BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis system yang berjalan merupakan suatu penguraian dari system yang kedalam bagian bagian komponenya yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan menevaluasi permasalah yang ada sehingga dapat ditemukan penyelesaian atas perbaikan sistem yang akan dicapai.

Kegiatan analisis sistem yang berjalan menggunakan analisis sistem yang berorientasi pada objek objek oleh sistem yang akan di rancang. Dimaksudkan agar menitikberatkan pada fungsi dari sistem yang berjalan tanpa tidak menitikberatkan pada alur proses pada sistem. Selanjutnya dari hasil analisis tersebut divisualisasikan dan didokumentasikan dengan UML melalui diagram Use case, skanario use case, dan activity diagram

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan

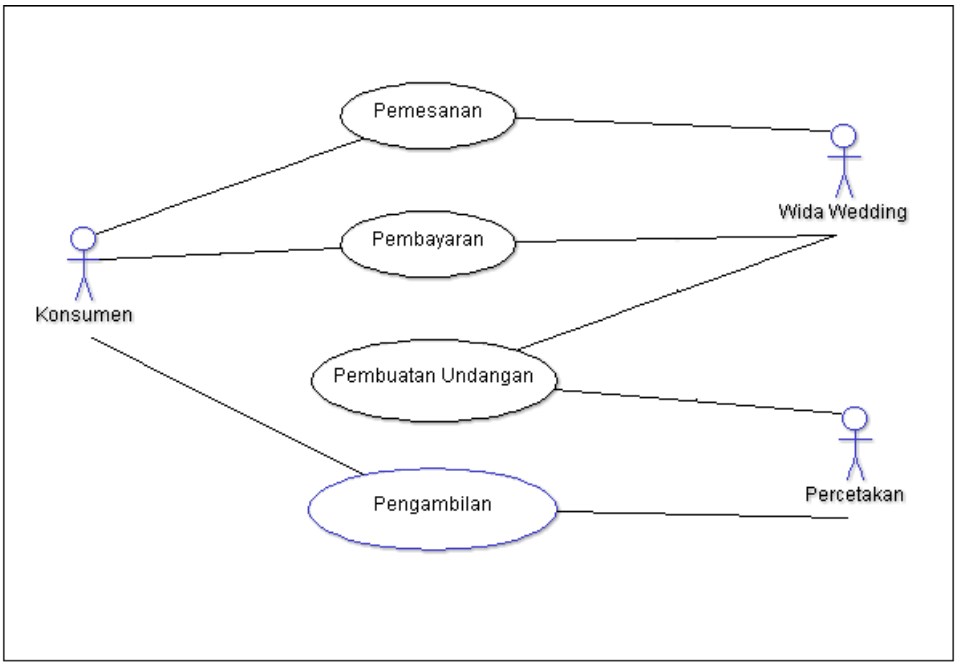
Analasis prosedur yang berjalan perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan perancangan terhadap sistem yang diusulkan. Dan harus dilakukan analisis terhadap hal hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas. Berikut adalah proses dari pemesanan hingga pembuatan kartu undangan pernikahan pada wida wedding :

1. Calon Mempelai atau konsumen mendatangi langsung ke Wida Wedding

2. Selanjutnya konsumen memilih paket pembuatan undangan pernikahan yang sesuai kreterianya
3. konsumen memesan paket pembuatan undangan pernikahan
4. Calon mempelai atau konsumen memberikan data atau informasi pernikahan yang ingin dibagikan kepada calon tamunya
5. Setelah semuanya sepakat , konsumen melakukan pembayaran secara tunai
6. Pihak perusahan memberikan bukti pembayaran pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan.
7. Pihak perusahaan membuat desain yang diinginkan selanjut dikirim bagian percetakan untuk proses pembuatan undanganya.
8. Setelah undangan pernikahan jadi pihak perusahaan memberitahu kepada konsumen bahwa undangan pernikahan yang dipesan sudah jadi.

4.1.2 Diagram Use Case Sistem Yang Berjalan

Diagram use case menggambarkan siapa saja actor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi fungsi dari (proses) yang terlibat dalam tranformasi pada sistem tersebut. Adapun use case dalam pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan pada Wida Wedding sebagai berikut



Gambar 4.1 : Diagram Usecase Sistem yang berjalan

4.1.3 Definisi Aktor Dan Deskripsinya

Didalam diagram usecase actor merupakan pihak pihak yang berperan dalam sistem , symbol acto r didalam usecase berbentuk gambar orang , tapi dalam kenyataanya actor belum tentu merupakan orang biasa nya digunakan kata benda di awal frase nama actor.

Tabel 4.1 : Definisi Aktor Dan Deksripsinya

No	Aktor	Deksripsi

1	Konsumen	Merupakan pihak yang melakukan pemesanan , pemilihan paket, pemilihan desain pembuatan undangan pernikahan
2	Wida Wedding	Merupakan pihak yang memiliki akses penuh terhadap sistem dalam proses penerimaan pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan
3	Percetakan	Pihak yang membuatkan pesanan undangan pernikahan secara konvensional

4.1.4 Definisi Use Case Dan Deksripsinya

Usecase Diagram merupakan diagram yang menggambarkan dari fungsinalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case mempresentasikan antara actor dengan sistem.

Tabel 4.2 Definisi Usecase Dan Deksripsinya

No	Usecase	Deksripsi
1	Pemesanan	Merupakan proses dimana konsumen atau calon mempelai memilih paket pembuatan undangan pernikahan yang sesuai dengan kebutuhan atau kriterianya dengan mendatangi langsung Wida Wedding
3	Pembayaran	Merupakan proses pembayaran yang dilakukan oleh konsumen, pembayaran dilakukan secara tunai.

4	Pembuatan Undangan	Merupakan proses dimana perusahaan memesaukan data data seperti nama mempelai , nama orang tua , denah lokasi dll calon mempelai kedalam desain undangan
5	Pengambilan	Merupakan proses pengambilan undangan,

4.1.5 Skanario Usecase

Sekanario merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram , adapun skanario usecase pada pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan dalam sistem yang berjalan seperti berikut :

1. Skanario Use Case Pemesanan

Tabel 4.3: Skanario Usecase Pemesanan

Identifikasi	
Nama Use case	Pemesanan
Aktor	Konsumen Dan Wida Wedding
Tujuan	Memudahkan konsumen dalam pemilihan paket pembuatan undangan pernikahan sesuai dengan biaya mereka .
Konsumen	**Wida Wedding**

Konsumen melakakukan pemesanan pemilihan paket pembuatan undangan pernikahan dengan cara mendatangi langsung Wida Wedding	
	Wida Wedding Menanggapi pemesanan paket tersebut .
	Wida Wedding memberikan pilihan desain kepada konsumen .
Konsumen memilih desain yang terlah disediakan oleh wida wedding	
Konsumen memberikan data data terhadap informasi pernikahan yang ingin di bagikan	
	Widang Wedding Mencatat Informasi Undagan pernikahan yang ingin di bagikan konsumen

2. Skanario Use Case Pembayaran

Tabel 4.4: Skanario Usecase Pembayaran

Identifikasi	
Nama Use case	Pembayaran
Aktor	Konsumen dan Wida Wedding
Tujuan	Mengolola pembayaran pembuatan pemesanan undangan .

Konsumen	Wida Wedding
Konsumen melakukan pembyaran	
	Wida Wedding Memberikan nota pembayaran atas undangan yang dipesan
Konsumen menerima nota pembayaran	

3. Skanario Use Case Pembuatan

Tabel 4.5: Skanario Usecase Pembuatan

Identifikasi	
Nama Use case	Pembuatan
Aktor	Wida Wedding dan Percetakan
Wida Wedding	**Percetakan**
Bagian Desain Membuatkan Desain undangan yang dipesan dan memberikan ke bagian percetakan	
	Menerima desain dan data undangan pernikahan dari wida wedding
	bagian percetakan membuatkan kartu undangan sesuai pesanan

4. Skanario Use Case Pengambilan

Tabel 4.6: Skanario Usecase Pengambilan

Identifikasi

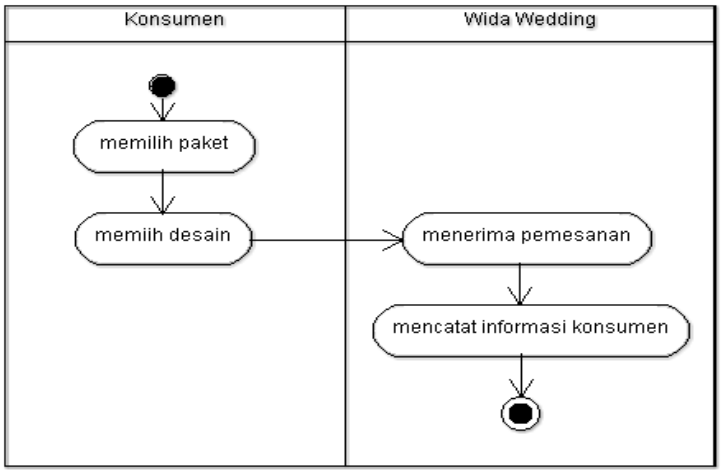
Nama Use case	Pengambilan
Aktor	Konsumen Dan Percetakan
Konsumen	**Percetakan**
	Bagian Percetakan Menghubungi Konsumen
Konsumen mendatangi perusahaan untuk mengambil undangan yang di pesan	
Konsumen memberikan bukti pembayaran pemesanan undangan pernikahan	
	Perusahaan mengecek Nota Pembayaran
	Perushaan memberikan undangan pernikahan sesuai pemesanan
Konsumen menerima undangan pernikahan yang di pesan.	

4.1.6 Diagram Aktivty Yang Berjalan

Diagram activty merupakan cara untuk memodelkan event event yang terjadi dalam use case. Berikut ini adalah diagram activity yang menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sistem pemesanan paket pernikahan dan pembuatan undangan pernikahan pada Wida Wedding.

1. **Diagram Aktivty Pemesanan Sistem Yang Berjalan**

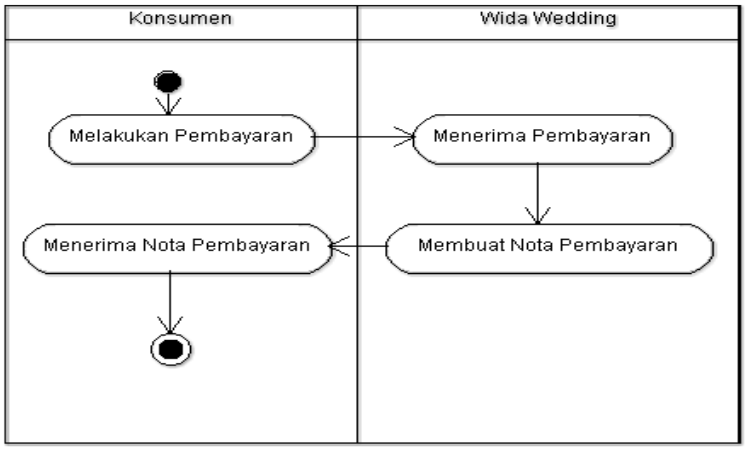
   Berikut ini adalah activity pemesanan pada sistem yang berjalan pada pemesanan undangan pada Wida Wedding.



