Cards During COVID-19 Pandemic," *Int. J. English Linguist.*, vol. 10, no. 5, hal. 173, 2020, doi: 10.5539/ijel.v10n5p173.
- [5] P. Studi, T. Informatika, dan S. Jayakarta, "Perancangan aplikasi undangan digital berbasis website menggunakan codeigniter 4," vol. 2, hal. 1–14, 2022.
- [6] U. Salamah dan F. Khasanah, "Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, hal. 35–46, 2017.
- [7] D. Schwabe dan G. Rossi, "The Object-Oriented Hypermedia Design Model," *Commun. ACM*, vol. 38, no. 8, hal. 45–46, 1995, doi: 10.1145/208344.208354.
- [8] A. M. Asmura, Afriyudi, "Implementasi Object Oriented Hypermedia Design Method Pada Sistem Informasi Akademik Smk Madyatama," hal. 1–10, 2017.
- [9] L. Zakaria, F. Uza, dan F. W Ariesbowo, *Let's Get Married, Panduan Lengkap Menuju Resepsi Pernikahan*. Penebar Swadaya, 2018.
- [10] I. G. T. Isa dan G. P. Hartawan, "Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi," *J. Ilm. Ilmu Ekon.*, vol. 5, no. 10, hal. 139–151, 2017.
- [11] T. Limbong dan J. Simarmata, *Media dan Multimedia*. CV Budi Utama, 2020.
- [12] Google, "Chrome browser system requirements," *Google*, 2022. <https://support.google.com/chrome/a/answer/7100626?hl=en#:~:text=To use Chrome browser on,or later that's SSE3 capable.>