

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dengan dibangunnya AWEPE (Aplikasi *Wedding Planner*) ini dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan itu meliputi:

1. Perangkat lunak "Aplikasi *Wedding Planner* menggunakan Metode *Key Performance Indicator* pembobotan langsung" ini telah berhasil dibangun dengan tujuan untuk membantu proses pengambilan keputusan mengenai pemilihan gedung, katering, dekorasi, undangan, dan foto video.
2. Perangkat lunak yang dibangun mampu mempercepat proses komputasi dalam memperhitungkan biaya yang digunakan menyelenggarakan pesta pernikahan.

6.2 Saran

Setelah melakukan pembangunan dan pengujian AWEPE (Aplikasi *Wedding Planner*) ini, saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi pembangunan program yang akan datang, antara lain adalah :

1. Pengembangan aplikasi selanjutnya dapat dijalankan di perangkat mobile.
2. Perlunya faktor yang ditambahkan dalam perhitungan antara lain *souvenir*, *bridal* baju pengantin, mobil pengantin, dan paket bulan madu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agostini, Paola , Glenn W. Suter, Stefania Gottardo and Elisa Giubilato, 2009, *Indicators and Endpoints for Risk-Based Decision Processes with Decision Support Systems*, Decision Support Systems for Risk-Based Management of Contaminated Sites, pp.1-18.
- Andriana, 2009, *Laporan Tugas Akhir Website Man Denanyar Jombang*, Pendidikan Komputer Terapan, Jurusan Teknik Informatika & Pemrograman Komputer, Institusi Sains & Teknologi Informatika Komputer Jombang, Jombang.
- Arbie, 2004, *Manajemen Database MySQL*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Boza, Andrés, Angel Ortiz and Llanos Cuenca, 2010, *A Framework for Developing a Web-Based Optimization Decision Support System for Intra/Inter-organizational Decision-Making Processes*, Balanced Automation Systems for Future Manufacturing Networks IFIP Advances in Information and Communication Technology, Vol.322/2010, pp.121-128.
- Buczek, Greg, 2001, *Instant ASP.NET Applications*, McGraw-Hill Companies, California.
- Firmansyah, Amos, 2007, *Perancangan Balanced Scorecard Sebagai Metode Pengukuran Kinerja Pada Pusat Penelitian Kelapa Sawit (PPKS) - Medan*, Karya Tulis Mahasiswa Program Pasca Sarjana Manajemen dan Bisnis Institut Pertanian Bogor (IPB), Bogor.
- Jaenudin, 2006, *Belajar Sendiri .NET dengan Visual C# 2005*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.

- Kadir, Abdul, 2006, *Dasar Aplikasi Database MySQL Delphi*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Kazhamiakin, Raman, Branimir Wetzstein, Dimka Karastoyanova, Marco Pistore et.al., 2010, *Adaptation of Service-Based Applications Based on Process Quality Factor Analysis*, Lecture Notes in Computer Science, Vol 6275/2010, pp. 395-404.
- Kolbitsch, Josef, Hermann Maurer, 2007, *The Growing Importance of e-Communities on the Web*, Web Information Systems and Technologies, Vol. 1, Part 1, pp. 19-37.
- Lubis, Aldi Parlindungan, 2004, *Sistem Pembantu Pengambilan Keputusan Tindakan Koreksi Risiko Investasi dan Operasi Infrastruktur Kereta Api Dengan Model Simulasi Monte Carlo Indikator Net Present Value At Risk Studi Kasus Propinsi Banten*, Tesis Sekolah Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Power, D.J, 2002, *A Brief History of Decision Support Systems*.
- Ramakrishnan, Raghu, Johannes Gehrke, 2000, *Database Management System*, McGraw-Hill Book Co, Singapore.
- Riyanto, Kukuh, 2009, *Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Seleksi Penerima Beras Untuk Keluarga Miskin*, Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Elektro, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Rizzo, Thomas, Adam Machanic, Julian Skinner, Louis Davidson, et.al., 2006, *Pro SQL Server 2005*, Springer-Verlag, New York.

- Rochmasari, Lia, Suprapedi, Hendro Subagyo, 2010, *Penentuan Prioritas Usulan Sertifikasi Guru dengan Metode AHP (Analitic Hirarky Process)*, Jurnal Teknologi Informasi Vol.6 , No.1 , Mahasiswa Pascasarjana Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Sumarjo, Hanniego Nurriedho, 2009, *Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Inventory dan Penjualan dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0*, Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Srinivasan, Ananth, David Sundaram, Joseph Davis, 2000, *Implementing Decision Support System : Method, Techniques, and Tools*, McGraw-Hill Companies, UK.
- Syafii, M, 2005, *Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP 5*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Turban, Efraim, 1995, *Decision Support and Expert System Management Support System Fourth Edition*, Prentice-Hall, Inc, United States of America.
- _____, Jay E.Aronson, Ting-Peng Liang, 2005, *Decision Support System and Intelligent System Seventh Edition*, Pearson Education, Inc., Upper Saddle River, New Jersey.
- _____,2010, <http://msdn.microsoft.com/en-us/library> diakses pada Selasa, 22 Februari 2011.
- _____,2010, <http://www.digilib.ui.ac.id> diakses pada hari Kamis, 16 Desember 2010.
- _____, 2006, <http://heru.wordpress.com/2006/08/08>, diakses pada Minggu, 22 Mei 2011.

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

AWEPE

(Aplikasi Wedding Planner)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Defi Ratriana / 5292

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-AWEPE		1/94
		Final		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh		Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	
Diperi ksa oleh								
Disetu jui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

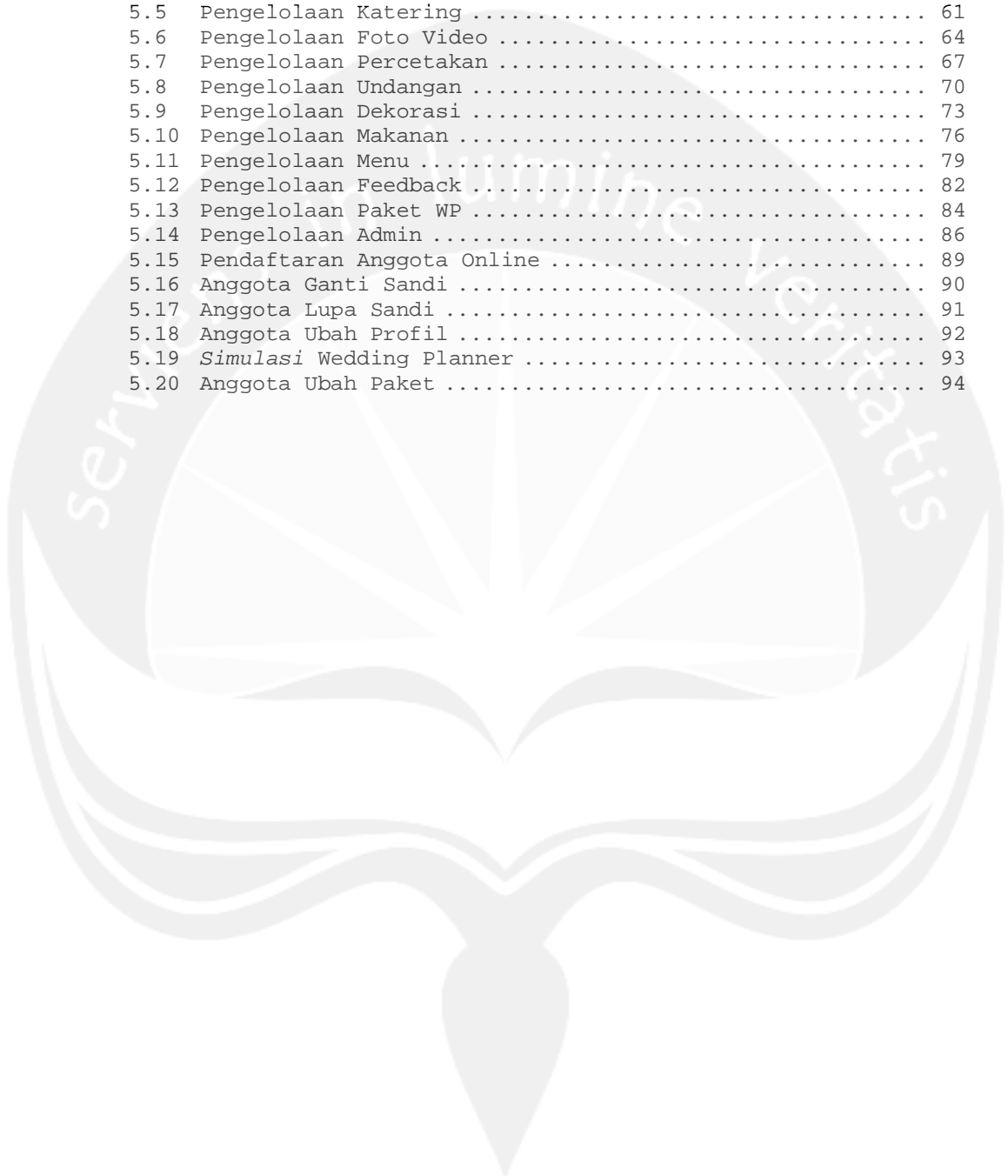
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	11
1.1	Tujuan	11
1.2	Ruang Lingkup	11
1.3	Definisi dan Akronim	11
1.4	Referensi	12
2	Deskripsi Dekomposisi	12
2.1	Dekomposisi Data	12
2.1.1	Deskripsi Entitas Data Pengguna	12
2.1.2	Deskripsi Entitas Data Role	13
2.1.3	Deskripsi Entitas Data Dekorasi	13
2.1.4	Deskripsi Entitas Data Percetakan	14
2.1.5	Deskripsi Entitas Data Undangan	14
2.1.6	Deskripsi Entitas Data Dokumentasi	15
2.1.7	Deskripsi Entitas Data Makanan	15
2.1.8	Deskripsi Entitas Data Katering	16
2.1.9	Deskripsi Entitas Data Menu	16
2.1.10	Deskripsi Entitas Data Gedung	17
2.1.11	Deskripsi Entitas Feedback	17
2.1.12	Deskripsi Entitas Data Paket	18
2.2	Conceptual Data Model	19
2.3	Phisycal Data Model	20
3	Design Model	21
3.1	Sequence Diagram	21
3.1.1	Login	21
3.1.2	Kelola Anggota	21
3.1.2.1	Hapus Data Anggota	21
3.1.2.3	Cari Data Anggota Dari Kategori	22
3.1.3	Kelola Gedung	23
3.1.3.1	Tambah Data Gedung	23
3.1.3.2	Ubah Data Gedung	23
3.1.3.3	Tampil Data Gedung	24
3.1.3.4	Hapus Data Gedung	24
3.1.3.5	Cari Data Gedung dari Kategori	25
3.1.4	Kelola Katering	25
3.1.4.1	Tambah Data Katering	25
3.1.4.2	Ubah Data Katering	26
3.1.4.3	Tampil Data Katering	26
3.1.4.4	Hapus Data Katering	27
3.1.4.5	Cari Data Katering dari Kategori	27
3.1.5	Kelola Foto Video	28
3.1.5.1	Tambah Paket Foto Video	28
3.1.5.2	Ubah Paket Foto Video	28
3.1.5.3	Tampil Paket Foto Video	29
3.1.5.4	Hapus Paket Foto Video	29
3.1.5.5	Cari Paket Foto Video dari Kategori	30
3.1.6	Kelola Percetakan	30
3.1.6.1	Tambah Data Percetakan	30
3.1.6.2	Ubah Data Percetakan	31
3.1.6.3	Tampil Data Percetakan	31
3.1.6.4	Hapus Data Percetakan	32
3.1.6.5	Cari Data Percetakan dari Kategori	32
3.1.7	Kelola Undangan	33
3.1.7.1	Tambah Data Undangan	33

3.1.7.2	Ubah Data Undangan	33
3.1.7.3	Tampil Data Undangan	34
3.1.7.4	Hapus Data Undangan	34
3.1.7.5	Cari Data Undangan dari Kategori	35
3.1.8	Kelola Dekorasi.....	35
3.1.8.1	Tambah Data Dekorasi	35
3.1.8.2	Ubah Data Dekorasi	36
3.1.8.3	Tampil Data Dekorasi	36
3.1.8.4	Hapus Data Dekorasi	37
3.1.8.5	Cari Data Dekorasi dari Kategori	37
3.1.9	Kelola Makanan.....	38
3.1.9.1	Tambah Data Makanan	38
3.1.9.2	Ubah Data Makanan	38
3.1.9.3	Tampil Data Makanan	39
3.1.9.4	Hapus Data Makanan	39
3.1.9.5	Cari Data Makanan dari Kategori	40
3.1.10	Kelola Menu.....	40
3.1.10.1	Tambah Menu	40
3.1.10.2	Ubah Menu	41
3.1.10.3	Tampil Menu	41
3.1.10.4	Hapus Menu	42
3.1.10.5	Cari Menu dari Nama Katering	42
3.1.11	Kelola Feedback.....	43
3.1.11.1	Tampil Feedback	43
3.1.11.2	Balas Feedback	43
3.1.11.3	Hapus Feedback	44
3.1.11.4	Cari Feedback dari Kategori	44
3.1.12	Kelola Admin.....	45
3.1.12.1	Tambah Data Admin	45
3.1.12.2	Ubah Data Admin	45
3.1.12.3	Tampil Data Admin	46
3.1.12.4	Hapus Data Admin	46
3.1.12.5	Cari Data Admin dari Kategori	47
3.1.13	Kirim Feedback.....	47
3.1.13.1	Kirim Feedback	47
3.1.14	Kelola Paket WP.....	48
3.1.14.1	Tambah Keterangan	48
3.1.14.2	Hapus Paket	48
3.1.14.3	Cari Paket dari Kategori	49
3.1.14.4	Tampil Paket	49
3.1.15	Daftar Anggota Online.....	50
3.1.15.1	Daftar Anggota	50
3.1.16	Ubah Profil.....	50
3.1.16.1	Ubah Profil Anggota	50
3.1.17	Ganti Sandi.....	51
3.1.17.1	Ubah Sandi	51
3.1.18	Lupa Sandi.....	51
3.1.18.1	Set Default Sandi	51
3.1.19	Simulasi <i>Wedding Planner</i>	52
3.1.19.1	Simulasi	52
3.1.19.2	Pesan Paket	52
3.1.19.3	Ubah Paket	53
4	Dekomposisi Modul	54
4.1	Arsitektur Modul	54
5	Deskripsi Perancangan Antarmuka	55
5.1	Beranda	55

5.2	Login	56
5.3	Pengelolaan Data Anggota	57
5.4	Pengelolaan Gedung	58
5.5	Pengelolaan Katering	61
5.6	Pengelolaan Foto Video	64
5.7	Pengelolaan Percetakan	67
5.8	Pengelolaan Undangan	70
5.9	Pengelolaan Dekorasi	73
5.10	Pengelolaan Makanan	76
5.11	Pengelolaan Menu	79
5.12	Pengelolaan Feedback	82
5.13	Pengelolaan Paket WP	84
5.14	Pengelolaan Admin	86
5.15	Pendaftaran Anggota Online	89
5.16	Anggota Ganti Sandi	90
5.17	Anggota Lupa Sandi	91
5.18	Anggota Ubah Profil	92
5.19	<i>Simulasi</i> Wedding Planner	93
5.20	Anggota Ubah Paket	94



Daftar Gambar

Gambar 1. Conceptual Data Model.....	19
Gambar 2. Phisycal Data Model.....	20
Gambar 3.1 Sequence Diagram : Login.....	21
Gambar 3.2 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota - Hapus Data Anggota.....	21
Gambar 3.3 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota - Tampil Data Anggota.....	22
Gambar 3.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota - Cari Data Anggota Dari Kategori.....	22
Gambar 3.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Gedung - Tambah Data Gedung.....	23
Gambar 3.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Gedung - Ubah Data Gedung.....	23
Gambar 3.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Gedung - Tampil Data Gedung.....	24
Gambar 3.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Gedung - Hapus Data Gedung.....	24
Gambar 3.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Gedung - Cari Data Gedung dari Kategori.....	25
Gambar 3.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Katering - Tambah Data Katering.....	25
Gambar 3.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Katering - Ubah Data Katering.....	26
Gambar 3.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Katering - Tampil Data Katering.....	26
Gambar 3.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Katering - Hapus Data Katering.....	27
Gambar 3.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Katering - Cari Data Katering dari Kategori.....	27
Gambar 3.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Foto Video - Tambah Paket Foto Video.....	28
Gambar 3.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Foto Video - Ubah Paket Foto Video.....	28
Gambar 3.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Foto Video - Tampil Paket Foto Video.....	29
Gambar 3.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Foto Video - Hapus Paket Foto Video.....	29
Gambar 3.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Foto Video - Cari Paket Foto Video dari Kategori.....	30
Gambar 3.20 Sequence Diagram : Pengelolaan Percetakan - Tambah Data Percetakan.....	30
Gambar 3.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Percetakan - Ubah Data Percetakan.....	31
Gambar 3.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Percetakan - Tampil Data Percetakan.....	31
Gambar 3.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Percetakan - Hapus Data Percetakan.....	32
Gambar 3.24 Sequence Diagram : Pengelolaan Percetakan - Cari Data Percetakan dari Kategori.....	32
Gambar 3.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Undangan - Tambah Data Undangan.....	33
Gambar 3.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Undangan - Ubah Data Undangan.....	33

Gambar 3.27	Sequence Diagram : Pengelolaan Undangan - Tampil Data Undangan	34
Gambar 3.28	Sequence Diagram : Pengelolaan Undangan - Hapus Data Undangan	34
Gambar 3.29	Sequence Diagram : Pengelolaan Undangan - Cari Data Undangan dari Kategori	35
Gambar 3.30	Sequence Diagram : Pengelolaan Dekorasi - Tambah Data Dekorasi	35
Gambar 3.31	Sequence Diagram : Pengelolaan Dekorasi - Ubah Data Dekorasi	36
Gambar 3.32	Sequence Diagram : Pengelolaan Dekorasi - Tampil Data Dekorasi	36
Gambar 3.33	Sequence Diagram : Pengelolaan Dekorasi - Hapus Data Dekorasi	37
Gambar 3.34	Sequence Diagram : Pengelolaan Dekorasi - Cari Data Dekorasi dari Kategori	37
Gambar 3.35	Sequence Diagram : Pengelolaan Makanan - Tambah Data Makanan	38
Gambar 3.36	Sequence Diagram : Pengelolaan Makanan - Ubah Data Makanan	38
Gambar 3.37	Sequence Diagram : Pengelolaan Makanan - Tampil Data Makanan	39
Gambar 3.38	Sequence Diagram : Pengelolaan Makanan - Hapus Data Makanan	39
Gambar 3.39	Sequence Diagram : Pengelolaan Makanan - Cari Data Makanan dari Kategori	40
Gambar 3.40	Sequence Diagram : Pengelolaan Menu - Tambah Menu..	40
Gambar 3.41	Sequence Diagram : Pengelolaan Menu - Ubah Menu....	41
Gambar 3.42	Sequence Diagram : Pengelolaan Menu - Tampil Menu..	41
Gambar 3.43	Sequence Diagram : Pengelolaan Menu - Hapus Menu...	42
Gambar 3.44	Sequence Diagram : Pengelolaan Menu - Cari Menu dari Nama Katering	42
Gambar 3.45	Sequence Diagram : Pengelolaan Feedback - Tampil Feedback	43
Gambar 3.46	Sequence Diagram : Pengelolaan Feedback - Balas Feedback	43
Gambar 3.47	Sequence Diagram : Pengelolaan Feedback - Hapus Feedback	44
Gambar 3.48	Sequence Diagram : Pengelolaan Feedback - Cari Feedback dari Kategori	44
Gambar 3.49	Sequence Diagram : Pengelolaan Admin - Tambah Data Admin	45
Gambar 3.50	Sequence Diagram : Pengelolaan Admin - Ubah Data Admin	45
Gambar 3.51	Sequence Diagram : Pengelolaan Admin - Tampil Data Admin	46
Gambar 3.52	Sequence Diagram : Pengelolaan Admin - Hapus Data Admin	46
Gambar 3.53	Sequence Diagram : Pengelolaan Admin - Cari Data Admin dari Kategori	47
Gambar 3.54	Sequence Diagram : Kirim Feedback - Kirim Feedback.	47
Gambar 3.55	Sequence Diagram : Pengelolaan Paket WP - Tambah Keterangan	48
Gambar 3.56	Sequence Diagram : Pengelolaan Paket WP - Hapus Paket	48

Gambar 3.57	Sequence Diagram : Pengelolaan Paket WP - Cari Paket dari Kategori	49
Gambar 3.58	Sequence Diagram : Pengelolaan Paket WP - Tampil Paket	49
Gambar 3.59	Sequence Diagram : Pendaftaran Anggota Online - Daftar Anggota	50
Gambar 3.60	Sequence Diagram : Ubah Profil - Ubah Profil Anggota	50
Gambar 3.61	Sequence Diagram : Anggota Ganti Sandi - Ubah Sandi	51
Gambar 3.62	Sequence Diagram : Anggota Lupa Sandi - Set Default sandi	51
Gambar 3.63	Sequence Diagram : Simulasi Wedding Planner - Simulasi	52
Gambar 3.64	Sequence Diagram : Simulasi Wedding Planner - Pesan Paket	52
Gambar 3.65	Sequence Diagram : Simulasi Wedding Planner - Ubah Paket	53
Gambar 4.1	Arsitektur Modul	54
Gambar 5.1	Rancangan Antarmuka Beranda	55
Gambar 5.2	Rancangan Antarmuka Login	56
Gambar 5.3	Pengelolaan Data Anggota	57
Gambar 5.4	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung	58
Gambar 5.5	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung - Tambah Data gedung	59
Gambar 5.6	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung - Ubah Data gedung	60
Gambar 5.7	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering	61
Gambar 5.8	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering - Tambah Katering	62
Gambar 5.9	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering - Ubah katering	63
Gambar 5.10	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video	64
Gambar 5.11	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video - Tambah Foto Video	65
Gambar 5.12	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video - Ubah Foto Video	66
Gambar 5.13	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Percetakan	67
Gambar 5.14	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Percetakan - Tambah Percetakan	68
Gambar 5.16	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan	70
Gambar 5.17	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan - Tambah Undangan	71
Gambar 5.18	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan - Ubah Undangan	72
Gambar 5.19	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi	73
Gambar 5.20	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi - Tambah dekorasi	74
Gambar 5.21	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi - Ubah data dekorasi	75
Gambar 5.22	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan	76
Gambar 5.23	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan - Tambah data makanan	77
Gambar 5.24	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan - Ubah data makanan	78
Gambar 5.25	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu	79
Gambar 5.26	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu - Tambah Menu ..	80
Gambar 5.27	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu - Ubah Menu ..	81

Gambar 5.28	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Feedback.....	82
Gambar 5.29	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Feedback - Balas Feedback.....	83
Gambar 5.30	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Paket.....	84
Gambar 5.31	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Paket WP - Tambah Keterangan.....	85
Gambar 5.32	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin.....	86
Gambar 5.33	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin - Tambah data admin.....	87
Gambar 5.34	Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin - Ubah data admin.....	88
Gambar 5.32	Rancangan Antarmuka Pendaftaran Anggota.....	89
Gambar 5.33	Rancangan Antarmuka Anggota Ganti Sandi.....	90
Gambar 5.34	Rancangan Antarmuka Anggota Lupa Sandi.....	91
Gambar 5.35	Rancangan Antarmuka Anggota Ubah Profil.....	92
Gambar 5.36	Rancangan Antarmuka Simulasi Wedding Planner - Simulasi.....	93
Gambar 5.37	Rancangan Antarmuka Simulasi Wedding Planner - Anggota ubah paket.....	94

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak AWEPE dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis web yang mendukung *wedding planner*.
2. Menerapkan metode *Key Performance Indicator* (KPI) pembobotan langsung untuk membantu pengambilan keputusan mengenai pemilihan gedung, katering, foto video, undangan, serta dekorasi dengan melihat besarnya biaya yang dimiliki.
3. Menangani pengelolaan hak akses ke sistem.
4. Menangani pelayanan informasi kepada pihak pelanggan melalui layanan web sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
AWEPE	Perangkat lunak yang dibangun berbasis website yang berfungsi untuk membantu pengambilan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – AWEPE	11/ 94
----------------------------------	--------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	keputusan pada aplikasi <i>wedding planner</i>
--	--

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Ratriana, Defi, 2010, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak AWEPE*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta,

2 Deskripsi Dekomposisi

2.1 Dekomposisi Data

2.1.1 Deskripsi Entitas Data Pengguna

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PENGGUNA	Integer	10	ID pengguna, Primary key, Digenerate secara otomatis
NAMA LENGKAP	Varchar	100	Nama panjang dari anggota
ALAMAT_PENGGUNA	Varchar	255	Alamat tempat tinggal dari pengguna
TELP	Varchar	20	No telp dari anggota
PEKERJAAN	Varchar	50	Pekerjaan dari anggota
TGL_LAHIR	Varchar	50	Tanggal lahir dari anggota
EMAIL	Varchar	50	Email dari anggota
NAMA_PENGGUNA`	Varchar	20	ID unique nama pengguna untuk masuk ke dalam sistem
SANDI	Varchar	100	Sandi untuk masuk ke dalam sistem, bersifat unique,

			sandi dienkripsi
IS_DELETE	Bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.1.2 Deskripsi Entitas Data Role

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ROLE	Integer	10	ID role, Primary Key, Digenerate secara otomatis
ROLE_PENGGUNA	Varchar	100	Atribut yang digunakan untuk menampung role pengguna yaitu Administrator atau Anggota

2.1.3 Deskripsi Entitas Data Dekorasi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_DEKORASI	Integer	10	ID dekorasi, Primay Key, Foreign Key, Digenerate secara otomatis
NAMA_DEKORASI	Varchar	100	Nama dari dekorasi
HARGA_DEKORASI	Double	10	Harga dari dekorasi
KETERANGAN	Varchar	MAX	Keterangan dari dekorasi
IMAGE	Varchar	255	Gambar dekorasi
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.1.4 Deskripsi Entitas Data Percetakan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PERCETAKAN	Integer	10	ID percetakan, Primay Key, Foreign key, Digenerate secara otomatis
KODE_PERCETAKAN	Varchar	20	Kode percetakan menunjukan identitas percetakan
NAMA_PERCETAKAN	Varchar	100	Nama dari percetakan
ALAMAT_PERCETAKAN	Varchar	255	Alamat dari percetakan
TELP	Varchar	20	Telp dari percetakan
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukan data dihapus atau tidak

2.1.5 Deskripsi Entitas Data Undangan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_UNDANGAN	Integer	10	ID undangan, Primay Key, Foreign key, Digenerate secara otomatis
KODE_UNDANGAN	Varchar	20	Kode untuk masing-masing undangan, bersifat unique
HARGA_UNDANGAN	Double	10	Harga tiap undangan
IMAGE	Varchar	255	Gambar dari tiap undangan
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukan data dihapus atau tidak

2.1.6 Deskripsi Entitas Data Dokumentasi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_DOKUMENTASI	Integer	10	ID Dokumentasi, Primary Key, Foreign Key, Digenerate secara otomatis
NAMA_PAKET	Varchar	100	Nama paket foto video yang ditawarkan
HARGA_PAKET	Double	10	Harga paket foto video yang ditawarkan
DESKRIPSI_PAKET	Varchar	MAX	Deskripsi paket foto video yang ditawarkan
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.1.7 Deskripsi Entitas Data Makanan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_MAKANAN	Integer	10	ID makanan, primary key, foreign key, degenerate secara otomatis
NAMA	Varchar	50	Nama snack, minuman, atau makanan berat
HARGA	Double	10	Harga satuan dari snack, minuman, atau makanan berat
JENIS	Varchar	50	Jenis data: snack, minuman, atau makanan berat
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data

			dihapus atau tidak
--	--	--	--------------------

2.1.8 Deskripsi Entitas Data Katering

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KATERING	Integer	10	ID Katering, Primary key, Foreign key, Digenerate secara otomatis
NAMA_KATERING	Varchar	100	Nama tempat katering
ALAMAT_KATERING	Varchar	255	Alamat tempat katering
TELP	Varchar	20	Telp tempat katering
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.1.9 Deskripsi Entitas Data Menu

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KATERING	Integer	10	ID Katering, Foreign key dari Entitas Katering
ID_MAKANAN	Integer	10	ID Makanan, Foreign key dari Entitas Makanan
NAMA_MENU	Varchar	50	Isi menu makanan dari katering
HARGA	Double	-	Harga dari masing-masing makanan
IS_UBAH	Bool	-	Atribut bernilai True atau False untuk menunjukkan apakah terdapat perubahan pada menu pesanan anggota

2.1.10 Deskripsi Entitas Data Gedung

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_GEDUNG	Integer	10	ID Gedung, Primary key, Foreign key
NAMA_GEDUNG	Varchar	100	Nama dari gedung
ALAMAT_GEDUNG	Varchar	255	Alamat dari gedung
KAPASITAS	Integer	10	Kapasitas dari gedung
HARGA_GEDUNG	Double	10	Harga dari gedung
TELP	Varchar	20	Telp dari gedung
KETERANGAN	Varchar	MAX	Keterangan dari gedung
IMAGE	Varchar	255	Gambar dari gedung
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

