

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat (Studi et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi dicirikan oleh transformasi dalam pengolahan pekerjaan yang awalnya dilakukan secara manual menjadi menggunakan teknologi modern. Ini mencakup penggunaan mesin, peralatan digital, dan teknologi pengolahan berbasis komputer. Para pengguna media internet memiliki peran yang signifikan dalam upaya menyediakan dan menyebarkan informasi. Melalui media internet, informasi dapat diakses dan disebarluaskan dengan cepat dan mudah.

Perkembangan teknologi untuk mengolah data dan informasi milik pengusaha menjadi parameter yang sangat penting, karena pengolahan secara manual memerlukan waktu dan kurang efisien. Kemudahan mengakses informasi sangat membantu calon pembeli atau pelanggan dalam proses transaksi jual beli. Proses jual - beli barang secara virtual sering menjadikan sebuah hambatan yaitu waktu pemesanan. Dengan perkembangan teknologi saat ini dapat mempermudah akses informasi. Sebagai salah satu yang berjalan di industri kreatif di era digitalisasi ini, peneliti ingin mengembangkan dan memerikan pelayanan yang terbaik dari penjualke pelanggan mereka (Chandra et al., 2022).

Akhir-akhir ini, masyarakat sering menghadapi kebingungan dalam mengatasi kendala yang timbul saat memesan undangan untuk mengatur acara besar seperti pernikahan., khitanan, danaqiqah. Masalah penyesuaian dana juga menjadi tolak ukur bagi pelanggan dalam mempersiapkan acara yang akan diselenggarakan. Pada dasarnya undangan adalah sarana memberitahukan informasi mengenai tanggal dan tempat acara akan dilangsungkan. Banyak perusahaan memiliki permasalahan dalam mengelola undangan salah satunya dalam pemesanan paket undangan, yang tidak memiliki batasan waktu dan tempat dalam pemesanan tersebut.

Seringkali undangan justru menelan banyak biaya yang cukup besar, tentu saja ini bukan tindakan yang bijak karena sebenarnya uang yang dikeluarkan untuk membiayai undangan dapat dialihkan ke bagian lainya. Banyak kelemahan yang

terdapat pada undangan konvensional yang terbuat dari kertas, termasuk masalah lingkungan karena kertas membutuhkan waktu lama untuk terurai, yaitu sekitar 2,5 bulan. Selain itu, banyak konsumen atau pelanggan yang mengalami kesulitan dalam membagikan informasi acara kepada sahabat terdekat dan keluarga karena sulit mengingat alamat rumah, nama lengkap, dan nomor telepon orang yang ingin diundang. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti mengambil inspirasi untuk menjadikan hal tersebut sebagai fokus penelitian dalam judul yang dipilih. **“Rancang Bangun Aplikasi Surat Undangan (*E- Invitation*) Berbasis Website”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gambaran penelitian, pemesanan undangan masih melibatkan transaksi manual atau tatap muka antara penjual dan pembeli. Maka akibatnya kesepakatan atau pemesanan tidak dapat berkembang dan hanya pembeli serupa yang akan kembali. Untuk itu perlu dibangun sebuah “Rancang Bangun Aplikasi Surat Undangan (*E-Invitation*) Berbasis Website” untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

1. Dalam keefisiensi waktu, proses pemesanan undangan secara manual memakan waktu lebih lama jika dibandingkan dengan menggunakan metode digital. Proses manual melibatkan menulis undangan secara manual, mencetaknya, dan mengirimkannya secara fisik. Hal ini dapat menyebabkan penundaan dalam pengiriman undangan dan memakan waktu yang berlebihan.
2. Bagaimana cara membuat E-Invitation secara manual ke sistem secara otomatis.
3. Keterbatasan bertransaksi pemesanan undangan berdasarkan tempat dan waktu.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan batasan penelitian yang akan dibahas di bawah ini:

