

# Perancangan Aplikasi Undangan Pernikahan Online Berbasis Mobile Menggunakan Flutter

Agus Sevtiana<sup>1</sup>, Fani Cahyadi<sup>2</sup>, Apriansyah Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202 Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima Redaksi: 28 Januari 2022

Revisi Akhir: 19 Februari 2022

Diterbitkan Online: 27 Februari 2022

### KATA KUNCI

Pernikahan, Undangan, Mobile, Flutter

### KORESPONDENSI

E-mail: [agus.sevtiana@cic.ac.id](mailto:agus.sevtiana@cic.ac.id)\*

[fanicahyadi0@gmail.com](mailto:fanicahyadi0@gmail.com) ,

[apriansyah.setiawan.mi.19@cic.ac.id](mailto:apriansyah.setiawan.mi.19@cic.ac.id)

### ABSTRAK

Pernikahan adalah sebuah upacara penyampaian ikatan janji antara dua orang berbeda gender, yakni pria dan wanita. Pernikahan identik dengan pesta dan mengumpulkan banyak orang. Selama ini informasi pernikahan hanya menggunakan undangan pernikahan berbentuk kertas yang ditunjukkan kepada orang yang diundang. Dalam undangan tersebut terdapat nama pengantin laki-laki dan nama pengantin perempuan. Selain itu juga terdapat waktu acara pernikahan dan tempat acara pernikahan. Di Era yang serba digital ini kami memiliki tujuan untuk mengembangkan undangan pernikahan dengan menggunakan aplikasi berbasis digital mobile dengan menggunakan flutter. Dan sebenarnya perusahaan sudah memiliki sebuah produk undangan digital yang dinamakan *hoofey*. Namun sistem yang ada dikeluhkan oleh customer dikarenakan pengelolaan tamu yang masih manual dan perubahan data masih harus melalui website. Yang menyebabkan customer kesulitan untuk memaintenance acaranya. Maka dari itu kami membuat pengembangan sistem aplikasi undangan pernikahan berbasis digital mobile dengan menggunakan flutter yang bertujuan untuk membudhakan para customer dalam mengakses undangan, dapat merubah atau mengedit undangan lebih mudah, lebih mudah melakukan pengelolaan kehadiran tamu, dan memudahkan penyebaran undangan pernikahan digital. Bahasa Pemrograman yang akan membantu dalam pembuatan aplikasi berbasis mobile ada HTML, PHP, CSS, bahasa C, termasuk C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python.

## 1. PENDAHULUAN

CV. Akses digital merupakan perusahaan jasa konsultan teknologi dan pengembang aplikasi perangkat lunak di bidang kesehatan, transportasi, pendidikan, dan pariwisata berlandaskan kreativitas dan perkembangan teknologi terkini. Yang berlokasi di Cirebon, Jawa Barat. Pernikahan adalah sebuah upacara penyampaian ikatan janji antara dua orang berbeda gender, yakni pria dan wanita [1]. Pernikahan identik dengan pesta dan mengumpulkan banyak orang. Selama ini informasi pernikahan hanya menggunakan undangan pernikahan berbentuk kertas yang ditunjukkan kepada orang yang diundang. Dalam undangan tersebut terdapat nama pengantin laki-laki dan nama pengantin perempuan. Selain itu juga terdapat waktu acara pernikahan dan tempat acara pernikahan.

Sebuah survey yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di

Indonesia pada tahun 2018 mengalami peningkatan menjadi 64.8% dari sebelumnya 54.68% pada tahun 2017 [2]. Kebutuhan pencarian informasi yang cepat, kapan saja dan di mana saja telah menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditawar.

Perusahaan sudah memiliki sebuah produk undangan digital yang dinamakan *hoofey*. Di dalam website *hoofey* ini dapat membuat order, beberapa contoh template *wedding* atau contoh undangan yang dapat di pakai, sudah memiliki beberapa paket yang dapat kita pilih, dan terdapat beberapa metode *payment* yang dapat dipilih. Namun sistem yang ada dikeluhkan oleh customer dikarenakan pengelolaan tamu yang masih manual dan perubahan data masih harus melalui website. Yang menyebabkan customer kesulitan untuk melakukan *maintance* acaranya.

Maka dari itu kami ingin mengembangkan sistem dengan basis aplikasi mobile agar para customer lebih mudah untuk mengakses, lebih mudah melakukan

pengelolaan kehadiran tamu, dan memudahkan penyebaran undangan pernikahan digital.

## 2. METODE

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian dari awal sampai akhir. Tahapan penelitian dapat digambarkan dan dijelaskan dengan menggunakan metode *Waterfall*.



Gambar 1. Metode *Waterfall*.

Metodologi Penelitian adalah proses tahapan penelitian yang akan dilakukan, dalam metodologi Penelitian terdapat 2 bagian utama, yaitu tahapan pengumpulan data dan Tahapan pelaksanaan. Tahapan Pengumpulan Data. Tahapan pengumpulan data menceritakan bagaimana proses perolehan data dalam penelitian yang dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 jenis metode, yaitu:

### a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab terhadap narasumber, kelompok responden, dan institusi yang terkait dalam pengembangan Sistem Aplikasi Undangan Berbasis Digital. Narasumber yang terkait dalam penelitian ini adalah *architecture manager* yang mengerti dan bertanggung jawab pada *architecture* dari aplikasi *hoodey* di CV Akses Digital dan customer yang menggunakan produk *hoofey*.

### b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab terhadap narasumber, kelompok responden, dan institusi yang terkait dalam pengembangan Sistem Aplikasi Undangan Berbasis Digital. Narasumber yang terkait dalam penelitian ini adalah *architecture manager* yang mengerti dan bertanggung jawab pada *architecture* dari aplikasi *hoodey* di CV Akses Digital dan customer yang menggunakan produk *hoofey*.

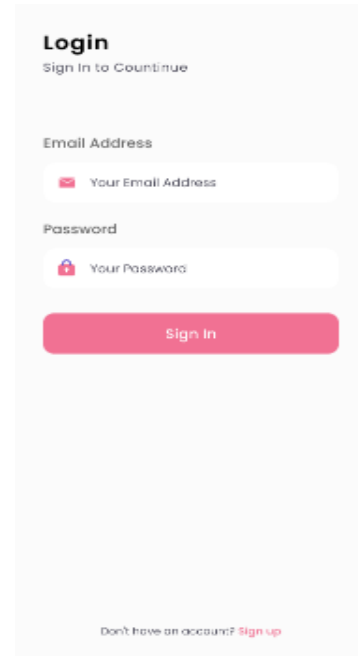
### c. Tinjauan Dokumen-Dokumen

Teknik pengumpulan data dengan cara meninjau dokumen-dokumen yang memiliki keterkaitan dengan *Hoofey* di CV. Akses Digital.

## 3. PEMBAHASAN

### 3.1. Halaman Login Aplikasi

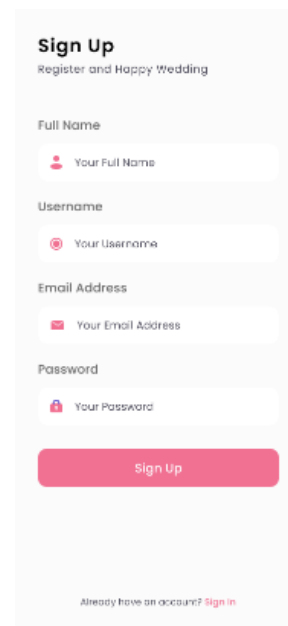
Tampilan login merupakan tampilan awal saat masuk ke dalam aplikasi ini. Tampilan login sendiri terdapat kolom email, kolom password tombol login, register dan lupa password.



Gambar 2. Halaman Login

### 3.2. Halaman Registrasi Aplikasi

Tampilan Halaman Register merupakan tampilan berikutnya dari aplikasi ini. Terdapat kolom yang harus diisi dalam melakukan registrasi seperti lama lengkap, username, email, password, dan konfirmasi password login.



Gambar 3. Halaman Registrasi Aplikasi

### 3.3. Halaman Utama Aplikasi

Halaman Utama merupakan halaman utama dari aplikasi ini. Terdapat kartu undangan pernikahan yang dikirim untuk pengguna aplikasi hoofey.



Gambar 4. Halaman Utama Aplikasi

### 3.4. Halaman Undangan Acara Aplikasi

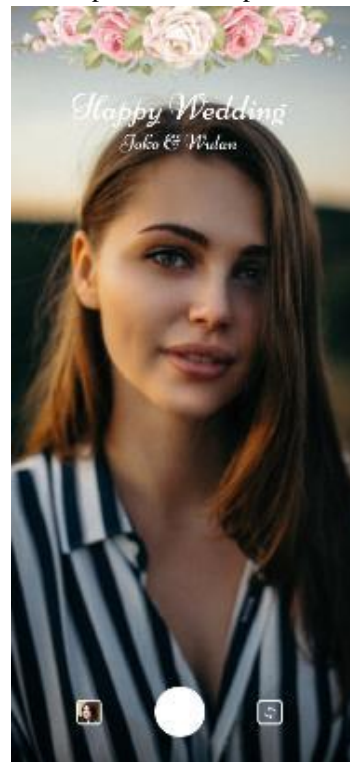
Halaman selanjutnya merupakan halaman detail informasi undangan dari kartu undangan yang ada pada halaman utama aplikasi Utama.



Gambar 5. Halaman Detail Informasi Undangan Pada Aplikasi

### 3.5. Halaman Photoboot Aplikasi

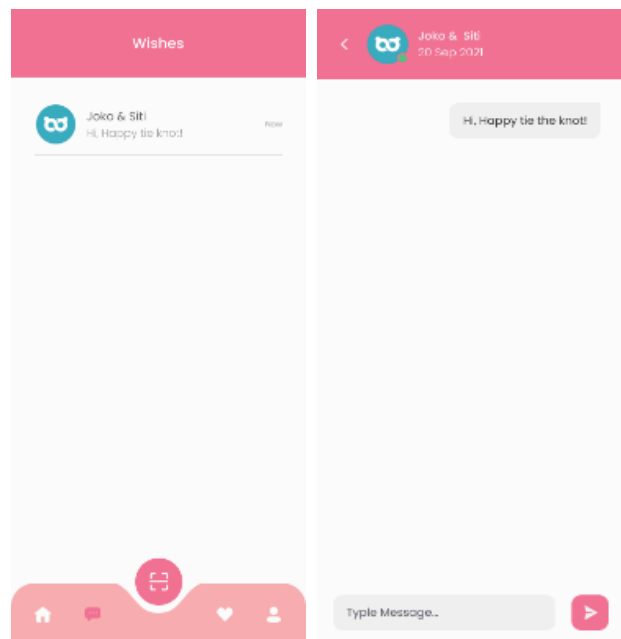
Halaman Selanjutnya merupakan halaman photoboot. Halaman ini didesain sebagai filter kamera untuk memeriahkan pemilik acara pernikahan.



Gambar 6. Halaman Photoboot Pada Aplikasi

### 3.6. Halaman Fitur Penerima Undangan

Halaman berikut ini adalah halaman yang dapat diakses oleh si penerima undangan pernikahan. Adapun bentuk tampilan aplikasi dari fitur ini adalah sebagai berikut :



(a) Halaman Wishes

(b) Halaman Kirim Pesan



(c) Scan Attending

(d) Event Detail

Gambar 7. Halaman Fitur Undangan Pada Penerima Undangan

#### 4. KESIMPULAN

Dengan proses pengembangan sistem aplikasi undangan pernikahan digital berbasis mobile dengan menggunakan flutter maka diambil kesimpulan :

- a. Dengan adanya aplikasi ini tamu tidak perlu menulis daftar kehadiran secara manual.
- b. Memudahkan pemilik acara untuk melihat tamu undangan yang hadir.
- c. Memudahkan pemilik acara untuk menyebarkan undangan ke para tamu undangan dengan lebih mudah.
- d. Memudahkan tamu undangan untuk memberi ucapan ke pemilik acara dengan lebih mudah..

#### DAFTAR PUSTAKA.

- [1] A.S Rosa , dan M.Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- [2] Lee, V., Schneider, H., & Schell, R., 2004. *Mobile Applications: Architecture, Design, and Development*. New Jersey, USA: Prentice Hall PTR Upper Saddle River.
- [3] Sri Mulyani. , 2016, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung : Abdi
- [4] Turban, E., 2012. *Electronic Commerce 2012 Global Edition (7th ed.)*. USA: Pearson Higher Ed USA.
- [5] Turban, E., 2012. *New Jersey: Pearson Prentice Hall*.
- [6] Arnhold, M., Quade, M., & Kirch, W., 2014. *Mobile Applications for Diabetics: A Systematic Review and Expert-Based Usability Evaluation Considering the*

*Special Requirements of Diabetes Patients Age 50 Years or Older*. *Journal Of Medical Internet Research* , 16 (4), 1-18.

- [7] Elsa Erlistia, 2018. *Perancangan Desain Web Dan Instagram Undangan Pernikahan “Anytime Wedding Invitation”*, *Jurnal Seni Rupa dan Desain* Vol. 21, No. 1.
- [8] Harrison, R., Flood, D., & Duce, D., 2013. *Usability of mobile applications: literature review and rationale for a new usability model*. *Interaction Science* , 1-16.
- [9] Hartanto, 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Pendek Undangan Melalui Metode Jigsaw Pada Peserta Didik Kelas Ix E Semester 1 Smp Negeri 7 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Edunomika – Vol. 02, No. 01*.
- [10] Trisnato, P. Y., & Lala, H., 2016. *Perancangan Sistem Informasi Laboratorium Komputer Pada Program Studi D-III PMIK Poltekkes*, 2152–2157.
- [11] Wang, H.-Y., Liao, C., & Yang, L.-H., 2013. *What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values*. *International Journal of Marketing Studies* , 5 (2), 11- 22.