

**TESSA PRISKILLAWATI, 20.240.0127**

**SISTEM PENYEDIA LAYANAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL BERBASIS WEBSITE PADA WAX PROJECT**, di bawah bimbingan Ichwan Kurniawan, M.Kom. dan Rizqi Wijonarko, M.Kom.

243 + xviii halaman / 179 gambar / 32 tabel / 3 lampiran / 40 pustaka (2019-2023)

## **ABSTRAK**

*Sebagai bidang usaha pada sektor jasa creative agency yang memanfaatkan teknologi informasi dalam menjalankan usahanya. Untuk memenuhi keinginan client dalam membuat undangan digital. Serta mengatasi proses transaksi dan pengisian data, terkait pembuatan desain undangan masih menggunakan media komunikasi WhatsApp. Hal tersebut menimbulkan permasalahan karena sering terjadinya penumpukkan kolom pesan, sehingga terjadi kesalahan pencatatan data client atau data transaksi. Jika client ingin melihat contoh desain undangan atau template, cukup rumit dilakukan karena harus dikirimkan satu persatu. Maka dibangun sistem yang dapat memberikan solusi untuk permasalahan dengan memberikan fasilitas bagi admin, desainer serta client dalam mengelola data dan pembuatan undangan digital. Proses perancangan pada sistem menggunakan metode waterfall. Proses pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan kuesioner. Pemodelan sistem menggunakan UML dan LKT. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode pengujian white box, black box, dan UAT. Hasil yang diperoleh berupa sistem penyedia layanan desain undangan digital yang memberikan fasilitas kepada client dalam pembuatan, mengelola dan menampilkan undangan digital, serta pengelolaan data tamu undangan. Bagi admin dan desainer dapat memberikan manfaat dalam membantu kinerja proses pengelolaan data transaksi, produk template, data client dan lainnya.*

**Kata Kunci :** *Sistem, Undangan Digital, Waterfall, Website*

**TESSA PRISKILLAWATI, 20.240.0127**

**SISTEM PENYEDIA LAYANAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL BERBASIS WEBSITE PADA WAX PROJECT**, under the guidance of Ichwan Kurniawan, M.Kom. and Rizqi Wijonarko, M.Kom.

243 + xviii pages / 179 images / 32 tables / 3 attachments / 40 libraries (2019-2023)

## **ABSTRACT**

*As a business field in the creative agency service sector that utilizes information technology in running its business. To meet the desires of clients in creating digital invitations. As well as overcoming the transaction process and data filling, related to the making of invitation designs still using WhatsApp communication media. This raises problems because there is often a buildup of message columns, resulting in errors in recording client data or transaction data. If the client wants to see examples of invitation designs or templates, it is quite complicated to do because they have to be sent one by one. Then a system is built that can provide a solution to the problem by providing facilities for administrators, designers and clients in managing data and creating digital invitations. The design process on the system uses the waterfall method. The data collection process is done through observation, interviews and questionnaires. System modeling uses UML and LKT. System testing is carried out using the white box, black box, and UAT testing methods. The results obtained are a digital invitation design service system that provides facilities to clients in creating, managing and displaying digital invitations, as well as managing guest data. For administrators and designers, it can provide benefits in helping the performance of the transaction data management process, template products, client data and others.*

**Keywords :** *System, Digital Invitations, Waterfall, Website*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Penyedia Layanan Desain Undangan Digital Berbasis Website Pada Wax Project”. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan dari STMIK Widya Pratama Pekalongan dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika Jenjang Strata Satu (S1) Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini kepada :

1. Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom, selaku Ketua STMIK Widya Pratama Pekalongan.
2. Much. Rifqi Maulana, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Pratama Pekalongan.
3. Ichwan Kurniawan, M.Kom., selaku pembimbing I dan Rizqi Wijonarko, M.Kom., selaku pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, saran dan dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Segenap Dosen STMIK Widya Pratama Pekalongan, yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Segenap staf Wax Project yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua, Keluarga, dan Teman yang selalu memberikan dorongan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari, dalam pembuatan skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini.

Pekalongan, 6 Juli 2024



TESSA PRISKILLAWATI