Gambar 4.2 : Diagram Aktivty Pemesanan Sistem yang berjalan

2. **Diagram Aktivity Pembayaran**

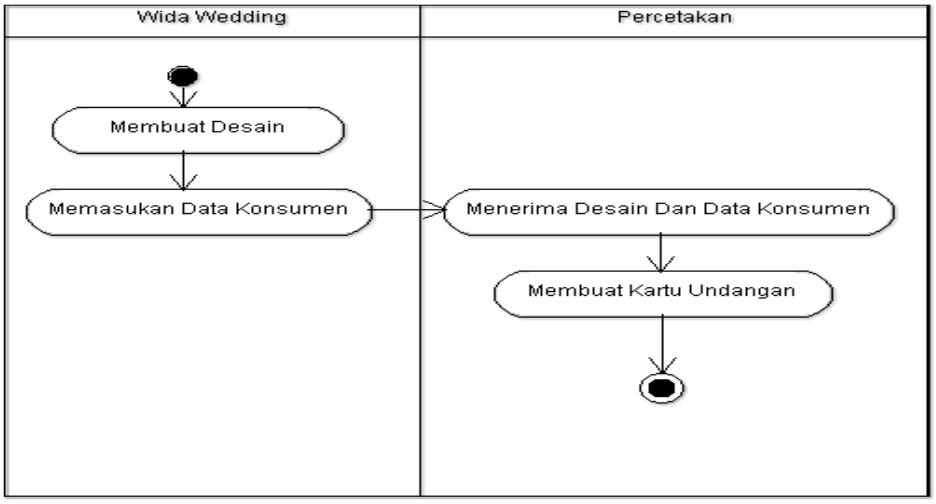
   Setelah konsumen melakukan pemesanan makan selanjutnya konsumen melakukan pembayaran, berikutan adalah diagram aktivty pembayaran.



Gambar 4.3 : Diagram Aktivty Pembayaran Sistem yang berjalan

3. Diagram Aktivty Pembuatan

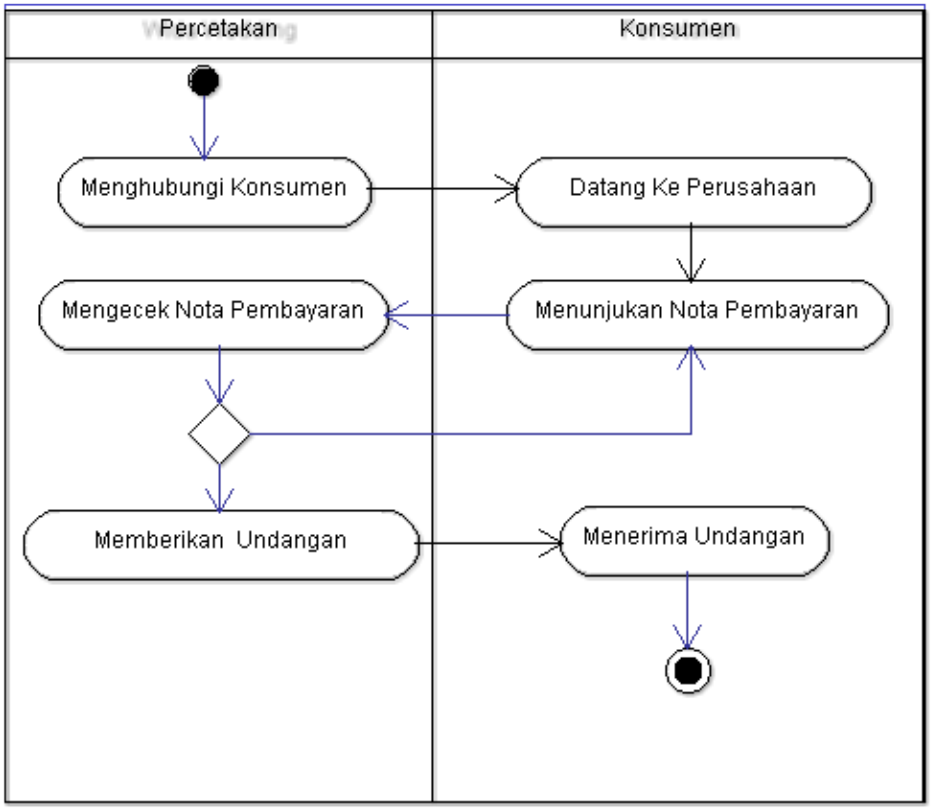
setelah konsumen melakukan pembayaran makan proses selanjutnya wida wedding akan membuatakan pesanan undangan pernikahan konsumen , berikut adalah diagram activity pembuatan



Gambar 4.4 : Diagram Aktivty Pembuatan Sistem yang Berjalan

4. Diagram Aktivty Pengambilan

Setelah proses undangan pernikahan sudah selesai dikerjakan makan konsumen dapat mengambil pemesanan undangan tersebut dengan mendatangi pihak ke 3 yaitu percetakan.



Gambar 4.5 : Diagram Aktivty Pengambilan Sistem Yang Berjalan

4.1.7 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis dari sistem yang berjalan, maka penulis melihat kelemahan atau permasalahan yang ada dalam pemesanan dan

pembuatan undagan pernikahan konvensional pada Wida Wedding, berikut adalah kelemahan sistem yang berjalan dalam bentuk Table 4.8.

Tabel 4.7 Evaluasi Sistem Yang berjalan

No	Masalah	Pemecahan Masalah
1	Pembuatan undangan konvensional membutuhkan biaya yang mahal , biaya nya yaitu 5000/buah	Dengan adanya sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* pembuatan undangan penikahan menjadi jauh lebih murah .
2	Pembuatan undangan pernikahan konvensional membutuhkan waktu yang lama sekitar 1 – 2 bulan setiap pemesanan.	Dengan adanya sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* , konsumen membutuhkan waktu 15 menit dalam pembuatan undangan.
3	Pembuatan undangan pernikahan konvensional dapat merusak lingkungan, kertas baru dapat terurai didalam tanah sekitar 2.5 bulan.	Dengan adanya sistem informasi undangan pernikahan berbas *web* dapat mengurangi pemakain kertas untuk pembuatan undangan pernikahan sehingga kita dapat membantu gerakan *go green*.
4	Banyak calon mempelai yang lupa akan data tamu seperti alamat dan nomor telepon, sehingga menyulitkan calon mempelai dalam membagikan informasi pernikahan	Dengan adanya sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* user dapat membagikan informasi undangan pernikahan lewat email dan shere media sosial.

5	User kesulitan dalam membagi informasi pernikahan kepada kerabat yang berada di di tempat yang jauh.	Dengan adanya undangan pernikahan berbasis web user dapat membagikan informasi pernikahan kepada kerabat jauh tanpa mengurangi rasa hormat.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang akan diusulkan serta menggambarkan secara jelas proses proses sistem yang diinginkan oleh *user* (pengguna). Perancangan sistem yang dibuat ini sesuai oleh metode pendekatan *Object Oriented* , maka dalam penggambaran seluruh proses dan objek nya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* ini adalah :

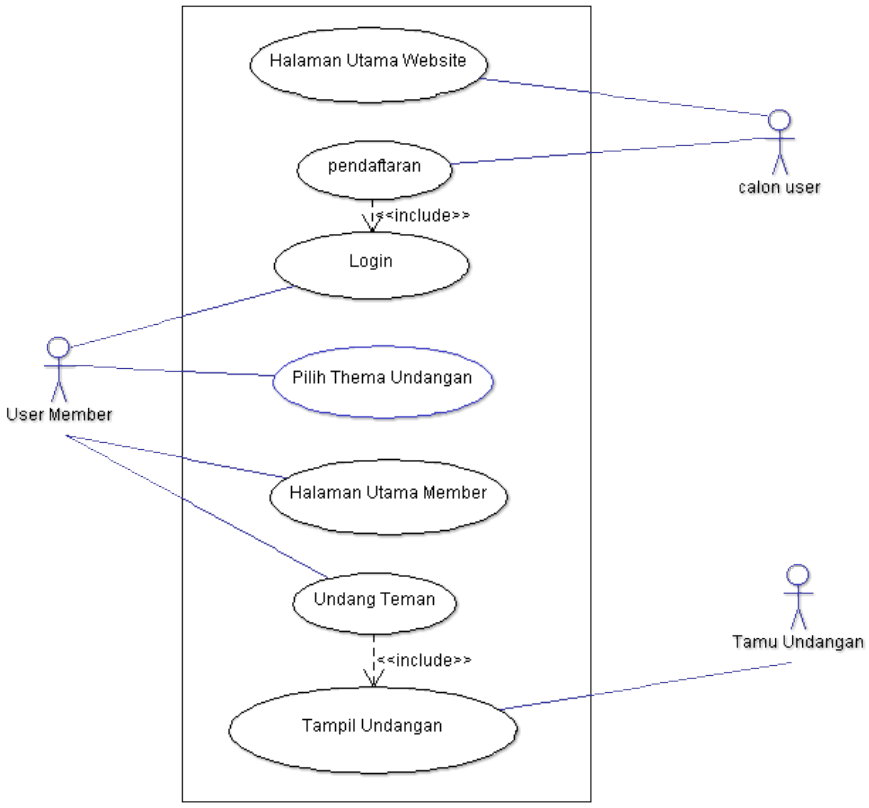
a. Membantu konsumen menekan biaya pembuatan undangan pernikahan.
b. Mendukung gerakan *Go Green* , dengan undangan pernikahan berbasis *web* kita dapat mengurangi penggunaan kertas.
c. Mempermudah user dalam membagikan informasi pernikahan kepada calon tamu undangan dengan sistem undang *via email* dan *shere media social.*

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* pada Wida Wedding dapat digambarkan sebagai wadah informasi terhadap nama calon mempelai , nama orang tua mempelai , konsep pernikahan, lokasi & jadwal pernikahan , serta media promosi pada Wedding Organizer yang mengelola pesta pernikahan tersebut. dengan membuat sisten informasi undangan pernikahan berbasis web user dapat menekan biaya pembuatan undangan pernikahan serta membantu gerakan Go Green karena dengan adanya pembuatan sistem informasi undangan pernikahan berbasis web kita dapat meminimalisir penggunakan kertas dalam pembuatan undangan pernikahan. Dan juga dapat membantu user dalam membagikan informasi pernikahan kepada kerabat yang ada dilokasi yang jauh tanpa mengurangi rasa hormat karena di informasikan dengan template yang menarik.

4.2.3 Diagram Usecase Yang Diusulkan

Sebuah usecase mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dan sistem , adapun use case diagram sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* pada wida wedding Cimahi yang diusulkan seperti di bawah ini:



Gambar 4.6 : Use Case pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.4 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Didalam diagram use case aktor merupakan pihak pihak yang berperan dalam sistem , simbol actor didalam usecase berbentuk gambar orang , tapi dalam kenyataanya actor belum tentu merupakan orang biasa nya digunakan kata benda di awal frase nama actor.

Tabel 4.8 Definisi Aktor dan Deksripsi yang diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	**Calon User**	pihak dapat melakukan proses pendaftaran disini calon User yang ingin membuat undangan

		pernikahan berbasis *web* diharuskan melakukan pendaftaran.
2	**User Member**	Pihak yang sudah mendaftar dapat melakukan pembuatan undangan berbasis *web* , setelah memilih thema dan mengatur fitur konten yang di inginkan user setelah mengatur konten user dapat mengundang tamu undangan.
3	**Tamu Undangan**	Tamu undangan merupakan pihak yang mendapatkan link tertentu dari user , jika undangan yang dibuat user bersifat private maka tamu hanya bisa membuka halaman undangan pernikahan jika mendapatkan special invte dari user.

4.2.5 Definisi Use Case dan Deksipsinya

Usecase Diagram merupakan diagram yang menggambarkan dari fungsinalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case mempresentasikan antara actor dengan sistem.

Tabel 4.9 Definisi Usecase dan Deksripsi yang diusulkan

No	Usecase	Deskripsi

1	**Halaman Utama *Website***	Merupakan proses siapa dan ngapain calon User ini membuka *website* perusahaan , jika ingin menjadi User , calon User bisa mendaftarkan diri.
2	**Pendaftaran**	Merupakan proses dimana calon User diharuskan mengisi form tentang data login , data mempeleai , data pernikahan , dan informasi lainya.
3	**Login**	Merupakan proses pengecekan hak akses , jika login berhasil User dapat melakukan pembuatan undangan , memilih thema , mengedit konten .
5	**Pilih Thema undangan**	Merupakan proses dimana User dapat melakukan pemilihan thema yang sesuai dengan keinginannya
6	**Halaman Utama User**	Merupakan proses dimana User mengatur , mengedit data atau informasi yang ingin dibagikan pada tamu undangan.
7	**Undang Teman**	Merupakan proses dimana user membagikan undangan kepada tamu yang ingin di undangnya.
8	**Tampil Undangan**	Proses dimana tamu undangan melihat undangan pernikahan berbasis *web* yang dibagikan oleh user.

