

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa lampau banyak orang memberikan informasi kepada seseorang secara langsung bertatap muka, namun dengan seiringnya waktu dengan adanya media cetak yang diketahui dan dimanfaatkan oleh semua orang, maka penyebaran informasi tersebut dapat dilakukan secara offline dan masih manual seperti undangan kertas. Pada zaman modern telah bermunculan teknologi yang mudah dipelajari dan dipahami, sehingga penyebaran informasi dapat melalui *email*, *faksimile* dan lain sebagainya.

Pada masa yang sama perkembangan teknologi begitu cepat sehingga muculah undangan dalam versi *digital online* yang dalam arti undangan tersebut tidak lagi berbentuk media cetak ataupun hanya informasi tertulis surat menyurat digital melainkan dalam bentuk desain dan gambar yang serupa dan lebih menarik dari undangan kertas, yang sampai saat ini undangan digital online masih digunakan sebagai pelengkap undangan kertas. Hal ini disebabkan oleh karena tingkat formalitas undangan melalui *website* masih dirasa kurang dibandingkan dengan undangan menggunakan kertas. Undangan pernikahan dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan. Sebelum ada tulisan, cara mengundang dilakukan secara lisan, dari mulut ke mulut. Setelah orang Tionghoa menemukan kertas, pergeseran mulai terjadi. Sedikit demi sedikit orang mulai menggunakan media kertas sebagai

cara yang lebih efisien. Tidak perlu ribet ke sana ke mari mencari alamat, tinggal cetak dan kirim. Sekarang, setelah hampir semua orang keranjingan *gadget* dan internet, pergeseran pun kembali terjadi. Undangan yang sedianya dibuat dari kertas, mulai beralih menjadi undangan *online* berbasis *web*. Saat itu mengundang orang lain melalui jejaring sosial kurang begitu sopan, namun seiring banyaknya pengguna jejaring sosial di Indonesia, undangan lewat jejaring sosial menjadi hal yang biasa dijumpai saat ini (Prasetya, 2013).

Penerapan teknologi dalam undangan yang selama ini masih bersifat konvensional yang artinya undangan tersebut masih berbentuk media cetak, *email*, *faksimile* dan lain sebagainya masih banyak kendala seperti : waktu pembuatan, tampilan undangan dan proses pengiriman. Jadi dengan undangan yang bersifat konvensional dan teknologi yang selama ini terus berkembang dan masih kurang efektif dan efisien dalam pembuatan ataupun proses penyebaran. Seseorang yang ahli dalam dunia *digital* dan teknologi khususnya *web developer* akan membantu untuk mengatasi dalam mengembangkan undangan yang selama ini sudah ada, dengan sistem undangan *digital* berbasis *web* yang mana proses dapat menunjang dan menjawab kekurangan dan proses penyebar luasan informasi khususnya undangan pernikahan.

Berdasarkan hasil dari latar belakang diatas penulis membuat”
PERANCANGAN APLIKASI PEMBUATAN UNDANGAN *DIGITAL*
BERBASIS WEB”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat undangan digital berbasis *web* pada “Perancangan Aplikasi Pembuatan Undangan *Digital Berbasis Web*”?
2. Bagaimana mengimplementasikan “Perancangan Aplikasi Pembuatan Undangan *Digital Berbasis Web*”?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

- a. Untuk mempermudah pengguna dalam merancang dan membuat undangan *digital* berbasis *website*.
- b. Untuk membangun sebuah sistem undangan digital berbasis *web* yang mudah digunakan oleh pengguna.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi pengguna
 - 1) Memudahkan pengguna dalam membuat undangan *digital* berbasis *web*.
 - 2) Pembuatan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu teknologi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi peneliti lanjutan/pembaca

Dapat digunakan sebagai refrensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya khususnya yang membahas topik yang sama.

D. Batasan Masalah

Agar topik pembahasan tidak menyebarluas dari penelitan dan materi yang akan dibahas, berikut batasan-batasan:

1. Penggunaan “Perancangan Aplikasi Pembuatan Undangan *Digital* Berbasis *Web*” dalam membuat undangan digital .
2. Menyediakan *desain layout* undangan
3. Sistem ini hanya membahas pembuatan undangan dengan cara *customize layout* yang telah disediakan dan mengatur proses transaksi pada *layout premium*.