

Rancang Bangun Aplikasi Undangan Pernikahan Online Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web Mobile

Design and Build an Online Wedding Invitation Application Using the Waterfall Method Based on Mobile Web

Yudi Irawan Chandra¹, Diah Ruri Irawati², Susi Widayati³, Kristina Airinia*

^{1,2,3} STMIK Jakarta STI&K, Jl. Bri Radio Dalam No.17, RT.14/RW.3, Gandaria Utara, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12140

*Sekolah Tinggi Desain Interstudi (STDI), Jalan Kapten Tendean No.2, RT.2/RW.5, Pela Mampang, Mampang Prapatan, RT.2/RW.5, Pela Mampang, Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12720

Article Info

Genesis Artikel:

Diterima, 13 Juli 2022

Direvisi, 25 Juli 2022

Disetujui, 27 Agustus 2022

Kata Kunci:

Undangan Online,
Model Waterfall,
Adobe Muse,
Aplikasi Web,

ABSTRAK

Pada era digitalisasi ini masyarakat cenderung lebih banyak menggunakan *smartphone* dan berselancar di internet dalam banyak kegiatan. Internet juga sangat memudahkan masyarakat dalam berkegiatan seperti berbelanja hingga berkomunikasi dan berbagi informasi, salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *chat* dan website. Hingga saat ini pandemi Covid-19 masih melanda dunia. Pemerintah Indonesia juga sudah menghimbau masyarakat untuk selalu mematuhi protokol kesehatan saat beraktivitas di luar rumah untuk meminimalisir peningkatan pasien di Indonesia sendiri. Walaupun banyak sekali pasangan yang akan menikah tetap ingin melangsungkan resepsi pernikahan, meski tetap harus membatasi tamu demi menjalankan protokol kesehatan. Aplikasi undangan online ini dapat dimanfaatkan bagi seseorang yang ingin mengadakan suatu perayaan, seperti acara pernikahan, untuk menyebarkan undangan dengan biaya yang lebih murah. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dengan menggunakan undangan online atau digital yang berbentuk website ini, informasi terkait acara yang akan diselenggarakan dapat disampaikan dan disebar dengan lebih menarik, efektif dan inovatif. Pengembangan aplikasi mengikuti paradigma Waterfall, yang mendesain, mengimplementasikan, dan menguji produk secara bertahap dan lebih cepat

ABSTRACT

In this digitalization era, people tend to use smartphones more and surf the internet in many activities. The internet also makes it very easy for people to do activities such as shopping, communicating and sharing information, one of which is by using chat applications and websites. Until now, the Covid-19 pandemic is still sweeping the world. The Indonesian government has also appealed to the public to always comply with health protocols when doing activities outside the home to minimize the increase in patients in Indonesia itself. Although many couples who are getting married still want to hold a wedding reception, they still have to limit guests to carry out health protocols. This online invitation application can be used for someone who wants to hold a celebration, such as a wedding, to distribute invitations at a lower cost. Only by using an online or digital invitation in the form of website information related to the event can be conveyed and disseminated more attractive, practical and innovatively. Application development follows the Waterfall paradigm, which designs, implements and tests the product in stages and faster..

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Penulis Korespondensi:

Kristina Airinia*, Telp (62 856-9500-5300)

