

# PERANCANGAN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN PERNIKAHAN “GET MARRIED“

Riche<sup>1)</sup>, Fandi Halim<sup>2)</sup>, Ade Hartinah R<sup>3)</sup>, Williana Ardiyansyah<sup>4)</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Mikroskil

<sup>1</sup>[riche@mikroskil.ac.id](mailto:riche@mikroskil.ac.id), <sup>2</sup>[fandi@mikroskil.ac.id](mailto:fandi@mikroskil.ac.id), <sup>3</sup>[adehartinah7@gmail.com](mailto:adehartinah7@gmail.com), <sup>4</sup>[willianardiyansyah@gmail.com](mailto:willianardiyansyah@gmail.com)

## Abstract

*Get Married wedding service provider application is a solution to problems that are often found in meeting the needs of marriage. Marriage needs which are a problem for the prospective newlyweds are choosing a wedding organizer, offering package prices, location of the building to hold a party, decorations. Apart from that, the problem of sightseeing marriages is also a problem that is often found because it is difficult for the bride and groom to determine the destination to be chosen. In addition, a problem that is often found is the difficulty of newlyweds to keep a wedding photo album. The Get Married application design has features to solve the problems found, including the GYF feature, which is the main feature provided by Get Married with the help of AR technology to provide an overview of the location to have a party. Then the trending feature is a feature to provide a good overview of the theme or invitation form. The package feature is the next feature that provides a solution for brides who do not have time to choose a place to hold a party, theme, because this feature is collaborated with a vendor so that the bride and groom can choose what kind of package they want.*

*Keywords: marriage, mobile application, augmented reality*

## Abstrak

*Aplikasi penyedia layanan pernikahan Get Married merupakan solusi dari permasalahan yang sering ditemukan dalam memenuhi kebutuhan pernikahan. Kebutuhan pernikahan yang merupakan masalah dari calon pengantin baru adalah memilih wedding organizer, penawaran harga paket, lokasi gedung untuk mengadakan pesta, dekorasi. Selain itu masalah dari nikah tamasya juga merupakan masalah yang sering ditemukan karena calon pengantin sulit untuk menentukan destinasi yang akan dipilih. Selain itu masalah yang sering ditemukan adalah sulitnya pengantin baru untuk menyimpan album foto pernikahan. Perancangan aplikasi Get married memiliki fitur untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan antara lain adalah fitur GYF yang merupakan fitur utama yang disediakan Get Married dengan bantuan teknologi AR untuk memberikan gambaran lokasi untuk mengadakan pesta. Kemudian fitur trending yang merupakan fitur untuk memberikan gambaran baik tema atau bentuk undangan. Fitur package merupakan fitur selanjutnya yang memberikan solusi bagi calon pengantin yang tidak memiliki waktu untuk memilih tempat untuk mengadakan pesta, tema, karena fitur ini dikolaborasikan dengan vendor sehingga calon pengantin dapat memilih paket yang diinginkan seperti apa.*

*Kata kunci: pernikahan, aplikasi bergerak, augmented reality*

## 1. Pendahuluan

Sebuah industri pernikahan online Bridestory melakukan survey dari 5000 pengantin di Indonesia pada tahun 2017. Mayoritas pasangan menggelar pesta pertunangan sebelum hari pernikahan dan 9-12 bulan adalah waktu yang dianggap cukup untuk merencanakan pernikahan. Beberapa dari responden adalah wanita 93.3% dan pria hanya 6.7% dan usia rata-rata adalah 25-34 tahun. Berdasarkan survey, beberapa calon pengantin mencari vendor pernikahan mengutamakan rekomendasi keluarga atau kerabat terdekat (23.9%) kemudian sumber online seperti Bridestory (18.8%), sama halnya dengan media sosial (18.8%), internet search (8.5%), pameran wedding (17.5%), rekomendasi (7.1%), wedding blog (3.2%), majalah wedding (1.4%), online ads (0.6%), dan offline seperti radio (0.1%). Setelah

menemukan kandidat kemudian calon pengantin memilih berdasarkan faktor berikut: faktor harga (40.3%), portfolio (25.9%), dan review (12.9%), personality (7.4%), respond rate (5.7%), pengalaman (4.5%), dan lokasi (3.4%). Namun hal utama yang diperhatikan meliputi harga, portfolio dan review pengantin [1].