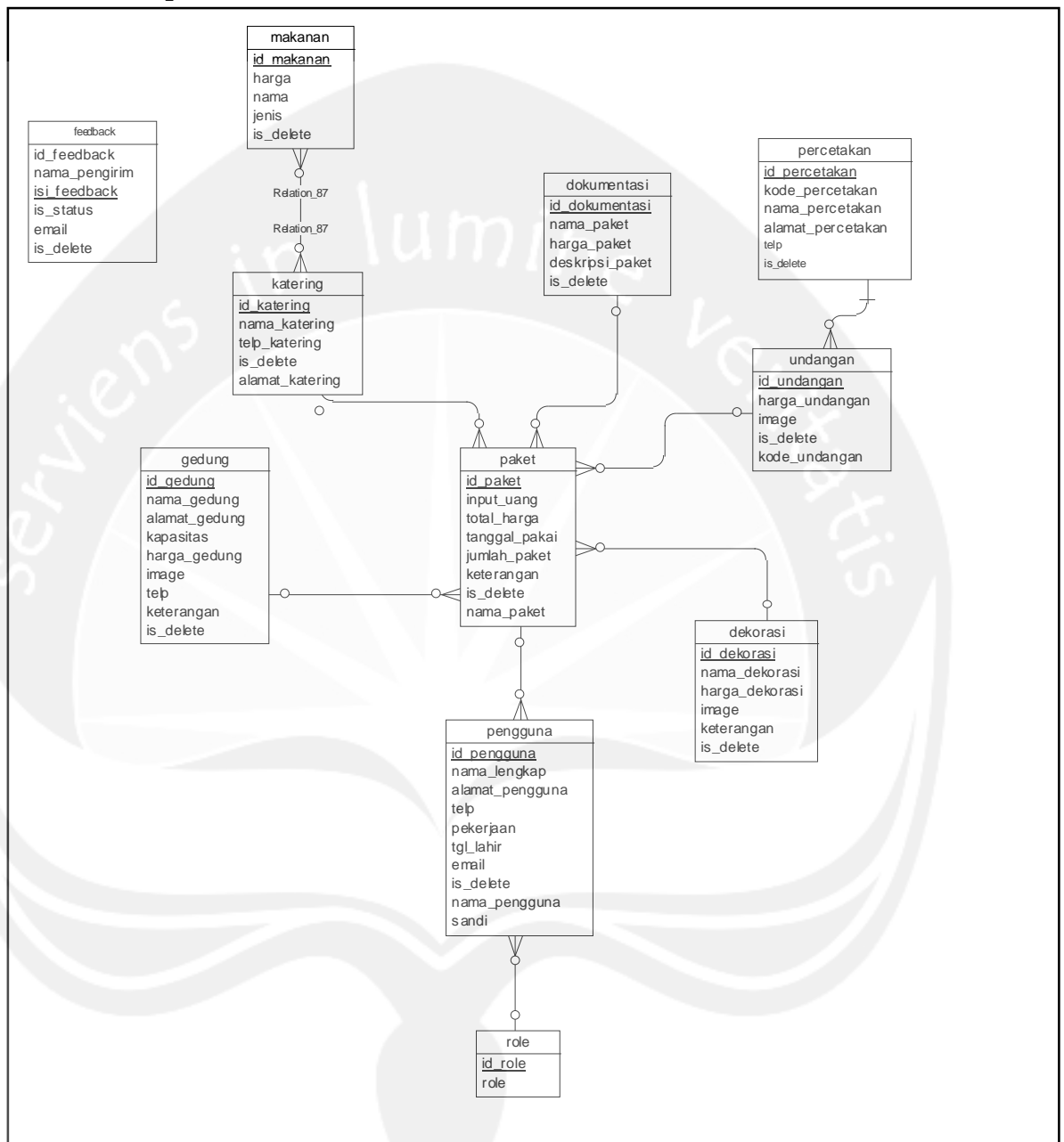
2.1.11 Deskripsi Entitas Feedback

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_FEEDBACK	Integer	10	ID Feedback, Primary key, Digenerate secara otomatis
NAMA_PENGINIRIM	Varchar	100	Nama pengirim feedback
ISI_FEEDBACK	Varchar	MAX	Isi dari feedback yang dikirim
IS_STATUS	Varchar	50	Status feedback : Pesan baru atau sudah dibalas
EMAIL	Varchar	50	Email dari pengirim feedback
IS_DELETE	bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.1.12 Deskripsi Entitas Data Paket

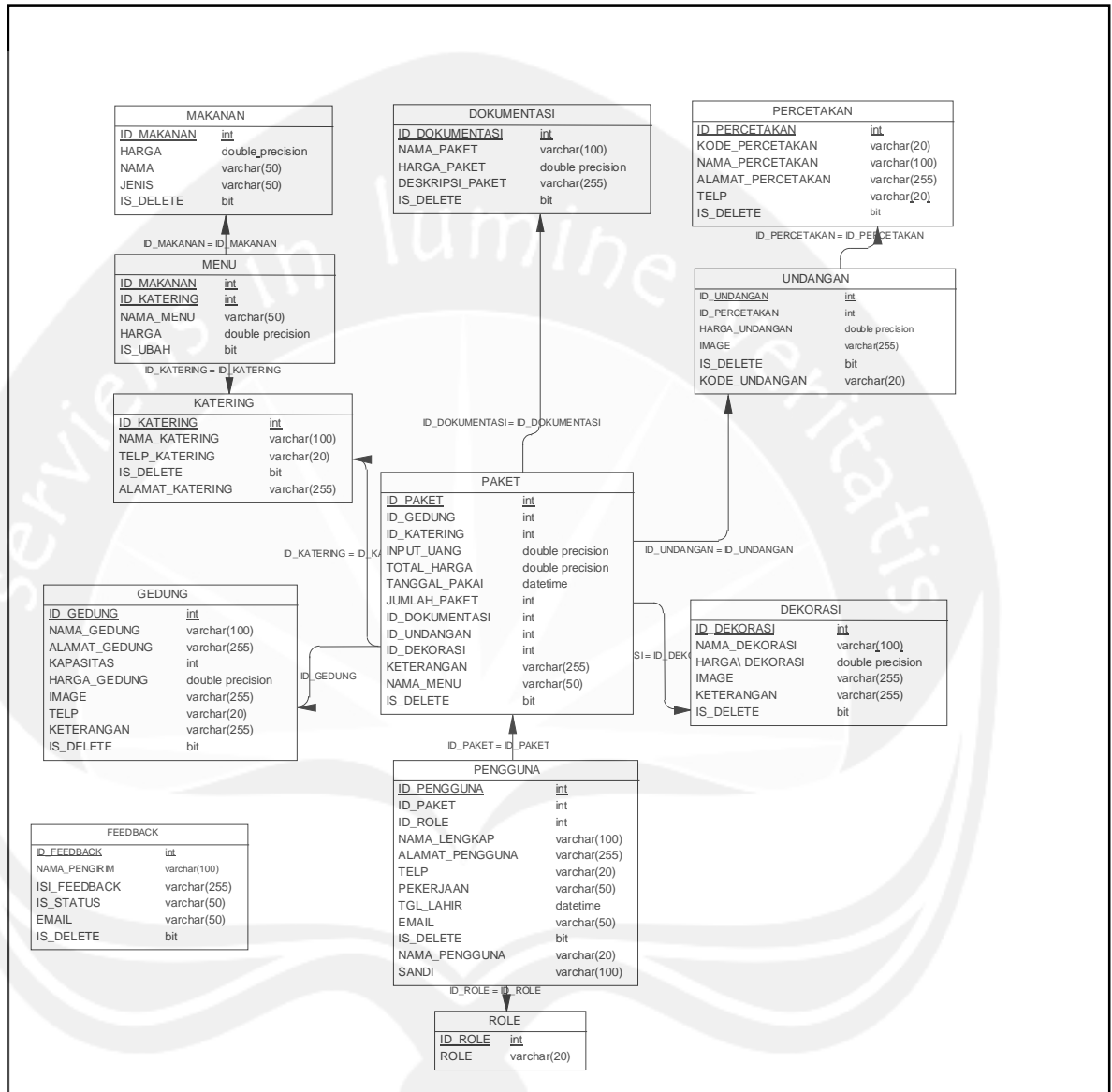
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PAKET	Integer	10	ID Paket, Primary key
INPUT_UANG	Varchar	10	Input biaya yang dimasukkan oleh user
TANGGAL_PAKAI	Date	-	Tanggal paket akan dipakai
JUMLAH_PAKET	Integer	10	Jumlah undangan yang dimasukkan user
TOTAL_HARGA	Double	10	Total harga dari semua paket yang dipesan
NAMA_MENU	Varchar	50	Nama menu katering yang dimiliki paket
KETERANGAN	Varchar	255	Keterangan dari paket yang dipesan anggota
IS_DELETE	Bool	-	Atribut bernilai True atau False menunjukkan data dihapus atau tidak

2.2 Conceptual Data Model



Gambar 1. Conceptual Data Model

2.3 Phisycal Data Model

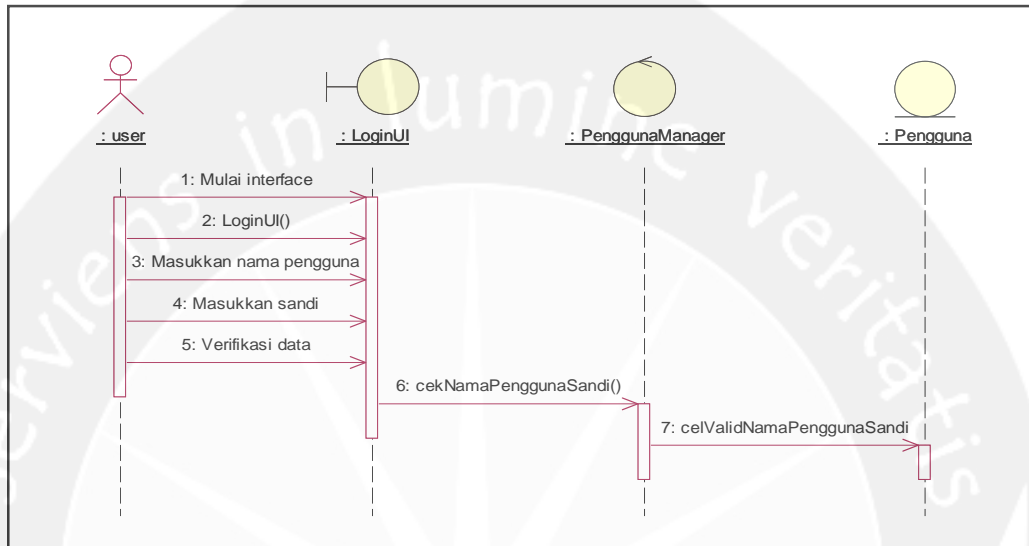


Gambar 2. Phisycal Data Model

3 Design Model

3.1 Sequence Diagram

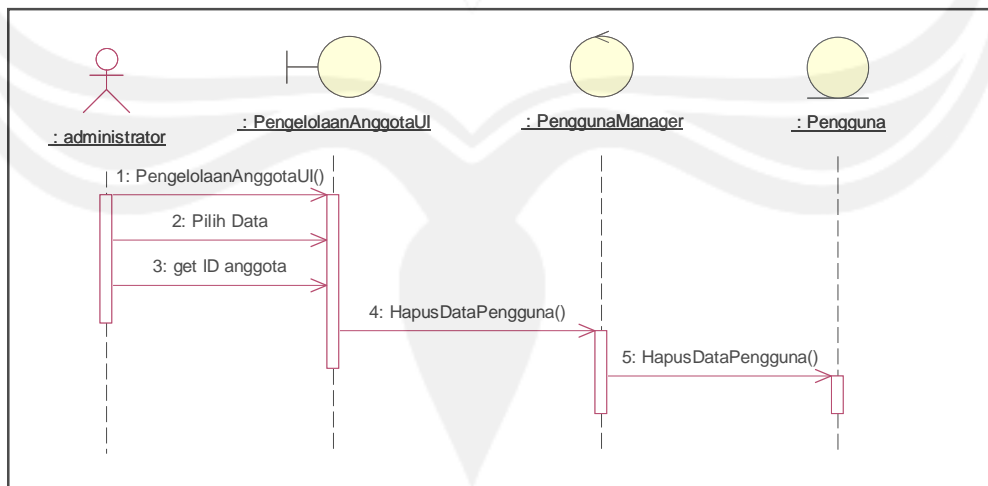
3.1.1 Login



Gambar 3.1 Sequence Diagram : Login

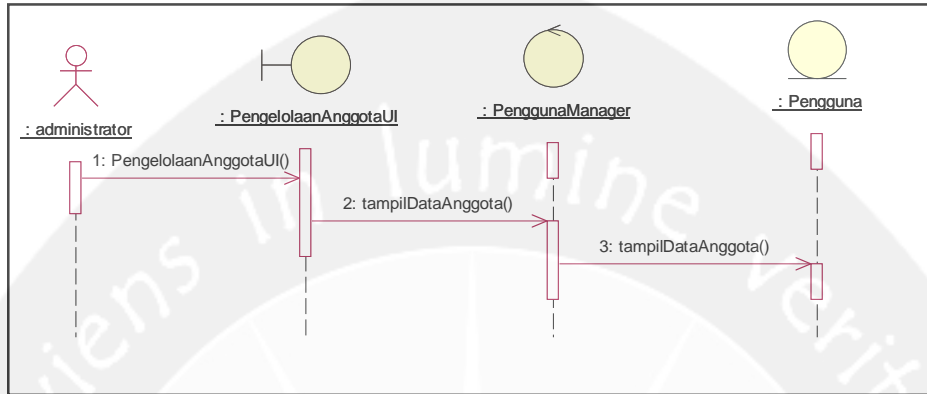
3.1.2 Kelola Anggota

3.1.2.1 Hapus Data Anggota



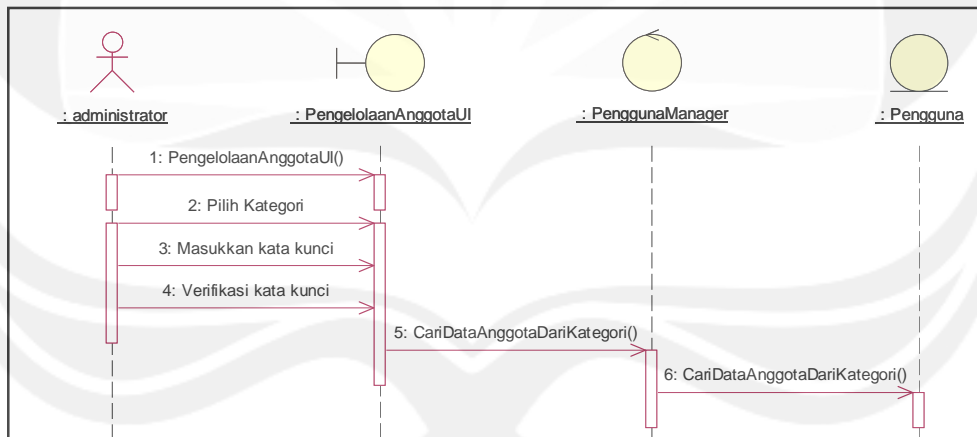
Gambar 3.2 Sequence Diagram : Kelola Anggota - Hapus Data Anggota

3.1.2.2 Tampil Data Anggota



Gambar 3.3 Sequence Diagram : Kelola Anggota - Tampil Data Anggota

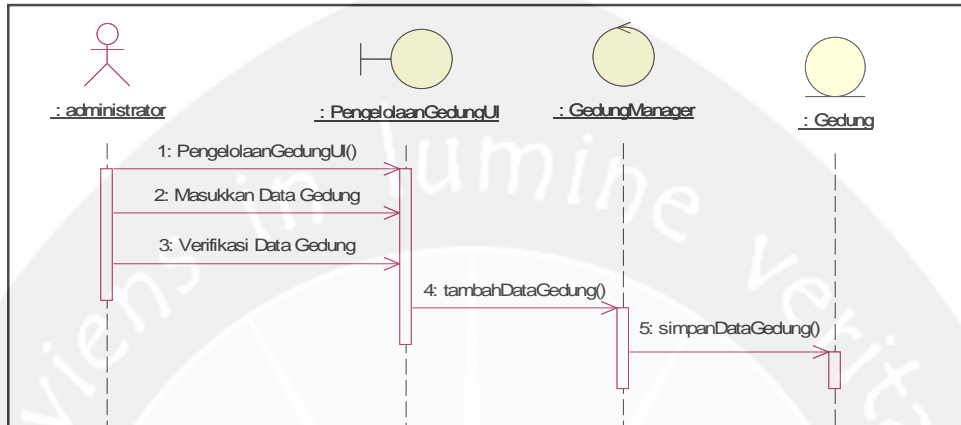
3.1.2.3 Cari Data Anggota Dari Kategori



Gambar 3.4 Sequence Diagram : Kelola Anggota - Cari Data Anggota Dari Kategori

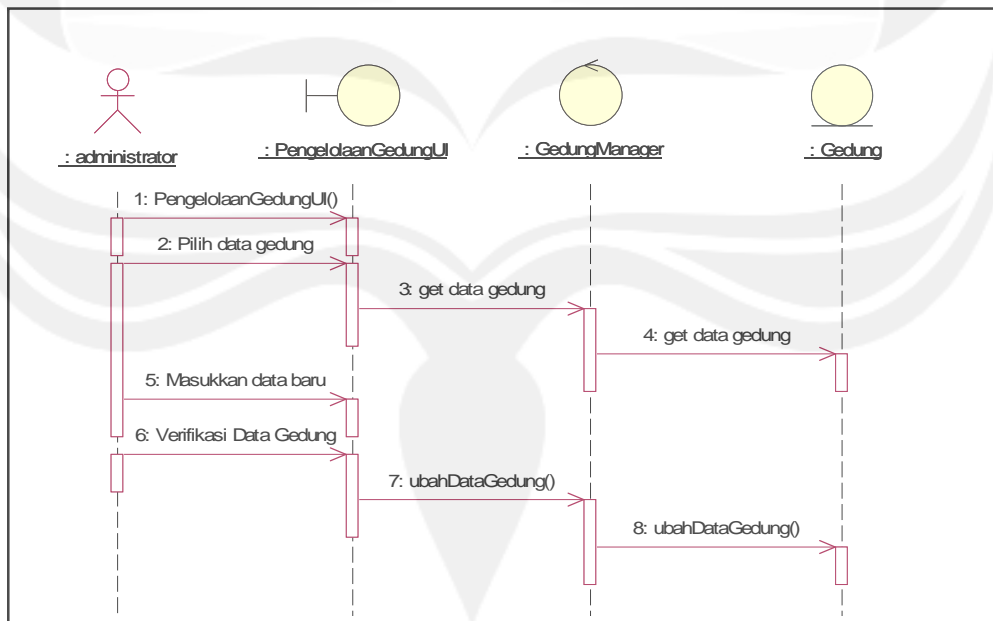
3.1.3 Kelola Gedung

3.1.3.1 Tambah Data Gedung



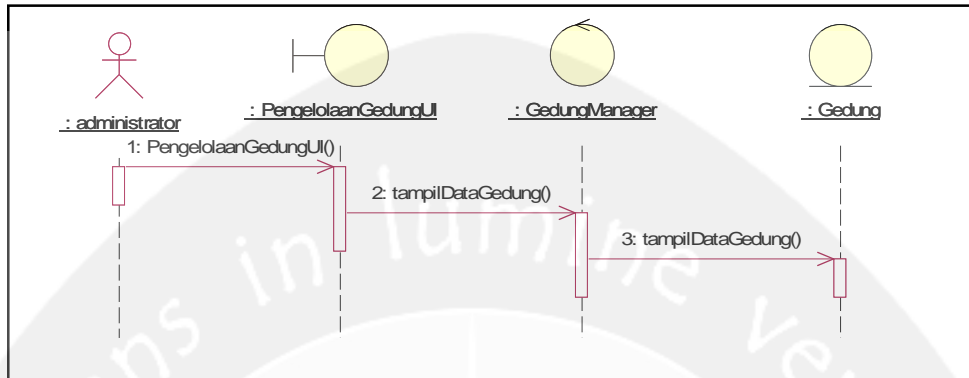
Gambar 3.5 Sequence Diagram : Kelola Gedung - Tambah Data Gedung

3.1.3.2 Ubah Data Gedung



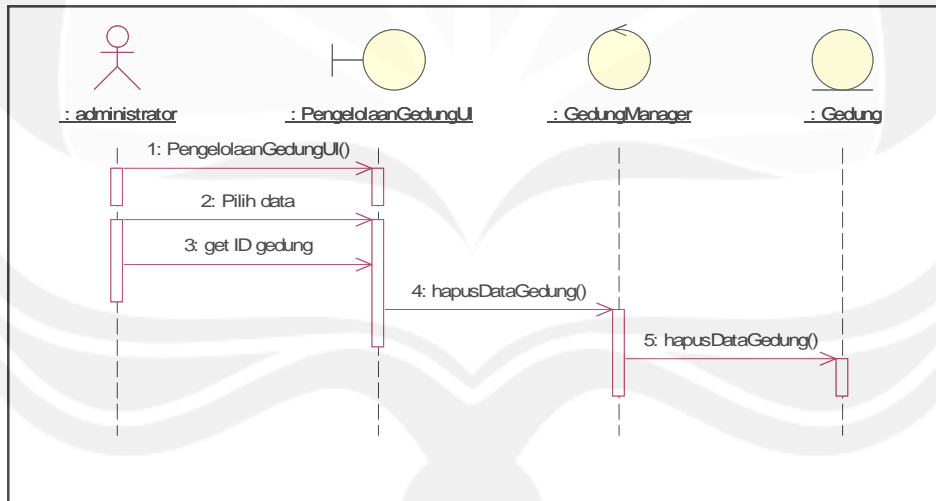
Gambar 3.6 Sequence Diagram : Kelola Gedung - Ubah Data Gedung

3.1.3.3 Tampil Data Gedung



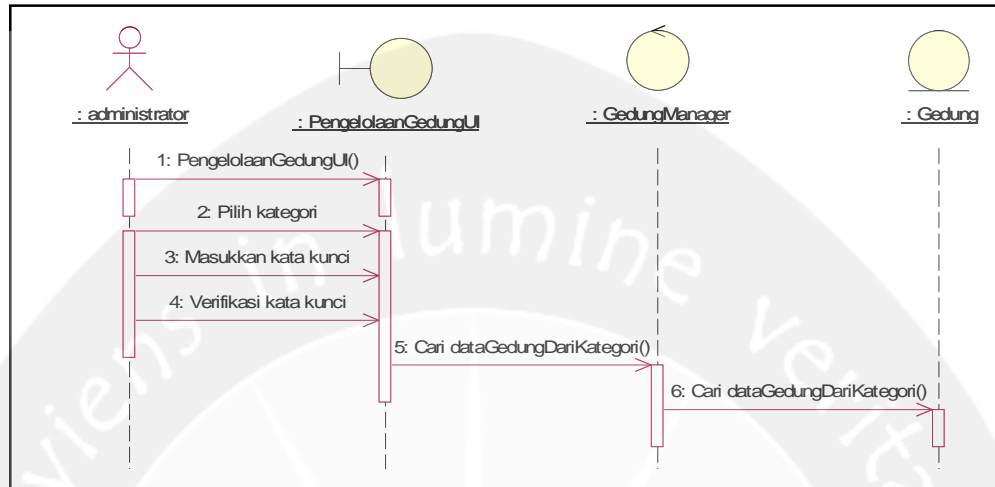
Gambar 3.7 Sequence Diagram : Kelola Gedung - Tampil Data Gedung

3.1.3.4 Hapus Data Gedung



Gambar 3.8 Sequence Diagram : Kelola Gedung - Hapus Data Gedung

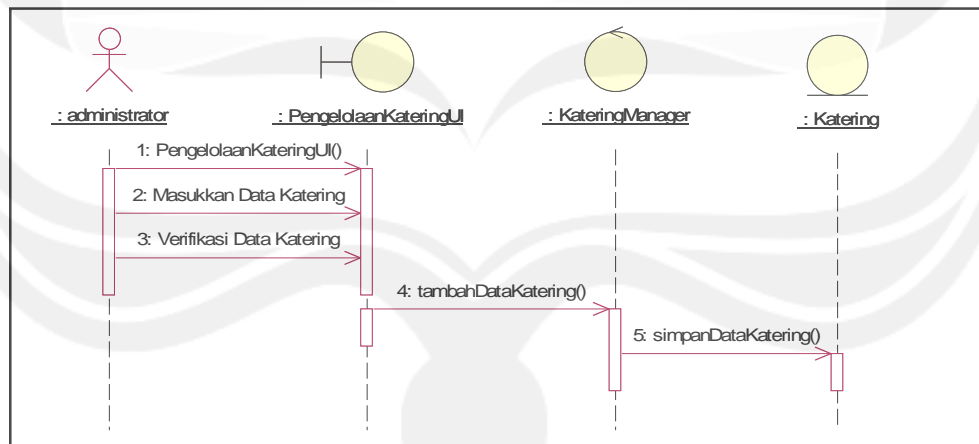
3.1.3.5 Cari Data Gedung dari Kategori



Gambar 3.9 Sequence Diagram : Kelola Gedung - Cari Data Gedung dari Kategori

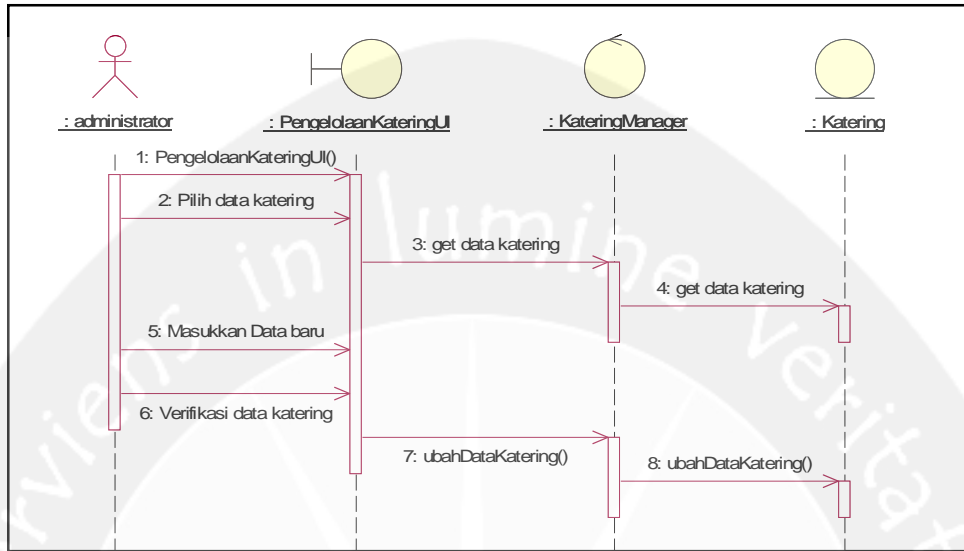
3.1.4 Kelola Katering

3.1.4.1 Tambah Data Katering



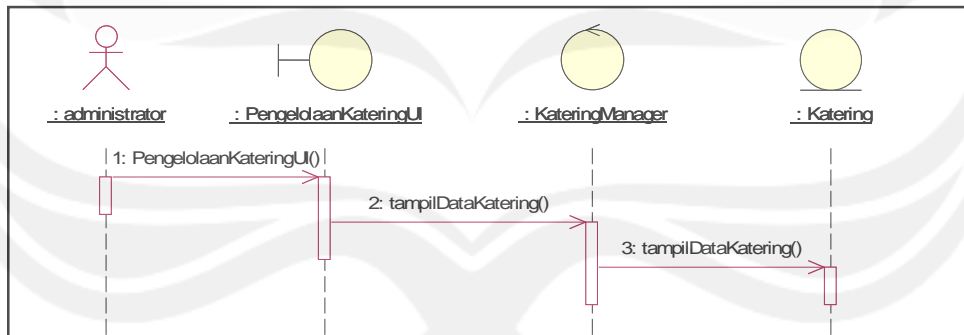
Gambar 3.10 Sequence Diagram : Kelola Katering - Tambah Data Katering

3.1.4.2 Ubah Data Katering



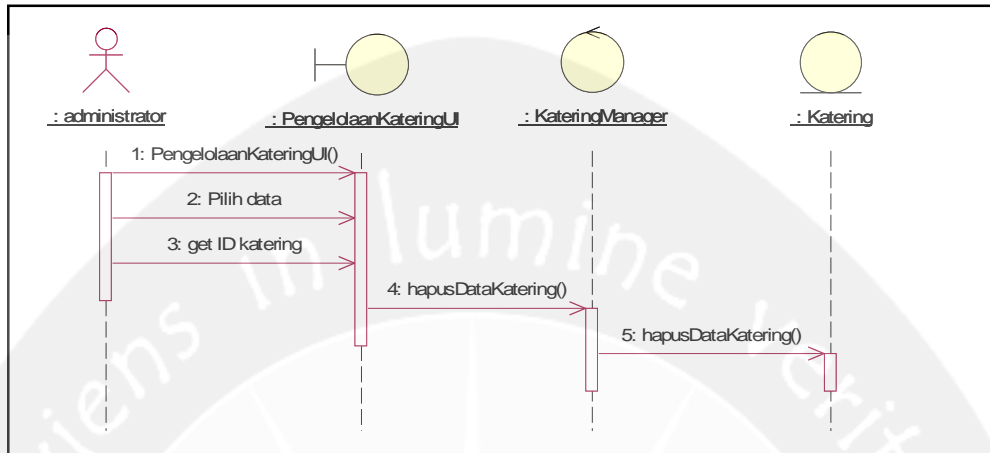
Gambar 3.11 Sequence Diagram : Kelola Katering - Ubah Data Katering

3.1.4.3 Tampil Data Katering



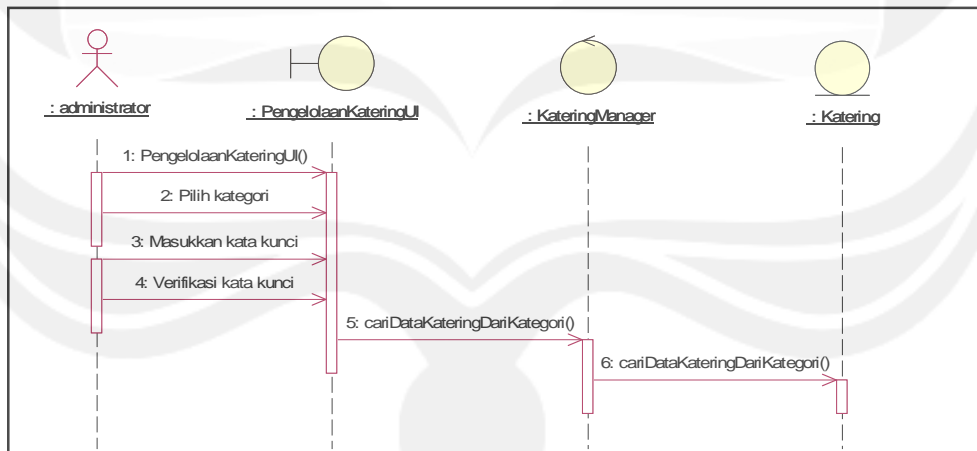
Gambar 3.12 Sequence Diagram : Kelola Katering - Tampil Data Katering

3.1.4.4 Hapus Data Katering



Gambar 3.13 Sequence Diagram : Kelola Katering - Hapus Data Katering

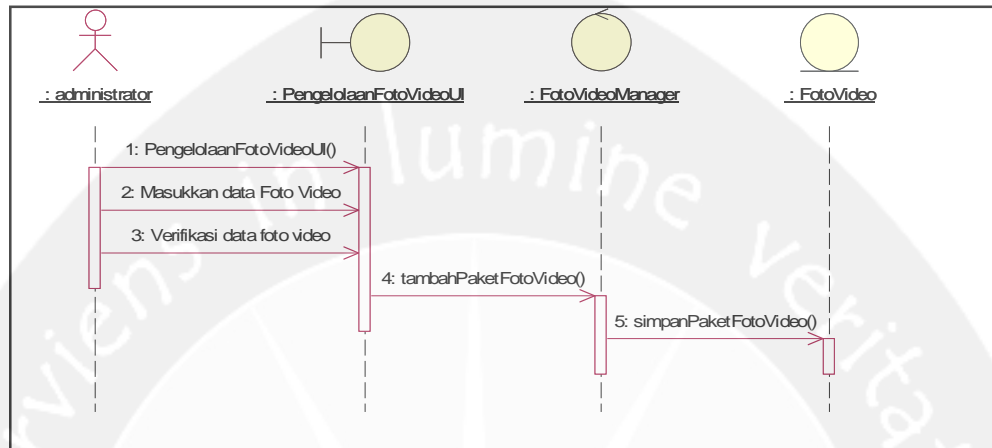
3.1.4.5 Cari Data Katering dari Kategori



