

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digital seperti saat ini, banyak *startup* yang memudahkan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat pelaku bisnis *startup* semakin giat untuk mengembangkan bisnis *startup*-nya. Teknologi yang berkembang saat ini adalah *crowdfunding*. *Wemary* adalah salah satu dari sekian banyak *startup* yang berfokus pada industri pernikahan.

Wemary merupakan *website* pernikahan yang terintegrasi. *Startup* ini menawarkan fitur-fitur untuk menjembatani keinginan dan kebutuhan pengantin beserta keluarganya. Saat ini *Wemary.com* sudah dilengkapi dengan *online invitation*, *online RSVP*, *google calendar*, serta *google maps*. Semuanya terintegrasi dengan media sosial.

Namun, pada sebuah pesta pernikahan yang diselenggarakan para tamu undangan tidak mengetahui hadiah yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengantin. Hal tersebut terjadi karena orang-orang terdekat maupun tamu undangan tidak mengetahui apa keinginan dari calon pengantin. Selain itu masih ada oknum yang melakukan pencurian amplop berisi uang dan juga kado yang diberikan oleh tamu undangan kepada pengantin dikarenakan tidak terjaga dengan baik. Sering terjadinya kehilangan atau bahkan pencurian hasil sumbangan karena tidak terjaga dengan baik serta Kemudian pengantin dan orang tua masih harus menghitung uang satu persatu dari amplop yang terkumpul ketika acara selesai.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Sitanggung pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro di tahun 2018 yang berfokus pada mekanisme *crowdfunding* dalam *platform* Kitabisa.com namun pada *platform* tersebut belum memiliki fitur *QR CODE*. Pada penelitian ini memiliki fitur *QR CODE* yang berfungsi sebagai *fast access* halaman *crowdfunding* pengantin (Sitanggung, 2018).

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Arifin dan Wisudanto pada *University Network for Indonesia Infrastructure Development (UNIID)* tahun 2017 yang berfokus pada *Crowdfunding* sebagai alternatif pembiayaan pembangunan infrastruktur. Namun pada penelitian tersebut tidak sampai padatahapan perancangan sedangkan penelitian ini membahas sampai perancangan (Arifin dan Wisudanto, 2017).

Berdasarkan permasalahan diatas dan penelitian sebelumnya maka diperlukan analisa dan perancangan sistem informasi *gift funding wedding* pada *Wemary*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sistem informasi *gift funding wedding* pada *Wemary*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi *gift funding wedding* pada *Wemary*.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi *Client*:
 - Membantu *client* dalam memberikan masukan dan saran terhadap proses pengumpulan hadiah (*gift*) pernikahan
- b. Bagi Perusahaan:
 - Membantu *Wemary* merancang sistem *gift funding wedding*
- c. Bagi Tamu Undangan:
 - Membantu tamu undangan dalam memberikan masukan dan saran terhadap proses pemberian hadiah (*gift*) pernikahan

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan adanya batasan-batasan dalam masalah yang akan dibahas sehingga dapat menghasilkan pembahasan yang lebih terarah. Batasan ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengantin hanya dapat menggunakan aplikasi jika sudah terdaftar pada *Wemary* dan aplikasi yang diusulkan dalam bentuk sistem informasi berbasis *website*.
2. Merancang fitur *crowdfunding* (pengumpulan dana) dari tamu undangan untuk pengantin sebagai perwujudan keinginan hadiah pernikahan.
3. Merancang fitur *customize* untuk hadiah yang diinginkan pengantin. Pengantin bisa mengisi hadiah yang diinginkan yang akan ditampilkan di sistem.
4. Merancang fitur metode pembayaran transfer. Tamu undangan bisa melakukan transfer dana untuk membantu pengantin dalam mewujudkan hadiah impiannya.
5. Merancang *fast access* menggunakan *QR Code*, dengan men-*scan QR Code* yang tersedia menggunakan aplikasi *Read QR Code* nantinya akan di-*redirect* ke halaman *gift funding* pengantin.
6. Merancang fitur monitoring jumlah uang yang terkumpul untuk pengantin.
7. Penelitian yang dilakukan terdiri dari tiga tahapan meliputi tahapan perencanaan, analisa dan perancangan.
8. Tidak membahas keamanan jaringan.
9. Tidak menyediakan fitur pendaftaran anggota penyumbang dana.
10. Penelitian ini hanya sampai tahap perancangan. Tidak termasuk tahap implementasi dan pengujian.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyusunan penulisan skripsi ini meliputi:

1. Metode pengumpulan data
Dalam metode ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dari objek penelitian secara langsung untuk mendapatkan data primer dari *Wemary*.

a. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan cara memeriksa dokumen yang berhubungan dalam perancangan aplikasi.

b. Wawancara

Melakukan komunikasi dengan pihak *Wemary* untuk mendapatkan informasi dan gambaran secara jelas tentang aplikasi yang akan dikembangkan.

c. Kuesioner

Kuesioner disebarakan untuk mendapatkan informasi terkait latar belakang permasalahan yang terjadi.

d. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses bisnis yang berjalan pada *Wemary*.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk penelitian ini yakni dengan menggunakan model *waterfall*. *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, yang terdiri dari tahap-tahap: *project initiation*, *project planning*, *analysis*, *design*, *implementation*, *deployment*. Pada penelitian ini model *waterfall* yang dilakukan hanya sampai tahap *design* dengan urutan tahapan *project initiation*, *project planning*, *analysis*, *design*.

a. Tahap awal, yaitu tahap *project initiation* dan *project planning*, yaitu menyangkut tentang identifikasi permasalahan, detail-detail dari permasalahan dan kebutuhan pengguna.

b. Tahap kedua, yaitu tahap *analysis*, tahap dimana kita berusaha mendeskripsikan permasalahan yang muncul dengan merealisasikannya ke dalam *use case diagram*, mengenai komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, objek-objek, serta hubungan antar objek di dalamnya.

c. Tahap ketiga, yaitu tahap *design* dimana kita mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis dengan merancang sistem sesuai dengan kebutuhan.

3. Metode Perancangan

Dalam tahapan ini metode yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Dengan menggunakan UML, analisis dan pengguna akhir dapat menggambarkan dan memahami berbagai diagram khusus yang digunakan dalam pengembangan sistem, antara lain *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Use Case Description*, *Domain Model Class Diagram*, *Update Design Class Diagram*, *System Sequence Diagram*, *First Cut Sequence Diagram*, *Data Access Layer*, *View Layer*, *Package Diagram*, dan *Persistent Object*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penyusunan skripsi, rumusan masalah yang diangkat, ruang lingkup, metodologi yang diterapkan dalam penulisan dan perancangan sistem, dan sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum dari skripsi ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjelasan mengenai kerangka teori dan kerangka berpikir yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.

BAB 3 ANALISA SISTEM YANG BERJALAN

Berisi tentang analisis sistem yang berjalan, masalah yang diangkat, serta perancangan solusi yang diusulkan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan mengenai evaluasi kinerja aplikasi yang sudah dikembangkan pada *Wemary*.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dari seluruh pembahasan yang dilakukan untuk menyempurnakan sistem yang ada di masa yang akan datang.