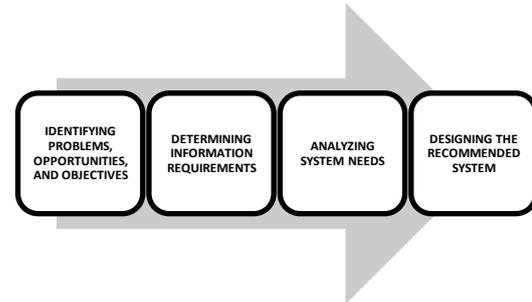
Dalam sebuah pesta pernikahan terdapat begitu banyak kebutuhan untuk persiapan pernikahan dengan berbagai pilihan. Beberapa kebutuhan yang ada meliputi penyesuaian anggaran untuk pernikahan tersebut. Selain itu ada juga kebutuhan waktu, dimana calon pengantin perlu mengunjungi instansi *wedding organizer* satu per satu untuk membandingkan harga dan layanan yang ditawarkan. Hal ini tidak efisien jika ditinjau dari sisi manajemen waktu, begitu juga dari sisi biaya untuk untuk perjalanan. Kebutuhan lainnya kemudian muncul juga karena adanya penawaran

paket pernikahan yang dapat dipilih oleh calon pasangan karena dianggap praktis dan lengkap. Namun demikian, dengan adanya sistem paket pernikahan seperti ini, ada keterbatasan dimana lokasi gedung, jenis dan jumlah menu, kelengkapan pelaminan atau dekorasi dan fasilitas dokumentasi memiliki ketentuan yang hanya dapat diubah dengan batasan tertentu. Kebutuhan persiapan pernikahan secara umumnya kemudian menghadapi kendala seperti faktor kesibukan sebagai salah satu kendala utama dalam persiapan dan perencanaan pernikahan sehingga sulit untuk mengatur pertemuan dengan pihak penyedia paket pernikahan. Pada beberapa pasangan, terdapat juga kebutuhan untuk menyelenggarakan pernikahan dengan praktis melalui trend “nikah tamasya” atau *Destination Wedding*. Menikah tamasya sendiri adalah pernikahan yang dilakukan secara agama, kemudian makan malam dengan keluarga dekat atau sahabat dekat saja, setelah itu mempelai dapat langsung bulan madu atau tamasya [2]. Mengingat perkembangan teknologi saat ini, pelaksanaan pernikahan khususnya pada kegiatan akad nikah juga telah dapat dilangsungkan melalui media elektronik dengan beberapa mekanisme yakni pernikahan melalui teleconference dan pernikahan melalui telepon [3]. Pernikahan sebagai peristiwa yang sakral, dan penting untuk didokumentasikan agar dapat dilihat di masa yang akan datang. Namun, masalah utama pada dokumentasi album saat ini adalah penyimpanan album secara fisik. Pasangan yang telah menikah menyimpan album foto dan video hingga mengalami kerusakan dan tidak dapat dibuka kembali. Jadi terdapat juga kebutuhan bagi pasangan yang telah lama menikah dapat mengadakan ulang tahun pernikahan perak yang berusia 25 tahun maupun pernikahan emas dengan usia pernikahan 50 tahun.

Melihat berbagai kebutuhan dan masalah di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk merancang sebuah aplikasi penyedia layanan pernikahan yang mampu memberikan layanan persiapan pernikahan dengan berbasis teknologi informasi dan menjadi marketplace untuk para vendor penyedia layanan pernikahan. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Perancangan aplikasi penyedia layanan pernikahan “Get Married”.

## 2. Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah perancangan adalah didasarkan pada siklus hidup pengembangan sistem dari tahapan identifikasi masalah, peluang dan tujuan hingga kepada tahapan merancang sistem yang direkomendasikan dengan model keseluruhan tahapan sebagai berikut: [4]

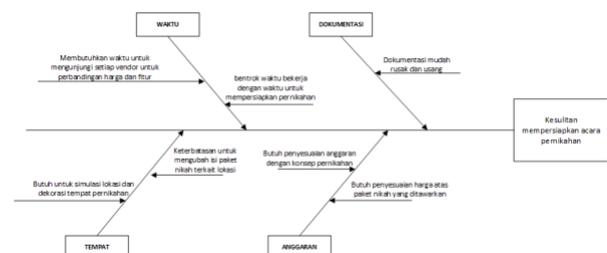


Gambar 1 Tahapan Kegiatan Penelitian

1. Identifikasi masalah, peluang dan tujuan
2. Menentukan syarat-syarat informasi
3. Analisis kebutuhan sistem
4. Merancang sistem yang direkomendasikan

