

BAB 1

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]. Sebuah survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 mengalami peningkatan menjadi 64.8% dari sebelumnya 54.68% pada tahun 2017 [2]. Kebutuhan pencarian informasi yang cepat, kapan saja dan di mana saja telah menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditawar [3].

Berdasarkan hasil kuoesioner menggunakan metode *sampling purposive* terhadap 91 responden dengan parameter responden sudah menikah dengan rentang usia 18 sampai 27 tahun ke atas dan menggunakan undangan pernikahan kertas, hal yang menjadi kesulitan dalam pengelolaan undangan pernikahan yaitu pembuatan undangan pernikahan. Selain itu, banyaknya undangan pernikahan yang disebarakan yang akan sebanding dengan banyaknya alamat penyebaran undangan pernikahan menjadi kesulitan dalam hal pengelolaan penyebaran undangan pernikahan. Di sisi lain, adanya kesulitan bagi tamu undangan yang belum mengetahui daerah lokasi pernikahan menemukan lokasi acara pernikahan karena peta lokasi yang disisipkan di undangan pernikahan biasanya hanya peta lokasi sederhana.

Aplikasi berbasis web dianggap solusi yang paling tepat karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja, selama pengguna terkoneksi dengan internet [4]. Penyampaian informasi dengan menggunakan multimedia akan memberikan dampak yang baik karena multimedia merupakan penyajian informasi melalui teks, gambar, audio, animasi, atau *video* sehingga informasinya bisa dirancang lebih

hidup serta menghasilkan *output* dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibandingkan dengan media cetak [5]. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi sebagai media penyampaian informasi yang menarik dan mudah digunakan [6]. Penggunaan berbagai macam fitur pada undangan pernikahan *digital* dapat memberikan nilai lebih pada suatu undangan [7]. Website undangan pernikahan dapat mempermudah penyebaran informasi tentang pernikahan yang dapat dibagikan melalui media sosial [1]. Penggunaan Google Maps dapat membantu mempermudah menemukan suatu lokasi [8]. Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan MDLC. Metode ini dipilih karena aplikasi menerapkan komponen-komponen multimedia sehingga MDLC dianggap paling sesuai untuk pembangunannya. Metode ini pun telah banyak digunakan dalam penelitian [9].

Dari data survei yang telah dilakukan oleh APPI bahwa setiap tahunnya pengguna internet selalu bertambah, dan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk membangun aplikasi undangan pernikahan berbasis multimedia interaktif dengan berbagai fitur yang dapat memberikan nilai lebih pada Aplikasi Undangan Pernikahan *Digital* Berbasis Multimedia ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang dijelaskan di latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya alternatif undangan pernikahan yang dapat memberikan kemudahan saat pembuatannya.
2. Perlu adanya alternatif undangan yang dapat memberikan kemudahan saat penyebarannya.
3. Perlu adanya alternatif undangan pernikahan yang dapat memberikan kemudahan bagi tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Undangan Pernikahan *Digital* Berbasis Multimedia. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah pembuatan undangan pernikahan.
2. Mempermudah penyebaran undangan pernikahan.
3. Mempermudah tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan.

1.4 Batasan Masalah

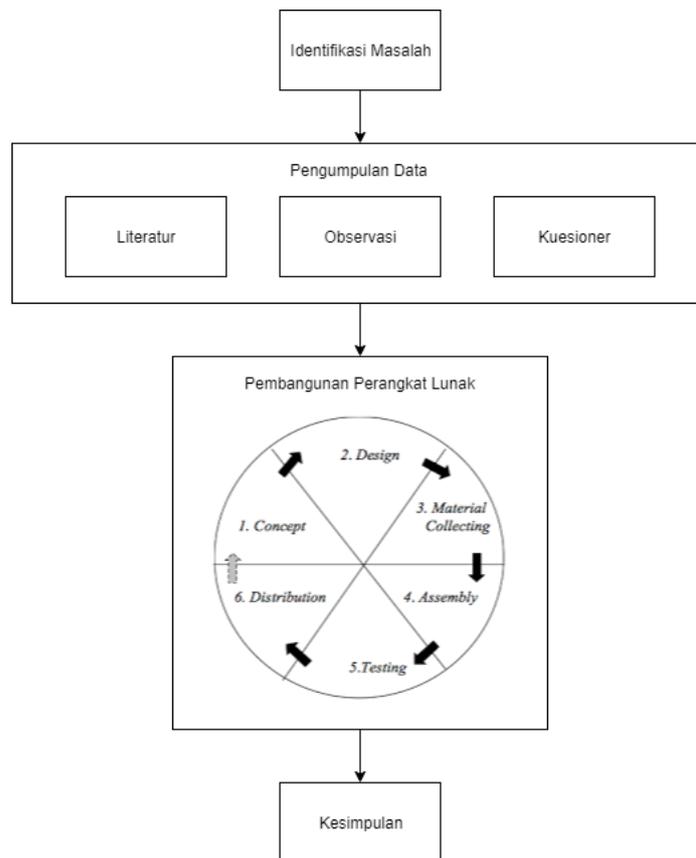
Melihat dan meninjau pada permasalahan yang teridentifikasi serta melihat pada luas dan kompleksnya permasalahan yang terjadi, berikut beberapa penyesuaian yang diterapkan:

1. Aplikasi dapat digunakan di daerah yang memiliki akses internet.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis *web*.
3. Aplikasi 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
 - e. *Hashtag*
6. *Data* yang dapat diisi pada tampilan *front-end* antara lain:
 - a. Daftar hadir tamu undangan

- b. Ucapan selamat
7. Undangan pernikahan dapat disebarluaskan melalui *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Line*, dll.
 8. Undangan pernikahan menggunakan *Google Maps* sebagai *map digital* untuk memudahkan tamu undangan menemukan lokasi acara pernikahan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan pada penelitian bermaksud untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian diperlukan data-data. Berikut adalah metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Alur Penelitian

1.5.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui inti dari persoalan, penyebab permasalahan yang sedang dihadapi.

1.5.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini dilakukan kegiatan berupa mengumpulkan dan mencatat data secara terperinci dari berbagai masalah yang berhubungan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, observasi, dan kuesioner.

1. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan bahan atau sumber ilmiah yang biasa diambil dari buku atau sumber-sumber yang berasal dari internet mengenai undangan pernikahan dan aplikasi multimedia penyampaian informasi.

2. Observasi

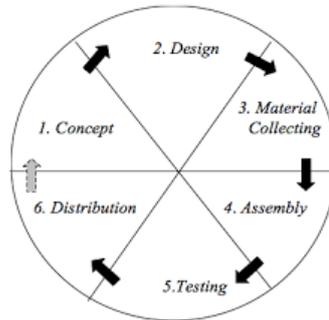
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berpartisipasi langsung dalam kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai undangan pernikahan dan aplikasi multimedia penyampaian informasi.

3. Kuesioner

Teknik mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan berupa *form* kepada responden mengenai undangan pernikahan.

1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak menurut Luther (dalam Sutopo, 2003:32), metode pengembangan yang dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept* (konsep), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (distribusi) [10]. Adapun Sutopo mengadopsi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Tahapan Model Luther – Sutopo

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mempunyai tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahapan konsep diawali dengan penentuan tujuan, pengguna aplikasi, dan spesifikasi secara umum pembuatan aplikasi. Selanjutnya membaca literatur dalam menentukan tahapan pembuatan aplikasi yang tepat berdasarkan permasalahan yang ada.

2. *Design* (Perancangan)

Tahapan perancangan bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek serta gaya. Tahap ini menggunakan *mockup* untuk menggambarkan rangkaian aplikasi sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh pengguna. Perancangan yang dilakukan meliputi perancangan basis data, perancangan struktur menu, dan perancangan antarmuka *website*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap pengumpulan bahan adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *Assembly*. Pada tahap ini mengumpulkan dan menyusun material-material yang sudah di-*design* akan dikumpulkan dan disatukan ke dalam aplikasi.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahapan pembuatan yang dilakukan yaitu tahap pembuatan secara keseluruhan bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan apakah hasil pembuatan aplikasi sesuai yang diharapkan atau tidak. Pengujian yang dilakukan melalui 2 tahapan yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Pengujian *alpha* dilakukan untuk memeriksa tampilan halaman dan fungsi dari seluruh tombol yang telah dibuat oleh pembuat. Jika terjadi kesalahan maka akan dilakukan perbaikan. Selanjutnya apabila telah lolos pada pengujian *alpha* maka akan dilakukan pengujian *beta*. Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan membuat kuesioner tentang aplikasi yang telah dibuat.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pendistribusian akan dilakukan setelah aplikasi yang dibuat dinyatakan telah layak untuk digunakan. Pada tahap ini aplikasi akan dipublikasikan agar dapat digunakan oleh penggunanya.

1.5.4 Kesimpulan

Tahap ini merupakan merupakan tahapan terakhir yakni melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang menjelaskan apakah solusi yang diusulkan telah membantu mengatasi masalah yang telah diidentifikasi, serta memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang mendasari mengapa akan dibuatnya aplikasi ini, identifikasi masalah yang didapatkan dari kesimpulan

latar belakang masalah, menentukan maksud dan tujuan berdasarkan identifikasi masalah yang ada, menentukan batasan masalah yang dibahas, menentukan metodologi penelitian yang akan digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai teori-teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu dalam Pembangunan Aplikasi Undangan Pernikahan *Digital* Berbasis Multimedia dan hal lain yang diperlukan dalam proses analisis permasalahan dari penelitian-penelitian serupa lain yang pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Hal lain yang dibahas yaitu berbagai teori-teori dan konsep yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat serta apa yang melandasi dalam pembangunan sistem informasi tersebut.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis arsitektur sistem, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta perancangan sistem seperti perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi hasil analisis seperti implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, implementasi antarmuka serta pengujian sistem terhadap aplikasi yang telah dibangun meliputi pengujian *black box* yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan apa saja yang terdapat pada aplikasi yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari hasil penulisan laporan dan saran mengenai pengembangan sistem yang dibangun untuk masa yang akan datang agar dapat dikembangkan dan bermanfaat bagi yang menggunakannya.