

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pernikahan merupakan perjanjian yang suci dan kokoh untuk hidup bersama secara sah antara seorang laki-laki dengan seorang perempuan membentuk keluarga yang kekal, santun menyantuni, kasih mengasihi, tentram dan bahagia. 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 persepsi pernikahan. *Wedding venue* bisa dilakukan dimana saja sesuai permintaan *client* bisa diadakan di rumah maupun gedung. 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. 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.

*Wedding Organizer* adalah jasa yang secara khusus membantu calon pengantin dan keluarga dalam merencanakan segala sesuatu untuk momen 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. 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 pernikahan sesuai dengan *budget* yang mereka miliki. Oleh karena itu, Aksamedia mengembangkan aplikasi berbasis *website* dan *mobile* bernama Nikahmu. Nikahmu merupakan aplikasi bertema *wedding exhibition* yang berasal dari Surabaya dengan menyediakan layanan informasi dari ratusan vendor pernikahan terbaik yang berada di Jawa Timur. Nikahmu memiliki 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 biaya yang akan dikeluarkan

## 1.2 Batasan Masalah

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

1. Bagaimana aplikasi Nikahmu dapat menyampaikan informasi penawaran promo vendor kepada *client* melalui fitur *big deal* ?
2. Bagaimana tanggapan pengguna dalam menggunakan dan memanfaatkan fitur *big deal* ?

## 1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya kegiatan praktek kerja lapangan pada PT. Aksamedia Mulia Digital dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari dilakukannya kegiatan PKL ini sebagai sarana untuk mengenali sistem dan budaya kerja yang terjadi pada perusahaan konsultan teknologi khususnya pada PT. Aksamedia Mulia Digital.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Sebagai media pembelajaran terhadap penerapan teknologi yang biasa dilakukan dalam industri pembuatan *website* dan aplikasi, bentuk perencanaan dan metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan *website* pada PT. Aksamedia Mulia Digital.
2. Membangun fitur *big deal* atau promosi vendor nikah berbasis *website* yang mudah

diakses dan dipahami oleh vendor maupun dengan *client*.

## **1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

### **1.4.1 Bagi Universitas**

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

### **1.4.2 Bagi Penulis**

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

### **1.4.3 Bagi Pengguna**

1. 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 melihat promo paket pernikahan yang disediakan oleh vendor pilihan.
2. Bagi vendor yang telah terdaftar, dapat meningkatkan profit atau keuntungan melalui media promosi di dalam aplikasi, sehingga menarik banyak *client* menggunakan layanannya.

## **1.5 Batasan Masalah**

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

1. Pengembangan Fitur *Big Deal* berbasis *website* ini hanya dilakukan untuk aplikasi Nikahmu.
2. Pemrograman yang digunakan pada pengembangan Fitur *Big Deal* berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Javascript* dengan *framework Laravel* dan *Bootstrap*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 *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 pembuatan fitur, hingga pengguna fitur tersebut oleh pengguna *website* Nikahmu.

### 1.6.2 *Software Desing (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*.

### 1.6.3 *Software Developmenti (Pengembangan Aplikasi)*

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

### 1.6.4 *Testing (Pengujian)*

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.

#### **1.7.1 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.

#### **1.7.2 BAB II Lokasi PKL**

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

#### **1.7.3 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.

#### **1.7.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi tentang hasil yang pengerjaan yang telah dilakukan selama masa PKL berserta pembahasan tiap bagiannya.

#### **1.7.5 BAB V 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.