## 3. Hasil Dan Pembahasan

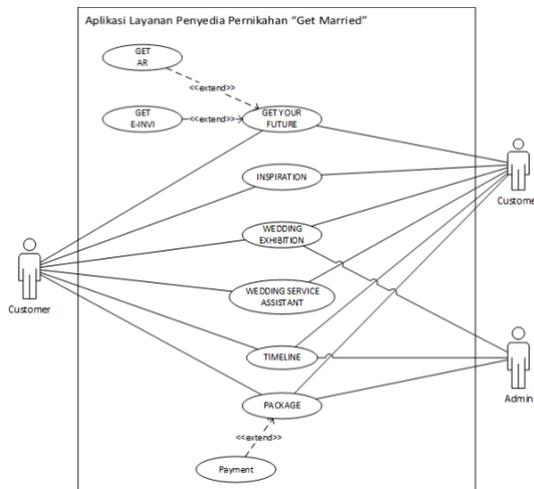
Masalah akan dianalisis menggunakan Diagram tulang ikan. Diagram tulang ikan atau *fishbone diagram* adalah salah satu metode untuk menganalisa penyebab dari sebuah masalah atau kondisi. Sering juga diagram ini disebut dengan diagram sebab-akibat atau *cause effect diagram*. Penemunya adalah Professor Kaoru Ishikawa, seorang ilmuwan Jepang yang juga alumni teknik kimia Universitas Tokyo, pada tahun 1943. Sehingga sering juga disebut dengan diagram Ishikawa [5,6,7]. Beberapa masalah dan kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan aplikasi “GET MARRIED” yang telah diidentifikasi dapat dilihat pada model fishbone berikut:



Gambar 2. Analisis Masalah persiapan pernikahan

Adapun fungsionalitas dari aplikasi kemudian dimodelkan menggunakan *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use Case Diagram* dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibangun. Diagram ini juga dapat digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada di dalam sebuah sistem dan juga mempresentasikan interaksi aktor dengan sistem. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara aktor, dengan sistem yang ada. *Use Case* dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan lebih mudah dipahami oleh para pengguna. Dengan *Use Case* komunikasi dengan menggunakan

domain expert dan juga end user menjadi lebih mudah dan memberikan kepastian pemahaman yang pas tentang kebutuhan sebuah sistem [8,9]. Adapun kebutuhan fungsional untuk aplikasi “GET MARRIED” dimodelkan dengan menggunakan diagram Use Case dengan model sebagai berikut:



Gambar 3. Use Case aplikasi “GET MARRIED”

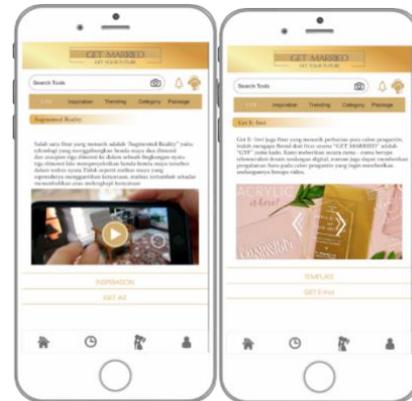
Aplikasi “GET MARRIED” dirancang berbasis *mobile* khusus untuk bidang layanan jasa pernikahan yang akan menyediakan layanan jasa yang lengkap berupa, pemesanan beberapa *vendor* pernikahan, pemesanan paket pernikahan, penyimpanan album foto dengan *database*, pemberian inspirasi pada calon pasangan pengantin, dan edukasi pernikahan dengan pengalaman pasangan suami istri pada blog atau artikel. Aplikasi ini dirancang sebagai media yang mempertemukan antara calon pasangan pengantin dan *vendor*. Adapun tampilan *web* adalah untuk admin dan juga sebagai sarana informasi mengenai profil perusahaan tetapi tidak untuk melakukan transaksi.



Gambar 4 Tampilan Login, Sign In, dan Home

Gambar 4 pada tampilan *Home* merupakan tampilan yang meliputi keseluruhan tampilan dari aplikasi. Terdapat beberapa fitur yaitu *image search*, *notification*, *consultant (wedding service*

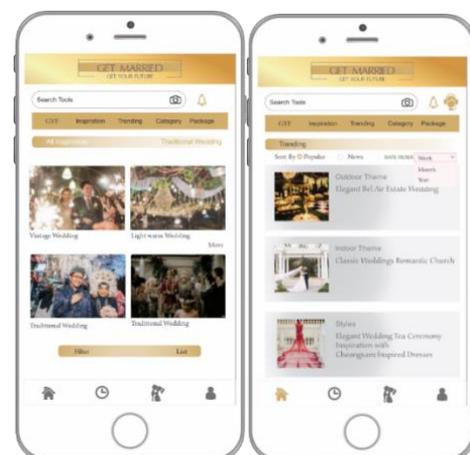
*assistance*), *GYF*, *inspiration*, *trending*, *category*, *pacakage*, kemudian tampilan video dari fitur pada “GET MARRIED”. Terdapat juga beberapa tampilan yang direkomendasikan untuk para pasangan, berupa *vendor* yang menjadi mitra “GET MARRIED”. Terdapat juga beberapa bavigasi yang berada di bawah yaitu *Home*, *Timeline*, *Wedding Exhibition*, dan *Profile*.



Gambar 5 Tampilan Fitur *Get AR* dan *E-Invi*

Gambar 5 menampilkan 2 fitur utama dari *GYF*. Tampilan pertama fitur *Get Augmented Reality (AR)* yang dapat digunakan bersama dengan katalog paket pernikahan.. *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata dan seakan dapat terjadi interaksi dari kedua dunia tersebut [10]. Fitur ini juga dapat digunakan *special custom* untuk simulasi lokasi dan acara bagi para calon pasangan pengantin

Yang kedua adalah fitur *Get E-Invi* yang memberikan fasilitas undangan berbasis digital, baik dalam bentuk gambar atau video. Dengan fitur ini calon pasangan pengantin dapat merancang undangan digital dan dengan mudah dibagikan melalui media sosial.



Gambar 6 Tampilan Fitur Inspirasi, *Trending*

Terdapat juga fitur *inspiration* dengan dua pilihan yang akan membantu customer untuk mencari inspirasi pernikahan mereka pada fitur tersebut. Pada *All Inspiration* tampilan berisi beberapa inspirasi pernikahan dari beberapa pasangan yang telah melakukan pernikahan. Dapat berupa tema dekorasi pernikahan, *photography* pernikahan, gaun pengantin, undangan dan item lainnya. Kemudian pada *Traditional Wedding* terdapat inspirasi pernikahan dari beberapa adat, budaya maupun suku, misalnya, upacara pernikahan adat Jawa, Sumatera dan lainnya. Calon pasangan juga dapat menyimpan inspirasi yang calon pasangan butuhkan.

Terdapat juga fitur *trending* yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi calon pengantin untuk merencanakan pesta pernikahan yang ingin mengikuti konsep kekinian. Tampilan ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai konsep pernikahan, tema pernikahan, warna dekorasi, dan lain sebagainya yang sesuai dengan trend saat ini.

Terdapat juga kategori ditujukan kepada calon pasangan agar lebih mudah dalam mencari vendor tertentu dalam kategori yang sudah tersusun. Kategori dikelompokkan berdasarkan jenis vendor. Adapun kategori vendor yang tersedia di “GET MARRIED” meliputi *Boutonnieres & Corsages, Bridal, Catering, Dance & Choreography, Decoration & Lighting, Dress & Attire, Entertainment (DJ, MC, Music), Event Rentals, Favors & Gifts, Flowers, Hair & Makeup, Health & Beauty, Honeymoon, Invitation, Jewelry, Men’s Formal Wear, Officiant, Photography, PhotoBooth, Unique Services, Sweet Corner, Venue, Videography, Wedding Accessories, Wedding Cake, dan Wedding Planner.*

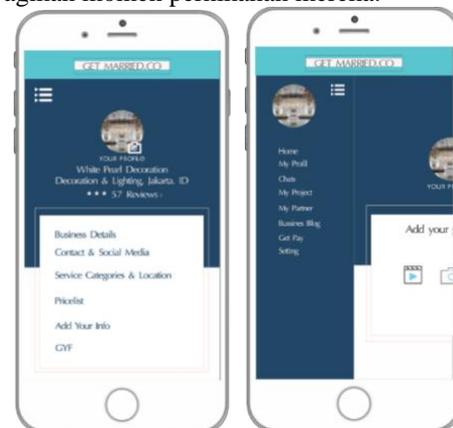


Gambar 7 Fitur *Package*, Fitur *Timeline*

Fitur Paket sebagaimana ditunjukkan pada gambar di atas ditujukan untuk memudahkan para calon pasangan menentukan pilihan vendor. Jika merasa bingung untuk memilih, maka aplikasi “GET MARRIED” memberikan fitur paket kolaborasi. Dengan paket kolaborasi, beberapa

