

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kegiatan magang dilaksanakan di PT BJA, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang properti yang menyediakan layanan konsultasi serta pemasaran properti. Dalam pengembangannya, PT BJA juga memperluas lini bisnisnya ke bidang layanan kreatif digital melalui pengembangan *website template* undangan pernikahan. Posisi yang dijalani selama magang adalah sebagai *Front-End Developer* dan *UI/UX Designer*, dengan fokus utama pada perancangan dan pengembangan antarmuka *website* undangan pernikahan digital guna mendukung produk digital perusahaan.

Selama pelaksanaan magang, proses koordinasi dilakukan secara langsung dengan Supervisor, yaitu Bapak Frendy Harlina selaku *Commissioner* di PT BJA. Komunikasi dan diskusi dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa desain dan implementasi sistem yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan bisnis perusahaan serta memenuhi standar visual dan fungsional yang telah ditetapkan.

Sebagai *UI/UX Designer*, dilakukan perancangan UI yang menarik, informatif, dan mudah digunakan, serta perancangan UX yang efisien agar navigasi *website* berlangsung dengan nyaman. Desain disusun dengan memperhatikan konsistensi warna, tipografi, dan elemen visual yang mencerminkan identitas serta karakter produk digital perusahaan.

Sebagai *Front-End Developer*, dilakukan implementasi hasil rancangan desain ke dalam bentuk *website* yang interaktif dan responsif menggunakan teknologi *Next.js*, *React*, dan *Tailwind CSS*. Pengembangan dilakukan agar *website* dapat berjalan optimal di berbagai perangkat serta menampilkan konten undangan pernikahan secara dinamis. *Website* juga terhubung dengan *Supabase* sebagai sistem penyimpanan dan pengelolaan data, sehingga seluruh konten yang ditampilkan dapat diperbarui secara otomatis tanpa perlu melakukan perubahan langsung pada kode program.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan magang di PT BJA, penulis menjalankan peran sebagai *Front-End Developer* dan *UI/UX Designer* dalam proyek pengembangan *website*

undangan pernikahan digital bernama "Invitated". Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan media undangan pernikahan yang modern, interaktif, serta mudah diakses secara daring.

Tugas utama yang dilakukan meliputi perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna. Pada tahap awal, penulis merancang tiga *template* undangan pernikahan menggunakan *Figma*. Setiap *template* dirancang dengan konsep visual yang berbeda, menyesuaikan dengan tema pernikahan yang klasik, modern, dan minimalis. Proses perancangan mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, serta kenyamanan pengguna dalam menavigasi halaman undangan.

Setelah tahap desain selesai, penulis melanjutkan dengan tahap implementasi ke dalam bentuk *website* menggunakan *Next.js*, *React*, dan *Tailwind CSS*. Implementasi dilakukan dengan menerjemahkan hasil rancangan *Figma* ke dalam komponen-komponen *React* yang responsif dan mudah dikustomisasi. Penggunaan *Tailwind CSS* memungkinkan proses pengembangan yang efisien serta memastikan tampilan antarmuka tetap konsisten di berbagai perangkat.

Selain itu, penulis juga memastikan setiap *template* memiliki struktur kode yang terorganisir dan mudah diintegrasikan dengan sistem *back-end*, sehingga memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan isi undangan, seperti nama pasangan, tanggal acara, lokasi, dan galeri foto, secara dinamis. Proses ini dilakukan dengan tetap memperhatikan standar pengembangan *UI/UX* agar hasil akhir memberikan pengalaman pengguna yang menarik, intuitif, dan fungsional.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kegiatan magang berlangsung selama 16 minggu, dimulai pada tanggal 25 Agustus 2025 hingga 23 Januari 2026. Rincian aktivitas magang pada setiap minggu disajikan pada Tabel 3.1.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Melakukan analisis terhadap website undangan pernikahan kompetitor yang sedang populer
2	Membuat draft desain di Figma untuk template pertama undangan pernikahan
3	Membuat draft desain di Figma untuk template pertama undangan pernikahan
4	Mengimplementasikan design figma pertama ke dalam codingan
5	Mengimplementasikan design figma pertama ke dalam codingan
6	Mengimplementasikan design figma pertama ke dalam codingan
7	Membuat design figma website undangan pernikahan kedua
8	Membuat design figma website undangan pernikahan kedua
9	Mengimplementasikan design figma kedua ke dalam codingan
10	Mengimplementasikan design figma kedua ke dalam codingan
11	Mengimplementasikan design figma kedua ke dalam codingan dan penyerahan kedua desain template undangan pernikahan
12	Revisi desain dan integrasi RSVP otomatis dengan Google Sheets
13	Integrasi RSVP otomatis dengan Google Sheets, serta diskusi meliputi alur klien dari pembuatan akun hingga pengelolaan data undangan melalui dashboard
14	Pembuatan halaman utama dan login admin dashboard
15	Pembuatan dashboard admin
16	Penyerahan kepada supervisor dan perevisian beberapa bagian, serta menghubungkan <i>back-end</i> dan <i>front-end</i>

3.3.1 Realisasi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan kegiatan magang di PT BJA, peran sebagai *Front-End Developer* sekaligus *UI/UX Designer* dijalankan dalam proyek pengembangan *website* undangan pernikahan digital bernama *Invitated*. Proyek ini bertujuan untuk

menghadirkan media undangan pernikahan yang modern, interaktif, serta mudah diakses secara daring. Kegiatan utama dalam proyek ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu pembuatan desain *Figma* dan realisasi proyek *website*.

A Pembuatan Design Figma

Tahap awal kegiatan difokuskan pada proses perancangan tiga *template* undangan pernikahan menggunakan *Figma*. Setiap *template* dirancang dengan gaya visual yang berbeda, menyesuaikan karakter dan tema pernikahan seperti klasik, modern, serta minimalis.

Dalam proses perancangan, penulis menerapkan prinsip-prinsip UI dan UX berdasarkan *Eight Golden Rules of Interface Design* yang dikemukakan oleh Ben Shneiderman. Delapan prinsip tersebut meliputi konsistensi desain, pemberian umpan balik yang informatif, pencegahan kesalahan, kemudahan navigasi, kontrol pengguna, efisiensi penggunaan, desain estetis yang minimalis, serta dukungan terhadap pengguna pemula maupun mahir.

Penerapan prinsip tersebut direalisasikan melalui penyusunan *layout* yang sistematis, pemilihan kombinasi warna yang selaras, serta pengaturan elemen interaktif seperti tombol dan galeri agar mudah dikenali dan digunakan. Perancangan juga memperhatikan agar tampilan dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna baru, sekaligus tetap efisien bagi pengguna yang telah terbiasa. Setiap rancangan yang dihasilkan selanjutnya dievaluasi secara internal untuk memastikan kesesuaiannya dengan prinsip *usability* dan kenyamanan visual, sehingga diperoleh desain yang menarik secara visual, konsisten, serta memberikan kemudahan dalam interaksi bagi pengguna di berbagai perangkat.

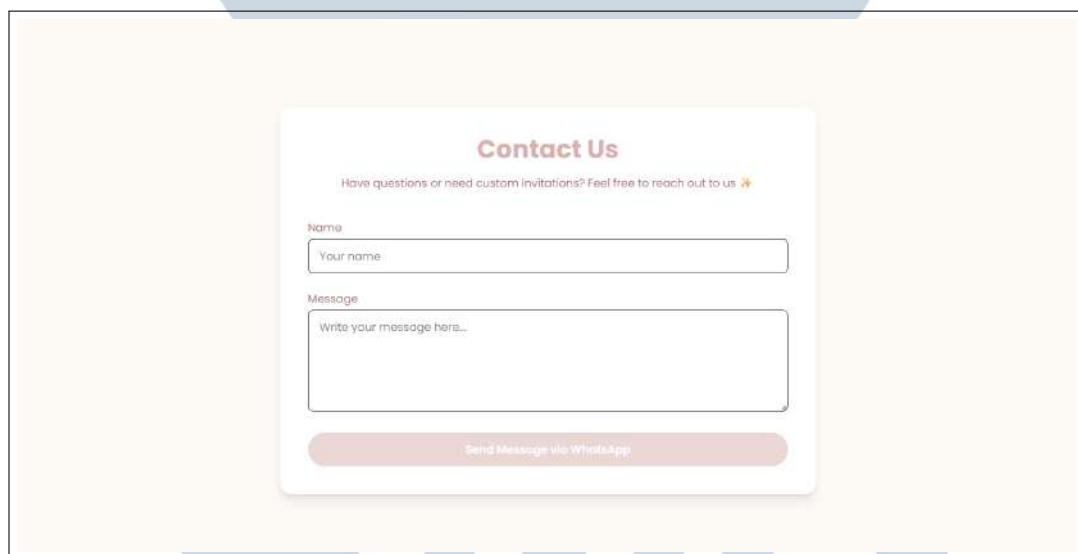
Penerapan prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design* pada proses perancangan dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik kebutuhan pengguna. Dokumentasi serta penjelasan keterkaitan komponen desain terhadap setiap prinsip disajikan sebagai berikut.

A.1 Strive for Consistency

Konsistensi visual diterapkan melalui pemilihan tipografi, warna, ikonografi, dan ukuran elemen antarmuka yang seragam pada setiap halaman undangan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mengenali pola interaksi dan mengurangi kebingungan saat bernavigasi.



Gambar 3.1. Penerapan Prinsip Strive for Consistency

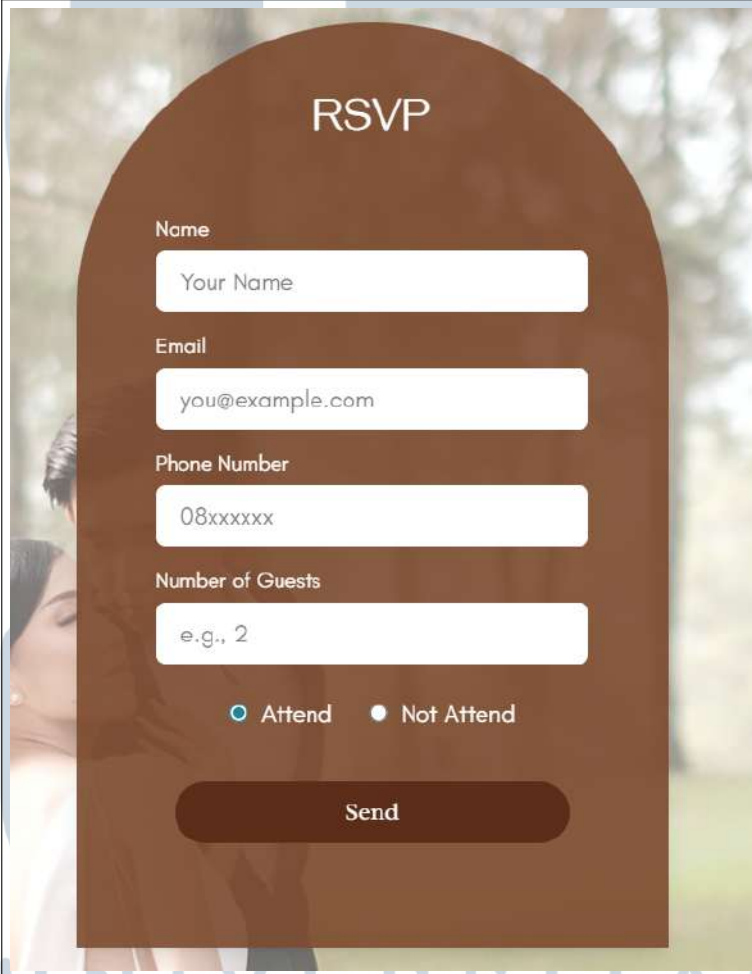


Gambar 3.2. Penerapan Prinsip Strive for Consistency

Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 menunjukkan penerapan prinsip *Strive for Consistency* pada antarmuka *website* undangan pernikahan digital. Konsistensi visual diterapkan melalui penggunaan palet warna yang sama pada kedua halaman, yaitu latar belakang berwarna krem terang (#F7F6F2) dan elemen aksen berwarna *dusty pink* (#CE9FA2) dan *soft pink* (#E9CDCC). Penggunaan warna yang seragam ini membantu menciptakan identitas visual yang kohesif dan mudah dikenali oleh pengguna.