4.2.6 Skanario Use Case Yang Diusulkan

Sekanario merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram , adapun skanario usecase pada Undang Tamu pembuatan undangan pernikahan berbasis*web* dalam sistem yang diusulkan seperti berikut :

1. Skanario Use Case Buka Halaman

Tabel 4.10 Skanario Usecase Buka Halaman

Identifikasi	
Nama Use case	Halaman Utama *Website*
Aktor	Calon User
Tujuan	Masuk kedalam sistem sebagai pengguna dan dapat melihat lihat fasilitas yang ada pada *website*.
Aktor	**Sistem**
Membuka Halaman *Website*	
	Menampilkan Beranda *Website*
Membuka Halaman Undangan Pernikahan	
	Menampilkan Halaman Undangan Pernikahan

2. Skanario Use Case Pendaftaran

Tabel 4.11 Skanario Usecase Pendaftaran

Identifikasi	
Nama Use case	Pendaftaran
Aktor	Calon User
Tujuan	Masuk kedalam sistem sebagai pengguna dan dapat melihat lihat fasilitas yang ada pada *website*.
Aktor	**Sistem**
Calon User Membuka Halaman Undangan Pernikahan	
	Menampilkan Halaman Undangan Pernikahan
Calon User Membuka Form Pendaftaran	
	Menampilkan Form Pendaftaran
Calon User Mengisi username & password , email m nama mempelai pria , nama mempelai wanita , tanggal pernikahan	

	Menyimpan username & password , email , nama mempelai pria , nama mempelai wanita & tanggal pernikahan

3. Skanario Use Case Login

Tabel 4.13 Skanario Usecase Login

Identifikasi	
Nama Use case	Login
Aktor	User
Tujuan	Masuk kedalam sistem sebagai pengguna(User untuk dapat mengakses fasilitas yang ada di dalam *website*.
Aktor	**Sistem**
User Membuka Halaman Login	
	Sistem Menampilkan Halaman login
User Melakukan Login	
	Menampilkan Form Login
User Mengisi Username dan password	

	Memverivikasi Username dan Password yang ada di database
	Menampilkan Halaman Utama User

4. Skanario Use Case Pilih Thema undangan

Tabel 4.14 Skanario Usecase Pilih Thema undangan

Identifikasi	
Nama Use case	Pilih Thema undangan
Aktor	User
Tujuan	Merupakan proses dimana User dapat memilih thema yang sesuai dinginkan.
Aktor	**Sistem**
User Membuka halaman utama undangan pernikahan User	
	Menampilkan halaman utama undangan pernikahan User
User Membuka halaman pilih thema	
	Membuka halaman pilihan thema undangan pernikahan
User Memilih thema yang sesuai	

	Menampilkan thema yang dipilih oleh User
User Menyimpan halaman undangan pernikahan yang baru.	
	Mendirect kehalaman utama undangan pernikahan User

5. Skanario Use Case halaman utama user

6. **Tabel 4.15 Skanario utama user**

Identifikasi	
Nama Use case	Halaman utama user
Aktor	User
Tujuan	Merupakan proses dimana User ingin mengedit atau menambahkan konten konten yang ada pada undangan pernikahan berbasis *web*. Seperti merubah Data Pernikahan , Data Mempelai, Data Keluarga , Memasukan Denah Pernikahan ,
Aktor	**Sistem**
User Membuka halaman utama user	
	Menampilkan Halaman utama user

User Merubah Data Pernikahan , Data Mempelai , data keluarga , denah , slider photo.	
User Menyimpan Data yang dirubah User	
	Menyimpan Data yang dirubah User kedalam database
	Mendirect kehalaman menu utama undangan pernikahan User

7. Skanario Usecase Undang Tamu

Tabel 4.14 Skanario Usecase Undang Tamu

Identifikasi	
Nama Use case	Undang Tamu
	Tamu Undangan
Tujuan	Merupakan proses dimana user mengundang teman/ tamu yang ingin di undangnya.
Aktor	**Sistem**
User Membuka Halaman Undang Teman	
	Menampilkan Halaman Undang Teman
User memasukan data tamu	

Email / facebook / twitter tamu undangan dan pesan yang ingin di sampaikanya.	
	Menyimpan data tamu .
	mengirim pesan undangan pernikahan kepada tamu yang diundang user.

8. Skanario Usecase Tampil Undangan

Tabel 4.15 Skanario Usecase Tampil Undangan

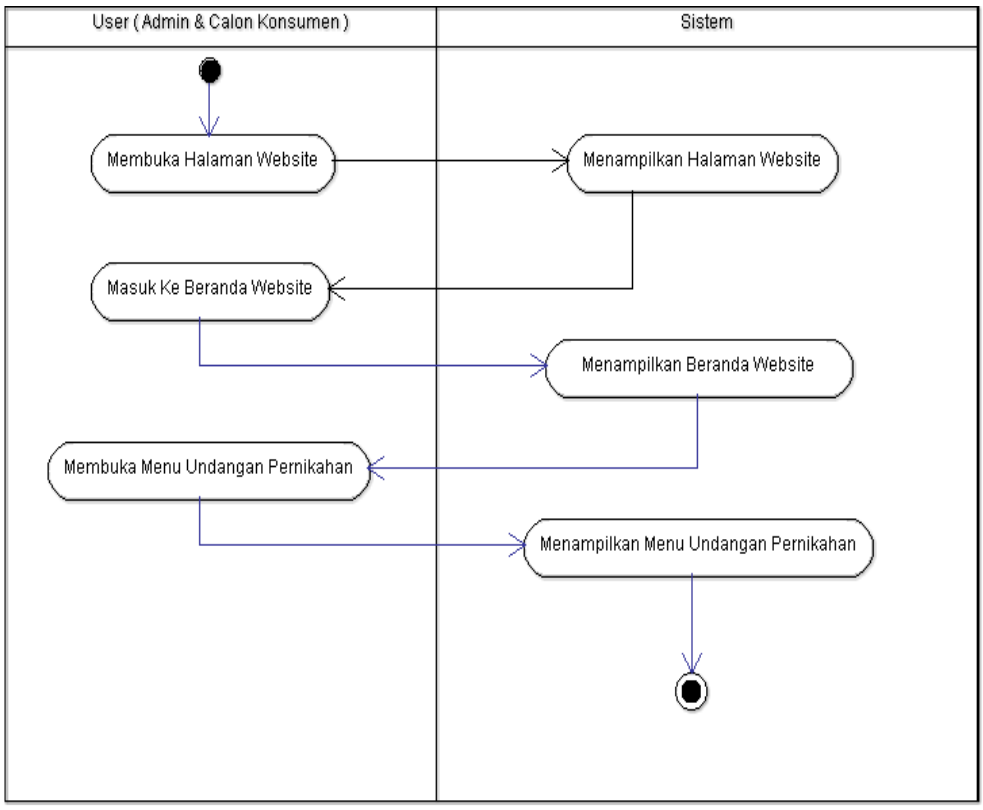
Identifikasi	
Nama Use case	Tampil Undangan
Aktor	Tamu Undangan
Tujuan	Merupakan Proses dimana tamu melihat undangan pernikahan berbasis*web*.
Aktor	**Sistem**
User Membuka Halaman kotak pesan email dan membuka link yang diberikan oleh sistem.	
	Memverivikasi link
	Menampilkan Halaman Undangan Pernikahan berbasis*web* user.

4.2.7 Aktivity Diagram Yang Diusulkan

Activity diagram merupakan cara untuk memodelkan event event yang terjadi dalam use case. Berikut ini adalah diagram activity yang menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sistem pembuatan undangan pernikahan berbasis *web* pada wida wedding.

1. **Diagram Activity Buka Halaman**

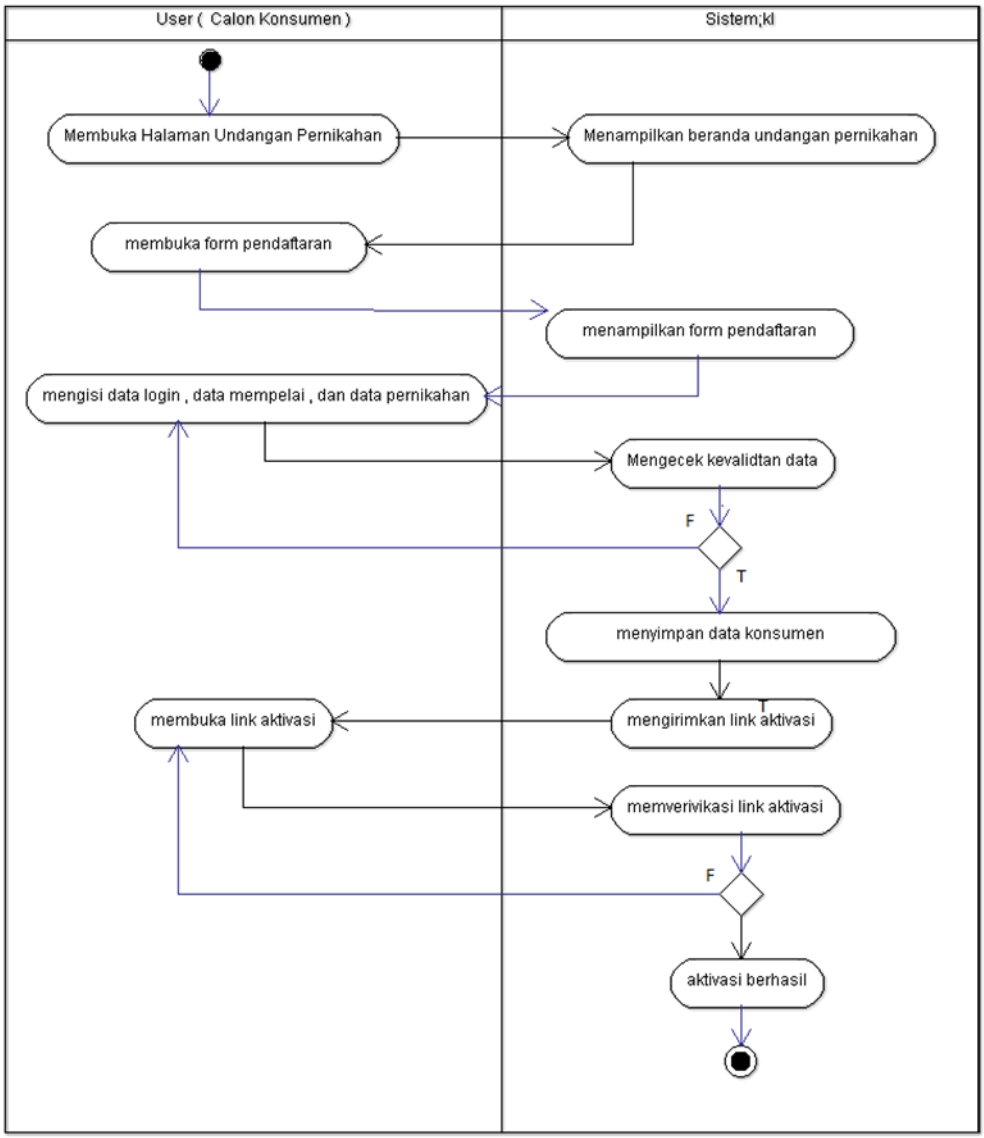
   Adapun diagram activity buka halaman yang diusulkan seperti dibawah ini :



