

**Sistem Aplikasi *Wedding organizer* Berbasis Mobile Android
Untuk Wilayah Yogyakarta**

Muhammad Nurmansyah¹, Muhammad Fachrie²

Universitas Teknologi Yogyakarta

E-mail: nurmansyah315@gmail.com¹, muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id²

Abstract

Wedding organizer is a service that functions to assist prospective brides and grooms and their families in planning wedding events. Wedding organizers are often sought after by the public because they make it easier to plan wedding parties. So far, wedding party bookings have been made in the usual way: customers simply come to the house or call and ask whether the wedding planner package fits their budget and ask what facilities the wedding planner has. The Wedding organizer application system created using Android-based technology. This Android-based Wedding organizer application system uses Android Studio and Prototype. Email and password data will be connected to Firebase, database for application registration and login. The aim of this research is to create an Android-based Wedding organizer application system for the Yogyakarta area. The results of this research show that the Wedding organizer application system can provide complete information about choices, wedding choices which include (Venue, tent, men's clothing, women's clothing), Login and registration data are connected to the Firebase database in real time, and ordering is better done well in advance so that stock is available. Payment via ATM transfer and confirmation via WhatsApp.

Keyword — *Wedding organizer, application system, mobile application, Firebase, android.*

Abstrak

Wedding organizer adalah suatu jasa yang berfungsi membantu calon pengantin dan keluarga nya dalam perencanaan acara pesta pernikahan. Wedding organizer sering kali dicari oleh masyarakat karena mempermudah dalam perencanaan pesta pernikahan. Selama ini pemesanan pesta pernikahan dilakukan dengan cara biasa: pelanggan cukup datang ke rumah atau menelepon dan menanyakan apakah paket wedding planner sesuai dengan budget dan menanyakan fasilitas apa saja yang dimiliki wedding planner. Sistem aplikasi Wedding organizer yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Sistem aplikasi Wedding organizer berbasis android ini menggunakan android studio dan prototype. Data email dan password akan terkoneksi dengan Firebase, data untuk registrasi dan login aplikasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem aplikasi Wedding organizer berbasis android untuk wilayah Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem aplikasi Wedding organizer dapat menginformasikan pilihan secara lengkap, pilihan wedding yang meliputi (Venue, Tenda, Baju Pengantin Pria, Baju Pengantin Wanita), data login dan registrasi terhubung dengan Firebase database secara realtime, pemesan nya lebih baik untuk jauh-jauh hari agar stok tersedia, pembayaran melalui transfer atm dan konfirmasi melalui WhatsApp.

Kata kunci: *Wedding organizer, sistem aplikasi, aplikasi mobile, Firebase, dan android.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini terus mengalami kemajuan, perkembangan teknologi sudah merambah ke berbagai bidang[1]. Salah satu contohnya perkembangan teknologi pada bidang perdagangan, yaitu dengan adanya perdagangan *E-commerce*. *E-commerce* adalah sebuah konsep baru yang secara umum digambarkan sebagai proses pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui Internet. *E-commerce* merupakan kegiatan komersial yang dilakukan secara elektronik melalui internet atau pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui saluran media digital.

Wedding organizer adalah suatu jasa yang berfungsi membantu calon pengantin dan keluarga nya dalam perencanaan acara pesta pernikahan. *Wedding organizer* (WO) seringkali dicari oleh masyarakat karena memudahkan dalam perencanaan pesta pernikahan. *Wedding organizer* juga sangat membantu bagi calon pengantin yang tidak mau repot dengan perencanaan pernikahan. Selama ini pemesanan *Wedding planner* dilakukan dengan cara biasa: pelanggan cukup datang ke rumah atau menelepon dan menanyakan paket *Wedding planner* apa yang sesuai dengan budgetnya serta menanyakan fasilitas apa saja yang dimiliki *Wedding planner* tersebut.

Saat ini hampir setiap lapisan masyarakat menggunakan smartphone dan sebagian besar berbasis *Android*. Melihat peluang tersebut, maka dibuatlah sebuah sistem yang memungkinkan *wedding planner* melakukan pemesanan secara daring atau digital sehingga pemenuhan pesanan menjadi lebih mudah, tanpa batasan waktu. dan jarak, dalam sistem ini pelanggan dapat memilih konsep apa yang dipakai seperti Tempat/*Venue*, Tenda, Baju Pengantin Pria dan Baju Pengantin Wanita. Pada sistem aplikasi ini, nantinya ada banyak pilihan *wedding*, yang meliputi Tempat/*Venue*, Tenda, Baju Pengantin Pria dan Baju Pengantin Wanita.

Maka dibuat lah *E-commerce* Sistem Aplikasi *Wedding organizer*, agar mempermudah calon pengantin mencari referensi untuk konsep pesta pernikahan nya. Calon pengantin dapat memilih konsep pernikahan yang disukai, kemudian reservasi dalam jangka waktu sebelum acara pernikahan agar stok vendor nya masih tersedia. Pilihan *Wedding organizer* meliputi venue, tenda, baju pengantin pria dan wanita. Banyak pilihan konsep *wedding* nya, calon pengantin dapat memilih nya. Setelah calon pengantin memilih konsep *wedding* yang ada pada sistem aplikasi tersebut, maka akan memproses reservasi acara *wedding* tersebut, dan sistem pembayaran nya transfer melalui bank.

Adapun perbedaan dari jurnal-jurnal penelitian sebelum nya yaitu sistem *wedding android* ini hanya untuk wilayah Yogyakarta saja, menggunakan data pilihan *wedding*. Pilihan *wedding* meliputi *Venue*/tempat, tenda, baju pengantin pria, dan baju pengantin wanita. Terdapat 6 dari pilihan *wedding* tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Systems Development Life Cycle (SDLC) adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan *programmer* dalam membangun sistem informasi[2]. Perangkat lunak atau yang sering juga disebut ‘aplikasi’ itu sendiri merupakan wujud nyata dari hasil perancangan sistem yang bertujuan untuk mengolah data ataupun mengerjakan tugas yang diberikan oleh penggunaannya berdasarkan suatu aturan tertentu dari bahasa pemrograman yang digunakan[3].

Konsep *System Development Life Cycle* (SDLC) ini menjadi dasar dari berbagai pengembangan sistem informasi dalam membentuk kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi. Model dari SDLC yang sering digunakan antara lain *Waterfall* dan *Prototype*. SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi. Pada penelitian ini metode SDLC menggunakan model air terjun atau disebut juga *waterfall*, yang digunakan karena keterbatasan waktu pengembangan perangkat lunak.

Analisis sistem (*system analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan -permasalahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Analisis sistem bertujuan untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru. Analisis sangat di perlukan dalam pembangunan atau pengembangan sistem informasi, kesuksesan suatu sistem informasi tergantung pada analisa dan perancangan yang baik, sehingga sistem yang akan dibangun nantinya mampu mengatasi permasalahan yang terdapat di sistem lama[4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Mengimplementasikan sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *android*, dengan menggunakan *software android* studio, dengan perangkat keras berupa laptop dan *android*. Menggunakan *android* studio dengan menggunakan Bahasa pemrograman *kotlin*. Menggunakan *Firebase database* untuk registrasi dan login, data *email* dan *password*.

Langkah-langkah implementasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan antarmuka: merancang antarmuka pengguna (User Interface) yang responsif agar pengguna dapat berinteraksi pada aplikasi tersebut. Desain antarmuka dibuat bagus agar pengguna senang melihat User Interface nya.
2. Coding pada Bahasa pemrograman *kotlin*: pada *Android Studio* menggunakan Bahasa *Kotlin*, maka coding pada Bahasa *kotlin* nya. Agar aplikasi dapat berjalan.
3. Membuat *Database* register dan login: pada halaman registrasi dan login, terkoneksi dengan *database Firebase*. Apabila pengguna melakukan registrasi dan login, maka data *email* dan data *password* akan terkoneksi dengan *database Firebase*.
4. Menjalankan aplikasi di *emulator*: mencoba menjalankan aplikasi *Wedding organizer* pada *emulator android*.

Berikut ini merupakan hasil sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *android*:

1) Halaman Registrasi

Halaman registrasi pada sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *Android*. Pengantin harus registrasi terlebih dahulu, kemudian login. Data *email* dan *password* akan masuk ke *database Firebase*. Tampilan halaman registrasi dapat dilihat pada Gambar 1.

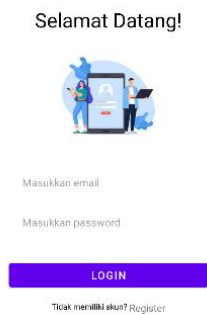


Gambar 1. Halaman Registrasi

2) Halaman Login

Halaman *login* pada sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *Android*. Pengantin harus *login* terlebih dahulu, apabila sudah memiliki akun atau sudah registrasi. Jika belum memiliki akun, maka registrasi terlebih dahulu. Data *email* dan *password* akan masuk ke *database Firebase*. Tampilan

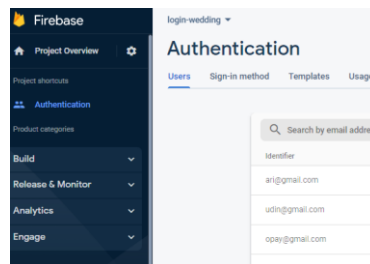
halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Login

3) Database pada *Firebase*

Database pada *Firebase*. Data *email* dan *password* akan masuk kedalam database. Data *email* dan *password* terhubung dengan *Firebase*, secara real time. Tampilan *database Firebase* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Database pada *Firebase*

4) Menu Utama

Halaman utama pada sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *Android*. Yang dimana ada 4 pilihan menu *wedding*. Yaitu *Venue*, *Tenda*, *Baju Pria*, dan *Baju Wanita*. Di bawah nya terdapat fragment. Menu utama masuk ke fragment home. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

5) Pilihan *Venue*/Tempat

Pilihan *Venue*. yang dimana ada 6 pilihan *Venue* atau tempat nya. Pilihan *Venue* meliputi Gedung Perwacy, Auditorium LPP, Balai Pamungkas, Madu Candhya, Bilik Kayu Heritage, Joglo Pondok Arum. Tampilan *Venue* atau tempat dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pilihan Venue/Tempat

6) Pilihan Tenda

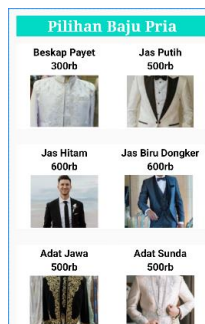
Terdapat 6 pilihan tenda meliputi tenda datar, lengkung, plafon biasa, plafon vip, dekorasi serut, dekorasi vip. Tampilan pilihan tenda dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pilihan Tenda

7) Pilihan Baju Pengantin Pria

Pilihan baju pengantin pria. yang dimana ada 6 pilihan baju pengantin pria nya. Baju pengantin pria meliputi beskap payet, jas putih, jas hitam, jas biru, adat jawa, adat sunda. Tampilan pilihan baju pengantin pria dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Pilihan Baju Pengantin Pria

8) Halaman Pesanan

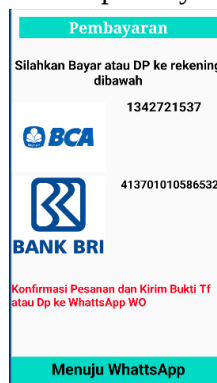
Halaman pesanan. yang dimana halaman ini menampilkan pesanan yang dipilih. Ada button bayar, untuk menuju halaman bayar. Pesanan *wedding* belum bisa ditampilkan pada halaman. Tampilan halaman pesanan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Pesanan

9) Halaman Pembayaran

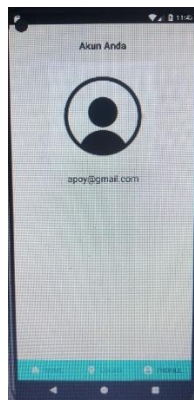
Halaman pembayaran, yang dimana halaman ini menampilkan pembayaran Transfer atau Dp ke WO. Yang kemudian pengantin konfirmasi dan kirim bukti transfer ke *WhatsApp* WO. Pengantin menghubungi *WhatsApp* WO. Tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Pembayaran

10) Fragment Akun

Fragment Akun, yang dimana halaman ini menampilkan foto profil dan *email* user. Apabila *email* sudah login, maka akan tampil di fragment akun. Yang terhubung ke *database Firebase*. Tampilan fragment akun dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Akun Pengguna

B. Pembahasan

Sistem Aplikasi *Wedding organizer* Berbasis *Android*, menggunakan Bahasa *Kotlin* pada *Android Studio*. Terkoneksi dengan *database Firebase*, *email* dan *password* terhubung ke *database Firebase*. Pada form Registrasi dan Login, memasukkan *email* dan *password*, yang terhubung dengan *Firebase database*. Terdapat pilhan *wedding* yaitu lokasi, pilihan tenda, baju pengantin Pria, baju pengantin dan wanita.

Adapun hasil sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *android* berjalan normal dan juga tidak normal. Hasil sistem aplikasi belum sempurna, masih banyak yang kurang, masih terdapat yang *error*.

Hasil sistem aplikasi *Wedding organizer* yang berjalan normal dan tidak normal (*Error*) dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pembahasan

Berjalan Normal	Berjalan Tidak Normal (<i>Error</i>)
Pada <i>Login</i> dan Registrasi berjalan normal. Data email dan password masuk ke database.	Tidak atau belum menggunakan database untuk pesanan nya
Pada menu <i>Wedding</i> . Pilihan menu <i>Wedding</i> (Venue, tenda, baju pria, baju wanita)	Pembayaran nya pengantin manual transfer ke rekening WO. Tidak menggunakan midtrans atau pembayaran pada sistem aplikasi nya
Pada pilihan-pilihan data (Pilihan venue, tenda, baju pria, baju wanita)	Belum atau tidak menggunakan Database Management System (DBMS) pada data <i>wedding</i> nya
Pada halaman pesanan. button bayar, akan menuju halaman bayar	
Pada halaman pembayaran. menampilkan nomor rekening WO	

C. Hasil Uji pada Beberapa Tipe Perangkat

Pengujian aplikasi pada beberapa tipe perangkat mobile *android* dilakukan dengan menggunakan beberapa perangkat dari sejumlah teman atau orang terdekat. Dari semua perangkat yang digunakan pada saat pengujian, kami menemukan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik di semua perangkat. Ringkasan hasil uji coba aplikasi pada berbagai tipe perangkat dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji aplikasi *Wedding organizer* pada perangkat *android*

No.	Nama Perangkat	Hasil Pengujian
1	Realme Narzo 30	Berhasil
2	Samsung M10	Berhasil
3	Samsung A10s	Berhasil
4	Realme C15	Berhasil
5	Oppo A5s	Berhasil
6	Samsung A8	Berhasil
7	Samsung A20s	Berhasil
8	Samsung A50s	Berhasil
9	Samsung Galaxy A33	Berhasil
10	Xiaomi Note 8	Berhasil

4. KESIMPULAN

Dengan telah terselesaikannya seluruh kegiatan penelitian, analisa sistem, perancangan program sampai dengan implementasi dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan adanya sistem ini[9]. Sistem Aplikasi *Wedding organizer* Berbasis *Android*, menggunakan Bahasa *Kotlin* pada *Android Studio*. Terkoneksi dengan database *Firebase*, email dan password terhubung ke database *Firebase*. Pada form Registrasi dan Login, memasukkan email dan password, yang terhubung dengan *Firebase* database.

Adapun hasil sistem aplikasi *Wedding organizer* berbasis *android* berjalan normal dan juga tidak normal. Hasil sistem aplikasi belum sempurna, masih banyak yang kurang, masih terdapat yang *error*.

Untuk pengembangan lebih lanjut, ke depannya saya akan mengembangkan lagi sistemnya. Membuat sistem website dan sistem mobile, agar saling terkoneksi satu yang lain. Mengembangkan database nya yang meliputi data user, data pesanan, data pembayaran, data *wedding*. Mengembangkan

payment atau pembayaran nya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ishak and N. Pakaya, “Sistem Informasi *Wedding organizer* Berbasis *Android*,” *Jambura J. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 97–108, Nov. 2021, doi: 10.37905/jji.v3i2.11746.
- [2] Y. S. Dwanoko, “IMPLEMENTASI SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC) DALAM PENERAPAN PEMBANGUNAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK.”
- [3] E. I. Sela and M. Ihsan, “Deteksi Kualitas Telur Menggunakan Analisis Tekstur,” *IJCCS (Indonesian J. Comput. Cybern. Syst.*, vol. 11, no. 2, p. 199, 2017, doi: 10.22146/ijccs.24756.
- [4] W. Rizki, R. Rayuwati, and H. Gemasih, “Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuiah Dengan Metode Sdlc (Cystem Development Life Cycle),” *J. Tek. Inform. dan Elektro*, vol. 4, no. 1, pp. 36–45, 2022, doi: 10.55542/jurtie.v4i1.113.
- [5] H. Ginanjar and R. Setiawan, “Perancangan Aplikasi *Wedding organizer* Berbasis *Android*.” [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>.
- [6] S. Purwantoro and D. M. Adhari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau,” 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>.
- [7] M. Fatchiyatur Rohmah, F. Indra kurniawan, and M. Danang Saputra, “APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK PAUD BERBASIS *ANDROID*.”
- [8] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wuandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>.
- [9] F. Ayu and N. Fitri, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan *Wedding organizer* Online,” *J. Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 92–104, 2019.
- [10] A. Syaifu and M. Fachrie, “Pengembangan Sistem Antrean Berbasis *Android* pada Layanan Administrasi di Universitas Teknologi Yogyakarta,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 139–145, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.3019.