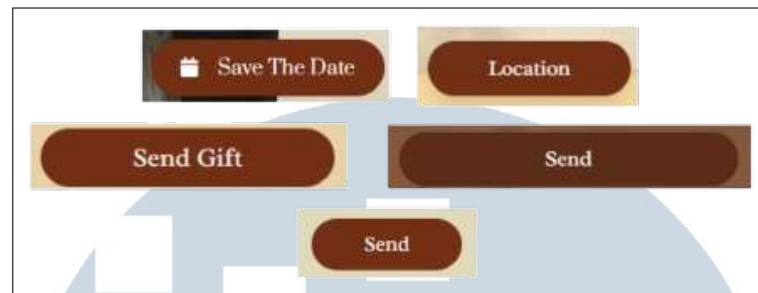
Selain warna, konsistensi juga terlihat pada pemilihan tipografi, gaya

ikon, bentuk tombol dengan sudut membulat, serta penggunaan komponen *card* dengan bayangan halus pada kedua halaman. Pola tata letak dan jarak antar elemen (*spacing*) dijaga tetap seragam sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami alur interaksi tanpa perlu beradaptasi ulang pada setiap halaman. Penerapan elemen-elemen yang konsisten tersebut mendukung kemudahan navigasi, mengurangi beban kognitif pengguna, serta meningkatkan kenyamanan dan kejelasan interaksi.



Gambar 3.3. Penerapan Prinsip Strive for Consistency pada Font

Gambar 3.3 menunjukkan penerapan prinsip *Strive for Consistency* pada desain antarmuka *website*. Konsistensi tersebut terlihat dari penggunaan tipografi yang seragam, di mana font *Gayathri* digunakan secara konsisten untuk elemen judul, sedangkan font *Poppins* digunakan untuk konten atau teks isi. Pemisahan peran font ini membantu pengguna membedakan hierarki informasi dengan lebih jelas, sekaligus menjaga keselarasan visual pada keseluruhan tampilan halaman.



Gambar 3.4. Penerapan Prinsip Strive for Consistency pada Tombol

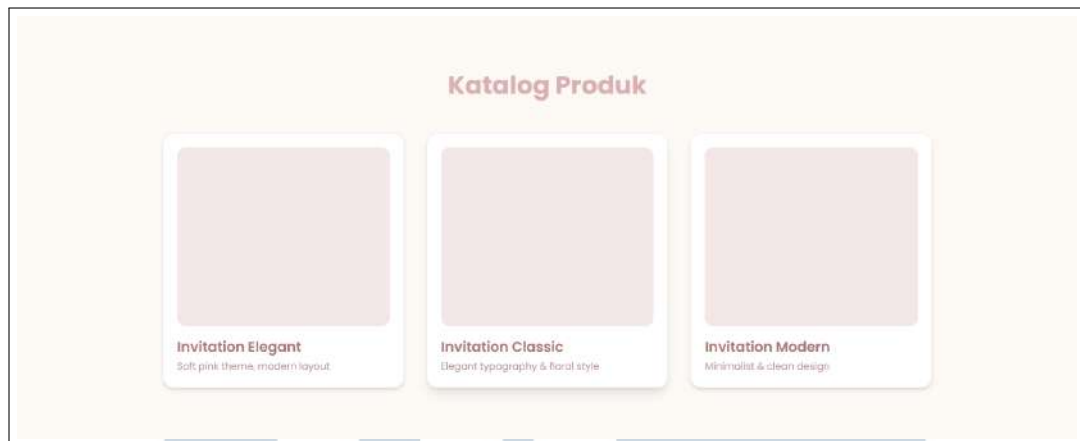
Gambar 3.4 menunjukkan penerapan prinsip *Strive for Consistency* pada elemen tombol (*button*) di dalam website. Seluruh tombol menggunakan warna latar belakang yang sama, yaitu coklat dengan kode warna #5C2E1A, serta warna teks yang seragam, yaitu putih. Konsistensi warna ini membantu menciptakan kesatuan visual, memudahkan pengguna mengenali elemen yang bersifat interaktif, serta meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan antarmuka.

A.2 Enable Frequent Users to Use Shortcuts

Akses cepat ke fitur katalog disediakan melalui tombol pintasan *Lihat Katalog* yang ditempatkan pada halaman utama. Tombol ini memungkinkan pengguna untuk langsung melakukan *scroll* ke bagian katalog tanpa harus menelusuri halaman secara manual, sehingga pengguna yang sudah *familiar* dengan sistem dapat memperoleh informasi yang diperlukan secara lebih cepat dan praktis.



Gambar 3.5. Penerapan Prinsip Enable Frequent Users to Use Shortcuts

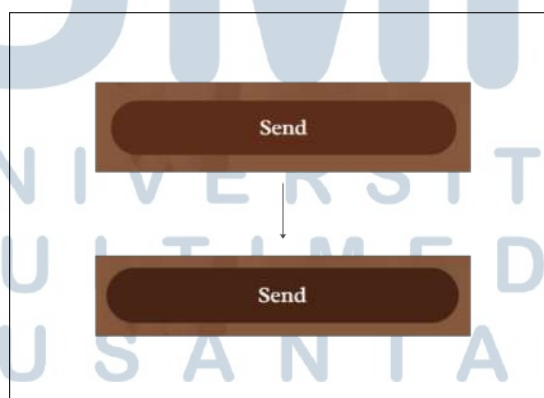


Gambar 3.6. Penerapan Prinsip Enable Frequent Users to Use Shortcuts

Gambar 3.5 memperlihatkan tampilan tombol Lihat Katalog yang berfungsi sebagai pintasan navigasi menuju bagian katalog undangan. Ketika tombol tersebut diklik, sistem secara otomatis mengarahkan tampilan halaman ke bagian katalog yang menampilkan daftar desain undangan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.6. Mekanisme ini mengurangi jumlah interaksi yang diperlukan untuk mencapai konten utama dan mendukung efisiensi penggunaan, khususnya bagi pengguna yang sering mengakses fitur katalog.

A.3 Offer Informative Feedback

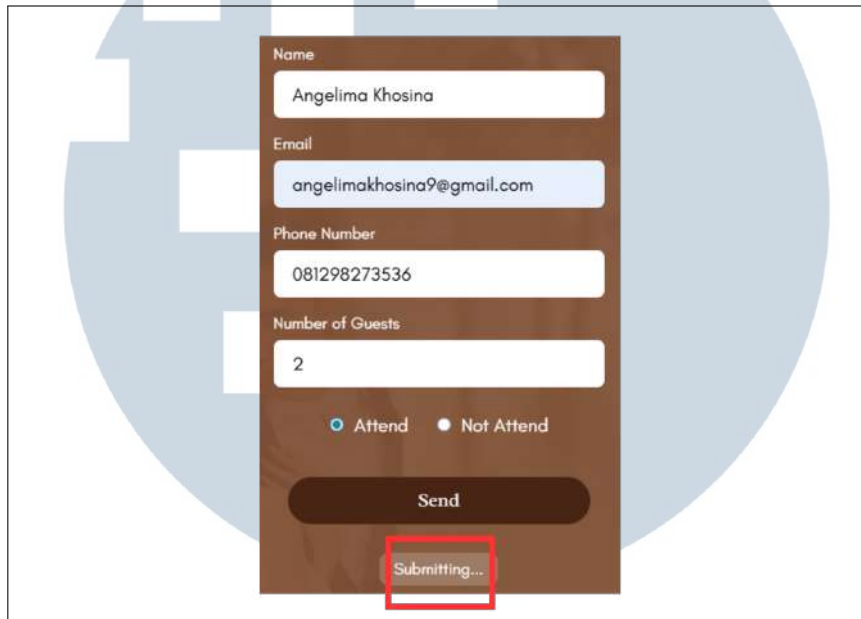
Umpan balik visual diberikan pada setiap aksi pengguna, seperti perubahan warna tombol saat disentuh atau indikator ketika proses berlangsung, agar pengguna mengetahui bahwa sistem merespon interaksinya dengan tepat.



Gambar 3.7. Penerapan Prinsip Offer Informative Feedback pada Tombol

Gambar 3.7 menunjukkan kondisi ketika kursor diarahkan ke tombol *Send*.

Pada keadaan ini, terjadi perubahan tampilan visual berupa perbedaan warna dan efek sorotan pada tombol sebagai indikator bahwa elemen tersebut bersifat interaktif dan siap diaktifkan. Umpan balik visual ini membantu pengguna memahami bahwa aksi yang dilakukan telah dikenali oleh sistem, sehingga meningkatkan kejelasan interaksi dan mengurangi kemungkinan kebingungan.

A screenshot of a web form with a brown background. The form contains several input fields: 'Name' with the value 'Angelima Khosina', 'Email' with 'angelimakhosina9@gmail.com', 'Phone Number' with '081298273536', and 'Number of Guests' with '2'. Below these fields are two radio buttons labeled 'Attend' (selected) and 'Not Attend'. At the bottom is a dark brown 'Send' button. Directly below the 'Send' button, the text 'Submitting...' is displayed in a smaller font, enclosed in a red rectangular box to highlight it as a visual feedback indicator.

Gambar 3.8. Penerapan Prinsip Offer Informative Feedback pada Tombol

Gambar 3.8 juga memperlihatkan kondisi setelah tombol *Send* ditekan, di mana sistem menampilkan indikator proses berupa teks “*Submitting...*”. Indikator ini berfungsi sebagai umpan balik visual bahwa data yang dimasukkan sedang diproses oleh sistem dan belum selesai sepenuhnya. Keberadaan informasi status tersebut mencegah pengguna melakukan tindakan berulang seperti menekan tombol secara berulang, sekaligus memberikan kepastian bahwa sistem telah menerima perintah dengan benar.

A.4 Design Dialogs to Yield Closure

Setiap proses interaksi yang memiliki alur jelas, seperti pengiriman pesan pada fitur *Wedding Wishes*, diakhiri dengan dialog konfirmasi untuk menandakan bahwa tindakan pengguna telah berhasil diselesaikan.