Gambar 4.7 Diagram activity Buka halamam pada Sistem yang Di Usulkan

2. Activity Diagram Pendaftaran

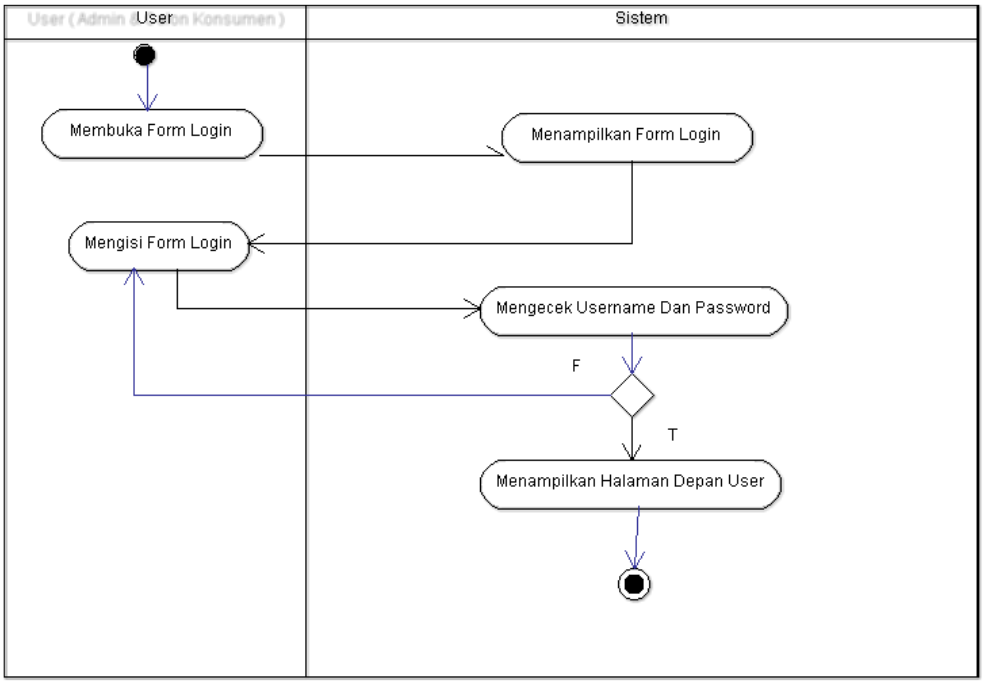
Adapun activity diagram pendaftaran pada sistem yang diusulkan seperti yang di bawah ini :



Gambar 4.8 Diagram activity pendaftaran pada Sistem yang Di Usulkan

3. Activity Diagram Login

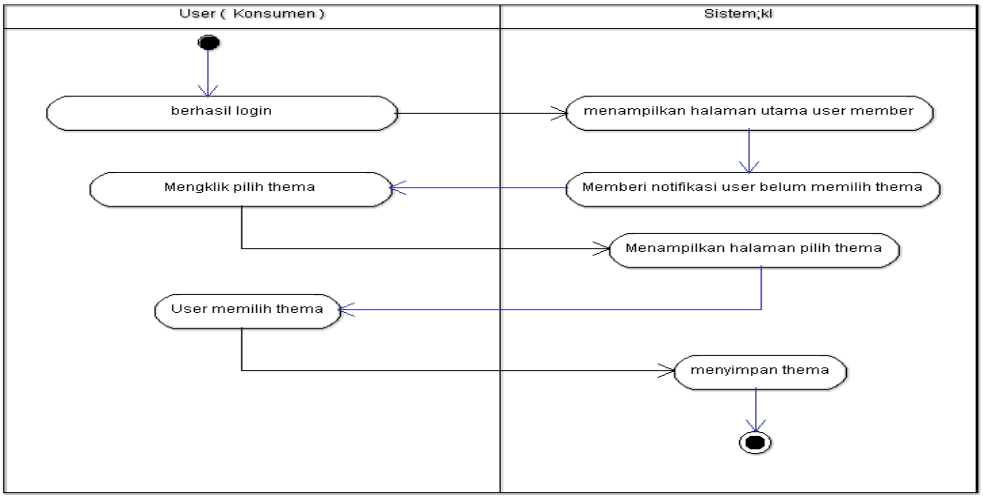
Adapun activiry diagram login pada sistem yang diusulkan seperti berikut :



Gambar 4.8 Activity diagram Login pada sistem yang diusulkan

4. Activity Diagram Pilih Thema

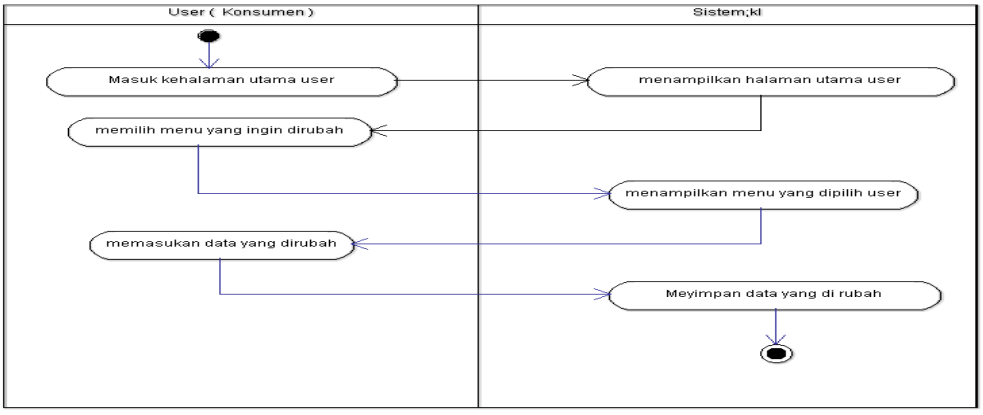
Adapun activity diagram pilih thema sebagai pada sistem yang di usulkan seperti di bawah ini :



Gambar 4.9 Diagram activity pilih thema pada Sistem yang Di Usulkan

5. Activity Diagram Halaman utama user

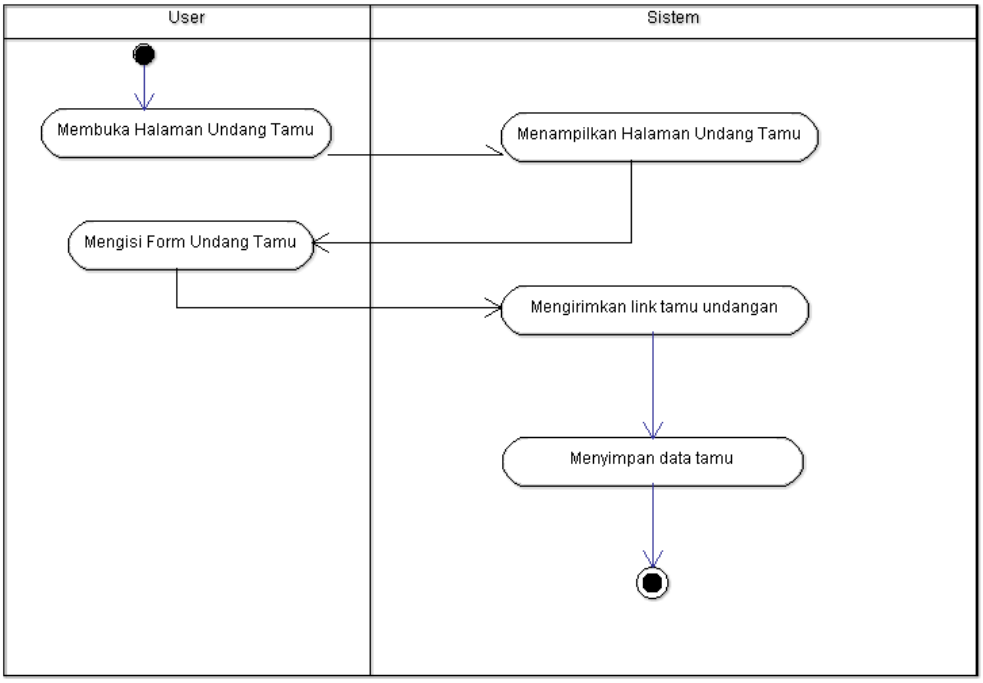
Setelah memilih thma user yang sudah terdaftar sebagai member dapat melakukan atur data ,seperti informasi pernikhan , lokasi dan, mengganti slide photo. berikut adalah aktivty diagram halaman utama user.



Gambar 4.10 Diagram activity atur data pada Sistem yang Di Usulkan

6. Activity Diagram Undang Tamu

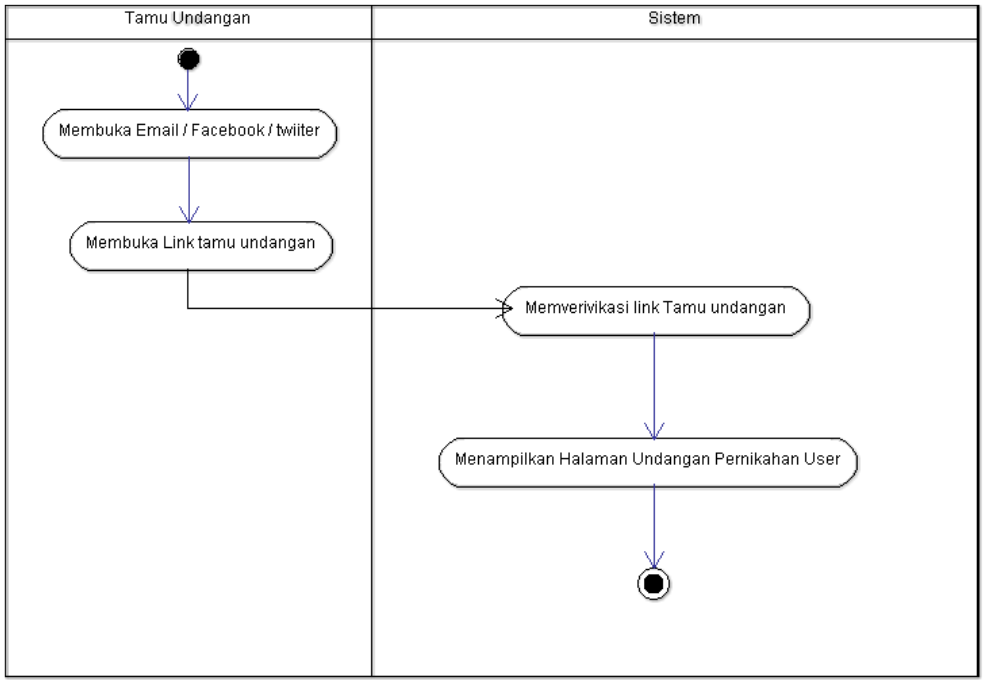
Setelah undangan selesai diatur makan user member dapat melakukan undang teman, dimana untuk memberikan informasi pernikahan terhadap teman & tamu yang ingin di undangnya.



Gambar 4.11 Diagram activity Undang Tamu pada sistem yang di usulkan

7. Activity Diagram Tampil Undangan

Berikut ini adalah activity diagrm tampil undangan dimana tamu dapat melihat informasi informasi tentang pernikahan user member.