Gambar 3.14 Sequence Diagram : Kelola Katering - Cari Data Katering dari Kategori

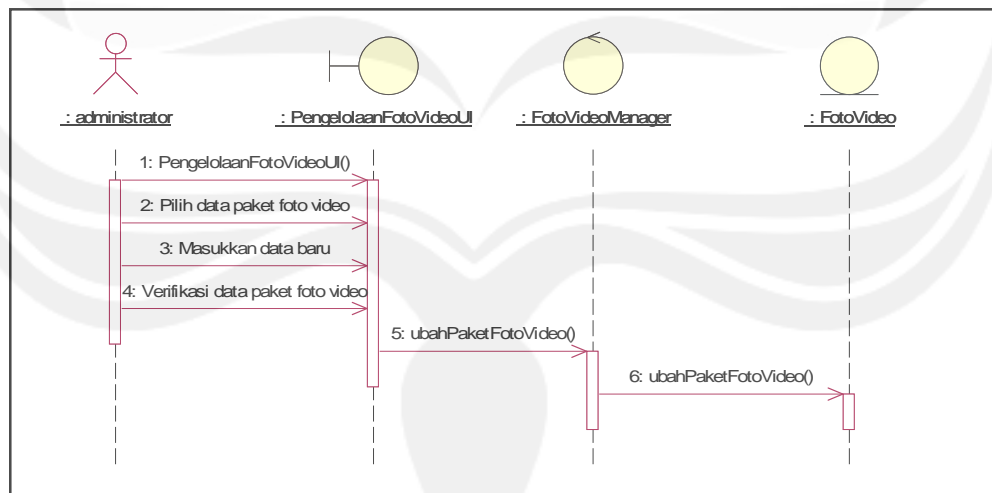
3.1.5 Kelola Foto Video

3.1.5.1 Tambah Paket Foto Video



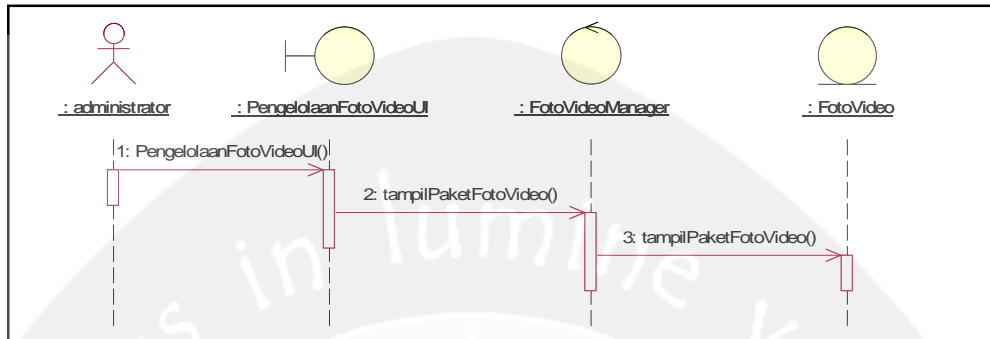
Gambar 3.15 Sequence Diagram : Kelola Foto Video - Tambah Paket Foto Video

3.1.5.2 Ubah Paket Foto Video



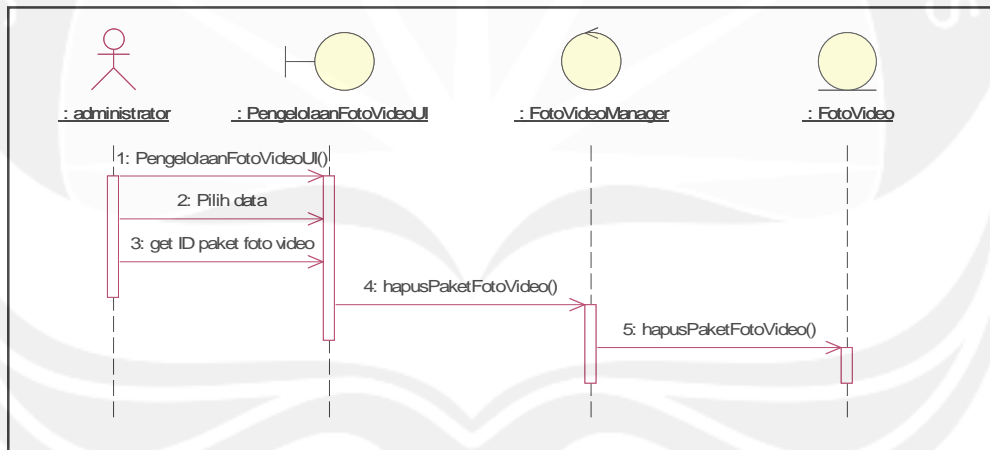
Gambar 3.16 Sequence Diagram : Kelola Foto Video - Ubah Paket Foto Video

3.1.5.3 Tampil Paket Foto Video



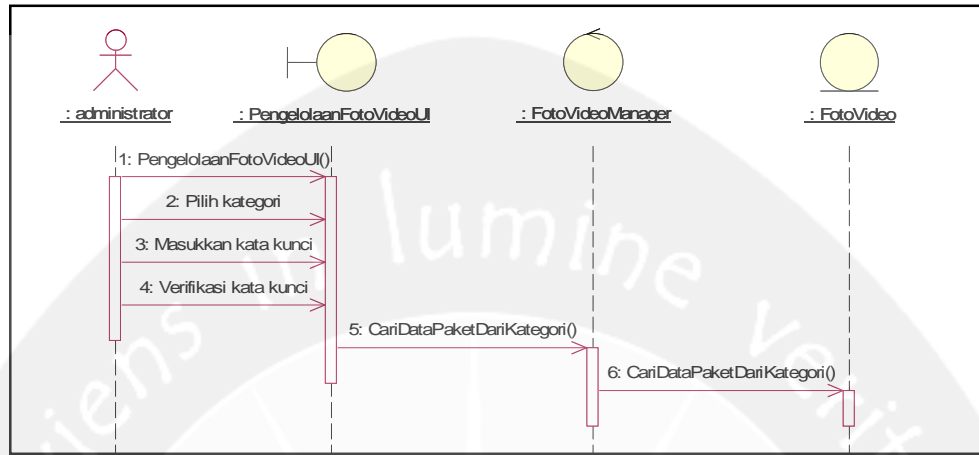
Gambar 3.17 Sequence Diagram : Kelola Foto Video - Tampil Paket Foto Video

3.1.5.4 Hapus Paket Foto Video



Gambar 3.18 Sequence Diagram : Kelola Foto Video - Hapus Paket Foto Video

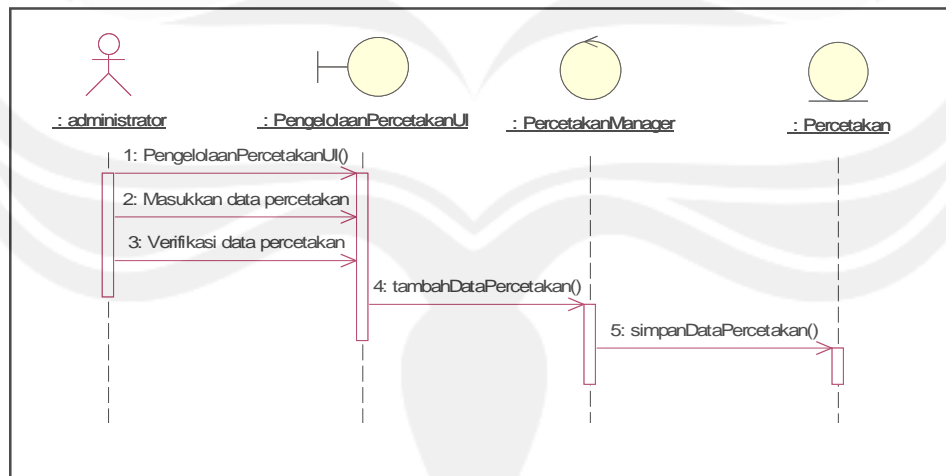
3.1.5.5 Cari Paket Foto Video dari Kategori



Gambar 3.19 Sequence Diagram : Kelola Foto Video - Cari Paket Foto Video dari Kategori

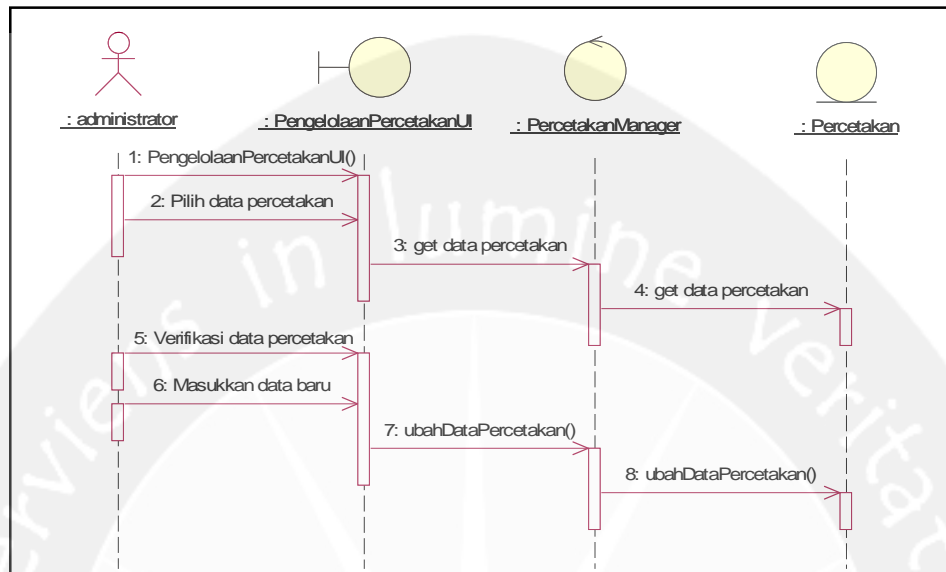
3.1.6 Kelola Percetakan

3.1.6.1 Tambah Data Percetakan



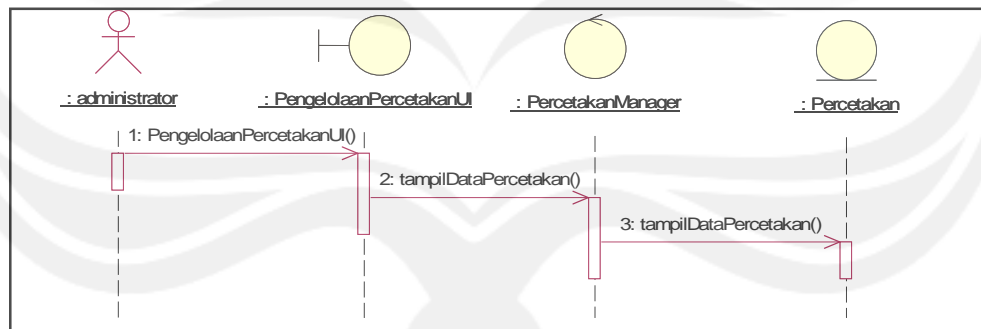
Gambar 3.20 Sequence Diagram : Kelola Percetakan - Tambah Data Percetakan

3.1.6.2 Ubah Data Percetakan



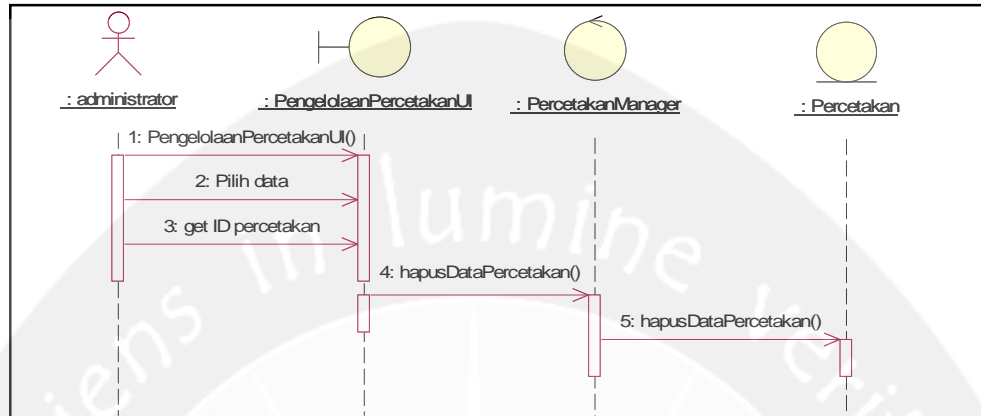
Gambar 3.21 Sequence Diagram : Kelola Percetakan - Ubah Data Percetakan

3.1.6.3 Tampil Data Percetakan



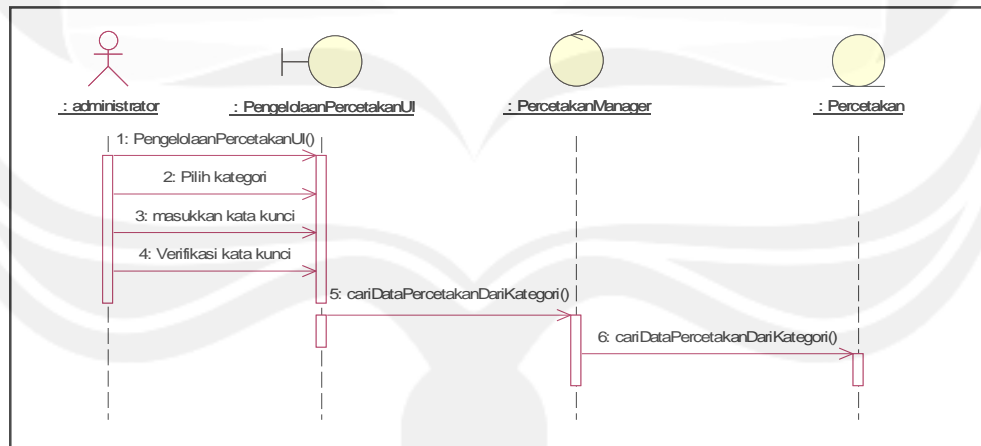
Gambar 3.22 Sequence Diagram : Kelola Percetakan - Tampil Data Percetakan

3.1.6.4 Hapus Data Percetakan



Gambar 3.23 Sequence Diagram : Kelola Percetakan - Hapus Data Percetakan

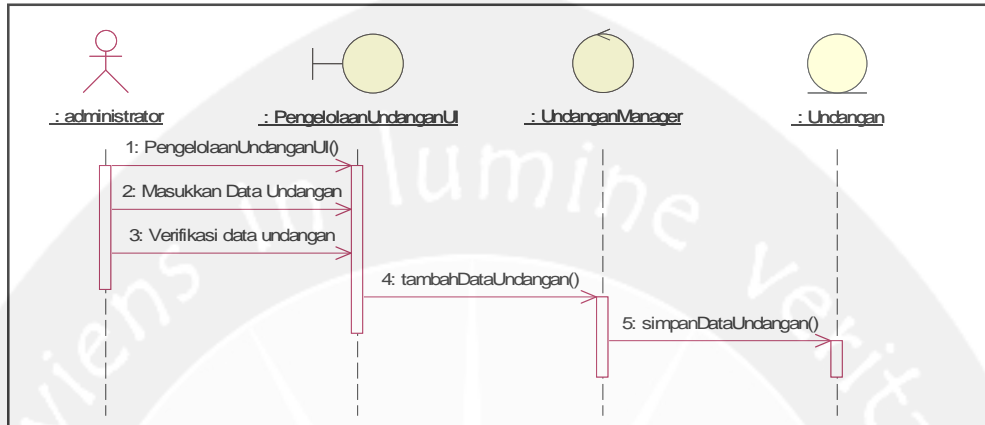
3.1.6.5 Cari Data Percetakan dari Kategori



Gambar 3.24 Sequence Diagram : Kelola Percetakan - Cari Data Percetakan dari Kategori

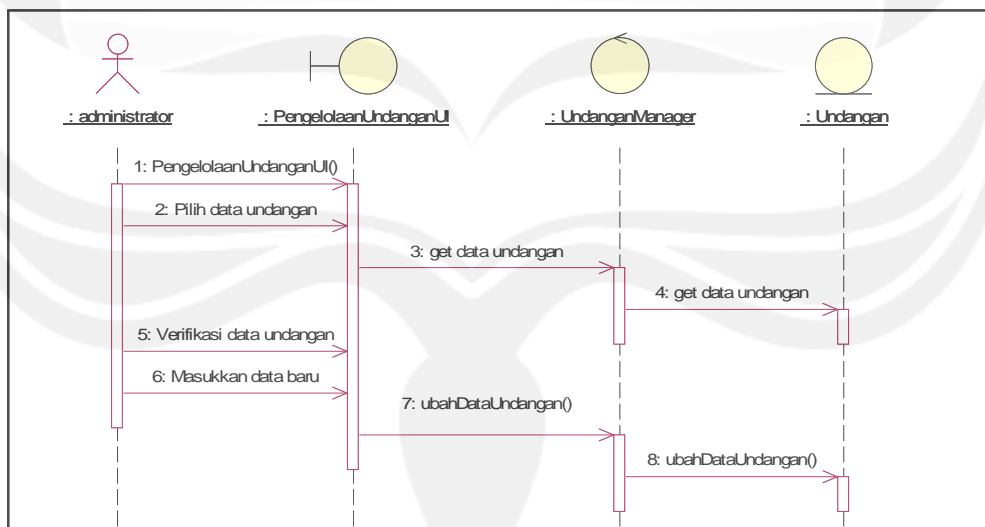
3.1.7 Kelola Undangan

3.1.7.1 Tambah Data Undangan



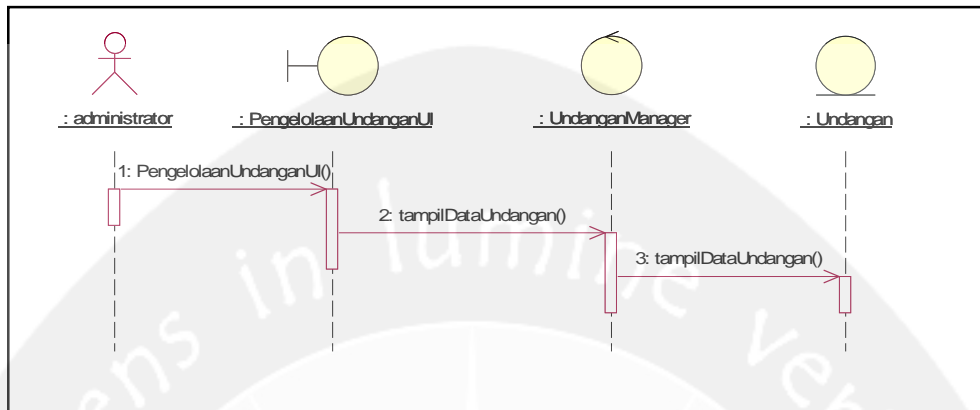
Gambar 3.25 Sequence Diagram : Kelola Undangan - Tambah Data Undangan

3.1.7.2 Ubah Data Undangan



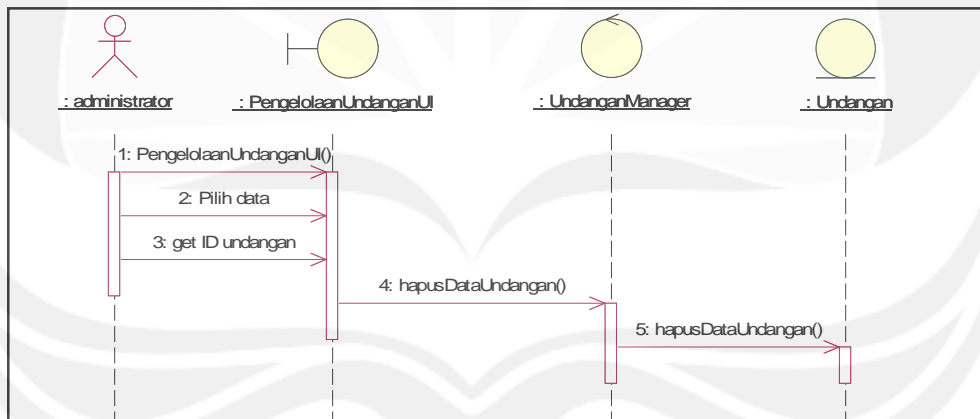
Gambar 3.26 Sequence Diagram : Kelola Undangan - Ubah Data Undangan

3.1.7.3 Tampil Data Undangan



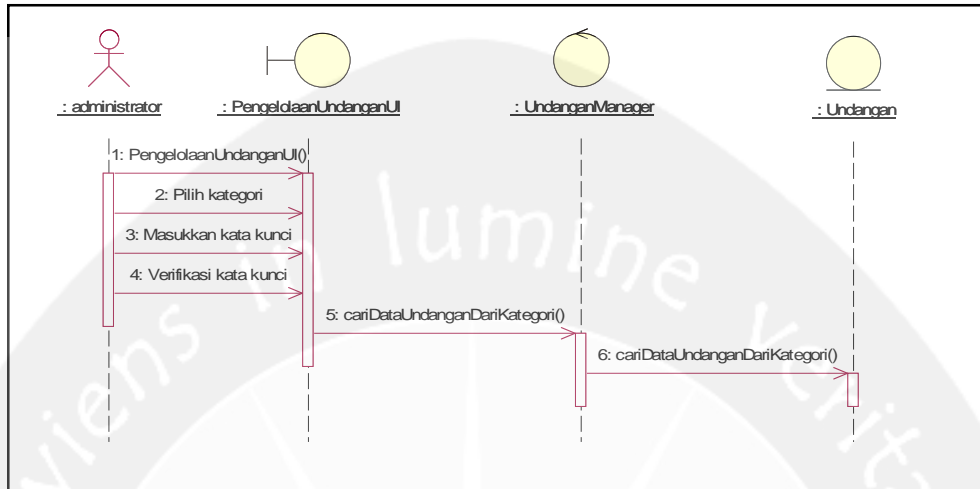
Gambar 3.27 Sequence Diagram : Kelola Undangan - Tampil Data Undangan

3.1.7.4 Hapus Data Undangan



Gambar 3.28 Sequence Diagram : Kelola Undangan - Hapus Data Undangan

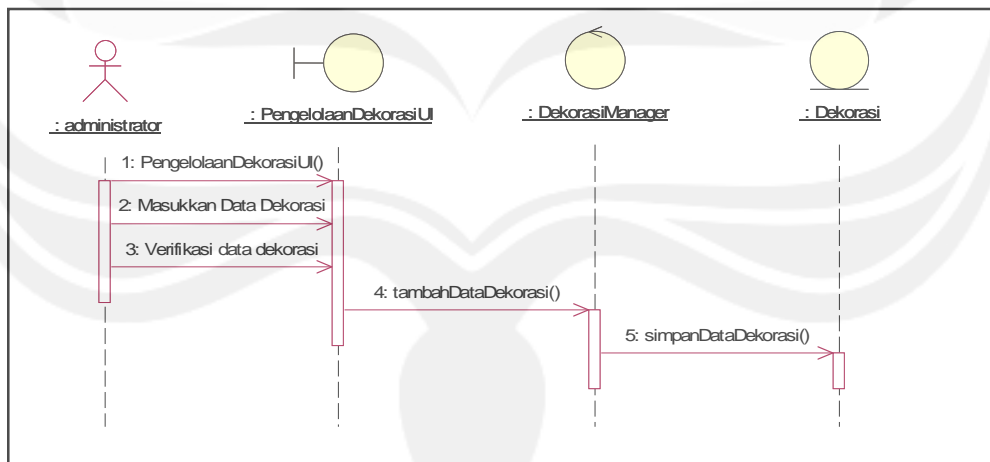
3.1.7.5 Cari Data Undangan dari Kategori



Gambar 3.29 Sequence Diagram : Kelola Undangan - Cari Data Undangan dari Kategori

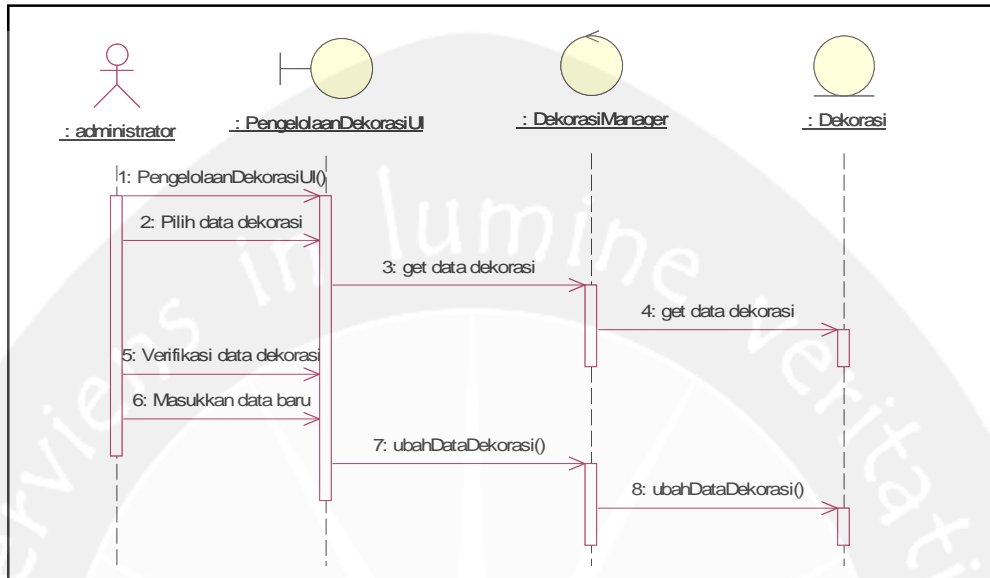
3.1.8 Kelola Dekorasi

3.1.8.1 Tambah Data Dekorasi



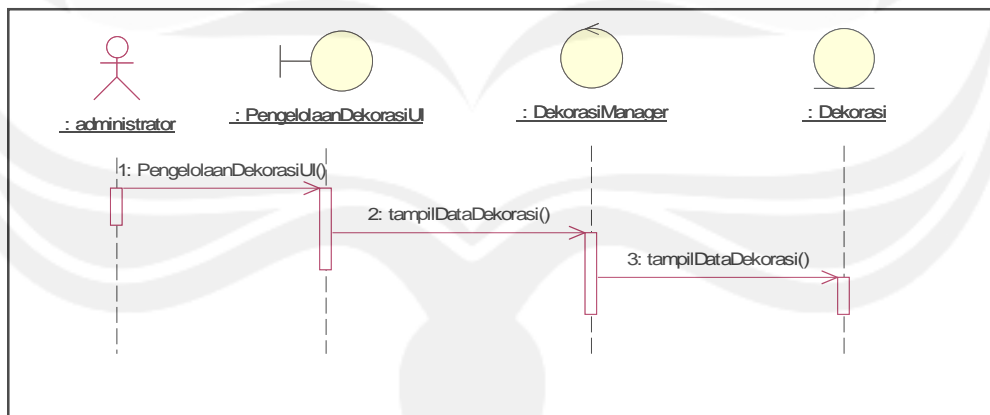
Gambar 3.30 Sequence Diagram : Kelola Dekorasi - Tambah Data Dekorasi

3.1.8.2 Ubah Data Dekorasi



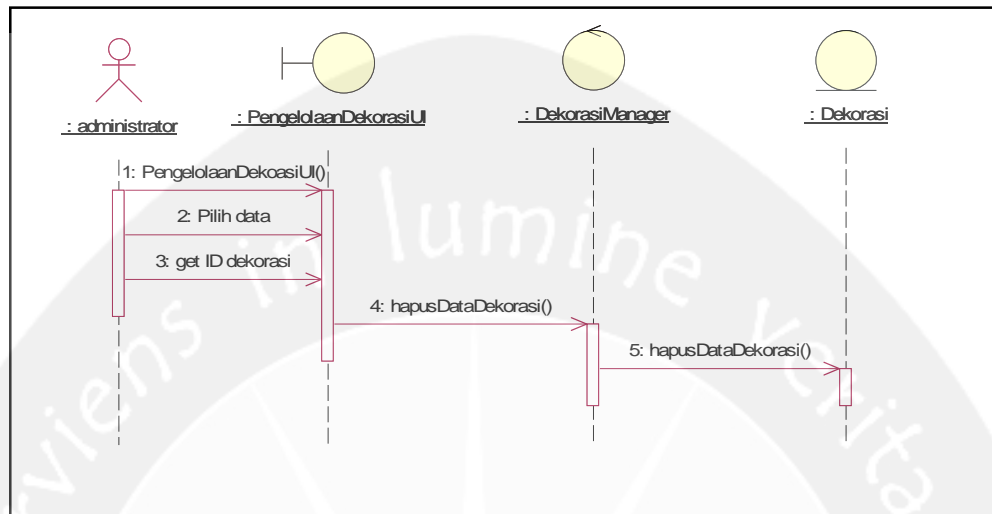
Gambar 3.31 Sequence Diagram : Kelola Dekorasi - Ubah Data Dekorasi

3.1.8.3 Tampil Data Dekorasi



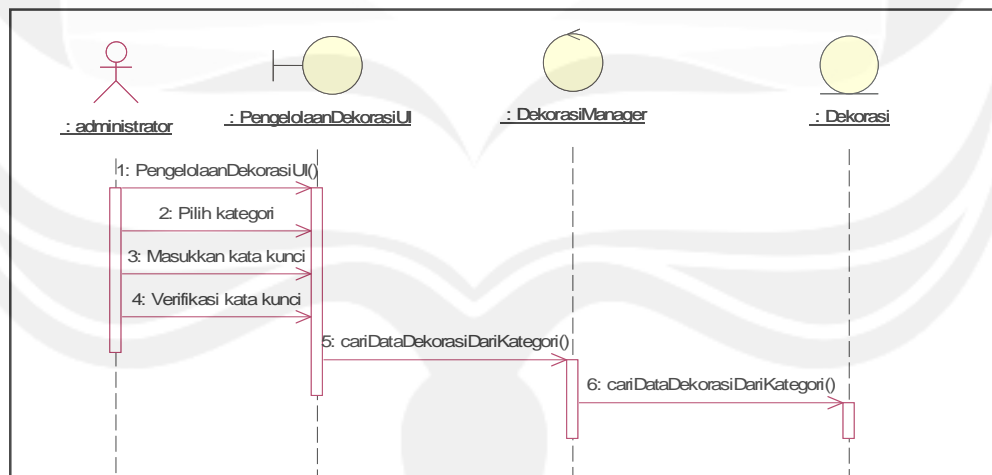
Gambar 3.32 Sequence Diagram : Kelola Dekorasi - Tampil Data Dekorasi