1. Hanya terdapat kurang lebih 2 aktor (user) dalam sistem website yakni penjual dan pembeli.
2. Rancang bangun aplikasi e-invitation ini hanya dibuat dalam bentuk website.
3. Pembuatan Rancang bangun aplikasi Surat Undangan (*E-invitation*) berbasis Website ini berdasarkan dari permasalahan yang ada pada promosi undangan

hajatan (undangan pernikahan, undangan khitanan, dan undangan aqiqah.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam rancang bangun aplikasi surat undangan (E-Invitation) berbasis website sebagai berikut:

1. Meningkatkan aksesibilitas: Tujuan utama dari membuat website pemesanan undangan online adalah untuk memberikan aksesibilitas yang lebih baik kepada pelanggan. Dengan website, pelanggan dapat dengan mudah mengakses dan memesan undangan kapan saja dari mana saja.
2. Meningkatkan efisiensi: Tujuan lainnya adalah meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan undangan. Dengan menggunakan website, pelanggan dapat melakukan pemesanan secara mandiri dan prosesnya dapat otomatisasi, mengurangi waktu dan upaya yang diperlukan dari sisi bisnis.
3. Meningkatkan efisiensi: Tujuan lainnya adalah meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan undangan. Dengan menggunakan website, pelanggan dapat melakukan pemesanan secara mandiri dan prosesnya dapat otomatisasi, mengurangi waktu dan upaya yang diperlukan dari sisi bisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Kemudahan dan kenyamanan: Melalui Pada website *E-Invitation*, pelanggan dapat dengan mudah melihat dan memilih berbagai opsi undangan, melakukan pemesanan undangan secara online. Hal ini memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggan, tanpa perlu mengunjungi toko fisik.
2. Pemasaran dan eksposur yang lebih baik: Dengan adanya website *E-Invitation*, bisnis undangan dapat melakukan pemasaran secara online dan mencapai audiens yang lebih luas. Dengan menggunakan strategi *search engine optimization* (SEO) dan pemasaran digital yang efektif, website dapat meningkatkan visibilitas bisnis dan membantu menarik lebih banyak pelanggan.
3. Keterjangkauan: Dengan menggunakan website pemesanan undangan online, bisnis dapat mengurangi biaya operasional yang terkait dengan toko fisik. Hal ini dapat membantu bisnis untuk menawarkan harga yang lebih kompetitif kepada pelanggan, sehingga meningkatkan daya tarik mereka di pasar.

1.6 Metode Penelitian

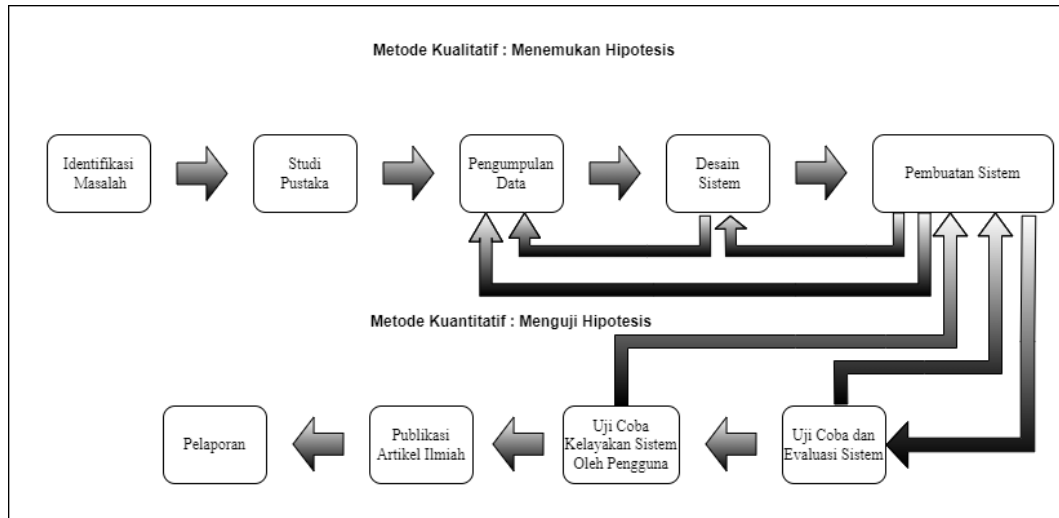
Terdapat beberapa kegiatan dengan metode yang berbeda dalam upaya membuat rancang bangun aplikasi E-Invitation berbasis web wilayah Mojokerto. Secara garis besar terdapat 3 kegiatan utama yaitu observasi, wawancara dan responden dalam bentuk pengisian kuesioner.

