

Rancang Bangun Sistem Informasi Pendapatan Atas Jasa Penyewaan Dekorasi Wedding Pada Rayainaja Decoration

Tita Setiawati^{1*}, Rahmi Istigfarin²

^{1,2} Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ¹titasetiawati049@gmail.com, ²rahmiistigfarin4090@gmail.com

Abstrak - Sistem informasi akuntansi adalah sistem informasi fungsional dan mendasari sistem informasi fungsional lainnya seperti informasi keuangan, sistem informasi lainnya memerlukan data keuangan dari sistem akuntansi. Di zaman perkembangan sekarang ini, seiring teknologi yang semakin maju, banyak orang, organisasi, dan bisnis menggunakan teknologi untuk aktivitas sehari-hari. Berbagai bidang kehidupan juga banyak yang menggunakan teknologi untuk mendukung aktivitasnya. Instansi atau perusahaan yang maju dan berkembang membutuhkan sistem informasi yang akurat, cepat dan akurat untuk melayani kegiatan pengelolaan usahanya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan penelitian dokumen. Maka setelah melakukan penelitian, penulis mencoba meneliti, merancang dan mengembangkan sistem informasi pendapatan sewa dekorasi pernikahan di Rayainaja Decorations, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang sewa dekorasi. Rayainaja Décoration merupakan perusahaan jasa yang proses pengelolaan datanya masih menggunakan sistem manual dan non komputerisasi, namun Rayainaja Décoration membutuhkan sistem atau teknologi yang dapat mempermudah dan mengurangi kesalahan dalam pengerjaannya. Dengan adanya pembaharuan sistem informasi ini dapat menjadi solusi yang baik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Dekorasi Rayainaja, sehingga proses pendataan menjadi efisien dan efektif.

Kata kunci: Sistem Informasi; Pendapatan; Dekorasi

Abstract - *The accounting information system is a functional information system and underlies other functional information systems such as financial information, other information systems require financial data from the accounting system. In today's developmental era, as technology advances, many people, organizations and businesses use technology for their daily activities. Many areas of life also use technology to support their activities. Agencies or companies that are advanced and developing require accurate, fast and accurate information systems to serve their business management activities. Data collection methods used are interviews, observation and document research. So after doing research, the author tries to research, design and develop an information system for renting wedding decoration income at Rayainaja Decorations, a company engaged in the rental of decorations. Rayainaja Décoration is a service company whose data management process still uses a manual and non-computerized system, but Rayainaja Décoration requires a system or technology that can simplify and reduce errors in the process. With the renewal of this information system, it can be a good solution to help solve existing problems at Rayainaja Decorations, so that the data collection process becomes efficient and effective.*

Keywords: Information system, Revenue, Decoration

PENDAHULUAN

Adanya perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap sistem informasi perusahaan. Penggunaan sistem informasi memudahkan kegiatan perusahaan dalam bidang pengolahan data, sehingga perusahaan dapat memperoleh informasi yang diperlukan dengan lebih cepat (Haryati et al., 2022).

Kemajuan teknologi informasi dan teknologi komputer membuat pencarian informasi menjadi lebih mudah. Selain itu, teknologi komputer memungkinkan kita berdagang dengan lebih efisien dan lebih tepat waktu. Terutama ditandai dengan bertambahnya perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan, baik perdagangan barang

maupun jasa, yang memudahkan proses berbisnis, seperti jual beli barang, selain itu teknologi informasi ini meningkatkan efisiensi dan kualitas karyawan. 'bekerja.

Dengan adanya teknologi komputer membawa banyak manfaat bagi banyak orang. Dalam dunia bisnis, teknologi berperan penting dalam memberikan informasi baik di dalam maupun di luar perusahaan. Hal ini mendorong pelaku ekonomi untuk menghasilkan informasi yang lebih berkualitas, evaluatif, relevan dan konsisten.

Kita kini telah memasuki Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi yang melampaui kewajaran dan berdampak pada banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk kita sebagai konsumen. Pada titik ini, hanya ada satu

orang yang berkomitmen untuk menghentikan kemajuan teknologi yang pasti akan tumbuh dan berkembang. Akibatnya, persaingan bisnis menjadi semakin kompetitif, sehingga perusahaan harus memiliki strategi yang tepat untuk terus tumbuh dan berkembang (Fahmi, 2019).