3.1.8.4 Hapus Data Dekorasi



Gambar 3.33 Sequence Diagram : Kelola Dekorasi - Hapus Data Dekorasi

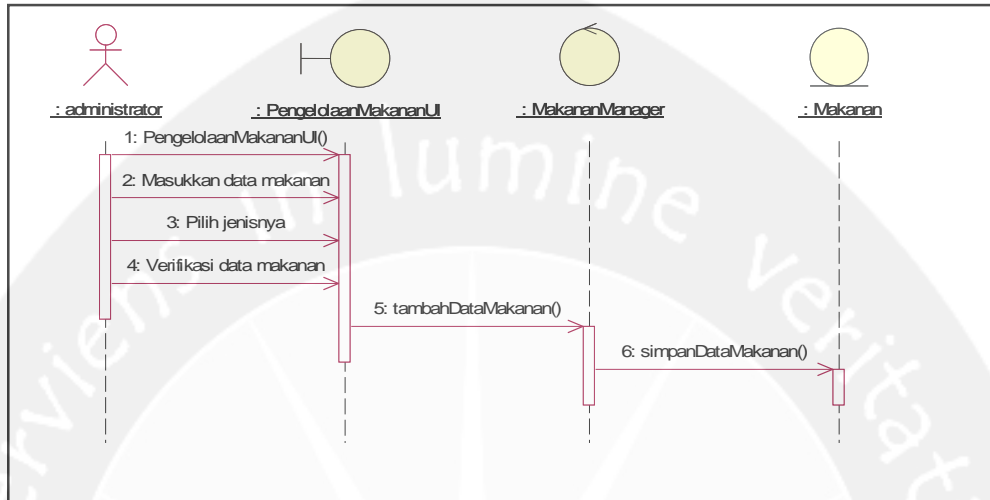
3.1.8.5 Cari Data Dekorasi dari Kategori



Gambar 3.34 Sequence Diagram : Kelola Dekorasi - Cari Data Dekorasi dari Kategori

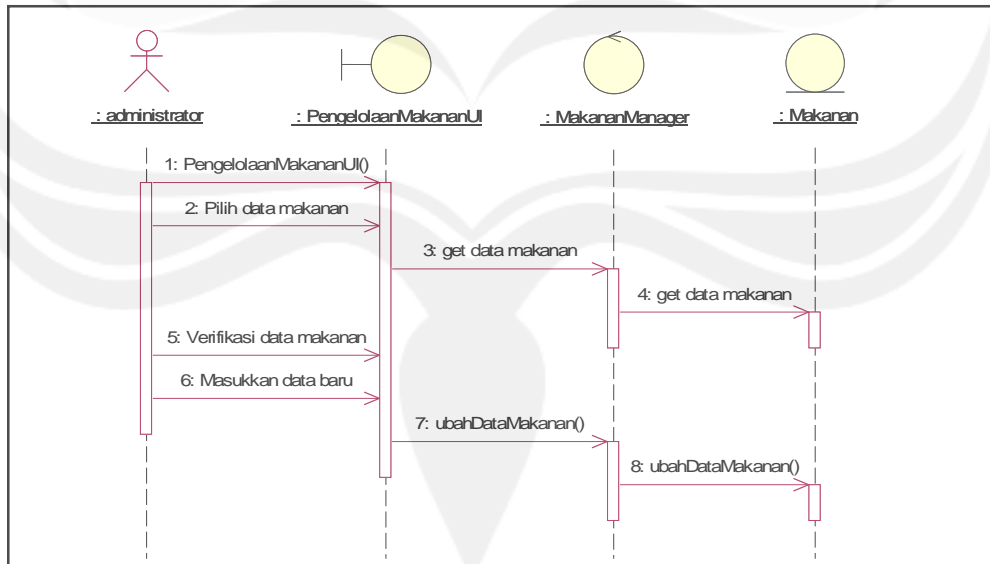
3.1.9 Kelola Makanan

3.1.9.1 Tambah Data Makanan



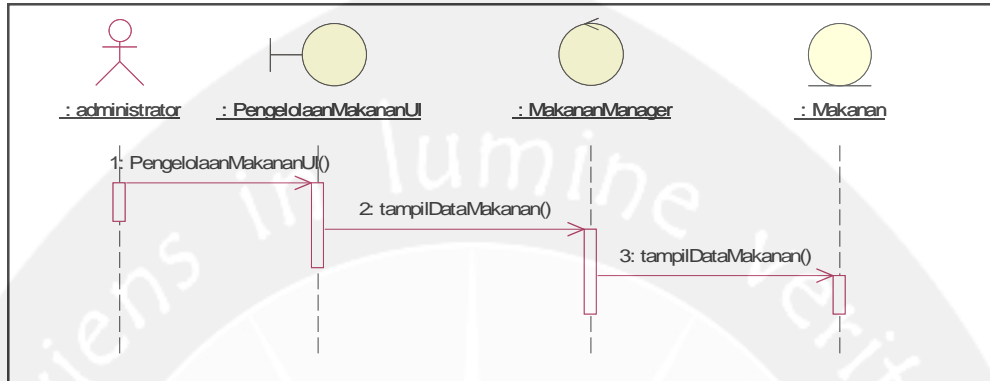
Gambar 3.35 Sequence Diagram : Kelola Makanan - Tambah Data Makanan

3.1.9.2 Ubah Data Makanan



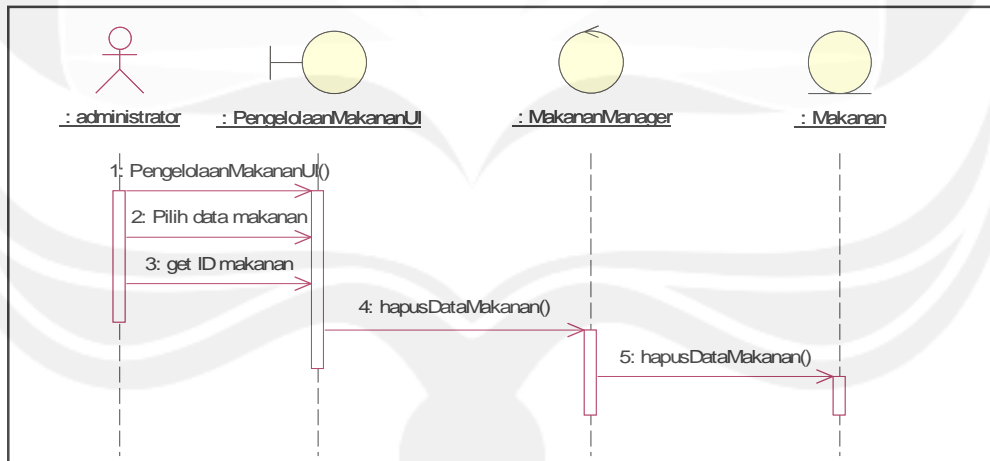
Gambar 3.36 Sequence Diagram : Kelola Makanan - Ubah Data Makanan

3.1.9.3 Tampil Data Makanan



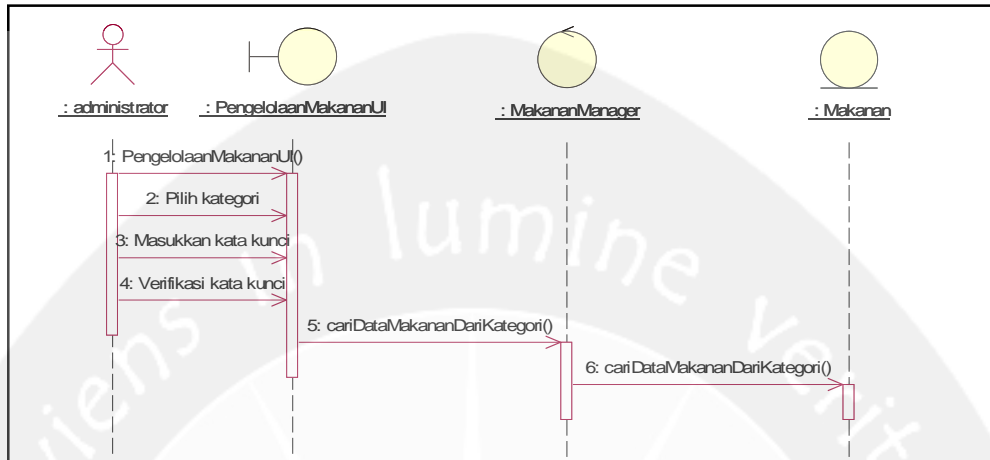
Gambar 3.37 Sequence Diagram : Kelola Makanan - Tampil Data Makanan

3.1.9.4 Hapus Data Makanan



Gambar 3.38 Sequence Diagram : Kelola Makanan - Hapus Data Makanan

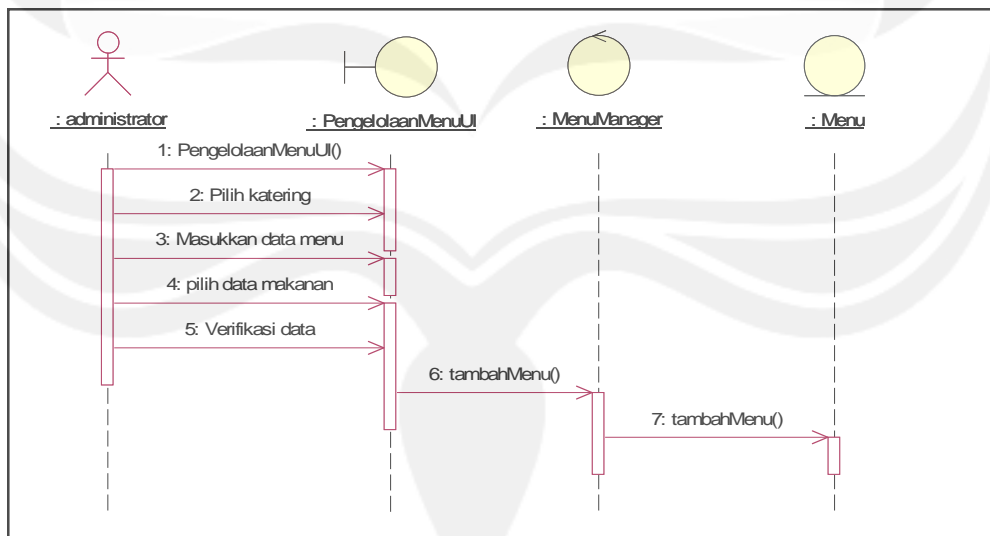
3.1.9.5 Cari Data Makanan dari Kategori



Gambar 3.39 Sequence Diagram : Kelola Makanan - Cari Data Makanan dari Kategori

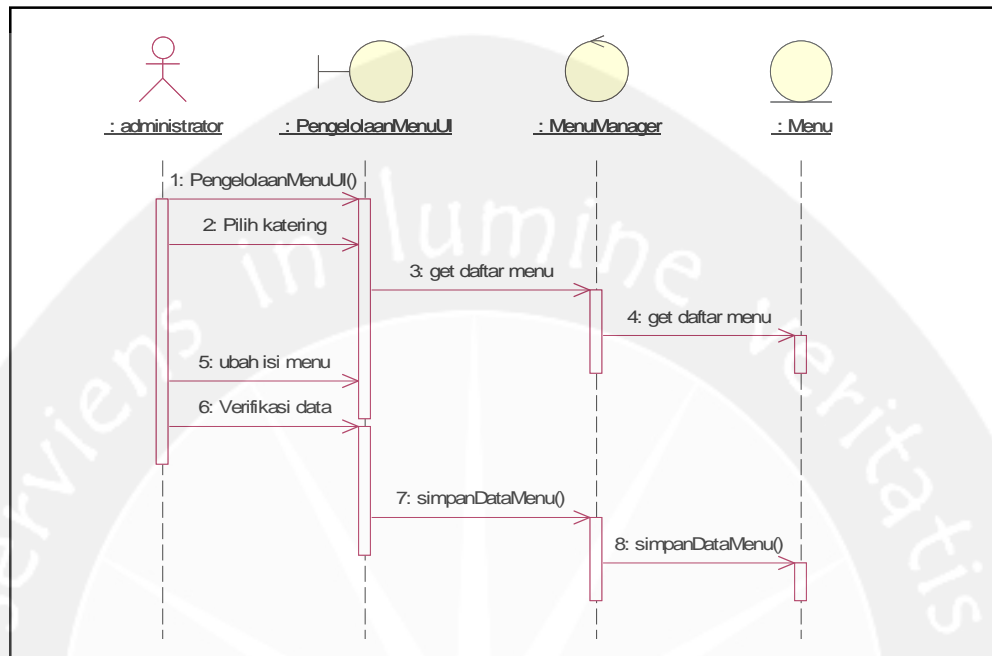
3.1.10 Kelola Menu

3.1.10.1 Tambah Menu



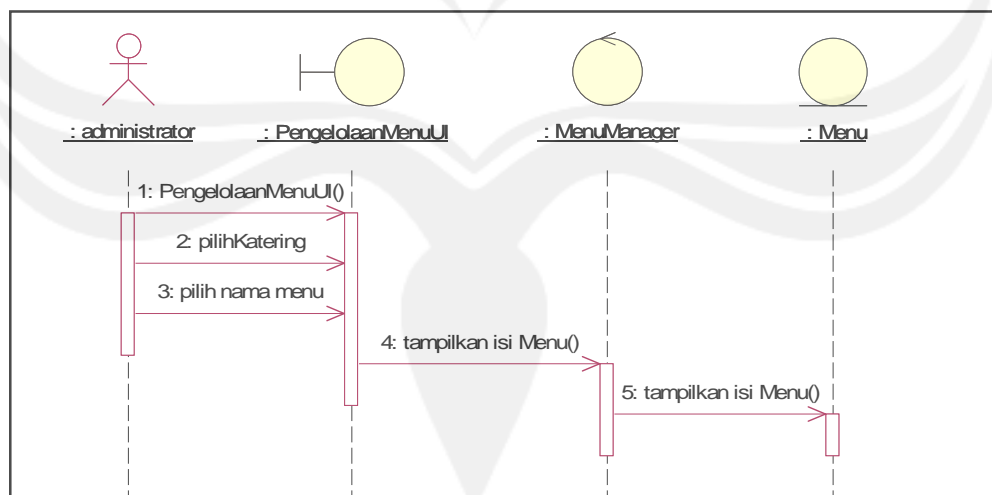
Gambar 3.40 Sequence Diagram : Kelola Menu - Tambah Menu

3.1.10.2 Ubah Menu



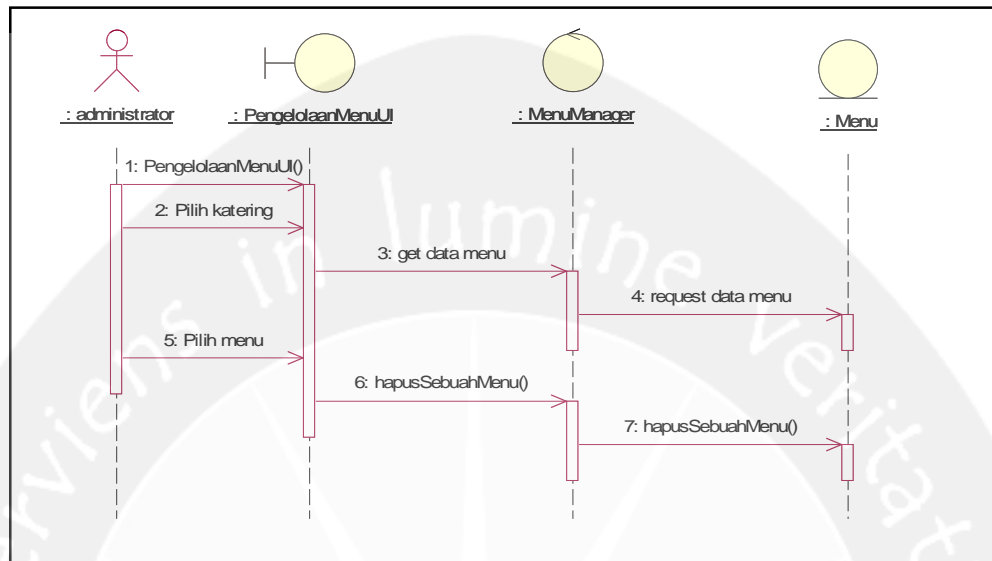
Gambar 3.41 Sequence Diagram : Kelola Menu - Ubah Menu

3.1.10.3 Tampil Menu



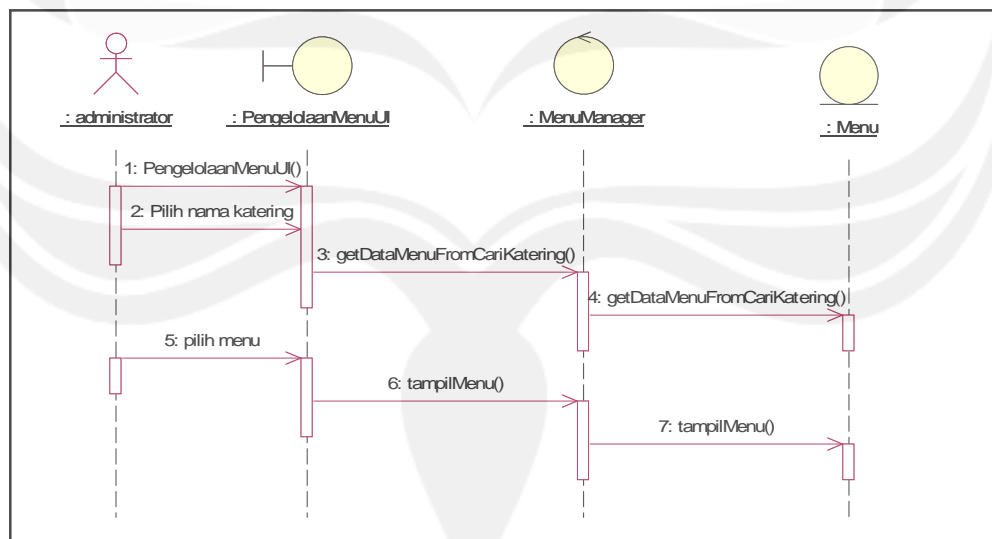
Gambar 3.42 Sequence Diagram : Kelola Menu - Tampil Menu

3.1.10.4 Hapus Menu



Gambar 3.43 Sequence Diagram : Kelola Menu - Hapus Menu

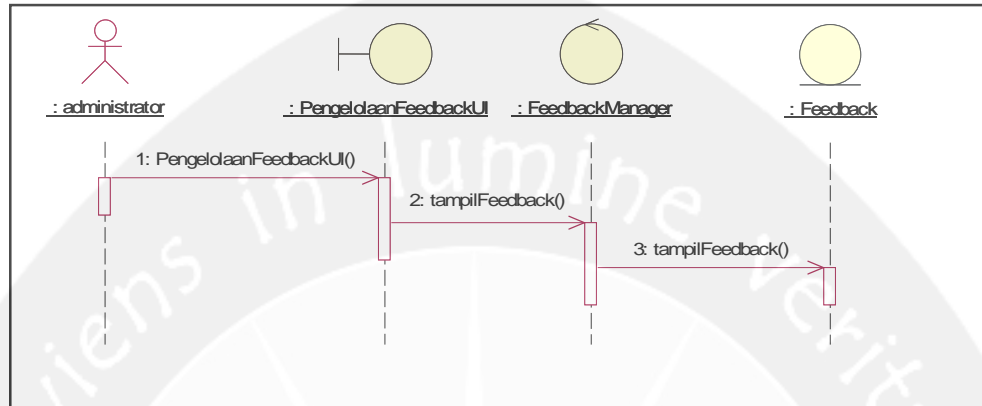
3.1.10.5 Cari Menu dari Nama Katering



Gambar 3.44 Sequence Diagram : Kelola Menu - Cari Menu dari Nama Katering

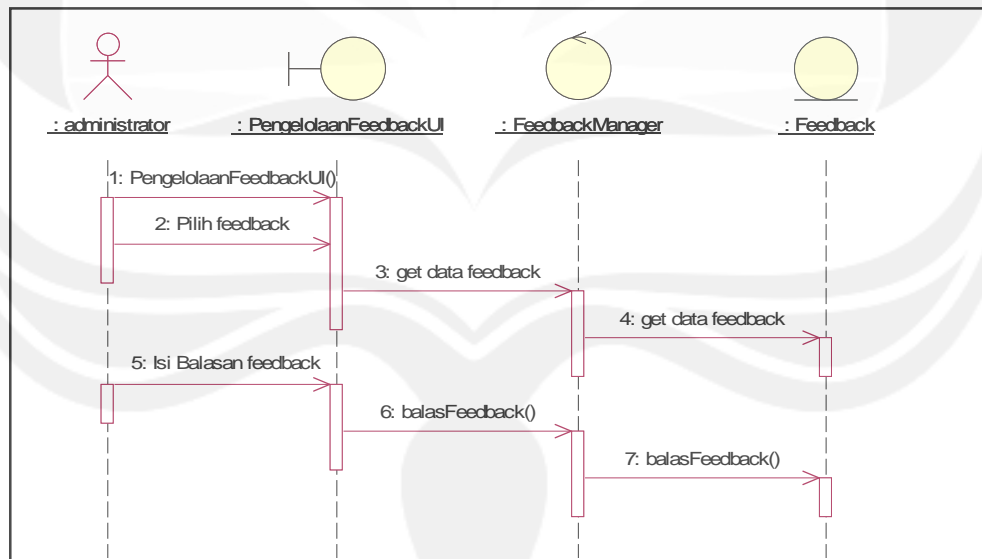
3.1.11 Kelola Feedback

3.1.11.1 Tampil Feedback



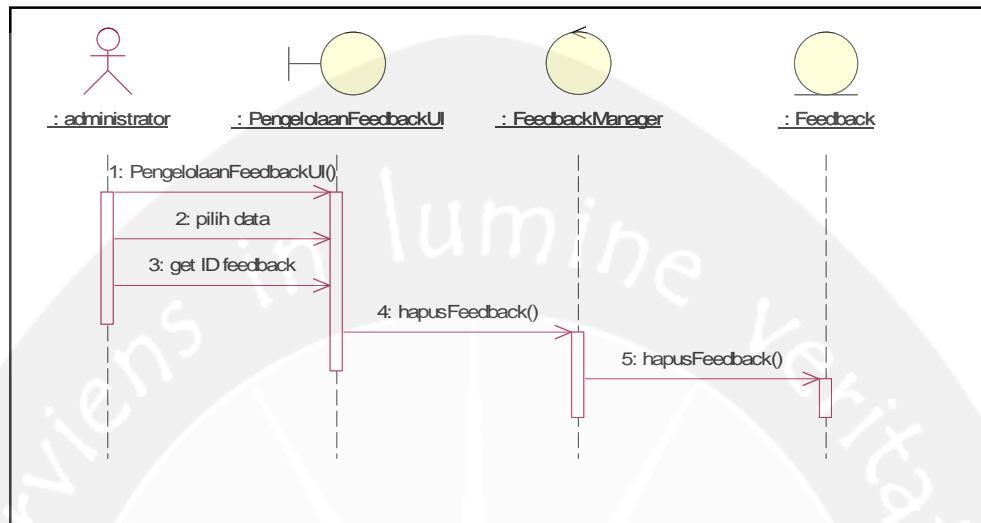
Gambar 3.45 Sequence Diagram : Kelola Feedback - Tampil Feedback

3.1.11.2 Balas Feedback



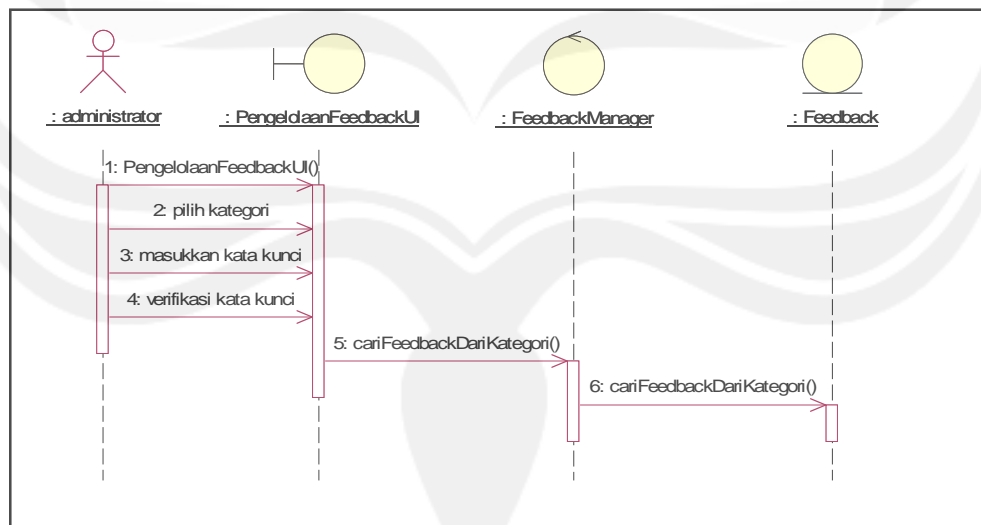
Gambar 3.46 Sequence Diagram : Kelola Feedback - Balas Feedback

3.1.11.3 Hapus Feedback



Gambar 3.47 Sequence Diagram : Kelola Feedback - Hapus Feedback

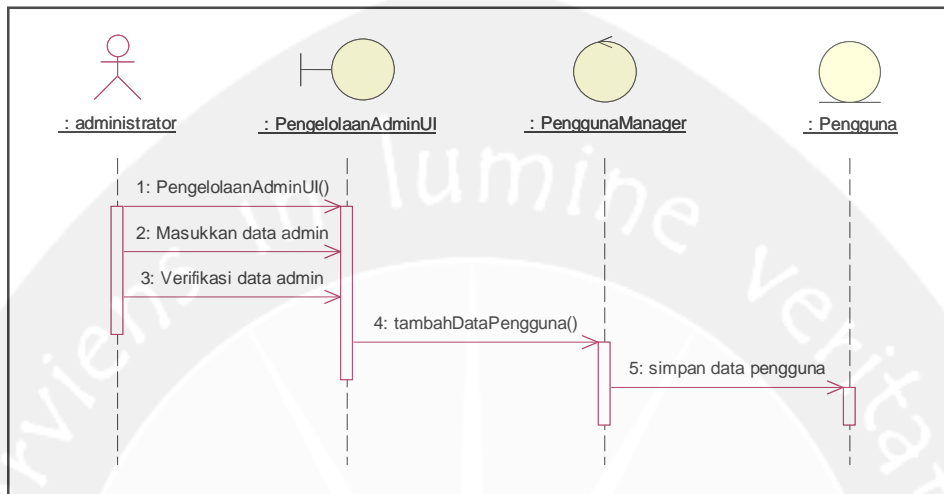
3.1.11.4 Cari Feedback dari Kategori



Gambar 3.48 Sequence Diagram : Kelola Feedback - Cari Feedback dari Kategori

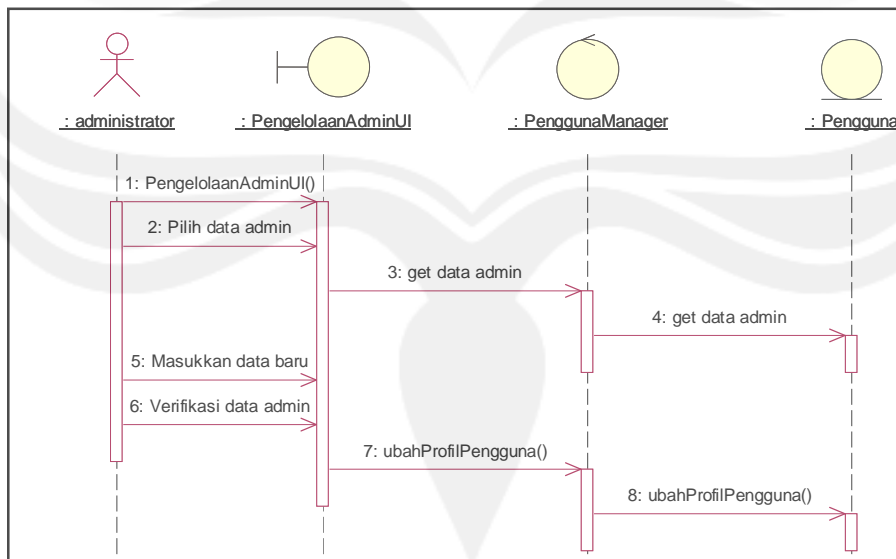
3.1.12 Kelola Admin

3.1.12.1 Tambah Data Admin



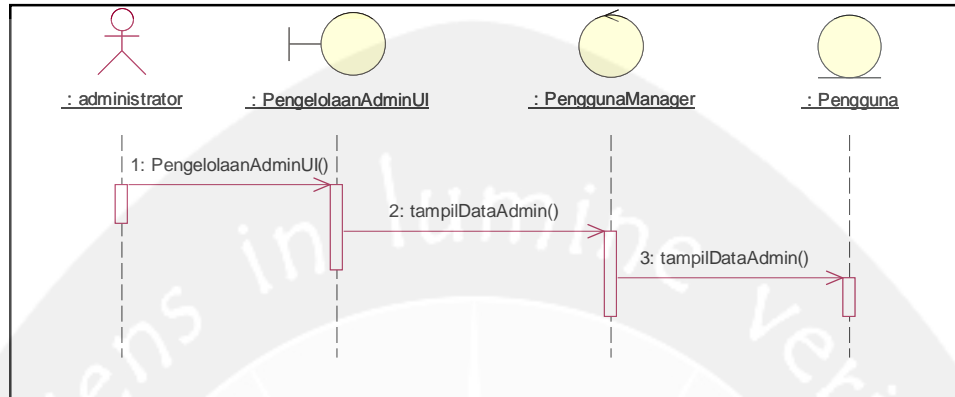
Gambar 3.49 Sequence Diagram : Kelola Admin - Tambah Data Admin

3.1.12.2 Ubah Data Admin



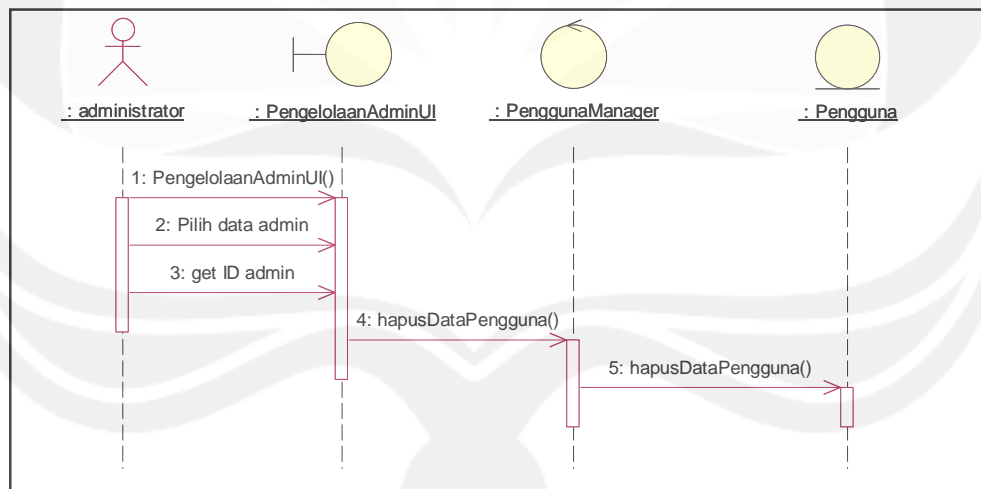
Gambar 3.50 Sequence Diagram : Kelola Admin - Ubah Data Admin