1. Observasi, kegiatan observasi ini dilakukan pada beberapa cv percetakan di wilayah Mojokerto. Dilakukan untuk mengetahui cara sistem yang berjalan dalam pemesanan undangan, dan mengetahui berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pemesanan tersebut.
2. Wawancara, wawancara dilakukan kepada beberapa pelaku usaha yang bergerak di bidang percetakan di wilayah Mojokerto. Melalui wawancara, diperoleh informasi secara kualitatif.
3. Kuisisioner, Kuesioner dilakukan pada beberapa pelaku usaha yang bergerak dibidang percetakan juga beberapa masyarakat sebagai acuan pelanggan, Informasi yang diperoleh dari penyebaran kuesioner adalah mengenai: penggunaan aplikasi E-Invitation berbasis website yang telah peneliti selesaikan, kesiapan penjual dan pelanggan dalam melakukan usaha online tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu kualitatif dan kuantitatif (metode campuran) yang digunakan secara bersamaan dalam penelitian ini. Menurut (Menrisal, 2018). Metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data yang terukur secara kuantitatif dan memiliki sifat deskriptif, sedangkan metode kualitatif digunakan untuk memberikan dukungan dan penjelasan terhadap data kuantitatif yang telah diperoleh pada tahap awal.

Metode penelitian ini dimulai dengan menggunakan metode kualitatif pada tahap awal, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan metode kuantitatif pada tahap selanjutnya. Fokus utama penelitian ini berada pada metode kualitatif, yang kemudian diperkuat dengan penggunaan metode kuantitatif. Penggabungan data dari kedua metode tersebut menghasilkan kombinasi antara temuan penelitian awal dan langkah-langkah selanjutnya.

Berdasarkan metode penelitian yang disajikan, prosedur penelitian atau langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam penelitian ini melibatkan beberapa proses seperti pada gambar.



Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian Sistem

Mengacu pada gambar di atas, dalam desain penelitian metode campuran sekuensial, penelitian diawali dengan melakukan penelitian kualitatif, dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif. Setiap penelitian memiliki tujuan dan perannya yang berbeda. Penelitian kualitatif, yang bersifat deskriptif, digunakan untuk menemukan hipotesis, sementara penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hasil asumsi tersebut.

1. Tahapan Penelitian Kualitatif

Tahapan metode kualitatif meliputi identifikasi masalah penelitian, studi pustaka yang mendalam, pengumpulan data melalui wawancara mendalam, melakukan desain sistem identifikasi tema, dan pembuatan system yang telah dirancang.

a. Identifikasi Masalah

Setelah mengamati beberapa percetakan undangan yang ada di wilayah Mojokerto khususnya daerah kemlagi, sebagian besar pelayanan pemesanan undangan masih banyak dilakukan dengan cara datang ke percetakan untuk memesan dan mendesain undangan serta membutuhkan waktu yang cukup lama untuk perjalanan. Oleh karena itu, peneliti memiliki ide atau gagasan baru untuk meningkatkan layanan cetak undangan dan menghemat waktu, tenaga dengan bantuan aplikasi layanan *E-Invitation*.