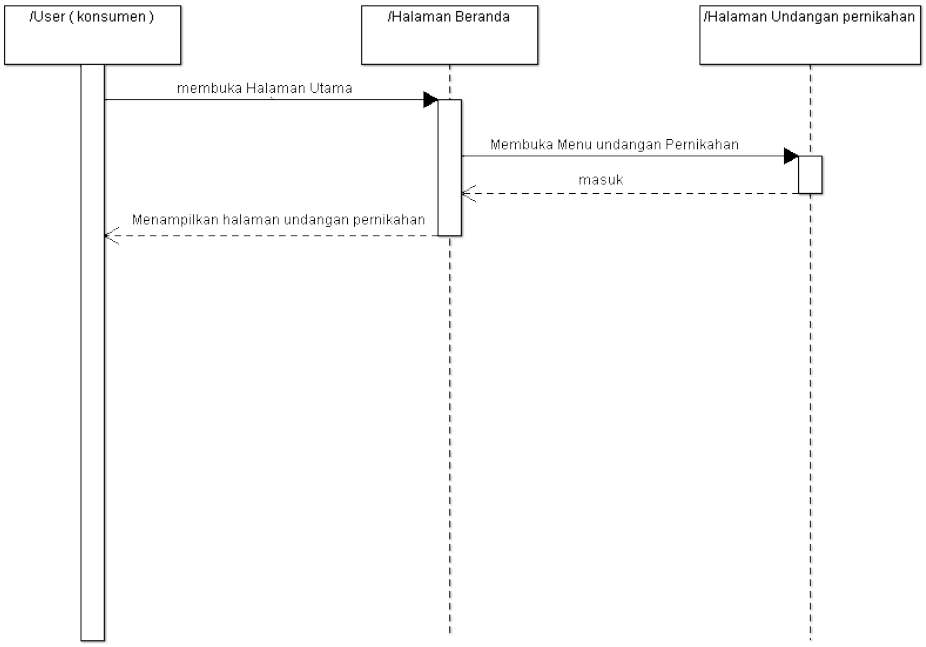
Gambar 4.12 Diagram activity Tampil Undangan pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.8 Sequence Diagram Yang Diusulkan

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek didalan dan disekitar sistem (termasuk pengguna , tampilan, dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. Masing – masing sequence diagram akan menggambarkan aliran – aliran pada suatu use case.

1. Sequence Diagram Buka Halaman sistem yang diusulkan

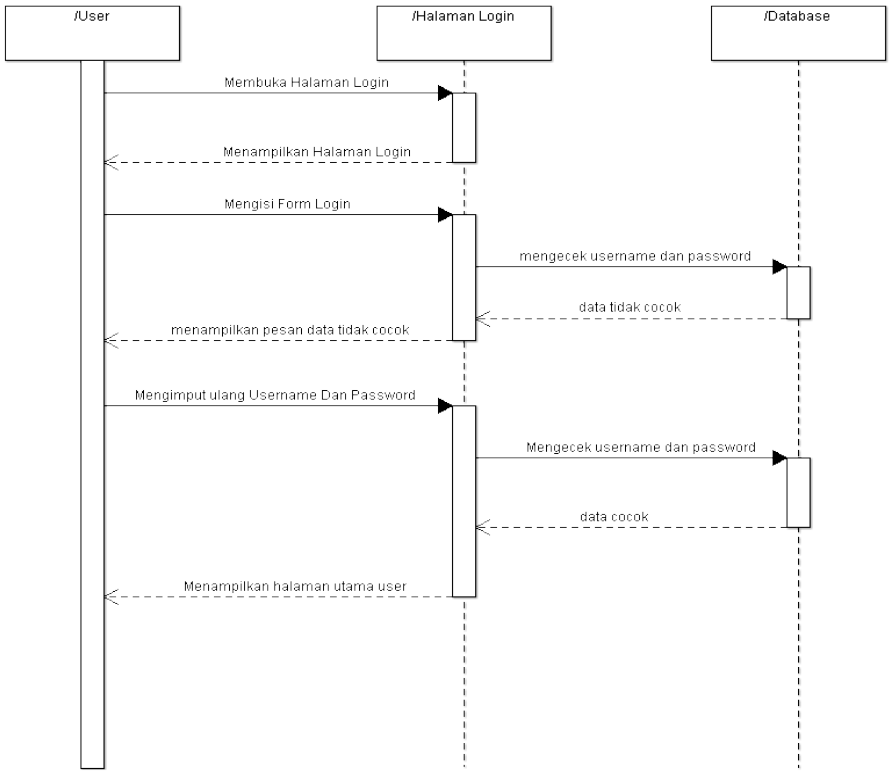
Berikut adalah sequence diaram buka halaman untuk menggambarkan proses dimana calon User membuka halaman undangan pernikahan berbasis *web* .



Gambar 4.13 Diagram sequence Buka Halaman pada Sistem yang Di Usulkan

2. Sequence Diagram Login sistem yang diusulkan

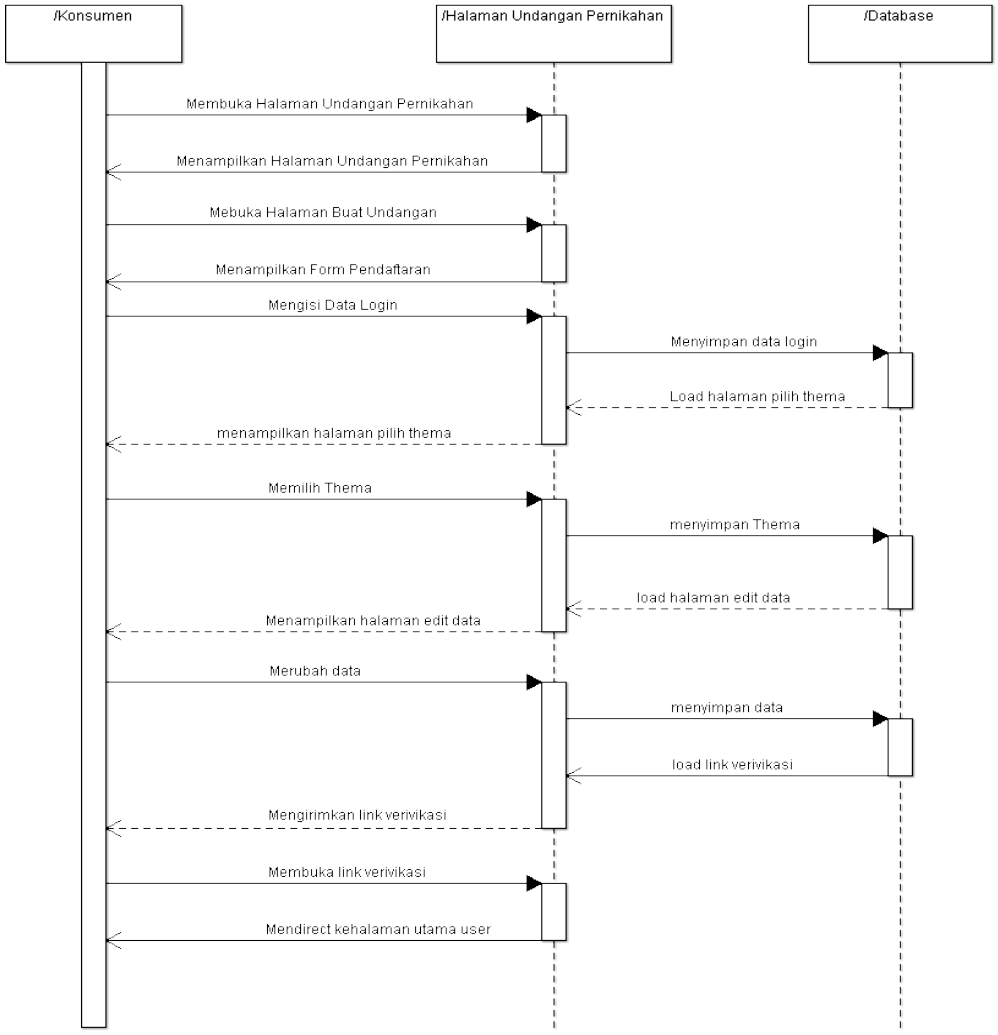
Berikut ini adalah sequence diagram login yang digunakan oleh user atau pengguna sistem undangan pernikahan berbasis web :



Gambar 4.14 Diagram sequence login pada Sistem yang Di Usulkan

3. Sequence diagram pendaftaran/buat undangan yang diusulkan

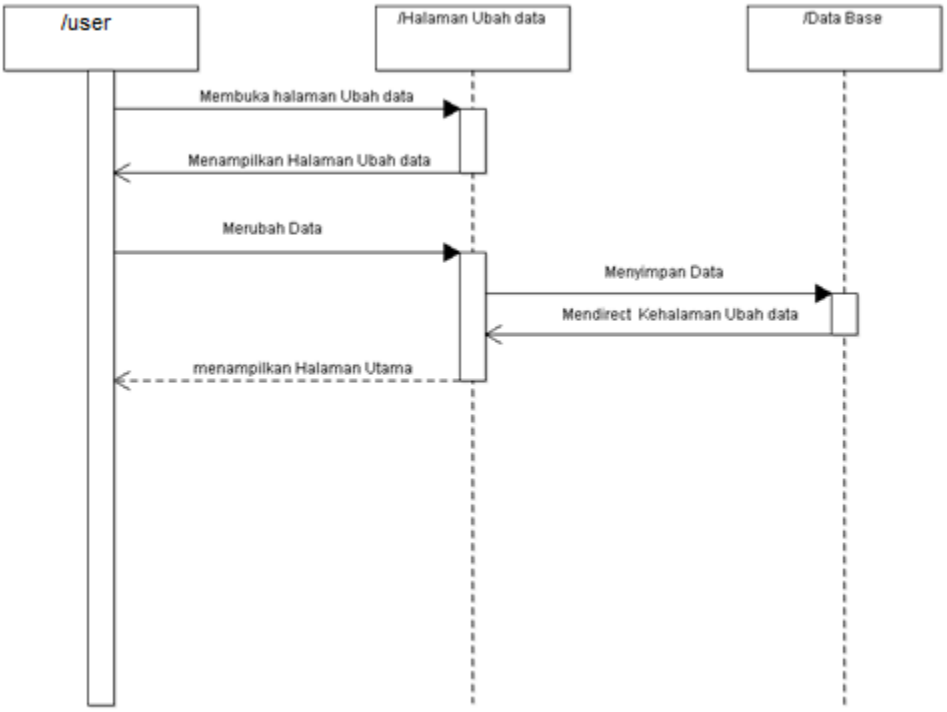
Berikut ini adalah sequence diagram pada halaman undangan pernikahan , sequence ini menggambarkan proses calon User yang ingin membuat undangan pernikahan berbasis *web*.



Gambar 4.15 Diagram sequence Pendaftaran pada Sistem yang Di Usulkan

4. Sequence diagram Halaman utama user

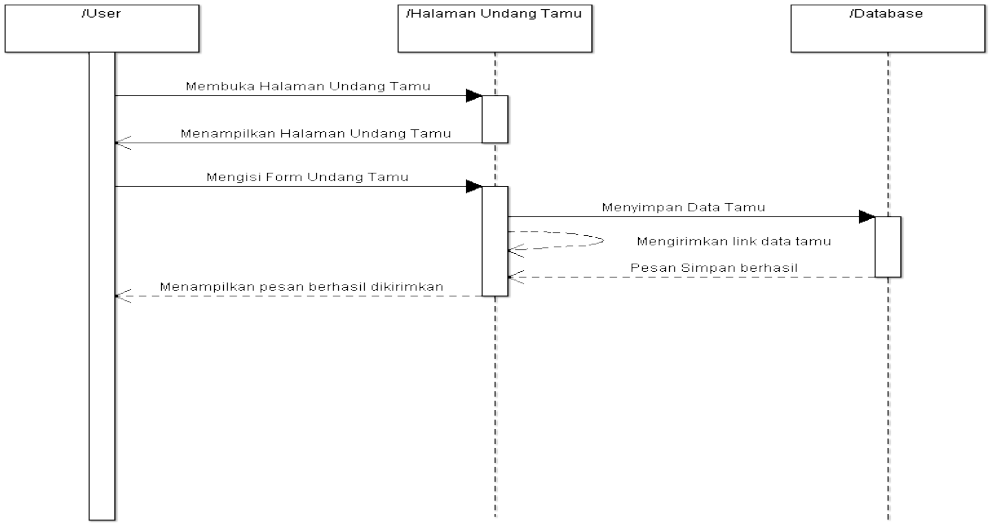
Berikut ini merupakan sqeunce diagram utama user yang dimana untuk pengaturan User yang ingin merubah data yang ingin dirubahnya , seperti data mempelai , data pernikahan dll .



Gambar 4.16 Diagram sequence Halaman utama user pada Sistem yang Di Usulkan

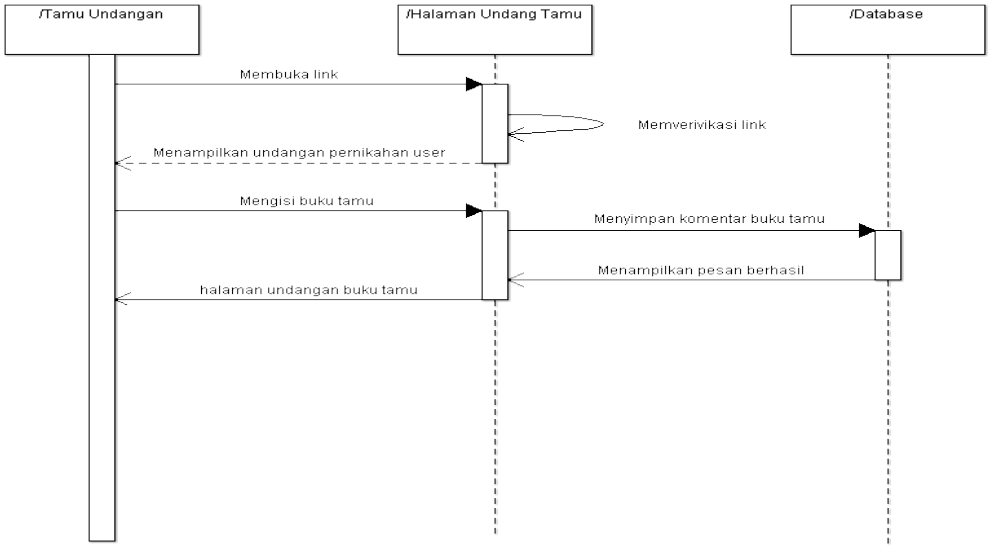
5. **Sequence diagram Undang Tamu sistem yang disulkan**

   Berikut ini adalah sequence diagram undang tamu pada sistem yang diusulkan :



Gambar 4.17 Diagram Sequence Undang Tamu pada Sistem yang Di Usulkan

6. Sequence diagram Tampil Undangan



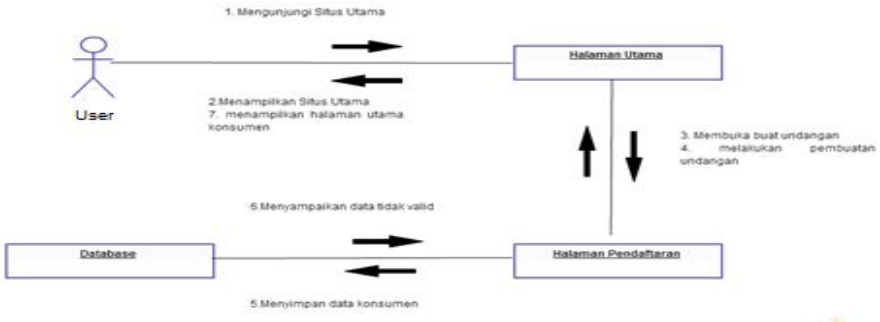
Gambar 4.18 Diagram Sequence Tampil Undangan pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.9 Collaboration Diagram Yang Diusulkan

Collaboration diagram merupakan perluasan dari objek dan diagram (objek diagram menunjukkan objek-objek dan hubungannya satu dengan yang lain). Collaboration Diagram menunjukkan message-message objek yang dikirim satu sama lain dan juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

1. Collaboration Diagram Pendaftaran

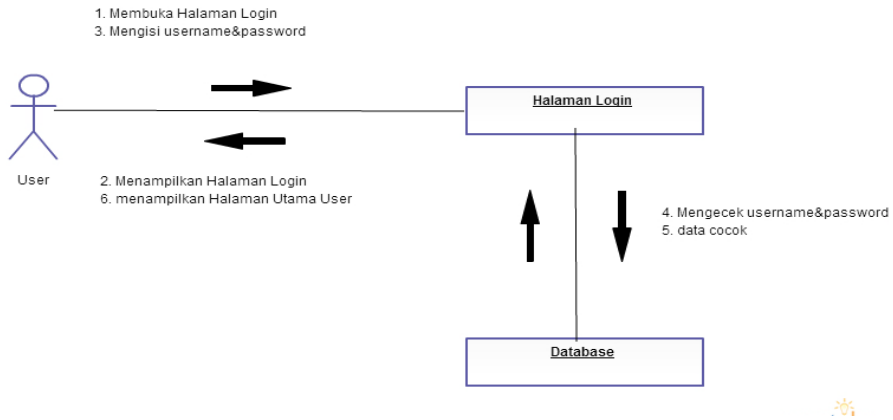
   Pada diagram ini dijelaskan bagaimana pengunjung situ utama pembuatan undangan berbasis *web* membuat undangan dengan cara menjadi mendaftar memebuat undangan , lalu sistem melakukan validasi terhadap data yang dimasukan User , setelah proses pembuatan selesai maka User akan ditampilkan halaman utama untuk User.



Gambar 4.19 Diagram Collaboration Pendaftaran pada Sistem yang Di Usulkan

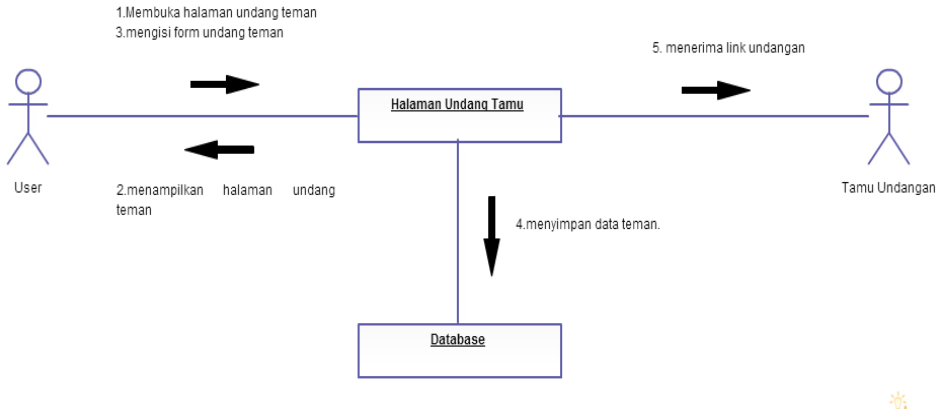
2. Collaboration Diagram Login

Berikut ini merupakan diagram collaboration login yang menggambarkan dimana User melakukan login , setelah data valid maka user akan ditampilkan halaman utama masing – masing pengguna.



Gambar 4.20: Diagram Collaboration Login pada Sistem yang Di Usulkan

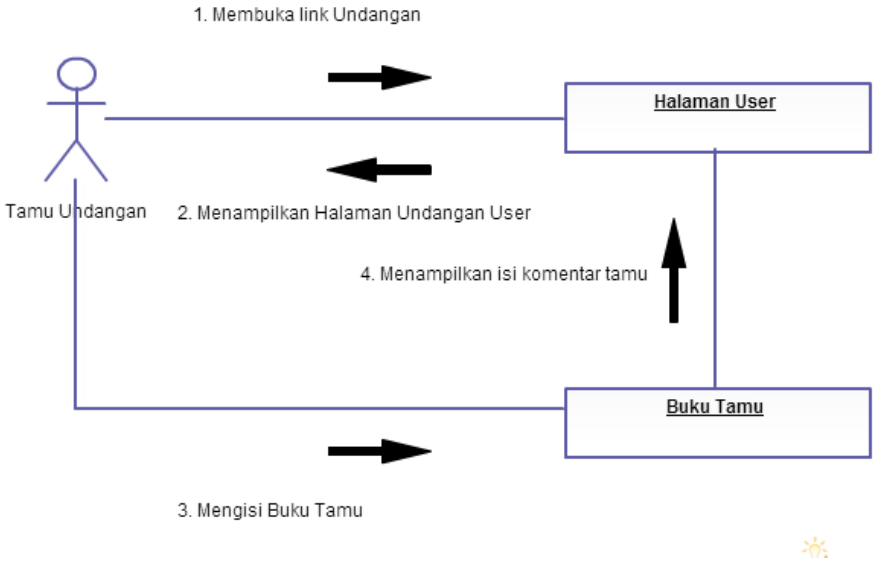
3. Collaboration Diagram Undang Tamu



Gambar 4.21 Diagram Collaboration Undang Tamu pada Sistem yang Di Usulkan

4. Collaboration Diagram Tampil Undangan yang diusulkan

.

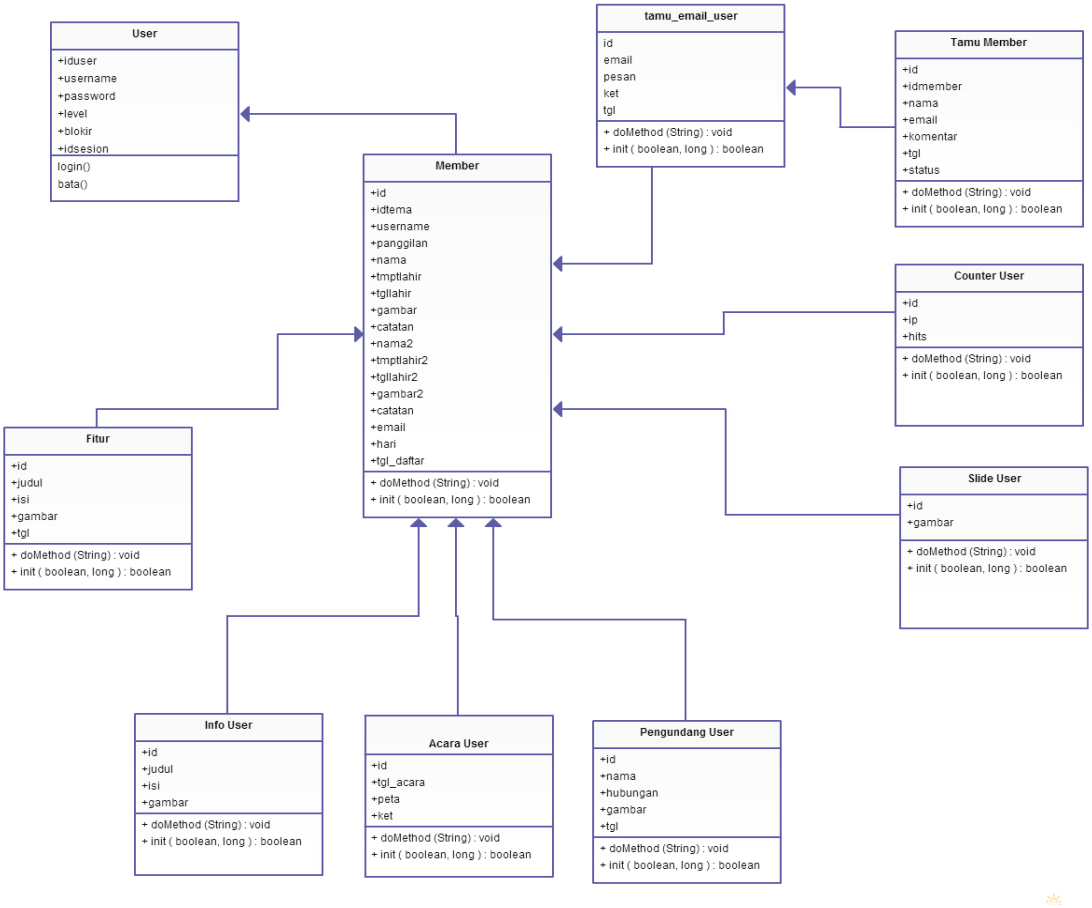


Gambar 4.22 Diagram Collaboration Tampil Undangan pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.10 Class Diagram Yang Diusulkan

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. Class diagram memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa class diagram untuk system tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap system yang dibangun.

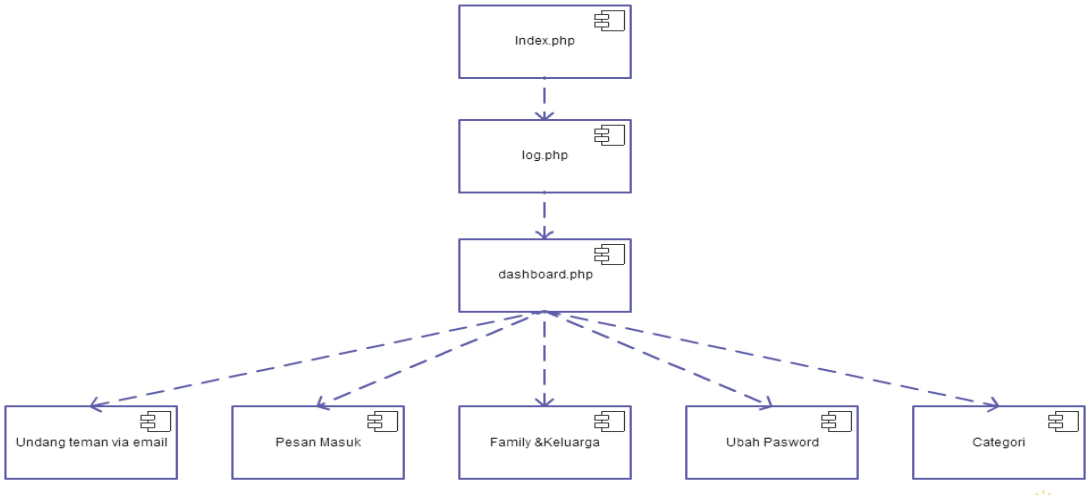
Berikut adalah class diagram pada undangan berbasis *web* wida wedding :



Gambar 4.23 Class Diagram pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.11 Component Diagram

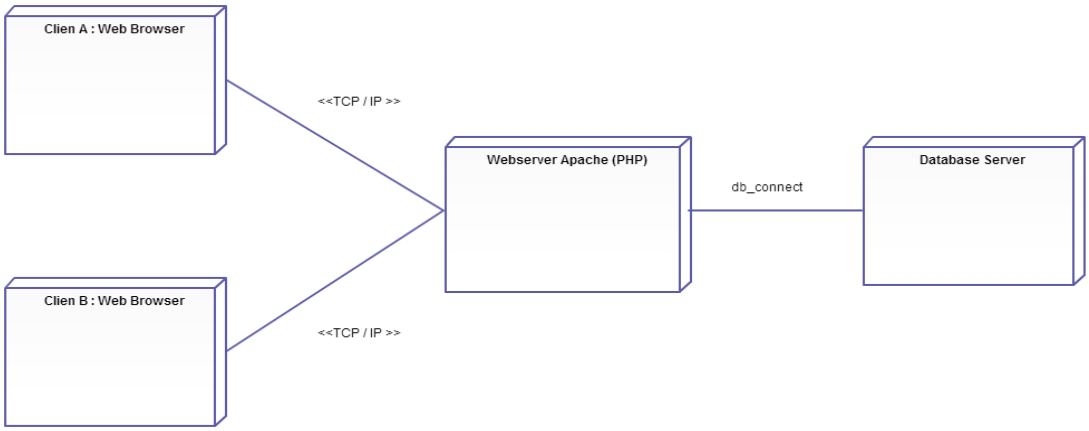
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak , termasuk ketergantungan (dependency) diantaranya. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class atau package , tapi dapat juga dari komponen – komponen yang lebih kecil. Berikut adalah component diagram yang menggambarkan struktur proses yang terdapat dalam program aplikasi sistem informasi undangan pernikahan berbasis *web* pada Wedding Organizer Wida Wedding.



Gambar 4.24 Component Diagram pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.12 Deployment Diagram Yang Diusulkan

Deployment Diagram mewakili pandangan pengembangan sistem sehingga akan hanya ada satu deployment diagram untuk satu sistem. deployment diagram terdiri dari node-node merupakan perangkat keras fisik yang digunakan untuk menyebarkan aplikasi. Berikut adalah deployment diagram pada undangan pernikahan berbasis *web* pada wida wedding.



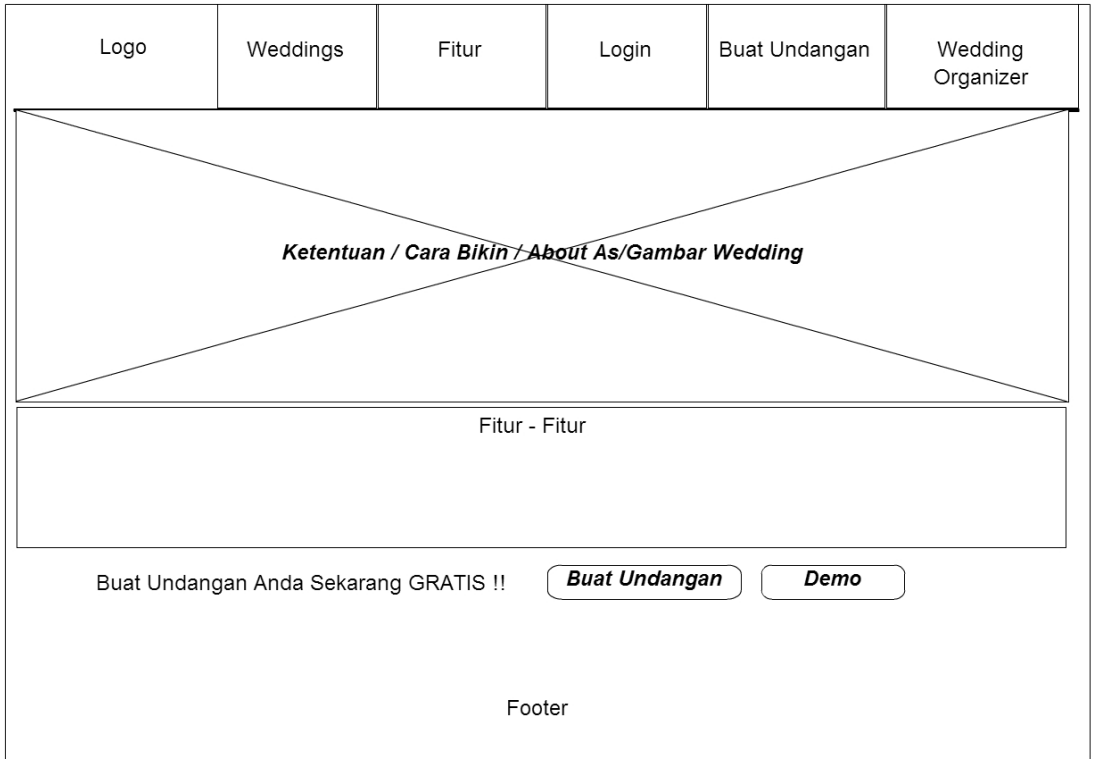
Gambar 4.25 Diagram Deployment Diagram pada Sistem yang Di Usulkan

4.2.13 Perancangan Antar Muka

dalam sistem informasi yang berbasis *web*, hal yang paling utama adalah media untuk berinteraksi antar sistem dengan penggunanya.

1. Home

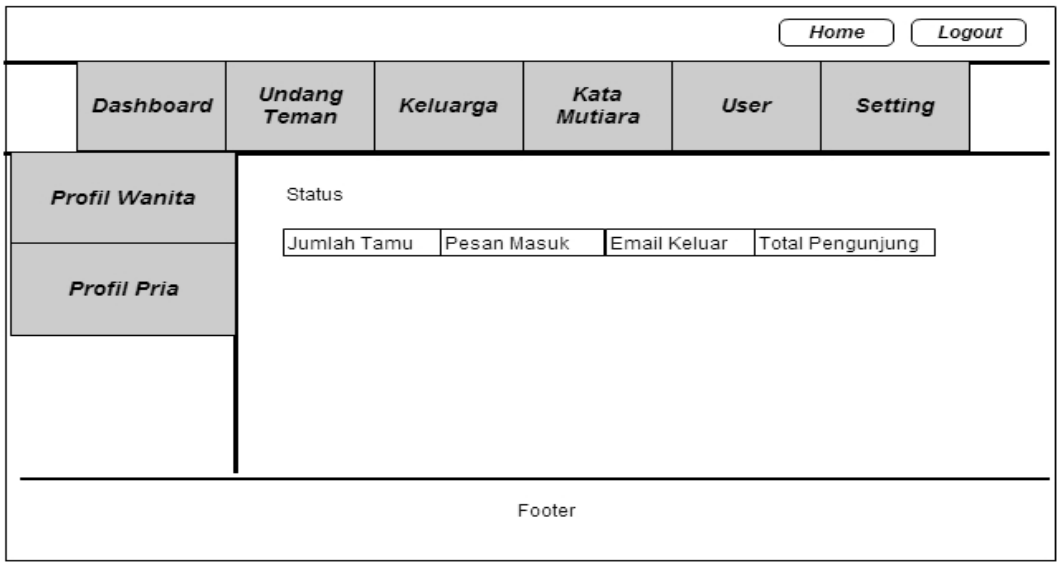
Dalam sistem informasi yang bebrasis *web* hal yang paling utama adalah media untuk berinterasaksi antara user dengan sistem. Media tersebut adalah sebuah antar muka (interface) yang berisi struktur menu , panel atau link input untuk memasukan data , serta panel output untuk mengeluarkan data yang sudah diproses . Rancangan ini murupakan desain utama sebagai user interface yang akan digunakan pada sistem yang akan dibuat pada *website* undangan pernikahan berbasis *web*.



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Halama Home/Beranda

2. Dashboard Member

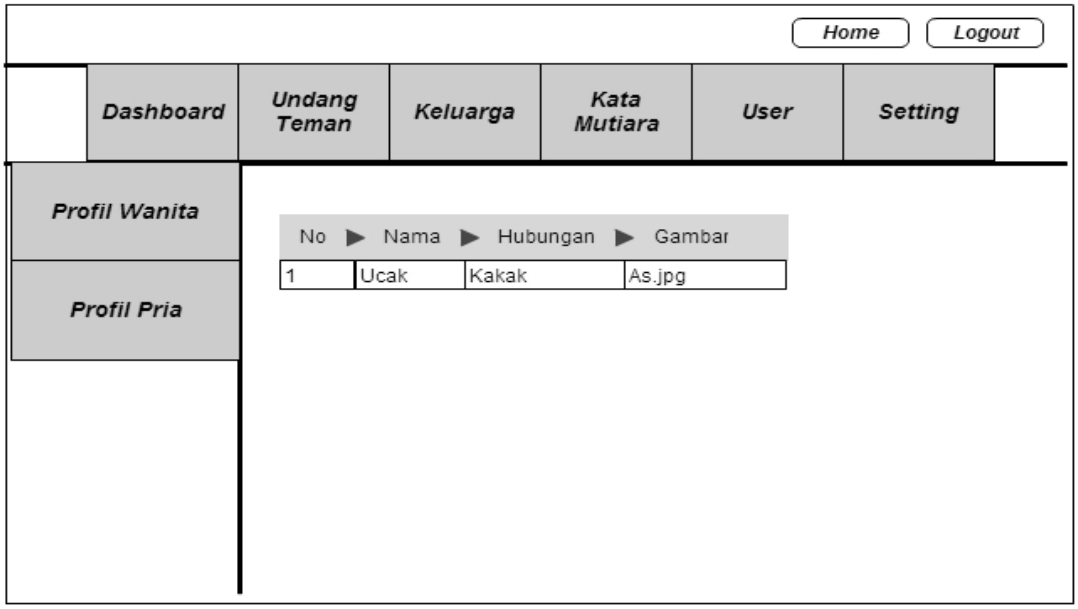
Tampilan dashboard merupakan tampilan untuk member dimana dihalaman ini user yang sudah menjadi member dapat merubar keluaran yang ingin di tampilkan , seperti merubah/mengganti slider photo , merubah tanggah nikah , merubah lokasi nikah dan lainya.



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Halaman Dashbord/atur data

3. Keluarga

Berikut adalah rancangan tampilan halaman daftar list keluaraga yang ada pada sistem informasi undangan pernikahan berbasis web .



Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Halaman Keluarga pada Sistem yang Di Usulkan

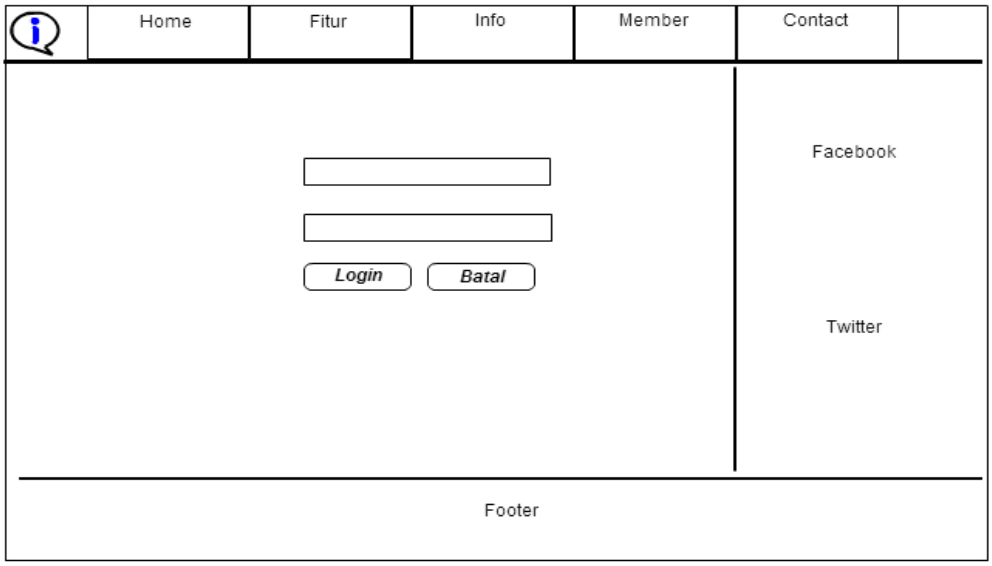
4.2.13.1. Perancangan Input

Rancangan ini digunakan untuk user yang sudah terdaftar menjadi member , setelah user mendaftar maka user dapat melakukan login .

Berikut rancangan antar muka login .

1. **Login**

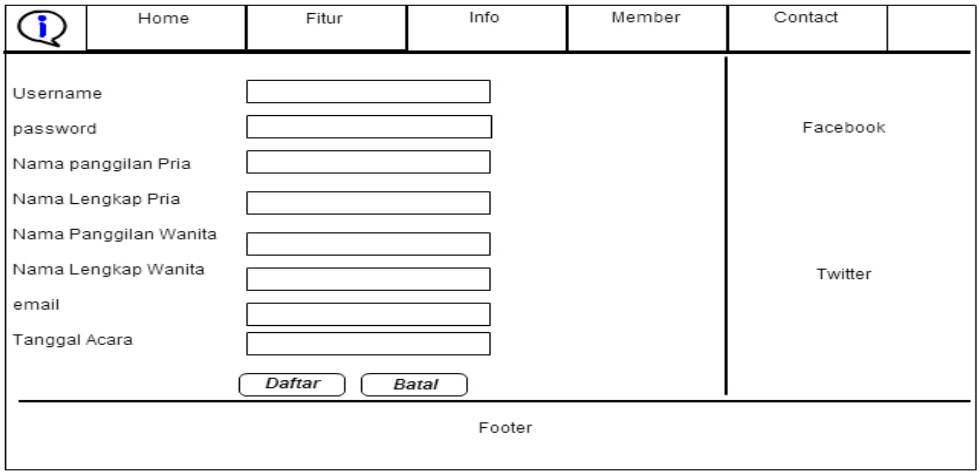
   Sebelum user masuk kehalaman dashbourdnya langkah yang harus dilewati yaitu adalah login , jika user berhasil login maka akan masuk kedalam dashboard berikut rancangan antar muka login :



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan input Antar Muka Login

2. Daftar

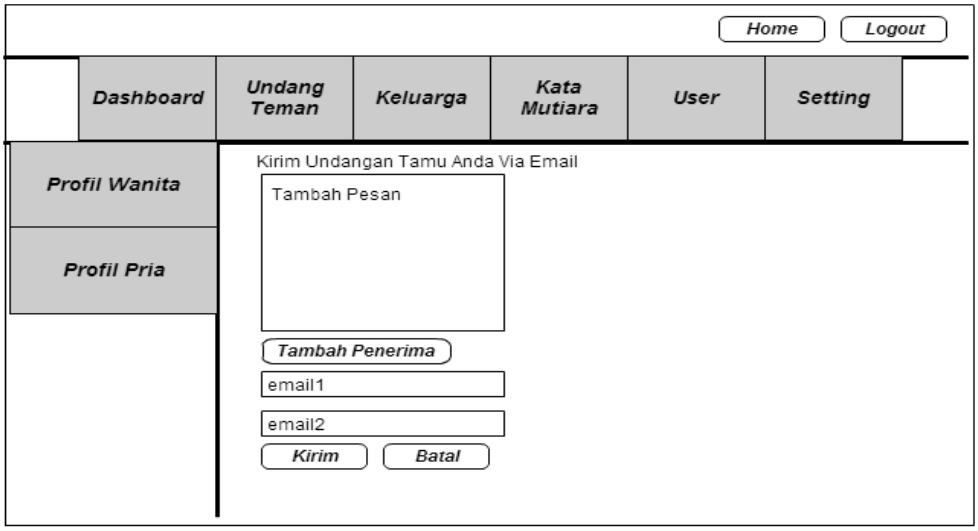
Berikut adalah tampilan bagi user yang ingin mendaftar atau membuat undangan berikut ini adalah tampilan rancangan antar muka login , dimana user memasukan form yang tersedia.



Gambar 4.29 Rancangan input Antar Muka Pendaftaran

3. **Undang tamu**

Rancangan ini berisikan rancangan antarmuka user yang ingin melakukan undang tamu , dimana user dapat mengundan tamu yang special dengan cara mengirimkannya email undangan.

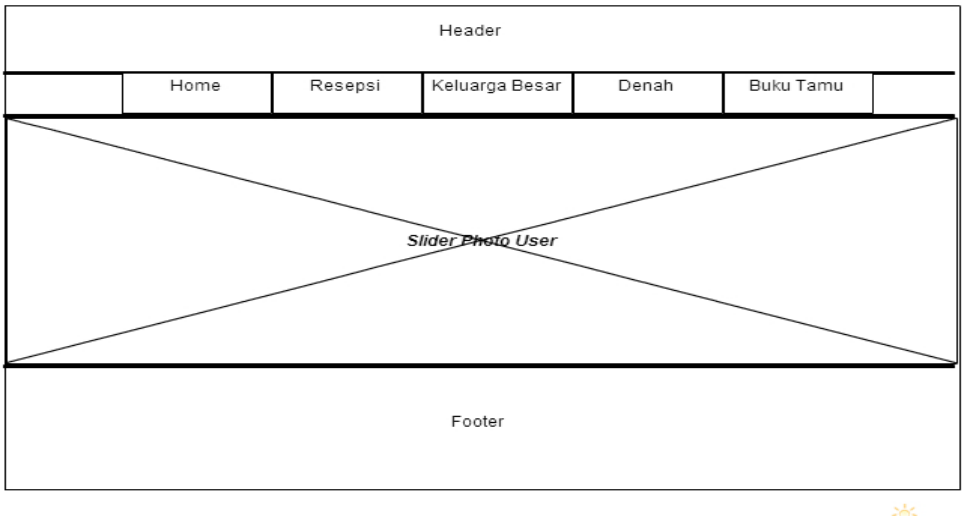


Gambar 4.29 Rancangan Tampilan input Antar Muka Undang Tamu

4.2.13.2. Perancangan Output

1. **Halaman Depan Undangan Pernikahan**

Berikut adalah rancangan tampilan halaman depan undangan pernikahan berbasis *web* , disitu ada tersedia menu menu tentang informasi penikahan.

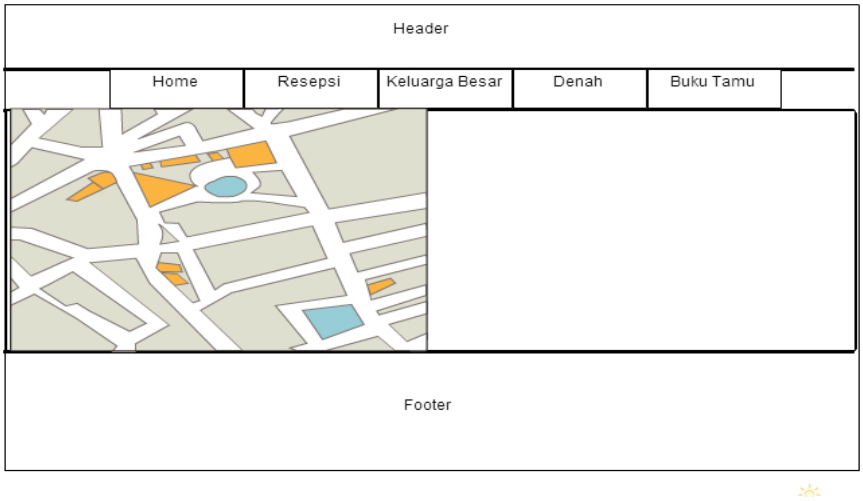


Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Output Antar Muka Beranda Undangan

2. Denah

Berikut ini adalah rancangan menu denah dimana pada halaman ini akan tertera tentang dimana lokasi berlangsungnya resepsi pernikahan

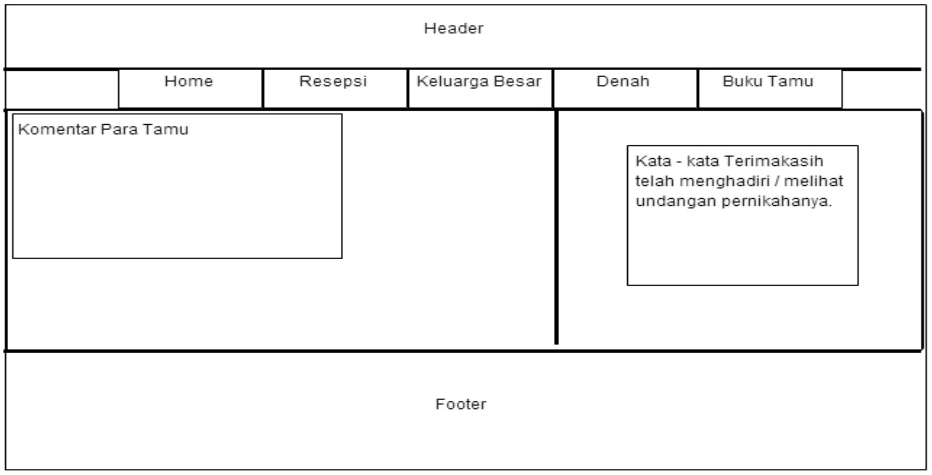
.



Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Output Antar Muka Denah Undangan Pernikahan User

3. Buku Tamu

Rancangan ini dimana tamu dapat memberikan komentar komentar atau pertanyaaan tentang informasi pernikahan.



Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Output Antar Muka Buku Tamu Undangan Pernikahan User