

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah kehidupan manusia, setiap individu pasti akan membutuhkan individu lainnya dan pastinya, manusia juga akan menjalin sebuah hubungan yang sakral dinamakan pernikahan. Setiap pernikahan pasti membutuhkan persiapan yang begitu banyak seperti pada persiapan percetakan undangan pernikahan. Percetakan merupakan sebuah teknologi atau seni yang menghasilkan salinan gambar (*image*) diatas permukaan seperti kertas, kain atau lain sebagainya. Pada saat ini, undangan yang digunakan masih bersifat manual artinya, undangan yang digunakan merupakan undangan cetakan dan dalam penerapannya undangan cetakan tersebut dianggap kuno dalam era modern ini. Dalam masalah lain, undangan yang telah diterima oleh masyarakat selanjutnya, setelah mendapatkan informasi, undangan akan diabaikan atau dibuang. Maka pada permasalahan ini, undangan cetakan manual dapat dijadikan dalam bentuk undangan virtual agar dapat mengurangi atau bahkan mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya.

Saat ini kita sudah berada pada era globalisasi teknologi artinya kita memasuki ruang lingkup yang lebih kompleks tentang teknologi sehingga semua kebutuhan manusia akan selalu membutuhkan dan menggunakan internet. Hadirnya teknologi yang begitu pesat ini mampu mengubah pola pikir manusia dalam menyampaikan dan menerima segala bentuk informasi. Internet adalah suatu produk teknologi yang bisa memenuhi kebutuhan manusia. Tanpa kita sadari internet mampu merubah kebiasaan seseorang, sosial, bisnis, informasi, pendidikan dan bahkan budaya. Dikutip dari penelitian Gunawan dkk (2020) penggunaan internet di Indonesia menebus pada angka kurang lebih mencapai 73.7% dari hasil total populasi. Data ini didapatkan dari survei yang dilakukan oleh APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Dari data-data tersebut artinya sekitar setengah dari penduduk Indonesia telah menggunakan

smartphone dan internet. Maka tidak dapat dihindari kemungkinan besar bahwa seluruh Indonesia pasti akan menggunakan internet dan dengan adanya data tersebut, dapat membantu peneliti dalam mengetahui seberapa besar potensi undangan virtual dapat digunakan. Namun, untuk menerapkan undangan virtual, belum diketahuinya apakah undangan virtual dapat diterima dengan baik pada kalangan masyarakat dikarenakan, minimnya pengetahuan masyarakat terkait undangan virtual. Maka untuk mengetahui hal tersebut, perlu dilakukannya sebuah analisis demi mengetahui respon masyarakat terhadap undangan virtual ini.

Melihat dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka perlu adanya sebuah cara yang dapat mengatasi masalah tersebut. Evaluasi *Usability* Aplikasi Undangan Pernikahan Berbasis Web Dan *Augmented reality* Menggunakan Model *System Usability Scale* (SUS) ini diharapkan bisa menyelesaikan dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya.

Pada sistem ini, pengguna dapat melihat undangan pernikahan dengan menggunakan ponsel mereka untuk mendapatkan informasi undangan. Pada undangan virtual berbasis web, peneliti memanfaatkan beberapa komponen dalam pembangunannya seperti html, css dan javascript. Selanjutnya, pada undangan virtual berbasis *augmented reality* (AR), peneliti akan memberikan sebuah marker yang bertujuan untuk menampilkan undangan pada layar ponsel mereka. Dalam pembangunannya, penulis akan menggunakan metode *Design Thinking*. Dikutip dari jurnal Sari dkk (2020) metode *Design Thinking* adalah sebuah metode pendekatan yang mengumpulkan ide-ide untuk memperoleh sebuah solusi, *design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna untuk penyelesaian permasalahan yang berfokus pada kebutuhan pengguna. *Design thinking* dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan yaitu: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Pendekatan metode ini sangat cocok digunakan dalam pembangunan undangan virtual tersebut, dikarenakan dengan menggunakan metode ini, penulis dapat menentukan masalah dan penyelesaian atau solusi dari setiap permasalahan

langsung dari pengguna. Untuk mengetahui apakah undangan virtual dapat diterima oleh masyarakat, penulis menggunakan model *System Usability Scale* (SUS), menurut Setiawan dan Wicaksono (2020) *System Usability Scale* merupakan sebuah metode evaluasi yang digunakan untuk melihat hasil usability (kebergunaan) dari sebuah produk yang telah dibuat. Sehingga, *System Usability Scale* dirasa akan cocok digunakan pada penelitian ini dalam mengetahui apakah undangan virtual dapat digunakan pada lingkungan masyarakat. Selanjutnya, penulis juga menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Unity3d, Vuforia SDK dalam pembuatannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu Evaluasi *Usability* Aplikasi Undangan Pernikahan Berbasis Web Dan *Augmented reality* Menggunakan Model *System Usability Scale* (SUS) Dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun undangan pernikahan virtual berbasis web dan berbasis *augmented reality* (AR) dengan menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana mengetahui *usability* (kebergunaan) undangan pernikahan virtual berbasis web dan berbasis *augmented reality* (AR) pada masyarakat?

1.3. Batasan masalah

Pada penelitian ini, akan membahas tentang Evaluasi *Usability* Aplikasi Undangan Pernikahan Berbasis Web Dan *Augmented reality* Menggunakan Model *System Usability Scale* (SUS), yang dimana pengguna hanya dapat melihat informasi undangan dalam bentuk beberapa komponen seperti teks, gambar, audio atau juga dalam bentuk video.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah untuk mengetahui *usability* (kebergunaan) aplikasi undangan pernikahan berbasis web

dan berbasis *augmented reality* pada masyarakat dengan menggunakan model *system usability scale*.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan Evaluasi *Usability* Aplikasi Undangan Pernikahan Berbasis Web dan Berbasis *Augmented reality* Menggunakan Model *System Usability Scale (SUS)* adalah sebagai berikut:

1. Undangan pernikahan virtual dapat diterapkan pada masyarakat.
2. Mengurangi pembuat undangan dalam penggunaan kertas undangan yang berlebihan.