vendor yang tidak sejenis dapat saling bekerja sama. Kemudian, disediakan juga paket *destination wedding* (nikah tamasya) “GET MARRIED” khusus untuk para calon pasangan dapat merancang *destination wedding* mereka dengan sanak saudara yang tetap dapat menyaksikan pernikahan calon pasangan meski berada pada lokasi dan zona waktu yang berbeda. Berikutnya paket tradisional dengan fitur yang dilengkapi dengan berbagai adat istiadat bahkan budaya yang calon pasangan ingin gunakan. Terakhir, terdapat paket *special promo* dimana beberapa vendor akan memberikan promo di hari tertentu kepada para calon pasangan.

Aktifitas setiap calon pasangan dapat dibagikan di menu *timeline*. Selain itu, calon pengantin juga dapat membaca artikel yang berkaitan dengan hal-hal seputar pernikahan dan pasangan *real wedding* termasuk apa yang mereka rasakan setelah menggunakan jasa “GET MARRIED”. Disini, pengguna juga dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dan mengunggah foto/album pernikahannya. Melalui Menu ini, pasangan akan dapat melakukan “Live Streaming” agar setiap calon pasangan dapat membagikan momen pernikahan mereka.



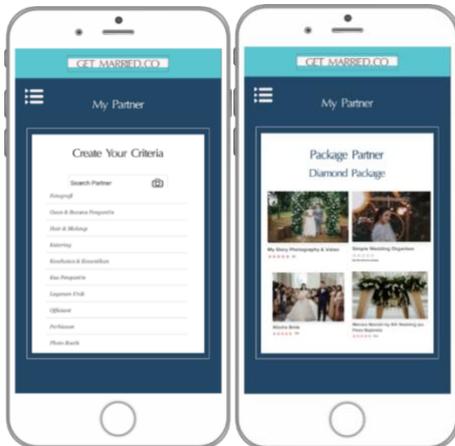
Gambar 8 Tampilan Setting *Profile Vendor*

Gambar 8 merupakan tampilan profil *vendor* yang terdiri dari menu *business details* untuk menambahkan informasi bisnis ataupun informasi perusahaan *vendor*, menu *contact & social media* untuk menambahkan kontak dan media sosial yang dimiliki *vendor*, menu *service categories & location* untuk menentukan kategori layanan yang ditentukan *vendor* dan informasi mengenai lokasi *vendor*, menu *pricelist* untuk menambahkan harga atau penawaran *vendor*, menu *add your info* dan menu *GYF*. *Vendor* juga dapat melihat *review* yang diberikan oleh pasangan *real wedding* yang menggunakan jasa *vendor* dan membalas *review*. Pada menu pengaturan profil *vendor*, *vendor* juga dapat menambahkan hasil dari proyek mereka pada bagian *My Project*. Kemudian *My Partner*, yang dapat digunakan untuk paket kolaborasi.



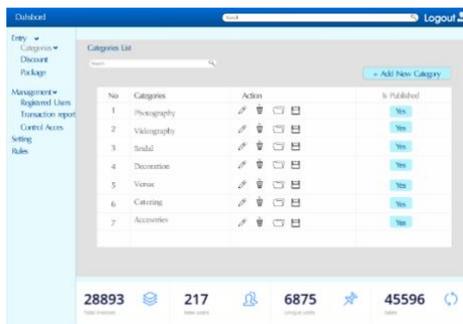
Gambar 9 Tampilan *My Project*

Gambar 9 merupakan menu *My Project*, vendor dapat menambahkan proyek mereka dalam bentuk video dan gambar. Vendor juga dapat mengakses tag dari customer. Vendor juga dapat mengakses jadwal pada menu ini.