Jurusan Desain Komunikasi Visual Konsentrasi Desain Multimedia,

Sekolah Tinggi Desain InterStudi (STDI),

Email: kristinaairinia@gmail.com

1 PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat telah memasuki era digital dimana semua kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, mudah dan praktis dengan adanya bantuan teknologi yang sangat baik dan modern. Pengguna internet khususnya di Indonesia juga semakin meningkat di tahun ini, serta saat ini di dunia tak terkecuali Indonesia sedang dilanda oleh virus Covid-19 yang mulai muncul pada akhir tahun 2019 dan masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020. Meski begitu masih banyak masyarakat tetap ingin menggelar pesta pernikahan di tengah pandemi ini [1], [2]. Tentunya dengan mematuhi protokol kesehatan seperti membatasi tamu undangan, serta merubah *trend* pernikahan saat ini menjadi konsep pernikahan yang tidak mengundang banyak tamu untuk mengutamakan prosesi yang lebih intim dan sakral (*intimate wedding*) [3]. Desain komunikasi visual sebagai bentuk presentasi dan promosi menyampaikan pesan, menarik mata (visual), dan membuat pesan mudah diingat. Penggunaan visual dan kata-kata yang minimal sangat bagus. Gambar dan kata-kata meyakinkan dan menarik untuk mencapai tujuan ini karena tujuan akhirnya adalah menjual situs web (atau situs). Sebuah situs terdiri dari halaman web terkait, foto, video, dan sumber daya lainnya. Sebuah situs web biasanya di-host di server web yang dapat diakses melalui internet atau *Local Area Network* (LAN) menggunakan *Uniform Resource Locator* (URL). Website dapat menyampaikan informasi dan pesan secara kreatif dan jelas di era digital yang terhubung dengan internet ini [4], [5].

Media Visual artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata [6], [7]. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar [8]. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan [9], [10]. Sebuah situs web terdiri dari beberapa halaman web yang saling berhubungan dan file-file yang menyertainya. *World Wide Web* dapat dipecah menjadi beberapa halaman, yang masing-masing diatur ke dalam apa yang dikenal sebagai *homepage*. Beranda berada di bagian paling atas, sementara halaman berikutnya diatur secara hierarkis di bawahnya [11]. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web. PT. StunningFor adalah salah satu *event organizer* yang bergerak di bidang industri kreatif ini sudah berdiri sejak tahun 2017. Sebagai salah satu yang berjalan di industri kreatif di era digitalisasi ini, PT. StunningFor ingin selalu mengembangkan dan memberikan pelayanan yang terbaik untuk klien mereka [12].

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana merancang merancang desain produk undangan *online* dengan tampilan yang lebih menarik, lebih ramah lingkungan dan praktis. Media yang akan digunakan dalam merancang undangan *online* ini adalah media website yang akan berperan sebagai media utama serta menggunakan media *smartphone* dan *gadget* lainnya yang dapat diakses dengan mudah dalam penyampaian informasi.

2 METODE PENELITIAN

Pendekatan Pengembangan Air Terjun, yang ditunjukkan pada Gambar 1, adalah paradigma yang mewakili model pengembangan perangkat lunak tertua dan paling sering digunakan [13]–[15]. Model ini menyarankan pendekatan metodis dan berurutan untuk pengembangan perangkat lunak. Proses dimulai pada tingkat sistem dan berlanjut melalui semua tahap analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan [16], [17].

Tahapan pengembangan model air terjun:

- a. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi
Pertama, membangun seluruh sistem dan menentukan bagian mana yang akan digunakan untuk pengembangan perangkat lunak, dengan mempertimbangkan Perangkat Keras, Pengguna, dan Basis Data..
- b. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Dalam prosedur ini, domain informasi, fungsi kinerja/kinerja, dan antarmuka dipelajari dan dikumpulkan. Pelanggan ditunjukkan hasil analisis dan pengumpulan.
- c. Desain
Pada tahap ini, kebutuhan perangkat lunak diterjemahkan dan diperkirakan sebelum pengkodean. Struktur data, arsitektur program, representasi antarmuka, dan spesifik algoritma prosedural dibahas..
- d. Pengkodean
Menerjemahkan desain ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin.
- e. Pengujian
Setelah proses pengkodean selesai, perangkat lunak diuji, baik secara internal maupun eksternal, untuk kesalahan dan hasil yang diharapkan..
- f. Pemeliharaan
Setelah perangkat lunak digunakan, prosedur pemeliharaan dimulai.

Kelebihan model Waterfall adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah proses pengembangan bersifat tetap (didefinisikan), mudah diterapkan, dan prosesnya teratur saat menggunakan model Waterfall.
- b. Pendokumentasian untuk pengembangan sistem tertata dengan sangat baik, dan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, setiap tahap harus diselesaikan secara keseluruhan.

- c. Setiap prosedur memiliki seperangkat persyaratannya sendiri, yang memungkinkan terciptanya sistem yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu (tepat sasaran).