Teknologi informasi memiliki reputasi sebagai alat teknologi yang digunakan oleh perusahaan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan semua jenis informasi. Oleh karena itu, teknologi informasi memiliki potensi untuk menawarkan keuntungan bagi usaha kecil dan menengah. Teknologi informasi bermanfaat dalam mengurangi biaya yang terkait dengan ekspansi bisnis, hal ini terjadi pada pemilik usaha UMKM (Primawanti & Ali, 2022).

METODE PENELITIAN

Dalam proses pengumpulan data penelitian digunakan metode sebagai berikut:

A. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Menurut (Ricardo et al., 2022) Wawancara adalah percakapan antara peneliti (seseorang yang mencari informasi) dan whistleblower (seseorang yang mengaku memiliki informasi penting tentang suatu subjek). Penulis melakukan wawancara langsung atau tanya jawab terkait sistem penyewaan dekorasi dengan Ibu Putri Sarah Olivia Lumban Gaol selaku Pemilik dan atau Direksi perusahaan Rayainaja Decoration.

2. Observasi

Menurut (Hasanah, 2018) Pengamatan atau observasi adalah proses sistematis mengamati kegiatan manusia dan lingkungan fisik dimana kegiatan berlangsung terus menerus dari tempat kerja untuk menghasilkan data. Oleh karena itu, observasi merupakan bagian integral dari kerja lapangan. Dengan itu penulis melakukan pengamatan langsung ke Rayainaja Decoration untuk mendapatkan data dan informasi yang dengan valid.

3. Studi Pustaka

Penelitian sastra adalah metode pengumpulan data dengan memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian kepustakaan memiliki empat tingkatan penelitian, yaitu menyiapkan alat-alat jika diperlukan untuk membuat bibliografi fungsional, meluangkan waktu dan membaca untuk menghemat bahan penelitian. (Adlini, 2022). Penulis menggunakan metode studi pustaka dengan cara membaca buku online maupun secara langsung ke perpustakaan, jurnal, riset dan referensi yang berkaitan dengan judul penelitian.

B. Metode Pengembangan Software

Selama pengembangan perangkat lunak, tim menggunakan metodologi Scrum. Menurut

(Andipradana & Hartomo, 2021), Scrum adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip agile seperti kolaborasi tim, pengembangan produk inkremental, dan proses berulang untuk mencapai kesuksesan.

1. Cerita pengguna

Kisah pengguna adalah deskripsi singkat tentang persyaratan sistem yang ditulis dalam bahasa yang dapat dipahami oleh setiap pengguna akhir. Kisah pengguna digunakan untuk membuat backlog produk.

2. Produk backlog

Backlog produk adalah daftar semua tugas yang harus diselesaikan sebelum sistem atau produk dapat dirilis. Product Backlog Konten fungsional akan diintegrasikan ke dalam sistem dengan waktu eksekusi yang sesuai. Untuk menciptakan produk berkualitas tinggi, dokumen yang relevan selalu diperbarui dengan hati-hati, mengikuti perkembangan produk. Orang yang memiliki produk adalah orang yang termotivasi untuk membuat backlog produk.

3. Pekerjaan Sprint Backlog

Sprint Backlog adalah kumpulan item Product Backlog yang ditentukan oleh tim Scrum. Data ini akan digunakan selama eksekusi sprint. Tim memilih beberapa item dari simpanan dan mengidentifikasi tugas untuk diselesaikan berdasarkan cerita pengguna yang sudah ada sebelumnya.

4. Scrum harian

Daily Scrum adalah kegiatan sprint harian yang dilakukan oleh tim Scrum untuk menentukan apa yang telah dilakukan, apa yang akan dilakukan, dan apa yang mungkin menjadi hambatan selama pengembangan proyek. Tim Scrum menggunakan Scrum setiap hari sebagai cara untuk meningkatkan pengembangan produk dan mencapai tujuan sprint.

5. Peringkat sprint

Sprint adalah tenggat waktu dengan durasi maksimal satu bulan atau lebih. Sprint berlanjut selama proses pengembangan produk berlanjut. Tujuan sprint adalah menyelesaikan suatu tugas (Sprint Goal).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan proses sistem berjalan yang terjadi pada penyewaan Rayainaja Decoration, maka tahapan berikutnya adalah analisis kebutuhan. Berikut adalah spesifikasi kebutuhan dari sistem penyewaan dekorasi pada Rayainaja Decoration.

1. Analisis kebutuhan Admin

A.1 Admin melakukan *Login*

A.2 Admin dapat mengakses menu utama

A.3 Admin dapat mengelola data *client*

A.4 Admin dapat mengelola data produk

- A.5 Admin dapat mengelola data transaksi
- A.6 Admin dapat mengelola data laporan
- A.7 Admin dapat mengelola data pengaturan
- A.8 Admin dapat mengelola data pengguna
- A.9 Admin dapat melihat dan mencetak laporan

2. Analisis kebutuhan Direksi

- B.1 Direksi melakukan *Login*
- B.2 Direksi dapat mengakses menu utama
- B.3 Direksi dapat mengelola data *client*
- B.4 Direksi dapat mengelola data produk
- B.5 Direksi dapat mengelola data transaksi
- B.6 Direksi dapat mengelola data laporan
- B.7 Direksi dapat mengelola data pengaturan
- B.8 Direksi dapat mengelola data pengguna
- B.9 Direksi dapat melihat dan mencetak laporan

3. Analisis Metode Scrum

a. *User Story*

Tabel 1 User Story

Sebagai	Saya ingin	Sehingga
Admin	Admin memilih From menu utama	Sistem akan menampilkan isi menu utama seperti menu data Client, menu data Produk, Menu data persediaan, menu data transaksi, menu data laporan, menu data pengaturan, menu data pengguna.
	Admin memilih menu data client	Sistem akan menampilkan isi menu data client
	Admin memilih menu data Produk	Sistem akan menampilkan isi sub menu data Produk
	Admin memilih menu data Persediaan	Sistem akan menampilkan isi sub menu data Persediaan
	Admin memilih menu transaksi	Sistem akan menampilkan isi sub menu transaksi seperti transaksi pendapatan penyewaan.
	Admin memilih menu laporan	Sistem akan menampilkan isi sub menu laporan seperti laporan data transaksi pendapatan penyewaan.
	Admin memilih menu	Sistem akan menampilkan isi

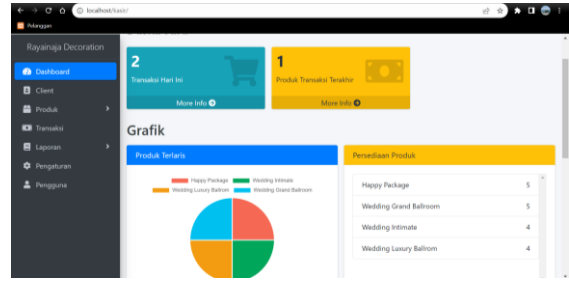
	pengaturan	menu data pengaturan
	Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan.
Direksi	Direksi memilih From menu utama	Sistem akan menampilkan isi menu utama seperti menu data Client, menu data Produk, Menu data persediaan, menu data transaksi, menu data laporan, menu data pengaturan, menu data pengguna.
	Direksi memilih menu data client	Sistem akan menampilkan isi menu data client
	Direksi memilih menu data Produk	Sistem akan menampilkan isi sub menu data Produk
	Direksi memilih menu data Persediaan	Sistem akan menampilkan isi sub menu data Persediaan
	Direksi memilih menu transaksi	Sistem akan menampilkan isi sub menu transaksi seperti transaksi pendapatan penyewaan.
	Direksi memilih menu laporan	Sistem akan menampilkan isi sub menu laporan seperti laporan data transaksi pendapatan penyewaan.
	Direksi memilih menu pengaturan	Sistem akan menampilkan isi menu data pengaturan
	Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan.

b. *Product Backlog*

Tabel 2 Product Backlog

No	Item	Prioritas
1	Kebutuhan dokumen dan data	Sedang
2	Perancangan sistem dan basis data	Tinggi
3	Halaman login admin	Tinggi