3.1.12.3 Tampil Data Admin



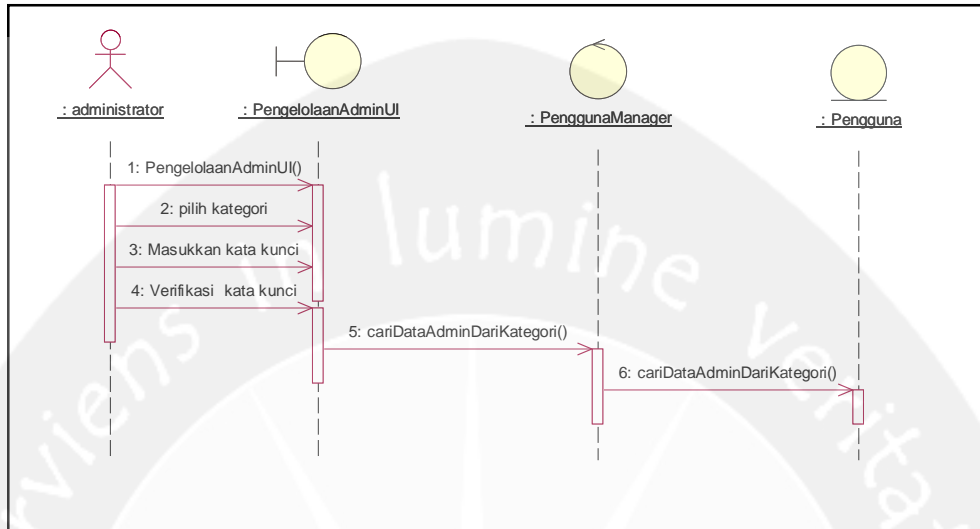
Gambar 3.51 Sequence Diagram : Kelola Admin - Tampil Data Admin

3.1.12.4 Hapus Data Admin



Gambar 3.52 Sequence Diagram : Kelola Admin - Hapus Data Admin

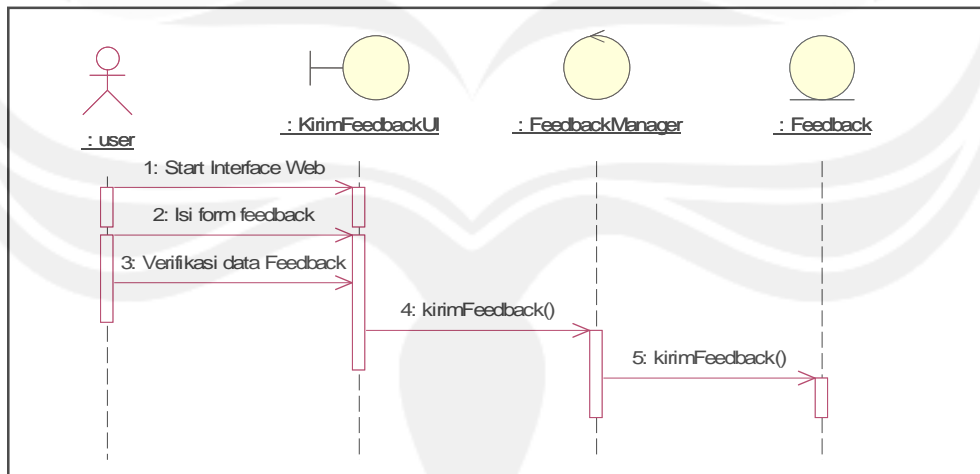
3.1.12.5 Cari Data Admin dari Kategori



Gambar 3.53 Sequence Diagram : Kelola Admin - Cari Data Admin dari Kategori

3.1.13 Kirim Feedback

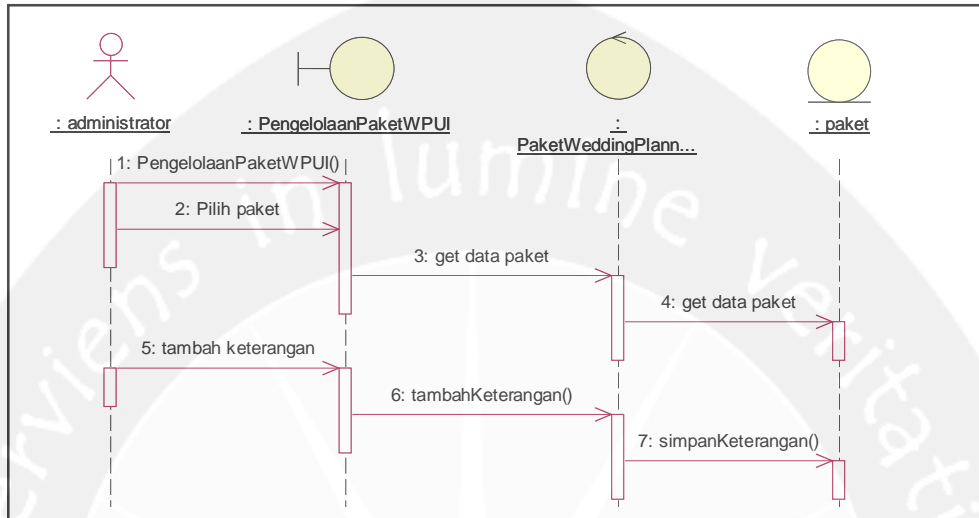
3.1.13.1 Kirim Feedback



Gambar 3.54 Sequence Diagram : Kirim Feedback - Kirim Feedback

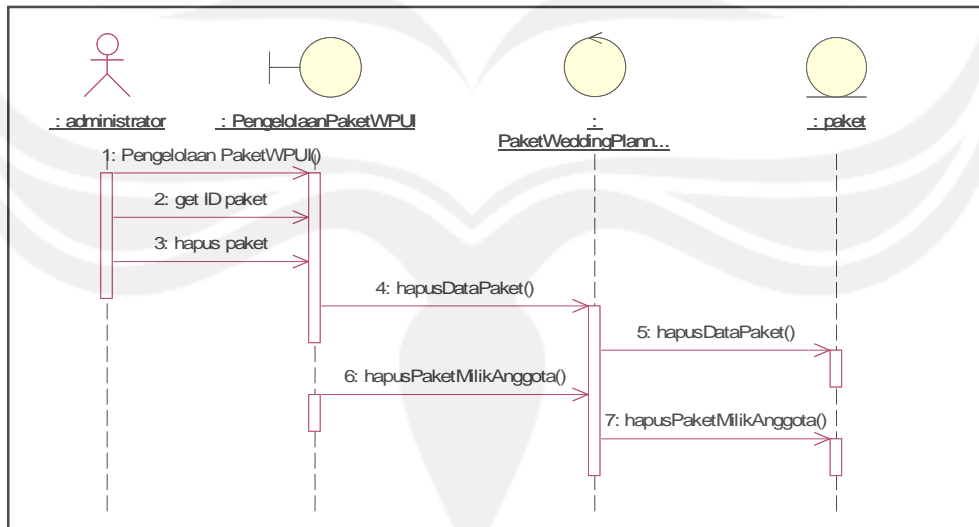
3.1.14 Kelola Paket WP

3.1.14.1 Tambah Keterangan



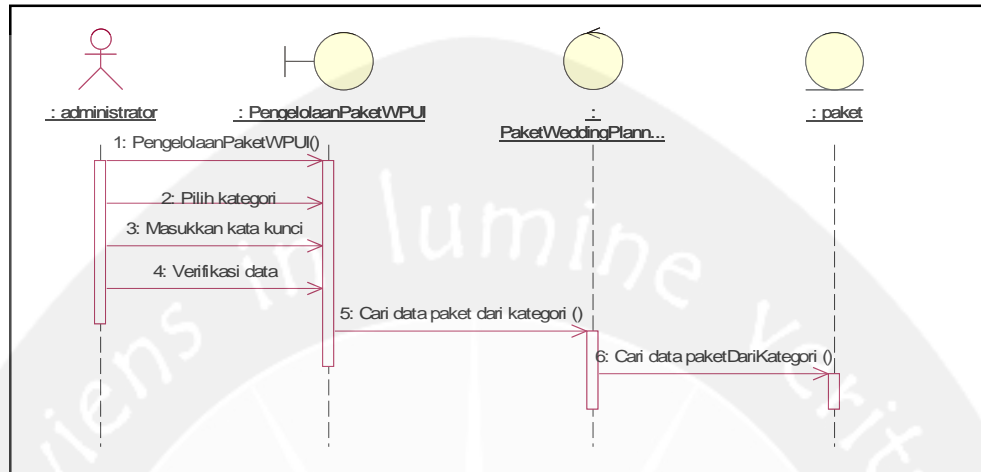
Gambar 3.55 Sequence Diagram : Kelola Paket WP - Tambah Keterangan

3.1.14.2 Hapus Paket



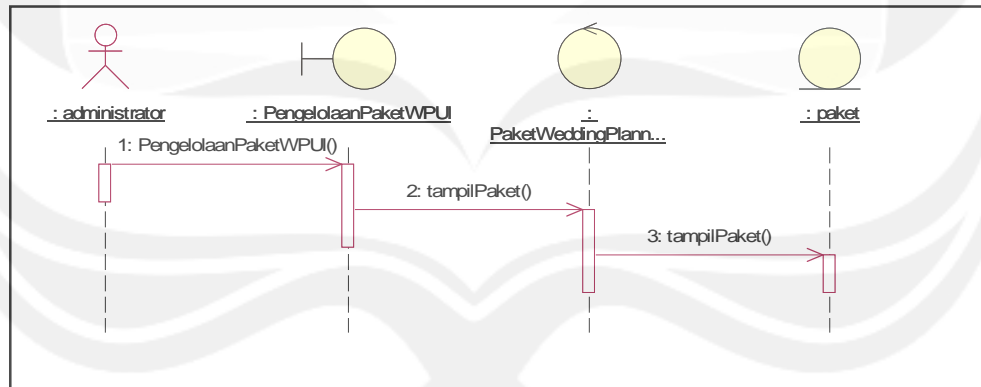
Gambar 3.56 Sequence Diagram : Kelola Paket WP - Hapus Paket

3.1.14.3 Cari Paket dari Kategori



Gambar 3.57 Sequence Diagram : Kelola Paket WP - Cari Paket dari Kategori

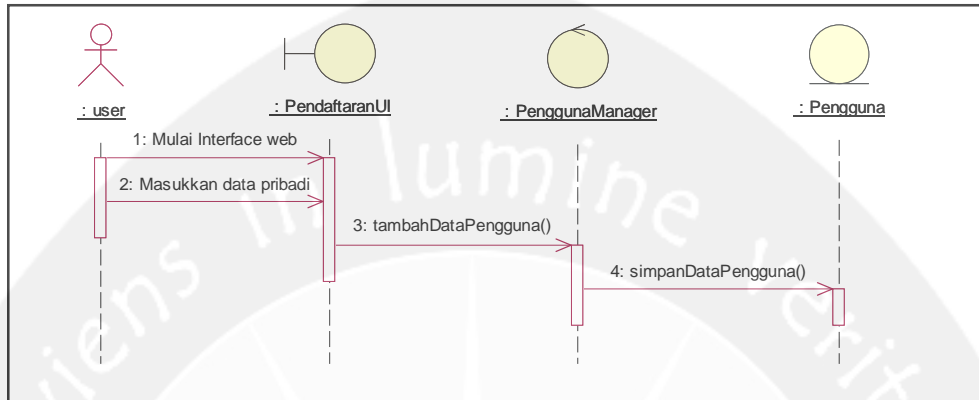
3.1.14.4 Tampil Paket



Gambar 3.58 Sequence Diagram : Kelola Paket WP - Tampil Paket

3.1.15 Daftar Anggota Online

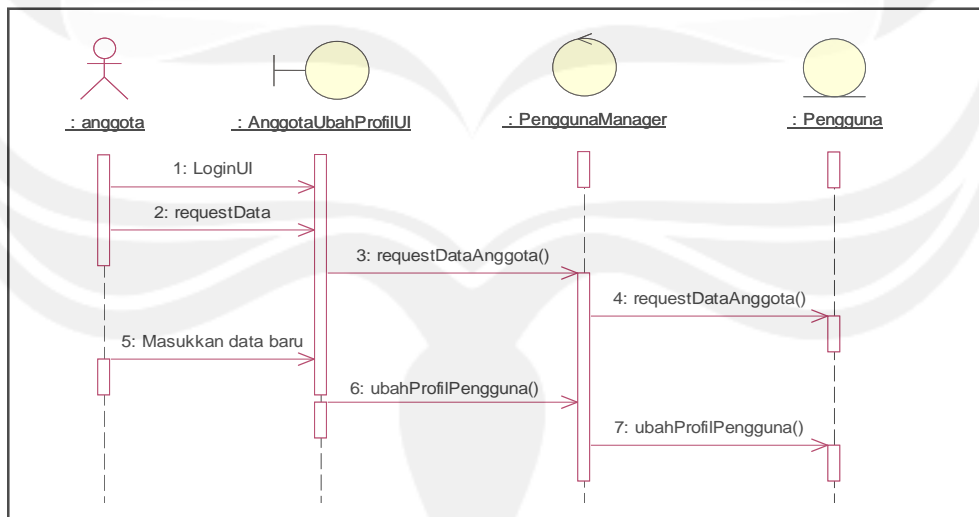
3.1.15.1 Daftar Anggota



Gambar 3.59 Sequence Diagram : Daftar Anggota Online -
Daftar Anggota

3.1.16 Ubah Profil

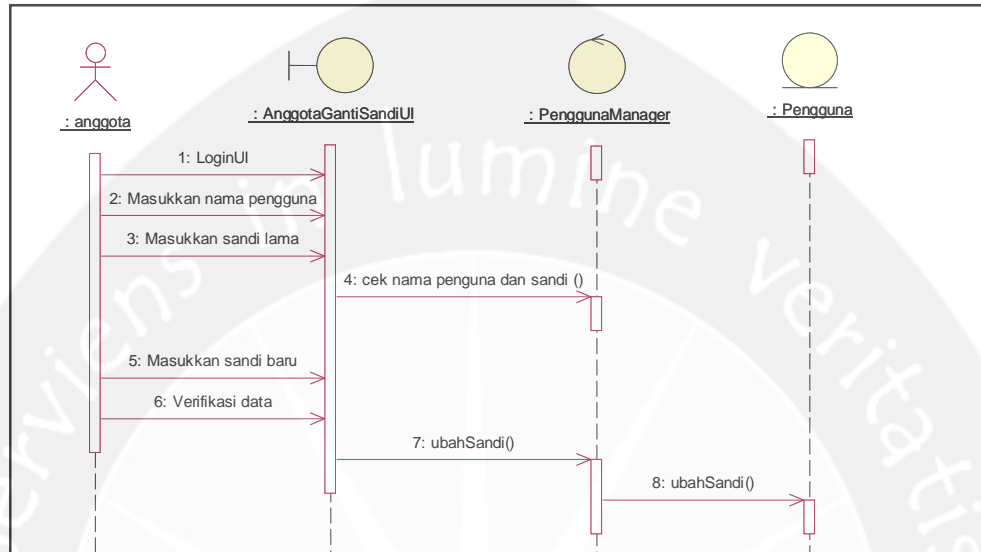
3.1.16.1 Ubah Profil Anggota



Gambar 3.60 Sequence Diagram : Ubah Profil - Ubah Profil
Anggota

3.1.17 Ganti Sandi

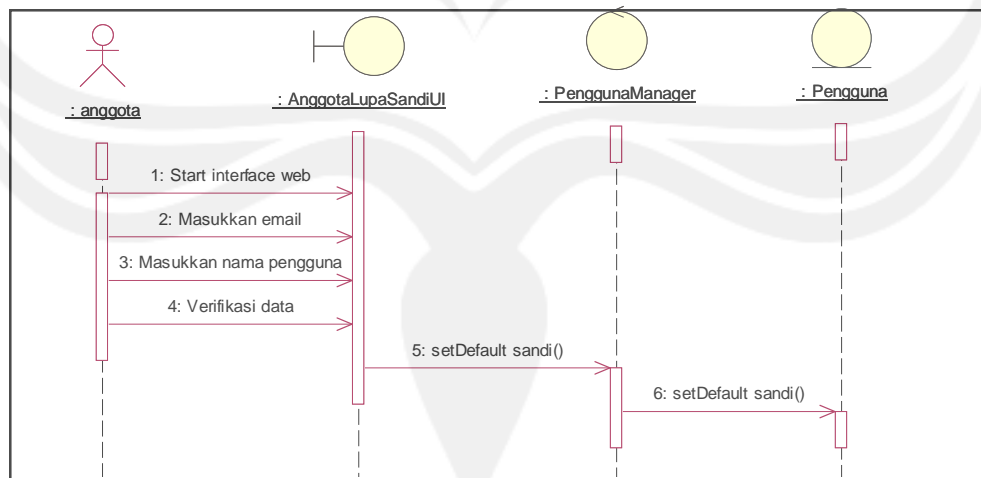
3.1.17.1 Ubah Sandi



Gambar 3.61 Sequence Diagram : Ganti Sandi - Ubah Sandi

3.1.18 Lupa Sandi

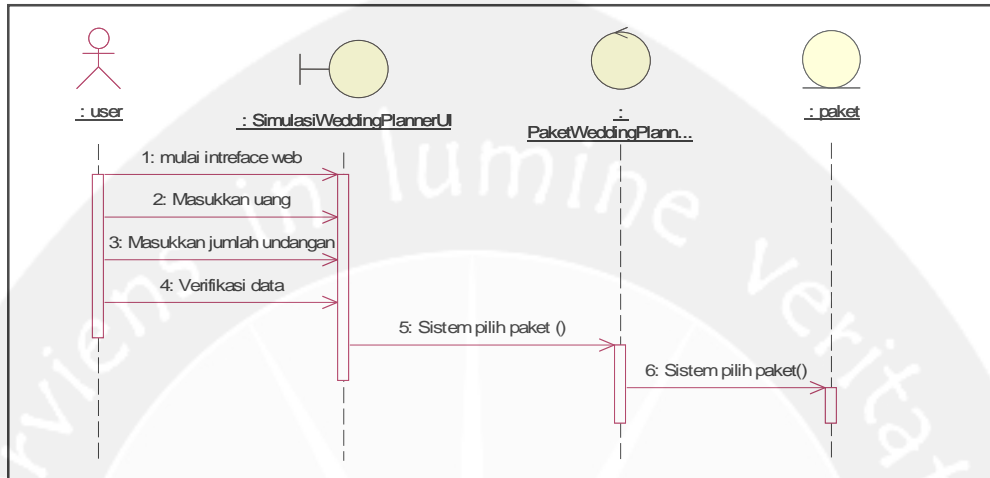
3.1.18.1 Set Default Sandi



Gambar 3.62 Sequence Diagram : Lupa Sandi - Set Default sandi

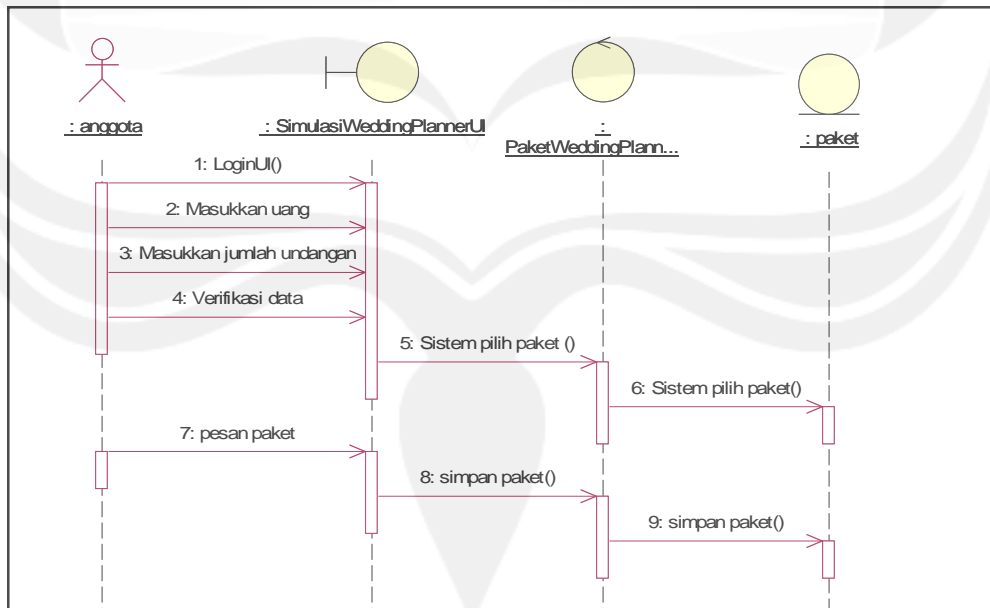
3.1.19 Simulasi Wedding Planner

3.1.19.1 Simulasi



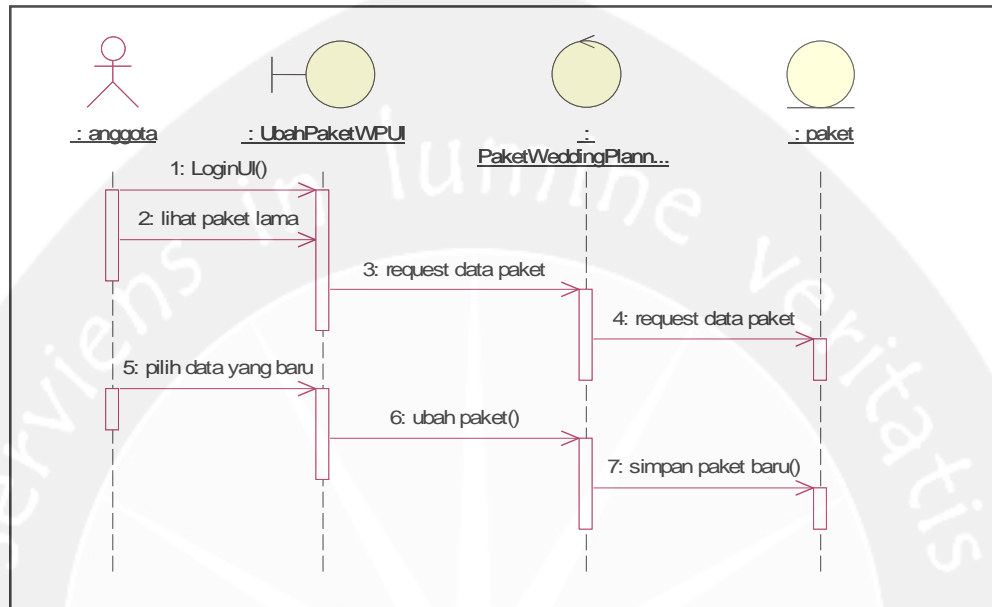
Gambar 3.63 Sequence Diagram : Simulasi Wedding Planner - Simulasi

3.1.19.2 Pesan Paket



Gambar 3.64 Sequence Diagram : Simulasi Wedding Planner - Pesan Paket

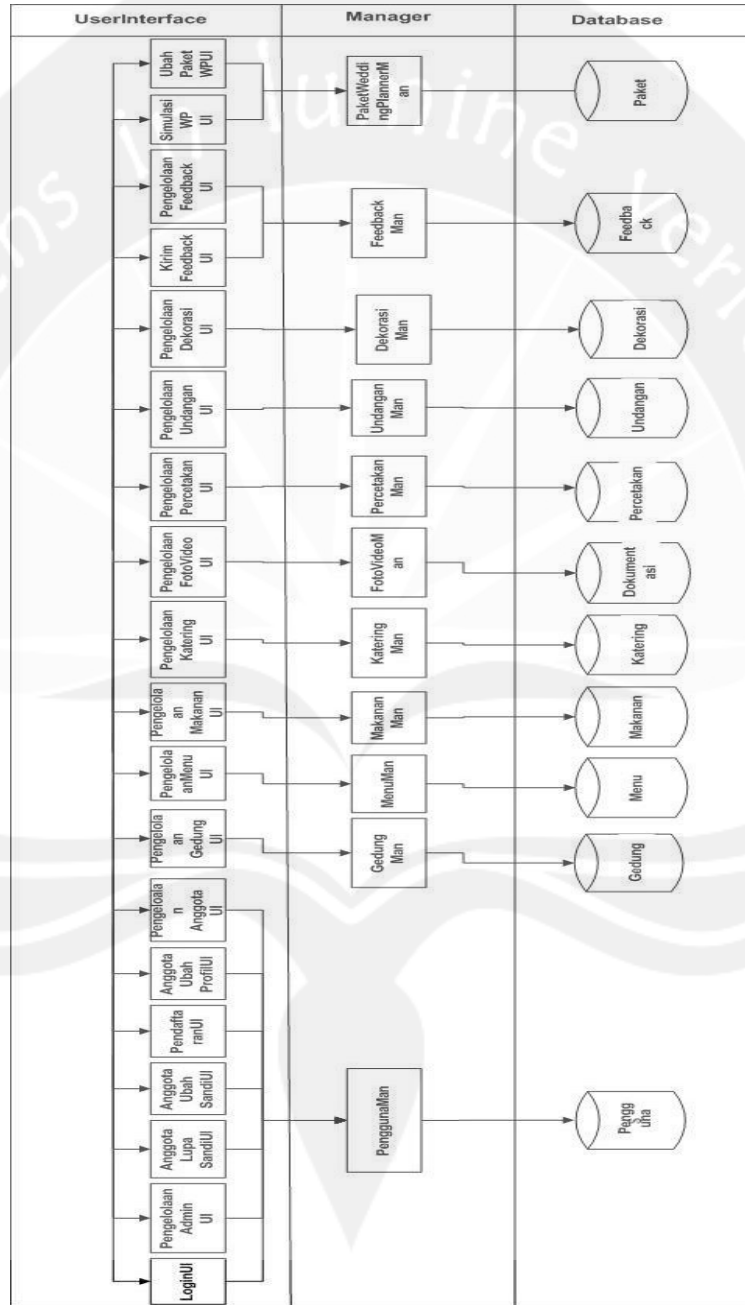
3.1.19.3 Ubah Paket



Gambar 3.65 Sequence Diagram : Simulasi *Wedding Planner* - Ubah Paket

4 Dekomposisi Modul

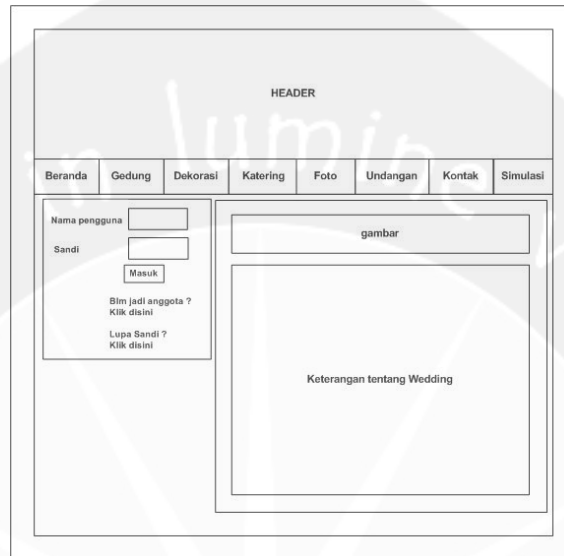
4.1 Arsitektur Modul



Gambar 4.1 Arsitektur Modul

5 Deskripsi Perancangan Antarmuka

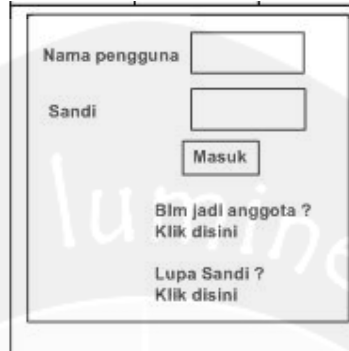
5.1 Beranda



Gambar 5.1 Rancangan Antarmuka Beranda

Antarmuka pada gambar 5.1 adalah antarmuka yang pertama muncul jika user mengakses web. Antarmuka pada gambar 5.1 terdapat header yang menunjukkan identitas perusahaan, menu navigator untuk membantu mengakses halaman yang lain, menu login untuk masuk ke dalam sistem, beberapa gambar yang dimiliki oleh perusahaan, dan keterangan mengenai pernikahan.

5.2 Login



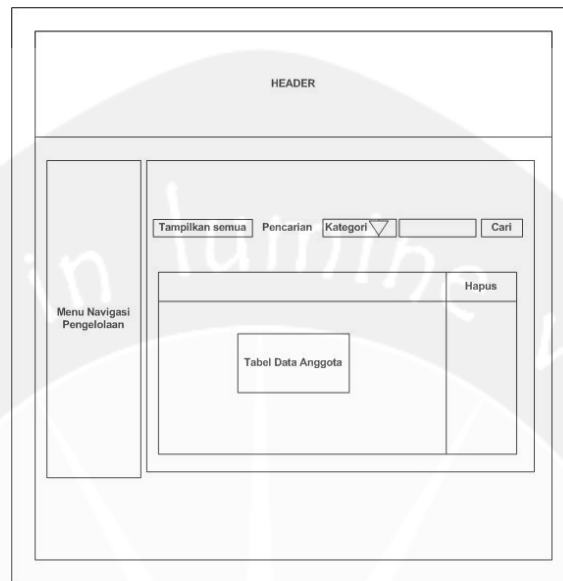
The image shows a login form with the following elements:

- Text input field for "Nama pengguna" (Username)
- Text input field for "Sandi" (Password)
- Submit button labeled "Masuk" (Login)
- Link: "Blm jadi anggota ? Klik disini" (Not a member? Click here)
- Link: "Lupa Sandi ? Klik disini" (Forgot password? Click here)

Gambar 5.2 Rancangan Antarmuka Login

Antarmuka pada gambar 5.2 digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus mengisi textbox untuk **Nama pengguna** dan **sandi** kemudian menekan tombol **Masuk**. Pada saat tombol ditekan, sistem akan mengecek nama pengguna dan sandi yang diinputkan dengan data yang tersimpan di database. Jika data ditemukan, maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika data salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan. Setelah berhasil melakukan login, role user akan dibedakan menjadi dua yaitu admin yang akan menuju ke halaman pengelolaan admin dan role kedua yaitu anggota yang akan menuju ke halaman kontak dari web.

5.3 Antarmuka pengelolaan Data Anggota



Gambar 5.3 - Pengelolaan Data Anggota

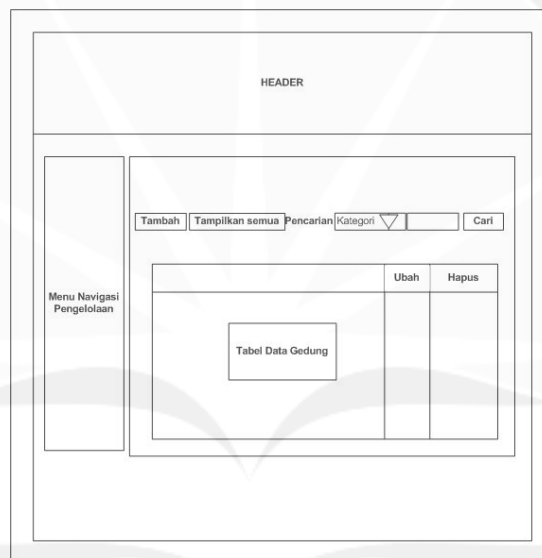
Antarmuka pada gambar 5.3 digunakan untuk melakukan proses pengelolaan anggota yaitu menampilkan data anggota, menghapus data anggota dan mencari data anggota dari kategori. Admin dapat masuk ke dalam pengelolaan anggota setelah berhasil melakukan login ke dalam sistem.