3 HASIL DAN ANALISIS

PT. StunningFor merupakan sebuah event organizer yang bergerak di bidang industri kreatif. Melalui platform online dan *offline* nya PT. StunningFor dapat membantu masyarakat dalam mengabadikan momen-momen yang berharga untuk setiap orang. Momen-momen tersebut dapat diabadikan dalam bentuk fotografi maupun videografi dengan hasil yang menakjubkan. Berdiri sejak tahun 2017, PT. StunningFor telah memberikan pelayanan dan inovasi yang selalu berkembang dengan memprioritaskan kenyamanan dan rasa puas pada setiap customer. Sesuai dengan namanya, PT. StunningFor memiliki arti “menakjubkan untuk” itu artinya PT. StunningFor ingin memberikan hasil yang menakjubkan untuk khalayak.

Dalam merancang dan membangun aplikasi undangan digital di PT. StunningFor menggunakan model Waterfall dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. System Engineering dan Analisis

Hardware atau yang sering disebut perangkat keras menjadi media utama dalam membantu proses perancangan aplikasi dengan spesifikasi:

- a. Brand : Acer Nitro 5 AN515-52
- b. OS : Windows 10 Home 64bit
- c. Processor : Intel® Core™i5-8300H (2.30 GHz (8CPUs) up to 2.3 GHz.) NVIDIA® GeForce® GTX 1050 with 4 GB of GDDR5
- d. Memory : 8 RAM, DDR4, 1 TB HDD

Perancangan aplikasi memerlukan perangkat lunak yang dapat memberikan hasil yang terbaik dan memuaskan tentu saja dengan konsep yang sudah ditentukan sebagai berikut:

- a. Adobe Illustrator CS6 : Digunakan dalam perancangan icon saat tahap pra-produksi.
- b. Adobe Muse XD CC 2020 : Software utama yang digunakan dalam perancangan halaman website.
- c. Sketch : Digunakan dalam perancangan storyboard dan ilustrasi konsep website.
- d. Browser : Browser digunakan sebagai media untuk melihat hasil website yang sudah selesai dirancang.

2. Design

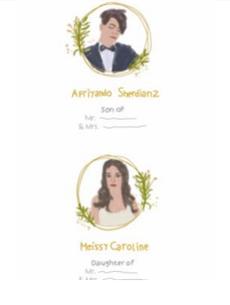
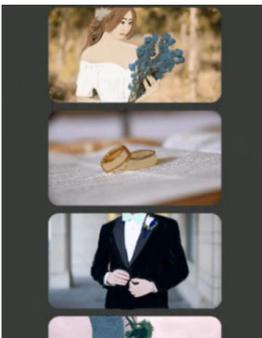
Perancangan desain undangan online ini menggunakan konsep UI yang sederhana tetapi tetap menarik agar pengguna yang mengakses website undangan ini lebih nyaman serta akan ada kolom untuk pendaftaran tamu dan kolom ucapan yang dapat diisi oleh pengguna, yang akan ditampilkan. Desain halaman yang akan dibuat pada aplikasi website adalah sebagai berikut :

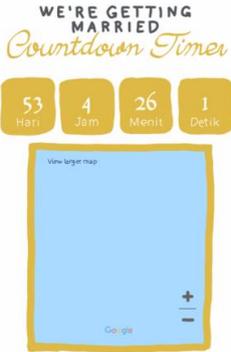
1. Home
 - About* : Poin ini berisi informasi tentang PT. StunningFor, serta kalimat pembuka tentang undangan *online*.
 - Benefit* : Pada poin ini berisi keunggulan yang didapat dengan menggunakan undangan *online* dibandingkan dengan undangan tradisional.
 - Feature* : Poin ini menginformasikan keistimewaan yang terdapat dalam undangan *online*.
 - Contact* : Berisi informasi kontak sosial media PT. StunningFor, antara lain Instagram, E-Mail, Twitter, dan WhatsApp.
2. Undangan *online*
 - Informasi pasangan : Poin ini memberikan informasi terkait pasangan yang akan mengadakan acara atau perayaan.
 - Waktu & tempat : Berisikan informasi waktu dan tempat perayaan yang akan diselenggarakan.
 - Hitung mundur waktu : Pada poin ini merupakan hitung mundur waktu hingga hari perayaan.
 - Peta digital : Peta digital yang terdapat dalam undangan *online* akan membantu memberikan arah untuk sampai ke tempat perayaan.
 - Gallery* : Gallery akan berisi foto-foto pasangan.
 - Pesan untuk pasangan : Tamu dapat memberikan pesan untuk pasangan pada kolom yang akan disediakan.
 - Musik : Musik yang digunakan akan membantu membangun suasana saat undangan *online* sedang dilihat.

Setelah membuat struktur navigasi, langkah selanjutnya ialah perancangan *storyboard* untuk perancangan desain undangan *online* PT. StunningFor, dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Rancangan Storyboard Website PT. StunningFor

No	Halaman	Keterangan
1.		Halaman utama web berisi informasi singkat PT. StunningFor, serta informasi seputar undangan <i>online</i> .
2.		Informasi mengapa undangan <i>online</i> ini lebih unggul dibandingkan undangan biasanya.
3.		Informasi seputar keunggulan yang didapat dengan undangan <i>online</i> ini.
4.		Informasi fitur yang akan didapat dari undangan <i>online</i> .
5.		Tahap pemesanan undangan <i>online</i> , yang mana setelah yakin ingin memesan akan diarahkan ke aplikasi Whatsapp admin PT. StunningFor untuk proses pemesanan.

6.	 <p>Kpd Bpk/Ibu/Saudara/i Tanpa Mengurangi Rasa Hormat, Kami Tulis Undangan</p>	<p>ampilan awal akan menampilkan <i>pop up</i> kata pengantar singkat.</p>
7.	 <p>We invited you to celebrate our wedding ANDO & SISI Saturday, 28 Agustus 2021</p>	<p>Pengantar nama kedua pengantin dan ajakan untuk mengundang disertai hari dan tanggal pelaksanaan.</p>
8.	 <p>Arifwoko Swedanz Son of Mr. _____ & Mrs. _____</p> <p>Melissy Carolise Daughter of Mr. _____ & Mrs. _____</p>	<p>Informasi kedua pengantin, foto keduanya dengan nama lengkap serta nama orangtua kedua pengantin.</p>
9.	 <p>Acara Resepsi Hotel: _____</p> <p>Saturday, 28 Agustus 2023 09.00 WIB till 19.00</p>	<p>Informasi pelaksanaan pemberkatan atau akad dan pelaksanaan resepsi. Dilengkapi dengan hari, tanggal, waktu dan tempat pelaksanaan.</p>
10.		<p>Menampilkan <i>gallery</i> pasangan, foto akan berisi beberapa saat prosesi prewedding, lamaran, hingga beberapa momen saat hari pernikahan.</p>

11.		Hitung mundur waktu pelaksanaan resepsi, dilanjutkan dengan peta yang akan membantu untuk mengarahkan ke tempat yang akan dituju.
12.		Menampilkan kolom untuk mengisi nama serta ucapan dan Do'a untuk pasangan.

*Sumber gambar : dokumen pribadi

Konsep dasar perancangan desain undangan *online* untuk PT. StunningFor ini akan menggunakan konsep elegan minimalis. Konsep ini akan memberikan rasa yang lebih nyaman dan hangat serta memberikan kesan yang menarik. Konsep minimalis akan digunakan dalam perancangan karya ini, salah satunya dalam pembuatan beberapa *icon* yang akan digunakan dalam undangan *online*. Serta dengan menggunakan warna *warm earth tone* atau warna bernuansa bumi mengandung ragam warna yang dapat memberikan kesan hangat, natural, elegan, lembut dan juga nyaman. Warna *warm earth tone* sendiri cenderung memiliki warna seperti coklat dan natural, sedangkan penggunaan warna coklat sendiri akan memberikan kesan yang modern dan hangat karena memiliki kedekatan dengan warna emas.

