

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam dokumen skripsi ini.

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet secara bertahap telah mengubah setiap bidang aktivitas manusia serta menciptakan model bisnis dan ekonomi baru. Pascapandemi Covid-19 memaksa organisasi untuk beralih ke layanan digital dengan cepat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk penurunan ekonomi dan perubahan perilaku konsumen. Menurut Heinonen & Strandvik (2021), pandemi Covid-19 telah mempercepat inovasi dalam layanan organisasi, tidak hanya karena organisasi menginginkannya, tetapi karena mereka dipaksa untuk melakukannya.

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai industri telah mengalami perubahan besar akibat kemajuan teknologi. Perusahaan-perusahaan dihadapkan dengan pesatnya perkembangan teknologi, perubahan preferensi pelanggan, juga peluang-peluang baru seperti peningkatan fleksibilitas dan personalisasi produk. Proses digitalisasi memaksa perusahaan untuk mengkaji ulang strategi mereka saat ini dan mengeksplorasi peluang bisnis baru (Rachinger dkk., 2019). Salah satu pemanfaatan dari proses digitalisasi bisnis adalah undangan digital berbasis *website*.

Undangan pernikahan adalah hal yang penting bagi pasangan yang akan menikah (Noor dkk., 2022). Pada mulanya undangan pernikahan berbentuk media cetak, namun undangan cetak atau undangan konvensional ini mempunyai beberapa kendala. Undangan pernikahan konvensional mempunyai kendala masa produksi yang lebih lama dan membutuhkan biaya yang besar (Rizki et dkk., 2020). Dari permasalahan tersebut menjadi gagasan penulis untuk mengembangkan suatu aplikasi perangkat lunak undangan digital berbasis *website* dengan metode *ICONIX Process*.

Pengembangan ICONIX dipilih karena mempunyai panduan yang dilengkapi dengan instruksi untuk mengubah *use case* menjadi *code*. Sejak awal pengembangan ICONIX, *use case* yang ditentukan menjadi dasar untuk menentukan model dan perilaku sistem yang dibangun. Proses ICONIX juga menawarkan penggunaan UML yang tidak berlebihan, bahkan cenderung minimalis karena hanya terdiri dari beberapa langkah yang dianggap perlu dan cukup untuk melakukan analisis berbasis objek (Yulianta & Mursanto, 2012).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana tahapan dalam mengembangkan perangkat lunak undangan digital berbasis web dengan metode ICONIX *process*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan perangkat lunak berbasis web ini adalah menghasilkan perangkat lunak layanan undangan pernikahan berbasis *website* menggunakan metode ICONIX *Process*. Manfaat yang diharapkan dari tugas akhir ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam membuat atau memberikan undangan kepada kerabat dan dapat membantu menekan biaya yang keluar untuk membuat undangan pernikahan.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembuatan perangkat lunak ini dibatasi pada persoalan yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan perangkat lunak layanan undangan digital berbasis *website* yang memuat sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan keluaran berupa *website* undangan pernikahan digital.
2. Sistem ini menggunakan *payment gateway (sandbox mode)* dalam melakukan transaksi pembayaran.
3. Perangkat lunak layanan undangan digital berbasis web digunakan oleh 2 aktor yaitu admin dan *customer*.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan suatu gambaran yang urut dan jelas mengenai pembahasan penyusunan dokumen skripsi, dokumen ini disesuaikan dengan sistematika pembahasan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup serta sistematika penulisan laporan tugas akhir yang dibuat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan untuk membangun perangkat lunak layanan undangan digital berbasis *website* seperti perangkat lunak, *ICONIX process*, pengujian fungsional.

BAB II METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode dan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian yaitu metode pengembangan perangkat lunak, yang terdiri atas tahap observasi, tahap *requirement*, tahap *analysis / preliminary design*, *milestone 2 : preliminary design review*, tahap *detailed design*, *milestone 3 : critical design review*, tahap *implementation*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses hasil observasi, *requirement*, *analysis / preliminary design*, *milestone 2 : preliminary design review*, *detailed design*, *milestone 3 : critical design review*, *implementation* perangkat lunak layanan undangan undangan digital berbasis web dengan metode yang telah ditentukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.