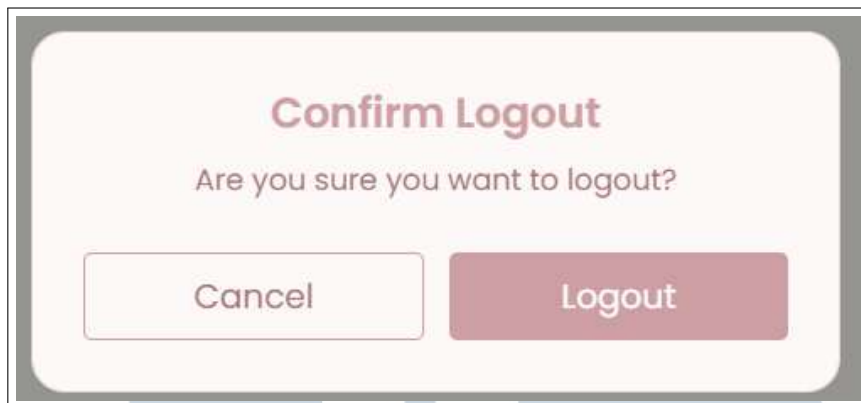


Gambar 3.9. Penerapan Prinsip Design Dialogs to Yield Closure

Gambar 3.9 menunjukkan munculnya dialog konfirmasi setelah pengguna mengirimkan ucapan pernikahan. Pesan “*Thank You*” disertai informasi bahwa ucapan telah berhasil terkirim memberikan penutup yang jelas terhadap proses pengisian dan pengiriman pesan. Kehadiran tombol *OK* memungkinkan pengguna untuk menutup dialog dan melanjutkan interaksi selanjutnya. Penerapan dialog penutup ini membantu mengurangi ambiguitas dan memberikan rasa kepastian kepada pengguna.

A.5 Prevent Errors

Kesalahan diminimalkan melalui penyediaan mekanisme pencegahan sebelum tindakan kritis dilakukan oleh pengguna. Salah satu penerapannya ditunjukkan pada Gambar 3.10, yaitu munculnya modal konfirmasi saat pengguna memilih untuk melakukan aksi keluar (*logout*) dari sistem.

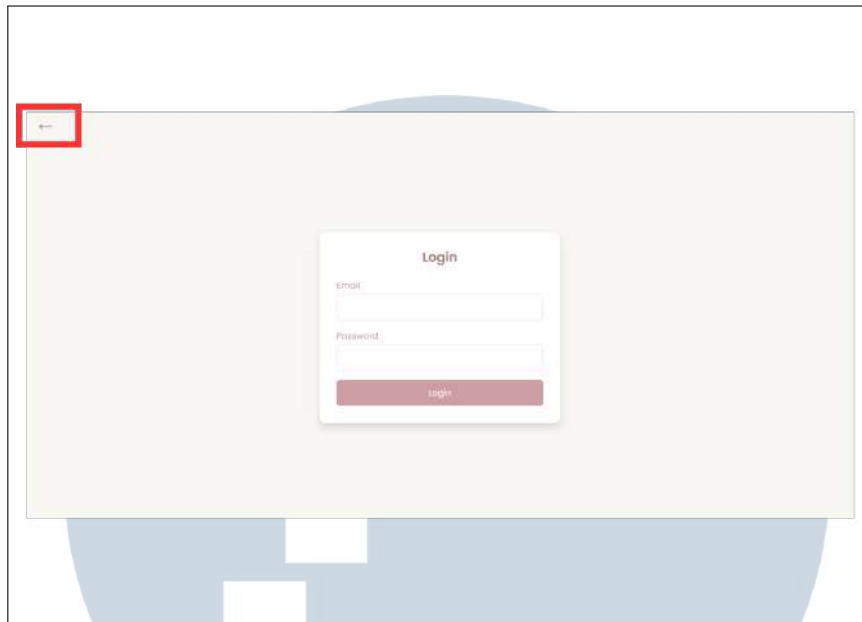


Gambar 3.10. Penerapan Prinsip Prevent Errors

Gambar 3.10 menunjukkan dialog konfirmasi yang meminta pengguna untuk memastikan kembali keputusan logout sebelum proses tersebut dieksekusi. Keberadaan pilihan tindakan yang jelas, seperti tombol konfirmasi dan pembatalan, membantu mencegah kesalahan akibat klik tidak disengaja. Penerapan modal konfirmasi ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk meninjau kembali tindakannya sehingga risiko kehilangan sesi atau data akibat kesalahan interaksi dapat diminimalkan.

A.6 Permit Easy Reversal of Actions

Navigasi kembali ke halaman sebelumnya dapat dilakukan dengan mudah melalui tombol yang konsisten pada bagian atas antarmuka, sehingga pengguna tetap merasa memiliki kendali penuh terhadap alur interaksinya.



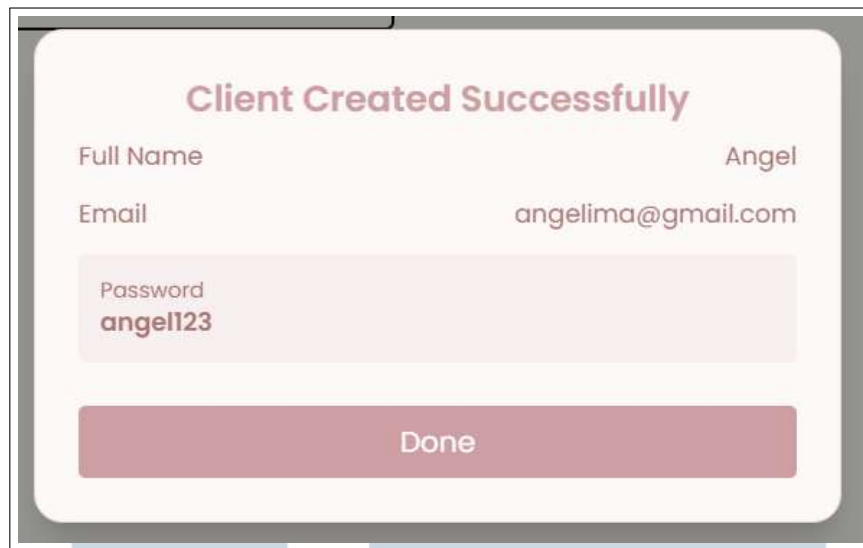
Gambar 3.11. Penerapan Prinsip Permit Easy Reversal of Actions

Gambar 3.11 menunjukkan tombol kembali ke halaman utama yang ditempatkan pada bagian atas antarmuka. Tombol ini memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman sebelumnya tanpa harus mengulang proses atau menggunakan kontrol bawaan peramban. Penerapan tombol kembali ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna dalam menjelajahi konten, mengurangi risiko kesalahan navigasi, serta meningkatkan rasa kendali terhadap alur interaksi.

A.7 Support Internal Locus of Control

Struktur navigasi dirancang agar pengguna dapat menjelajah konten secara bebas tanpa dipaksa mengikuti alur tertentu, memberikan rasa fleksibilitas dan kenyamanan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



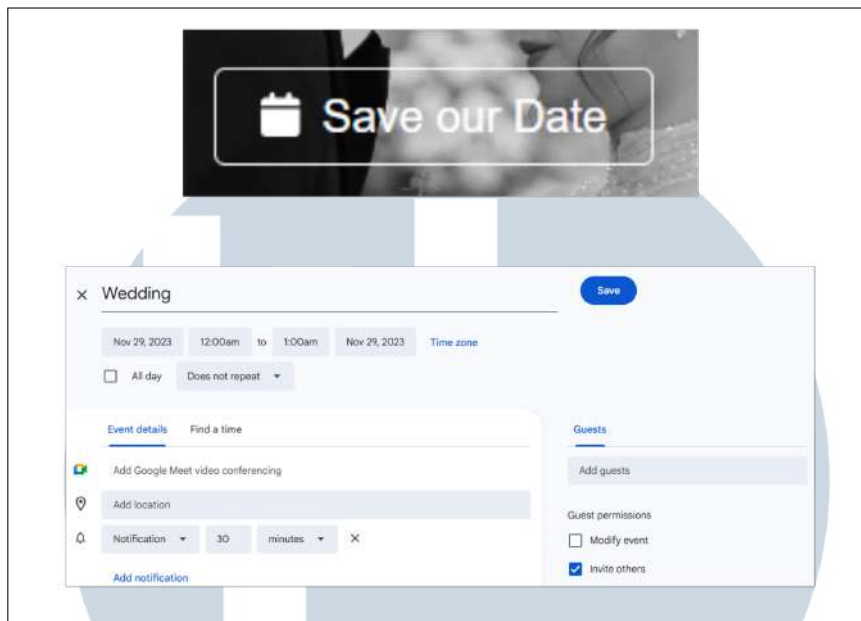
Gambar 3.12. Penerapan Prinsip Support Internal Locus of Control

Gambar 3.12 menunjukkan modal yang menampilkan hasil pembuatan akun oleh admin pada Admin Dashboard. Modal ini menampilkan data yang dimasukkan admin sendiri melalui form, sehingga memberi pengguna (dalam hal ini admin) rasa kendali penuh atas proses pembuatan akun.

A.8 Reduce Short-Term Memory Load

Informasi disusun secara bertahap dan dikelompokkan menurut konteks, dengan hierarki visual yang jelas untuk meminimalkan beban daya ingat pengguna dan mempermudah pemahaman konten.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.13. Penerapan Prinsip Reduce Short-Term Memory Load

Gambar 3.13 menunjukkan tombol Save the Date pada *website* undangan pernikahan, yang memungkinkan pengunjung menambahkan acara ke Google Calendar secara langsung. Dengan adanya tombol ini, pengunjung tidak perlu mengingat tanggal dan detail acara secara manual, sehingga beban daya ingat jangka pendek berkurang dan informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat.

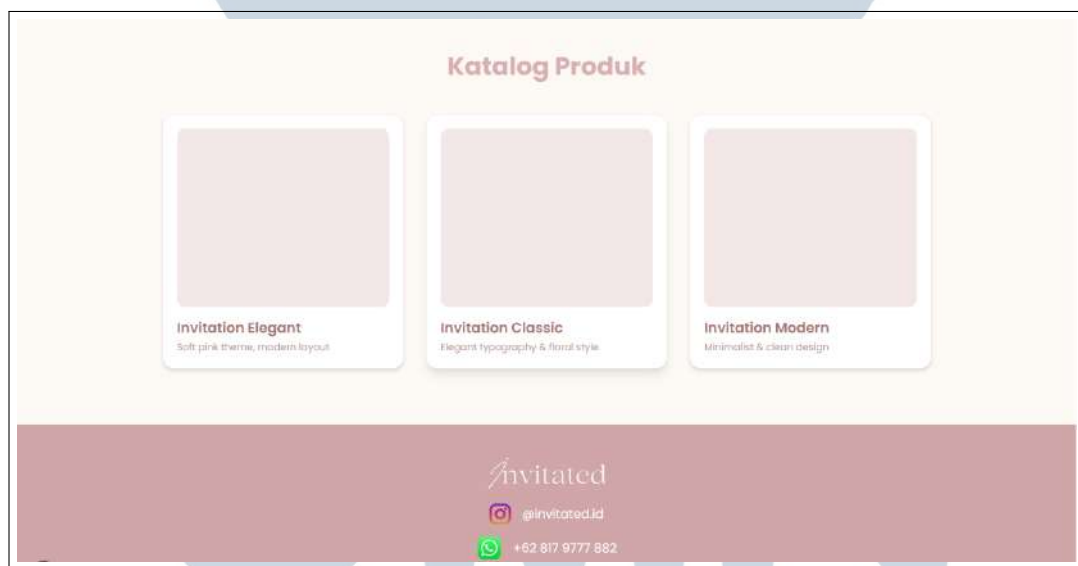
B Realisasi Proyek Website

Setelah desain *Figma* disetujui, tahap berikutnya merupakan implementasi desain menjadi *website* interaktif. Pada tahap ini digunakan *Next.js*, *React*, dan *Tailwind CSS* sebagai teknologi utama dalam pengembangan antarmuka pengguna.

Seluruh elemen antarmuka diimplementasikan dalam tampilan responsif pada berbagai perangkat, serta dilengkapi konten dinamis seperti data undangan, galeri foto, dan informasi acara. Hasil dari tahapan ini berupa *website* undangan pernikahan yang interaktif, mudah diakses, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.



Gambar 3.14. Halaman Utama



Gambar 3.15. Halaman Utama

Gambar 3.14 dan Gambar 3.15 menunjukkan tampilan halaman utama *website* undangan pernikahan digital. Halaman ini dirancang sebagai pusat informasi awal yang memuat beberapa komponen utama, yaitu *banner* sebagai elemen pembuka, informasi keunggulan layanan, katalog *template* undangan pernikahan, serta bagian *footer*.

Penempatan setiap komponen disusun secara berurutan dan terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur informasi. *Banner* berfungsi sebagai pengantar visual yang menarik perhatian, diikuti dengan penjelasan kelebihan

layanan sebagai nilai tambah bagi pengguna. Selanjutnya, katalog *template* disajikan sebagai konten utama yang dapat diakses dengan mudah, sementara *footer* menyediakan informasi tambahan dan navigasi pendukung. Tata letak yang konsisten dan responsif pada halaman utama ini mendukung kemudahan akses serta kenyamanan pengguna dalam menjelajahi seluruh fitur yang tersedia.

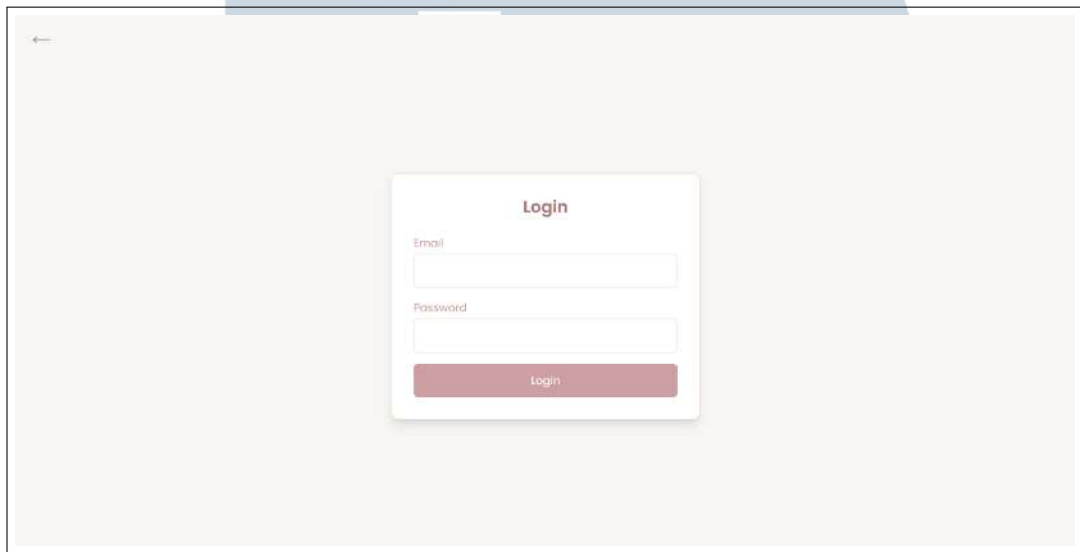
```

1 return (
2   <section className="flex flex-col md:flex-row items-center
3     justify-between bg-[#fdfaf6] p-10 h-auto md:h-[500px]">
4
5     <div className="max-w-md text-center md:text-left">
6       <h2 className="text-3xl md:text-5xl font-bold text-[#dab0b0]">
7         Digital <br />
8         <span className="text-[#a87575]">Invitation</span>
9       </h2>
10
11       <button
12         onClick={scrollToKatalog}
13         className="mt-4 px-6 py-2 bg-[#dab0b0] text-white font-
14           semibold rounded-full shadow-md"
15       >
16         Lihat Katalog
17       </button>
18
19       <p className="mt-4 text-[#a87575]">
20         Find the invitation design that matches your theme and
21         dream!
22       </p>
23     </div>
24
25     { /* Image */ }
26     <div className="w-64 h-80 mt-8 md:mt-0 relative">
27       <Image
28         src="/Assets/banner.png"
29         alt="Banner"
30         fill
31         className="object-cover rounded-lg"
32       />
33     </div>
34   </section>
35 );

```

Kode 3.1: Potongan Kode Halaman Utama

Kode 3.1 menunjukkan implementasi komponen antarmuka banner pada halaman utama website undangan digital. Komponen ini menggunakan struktur berbasis React JSX yang dikombinasikan dengan Tailwind CSS untuk mengatur tata letak responsif antara teks promosi dan gambar banner. Tombol "Lihat Katalog" disediakan untuk mengarahkan pengguna ke bagian katalog undangan, sedangkan elemen gambar digunakan sebagai visual pendukung agar tampilan lebih menarik dan informatif.



Gambar 3.16. Halaman Login

Gambar 3.16 menunjukkan halaman login, di mana *admin* dan *client* dapat memasukkan kredensial mereka untuk masuk. Setelah berhasil login, masing-masing akan diarahkan ke *dashboard* sesuai peran mereka, sehingga akses dan fungsi dapat dibedakan dengan jelas.

```

1 return (
2   <div className="min-h-screen relative flex justify-center items-
      center bg-[#F7F6F2] p-6">
3
4     <Link
5       href="/"
6       aria-label="Back to Home"
7       className="absolute top-6 left-6 text-[#a87575] text-2xl
      hover:text-[#b88a8d] transition"
8     >
9
10    </Link>
11  )

```

```

12     <div className="bg-white w-full max-w-md p-8 rounded-xl shadow
13         -lg border border-[#CE9FA2]/40">
14
15         <h1 className="text-2xl font-semibold text-center mb-6 text
16             -[#a87575]">
17             Login
18         </h1>
19
20         {error && (
21             <p className="text-red-500 text-sm mb-4 text-center">{
22                 error}</p>
23             ) }
24
25         <form onSubmit={handleLogin} className="space-y-4">
26             <div>
27                 <label className="block text-[#CE9FA2] mb-1">Email</
28                 label>
29                 <input
30                     type="email"
31                     required
32                     value={email}
33                     onChange={(e) => setEmail(e.target.value)}
34                     className="w-full p-3 border border-[#CE9FA2]/40
35                     rounded-md focus:outline-none focus:ring-2 focus:ring-[#CE9FA2]
36                     "
37                 />
38             </div>
39
40             <div>
41                 <label className="block text-[#CE9FA2] mb-1">Password</
42                 label>
43                 <input
44                     type="password"
45                     required
46                     value={password}
47                     onChange={(e) => setPassword(e.target.value)}
48                     className="w-full p-3 border border-[#CE9FA2]/40
49                     rounded-md focus:outline-none focus:ring-2 focus:ring-[#CE9FA2]
50                     "
51                 />
52             </div>
53
54             <button

```

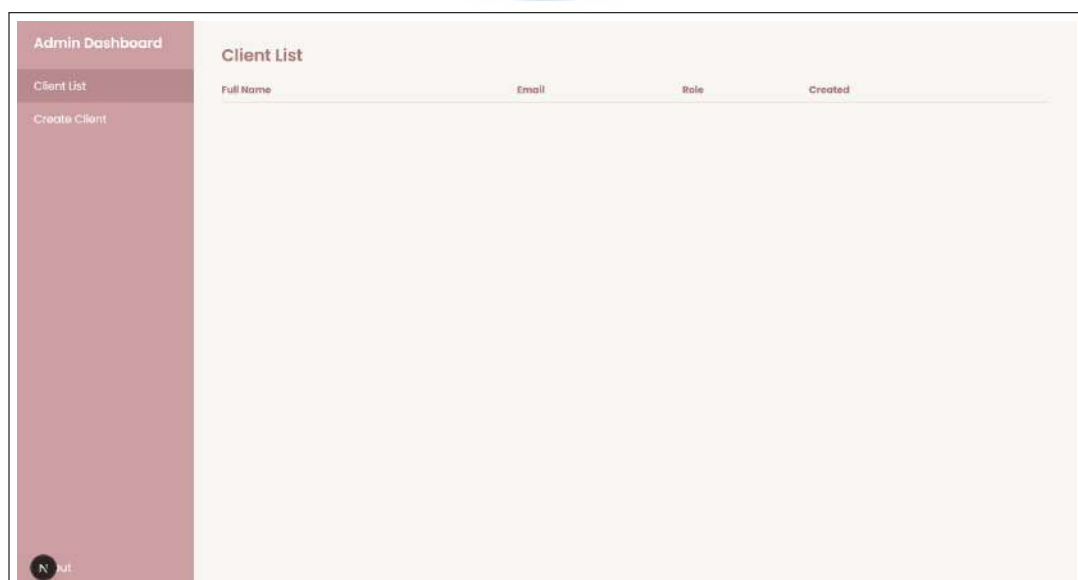
```

46         type="submit"
47         disabled={loading}
48         className="w-full bg-[#CE9FA2] text-white p-3 rounded-md
         hover:bg-[#b88a8d] transition disabled:opacity-60"
49     >
50         {loading ? "Logging in..." : "Login"}
51     </button>
52 </form>
53 </div>
54 </div>
55 );
56 }

```

Kode 3.2: Potongan Kode Halaman Login

Kode 3.2 menampilkan implementasi halaman login pada sistem admin website undangan digital. Halaman ini menyediakan formulir autentikasi berupa input email dan password yang divalidasi secara wajib sebelum dikirim. Selain itu, sistem menampilkan pesan kesalahan apabila proses login gagal serta menonaktifkan tombol login saat proses autentikasi sedang berlangsung untuk mencegah pengiriman data ganda.



Gambar 3.17. Halaman Admin Dashboard Client List

Gambar 3.17 menunjukkan halaman Client List pada Admin Dashboard, yang menampilkan data *client* termasuk *Full Name*, *Email*, *Role*, dan *Created at*. Halaman ini memudahkan admin untuk melihat, memantau, dan mengelola data

client secara langsung dari dashboard, sehingga informasi penting dapat diakses dengan cepat tanpa harus mengingat detail tiap *client* secara manual.

Gambar 3.18. Halaman Admin Dashboard Create Client

Gambar 3.18 menunjukkan halaman Create Client pada Admin Dashboard, di mana admin dapat mengisi *Full Name*, *Email*, dan *Password* untuk membuat akun *client* baru. Halaman ini memudahkan admin dalam menambahkan *client* secara langsung, sehingga proses pembuatan akun menjadi cepat dan terstruktur tanpa perlu mengingat detail *client* secara manual.

```

1 {activeMenu === "clients" && (
2   <>
3     <h2 className="text-2xl mb-6 font-semibold">Client List</h2>
4
5     <table className="w-full border-collapse text-sm">
6       <thead>
7         <tr>
8           <th>Full Name</th>
9           <th>Email</th>
10          <th>Role</th>
11          <th>Created</th>
12        </tr>
13      </thead>
14      <tbody>
15        {clients.map((c) => (
16          <tr key={c.id}>

```

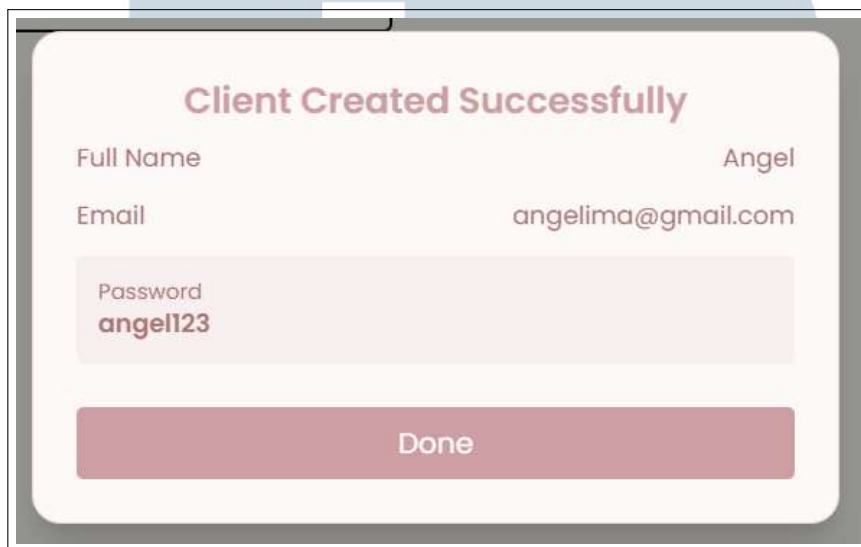
```

17         <td>{c.full_name}</td>
18         <td>{c.users?.email}</td>
19         <td>{c.role}</td>
20         <td>{new Date(c.created_at).toLocaleDateString()}</td>
21     </tr>
22     ) }
23 </tbody>
24 </table>
25 </>
26 ) }
27
28 {activeMenu === "create" && (
29     <>
30         <h2 className="text-2xl mb-6 font-semibold">
31             Create Client Account
32         </h2>
33
34         <form onSubmit={createClient} className="space-y-4 max-w-md">
35             <input
36                 placeholder="Full Name"
37                 value={fullName}
38                 onChange={(e) => setFullName(e.target.value)}
39                 required
40             />
41             <input
42                 type="email"
43                 placeholder="Email"
44                 value={email}
45                 onChange={(e) => setEmail(e.target.value)}
46                 required
47             />
48             <input
49                 type="password"
50                 placeholder="Password"
51                 value={password}
52                 onChange={(e) => setPassword(e.target.value)}
53                 required
54             />
55             <button>Create Client</button>
56         </form>
57     </>
58 ) }

```

Kode 3.3: Potongan Kode Halaman Admin Dashboard Client List dan Create Client

Kode 3.3 menunjukkan implementasi dua fitur utama pada halaman Admin Dashboard, yaitu Client List dan Create Client. Fitur Client List digunakan untuk menampilkan daftar akun klien yang tersimpan di database dalam bentuk tabel yang memuat informasi nama lengkap, email, peran, dan tanggal pembuatan akun. Sementara itu, fitur Create Client digunakan untuk menambahkan akun klien baru melalui formulir input yang berisi data nama lengkap, email, dan kata sandi yang wajib diisi sebelum data dikirimkan ke sistem.



Gambar 3.19. Modal Berhasil Membuat Akun Client

Gambar 3.19 menunjukkan modal yang muncul ketika admin berhasil membuat akun *client* di Admin Dashboard. Modal ini menampilkan informasi bahwa proses pembuatan akun telah berhasil, memberikan konfirmasi langsung kepada admin, sehingga admin merasa memiliki kendali penuh atas proses pembuatan akun dan tidak perlu mengingat apakah akun sudah dibuat atau belum.

```

1 {showModal && (
2   <div className="fixed inset-0 bg-black/40 flex items-center
      justify-center z-50">
3     <div className="bg-[#FDF9F9] w-full max-w-md rounded-2xl
      shadow-xl p-6 border border-[#CE9FA2]/40">
4       <h3 className="text-xl font-semibold text-[#CE9FA2] text-
      center mb-2">
5         Client Created Successfully
6       </h3>
7
8       <div className="text-sm text-[#a87575] space-y-3">

```

```

9      <div className="flex justify-between">
10        <span>Full Name</span>
11        <span>{fullName}</span>
12      </div>
13      <div className="flex justify-between">
14        <span>Email</span>
15        <span>{email}</span>
16      </div>
17      <div className="bg-[#CE9FA2]/10 p-3 rounded">
18        <p className="text-xs">Password</p>
19        <p className="font-semibold">{password}</p>
20      </div>
21    </div>
22
23    <button
24      onClick={() => {
25        setShowModal(false);
26        setFullName("");
27        setEmail("");
28        setPassword("");
29      }}
30    >
31      Done
32    </button>
33  </div>
34 </div>
35 ) }

```

Kode 3.4: Potongan Kode Modal Berhasil Membuat Akun Client

Kode 3.4 menunjukkan implementasi modal dialog yang ditampilkan setelah proses pembuatan akun client berhasil dilakukan. Modal ini berfungsi sebagai umpan balik visual kepada admin bahwa data telah tersimpan dengan benar, sekaligus menampilkan kembali informasi akun yang baru dibuat. Tombol "Done" digunakan untuk menutup modal serta mengosongkan kembali field input agar form siap digunakan untuk pembuatan akun berikutnya.

Client Dashboard

Wedding Data

Gallery

Wedding Data

groom name

bride name

groom fullname

bride fullname

groom father

groom mother

bride father

bride mother

love story

wedding date

wedding time

Gambar 3.20. Halaman Client Dashboard Wedding Data

Gambar 3.20 menunjukkan halaman Wedding Data pada Client Dashboard, di mana *client* dapat mengisi berbagai data yang diperlukan untuk undangan pernikahan. Halaman ini memudahkan *client* dalam memasukkan informasi secara lengkap dan terstruktur, sehingga semua data yang dibutuhkan dapat dikumpulkan dengan mudah tanpa harus mengingat detail satu per satu.

Client Dashboard

Wedding Data

Gallery

Gallery

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

Gambar 3.21. Halaman Client Dashboard Gallery

Gambar 3.21 menunjukkan halaman Gallery pada Client Dashboard, yang

memungkinkan *client* untuk mengunggah hingga 12 foto yang nantinya akan ditampilkan di galeri undangan pernikahan. Halaman ini memudahkan *client* dalam menambahkan dan mengatur foto secara langsung, sehingga konten galeri dapat disiapkan dengan mudah tanpa perlu mengingat atau mengelola file secara manual.

```
1 {active === "wedding" && (
2   <>
3     <h2>Wedding Data</h2>
4
5     <div>
6       {Object.keys(form).map((key) => (
7         key !== "project_id" && key !== "gallery" && (
8           <input
9             key={key}
10            name={key}
11            value={form[key] || ""}
12            onChange={handleChange}
13            placeholder={key.replaceAll("_", " ")}
14          />
15        )
16      )}}
17
18     <button onClick={saveWedding}>Save Data</button>
19   </div>
20 </>
21 )}
22
23 {active === "gallery" && (
24   <>
25     <h2>Gallery</h2>
26
27     <div className="grid">
28       {Array.from({ length: 12 }).map((_, index) => {
29         const photo = form.gallery?.[index] || null;
30
31         return (
32           <div key={index} onClick={() => alert("Upload or view
photo")}>
33             {photo ? <img src={photo} /> : <span>+</span>}
34           </div>
35         );
36       })}
37     </div>
```

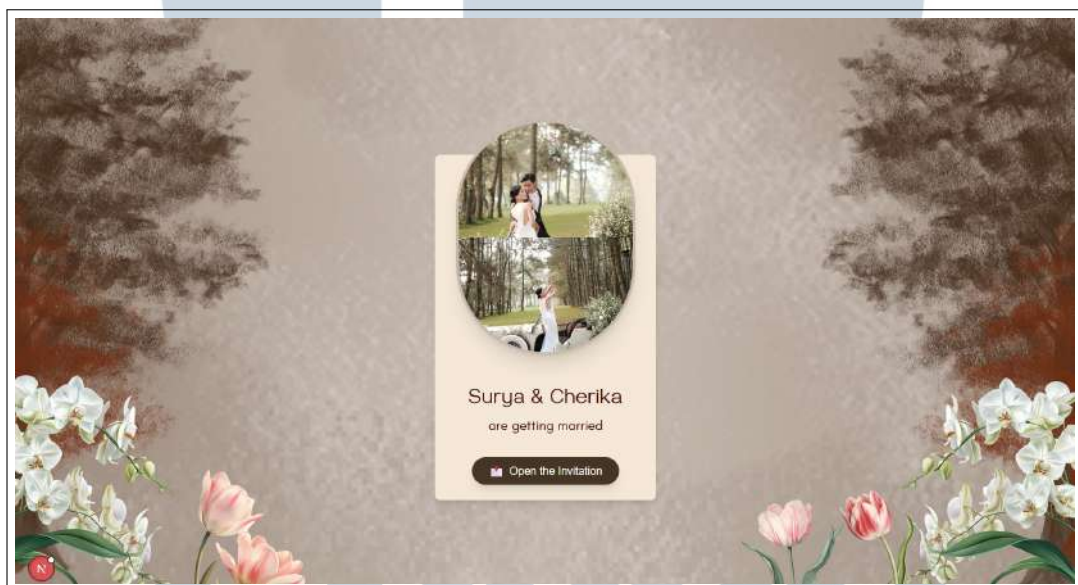
```

38 </>
39 ) }

```

Kode 3.5: Potongan Kode Halaman Client Dashboard Wedding Data dan Gallery

Kode 3.5 menunjukkan implementasi dua fitur utama pada halaman Client Dashboard, yaitu Wedding Data dan Gallery. Fitur Wedding Data digunakan oleh klien untuk menginput dan memperbarui informasi acara pernikahan, seperti nama mempelai, tanggal, lokasi, serta detail acara lainnya melalui form input yang terhubung ke database. Sementara itu, fitur Gallery digunakan untuk mengunggah dan menampilkan foto-foto yang akan digunakan dalam undangan digital, di mana setiap slot dapat diisi atau dibiarkan kosong sesuai kebutuhan klien.