Gambar 10 Tampilan *My Partner*

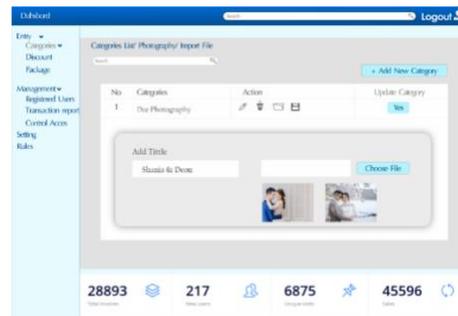
Gambar 10 merupakan menu *My Partner*, dimana vendor dapat menambahkan kerja sama dengan vendor yang sejenis maupun yang tidak sejenis. Vendor juga dapat memberikan kriteria untuk menjadikan mitra kerja sama.



Gambar 11 Admin *Category List*

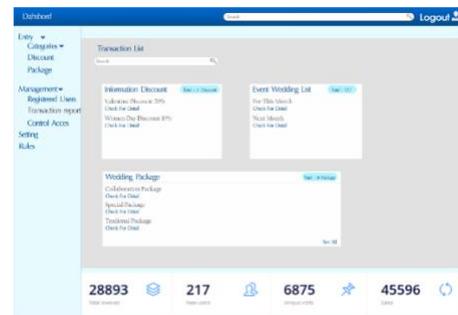
Gambar 11 merupakan tampilan *category list* yang berisikan jenis vendor yang telah terdaftar di aplikasi untuk pengguna maupun vendor. Fitur

ini dapat menambah jenis layanan yang disediakan oleh vendor.



Gambar 12 Tampilan *Vendor Dee Photography*

Gambar 12 merupakan tampilan admin vendor photography “Dee Photography”. Jika *admin* mengklik “Dee Photography”, maka fitur akan menampilkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh *admin* termasuk menambahkan judul dan menambahkan foto dan konten lainnya.



Gambar 15 Tampilan *Transaction List*

Gambar 15 merupakan tampilan transaksi yang telah dilakukan antara vendor dan calon pasangan. pada tampilan ini, terdapat beberapa informasi yang berisikan informasi diskon, *event wedding*, dan paket *wedding* yang akan terus di *update* secara berkala.

#### 4. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan setelah dilakukannya perancangan aplikasi “GET MARRIED adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memungkinkan calon pengantin untuk mengakses layanan dan informasi terkait persiapan pernikahan dan tetap sesuai dengan kebutuhan calon pengantin dengan lebih praktis
2. Melalui aplikasi yang dirancang, calon pengantin dapat merencanakan berbagai kegiatan termasuk membagikan undangan pernikahan secara digital dan melakukan kustomisasi paket pernikahan dengan lebih fleksibel dengan lebih dari satu pihak penyedia layanan pernikahan.

3. Aplikasi ini memungkinkan penyimpanan dan pembagian momen pernikahan menjadi lebih mudah

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Bridestory, "bridestory.com," 12 Maret 2018. [Online]. Available: <https://www.bridestory.com/id/blog/2017-indonesia-wedding-industry-report-by-bridestory>. [Accessed 02 Oktober 2020].
- [2] Jajal Tren Nikah Tamasya dengan 4 Cara Sederhana, 17 November 2019. [online] available: <https://www.jawapos.com/lifestyle/17/11/2019/jajal-tren-nikah-tamasya-dengan-4-cara-sederhana/>. [Accessed 04 oktober 2020]
- [3] E. Suwanto, "Hukum Pernikahan melalui Media Elektronik (Studi Fiqih Kontemporer melalui pendekatan Maṣlāḥah Mursalah). Doctoral Thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh", pp.7-8; 99-107, 2018.
- [4]. Kendall, K.E dan Kendall, J.E., 2013. Systems Analysis and Design, 9<sup>th</sup> ed, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- [5]. Mind Tools Editorial Team. (2014, Maret 5). *Cause and Effect Analysis*. Retrieved November 18, 2020, from Mind Tools: [https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC\\_03.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_03.htm)
- [6] J. L. Whitten and L. D. Bentley, 2007. System Analysis and Design Methods. New York: McGraw Hill/Irwin.
- [7] E. Herjanto, 2015. Manajemen Operasi, Jakarta: Grasindo.
- [8]. UML 2 Use Case Diagramming Guidelines, 2003. Retrieved December 08, 2020 from agile modelling: <http://www.agilemodeling.com/style/useCaseDiagram.htm>
- [9]M.M. d. Oktafianto, 2016. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [10] D. P. E. Jacobs, "qualcomm.co.id," 2012. [Online]. Available: <http://qualcomm.co.id/products/augmented-reality>. [Accessed 8 September 2019]