

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pernikahan adalah salah satu tujuan dalam hidup yang akan dilalui oleh setiap orang di dunia. Mempunyai pasangan yang kita inginkan dan berkomitmen untuk menjalani hidup bersama hingga akhir hayat merupakan hal yang sangat membahagiakan. Dalam mempersiapkan momen tersebut pastinya banyak persiapan yang harus dipikirkan seperti misalnya wedding venue, wedding dress, make up, konsumsi dan lain-lain.

Memilih wedding venue adalah hal yang paling penting untuk dipikirkan oleh setiap pasangan yang hendak menikah. Baik untuk tempat acara akad atau pemberkatan maupun acara utamanya dalam bentuk resepsi pernikahan. Wedding venue bisa dilakukan dimana saja sesuai permintaan client bisa diadakan di rumah maupun gedung. Baru-baru ini sering kali pernikahan modern era sekarang lebih banyak dilakukan di tempat yang bisa menikmati pemandangan yang indah seperti di pantai, alam terbuka, maupun di laut dengan menggunakan kapal pesiar. Dalam memilih tempat untuk momen sakral ini sebaiknya perlu dipikirkan baik-baik dari kapasitas hingga tamu yang akan di undang nantinya. Hal ini dimaksudkan agar para tamu undangan merasa nyaman serta dapat sama-sama menikmati momen yang indah tersebut.

Semakin canggih dunia teknologi membuat banyak orang tidak ingin repot dan mau yang pasti-pasti saja. Orang-orang zaman sekarang ingin mendapatkan segala sesuatu secara instan. Penggunaan teknologi yang semakin canggih dapat menjangkau berbagai sektor seperti ekonomi, pendidikan, budaya dan kesehatan. Pengembangan teknologi informasi pastinya membantu industri ekonomi kreatif mendapatkan untung besar. Salah satu contoh bidang sektor industri kreatif adalah tata kelola pernikahan. Dalam upacara pernikahan pastinya diperlukan banyak persiapan yang biasanya dapat dikerjakan oleh tim penyedia layanan dibawah vendor tertentu. Tidak jarang diadakan pameran yang diikuti banyak vendor dengan berbagai penawaran spesial. Keberadaan sistem informasi dapat menjadi solusi bagi pemilik acara menemukan berbagai kebutuhan selama prosesi pernikahan dengan

mudah, juga vendor dalam meningkatkan penjualan layanan.

Dalam acara pernikahan tidak asing dengan keberadaan Wedding Organizer. Wedding Organizer adalah jasa yang secara khusus membantu calon pengantin dan keluarga dalam merencanakan segala sesuatu untuk moment pernikahan, Wedding organizer membantu para calon pengantin menuju pernikahan dimulai dengan membantu memilih baju pengantin, make up hingga mengatur jalannya pernikahan. Ada banyak vendor terkait Wedding Organizer dengan beragam layanan terkhusus seperti catering, foto/video, dekorasi, dll saling bersaing mendapatkan kontrak dari para klien. Pameran menjadi salah satu ajang promosi sekaligus kompetisi dari para vendor dengan beragam penawaran. Tidak jarang beberapa vendor saling bekerjasama dalam satu paket penawaran atau biasa disebut big deal. Biasanya vendor akan membuka booth pameran 6 sampai 12 kali dalam satu tahun, dalam satu kali pameran umumnya membutuhkan dana sekitar 10-20 juta. Para pengunjung pameran biasanya akan mendatangi setiap booth dan meninggalkan data seperti nomor hp atau WA agar dapat di follow up oleh tim vendor. Maka dari itu, pengembangan solusi digital wedding exhibition akan sangat membantu para vendor memperkenalkan layanannya setiap saat tanpa batasan ruang dan waktu. Para user sebagai pengunjung juga akan dimudahkan karena tidak perlu repot menunggu dan mengunjungi setiap booth pameran agar mendapatkan penawaran khusus dari para vendor.

Melalui platform ini calon pengantin akan menemukan berbagai kebutuhan selama pernikahan dari berbagai brand lokal ternama dan terkenal di lokasi terdekat. Fitur-fitur dan informasi yang disediakan akan sangat membantu para pengguna agar dapat memilih berbagai paket wedding sesuai dengan budget yang mereka miliki. Oleh karena itu, Aksamedia mengembangkan aplikasi berbasis website dan mobile bernama Nikahmu, menghubungkan banyak vendor pernikahan seperti catering, souvenir, MC, multimedia, dll dengan para penggunanya.

Nikahmu merupakan aplikasi bertema wedding exhibition yang berasal dari Surabaya dengan menyediakan layanan informasi dari ratusan wedding vendor terbaik yang berada di Jawa Timur. Dalam platform ini terdapat fitur atau layanan layanan yang dapat dilihat dan dinikmati oleh pengguna yaitu terdapat 20 kategori

vendor terbaik yang ada di Jawa Timur, dapat membuat janji temu, monitoring pengunjung pada setiap booth vendor, penawaran promosi tiap vendor atau penawaran big deal yang diumumkan berkala, serta membantu membuat daftar item yang dibutuhkan saat pernikahan dan membantu menghitung perkiraan budget yang akan dikeluarkan.

Salah satu fitur utama Nikahmu yaitu make appointment. Fitur ini menghubungkan pengguna dengan pihak penyedia layanan atau vendor yang dipilih. Dengan begitu pengguna tidak perlu repot mencari kebutuhan dan tidak perlu risau, karena semua vendor yang terdaftar adalah vendor terpercaya dan terjamin kualitasnya. Para pihak vendor juga akan diuntungkan dengan media promosi dari aplikasi Nikahmu, sehingga akan menarik banyak pengguna untuk memesan layanannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, berikut merupakan perumusan masalah yang akan dibahas dari Pengembangan Fitur Atur Janji Temu Pada Sistem Informasi Pencarian Vendor Pernikahan Berbasis Website, yaitu:

1. Bagaimana aplikasi Nikahmu dapat memfasilitasi janji temu antara vendor dengan client melalui fitur make appointment?
2. Apakah keseluruhan pengguna aplikasi Nikahmu merasa puas dalam menggunakan fitur janji temu atau make appointment?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka terdapat batasan-batasan dalam Pengembangan Fitur Atur Janji Temu Pada Sistem Informasi Pencarian Vendor Pernikahan Berbasis Website, yaitu :

1. Pengembangan Fitur Atur Janji Temu berbasis website ini hanya dilakukan untuk aplikasi Nikahmu.
2. Pemrograman yang digunakan pada pengembangan Fitur Atur Janji Temu berbasis website menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel.

#### **1.4. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Adapun dari pelaksanaan praktek kerja lapangan ini tujuan yang ingin kami capai adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah supaya penulis dapat mengimplementasikan ilmu serta wawasan yang didapatkan selama masa perkuliahan dan turut berpartisipasi dalam pengembangan aplikasi untuk Fitur Atur Janji Temu berbasis website.

##### **1.4.2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari Praktek Kerja lapangan ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun fitur janji temu atau make appointment berbasis website yang mudah diakses dan dipahami oleh vendor maupun dengan client.
2. Mengetahui bagaimana penilaian pengalaman pengguna Nikahmu dalam membuat janji temu di Nikahmu.

#### **1.5. Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

Manfaat dari pembuatan fitur janji temu / make appointment ini bagi beberapa pihak, yaitu:

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

- Mendapatkan kesempatan untuk mempelajari lebih dalam pengembangan platform web wedding organizer yaitu Nikahmu beserta teknologi yang dipakai
- Memperdalam ilmu riset terhadap pengguna dalam membangun platform web wedding organizer
- Mengetahui data kebutuhan pengguna aplikasi terhadap berbagai layanan sistem informasi.

##### **1.5.2. Bagi Pengguna**

- Pengguna bisa dari pemilik acara pernikahan atau calon pengantin, dapat dengan mudah mencari berbagai layanan yang terdaftar di aplikasi untuk dijadikan opsi atau referensi kesepakatan akhir, sehingga dapat dengan mudah pula mengatur

janji temu dengan vendor pilihan

- Bagi vendor yang telah terdaftar, dapat meningkatkan profit atau keuntungan melalui media promosi di dalam aplikasi, sehingga menarik banyak client menggunakan layanannya.

### **1.5.3. Bagi Universitas**

- Memberikan pandangan terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja atau pengelolaan proyek besar.
- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan pada masa perkuliahan.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Penulis menggunakan empat tahapan pengembangan metode Waterfall dalam proses pengembangan aplikasi, diantaranya:

### **a. Requirement (Analisis Kebutuhan)**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap seluruh kebutuhan dari aplikasi dan fungsionalitas setiap fitur yang telah berjalan. Penulis melakukan pengumpulan data sebanyak mungkin dari user (instansi terkait) sehingga dapat mengembangkan fitur tambahan yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang sedang dialami. Penulis melakukan proses diskusi secara internal untuk mempresentasikan konsep ide. Data informasi yang diperoleh dari instansi terkait diantaranya macam-macam vendor, alur pemesanan layanan ke vendor, penjadwalan janji, dan kesepakatan pembayaran.

### **b. Software Design (Desain Aplikasi)**

Pada tahap ini penulis membuat perancangan terhadap hasil analisa kebutuhan sebelum nantinya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Perancangan yang dimaksud dapat berupa perancangan database, arsitektur informasi, dan desain user interface maupun user experience.

### **c. Software Development (Pengembangan Aplikasi)**

Pada tahap ini adalah proses penerjemahan hasil perancangan ke bahasa

pemrograman. Dapat dikatakan proses ini telah terjadi penerjemahan bahasa manusia ke bahasa yang dapat dipahami oleh komputer sehingga hasil perancangan dapat dieksekusi dan menghasilkan aplikasi sesuai harapan. Dalam pengembangan fitur ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dengan framework Laravel. Tools lainnya sebagai penunjang meliputi Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), dan database MySQL.

#### d. Testing

Setelah proses pengkodean selesai maka akan menuju tahap testing. Aplikasi yang telah dibuat akan diuji baik oleh peneliti maupun instansi. Tahap ini bertujuan agar menemukan kesalahan atau error system (bug) yang ada ataupun selisih paham yang terjadi antara pengembang dengan proses bisnis yang telah berjalan. Apabila ditemukan kesalahan pada aplikasi, maka proses selanjutnya dapat menuju tahap sebelumnya. Namun apabila tidak ditemukan kesalahan pada aplikasi, maka aplikasi sudah dapat digunakan atau menuju tahap produksi.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini akan membantu memberikan informasi tentang Praktik Kerja Lapangan yang dijalankan dan agar penulisan laporan ini tidak menyimpang dari batasan masalah yang ada, sehingga susunan laporan ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

#### a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dilakukannya Praktek Kerja Lapangan dan penjelasan permasalahan secara umum yang didapatkan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Praktek Kerja Lapangan, manfaat dari Praktek Kerja Lapangan, serta sistematika penulisan.

#### b. BAB II Lokasi PKL

Pada bab ini berisi tempat dilakukannya Praktek Kerja Lapangan seperti sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta bidang kerja perusahaan.

c. BAB III Pelaksanaan PKL

Pada bab ini berisi mengenai pelaksanaan PKL seperti waktu dan tempat PKL, pelaksanaan PKL, jadwal pelaksanaan PKL, pembahasan, hasil implementasi, serta hasil pengujian.

d. BAB IV Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang yang diperoleh dari hasil penganalisaan data dari bab – bab sebelumnya serta berisi saran – saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membangun serta mengembangkan isi laporan sesuai dengan tujuan Praktek Kerja Lapangan ini.