Gambar 3.22. Cover Wedding Invitation Template Pertama

Gambar 3.22 menunjukkan *cover* dari *template* undangan pernikahan pertama, yang dilengkapi dengan tombol Open Invitation untuk mengarahkan pengunjung ke undangan utama yang lengkap.

```

1 {!isOpened ? (
2   <>
3   <div className="relative flex flex-col items-center text-
4     center">
5     <div className="relative w-[260px] h-[340px] rounded-full
6       overflow-hidden mb-6">
7       <Image src="/Assets/Hero/couple-top.png" />
      <Image src="/Assets/Hero/couple-bottom.png" />

```

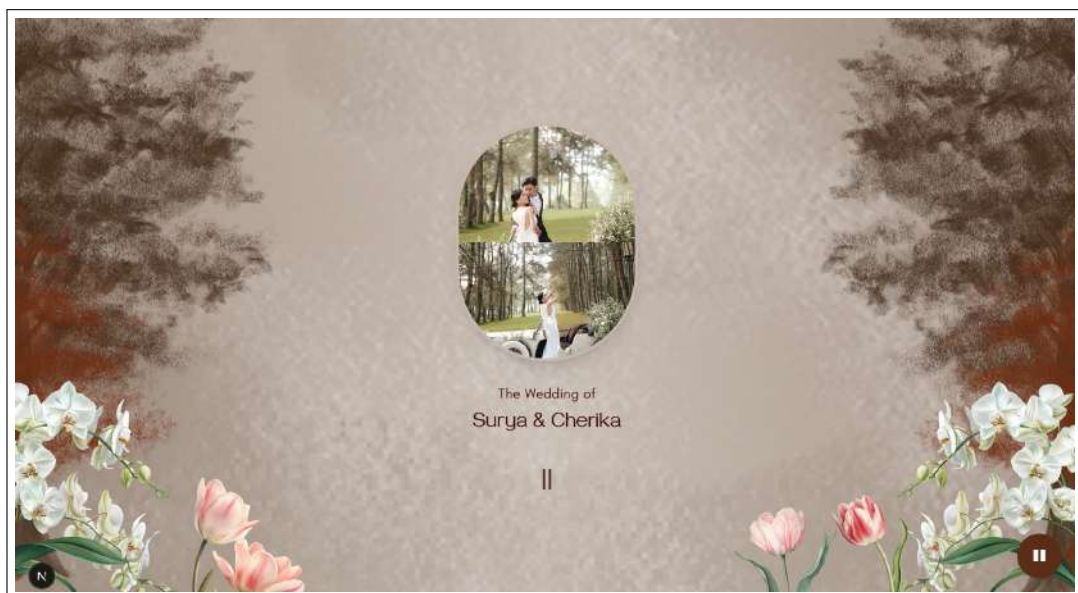
```

8      </div>
9
10     <p>Surya & Cherika</p>
11     <h1>are getting married</h1>
12
13     <button onClick={handleOpenInvitation}>
14         Open the Invitation
15     </button>
16
17 </div>
18 </>
19 ) : (
20 <Template1 invitation={invitation} />
21 ) }

```

Kode 3.6: Potongan Kode Cover Wedding Invitation Template Pertama

Kode 3.6 menunjukkan implementasi tampilan cover pada template undangan pernikahan pertama. Cover ini menampilkan foto pasangan, nama mempelai, serta tombol "Open the Invitation" yang berfungsi untuk membuka isi undangan. Ketika tombol ditekan, sistem akan mengubah status tampilan dari cover ke halaman utama undangan dengan memanggil komponen template.



Gambar 3.23. Hero Wedding Invitation Template Pertama

Gambar 3.23 menunjukkan bagian hero dari template undangan pernikahan pertama, yaitu bagian paling atas halaman yang menampilkan nama pengantin dan elemen visual utama untuk menyambut pengunjung.

```

1 <section
2   className="relative w-full h-screen flex items-center justify-
   center"
3   style={{ backgroundImage: "url('/Assets/Hero/background.png') "
   }}
4 >
5 <div className="relative flex flex-col items-center text-center"
   >
6
7   <div className="w-[260px] h-[340px] rounded-full overflow-
   hidden">
8     <Image src="/Assets/Hero/couple-top.png" />
9     <Image src="/Assets/Hero/couple-bottom.png" />
10  </div>
11
12  <p>The Wedding of</p>
13  <h1>
14    {wedding.groom_fullname} \& {wedding.bride_fullname}
15  </h1>
16
17  </div>
18 </section>

```

Kode 3.7: Potongan Kode Hero Wedding Invitation Template Pertama

Kode 3.7 menunjukkan implementasi bagian Hero pada template undangan pernikahan pertama. Bagian ini berfungsi sebagai tampilan utama yang menampilkan latar belakang visual, foto pasangan, serta nama lengkap mempelai pria dan wanita. Hero section dirancang sebagai pusat perhatian awal pengguna ketika membuka undangan digital sehingga memberikan kesan pertama yang elegan dan informatif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.24. Save The Date Template Pertama

Gambar 3.24 menunjukkan bagian *Save The Date* dari template undangan pernikahan pertama, yang menampilkan countdown menuju hari H dan tombol untuk menambahkan acara ke Google Calendar sebagai pengingat bagi tamu.

```

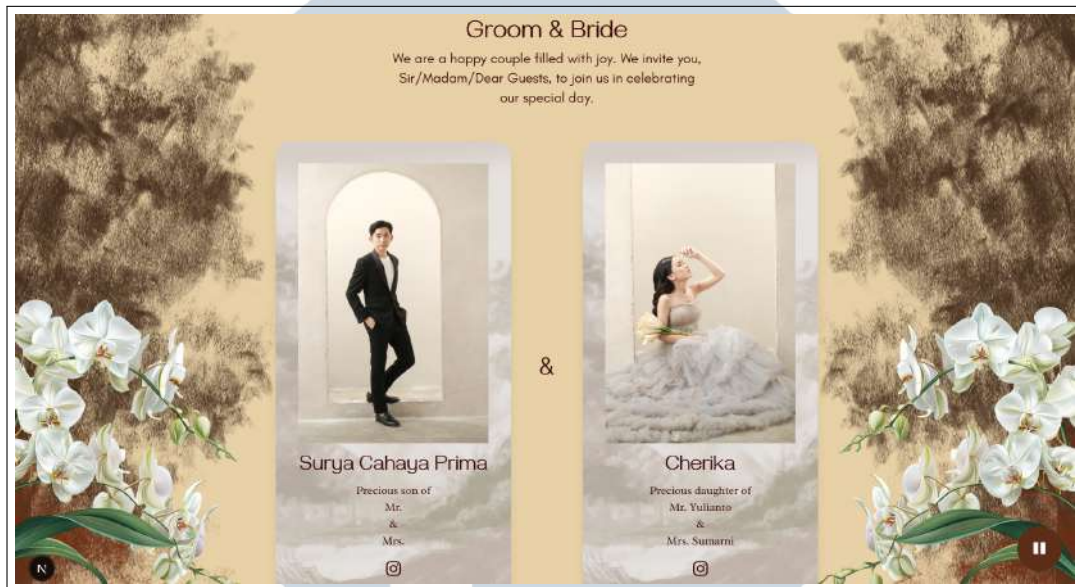
1 <div
2   className="relative flex justify-center items-center min-h-
   screen"
3   style={{ backgroundImage: "url('/Assets/Timer/background.png') "
   }}
4 >
5   <div className="absolute inset-0 text-center text-white">
6     <div>{countdown}</div>
7
8     <a
9       href="https://calendar.google.com/calendar/render?action=
   TEMPLATE"
10      target="_blank"
11    >
12      Save The Date
13    </a>
14  </div>
15 </div>

```

Kode 3.8: Potongan Kode Save the Date Template Pertama

Kode 3.8 menunjukkan implementasi fitur Save the Date pada template undangan pernikahan pertama. Bagian ini menampilkan hitung mundur menuju

hari pernikahan serta menyediakan tombol yang terhubung ke Google Calendar agar tamu undangan dapat menyimpan pengingat acara secara otomatis ke kalender pribadi mereka.



Gambar 3.25. Informasi Nama Pengantin Template Pertama

Gambar 3.25 menunjukkan bagian informasi Nama Pengantin, yang memuat data nama pengantin dan orang tua, serta dilengkapi tombol Instagram untuk mengarahkan pengunjung ke akun Instagram pengantin.



Gambar 3.26. Our Story Template Pertama

Gambar 3.26 menunjukkan bagian *Our Story*, berisi cerita perjalanan cinta pengantin untuk memberi sentuhan personal pada undangan.

1 <p>Groom \& Bride</p>

2

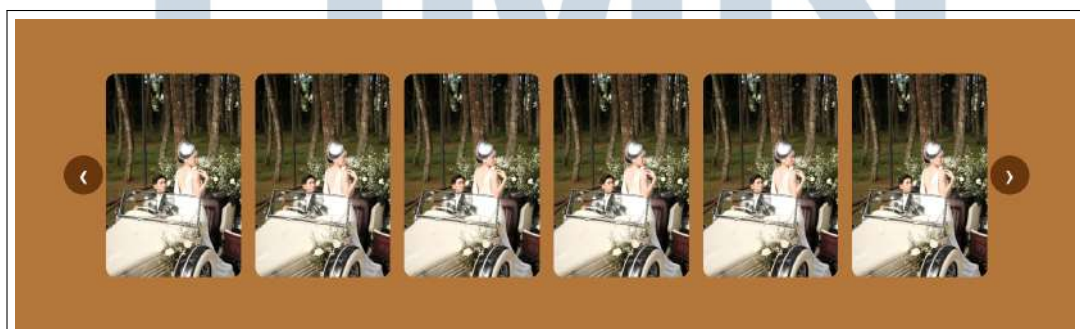
```

3 <div className="flex">
4   <div>
5     <h3>Surya Cahaya Prima</h3>
6     <p>Precious son of Mr. \& Mrs.</p>
7   </div>
8
9   <div>\&</div>
10
11  <div>
12    <h3>Cherika</h3>
13    <p>Precious daughter of Mr. Yulianto \& Mrs. Sumarni</p>
14  </div>
15</div>
16
17<h2>Our Story</h2>
18
19<p>
20  It all started with a family introduction, a simple meeting that
21    would change everything...
22</p>

```

Kode 3.9: Potongan Kode Informasi Nama Pengantin dan Our Story Template Pertama

Kode 3.9 menunjukkan implementasi bagian informasi pengantin dan cerita pasangan pada template undangan pernikahan pertama. Bagian ini menampilkan nama mempelai pria dan wanita beserta keterangan orang tua, serta menampilkan cerita singkat perjalanan hubungan pasangan dalam bagian “Our Story” untuk memberikan konteks emosional dan personal kepada tamu undangan.



Gambar 3.27. Gallery Template Pertama

Gambar 3.27 menunjukkan bagian *Gallery*, yang menampilkan foto-foto pengantin atau momen penting, diambil dari database client dan ditampilkan dalam galeri undangan.

```

1 <section className="gallery-wrapper">
2   <button onClick={prev}>    </button>
3
4   <div className="slider-window">
5     <div
6       className="slider-track"
7       style={{ transform: `translateX(-${index * (100 / VISIBLE)}%)` }}
8     >
9       {images.map((img) => (
10        <div key={img.id} className="slide">
11          <img src={img.src} />
12        </div>
13      ))}
14    </div>
15  </div>
16
17  <button onClick={next}>    </button>
18 </section>

```

Kode 3.10: Potongan Kode Gallery Template Pertama

Kode 3.10 menunjukkan implementasi komponen galeri gambar pada template undangan pernikahan pertama. Galeri ini menggunakan mekanisme slider horizontal dengan properti *translateX* untuk menggeser tampilan gambar secara dinamis. Pengguna dapat menjelajahi galeri melalui tombol navigasi kiri dan kanan untuk menampilkan kumpulan foto secara dinamis.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.28. Location Template Pertama

Gambar 3.28 menunjukkan bagian *Location*, yang memberikan alamat lengkap dan peta lokasi acara agar tamu dapat menemukan tempat pernikahan dengan mudah.