Moodboard pada perancangan undangan desain undangan *online* ini menggunakan warna dengan tema *warm earth tones*, serta beberapa warna biru dan gold untuk menambah beberapa aksesoris pada undangan *online* yang akan dirancang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain *MoodBoard*

Sumber : dokumen pribadi

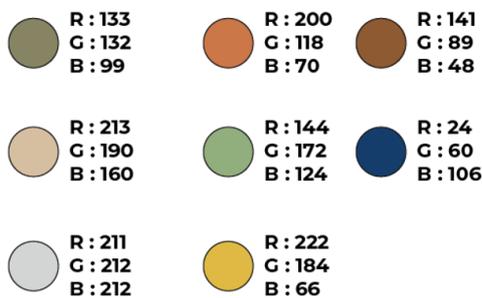
Pemilihan *font* adalah salah satu komponen yang penting dalam menciptakan suatu harmonisasi dan keindahan. Dalam perancangan undangan *online* ini menggunakan beberapa font. Untuk font yang pertama menggunakan jenis font script untuk menambahkan kesan yang *elegant* dan juga estetik yang merupakan ciri khas dari undangan. Font yang digunakan yaitu font Beautiface Regular dan juga font Midnight Bangkok. Font ini akan digunakan dalam penulisan nama serta beberapa poin yang ingin lebih ditonjolkan. Lalu untuk isi undangan, menggunakan jenis font sans serif agar pembaca lebih nyaman

membaca dan tetap dengan ciri khas undangan. Jenis font lainnya yang digunakan adalah Louis George, Neoteric dan Caviar Dreams dalam perancangan undangan *online*, seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Jenis-jenis font yang digunakan
 Sumber : Aplikasi Adobe Muse

Skema warna yang akan dipilih pada perancangan undangan *online* akan menggunakan tema warna *warm earth tones*. Warna-warna tersebut akan memberikan kesan yang hangat, nyaman, dan tenang. Serta warna tersebut akan memberikan kesan yang natural, sehingga akan nyaman untuk dilihat, terlihat pada gambar 3.



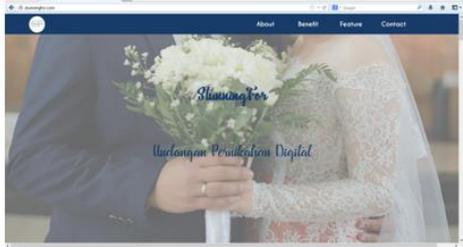
Gambar 3. Skema Warna
 Sumber : dokumen pribadi

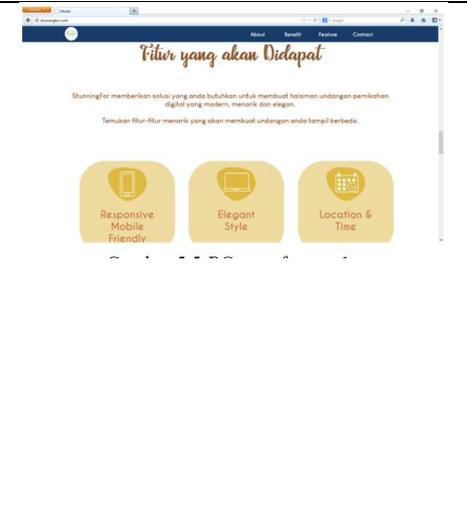
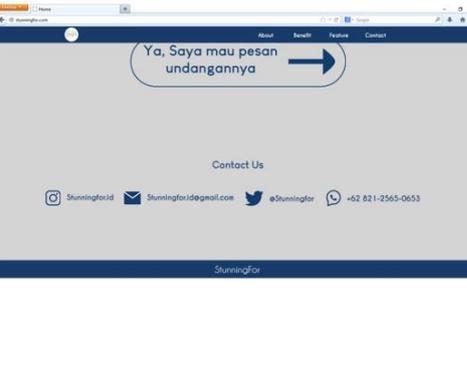
Untuk melengkapi perancangan undangan *online*, musik sangat berpengaruh untuk membangkitkan sebuah nuansa atau momentum. Dalam hal ini memilih lagu yang dibawakan oleh Aaron Kenny dengan judul Beneath the Moonlight. Lagu ini memiliki melodi yang ringan dan romantis. Saat undangan dibuka, lagu tersebut akan membantu untuk membangun kesan yang romantis saat dibuka. Slogan yang digunakan PT. StunningFor yaitu “take moment, take us” yang ingin disampaikan PT. StunningFor dalam slogan ini ialah PT. StunningFor ingin bersama khalayak untuk menangkap setiap momen berharga mereka. Tagline yang akan digunakan adalah “For us”. Kalimat ini ingin memberikan pengertian kepada khalayak bahwa PT. StunningFor merupakan penyedia jasa untuk siapa saja.

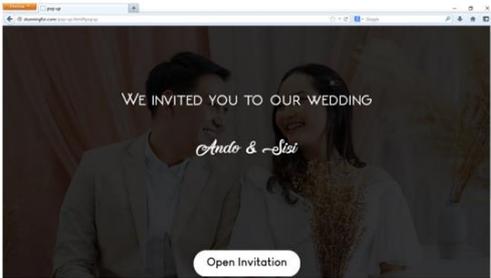
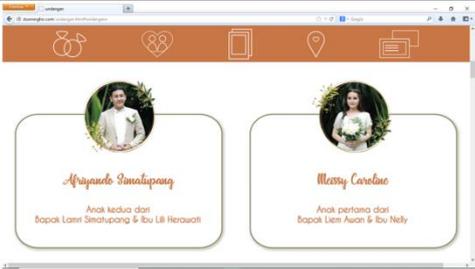
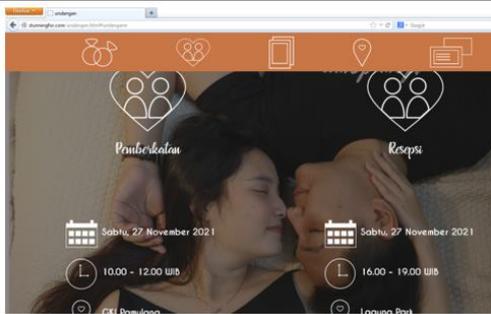
3. Coding and Testing

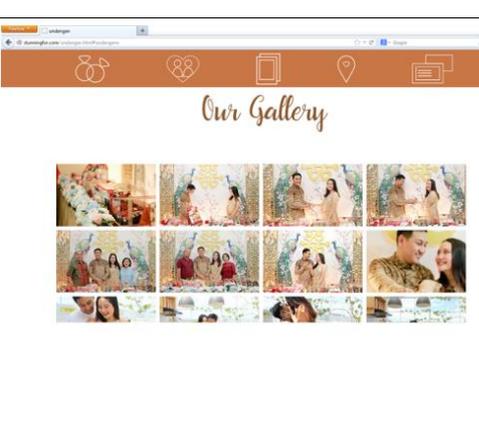
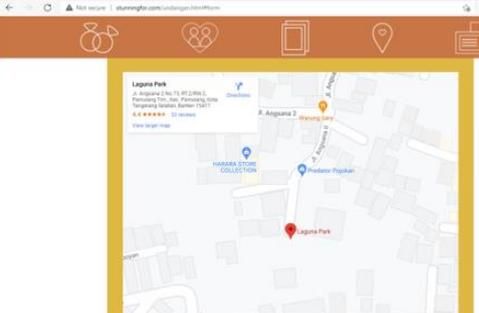
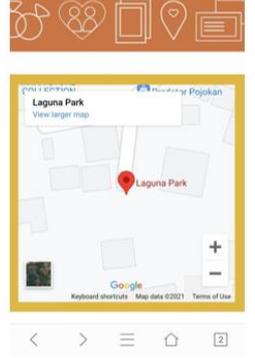
Setelah rancangan *storyboard* disetujui, maka tahap selanjutnya adalah pembangunan aplikasi diantaranya menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Muse. Dalam perancangan media utama website ini menggunakan website yang *responsive*, yang mana website tersebut dapat digunakan dengan Desktop PC maupun *smartphone*. Berikut ini hasil website undangan online yang menjadi media utama dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Rancangan Storyboard

No.	Tampilan di Desktop PC	Tampilan Smartphone	Keterangan
I.			Halaman <i>home</i> akan berisi kalimat pembuka “PT. StunningFor Undangan Pernikahan Digital”

<p>2.</p>			<p>Halaman <i>about</i> yang berisi informasi tentang perusahaan PT. StunningFor</p>
<p>3.</p>			<p>Halaman <i>benefit</i> yang berisi tentang nilai lebih dari undangan <i>online</i></p>
<p>4.</p>			<p>Halaman yang menampilkan <i>feature</i> atau keistimewaan dari undangan <i>online</i>.</p>
<p>5.</p>			<p>Halaman yang berisi undangan <i>online</i>, dan tombol lainnya akan mengarahkan untuk pemesanan undangan <i>online</i> yang akan langsung menuju pada aplikasi WhatsApp <i>admin</i> PT. StunningFor</p>

			
6.			<p>Halaman undangan dan tombol “<i>Open Invitation</i>” untuk masuk pada isi undangan. Pada bagian utama imi akan berisi foto pasangan dan kalimat pembuka.</p>
7.			<p>Halaman tentang informasi <i>profile</i> dari sepasang pengantin, yang berisi foto, nama lengkap serta nama kedua orangtua.</p>
8.			<p>Tampilan informasi tanggal, waktu dan tempat pelaksanaan pemberkatan serta resepsi</p>
9.			<p>Berisi tampilan cerita singkat dari sepasang pengantin Mulai dari pertama pertemuan, waktu terbaik dan lamaran</p>

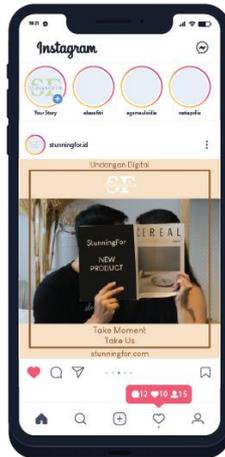
<p>10.</p>			<p>Halaman tampilan dari <i>gallery</i> foto yang berisi <i>moment</i> saat lamaran dan <i>pre-wedding</i>.</p>
<p>11.</p>			<p>Halaman yang berisi hitung mundur waktu hingga ke hari pelaksanaan pemberkatan dan resepsi.</p>
<p>12.</p>			<p>Berisi peta digital yang akan membantu untuk mengarahkan ke tempat pelaksanaan resepsi</p>
<p>13.</p>			<p>Berisi sebuah <i>form</i> untuk menuliskan pesan untuk pasangan.</p>

*Sumber gambar : dokumen pribadi

Berikut ini merupakan media-media pendukung dalam perancangan undangan *online* PT. StunningFor yaitu:

1. Media Sosial Instagram

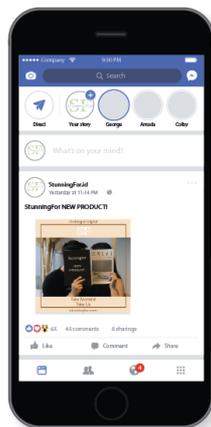
Pada media pendukung untuk unggahan media sosial Instagram, membuat *file* menggunakan Adobe Illustrator dengan ukuran 1080px × 1080px dan dengan warna RGB, terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Instagram PT. StunningFor*
Sumber : dokumen pribadi

2. Facebook

Berikutnya untuk media pendukung unggahan media sosial Facebook, membuat *file* menggunakan Adobe Illustrator dengan ukuran 1080px × 1080px dan dengan warna RGB, terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Facebook StuningFor*
Sumber : dokumen pribadi

3. Poster

Media pendukung berikutnya ialah sebuah poster yang dirancang menggunakan Adobe Illustrator dengan warna CMYK. Poster akan dicetak dengan ukuran A3 dan menggunakan bahan *Art Cartoon* 260 gsm, terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. *Poster*
Sumber : dokumen pribadi

4 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dan dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut PT. StunningFor merupakan *event organizer* yang yang berjalan di industri kreatif dengan menawarkan jasa fotografi, videografi dan *make up*, namun karena jarang sekali melakukan promosi PT. StunningFor kurang disadari keberadaannya di masyarakat, saat ini pengguna *internet* sedang meningkat, karena saat ini telah memasuki era *digitalisasi*, dimana sebuah masa atau zaman dimana hampir seluruh bidang dalam tatanan kehidupan sudah dibantu dengan teknologi digital, dengan perancangan undangan *online* yang terbentuk dalam *website* ini akan menjadi suatu produk baru untuk PT. StunningFor, dengan harapan adanya produk baru ini akan PT. StunningFor lebih mendapatkan banyak kesadaran. Serta menjadi produk undangan yang hemat biaya dan ramah lingkungan karena tidak menggunakan bahan dasar kertas seperti undangan pada umumnya, *website* yang dirancang memanfaatkan *internet* yang mana banyak sekali penggunaannya. Undangan *online* ini juga dapat dengan mudah diakses dan disebar dengan tampilan yang lebih menarik, efektif dan inovatif, serta dapat diakses dengan hanya menggunakan *smartphone* atau *gadget* dan keterbatasan fitur-fitur yang ada pada aplikasi adobe Muse yang saat ini sudah sangat jarang dipergunakan dalam perancangan desain *website*, dalam penggunaan Adobe Muse juga masih harus menggunakan cara yang sedikit *manual* terutama dalam pembuatan *website* menjadi *responsive*.

