

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan teknologi informasi pada setiap bagian perusahaan dapat meningkatkan keuntungan dari segi proses kinerja, waktu dan tenaga seperti penyampaian informasi kepada pengguna. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang wedding atau pernikahan dapat mempermudah penyampaian informasi undangan kepada orang yang akan diundang (Fachri and Surbakti, 2021). Undangan merupakan suatu yang harus ada dalam suatu acara pernikahan yang akan diadakan dengan tujuan untuk menginformasikan tanggal, waktu dan tempat acara yang akan diadakan, sehingga acara dapat berjalan dengan baik (Arfian, *et al.*, 2022).

Secara umum undangan yang saat ini digunakan melalui media kertas yang akan dibagikan kepada orang yang akan diundang. Terdapat banyak jenis undangan yang biasa disediakan oleh jasa percetakan undangan seperti undangan biasa tanpa foto, undangan satu warna, undangan dengan blanko, undangan berwarna dan undangan hard cover, masing-masing undangan memiliki harga yang bervariasi sesuai dengan kualitas undangan yang diinginkan. Proses pembuatan undangan yang diminta oleh konsumen seperti membuat desain atau model, memilih jenis kertas, membuat master desain, kemudian mencetak dengan proses manual atau menggunakan mesin cetak otomatis, proses pembuatan tersebut tentunya dapat membutuhkan waktu yang cukup lama hingga 3 sampai 7 hari lamanya disesuaikan dengan kerumitan model undangan (Fachri and Surbakti, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada konsumen atau pihak yang akan mengadakan acara diperoleh permasalahan seperti kesulitan dalam memilih model undangan, ukuran dan harga yang disesuaikan dengan budget yang dimiliki. Kesalahan dalam proses cetak juga dapat menjadi permasalahan serius yang dapat menimbulkan kerugian baik biaya maupun waktu yang dibutuhkan bahkan jumlah yang dipesan terbatas dalam setiap desain yang dipesan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Arfian, *et al.*, 2022) menyatakan bahwa selama ini undangan pernikahan selalu dalam bentuk kertas dan bahan sejenisnya, biaya yang dibebankan juga tidaklah murah, waktu dalam melakukan pencetakan undangan juga tidaklah cepat, hal ini sangat menyita waktu dan biaya. Sehingga penting bagi konsumen untuk mempermudah dalam melihat informasi undangan yang akan dipilih dengan inovasi teknologi informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi seperti membangun sistem informasi undangan digital sebagai media yang dapat menyajikan informasi berupa desain undangan kepada konsumen. Hasil dari pengembangan yang diharapkan yaitu berupa informasi template undangan yang dapat dipilih melalui website dan dapat melihat hasil desain secara rinci (Nabila and Pradana, 2021). Kemudian konsumen dapat memperoleh link undangan digital. Undangan digital yang dirancang tidak lagi menggunakan media kertas sehingga konsumen cukup memilih template undangan, lalu melakukan pembayaran yang relatif lebih murah dari undangan konvensional dan dapat dibagikan melalui media sosial atau media chat dengan jumlah yang tidak terbatas. Sistem yang dibangun diharapkan dapat memberikan solusi mengenai biaya dan model yang dirasa masih menjadi kesulitan oleh konsumen. Sistem informasi undangan digital

dibangun menggunakan framework codeigniter 4 yang merupakan teknologi berupa kerangka kerja yang digunakan untuk membangun sistem berbasis website, dengan keunggulan mempermudah dan mempercepat proses pembuatan sistem dengan hasil yang optimal (Raharjo, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah diperoleh dari permasalahan latar belakang seperti kesulitan dalam memilih model undangan, ukuran dan harga yang disesuaikan dengan budget yang dimiliki serta kesalahan dalam proses cetak undangan konvensional maka permasalahan pada penelitian yaitu bagaimana membangun dan menyajikan sistem informasi undangan digital menggunakan framework codeigniter 4 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi undangan digital berbasis website menggunakan framework codeigniter 4 yang diharapkan untuk mempermudah pengguna memilih template undangan digital yang dapat diakses secara online.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada aplikasi yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Data yang digunakan berupa data konsumen, template undangan dan pembayaran
2. Proses yang dilakukan dengan memilih salah satu template undangan hingga proses pembayaran disetujui
3. Dapat menghasilkan undangan digital yang siap di bagikan secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi pengguna selaku konsumen untuk mempermudah memilih dan melakukan pemesanan undangan digital yang nantinya menghasilkan template undangan secara digital yang mampu diakses secara online oleh orang yang akan diundang. Sehingga dapat menekan biaya pembuatan undangan secara manual atau dapat mempermudah menyampaikan undangan kepada orang yang akan diundang dengan jarak yang relatif jauh. Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menjadi peluang bisnis dalam upaya penerapan teknologi informasi dalam bidang penyampaian undangan secara digital.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan hingga rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan hasil dari impementasi yang dilakukan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN