

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Undangan.....	11
2.1.1 RSVP	12
2.2 <i>Digital Invitation</i>	12
2.3 <i>Website</i>	13
2.4 Visual Studio Code.....	14
2.5 NuxtJs.....	14
2.6 Laravel.....	15
2.7 <i>Database</i>	16
2.8 PostgreSQL	17
2.9 <i>QR Code 2D</i>	17

2.10	Subscription Model Business	19
2.11	Payment Gateway	20
2.12	API (Application Programming Interface)	21
2.13	Midtrans.....	22
2.13.1	Aktivasi Akun Midtrans	23
2.13.2	Instalasi Midtrans	24
2.14	Whatsapp Auto Reply	25
2.14.1	Api Gemini AI.....	26
2.14.2	Instalasi Whatsapp Auto Reply	27
2.15	GrapesJS	28
2.16	UML	30
2.17	Use Case Diagram	30
2.18	Activity Diagram	31
2.19	Class Diagram	32
2.20	Sequence Diagram.....	33
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Analisis Sistem	35
3.1.1	Analisis Masalah	35
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	36
3.1.3	Analisis Sistem yang Akan Dibangun.....	43
3.2	Analisis Arsitektur Sistem.....	46
3.3	Analisis Teknologi yang Digunakan	47
3.3.1	Analisis Proses Payment Gateway Midtrans	48
3.3.2	Analisis Proses Whatsapp Auto Reply WPPConnect dan Gemini AI ...	52
3.3.3	Analisis Proses Website Builder dengan Grapes.js	55
3.3.4	Analisis Proses Scanner QR Code dengan Vue Qrcode Reader	57
3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	59
3.4.1	Analisis Karakteristik Pengguna	60
3.4.2	Analisis kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	61
3.4.3	Analisis kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	61
3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	63

3.6	Perancangan Sistem.....	123
3.6.1	Perancangan Data	123
3.6.2	Perancangan Arsitektur Menu	132
3.6.3	Perancangan Antarmuka pada Aplikasi Invite+	132
3.6.4	Perancangan Pesan pada Aplikasi Invite+	148
3.6.5	Jaringan Semantik pada Aplikasi Invite+	150
3.6.5.1	Jaringan Semantik Untuk Pengguna Undangan	150
3.6.5.2	Jaringan Semantik Untuk Admin	150
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		151
4.1	Implementasi Sistem	151
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	151
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	152
4.1.3	Implementasi Database.....	154
4.1.4	Implementasi Teknologi.....	160
4.1.5	Implementasi Antarmuka	178
4.2	Pengujian Sistem	192
4.2.1	Rencana Pengujian	192
4.2.2	Hasil Pengujian.....	199
4.2.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	225
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		226
5.1	Kesimpulan.....	226
5.2	Saran.....	226
DAFTAR PUSTAKA		227