Antarmuka pada gambar 5.3 digunakan jika admin ingin menampilkan data anggota. Admin dapat mengklik pada tombol **Tampilkan semua**. Kemudian pada tabel data anggota akan terisi dengan data-data dari anggota.

Antarmuka pada gambar 5.3 digunakan jika admin ingin menghapus data anggota. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data akan ditampilkan pada tabel data anggota. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data tidak jadi dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.3.

Antarmuka pada gambar 5.3 digunakan jika admin ingin melakukan pencarian anggota. Admin memilih dulu kategori pencarian kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data anggota. Namun jika data yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data anggota yang dicari tidak ada.

5.4 Pengelolaan Gedung



Gambar 5.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung

Antarmuka pada gambar 5.4 digunakan untuk melakukan pengelolaan gedung. Admin dapat menambah data gedung, mengubah data gedung, menampilkan semua data gedung, menghapus data gedung, dan mencari data gedung dari kategori.

Gambar 5.5 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung – Tambah Data gedung

Antarmuka pada gambar 5.5 digunakan jika admin ingin menambah data gedung. Klik tombol **Tambah** kemudian masukkan data gedung yang baru. ID gedung akan digenerate secara otomatis. Setelah selesai mengisi form, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam database atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.5 Sistem akan melakukan verifikasi data, jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

Gambar 5.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Gedung - Ubah Data gedung

Antarmuka pada gambar 5.6 digunakan jika admin ingin mengubah data gedung. Admin harus mencari dulu datanya. Jika data sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Muncul form dengan data yang ingin diubah, kemudian masukkan data yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data yang baru atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.6. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.4 digunakan jika admin ingin menampilkan data gedung. Klik pada tombol **Tampilkan semua**, maka pada tabel data gedung akan ditampilkan data-data gedung.

Antarmuka pada gambar 5.4 digunakan jika admin ingin menghapus data gedung. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data akan ditampilkan pada tabel data gedung. Pada

kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.4.

Antarmuka pada gambar 5.4 digunakan jika admin ingin melakukan pencarian data gedung. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data gedung. Namun jika data yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data yang dicari tidak ada.

5.5 Pengelolaan Katering



Gambar 5.7 - Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering

Antarmuka pada gambar 5.7 digunakan untuk melakukan pengelolaan katering. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah data katering, mengubah data katering, menampilkan data katering,

menghapus data katering, atau mencari data katering dari kategori.

The image shows a wireframe of a web application interface. At the top is a 'HEADER' section. On the left side, there is a 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN' box. The main content area contains a search bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below the search bar is a form titled 'Tambah Data Katering' with three input fields labeled 'Nama Katering', 'Alamat', and 'Telp'. At the bottom of this form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 5.8 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering - Tambah Katering

Antarmuka pada gambar 5.8 digunakan jika admin ingin menambah data katering. Klik tombol **Tambah** kemudian isi data katering yang baru pada form. Sistem akan mengenerate ID secara otomatis, maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan. Setelah selesai mengisi form, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data katering ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.8. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika data katering yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data katering tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

The image shows a web application interface for editing catering data. It features a header section at the top. On the left side, there is a vertical navigation menu labeled 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN'. The main content area contains a control bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below this is a form titled 'Ubah Data Katering' which includes three input fields: 'Nama Katering', 'Alamat', and 'Telp'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan perubahan' and 'Batal'.

Gambar 5.9 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Katering - Ubah katering

Antarmuka pada gambar 5.9 digunakan jika admin ingin mengubah data katering. Cari dulu datanya, jika data sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data katering yang ingin diubah, kemudian masukkan data katering yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data katering yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.9. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data katering tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

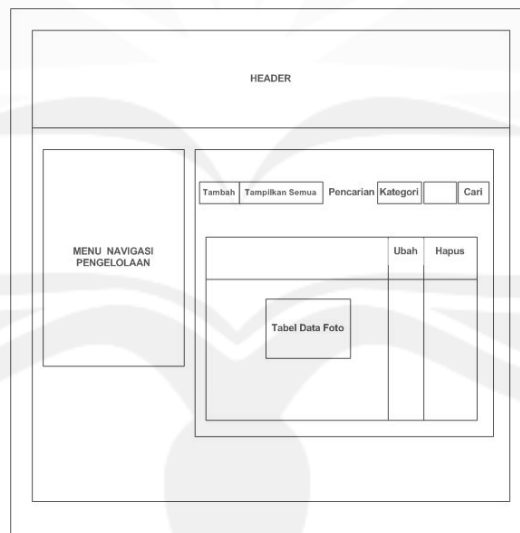
Antarmuka pada gambar 5.7 digunakan jika admin ingin menampilkan data katering. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data katering akan ditampilkan data-data katering.

Antarmuka pada gambar 5.7 digunakan jika admin ingin menghapus data katering. Admin dapat mencari dulu datanya, kemudian data katering akan ditampilkan pada tabel data

katering. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data katering tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data katering tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data katering tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.7.

Antarmuka pada gambar 5.7 digunakan jika admin melakukan pencarian data katering. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data katering yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data katering. Namun jika data katering yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data katering yang dicari tidak ada..

5.6 Pengelolaan Foto Video



Gambar 5.10 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video

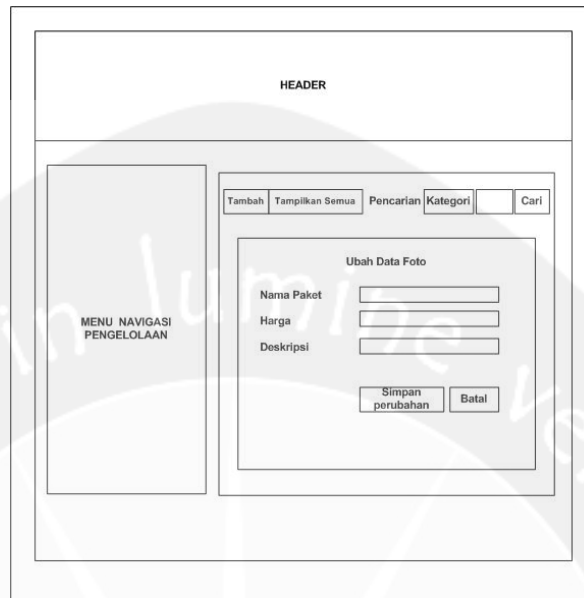
Antarmuka pada gambar 5.10 digunakan untuk melakukan pengelolaan foto video. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah data foto video, mengubah data foto video, menampilkan data

foto video, menghapus data foto video, atau mencari paket foto video dari kategori.

The image shows a wireframe of a web application interface. At the top is a 'HEADER' section. Below it, on the left, is a 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN' sidebar. The main content area contains a search bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below the search bar is a form titled 'Tambah Data Foto' with three input fields for 'Nama Paket', 'Harga', and 'Deskripsi', and two buttons at the bottom: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 5.11 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video - Tambah Foto Video

Antarmuka pada gambar 5.11 digunakan jika admin ingin menambah data foto video. Klik tombol **Tambah** kemudian masukkan data foto video. Sistem akan generate ID secara otomatis, maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan. Setelah selesai mengisi form, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data paket foto video ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.11. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data paket foto video yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data paket foto video telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data paket foto video yang dimasukkan tidak lengkap.



Gambar 5.12 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Foto Video – Ubah Foto Video

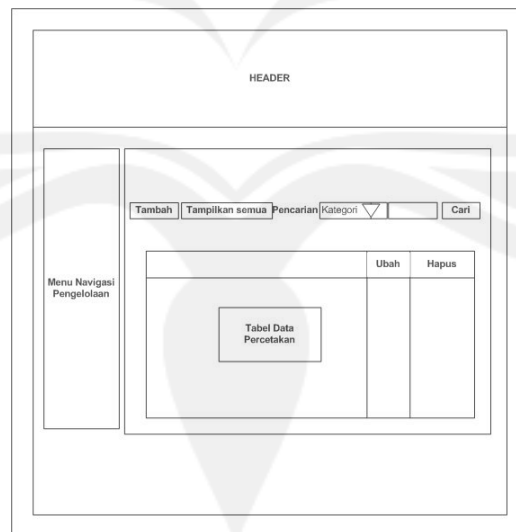
Antarmuka pada gambar 5.12 digunakan jika admin ingin mengubah data paket foto video. Cari dulu data foto video. Jika data paket foto video sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data foto video yang ingin diubah, kemudian masukkan data yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data foto video yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.12. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data paket foto video berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data paket foto video tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data paket foto video yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.10 digunakan jika admin ingin menampilkan data foto video. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data paket foto video akan ditampilkan data-data paket foto video.

Antarmuka pada gambar 5.10 digunakan jika admin ingin menghapus data paket foto video. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data paket foto video akan ditampilkan pada tabel data paket foto video. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data paket foto video tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.10.

Antarmuka pada gambar 5.10 digunakan jika admin ingin melakukan pencarian foto video. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data foto video yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data paket foto video. Namun jika data paket foto video yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data foto video yang dicari tidak ada.

5.7 Pengelolaan Percetakan



Gambar 5.13 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Percetakan

Antarmuka pada gambar 5.13 digunakan untuk melakukan pengelolaan percetakan. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah data percetakan, mengubah data percetakan, menampilkan data percetakan, menghapus data percetakan, atau mencari data percetakan dari kategori.

Gambar 5.14 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Percetakan – Tambah Percetakan

Antarmuka pada gambar 5.14 digunakan jika admin ingin menambah data percetakan. Klik tombol **Tambah** kemudian masukkan datanya. Sistem akan generate ID secara otomatis, maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan. Setelah selesai mengisi form, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.14. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data percetakan yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal

atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data percetakan yang dimasukkan tidak lengkap.

The image shows a web application interface for managing printing data. It features a header section, a navigation menu on the left, and a main content area. The main content area contains a search bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below the search bar is a form titled 'Ubah Data Percetakan' with input fields for 'Kode percetakan', 'Nama percetakan', 'Alamat', and 'Telp'. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan perubahan' and 'Batal'.

Gambar 5.15 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Percetakan – Ubah Percetakan

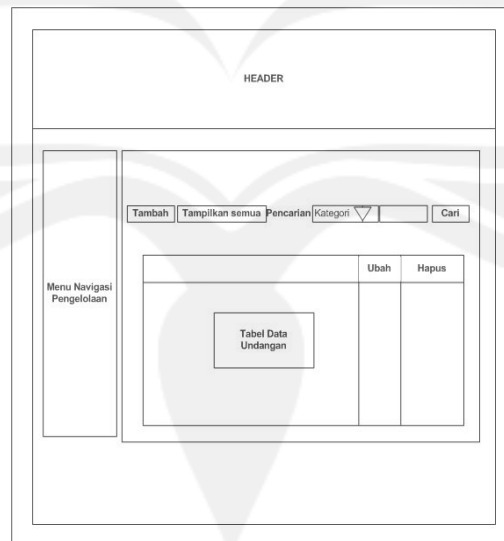
Antarmuka pada gambar 5.15 digunakan jika admin ingin mengubah data percetakan. Cari dulu datanya yang ingin diubah. Jika data percetakan sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data percetakan, kemudian masukkan data percetakan yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data percetakan yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.15. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data percetakan yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.13 digunakan jika admin ingin menampilkan data percetakan. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data percetakan akan ditampilkan data-data percetakan.

Antarmuka pada gambar 5.13 digunakan jika admin ingin menghapus data percetakan. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data percetakan akan ditampilkan pada tabel data percetakan. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data percetakan tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data percetakan tidak jadi dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.13.

Antarmuka pada gambar 5.13 digunakan jika admin ingin melakukan pencarian data percetakan. Pilih dulu kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data percetakan yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data percetakan. Namun jika data percetakan yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data yang dicari tidak ada.

5.8 Pengelolaan Undangan



Gambar 5.16 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan

Antarmuka pada gambar 5.16 digunakan untuk melakukan pengelolaan undangan. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah data undangan, mengubah data undangan, menampilkan data undangan, menghapus data undangan, atau mencari data undangan dari kategori.

Gambar 5.17 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan – Tambah Undangan

Antarmuka pada gambar 5.17 digunakan jika admin ingin menambah data undangan. Klik tombol **Tambah** kemudian masukkan data undangan yang baru. Sistem akan mengenerate ID secara otomatis, maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan. Setelah selesai mengisi form, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data undangan ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.17. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data undangan yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data undangan yang dimasukkan tidak lengkap.

The image shows a web application interface for managing invitations. It features a header at the top, a navigation menu on the left labeled 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN', and a main content area. The main content area includes a search bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below the search bar is a section titled 'Ubah Data Undangan' with input fields for 'Kode undangan', 'Harga undangan', and 'Kode percetakan'. There is also a 'Gambar' field with a 'BROWSE' button. At the bottom of the form are buttons for 'Simpan perubahan' and 'Batal'.

Gambar 5.18 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Undangan - Ubah Undangan

Antarmuka pada gambar 5.18 digunakan jika admin ingin mengubah data undangan. Cari dulu data undangan yang akan diubah. Jika data undangan sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data undangan yang ingin diubah, kemudian masukkan data yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data undangan yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.18. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data undangan yang dimasukkan tidak lengkap.

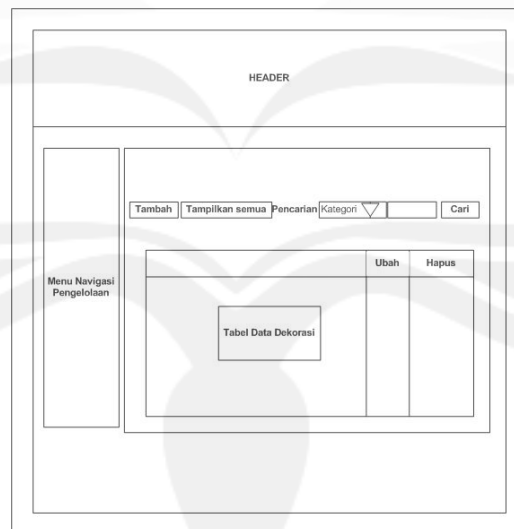
Antarmuka pada gambar 5.16 digunakan jika admin ingin menampilkan data undangan. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data undangan akan ditampilkan data-data undangan lengkap dengan harga dan gambarnya.

Antarmuka pada gambar 5.16 digunakan jika admin ingin menghapus data undangan. Admin dapat mencari dulu datanya.

Kemudian data undangan akan ditampilkan pada tabel data undangan. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data undangan tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.16.

Antarmuka pada gambar 5.16 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian data undangan. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data undangan yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data undangan. Namun jika data undangan yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data undangan yang dicari tidak ada.

5.9 Pengelolaan Dekorasi



Gambar 5.19 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi

Antarmuka pada gambar 5.19 digunakan untuk melakukan pengelolaan data dekorasi. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah

data dekorasi, mengubah data dekorasi, menampilkan data dekorasi, menghapus data dekorasi, atau mencari data dekorasi dari kategori.

The image shows a web application interface for managing decorations. It features a header with navigation buttons: 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. On the left, there is a 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN' sidebar. The main area is titled 'Tambah Data Dekorasi' and contains a form with the following fields: 'Nama dekorasi', 'Harga', 'Keterangan', and 'Gambar'. The 'Gambar' field includes a 'BROWSE' button. At the bottom of the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

Gambar 5.20 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi - Tambah dekorasi

Antarmuka pada gambar 5.20 digunakan jika admin ingin menambah data dekorasi. Klik tombol **Tambah**, kemudian akan muncul form yang harus diisi. Sistem akan mengenerate ID secara otomatis maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan. Setelah selesai mengisi form, lalu klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.20. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

Gambar 5.21 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Dekorasi - Ubah data dekorasi

Antarmuka pada gambar 5.21 digunakan jika admin ingin mengubah data dekorasi. Cari dulu data dekorasinya. Jika data sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data yang ingin diubah, kemudian masukkan data yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.21. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data dekorasi yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.19 digunakan jika admin ingin menampilkan data dekorasi. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data dekorasi akan ditampilkan data-data dekorasi.

Antarmuka pada gambar 5.19 digunakan jika admin ingin menghapus data dekorasi. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data akan ditampilkan pada tabel data dekorasi.

Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data dekorasi tidak jadi dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.19.

Antarmuka pada gambar 5.19 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian data dekorasi. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data dekorasi yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data dekorasi. Namun jika data dekorasi yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data dekorasi yang dicari tidak ada.

5.10 Pengelolaan Makanan



Gambar 5.22 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan

Antarmuka pada gambar 5.22 digunakan untuk melakukan pengelolaan data makanan. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah

data makanan, mengubah data makanan, menampilkan data makanan, menghapus data makanan, atau mencari data makanan dari kategori.

The image shows a wireframe of a web application interface for food management. It features a header section at the top. Below the header, there is a navigation menu on the left side labeled 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN'. The main content area on the right contains a search bar with buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. Below the search bar is a form titled 'Tambah Data Makanan' with input fields for 'Nama', 'Jenis', and 'Harga'. At the bottom of the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

Gambar 5.23 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan – Tambah data makanan

Antarmuka pada gambar 5.23 digunakan jika admin ingin menambah data makanan. Klik tombol Tambah, kemudian akan muncul form yang harus diisi. Sistem akan mengenerate ID secara otomatis maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan kemudian memilih jenisnya yaitu snack, minuman atau makanan berat. Setelah selesai mengisi form, lalu klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.23. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data makanan tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data makanan yang dimasukkan tidak lengkap.

The image shows a wireframe of a web application interface for food management. It is structured as follows:

- HEADER:** Located at the top of the page.
- MENU NAVIGASI PENGELOLAAN:** A vertical sidebar on the left side of the main content area.
- Search and Filter Section:** Located at the top of the main content area, containing buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'.
- Ubah Data Makanan Form:** A form for editing food data, containing:
 - Input field for 'Nama' (Name).
 - Input field for 'Jenis' (Type) with a 'Ganti' (Change) button next to it.
 - Input field for 'Harga' (Price).
 - Buttons for 'Simpan perubahan' (Save changes) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 5.24 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Makanan – Ubah data makanan

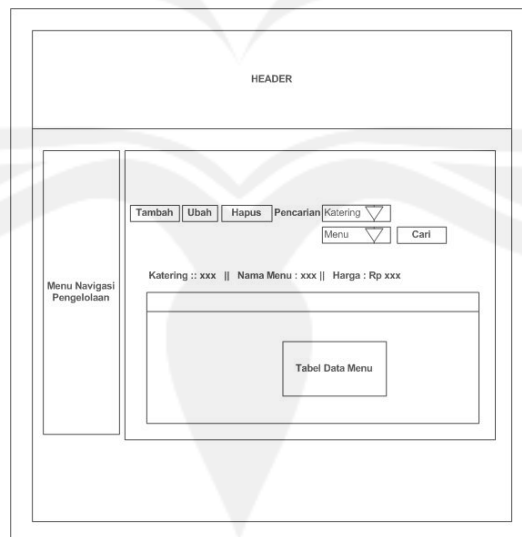
Antarmuka pada gambar 5.24 digunakan jika admin ingin mengubah data makanan. Cari dulu data makanan. Jika data makanan sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data makanan yang ingin diubah, kemudian masukkan data makanan yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data makanan yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.24. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data makanan tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data makanan yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.22 digunakan jika admin ingin menampilkan data makanan. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data makanan akan ditampilkan data-data makanan yang dikelompokkan berdasar jenisnya mulai dari snack, minuman, kemudian makanan berat.

Antarmuka pada gambar 5.22 digunakan jika admin ingin menghapus data makanan. Admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data makanan akan ditampilkan pada tabel data makanan. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data makanan tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data makanan tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.22.

Antarmuka pada gambar 5.22 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian data makanan. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data makanan yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data makanan. Namun jika data makanan yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data makanan yang dicari tidak ada.

5.11 Pengelolaan Menu



Gambar 5.25 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu

Antarmuka pada gambar 5.25 digunakan untuk melakukan pengelolaan menu. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah menu, mengubah menu, menampilkan menu, menghapus menu, atau mencari menu dari catering.

The image shows a web form for adding a menu item. The form is titled "Tambah Menu" and is located within a navigation menu labeled "MENU NAVIGASI PENGELOLAAN". The form includes a "Katering" dropdown menu with "Katering" selected, a "Nama Menu" text input field, and three rows for "Snack", "Minuman", and "Makanan", each with a text input field and a "Tambah" button. To the right of the form is a table labeled "Isi Menu". At the bottom of the form are "Selesai" and "Batal" buttons.

Gambar 5.26 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu - Tambah Menu

Antarmuka pada gambar 5.26 digunakan jika admin ingin menambah menu. Klik tombol **Tambah**, kemudian akan muncul form yang harus diisi. Admin tinggal memilih nama catering, memasukkan nama menu pada textbox, kemudian mengisi isi menu dengan memilih snack, minuman dan makanan beratnya. Klik pada tombol **Tambah** pada samping dropdown maka isi menu akan bertambah dan ditampilkan di table isi menu. Setelah selesai mengisi form, lalu klik tombol **Selesai** untuk menyimpan menu ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk membatalkan menyimpan menu dan keluar dari antarmuka pada gambar 5.26. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data yang

dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa menu telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap.

Gambar 5.27 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Menu - Ubah Menu

Antarmuka pada gambar 5.27 digunakan jika admin ingin mengubah data menu. Cari dulu datanya dari nama katering, kemudian pilih nama menunya kemudian sistem akan menampilkan isi menunya ke tabel data menu. Lalu klik tombol **Ubah**, maka muncul form dengan data yang ingin diubah, kemudian masukkan data yang baru lalu klik tombol **Selesai** untuk menyimpan data yang baru atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.27. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa menu berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa menu yang dimasukkan tidak lengkap.

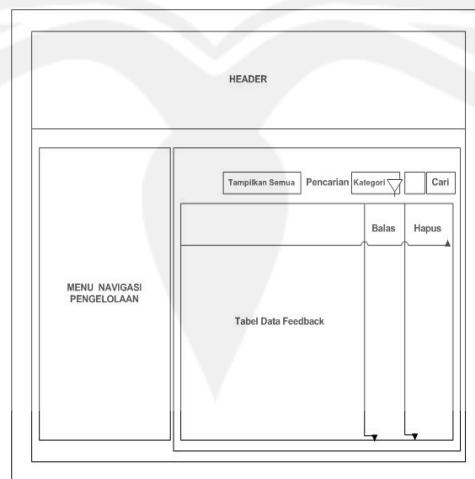
Antarmuka pada gambar 5.25 digunakan jika admin ingin menampilkan menu. Pilih nama kateringnya terlebih dahulu,

kemudian *combo box* menu akan menampilkan nama menu sesuai dengan nama katering yang dipilih. Kemudian klik tombol **Cari**, maka pada tabel menu akan ditampilkan nama katering, nama menu, isi menu, dan harga menu yang dimaksud.

Antarmuka pada gambar 5.25 digunakan jika admin ingin menghapus menu. Admin dapat mencari dulu datanya dengan memilih nama katering, kemudian memilih nama menu, kemudian mengklik tombol **Cari** untuk menampilkannya. Kemudian data akan ditampilkan pada tabel menu. Klik pada tombol **Hapus** untuk menghapus menu yang ditampilkan. Sistem akan memberikan pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika mengklik **Yes** maka menu tersebut akan dihapus, tapi jika mengklik **No** maka menu akan dibatalkan untuk dihapus, kemudian akan tampil antarmuka pada gambar 5.25.

Antarmuka pada gambar 5.25 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian menu. Pilih nama kateringnya kemudian memilih nama menunya lalu mengklik tombol **Cari**. Sistem akan menampilkan nama menu pada tabel menu lengkap nama katering, nama menu, dan harganya.

5.12 Pengelolaan Feedback



Gambar 5.28 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Feedback

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – AWEPE	82/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Antarmuka pada gambar 5.28 digunakan untuk melakukan pengelolaan feedback. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menampilkan feedback, membalas feedback, menghapus feedback, dan mencari feedback.

Gambar 5.29 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Feedback – Balas Feedback

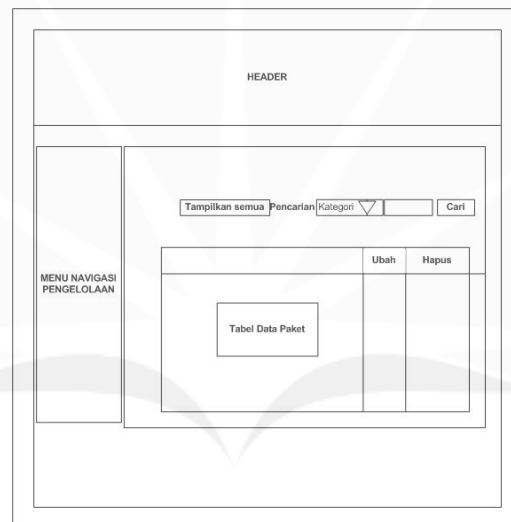
Antarmuka pada gambar 5.29 digunakan jika admin ingin membalas feedback. Klik **Balas** kemudian akan muncul form. Lengkapi data-data pada form kemudian klik tombol **Kirim** untuk mengirimkan feedback ke email pengirim. Sistem akan memverifikasi inputan yang dimasukkan. Jika verifikasi berhasil maka email akan dikirimkan ke email pengirim., tapi jika verifikasi gagal maka akan muncul pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak valid. Admin dapat keluar dari antarmuka pada gambar 5.29 dengan mengklik tombol **Batal**.

Antarmuka pada gambar 5.28 digunakan jika admin ingin menampilkan data feedback. Klik tombol **Tampilkan semua** maka

pada tabel data feedback akan berisi data feedback baik yang merupakan pesan baru atau yang sudah dibalas.

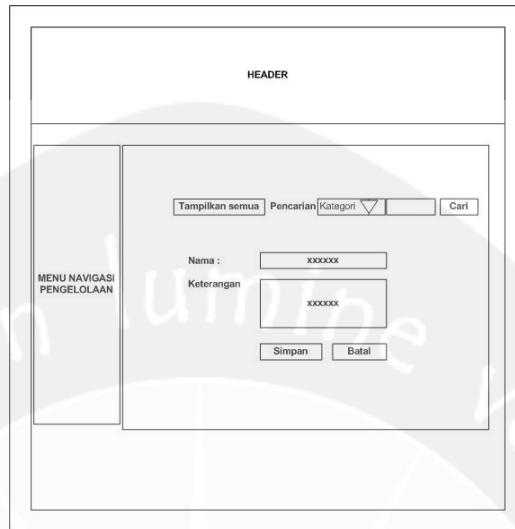
Antarmuka pada gambar 5.28 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian feedback. Pilih dulu kategorinya kemudian masukkan kata kunci lalu tekan tombol **Cari**. Jika data feedback yang dicari ada maka akan ditampilkan pada table feedback. Namun jika datanya tidak ditemukan maka akan ditampilkan bahwa feedback tidak ditemukan.

5.13 Pengelolaan Paket WP



Gambar 5.30 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Paket WP

Antarmuka pada gambar 5.30 digunakan untuk melakukan pengelolaan paket *wedding*. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menampilkan paket, menambahkan keterangan paket, menghapus paket, dan mencari paket.



**Gambar 5.31 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Paket WP -
Tambah Keterangan**

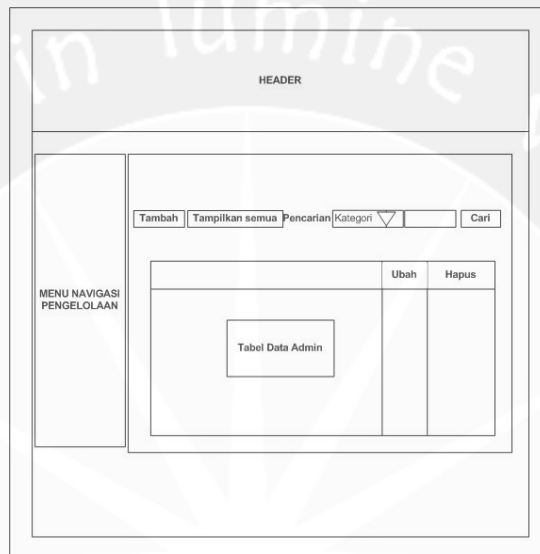
Antarmuka pada gambar 5.31 digunakan untuk menambahkan keterangan kepada paket yang telah dipesan oleh anggota. Admin dapat masuk ke antarmuka pada gambar 5.31 dengan mengklik pada link **Tambah Keterangan**. Setelah selesai mengisi keterangan, maka tekan tombol **Simpan**. Sistem akan memverifikasi data, jika data benar maka akan disimpan di database. Namun jika verifikasi gagal, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data tidak lengkap. Jika admin mengklik tombol **Batal** maka akan keluar dari antarmuka 5.31.

Antarmuka pada gambar 5.30 digunakan jika Admin ingin menghapus paket yang dipesan anggota dengan mengklik pada link **Hapus**. Sistem akan memberikan pilihan apakah benar akan menghapus data tersebut. Jika admin memilih **Yes** maka data akan dihapus. Jika admin memilih **No** maka akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.30.

Antarmuka pada gambar 5.30 digunakan jika Admin ingin mencari data paket. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kuncinya lalu tekan tombol **Cari**. Sistem akan memverifikasi kata kunci. Jika data ditemukan maka akan

ditampilkan pada tabel data paket. Namun jika data tidak ditemukan maka akan muncul pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.

5.14 Pengelolaan Admin



Gambar 5.32 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin

Antarmuka pada gambar 5.32 digunakan untuk melakukan pengelolaan data admin. Admin dapat masuk ke menu ini setelah berhasil login ke dalam sistem. Admin dapat menambah data admin, mengubah data admin, menampilkan data admin, menghapus data admin, atau mencari data admin dari kategori.

The image shows a web interface for adding an administrator. At the top is a 'HEADER' section. Below it, on the left, is a 'MENU NAVIGASI PENGELOLAAN' sidebar. The main content area contains a 'Tambah Data Admin' form. Above the form are buttons for 'Tambah', 'Tampilkan Semua', 'Pencarian', 'Kategori', and 'Cari'. The form itself has the following fields: 'Nama', 'Tgl lahir', 'Alamat', 'Telp', 'Email', 'DataLogin', 'Nama Pengguna', 'Sandi', and 'Konfirmasi sandi'. At the bottom of the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons.

Gambar 5.33 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin - Tambah data admin

Antarmuka pada gambar 5.33 digunakan jika admin ingin menambah data admin. Klik tombol **Tambah**, kemudian akan muncul form yang harus diisi. Sistem akan mengenerate ID secara otomatis maka admin tinggal mengisi form yang dimunculkan kemudian klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data ke dalam database, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.33. Sistem akan melakukan verifikasi data. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data telah berhasil ditambahkan. Namun jika verifikasi gagal atau data makanan tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data admin yang dimasukkan tidak lengkap.