Dari kesimpulan yang dipaparkan dalam perancangan desain undangan *online* PT. StunningFor, maka ada beberapa saran agar perancangan dapat lebih berkembang dan dapat menjadi bahan pertimbangan yaitu untuk promosi yang dilakukan PT. StunningFor lebih ditingkatkan lagi seperti seringnya komunikasi dengan *followers* di akun sosial media, sering mengadakan *event* atau semacam *mini games* dan memberikan promosi jasa yang menarik di setiap *event*, sehingga PT. StunningFor makin banyak disadari keberadaannya oleh banyak khalayak dan bisa terus berkembang di industri kreatif dengan makin memberikan inovatif inovatif baru untuk *customer*, dalam perancangan *website* seperti undangan *online* ini sangat disarankan menggunakan *software* sejenis seperti WIX yang mana fitur dalam WIX sudah sangat memadai. Gunakan WIX hanya sebagai media, dan buatlah *website* dengan ide dan kreatifitas sendiri mulai dari perancangan *icon* hingga perancangan *website*, WIX juga menyediakan *blank page* yang dapat digunakan agar ide dan kreatifitas dapat sesuai dengan keinginan. Perancangan juga dapat dilakukan dengan Adobe XD dalam perancangan dan pembuatan prototipe *User Interface*.

REFERENSI

- [1] A. B. Arfian, I. R. Immasari, and A. S. Rini, "Perancangan Aplikasi Undangan Digital Berbasis Website Menggunakan Codeigniter 4," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Feb. 2022.
- [2] C. A. Artawan, "Perancangan Desain Undangan Wedding dalam Perusahaan Wedding Di PT Duta Niaga Dewata."
- [3] F. Rahman and Santoso, "Aplikasi Pemesanan Undangan Online," *Sains dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–87, 2015.
- [4] P. Ilmiah, "Menggunakan Javascript Momen Indahku , Undangan Pernikahan Online," 2022.
- [5] Melinda and C. Lestari, "Rancang Bangun Sistem Undangan Online Berbasis Web pada Webinvito Design," pp. 9–16, 2012.
- [6] "Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual - Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn. - Google Buku."
- [7] "Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan - Ricky W. Putra - Google Buku." [Online].
- [8] N. Elisabeth, F. Yulika, and A. E. B. Waspada, "Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 4, no. 02, pp. 188–195, Aug. 2018.
- [9] O. S. Handayani, S. Pd, and M. Pd, "Analisis Makna Konotasi Pada Karya Desain Komunikasi Visual," *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 3, no. 1, pp. 29–36, May 2021.
- [10] N. N. Harnika, "Strategi Komunikasi Melalui Media Visual Penyuluh Agama Hindu Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Mataram," *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–74, Sep. 2020.
- [11] Y. Yulius, "Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 1, no. 3, Sep. 2016.
- [12] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 1158–1166, Oct. 2011.
- [13] A. Suryadi and Y. S. Zulaikhah, "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 1, Jul. 2019.
- [14] M. Usnaini, V. Yasin, and A. Z. Sianipar, "Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 1, no. 1, pp. 36–55, Feb. 2021.
- [15] M. Riastuti and Y. I. Chandra, "Perancangan Aplikasi Pelayanan Service Bengkel Motor ABS Menggunakan Model Sequential Linier Berbasis Android," vol. 6, no. 1, pp. 64–71, 2022.
- [16] B. Fachri and R. W. Surbakti, "Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya)," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 263–267, Oct. 2021.
- [17] M. Susilo and R. Kurniati, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, Mar. 2018.