b. Studi Pustaka

Setelah mendapatkan sumber masalah, selanjutnya pencarian sumber data pada beberapa artikel ilmiah yang telah terakreditasi. Dengan memilih judul yang hampir sama dengan yang peneliti akan lakukan. Sumber data yang ada dapat memudahkan peneliti untuk menemukan jalan keluarnya.

c. Pengumpulan Data

Setelah datanya lengkap tahap selanjutnya peneliti mulai menyusun data yang telah diperoleh.

d. Desain Sistem

Merancang tema sesuai dengan kebutuhan pelanggan kemudian membuat tema yang menarik agar pengguna tertarik kemudian membeli dengan adanya fitur-fitur yang ada pada aplikasi *E-Invitation* tersebut.

e. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan pengembangan aplikasi secara bertahap dari satu fungsi ke fungsi lainnya agar aplikasi dapat bekerja dengan baik, tanpa *bug* dan masalah lainnya.

2. Tahapan Penelitian Kuantitatif

Tahapan metode kuantitatif meliputi uji coba dan evaluasi sistem dengan beberapa pengujian baik secara fungsional atau subjektif, uji coba kelayakan sistem oleh pengguna serta interpretasi hasil untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian, publikasi artikel ilmiah, dan yang terakhir yaitu pelaporan.

a. Uji Coba dan Evaluasi Sistem

Pada fase ini, peneliti mulai menguji dan mengevaluasi sistem untuk menemukan bug dalam aplikasi dan memperbaikinya sebelum pengujian pengguna dan memprediksi bahwa setiap fungsi aplikasi bebas dari error.

b. Uji Coba Kelayakan Sistem Oleh Pengguna

Peneliti melakukan eksperimen dengan menyebar kuesioner sehingga mendapatkan hasil dimana sebagai acuan tingkatan kelayakan sistem sebelum aplikasi dirilis, yang topiknya adalah kepuasan penggunaan aplikasi.

c. Publikasi Artikel Ilmiah

Setelah aplikasi berhasil melewati tahap pengujian tanpa adanya masalah atau kesalahan yang ditemukan, peneliti kemudian meluncurkan aplikasi tersebut di Play Store. Dengan demikian, aplikasi tersebut menjadi tersedia untuk diunduh dan digunakan oleh pengguna di platform Play Store secara luas.

d. Pelaporan

Selanjutnya peneliti mulai menyusun laporan dan melaporkan hasil penelitiannya dalam format yang telah disepakati dan telah ditentukan sebelumnya sebagai suatu skripsi yang menyajikan materi beserta analisis dan hasil penelitian serta proposal yang ditujukan kepada pihak tertentu.

1.7 Sistematika Penulisan

Tujuan dari pengembangan sistem penulisan Tugas Akhir ini adalah guna menyederhanakan proses penulisan laporan dan melakukan analisis yang mendalam. Sistem ini menyediakan petunjuk yang terperinci tentang tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum menciptakan suatu situs website. Berikut adalah susunan langkah-langkah yang diikuti dalam penulisan Tugas Akhir ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang alasan di balik pemilihan judul Tugas Akhir "Rancang Bangun Aplikasi E-Invitation Berbasis Website", perumusan masalah, penelitian yang dilakukan, manfaat dari penelitian tersebut, dan struktur penulisan yang diikuti.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi konsep-konsep dasar yang akan digunakan sebagai referensi atau alat bantu dalam pemahaman tentang masalah sistem basis data yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi ini.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang perencanaan sistem yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem menggunakan diagram

DFD. Hal ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada melalui pendekatan perancangan yang terstruktur.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menguraikan langkah-langkah prosedur sistem yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan sistem yang telah disetujui, termasuk pengujian, instalasi, dan implementasi sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki.

BAB V: PEPENUTUP

Bab ini memuat rangkuman dari temuan penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi untuk pengembangan penelitian di masa depan, agar pembaca dapat melanjutkan penelitian tersebut dengan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN