

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pernikahan adalah sebuah upacara penyampaian ikatan janji antara dua orang berbeda gender, yakni pria dan wanita. Pernikahan identik dengan pesta dan mengumpulkan banyak orang. Selama ini informasi pernikahan hanya menggunakan undangan pernikahan berbentuk kertas yang ditunjukkan kepada orang yang diundang. Dalam undangan tersebut terdapat nama pengantin laki-laki dan nama pengantin perempuan. Selain itu juga terdapat waktu acara pernikahan dan tempat acara pernikahan [1]. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa dan dari angka tersebut 88% menggunakan internet untuk mengakses media sosial, oleh karena itu pemanfaatan media sosial sebagai platform beriklan dinilai cukup bagus pada zaman sekarang ini [2].

Di dalam kehidupan bermasyarakat tumbuh pemikiran bahwa pernikahan umumnya dilakukan sekali dalam seumur hidup. Keberlangsungan pernikahan sendiri umumnya melibatkan orang banyak yang dilaksanakan pernikahan secara resmi. Dengan diadakan acara pernikahan setidaknya memerlukan sebuah pemberitahuan (surat undangan) kepada khalayak umum untuk melaksanakan acara perayaan pernikahan.

PT. Alfabet Citra Indonesia awalnya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan. Sebelumnya perusahaan ini mencoba untuk membuat sebuah produk yang bergerak di bidang *Wedding Organizer* dengan nama "Vow Wedding". Vow Wedding sebagai perencanaan, pengelola, dan pengatur acara pernikahan. Didalam kesibukan mengurus *Wedding Organizer* juga membuat undangan pernikahan yang berbasis konvensional atau undangan kertas.

Vow Wedding dalam mengelola pernikahan mempunyai permasalahan salah satunya dalam pembuatan undangan pernikahan, karena harus mendesain dan mencetak sendiri setiap kali ada pelanggan yang datang. Tidak sedikit pelanggan dari Vow Wedding juga mengeluhkan banyaknya biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat undangan pernikahan. Selain itu, banyaknya undangan pernikahan yang disebar ke

banyaknya alamat membuat kesulitan dalam hal pengelolaannya dan tidak sedikit juga biaya yang dikeluarkan untuk penyebaran undangan pernikahan.

Aplikasi berbasis web dianggap solusi yang paling tepat karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja, selama pengguna terkoneksi dengan internet [3]. *Website* undangan pernikahan dapat mempermudah penyebaran informasi tentang pernikahan yang dapat dibagikan melalui media sosial [1].

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat diketahui bahwa undangan pernikahan konvensional memiliki kekurangan dan terlalu banyak dana yang di habiskan. Oleh karenanya dipandang perlu mengadakan suatu penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apakah dapat memberikan kemudahan saat penyebaran dan pembuatan undangan pernikahan?
2. Apakah dapat memberikan kemudahan bagi tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan?
3. Seberapa besar tingkat penghematan biaya undangan pernikahan yang dibuat menggunakan *website*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan pada masalah digunakan agar cakupan masalah tidak terlalu luas dan dapat dipersempit sesuai kebutuhan. Adapun batasan masalah pada pembahasan ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut :

1. Sistem dapat digunakan di daerah yang memiliki akses internet.
2. Sistem yang akan dibangun berbasis *website*.
3. Dalam merancang dibuat dalam 2 panel antar muka yang terdiri dari 2 tampilan pengguna, yaitu tampilan *back-end* dan tampilan *front-end*.
4. Pengguna yang menggunakan aplikasi ini antara lain:
 - a. Calon Pengantin
Calon pengantin sebagai *back-end* user atau *user* yang membuat undangan pernikahan.

- b. Tamu undangan
Tamu undangan sebagai *front-end user* atau *user* yang mendapatkan *link* undangan pernikahan dari calon pengantin.
5. Data yang dapat diisi pada tampilan *back-end* antara lain:
 - a. Data calon pengantin
 - b. Data orang tua calon pengantin
 - c. Waktu acara pernikahan
 - d. Lokasi acara pernikahan
6. Data yang dapat diisi pada tampilan *front-end* antara lain:
 - a. Daftar hadir tamu undangan
 - b. Ucapan selamat
7. Undangan pernikahan dapat disebarakan melalui Email, Whatsapp, dan Sosial Media yang lain.
8. Pengguna tidak diwajibkan untuk login terlebih dahulu jika tidak sedang atau akan melakukan transaksi.
9. Sistem yang akan dibangun belum terintegrasi dengan sistem pembayaran otomatis karena belum berkerja sama dengan pihak perbankan.
10. Google Maps dipakai dalam undangan pernikahan ini digunakan untuk memudahkan tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah Aplikasi Undangan Pernikahan berbasis *website* yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mempermudah pembuatan undangan pernikahan.
2. Mempermudah penyebaran undangan pernikahan.
3. Mempermudah tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan.
4. Meminimalisir pengeluaran untuk membuat undangan pernikahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya undangan pernikahan online masyarakat tidak perlu datang ke rumah tamu undangan untuk mengirim kertas undangan yang tentunya juga memakan

banyak waktu, biaya dan tenaga. Apalagi dengan masa pandemi saat ini, semua harus serba daring atau digital.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini, Menggunakan beberapa metode dan beberapa langkah - langkah yang dimabil sebagai antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap ini berhubungan dengan pencarian data agar mudah melakukan analisa pada tahap berikutnya, teknik pengumpulan data yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, dan kepustakaan.

1.6.2 Metode Observasi

Dalam tahapan metode ini akan melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati proses-proses undangan pernikahan dibuat dan undangan pernikahan yang online secara langsung.

1.6.3 Metode Wawancara

Metode dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait dalam bidang tertentu untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Dalam hal ini melakukan wawancara kepada pemilik PT. Alafabet Citra Indoensia. Kegiatan ini dibantu dengan daftar pertanyaan, sehingga diperoleh informasi yang diperlukan guna membantu dalam membuat sistem.

1.6.4 Metode Analisis

Menganalisa kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan metode kepustakaan yang telah dilakukan. Sebagai alat bantu analisis sistem yang akan digunakan pada sistem ini adalah *Use Case Diagram*.

1.6.5 Metode Kepustakaan

Dalam metode ini seperti mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang dapat digunakan menjadi referensi yang berhubungan dengan *website*, pemrograman web, undangan, dan pernikahan sebagai materi utama dalam membuat *website* ini. Selain itu juga mempelajari beberapa

website referensi untuk materi yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.6.6 Metode Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle merupakan suatu metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen [4]. Metode siklus pengembangan sistem yang dipakai untuk penelitian ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan-tahapan dalam metode SDLC adalah sebagai berikut ini:

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Kegiatan ini merupakan tahapan paling awal dalam siklus hidup sistem. Yang harus direncanakan itu adalah kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi Vow Wedding ini, baik itu perangkat keras, perangkat lunak, dan lain-lain, lalu sistem ini siapa saja yang akan membantu menyelesaikannya, seperti harus memiliki seorang analisis sistem, seorang *programmer*, dan lain-lain, dan biaya yang dibutuhkan dalam menyelesaikan sistem ini, baik itu biaya manfaat, biaya operasi, biaya proyek, dan sebagainya.

2. Analisis PIECES

Tahapan kedua ini mengidentifikasi masalah apa saja yang dialami oleh PT. Alfabet Citra Indonesia dalam bagian pengadministrasian. Setelah mengetahui masalah apa saja yang dialami oleh Vow Wedding. Selanjutnya membuat tabel dalam mengidentifikasikan kinerja sistem lama dengan sistem baru melalui analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) untuk mengetahui kinerja sistem keadministrasian tersebut.

3. Desain (*Design*)

Tahapan selanjutnya adalah desain, desain yakni gambar untuk merencanakan suatu bentuk yang diperlukan pada penelitian ini. Ditahapan ini dilakukan proses membuat desain sistem (*system design*) dan desain *database*. Desain sistem yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), *flowchart*, dan *Data Flow Diagram* (DFD). Sehingga dapat merancang *input*, *output*, dan antar muka sistem informasi administrasi.

Sedangkan untuk desain *database* akan menggunakan desain tabel dan relasi tabel.

4. Penulisan Program atau Pengkodean (*Coding*)

Pada tahapan ini akan menerjemahkan hasil proses perancangan dari desain menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer. Dengan mengimplementasikan hasil rancangan atau desain ke dalam bahasa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan MySQL dengan bantuan seorang *programmer*.

5. Uji Coba Program (*Testing*)

Pada tahapan ini melakukan *testing* melalui dua cara, yaitu *white box* dan *black box*. Untuk pengujian *white box* ini dilakukan pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Sehingga meminimalisir kesalahan dalam logika pemrograman dan ketikan dalam bahasa program yang *case sensitive*. Setelah itu dilakukan pengujian *black box* dengan menguji data dan memeriksa fungsionalnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan perihal penulisan penelitian yang dilakukan cara menyeluruh, Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau *interface* yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