Gambar 5.34 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Admin - Ubah data admin

Antarmuka pada gambar 5.34 digunakan jika admin ingin mengubah data admin. Cari dulu data admin yang ingin diubah. Jika data sudah ditemukan lalu klik link **Ubah**. Akan muncul form dengan data yang ingin diubah, kemudian masukkan data admin yang baru lalu klik tombol **Simpan perubahan** untuk menyimpan data admin yang baru, atau klik tombol **Batal** untuk keluar dari antarmuka pada gambar 5.34. Sistem akan melakukan verifikasi data, jika berhasil maka akan ditampilkan pesan bahwa data berhasil diubah. Namun jika verifikasi gagal atau data admin tidak lengkap, maka sistem akan memberi pesan bahwa data makanan yang dimasukkan tidak lengkap.

Antarmuka pada gambar 5.32 digunakan jika admin ingin menampilkan data admin. Klik pada tombol **Tampilkan semua**. Maka pada tabel data admin akan ditampilkan data-data admin.

Antarmuka pada gambar 5.32 digunakan jika admin ingin menghapus data admin maka admin dapat mencari dulu datanya. Kemudian data akan ditampilkan pada tabel data admin. Pada kolom yang sama bagian kanan klik pada link **Hapus** kemudian

akan muncul pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus. Jika admin memilih **Yes** maka data makanan tersebut akan dihapus, tapi jika admin memilih **No** maka data makanan tidak dihapus kemudian akan masuk ke antarmuka pada gambar 5.32. Jika admin yang sedang melakukan login dihapus, maka akan muncul pesan kesalahan.

Antarmuka pada gambar 5.32 digunakan jika Admin ingin melakukan pencarian data admin. Pilih kategorinya kemudian memasukkan kata kunci ke dalam textbox lalu klik tombol **Cari**. Jika data makanan yang dicari ada, maka akan ditampilkan pada tabel data admin. Namun jika data admin yang dicari tidak ada, maka akan muncul pesan bahwa data admin yang dicari tidak ada.

5.15 Pendaftaran Anggota Online

Gambar 5.32 Rancangan Antarmuka Pendaftaran Anggota

Antarmuka pada gambar 5.32 digunakan untuk melakukan proses pendaftaran anggota secara online. User yang mengakses web ini dapat masuk ke dalam menu ini dengan mengklik pada halaman utama bagian "Belum jadi anggota?"

Klik disini. User mengisi textbox yang disediakan dengan melengkapi data diri. Setelah selesai mengisi data, maka klik tombol **Simpan** untuk menyimpan data. Sistem akan melakukan pengecekan, jika data yang dimasukkan valid maka akan muncul pesan peringatan bahwa pendaftaran berhasil. Namun jika data tidak valid atau terdapat kesalahan pengisian maka akan muncul pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan tidak valid. Jika ingin keluar dari antarmuka pada gambar 5.32, maka user dapat mengklik tombol **Batal**.

5.16 Anggota Ganti Sandi

The image shows a web interface for changing a password. At the top is a 'HEADER' section. Below it is a navigation menu with buttons for 'Beranda', 'Gedung', 'Dekorasi', 'Katering', 'Foto', 'Undangan', 'Kontak', and 'Simulasi'. The main content area contains a form with the following fields and labels: 'Nama pengguna', 'Sandi lama', 'Masukkan data baru Anda', 'Sandi baru', and 'Konfirmasi sandi'. Each field has a corresponding text input box. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 5.33 Rancangan Antarmuka Anggota Ganti Sandi

Antarmuka pada gambar 5.33 digunakan oleh anggota jika anggota ingin mengganti sandinya. Anggota harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke antarmuka pada gambar 5.33. Anggota mengisi form yang telah disediakan. Sistem akan memverifikasi data yang dimasukkan, jika datanya ditemukan maka sandi akan diganti dengan sandi yang baru. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak ditemukan, maka

akan muncul pesan peringatan bahwa data salah, maka sandi tidak diganti dengan inputan yang baru.

5.17 Anggota Lupa Sandi

The image shows a web interface for password recovery. At the top is a 'HEADER' section. Below it is a navigation menu with the following items: Beranda, Gedung, Dekorasi, Katering, Foto, Undangan, Kontak, and Simulasi. The main content area contains a form with two input fields: 'Email' and 'Nama pengguna'. Below the input fields are two buttons: 'Kirim' and 'Batal'.

Gambar 5.34 Rancangan Antarmuka Anggota Lupa Sandi

Antarmuka pada gambar 5.34 digunakan oleh anggota jika anggota lupa sandinya. Anggota dapat mengakses menu ini dengan mengklik pada halaman Beranda bagian "Lupa sandi?" **Klik disini** maka akan tampil antarmuka seperti gambar 5.34. Anggota mengisi form yang telah disediakan. Sistem akan memverifikasi data yang dimasukkan, jika datanya ditemukan maka sandi akan diganti dengan sandi yang baru yang merupakan default yang diberikan oleh sistem yang dikirimkan ke email anggota. Jadi anggota harus login dengan sandi yang baru tersebut. Namun jika verifikasi gagal atau data tidak cocok, maka akan muncul pesan peringatan bahwa data tidak valid, maka sandi tidak diganti dengan default sandi yang baru

5.18 Anggota Ubah Profil

HEADER							
Beranda	Gedung	Dekorasi	Katering	Foto	Undangan	Kontak	Simulasi

Data Anggota	
Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Tanggal lahir	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 5.35 Rancangan Antarmuka Anggota Ubah Profil

Antarmuka pada gambar 5.35 digunakan untuk mengubah profil anggota. Anggota harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke antarmuka pada gambar 5.35. Anggota dapat mengisi data yang baru kemudian menekan tombol **Simpan** untuk menyimpan data yang baru. Sistem akan memverifikasi data yang dimasukkan. Jika verifikasi berhasil maka data yang baru akan disimpan ke database. Namun jika verifikasi gagal, maka akan muncul pesan peringatan bahwa terdapat kesalahan. Jika anggota menekan tombol **Batal** maka akan keluar dari antarmuka pada gambar 5.35.

5.19 Simulasi Wedding Planner

The image shows a web application interface for a wedding planner simulation. At the top, there is a 'HEADER' section with a navigation menu containing the following items: Beranda, Gedung, Dekorasi, Katering, Foto, Undangan, Kontak, and Simulasi. Below the header is a main content area with several input fields and a 'Hitung' button. The input fields are labeled: Jumlah uang, Jumlah undangan, Paket yang disarankan, Gedung, Dekorasi, Katering, - Menu, Undangan, Paket Foto, Dana yang dimasukkan, Total, and Sisa. At the bottom right of the form area is a button labeled 'Pesan Paket'.

Gambar 5.36 Rancangan Antarmuka Simulasi Wedding Planner - Simulasi

Antarmuka pada gambar 5.36 digunakan untuk melakukan simulasi aplikasi *wedding planner* yang dapat diakses oleh user. Input yang dimasukkan oleh user yaitu mengisi textbox jumlah uang dan jumlah undangan. Sistem akan memverifikasi inputan, kemudian akan menghitung semua inputan yang dimasukkan oleh user tadi, kemudian akan menampilkan option pilihan jawaban berupa sistem pendukung keputusan yang disediakan oleh sistem untuk pemilihan gedung, dekorasi, katering, undangan, dan paket foto. Sistem juga akan menghitung biaya yang dihabiskan.

Jika user menekan tombol **Pesan paket** maka sistem akan mengecek apakah user tersebut anggota atau bukan. Jika bukan maka akan muncul pesan peringatan bahwa hanya anggota yang boleh memesan. Namun jika user adalah anggota maka paket tersebut akan dimasukkan ke paket yang dipesan oleh anggota yang bersangkutan.

5.20 Anggota Ubah Paket

The screenshot shows a web interface for a wedding planner simulation. At the top is a 'HEADER' section. Below it is a navigation menu with tabs: Beranda, Gedung, Dekorasi, Katering, Foto, Undangan, Kontak, and Simulasi. The main content area is titled 'Paket yang dipesan' and contains the following elements:

- Input fields for 'Input uang', 'Total terpakai', and 'Sisa dana'.
- Input fields for 'Jumlah undangan' and 'Tanggal pakai'.
- A sub-header 'Paket yang dipesan' with a list of items: Gedung, Dekorasi, Undangan, Paket Foto, Katering, and Menu.
- A button labeled 'Ubah Paket'.
- A section titled 'Paket baru' with dropdown menus for each item: Gedung, Dekorasi, Paket foto, Undangan, Katering, and Menu.
- A 'Simpan' button at the bottom.

Gambar 5.37 Rancangan Antarmuka Simulasi Wedding Planner – Anggota ubah paket

Antarmuka pada gambar 5.37 digunakan untuk melakukan perubahan paket. Anggota dapat masuk ke menu ini setelah berhasil melakukan login. Paket yang dipesan menunjukkan paket lama yang dipesan oleh anggota. Jika tombol **Ubah Paket** diklik, maka akan muncul pertanyaan apakah benar akan mengubah paket. Jika anggota memilih **Yes** maka akan dimunculkan data paket baru dimana anggota bebas melakukan perubahan paket. Total biaya yang terpakai akan ditunjukkan pada bagian paling atas, hal ini membantu anggota dalam menghitung biaya yang dikeluarkan. Jika telah selesai mengubah paket, tekan tombol **Simpan paket yang baru**. Sistem akan memverifikasi data. Jika verifikasi berhasil maka data paket akan diubah. Jika verifikasi gagal maka akan muncul pesan peringatan bahwa terjadi kesalahan.

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

AWEPE

(Aplikasi Wedding Planner)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Defi Ratriana / 070705292

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-AWEPE		1/63
		FINAL		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh		Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana	Defi Ratri ana
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

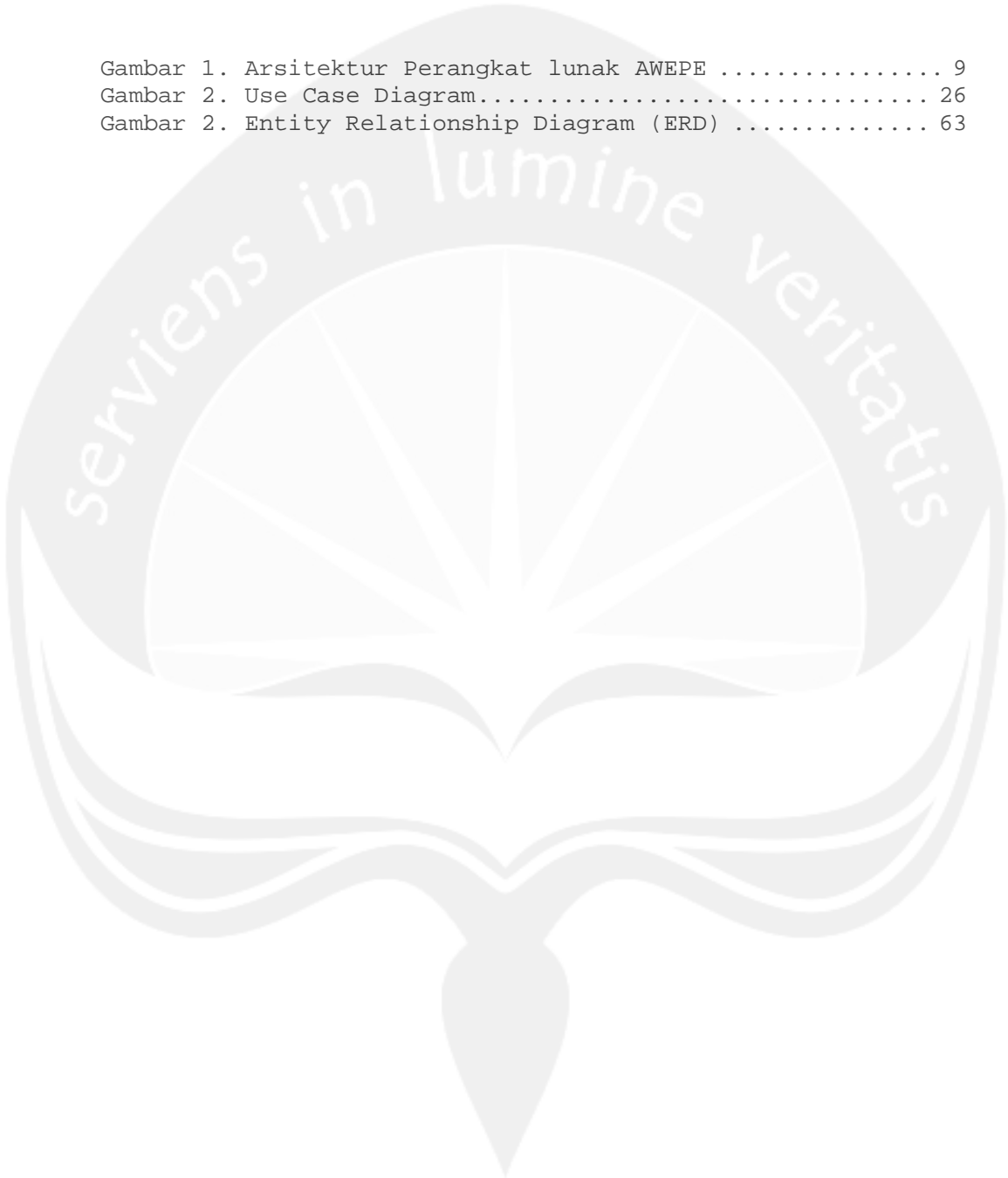
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
6	Menghilangkan kalimat performansi yang terletak di 1.1 Tujuan pada kalimat pertama	38	Mengganti ERD dengan diagram yang dibuat dari MS Visio 2007
7	Membalik urutan antara pengertian AWEPE dengan SKPL-AWEPE-XXX		
9	Mengganti Arsitektur Perangkat Lunak AWEPE dimana komputer client server berada dalam satu garis		

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi Umum (Overview)	7
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Antarmuka Sistem.....	9
2.3	Antarmuka Pemakai.....	10
2.4	Antarmuka Perangkat Keras	10
2.5	Antarmuka Perangkat Lunak	10
2.6	Antarmuka Komunikasi	11
2.7	Batasan Memori.....	11
2.8	Fungsi Produk.....	11
2.9	Karakteristik Pengguna	24
2.10	Batasan-batasan.....	24
2.11	Asumsi dan Ketergantungan	25
3	Kebutuhan khusus.....	26
3.1	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	26
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	27
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	27
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	63

Daftar Gambar

Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak AWEPE	9
Gambar 2. Use Case Diagram.....	26
Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)	63



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak AWEPE untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna), tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-AWEPE ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak AWEPE dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis web yang mendukung *wedding planner*.
2. Menerapkan metode *Key Performance Indicator* (KPI) pembobotan langsung untuk membantu pengambilan keputusan mengenai pemilihan gedung, katering, foto video, undangan, serta dekorasi dengan melihat besarnya biaya yang dimiliki.
3. Menangani pengelolaan hak akses ke sistem.
4. Menangani pelayanan informasi kepada pihak pelanggan melalui layanan web sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

AWEPE	Perangkat lunak yang dibangun berbasis website yang berfungsi untuk membantu pengambilan keputusan pada aplikasi <i>wedding planner</i>
SKPL-AWEPE-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AWEPE(Aplikasi Wedding Planner) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
<i>Wedding Planner</i>	<i>Wedding planner</i> adalah istilah yang digunakan untuk perencanaan pesta pernikahan mulai dari persiapan sampai dengan pelaksanaan dengan tujuan membantu mempersiapkan segala kebutuhan calon pengantin
Website	Sekumpulan file-file atau dokumen-dokumen yang telah dibuat seseorang untuk digunakan secara umum di internet
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
DataBase	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Putra Hantana, Juli Sapta, 2004, *Smart Client for Cyber Community*, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
2. Ratriana, Defi, 2009, *Online Ticketing Jaya Airlines (OTJA)*, Universitas Atmajaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	7/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak AWEPE yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak AWEPE tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak AWEPE yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

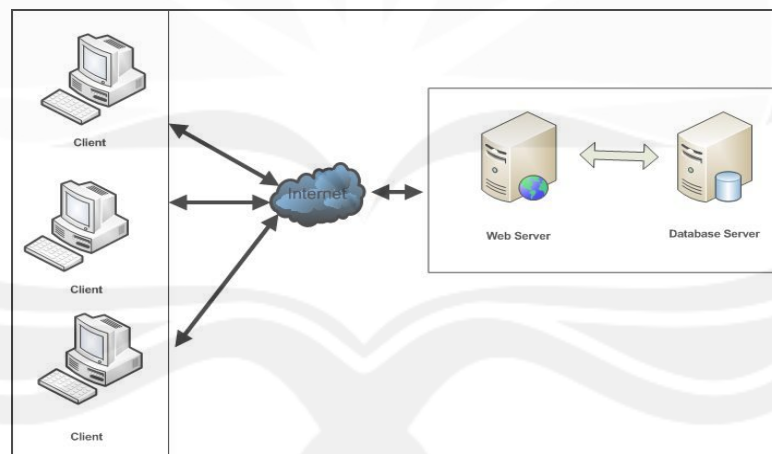
AWEPE merupakan perangkat lunak aplikasi *wedding planner* dengan menerapkan metode pembobotan yang dikembangkan berbasis website untuk mempermudah proses pengambilan keputusan dalam memilih faktor-faktor pesta pernikahan, antara lain gedung, katering, foto video, undangan, serta dekorasi dengan melihat besarnya biaya yang dimiliki. Sistem ini menangani pengambilan keputusan sehingga akan mempermudah user dalam memilih kandidat yang menjadi output sistem, selain itu dengan menerapkan sistem ini maka akan mempercepat waktu komputasi yang dibutuhkan.

Dengan diterapkannya sistem ini akan membantu pihak perusahaan untuk mempermudah melakukan pengelolaan data pelanggan dan data pihak yang melakukan kerja sama dengan *Wedding Organizer*.

Perangkat lunak AWEPE ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C#. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2005.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di Database server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara on-line dengan memanggil web service pada web site yang tersedia di web server.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui web server.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak AWEPE

2.2 Antarmuka Sistem

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak AWEPE meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka

perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

2.3 Antarmuka Pemakai

Pengguna akan berinteraksi dengan AWEPE dengan antarmuka GUI (Graphical User Interface). Sebagai sarana input digunakan mouse dan keyboard, sedangkan untuk berinteraksi dengan sistem yang akan ditampilkan dalam bentuk web page dalam browser.

2.4 Antarmuka Perangkat Keras

Piranti antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak AWEPE ini adalah :

1. Komputer PC
2. RAM minimal 256 MB
3. Keyboard
4. Mouse

2.5 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak AWEPE adalah sebagai berikut :

1. Nama : Microsoft Visual Studio 2005
Sumber : Microsoft
Sebagai lingkungan pemrograman.
2. Nama : SQL Server 2005
Sumber : Microsoft
Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
3. Nama : IIS
Sumber : Microsoft
Sebagai web server.
4. Nama : Windows XP
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi yang digunakan.

5. Nama : Internet Explorer, Mozilla FireFox, Opera, Google Chrome.

Sebagai internet browser dimana perangkat lunak AWEPE dijalankan. Definisi antarmuka dalam bentuk isi pesan dan format mengacu pada dokumen panduan pengguna masing-masing perangkat lunak.

2.6 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi suatu protokol komunikasi yang digunakan dalam mengoperasikan perangkat lunak AWEPE yaitu protokol jaringan HTTP.

2.7 Batasan Memori

Batasan memori yang dibutuhkan dalam operasional AMLT yaitu RAM minimal 512 MB baik untuk server maupun client.

2.8 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak AWEPE adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Login* (SKPL-AWEPE-001).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

Fungsi Login merupakan fungsi yang digunakan untuk menentukan role user yang melakukan login ke dalam sistem yaitu administrator atau anggota.

2. Fungsi *Kelola Anggota* (SKPL-AWEPE-002).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data anggota.

Fungsi *Kelola Anggota* mencakup :

- a. Fungsi *Hapus Data Anggota* (**SKPL-AWEPE-002-01**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data atau profil anggota yang sudah disimpan dalam database.
- b. Fungsi *Tampil Data Anggota* (**SKPL-AWEPE-002-02**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data atau profil anggota yang telah berhasil mendaftar menjadi anggota.
- c. Fungsi *Cari Data Anggota dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-002-03**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data atau profil anggota yang telah tersimpan berdasarkan kategori tertentu.

3. Fungsi *Kelola Gedung* (**SKPL-AWEPE-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data gedung yang bekerja sama dengan *wedding organizer*.

Fungsi *Kelola Gedung* meliputi:

- a. Fungsi *Tambah Data Gedung* (**SKPL-AWEPE-003-01**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data gedung lengkap dengan gambarnya.
- b. Fungsi *Ubah Data Gedung* (**SKPL-AWEPE-003-02**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data gedung.
- c. Fungsi *Hapus Data Gedung* (**SKPL-AWEPE-003-03**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data gedung yang telah disimpan dalam database.
- d. Fungsi *Tampil Data Gedung* (**SKPL-AWEPE-003-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data-data gedung.

- e. Fungsi *Cari Data Gedung dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-003-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data gedung berdasarkan nama atau harga gedung.

4. Fungsi *Kelola Katering* (**SKPL-AWEPE-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data katering yang bekerja sama dengan wedding organizer.

Fungsi *Kelola Katering* meliputi :

- a. Fungsi *Tambah Data Katering* (**SKPL-AWEPE-004-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data katering lengkap dengan menunya.

- b. Fungsi *Ubah Data Katering* (**SKPL-AWEPE-004-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data katering.

- c. Fungsi *Hapus Data Katering* (**SKPL-AWEPE-004-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data katering.

- d. Fungsi *Tampil Data Katering* (**SKPL-AWEPE-004-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data katering.

- e. Fungsi *Cari Data Katering* (**SKPL-AWEPE-004-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data katering berdasarkan nama atau alamat katering.

5. Fungsi *Kelola Foto Video* (**SKPL-AWEPE-005**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data paket foto dan video yang digunakan dalam *wedding planner*.

Fungsi *Kelola Foto Video* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Paket Foto Video* (**SKPL-AWEPE-005-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data paket foto dan video shooting.

b. Fungsi *Ubah Paket Foto Video* (**SKPL-AWEPE-005-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan perubahan data paket foto dan video shooting.

c. Fungsi *Hapus Paket Foto Video* (**SKPL-AWEPE-005-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data paket foto dan video shooting.

d. Fungsi *Tampil Paket Foto Video* (**SKPL-AWEPE-005-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data paket foto dan video shooting.

e. Fungsi *Cari Paket Foto Video dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-005-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data paket foto dan video berdasar nama atau harga paket.

6. Fungsi *Kelola Percetakan* (**SKPL-AWEPE-006**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data percetakan yang memproduksi undangan yang akan digunakan dalam *wedding planner*.

Fungsi *Kelola Percetakan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Data Percetakan* (**SKPL-AWEPE-006-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data percetakan ke dalam database.

b. Fungsi *Ubah Data Percetakan* (**SKPL-AWEPE- 006-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data percetakan.

c. Fungsi *Hapus Data Percetakan* (**SKPL-AWEPE-006-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data percetakan.

d. Fungsi *Tampil Data Percetakan* (**SKPL-AWEPE-006-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data percetakan.

e. Fungsi *Cari Data Percetakan* dari Kategori (**SKPL-AWEPE-006-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data percetakan berdasarkan alamat atau nama percetakan.

7. Fungsi *Kelola Undangan* (**SKPL-AWEPE-007**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data undangan yang akan digunakan untuk *wedding planner*.

Fungsi *Kelola Undangan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Data Undangan* (**SKPL-AWEPE-007-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data undangan ke dalam database dengan menambahkan gambar dan harga.

b. Fungsi *Ubah Data Undangan* (**SKPL-AWEPE-007-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data undangan.

c. Fungsi *Hapus Data Undangan* (**SKPL-AWEPE-007-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data undangan.

d. Fungsi *Tampil Data Undangan* (**SKPL-AWEPE-007-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data undangan.

e. Fungsi *Cari Data Undangan dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-007-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data undangan berdasarkan kategori yaitu nama percetakan atau harga undangan.

8. Fungsi *Kelola Dekorasi* (**SKPL-AWEPE-008**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan data dekorasi yang akan digunakan dalam *wedding planner*.

Fungsi *Kelola Dekorasi* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Data Dekorasi* (**SKPL-AWEPE-008-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data dekorasi ke dalam database lengkap dengan gambarnya.

b. Fungsi *Ubah Data Dekorasi* (**SKPL-AWEPE- 008-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data dekorasi.

c. Fungsi *Hapus Data Dekorasi* (**SKPL-AWEPE-008-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data dekorasi.

d. Fungsi *Tampil Data Dekorasi* (**SKPL-AWEPE-008-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data dekorasi lengkap dengan gambar dan keterangannya.

e. Fungsi *Cari Data Dekorasi dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-008-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data dekorasi berdasarkan kategori yaitu nama atau harga dekorasi.

9. Fungsi *Kelola Makanan* (**SKPL-AWEPE-009**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan data makanan yang akan menjadi menu untuk *wedding planner*.

Fungsi *Kelola Makanan* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Data Makanan* (**SKPL-AWEPE-009-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data snack, minuman, atau makanan berat ke dalam database.

b. Fungsi *Ubah Data Makanan* (**SKPL-AWEPE-009-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data data snack, minuman, atau makanan berat yang telah disimpan dalam database.

c. Fungsi *Hapus Data Makanan* (**SKPL-AWEPE-009-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data snack, minuman, atau makanan berat.

d. Fungsi *Tampil Data Makanan* (**SKPL-AWEPE-009-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data snack, minuman, atau makanan berat yang ada dalam database.

e. Fungsi *Cari Data Makanan dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-009-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data snack, minuman, atau makanan berat berdasarkan kategori yaitu nama, jenis, atau harga.

10. Fungsi *Kelola Menu* (**SKPL-AWEPE-010**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan menu dari katering yang melakukan kerja sama dengan *wedding organizer*.

Fungsi *Kelola Menu* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Menu* (**SKPL-AWEPE-010-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan menu dari katering yang bekerja sama dengan *wedding organizer*. Menu yang ditambahkan berdasarkan jenisnya yaitu snack, minuman, dan makanan berat.

b. Fungsi *Ubah Menu* (**SKPL-AWEPE-010-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah menu yang telah disimpan di database.

c. Fungsi *Hapus Menu* (**SKPL-AWEPE-010-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus menu.

d. Fungsi *Tampil Menu* (**SKPL-AWEPE-010-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu lengkap dengan data makanan dan harganya yang dicari berdasarkan katering tertentu.

e. Fungsi *Cari Menu* (**SKPL-AWEPE-010-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap menu berdasar katering tertentu.

11. Fungsi *Kelola Feedback* (**SKPL-AWEPE-011**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan feedback yang telah dikirimkan oleh user.

Fungsi *Kelola Feedback* meliputi :

a. Fungsi *Balas Feedback* (**SKPL-AWEPE-011-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk membalas feedback yang telah dikirimkan oleh user menggunakan layanan email.

b. Fungsi *Tampil Feedback* (**SKPL-AWEPE-011-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua feedback yang telah dikirimkan oleh user, baik feedback yang berupa pesan baru maupun feedback yang telah dibalas oleh admin.

c. Fungsi *Hapus Feedback* (**SKPL-AWEPE-011-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus feedback.

d. Fungsi *Cari Feedback* dari Kategori (**SKPL-AWEPE-011-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap feedback berdasarkan kategori tertentu yaitu nama pengirim, isi feedback, atau status feedback yaitu pesan baru atau sudah dibalas.

12. Fungsi *Kelola Admin* (**SKPL-AWEPE-012**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan admin.

Fungsi *Kelola Admin* meliputi :

a. Fungsi *Tambah Data Admin* (**SKPL-AWEPE-012-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data admin ke dalam database.

b. Fungsi *Ubah Data Admin* (**SKPL-AWEPE-012-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data admin.

c. Fungsi *Hapus Data Admin* (**SKPL-AWEPE-012-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data admin kecuali admin yang sedang melakukan login ke sistem.

d. Fungsi *Tampil Data Admin* (**SKPL-AWEPE-012-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data admin.

e. Fungsi *Cari Data Admin dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-012-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data admin berdasarkan kategori yaitu nama atau alamat admin.

13. Fungsi *Kelola Paket WP* (**SKPL-AWEPE-013**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan paket yang telah dipesan oleh anggota.

Fungsi *Kelola Paket WP* meliputi :

a. Fungsi *Tampil Paket* (**SKPL-AWEPE-013-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua paket dengan keterangannya yang telah dipesan oleh anggota

b. Fungsi *Tambah Keterangan* (**SKPL-AWEPE-013-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan keterangan paket.

c. Fungsi *Hapus paket* (**SKPL-AWEPE-013-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data paket dari pesanan anggota.

d. Fungsi *Cari Data Paket dari Kategori* (**SKPL-AWEPE-013-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap data paket berdasarkan nama anggota atau keterangan paket.

14. Fungsi *Kirim Feedback* (**SKPL-AWEPE-014**)

Merupakan fungsi yang memungkinkan user memberikan feedback ke perusahaan melalui layanan web.

Fungsi *Kirim Feedback* meliputi :

a. Fungsi *Kirim Feedback* (**SKPL-AWEPE-014-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk memberikan pesan kepada pihak perusahaan.

15. Fungsi *Daftar Anggota Online* (**SKPL-AWEPE-015**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh user untuk mendaftar menjadi anggota melalui layanan web.

Fungsi *Daftar Anggota Online* meliputi :

a. Fungsi *Daftar Anggota* (**SKPL-AWEPE-015-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mendaftar menjadi anggota dengan memasukkan data profil pada form yang telah disediakan.

16. Fungsi *Ubah Profil Anggota* (**SKPL-AWEPE-016**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh anggota untuk mengubah data profil melalui layanan web setelah anggota melakukan login ke sistem.

Fungsi *Ubah Profil* meliputi :

a. Fungsi *Ubah Profil Anggota* (**SKPL-AWEPE-016-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan perubahan terhadap data profil anggota setelah anggota berhasil login ke dalam sistem.

17. Fungsi *Ganti Sandi* (**SKPL-AWEPE-017**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh anggota untuk mengubah sandi melalui layanan web setelah anggota melakukan login ke sistem.

Fungsi Ganti Sandi meliputi :

a. Fungsi *Ubah Sandi* (**SKPL-AWEPE-017-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan perubahan terhadap sandi anggota setelah anggota berhasil login ke dalam sistem. Anggota mengisi nama pengguna dan sandi lama kemudian memasukkan sandi dan konfirmasi sandi yang baru untuk dapat mengubah sandinya.

18. Fungsi *Lupa Sandi* (**SKPL-AWEPE-018**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh anggota jika anggota lupa akan passwordnya.