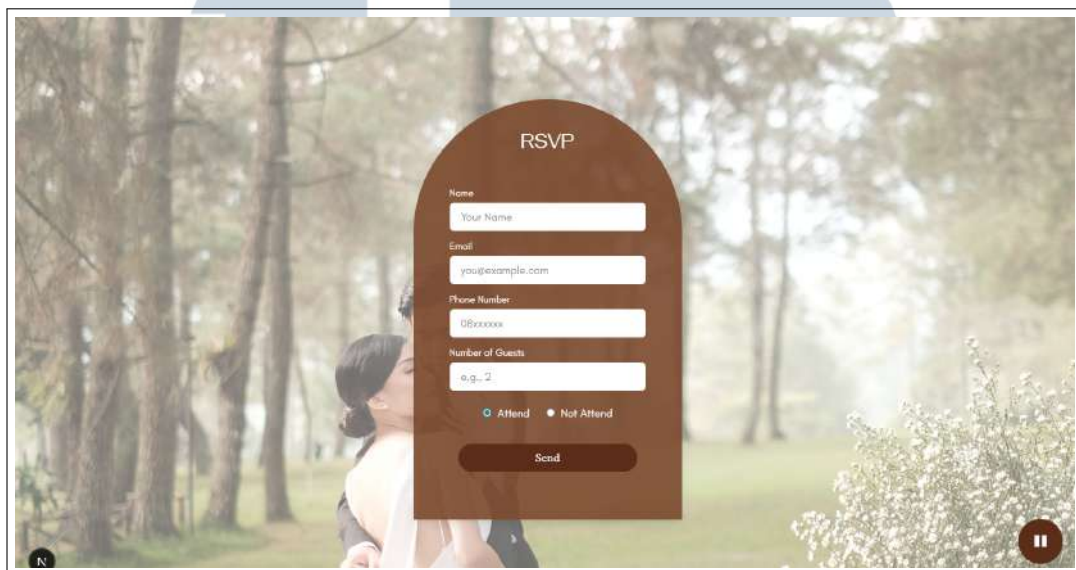
```

1 <section>
2   <h1>Location</h1>
3
4   <div>
5     <div>
6       <h2>Holy Matrimony</h2>
7       <p>Saturday, 14 June 2025      09.00</p>
8       <p>Doubletree by Hilton</p>
9       <p>Jl. Griya Utama No.1 Blok B, Sunter Agung, Jakarta</p>
10      <button>Location</button>
11    </div>
12
13    <div>
14      <h2>Reception</h2>
15      <p>Saturday, 14 June 2025      19.00</p>
16      <p>Doubletree by Hilton</p>
17      <p>Jl. Griya Utama No.1 Blok B, Sunter Agung, Jakarta</p>
18      <button>Location</button>
19    </div>
20  </div>
21 </section>

```

Kode 3.11: Potongan Kode Location Template Pertama

Kode 3.11 menampilkan implementasi komponen Location pada template undangan pernikahan pertama. Komponen ini digunakan untuk menyajikan informasi lokasi acara, meliputi jenis acara (*Holy Matrimony* dan *Reception*), tanggal, waktu pelaksanaan, nama gedung, serta alamat lengkap lokasi. Informasi ditampilkan dalam dua kartu terpisah agar memudahkan tamu undangan dalam membedakan detail masing-masing acara.



Gambar 3.29. RSVP Template Pertama

Gambar 3.29 menunjukkan bagian *RSVP*, yang berisi form untuk mengisi nama, email, nomor telepon, jumlah tamu, dan status hadir/tidak hadir. Data yang diisi akan tersimpan di database dan dapat diambil untuk integrasi ke Google Sheets.

```

1 const [formData, setFormData] = useState({
2   name: "",
3   email: "",
4   phone_number: "",
5   number_of_guests: "",
6   attending: true,
7 });
8
9 const handleChange = (e) => {
10   const { id, value, type, name } = e.target;
11   if (type === "radio") {
12     setFormData((prev) => ({ ...prev, attending: name === "attend"
13       }));
14   } else {

```

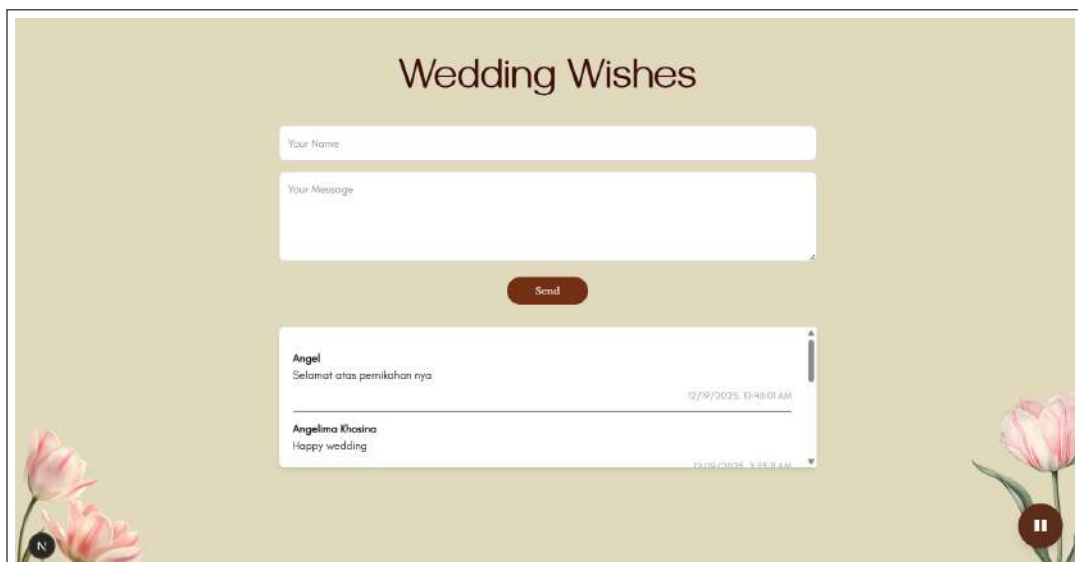
```

14     setFormData((prev) => ({ ...prev, [id]: value }));
15   }
16 };
17
18 const handleSubmit = async (e) => {
19   e.preventDefault();
20
21   await fetch("/api/rsvps", {
22     method: "POST",
23     headers: { "Content-Type": "application/json" },
24     body: JSON.stringify(formData),
25   });
26 };

```

Kode 3.12: Potongan Kode RSVP Template Pertama

Kode 3.12 menunjukkan mekanisme pengelolaan formulir RSVP pada template undangan pertama. Data tamu seperti nama, email, nomor telepon, jumlah tamu, dan status kehadiran disimpan menggunakan state `useState`. Fungsi `handleChange` digunakan untuk memperbarui data setiap kali pengguna mengubah input, sedangkan fungsi `handleSubmit` bertugas mengirimkan data RSVP ke server melalui metode HTTP POST dalam format JSON.



Gambar 3.30. Wishes Template Pertama

Gambar 3.30 menunjukkan bagian *Wishes*, yang menyediakan ruang bagi tamu untuk menuliskan ucapan selamat atau pesan untuk pengantin.

```

1 const [name, setName] = useState("");

```

```

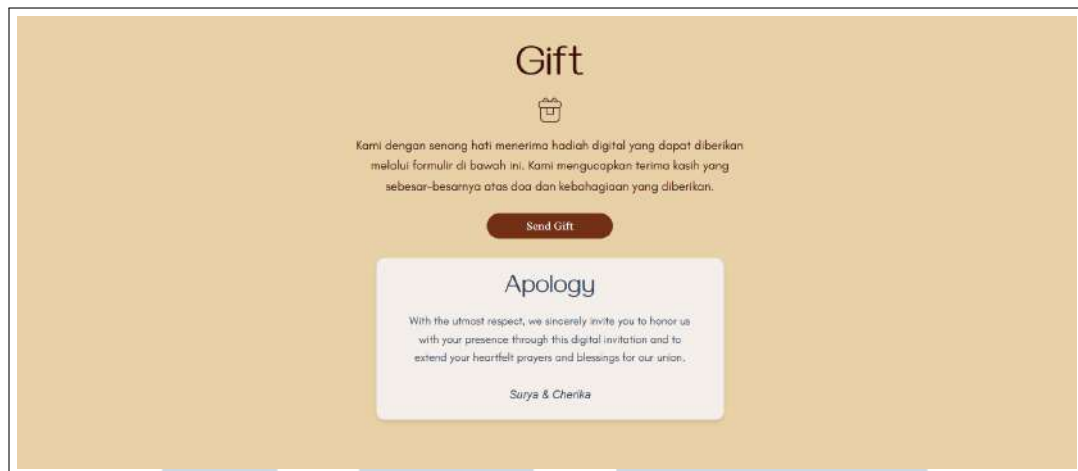
2 const [message, setMessage] = useState("");
3 const [wishes, setWishes] = useState([]);
4
5 useEffect(() => {
6   const stored = JSON.parse(localStorage.getItem("wedding_wishes")
7     ) || [];
8   setWishes(stored);
9 }, []);
10
11 useEffect(() => {
12   localStorage.setItem("wedding_wishes", JSON.stringify(wishes));
13 }, [wishes]);
14
15 const handleSubmit = (e) => {
16   e.preventDefault();
17   const newWish = {
18     id: Date.now(),
19     name,
20     message,
21     createdAt: new Date().toISOString(),
22   };
23   setWishes((prev) => [newWish, ...prev]);

```

Kode 3.13: Potongan Kode Wishes Template Pertama

Kode 3.13 menunjukkan implementasi fitur Wedding Wishes pada template undangan pertama. Data ucapan disimpan ke dalam state dan dipersistensikan menggunakan *localStorage*. Saat halaman dimuat, data wishes akan diambil kembali dari penyimpanan lokal. Setiap pengiriman pesan baru akan menambahkan data ke daftar wishes dan secara otomatis tersimpan sehingga tetap tersedia meskipun halaman dimuat ulang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31. Gift Template Pertama

Gambar 3.31 menunjukkan bagian *Gift*, yang menampilkan daftar hadiah lengkap dengan nomor rekening dan alamat untuk memudahkan tamu memberikan hadiah.

```

1 const [open, setOpen] = useState(false);
2 const [type, setType] = useState(null);
3
4 <button onClick={() => { setOpen(true); setType(null); }}>
5   Send Gift
6 </button>
7
8 {open && (
9   <div onClick={() => setOpen(false)}>
10     {!type && (
11       <>
12         <button onClick={() => setType("money")}>Gift (Uang)</
button>
13         <button onClick={() => setType("gift")}>Gift (Kado)</
button>
14       </>
15     )}
16
17     {type === "money" && <p>Transfer Bank</p>}
18     {type === "gift" && <p>Alamat Pengiriman</p>}
19   </div>
20 )}
```

Kode 3.14: Potongan Kode Gift Template Pertama

Kode 3.14 menunjukkan implementasi fitur Gift pada template undangan

pertama. Ketika tombol *Send Gift* ditekan, sistem menampilkan modal pilihan jenis hadiah. Pengguna dapat memilih antara hadiah berupa transfer uang atau pengiriman kado fisik. Konten modal akan berubah secara dinamis berdasarkan jenis hadiah yang dipilih.