4	Dashboard admin	Rendah
5	Menu pengolahan produk, kategori produk, dan satuan produk	Tinggi
6	Menu pengelolaan admin	Sedang
7	Struktur menu halaman utama	Sedang
8	Halaman login	Tinggi
9	From transaksi	Tinggi

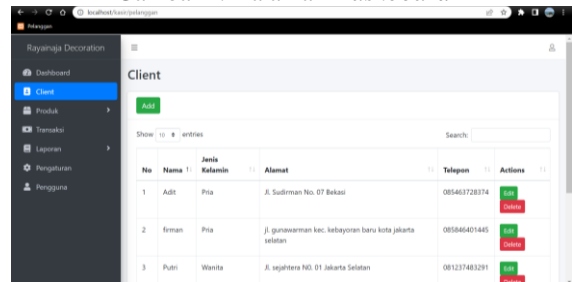


Gambar 2. Halaman Dashboard

c. Sprint

Tabel 3 Sptint planing

Actor	Sprint Planning	Estimasi (Waktu/Hari)
Admin	Login admin	2
	Menu utama	1
	Data client	3
	Data produk	3
	Data transaksi	2
	Data laporan	3
	Halaman pengaturan	4
Direksi	Login admin	3
	Menu utama	2
	Data client	4
	Data produk	3
	Data transaksi	4
	Data laporan	2
	Halaman pengaturan	2



Gambar 3. Halaman Client

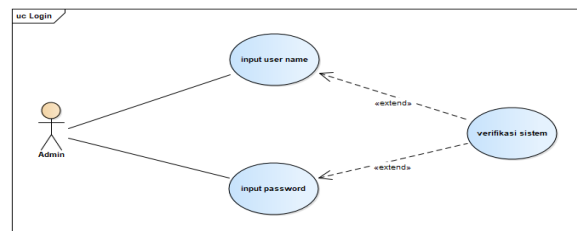
B. Desain Use Case Diagram

Menurut (Wulandari & Nurmiati, 2022) Definisi use case juga dikenal sebagai diagram kasus penggunaan, adalah model untuk pengembangan sistem informasi. Setiap use case disertai dengan skenario. Skenario kasus penggunaan adalah perpanjangan proses kasus penggunaan dari perspektif aktor dan sistem.

Berikut merupakan gambaran dari Use Case Diagram yang ada pada sistem penjualan ini sebagai berikut :

Tabel 4 Sptint Backlog

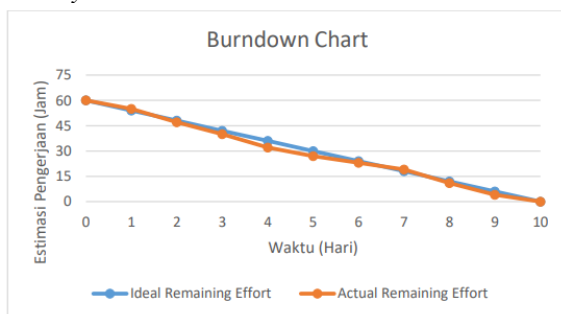
Sprint 1	Task	Estimasi (waktu/jam)						
		1	2	3	4	5	6	7
Pengelolaan produk	Membuat database	2						
	Tampilan Front-end	3	1					
	Codeing		5	4				
	Testing		2	3				
	Total		20 jam					



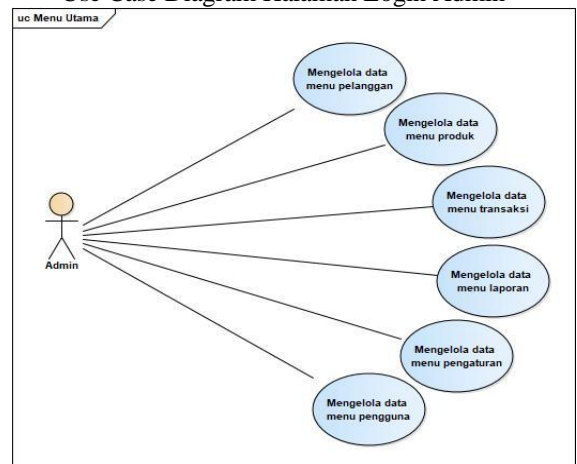
Gambar 4

Use Case Diagram Halaman Login Admin

d. Daily Scrum



Gambar I. Burndown Daily Scrum

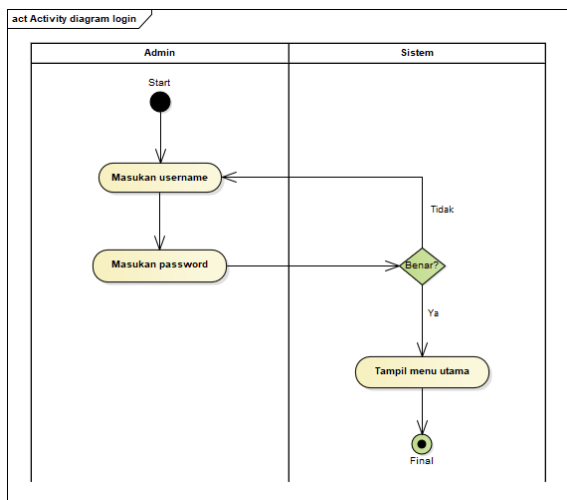


e. Sprint Review

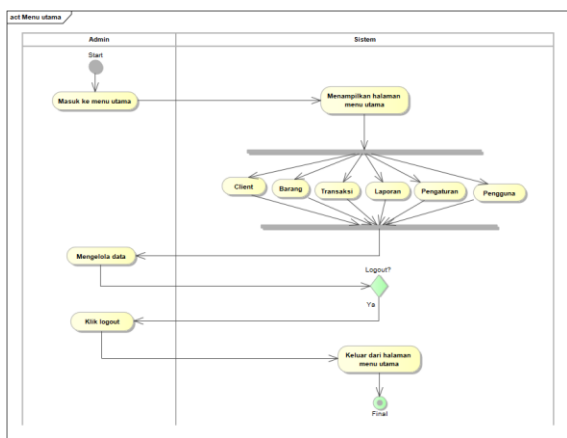
Gambar 5
Use Case Diagram Menu Utama Admin

Activity Diagram

Menurut (Wulandari & Nurmiati, 2022) Activity Diagram adalah diagram yang mampu memunculkan mekanisme logika dan proses bisnis dalam sebuah sistem informasi.



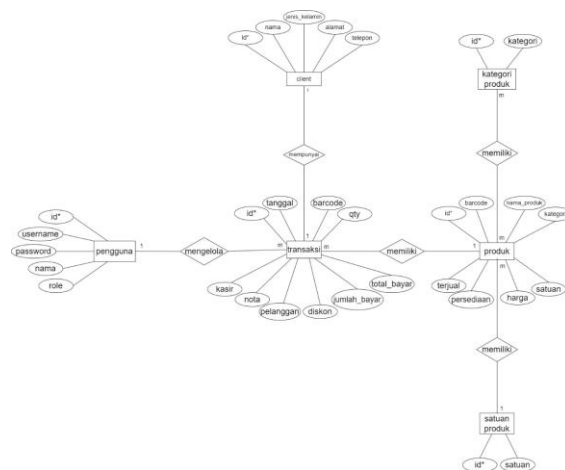
Gambar 6
Activity Diagram login



Gambar 7
Activity Diagram Menu Utama

Entity Relationship Diagram (ERD)

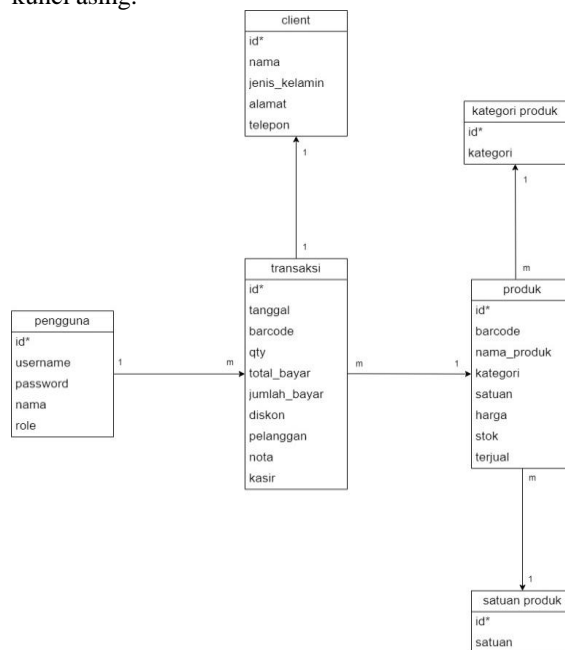
Menurut (Hidayati, 2019) ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan metode untuk menghubungkan tugas-tugas di dalam sistem yang berjalan di latar belakang dan memiliki fungsi selama proses berlangsung. ERD terdiri dari delapan entitas yaitu Pelanggan, Pemesanan, Informasi Pemesanan, Barang, Pembayaran, surat jalan, Informasi surat jalan dan Pengguna. Sebagai pengguna sistem berhak atas hak istimewa tertentu.



Gambar 8
Entity Relationship Diagram (ERD)

Logical Record Structure (LRS)

Menurut (Mayangky & Suharyanto, 2018) LRS (Logical Record Structured) merupakan penyajian dari susunan rekod-rekod dalam jadwal-jadwal yang berasal dari hasil relasi entiti. Ia dapat menetapkan kardinaliti, bilangan jadwal, serta kunci asing.

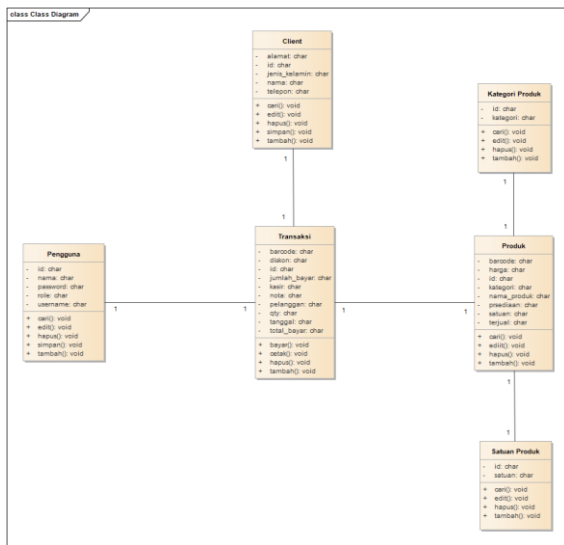


Gambar 9
Logical Record Structure (LRS)

Class Diagram

Menurut (Nugroho, 2019) mendefinisikan bahwa Diagram class adalah diagram yang umum ditemukan dalam pemodelan berbasis UML. Diagram kelas digunakan untuk menunjukkan interaksi antar kelas dalam suatu sistem. Sedangkan Diagram Class menurut (Wulandari & Nurmiati, 2022) merupakan diagram yang menggambarkan struktur yang berasal dari sebuah sistem yang berasal dari sekumpulan aturan yang dapat diterapkan saat membuat sistem.

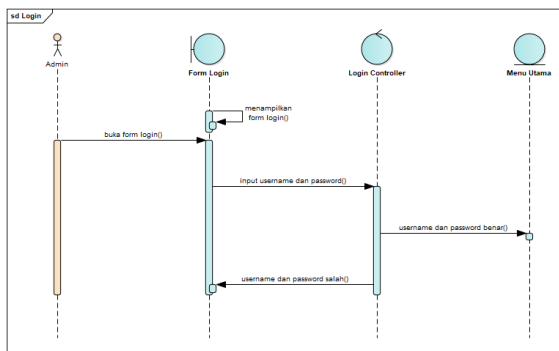
Berikut merupakan gambaran dari Class Diagram yang ada pada sistem penyewaan Rayaianaja Decoration ini :



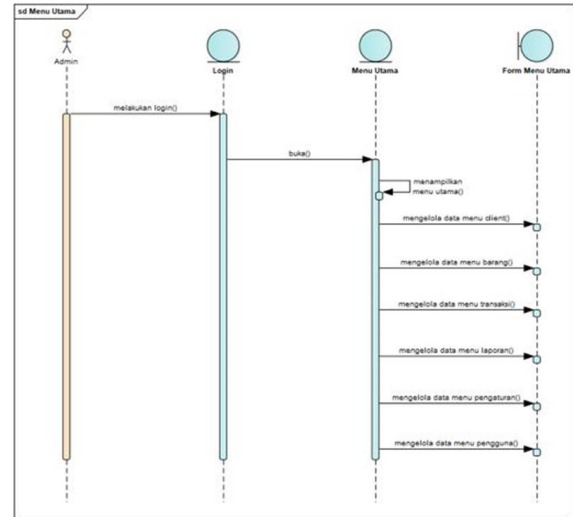
Gambar 10 Class Diagram

Sequence Diagram

Definisi Sequence Diagram menurut (Maiyana, 2018) merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kinerja aktor pada sebuah sistem secara detail sesuai dengan waktu. Diagram di atas menggambarkan sejumlah jenis objek dan perpertinya yang berbeda yang digunakan dalam use case.

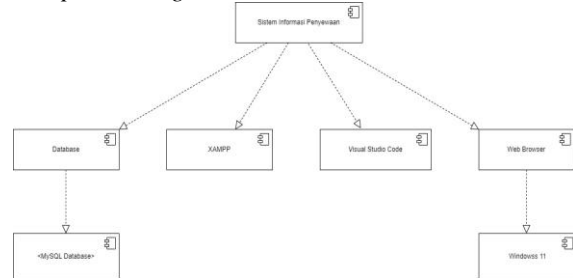


Gambar 11 Sequence Diagram Login



Gambar 12 Sequence Diagram Menu Utama

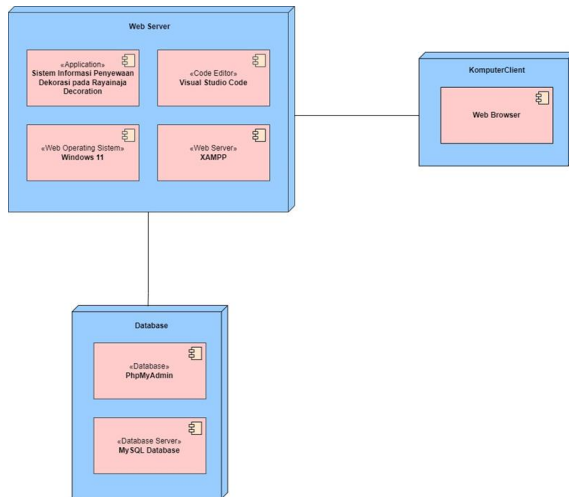
Componen Diagram



Gambar 13 Component Diagram

Deployment Diagram

Menurut (Devianto & Dwiasnati, 2018) mendefinisikan Deployment Diagram adalah diagram yang dapat menjelaskan bagaimana berbagai elemen fisik menghubungkan dan meluncurkan sistem dalam jaringan tertentu. Desain jaringan adalah kumpulan node yang terdiri dari Hardware dan Software perangkat lunak yang mengonfigurasi komponen runtime perangkat lunak seperti prosesor dan periferal lainnya. Diagram juga dapat mendefinisikan koneksi antara node misalnya, TCP/IP dan persyaratan



Gambar 14
Deployment Diagram

C. BlackBox Testing

BlackBox Testing Halaman Login

Tabel 5
BlackBox Testing Halaman Login

No	Skenario Penyewaan	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Username dan password tidak diisi, klik tombol Login	Username: (Kosong) Password: (Kosong)	Sistem akan menolak akses masuk dan menampilkan pesan " <i>This field is required.</i> "	Sesuai
2	Hanya mengisi Username. Password tidak diisi kemudian klik Login	Username: Princess Password: (Kosong)	Sistem akan menolak akses masuk dan menampilkan pesan " <i>This field is required</i> "	Sesuai
3	Hanya mengisi password. Username tidak diisi kemudian klik Login	Username: (kosong) Password: Admin	Sistem akan menolak akses masuk dan menampilkan pesan " <i>This field is required</i> "	Sesuai
4	Mengisikan Username dan password, tetapi salah satu kondisi salah lalu klik Login.	Username: (benar) Password: (salah)	Sistem akan menolak akses masuk dan tetap berada di halaman Login	Sesuai

5	Mengisikan email dan password, tetapi salah satu kondisi salah lalu klik Login.	Username: (salah) Password: (benar)	Sistem akan menolak akses masuk dan tetap berada di halaman Login	Sesuai
6	Memasukan email dan password dengan data yang benar kemudian klik Login	Username: Princess Password: Admin	Sistem akan menerima akses Login dan akan muncul halaman utama	Sesuai

KESIMPULAN

Setelah penulis meneliti dan Berdasarkan hasil riset, informasi yang didapatkan mengenai Sistem penyewaan dan pendapatan yang ada pada Rayainaja Decoration maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penyewaan jasa dekorasi ini Sistem pencatatan pendapatan yang digunakan pada Rayainaja Decoration masih menggunakan cara yang manual menggunakan media kertas dan tulis tangan, mulai dari proses pencatatan pesanan sampai dengan proses pembuatan laporan. Sehingga potensi kesalahan dalam pencatatan dan kelengkapan berkas lebih tinggi. oleh karena itu diperlukan sistem yang mendukung untuk berjalannya proses penyewaan dan pencatatan pendapatan yang lebih efektif dan efisien untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.
2. Proses pencatatan pendapatan yang masih berantakan, selain itu bahkan kadang tidak adanya pencatatan sehingga hal itu menyebabkan skesulitan dalam pembuatan laporan pendapatan.
3. Dalam pengarsipan berkas atau File tidak tersusun dengan baik dan rapih sehingga sering kali tercecer dan hilang.
4. Dengan ini penulis membantu memperbaiki atau memberi sedikit penyesuaian sistem yang bisa memudahkan serta meminimalisir adanya kesalahan dalam pencatatan pendapatan sewa jasa dekorasi pada Rayainaja Decoration.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis bermaksud memberikan beberapa saran yang diharapkan bisa bermanfaat. Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan adanya sistem yang mendukung untuk mempermudah dan mengurangi adanya kesalahan dalam proses pencatatannya sehingga lebih efektif dan efisien.
2. Memperbaiki proses pencatatan pendapatan yang rapih dan mencatat setiap ada yang booking sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan laporan pendapatan.
3. Dalam proses pengarsipan data, dibutuhkan

database atau *soft file* untuk meminimalisir berkas yang tercecer hilang agar rusak.

REFERENSI

- Adlini, M. N. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Jurnal Edumaspul, Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Andipradana, A., & Hartomo, K. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Devianto, Y., & Dwiasnati, S. (2018). Aplikasi Pengambilan Keputusan Indeks Kepuasan Masyarakat Dengan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) Pada Unit Pelayanan Masyarakat Dengan Alat Microcontroller Sebagai Alat Bantu Survey. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 10(1), 13. <https://doi.org/10.22441/fifo.2018.v10i1.002>
- Haryati, T., Mulyani, R., & Nurwahyuni, S. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Akuntansi Penjualan GRC JAYABRIX Toko Bagunan Bangun Istana Sukses Cilamaya. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 2(01), 54–58. <https://doi.org/10.31294/jais.v2i01.1402>
- Hasanah, H. (2018). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayati, N. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1–10.
- Khaidir Ali Fahmi, A. (2019). Analisis Pengaruh Jaringan, Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Serta Inovasi Terhadap Keunggulan Bersaing Dan Kinerja Usaha (Studi Pada Umkm Di Purwokerto). *Diponegoro Journal of Management*, 8(4), 74–84.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android. *Sains Dan Informatika*, 1, 54–67.
- Mayangky, N. A., & Suharyanto, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Pada Polsek Citeureup Cimahi. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 67–74. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.295>
- Nugroho. (2019). *Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web*. XVIII(2013), 4.
- Putri Primawanti, E., & Ali, H. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 267–285. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>
- Ricardo, Z., Sutarno, & Anggraini, D. (2022). Analisis Kualitas Produk di PT. Adi Kuasa Gasindo Medan. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 224–232. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v1i2.588>
- Wulandari, T., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding. *Jurnal Rekasaya Informasi*, 11(69), 79–85.