Fungsi Lupa Sandi meliputi :

b. Fungsi *Set Default Sandi* (**SKPL-AWEPE-018-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan perubahan terhadap sandi anggota jika anggota lupa pada sandinya. Anggota mengisi form yang disediakan, kemudian sistem akan mengirimkan sandi yang baru ke email anggota, kemudian anggota dapat login dengan sandi baru tersebut.

19. Fungsi *Simulasi Wedding Planner* (**SKPL-AWEPE-019**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh user untuk melakukan simulasi mengenai pemilihan gedung, katering, dokumentasi, undangan, dan dekorasi.

Fungsi *Simulasi Wedding Planner* meliputi :

a. Fungsi Sistem Pilih Paket (**SKPL-AWEPE-019-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk melakukan simulasi paket *wedding planner*. User memasukkan inputan yang berupa besar biaya dan banyaknya jumlah undangan, kemudian sistem akan memberikan hasilnya berupa paket yang disarankan mulai dari gedung, dekorasi, undangan, paket foto video, dan menu katering.

b. Fungsi *Pesan Paket* (**SKPL-AWEPE-019-02**)

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh anggota untuk melakukan pemesanan paket. Anggota harus login dahulu untuk dapat melakukan pemesanan. Fungsi ini akan menyimpan paket yang disarankan oleh sistem.

c. Fungsi *Ubah Paket* (**SKPL-AWEPE-019-03**).

Merupakan fungsi yang dapat diakses oleh anggota untuk melakukan perubahan paket. Fungsi ini akan menampilkan data gedung, dekorasi, foto video, undangan, dan menu katering yang dimiliki oleh anggota dari paket yang lama. Kemudian anggota dapat memilih paket yang baru untuk menggantikan data paket yang lama.

2.9 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak AWEPE adalah sebagai berikut :

1. Administrator :

- Mengerti pengoperasian komputer
- Memahami sistem secara utuh

2. Anggota :

- Mengerti pengoperasian komputer
- Mengerti tentang internet
- Memahami cara melakukan browsing sebuah website

3. User :

- Memahami pengoperasian komputer
- Mengerti tentang internet
- Memahami cara melakukan browsing sebuah website.

2.10 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak AWEPE tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Kebijakan umum yaitu dengan berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak AWEPE.

2. Keterbatasan perangkat keras

Keterbatasan perangkat keras dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

3. Antarmuka ke aplikasi lain

Antarmuka ke aplikasi lain dapat diketahui dengan mengetahui keterbatasan *internet browser* untuk menginterpretasikan kode program aplikasi AWEPE.

2.11 Asumsi dan Ketergantungan

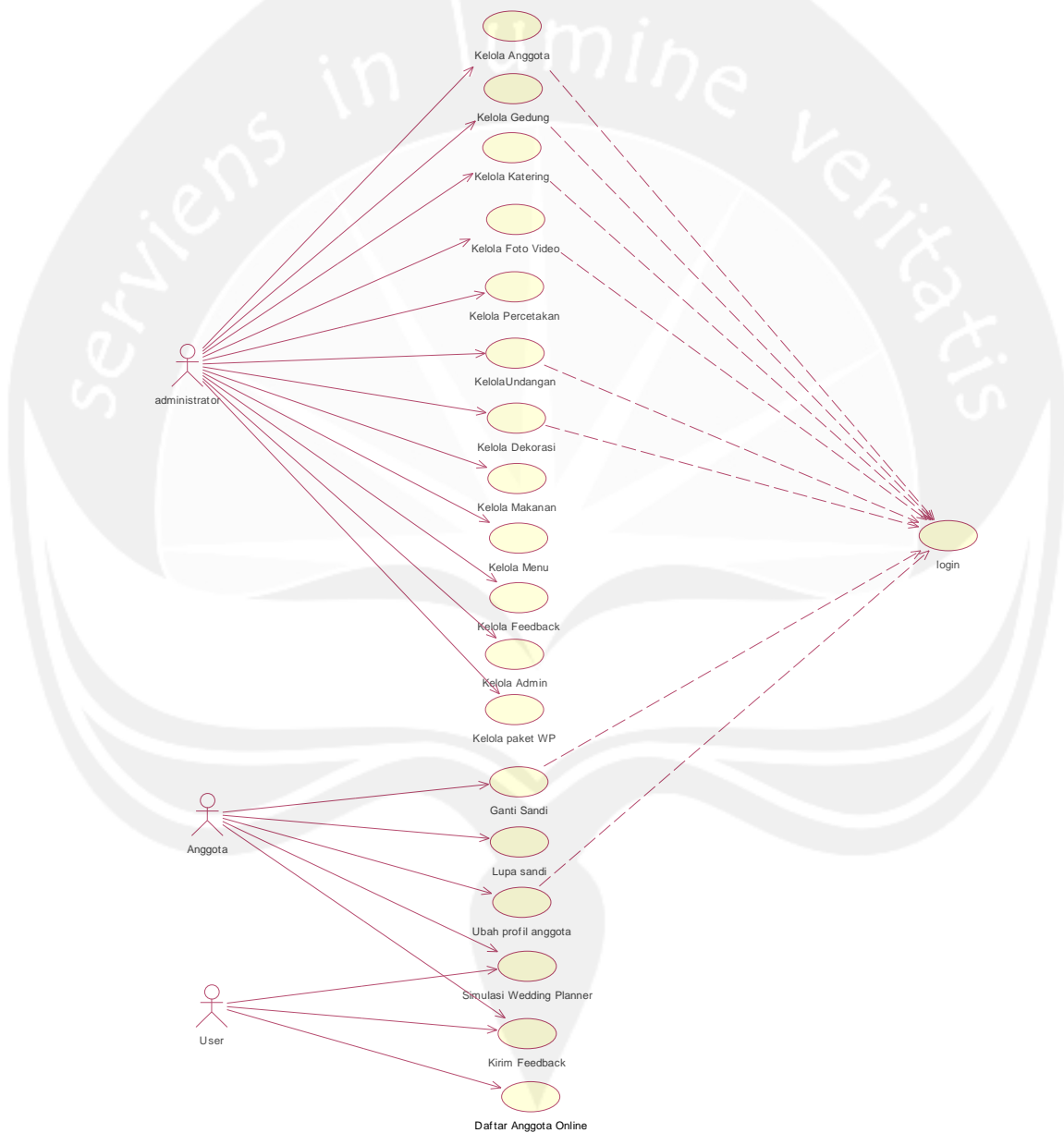
Sistem ini dapat dijalankan pada Personal Computer dengan menggunakan sistem operasi Windows XP dan jika ingin terhubung dengan layanan online maka harus menggunakan media internet untuk melakukan koneksi sehingga layanan website dapat diakses.



3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.1.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu nama pengguna dan sandi yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

1. Anggota

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan nama pengguna dan sandi
4. Sistem memeriksa nama pengguna dan sandi yang diinputkan aktor
5. Sistem memberikan akses ke aktor menurut rolenya
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

1. Nama pengguna dan sandi tidak sesuai
 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa nama pengguna dan sandi tidak sesuai
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3
2. Nama pengguna atau sandi kosong
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa nama pengguna atau sandi masih kosong
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

6. PreConditions

1. Aktor telah memiliki nama pengguna dan sandi untuk dapat masuk ke sistem

7. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem sesuai dengan role aktor.

4.1.2 Use case Spesification : Kelola Anggota

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data anggota. Aktor dapat melakukan tampil data anggota, hapus data anggota, atau cari data anggota dari kategori.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat data anggota
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data anggota, hapus data anggota, atau cari data anggota dari kategori
3. Aktor memilih untuk menampilkan data anggota
4. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data anggota yang telah disimpan di database
5. Sistem mengecek data anggota
6. Sistem menampilkan data anggota
7. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk melakukan hapus data anggota
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data anggota

2. Aktor mencari terlebih dahulu data anggota yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data anggota yang dicari
 4. Aktor menghapus data anggota yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7
2. Aktor memilih untuk melakukan cari data anggota
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data anggota
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data anggota dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dicari
 4. Sistem menampilkan data anggota yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

6. Error Flow

1. Data anggota yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data anggota yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow 2 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data anggota di database telah dihapus.

4.1.3 Use case Spesification : Kelola Gedung

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data gedung. Aktor dapat menambah data gedung, ubah data gedung, hapus data gedung, tampil data gedung, atau cari data gedung dari kategori.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	29/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Primary Aktor

1. Administrator

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambahkan data gedung ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data gedung, ubah data gedung, hapus data gedung, tampil data gedung, atau cari data gedung dari kategori
3. Aktor memilih untuk menambah data gedung
4. Aktor menginputkan data gedung yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data gedung yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data gedung ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data gedung
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data gedung
 2. Aktor mencari data gedung yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data gedung yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data gedung
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5
2. Aktor memilih untuk menampilkan data gedung
 1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data gedung
 2. Sistem menampilkan data gedung ke UI
 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data gedung
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data gedung

2. Aktor mencari data gedung yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data gedung yang dicari
 4. Aktor memilih data gedung yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data gedung dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data gedung
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data gedung dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data gedung yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data gedung yang diinputkan aktor salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data gedung yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
2. Data gedung yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data gedung yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data gedung dalam database telah terupdate

4.1.4 Use case Specification : Kelola Katering

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data katering. Aktor dapat menambah data katering, ubah data katering, tampil data katering, hapus data katering, atau cari data katering.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambahkan data katering ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data katering, ubah data katering, tampil data katering, hapus data katering, atau cari data katering.
3. Aktor memilih untuk menambah data katering
4. Aktor menginputkan data katering yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data katering yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data katering yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data katering ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data katering
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data katering
 2. Aktor mencari data katering yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data katering yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data catering
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5

2. Aktor memilih untuk menampilkan data catering
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data catering
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data catering
 3. Sistem menampilkan data catering
 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data catering
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data catering
 3. Aktor mencari terlebih dahulu data catering yang ingin dihapus
 4. Sistem menampilkan data catering yang dicari
 5. Aktor menghapus data catering yang ingin dihapus datanya
 6. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data catering dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data catering
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data catering dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data catering yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data catering yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data catering yang diinputkan salah

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data catering yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data catering yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data catering dalam database telah terupdate

4.1.5 Use case Spesification : Kelola Foto Video

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola paket dari foto dan video shooting. Aktor dapat menambah paket foto video, ubah paket foto video, tampil paket foto video, hapus paket foto video, atau cari paket foto video.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah paket foto video ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah paket foto video, ubah paket foto video, tampil paket foto video, hapus paket foto video, atau cari paket foto video
3. Aktor memilih untuk menambah paket foto video
4. Aktor menginputkan data paket foto video ke dalam database

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data paket yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data paket ke dalam database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah paket foto video
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data paket foto video
 2. Aktor mencari data paket foto video yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data paket foto video yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data paket foto video
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5
2. Aktor memilih untuk menampilkan data paket foto video
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data paket foto video
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data paket foto video
 3. Sistem menampilkan data paket foto video
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data paket foto video
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data paket foto video
 2. Aktor mencari terlebih dahulu data paket foto video yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data paket foto video yang dicari

4. Aktor menghapus data paket foto video yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data paket foto video dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data paket foto video
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data paket foto video dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data paket foto video yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data paket foto video yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data paket foto video yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data paket foto video yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data paket foto video yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data paket foto video telah terupdate

4.1.6 Use case Spesification : Kelola Percetakan

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data percetakan. Aktor dapat menambah data percetakan, ubah data percetakan, tampil data percetakan, hapus data percetakan, atau cari data percetakan.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah data percetakan ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data percetakan, ubah data percetakan, tampil data percetakan, hapus data percetakan, atau cari data percetakan.
3. Aktor memilih untuk menambah data percetakan
4. Aktor memasukkan data percetakan yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data percetakan yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data percetakan yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data percetakan ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data percetakan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data percetakan
 2. Aktor mencari data percetakan yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data percetakan yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data percetakan
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5

2. Aktor memilih untuk menampilkan data percetakan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data percetakan
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data percetakan
 3. Sistem menampilkan data percetakan
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data percetakan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data percetakan
 2. Aktor mencari data percetakan yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data percetakan yang dicari
 4. Aktor menghapus data percetakan yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data percetakan dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data percetakan
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data percetakan dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data percetakan yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data percetakan yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data percetakan yang diinputkan salah

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data percetakan yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data percetakan yang dicari tidak ada
 7. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data percetakan dalam database telah terupdate

4.1.7 Use case Spesification : Kelola Undangan

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data undangan. Aktor dapat menambah data undangan, ubah data undangan, tampil data undangan, hapus data undangan, atau cari data undangan.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan penambahan data undangan ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah data undangan, ubah data undangan, tampil data undangan, hapus data undangan, atau cari data undangan
3. Aktor memilih untuk menambah data undangan ke dalam database
4. Aktor memasukkan data undangan yang baru

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data undangan yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data undangan yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data undangan ke dalam database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data undangan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data undangan
 2. Aktor mencari data undangan yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data undangan yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data undangan
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 8
2. Aktor memilih untuk menampilkan data undangan
 1. Use case ini dimulai ketika aktor ingin menampilkan data undangan
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data undangan
 3. Sistem menampilkan data undangan
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data undangan
 1. Use case ini dimulai ketika aktor ingin menghapus data undangan
 2. Aktor mencari terlebih dahulu data undangan yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data undangan yang dicari
 4. Aktor menghapus data undangan yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

4. Aktor memilih untuk mencari data undangan

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data undangan
2. Aktor melakukan pencarian terhadap data undangan dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
4. Sistem menampilkan data undangan yang dicari
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data undangan yang dimasukkan salah
 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data undangan yang dicari tidak ada
 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data undangan yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Aktor telah melakukan login ke sistem

8. PostConditions

1. Data undangan di database telah terupdate

4.1.8 Use case Spesification : Kelola Dekorasi

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data dekorasi. Aktor dapat menambah data dekorasi, ubah data dekorasi, tampil data dekorasi, hapus data dekorasi, atau cari data dekorasi.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah data dekorasi ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data dekorasi, ubah data dekorasi, tampil data dekorasi, hapus data dekorasi, atau cari data dekorasi
3. Aktor memilih untuk menambah data dekorasi
4. Aktor menginputkan data dekorasi yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data dekorasi yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data dekorasi yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data dekorasi ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data dekorasi
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data dekorasi
 2. Aktor mencari data dekorasi yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data dekorasi yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data dekorasi
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5
2. Aktor memilih untuk menampilkan data dekorasi
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data dekorasi
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data dekorasi
 3. Sistem menampilkan data dekorasi
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

3. Aktor memilih untuk menghapus data dekorasi
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data dekorasi
 2. Aktor mencari terlebih dahulu data dekorasi yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data dekorasi yang dicari
 4. Aktor menghapus data dekorasi yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data dekorasi
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data dekorasi
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data dekorasi dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data dekorasi yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

7. Error Flow

1. Data dekorasi yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data dekorasi yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data dekorasi yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data dekorasi yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

8. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	43/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

9. PostConditions

1. Data dekorasi di database telah terupdate

4.1.9 Use case Spesification : Kelola Makanan

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data makanan. Aktor dapat menambah data makanan, ubah data makanan, tampil data makanan, hapus data makanan, atau cari data makanan.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah data makanan ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data makanan, ubah data makanan, tampil data makanan, hapus data makanan, atau cari data makanan
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data makanan
4. Aktor menginputkan data makanan yang baru kemudian memilih jenisnya yaitu snack, minuman, atau makanan berat
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data makanan yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data makanan yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data makanan ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data makanan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data makanan
 2. Aktor mencari data makanan yang ingin diubah

3. Sistem menampilkan data makanan yang dicari
4. Aktor melakukan perubahan data makanan
5. Kembali ke Basic Flow langkah 5
3. Aktor memilih untuk menampilkan data makanan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data makanan
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data makanan
 3. Sistem menampilkan data makanan
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data makanan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data makanan
 2. Aktor mencari terlebih dahulu data makanan yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data makanan yang dicari
 4. Aktor menghapus data makanan yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari data makanan dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data makanan
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data makanan dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data makanan yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data makanan yang diinputkan salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	45/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data makanan yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data makanan yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data makanan yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data makanan di database telah terupdate

4.1.10 Use case Spesification : Kelola Menu

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola menu. Aktor dapat menambah menu, ubah menu, tampil menu, hapus menu, atau cari menu.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah menu ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah menu, ubah menu, tampil menu, hapus menu, atau cari menu
3. Aktor memilih untuk menambah menu
4. Aktor memasukkan data menu yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan menu yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek menu yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan menu ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah menu
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah menu
 2. Aktor mencari menu yang akan diubah
 3. Sistem menampilkan menu yang dicari
 4. Aktor memasukkan data yang baru atau menghapus data yang lama
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5
2. Aktor memilih untuk menampilkan menu
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan menu
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan menu
 3. Sistem menampilkan menu yang diminta
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus menu
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus menu
 2. Aktor mencari menu yang ingin dihapus datanya dengan memilihnya dari nama kateringnya
 3. Sistem menampilkan menu yang dimiliki oleh katering
 4. Aktor menghapus menu yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
4. Aktor memilih untuk mencari menu dari nama katering
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari menu
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap menu dengan memilih nama katering kemudian sistem

menampilkan nama menu yang dimiliki oleh catering yang dicari

3. Sistem melakukan pengecekan nama menu yang dipilih
4. Sistem menampilkan menu yang dicari
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data menu yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data menu yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data menu di database telah terupdate

4.1.11 Use case Spesification : Kelola Feedback

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data feedback. Aktor dapat membalas feedback, tampil feedback, hapus feedback, atau cari feedback.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan feedback yang telah dikirimkan oleh user
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil feedback, balas feedback, hapus feedback, atau cari feedback

3. Aktor memilih untuk menampilkan feedback
4. Aktor meminta sistem untuk menampilkan feedback yang telah disimpan di database
5. Sistem mengecek feedback yang ada dalam database
6. Sistem menampilkan feedback
7. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk membalas feedback
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk membalas feedback yang telah dikirimkan oleh user
 2. Aktor mencari feedback dengan status pesan baru
 3. Sistem menampilkan feedback dengan status pesan baru
 4. Aktor membalas feedback melalui alamat email perusahaan, kemudian mengirimkannya melalui email
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 7
2. Aktor memilih untuk menghapus feedback
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus feedback
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data feedback
 3. Sistem menampilkan data feedback
 4. Aktor bisa memilih feedback mana yang akan dihapus
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar feedback tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah 7
3. Aktor memilih untuk mencari feedback dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari feedback
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap feedback dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya

3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
4. Sistem menampilkan feedback yang dicari
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah 7

6. Error Flow

1. Feedback yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa feedback yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 3 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan, aktor telah memasuki sistem
2. Feedback berhasil dikirim ke email perusahaan

8. PostConditions

1. Feedback yang dikirim user telah dibalas oleh admin

4.1.12 Use case Spesification : Kelola Admin

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan Aktor untuk mengelola data admin. Aktor dapat menambah data admin, ubah data admin, tampil data admin, hapus data admin, atau cari data admin dari ketegori.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambahkan data admin ke dalam database
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data admin, ubah data admin, tampil data admin, hapus data admin, atau cari data admin dari ketegori.

3. Aktor memilih untuk menambah data admin
4. Aktor memasukkan data admin yang baru
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data admin yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data admin yang telah diinputkan
7. Sistem menyimpan data admin ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk mengubah data admin
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data admin
 2. Aktor mencari data admin yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data admin yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data admin
 5. Kembali ke Basic Flow langkah 5
2. Aktor memilih untuk menampilkan data admin
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data admin
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data admin
 3. Sistem menampilkan data admin
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
3. Aktor memilih untuk menghapus data admin
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data admin
 2. Aktor mencari terlebih dahulu data admin yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data admin yang dicari
 4. Aktor menghapus data admin yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan peringatan apakah benar data tersebut yang akan dihapus
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

4. Aktor memilih untuk mencari data admin dari kategori

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data admin
2. Aktor melakukan pencarian terhadap data admin dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
4. Sistem menampilkan data admin yang dicari
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

1. Data admin yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data admin yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
2. Data admin yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data admin yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow no 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data admin dalam database telah terupdate

4.1.13 Use case Spesification : Kelola Paket WP

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola paket yang telah dipesan oleh anggota. Aktor dapat menampilkan data paket, menambah keterangan, hapus data paket, atau cari data paket dari kategori.

2. Primary Aktor

1. Administrator

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data paket yang telah dipesan oleh anggota
2. Sistem memberikan pilihan untuk menampilkan data paket, menambah keterangan, hapus data paket, atau cari data paket dari kategori
3. Aktor memilih untuk menampilkan data paket
4. Aktor meminta sistem untuk menampilkan paket yang telah dipesan
5. Sistem mengecek data paket
6. Sistem menampilkan data paket ke aktor
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk menambahkan keterangan
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambahkan keterangan ke paket
 2. Aktor mencari data paket yang ingin diubah
 3. Sistem menampilkan data paket yang dicari
 4. Aktor melakukan perubahan data paket
 5. Kembali ke Basic Flow langkah ke 7
2. Aktor memilih untuk menghapus data paket
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus data paket
 2. Aktor mencari data paket yang ingin dihapus
 3. Sistem menampilkan data paket yang dicari
 4. Aktor memilih data paket yang ingin dihapus datanya
 5. Sistem menampilkan pesan apakah benar data tersebut yang akan dihapus

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7
3. Aktor memilih untuk mencari data paket dari kategori
 1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari data paket
 2. Aktor melakukan pencarian terhadap data paket dengan memilih kategori pencarian kemudian memasukkan kata kuncinya
 3. Sistem melakukan pengecekan kata kunci yang dimasukkan
 4. Sistem menampilkan data paket yang dicari
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

6. Error Flow

1. Keterangan yang diinputkan aktor salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa keterangan yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Alternative Flow 2 langkah ke 2
2. Data paket yang dicari tidak ada
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data paket yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow 4 langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data paket telah terupdate

4.1.14 Use case Spesification : Kirim Feedback

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pengiriman feedback dengan mengisi form yang telah disediakan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	54/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengiriman feedback
2. Sistem memberikan tampilan untuk melakukan pengiriman feedback
3. Aktor mengisi form untuk dapat pengiriman feedback
4. Aktor memasukkan kode verifikasi untuk dapat pengiriman feedback
5. Sistem mengecek kode yang ditampilkan dengan kode yang dimasukkan user
6. Sistem memberi peringatan bahwa feedback telah berhasil dikirim
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

1. Feedback yang dikirim kosong
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa feedback yang dikirim kosong
 2. Kembali ke Basic Flow langkah 3
2. Kode verifikasi yang dimasukkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa kode yang dimasukkan salah
 2. User diminta memasukkan kode yang baru sesuai dengan yang ditampilkan oleh sistem
 3. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki layanan web

8. PostConditions

1. Aktor dapat mengirimkan feedback pada perusahaan

4.1.15 Use case Spesification : Daftar Anggota Online

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pendaftaran dari user menjadi anggota Royal Blitz. Aktor dapat melakukan pendaftaran menjadi anggota.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pendaftaran menjadi anggota
2. Sistem memberikan tampilan untuk melakukan pendaftaran anggota
3. Aktor menginputkan data atau profil pribadi
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data yang telah diinputkan
5. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
6. Sistem menyimpan data ke dalam database
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

1. Data yang dimasukkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah 4

7. PreConditions

1. Aktor belum tercatat menjadi anggota

8. PostConditions

1. Data anggota tersimpan ke dalam database
2. Aktor telah terdaftar menjadi anggota

4.1.16 Use case Spesification : Ubah Profil Anggota

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan perubahan terhadap data profile yang telah dimasukkan ke dalam database.

2. Primary Actor

1. Anggota

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah profile anggota yang telah disimpan dalam database
2. Anggota harus login terlebih dahulu, kemudian masuk ke menu ubah profil
3. Aktor memasukkan data profil yang baru ke dalam database
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data yang telah diinputkan
5. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
6. Sistem menyimpan info ke database
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

1. Data anggota yang diinputkan tidak lengkap
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak lengkap

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data profil anggota dalam database telah terupdate

4.1.17 Use case Spesification : Ganti Sandi

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan perubahan terhadap sandi yang telah dimasukkan ke dalam database.

2. Primary Actor

1. Anggota

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah sandinya dengan sandi yang baru
2. Aktor harus login terlebih dahulu, kemudian masuk ke menu ganti sandi
3. Aktor memasukkan data seperti nama pengguna dan sandi yang lama, kemudian mengisi sandi dan konfirmasi sandi yang baru
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data yang telah dimasukkan
5. Sistem mengecek data yang telah dimasukkan
6. Sistem menyimpan data ke database
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AWEPE	58/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Data yang diinputkan tidak lengkap
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak lengkap
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sandi anggota dalam database telah terupdate

4.1.18 Use case Spesification : Lupa Sandi

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan perubahan terhadap sandi dengan mengganti nilainya dengan default sandi yang disediakan oleh sistem.

2. Primary Actor

1. Anggota

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor lupa dengan sandinya kemudian memilih untuk mengubah sandinya dengan default sandi yang disediakan oleh sistem.
2. Aktor memilih menu lupa sandi
3. Aktor memasukkan data alamat email dan nama pengguna
4. Aktor meminta sistem untuk mengirimkan sandi yang baru ke alamat email yang dimasukkan
5. Sistem mengecek data yang telah dimasukkan
6. Sistem mengirimkan sandi baru ke alamat email anggota
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

1. Data yang diinputkan tidak lengkap
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak lengkap
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3
2. Email dan nama pengguna tidak cocok
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan tidak valid
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. Aktor lupa sandi untuk login ke dalam sistem

8. PostConditions

1. Sandi anggota telah diganti dengan default sandi yang baru

4.1.19 Use case Spesification : Simulasi *Wedding Planner*

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan simulasi terhadap paket *wedding* dengan inputan yaitu besarnya biaya yang dimiliki dan jumlah undangan

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

1. Anggota

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan simulasi *wedding planner*
2. Aktor memasukkan besarnya biaya dan jumlah undangan
3. Aktor meminta sistem untuk menghitung dan menampilkan paket *wedding* yang disarankan

4. Sistem mengecek inputan user dan melakukan perhitungan
5. Sistem menampilkan paket yang disarankan, mulai dari gedung, dekorasi, foto video, undangan, menu katering, dan harga pakatnya
6. Use Case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor memilih untuk memesan paket *wedding*
 1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk memesan paket yang disarankan oleh sistem
 2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan paket yang ditampilkan
 3. Sistem mengecek apakah anggota atau bukan
 4. Jika anggota maka diperbolehkan untuk memesan
 5. Kembali ke Basic Flow langkah ke 6
2. Aktor memilih untuk mengubah paket *wedding*
 1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah paket yang dipilih oleh sistem
 2. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data gedung, dekorasi, foto video, undangan, dan menu katering yang baru
 3. Sistem menampilkan data gedung, dekorasi, foto video, undangan, dan menu katering
 4. Aktor bebas memilih data yang baru
 5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data paket yang baru
 6. Kembali ke Basic Flow langkah ke 6

6. Error Flow

1. Data yang diinputkan salah
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

2. User memesan paket
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa paket hanya dapat dipesan oleh anggota
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 6

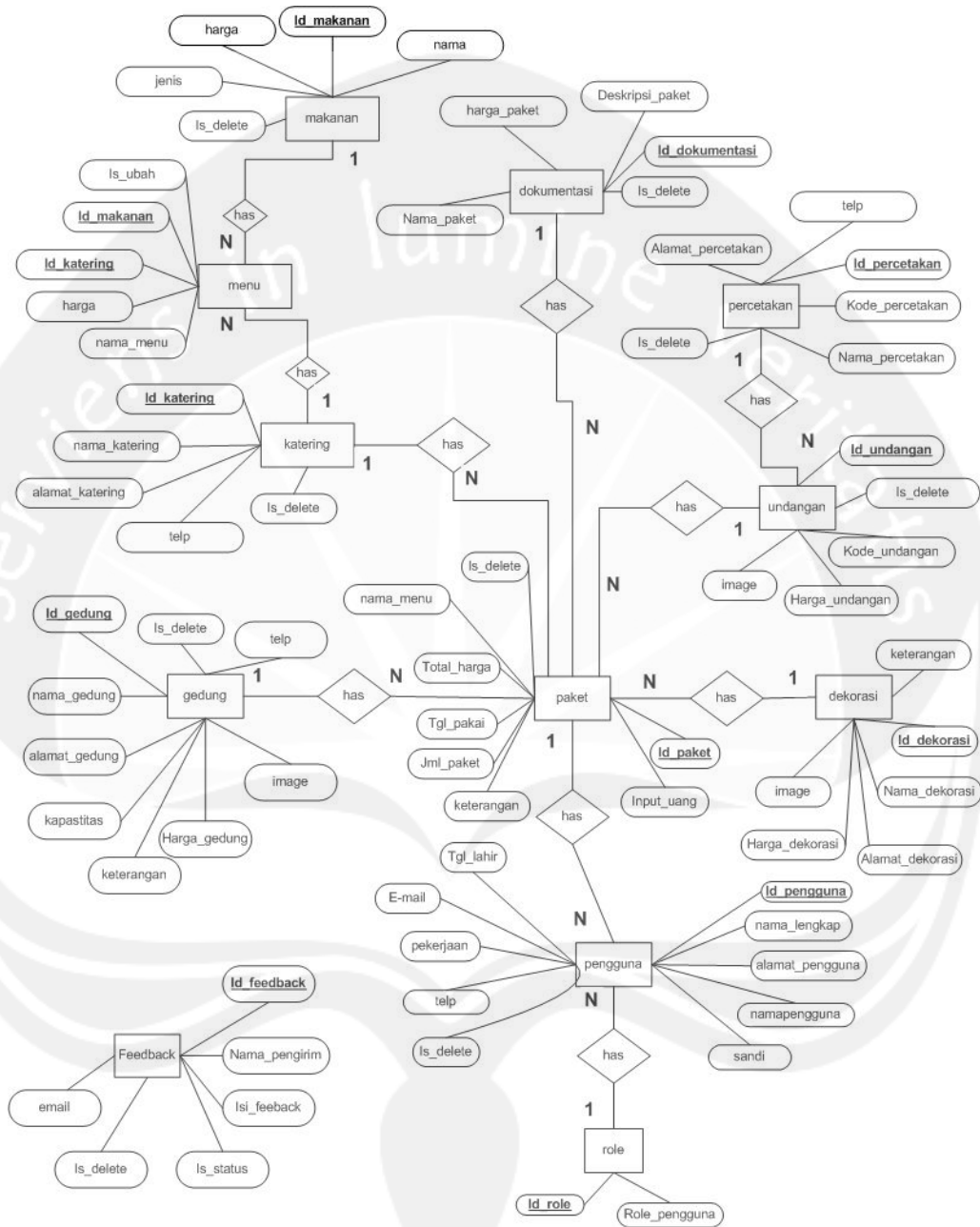
7. PreConditions

1. User belum memilih paket *wedding*
2. Anggota belum memesan paket *wedding*

8. PostConditions

1. User telah memilih paket *wedding* sesuai dengan input biaya dan jumlah undangan
2. Anggota telah memesan paket *wedding*
3. Paket *wedding* milik anggota telah terupdate

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)