3.4 Kelebihan Produk Invited

Produk *Invited* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penyedia jasa undangan website pernikahan lainnya. Salah satu keunggulan utamanya adalah tersedianya akun khusus untuk klien yang memungkinkan klien melakukan revisi secara mandiri dan tanpa batasan jumlah revisi. Hal ini berbeda dengan kebanyakan kompetitor yang menerapkan batasan revisi karena klien tidak diberikan akses langsung untuk mengubah data pada website undangan pernikahan mereka.

Selain itu, *Invited* menawarkan desain yang menarik dan tidak monoton dengan penggunaan elemen dekoratif seperti animasi bunga yang bergerak. Elemen visual ini memberikan kesan dinamis serta meningkatkan daya tarik tampilan website undangan.

Dari sisi estetika, desain *Invited* disesuaikan dengan selera generasi muda, khususnya generasi Z, yang saat ini menjadi kelompok dominan dalam tren pernikahan modern. Tampilan yang bersih, modern, dan estetik membuat produk ini relevan dengan kebutuhan serta preferensi pasar saat ini.

3.5 Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah proses perancangan dan implementasi sistem undangan pernikahan digital *Invited* selesai dikembangkan. Pengujian bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fitur sistem, tampilan antarmuka, serta alur interaksi pengguna telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang ditetapkan. Metode pengujian yang digunakan adalah *User Acceptance Testing* (UAT), yaitu metode pengujian yang melibatkan klien sebagai pengguna akhir atau pihak yang berwenang untuk menilai kesiapan sistem sebelum digunakan secara resmi.

Dalam konteks kegiatan magang ini, klien yang terlibat dalam proses pengujian adalah PT Berkat Jocellyndo Abadi yang diwakili oleh supervisor perusahaan. Supervisor bertindak sebagai perwakilan klien sekaligus pengguna

akhir yang mengevaluasi sistem berdasarkan sudut pandang pengguna dan kebutuhan bisnis perusahaan.

3.5.1 Prosedur Pengujian kepada Klien

Pengujian sistem kepada klien dilakukan dengan menggunakan pendekatan *User Acceptance Testing* (UAT). Proses pengujian diawali dengan menyerahkan sistem undangan pernikahan digital *Invited* kepada supervisor dalam kondisi siap pakai. Selanjutnya dilakukan penjelasan singkat mengenai fitur-fitur utama sistem, seperti fitur login klien, pengelolaan data undangan, galeri foto, RSVP, pengiriman ucapan, dan pengiriman hadiah.

Supervisor kemudian melakukan eksplorasi sistem secara mandiri dengan mencoba seluruh fitur yang tersedia. Selama proses eksplorasi, dilakukan observasi terhadap interaksi pengguna dengan sistem, termasuk mencatat kendala teknis, kesulitan penggunaan, maupun ketidaksesuaian dengan kebutuhan yang diharapkan.

Setelah proses eksplorasi selesai, supervisor memberikan umpan balik terkait fungsi sistem, tampilan antarmuka, serta pengalaman penggunaan secara keseluruhan. Apabila ditemukan kekurangan atau diperlukan penyesuaian, maka dilakukan perbaikan sistem berdasarkan masukan tersebut dan selanjutnya dilakukan pengujian ulang hingga sistem dinyatakan dapat diterima oleh klien.

3.5.2 Hasil Pengujian User Acceptance Testing

Berdasarkan proses *User Acceptance Testing* (UAT) yang dilakukan oleh supervisor PT Berkat Jocellyndo Abadi sebagai perwakilan pengguna akhir, diperoleh sejumlah hasil pengujian yang mencerminkan kesiapan sistem undangan pernikahan digital *Invited*. Pengujian mencakup aspek fungsional sistem, antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman pengguna (UX).

Secara umum, supervisor menyatakan bahwa seluruh fitur utama telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna. Fitur-fitur seperti navigasi antar halaman, tampilan informasi pengantin, galeri foto, lokasi acara, RSVP, pengiriman ucapan, serta pengiriman hadiah dapat diakses dan digunakan tanpa ditemukan kendala teknis yang signifikan.

Selain itu, dilakukan pula pengujian terhadap fitur login klien dan fitur input data. Fitur login memungkinkan klien untuk masuk ke dalam sistem menggunakan

akun yang telah disediakan sehingga klien dapat mengelola dan memperbarui data undangan secara mandiri. Berdasarkan hasil pengujian, proses autentikasi berjalan dengan baik dan hanya pengguna dengan kredensial yang valid yang dapat mengakses halaman pengelolaan data.

Fitur input data, seperti pengisian informasi pengantin, detail acara, galeri foto, serta rekening hadiah, juga diuji secara langsung oleh supervisor. Seluruh data yang dimasukkan berhasil disimpan ke dalam sistem dan ditampilkan pada halaman undangan secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara antarmuka input dan sistem penyimpanan data telah berjalan secara optimal.

Tabel 3.2. Hasil Pengujian User Acceptance Testing (UAT)

Aspek yang Diuji	Hasil Pengujian	Status
Login klien	Klien dapat login menggunakan akun yang diberikan	Diterima
Input dan edit data undangan	Data berhasil disimpan dan ditampilkan pada website	Diterima
Navigasi antar halaman	Navigasi berjalan lancar dan mudah dipahami	Diterima
Tampilan informasi pengantin	Informasi tampil jelas dan sesuai data input	Diterima
Galeri foto	Foto dapat ditampilkan dan diperbesar dengan baik	Diterima
Fitur RSVP	Data tamu berhasil terkirim dan tersimpan	Diterima
Fitur wishes (ucapan)	Ucapan dapat dikirim dan ditampilkan secara real-time	Diterima
Fitur gift	Informasi hadiah dapat ditampilkan dan diakses dengan baik	Diterima
Konsistensi desain UI	Warna, font, dan layout konsisten di seluruh halaman	Diterima
Responsivitas tampilan	Tampilan menyesuaikan dengan baik di mobile dan desktop	Diterima

3.6 Kendala dan Solusi

Selama proses perancangan dan pengembangan website undangan pernikahan digital, terdapat beberapa kendala yang memengaruhi alur kerja serta hasil akhir pengembangan. Kendala-kendala tersebut muncul baik dari sisi perancangan desain, implementasi teknis, hingga proses koordinasi dengan pihak

terkait. Setiap kendala yang muncul diupayakan untuk diselesaikan melalui solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan proyek, kondisi teknis, serta standar kualitas yang ditetapkan oleh perusahaan.

3.6.1 Perancangan UI/UX

Pada tahap perancangan UI dan UX, kendala utama yang dihadapi adalah menjaga konsistensi visual antar halaman undangan, mengakomodasi perbedaan preferensi pengguna terhadap gaya visual, serta menyeimbangkan antara aspek estetika dan kemudahan penggunaan. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan pendekatan *user-centered design* dengan berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Selain itu, prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design* digunakan sebagai acuan dalam merancang antarmuka agar tetap konsisten, intuitif, dan mudah dipahami. Elemen visual juga disederhanakan dengan menerapkan hierarki informasi yang jelas sehingga pengguna dapat memahami isi undangan dengan lebih mudah.

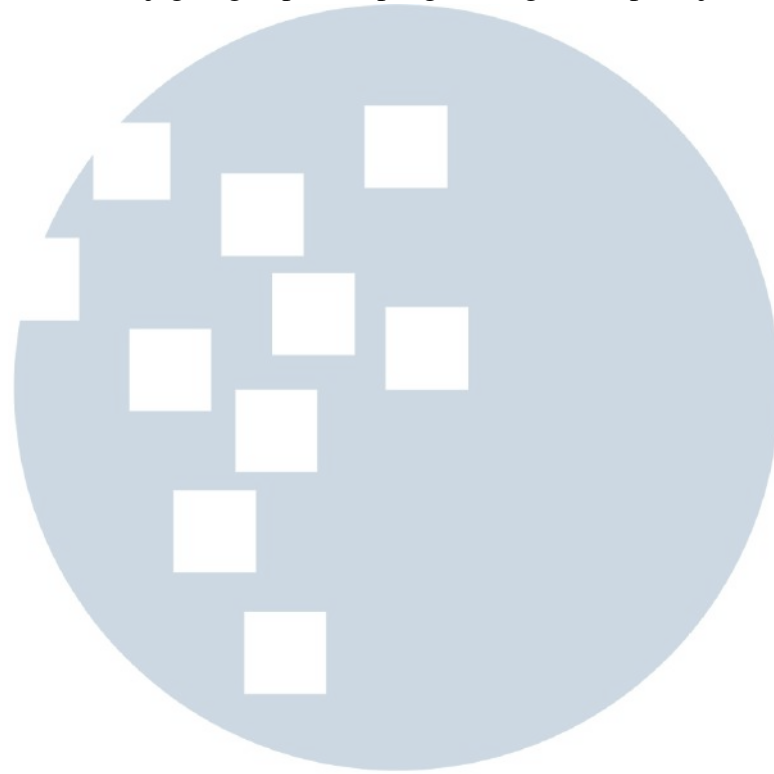
3.6.2 Translasi Desain ke Kode

Dalam proses penerjemahan desain dari *Figma* ke dalam kode, ditemukan perbedaan tampilan antara rancangan visual dan hasil implementasi, serta tantangan dalam menjaga konsistensi desain pada komponen yang digunakan secara berulang. Selain itu, penyesuaian *layout* agar tetap responsif di berbagai ukuran layar juga menjadi kendala tersendiri. Solusi yang diterapkan adalah menyusun komponen *React* secara modular dan dapat digunakan kembali (*reusable*), sehingga memudahkan pengelolaan tampilan dan konsistensi desain. Penggunaan *Tailwind CSS* juga membantu dalam pengaturan *spacing*, tata letak, dan responsivitas tanpa menghilangkan karakter visual utama dari desain awal.

3.6.3 Koordinasi dan Revisi

Pada aspek koordinasi, kendala yang sering muncul adalah adanya perubahan kebutuhan desain dari pihak terkait serta revisi berulang yang berdampak pada jadwal pengerjaan. Solusi yang diterapkan adalah dengan menyusun dokumentasi desain dan alur kerja secara lebih terstruktur agar perubahan dapat ditelusuri dengan jelas. Komunikasi dan evaluasi rutin dengan supervisor dan pihak terkait juga dilakukan untuk memastikan arah pengembangan tetap sesuai

dengan kebutuhan. Selain itu, penentuan prioritas pekerjaan pada setiap tahap revisi membantu menjaga agar proses pengembangan tetap berjalan efektif dan terkontrol.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA