

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini perkembangan teknologi dan informasi berkembang cepat yang membawa pengaruh besar terhadap cara pandang dan gaya hidup manusia. Hal ini mengakibatkan kebutuhan manusia akan pemanfaatan teknologi informasi semakin besar. Dunia teknologi informasi kini menawarkan banyak kemudahan bagi kegiatan yang dilakukan manusia. Memanfaatkan teknologi informasi yang terus berkembang akan memungkinkan perusahaan tetap bertahan dan berkembang pesat sesuai dengan keadaan jaman. Kemajuan teknologi saat ini menawarkan kemudahan di setiap sektor kegiatan pada masyarakat, baik itu sebuah instansi/perusahaan, kegiatan rumah tangga, lembaga-lembaga masyarakat, bidang kesehatan, pusat hiburan seperti halnya acara ulang tahun, sampai proses berlangsungnya pernikahan pun merasakan dampaknya dalam kemajuan teknologi saat ini.

Jika kita melihat kembali mengenai perkembangan industri 4.0 yang sedang berkembang pesat saat ini, konsep industri 4.0 pertama kali digunakan di publik dalam pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman di tahun 2011. Dari peristiwa ini juga sebetulnya ide industri 2.0 dan industri 3.0 baru muncul, sebelumnya cuma dikenal dengan nama “Revolusi Teknologi” dan “Revolusi Digital”. Kemajuan yang paling terasa adalah internet, semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepalan tangan kita yaitu *smartphone*. Berbicara mengenai *smartphone* pastinya akan sangat luas, karena pada jaman sekarang sudah seperti hal yang wajib dimiliki oleh setiap orang. Komunikasi merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya *smartphone* saat ini membuat kita memiliki kemudahan dalam hal berkomunikasi, baik dimanapun dan kapanpun. Dengan bantuan *smartphone* kalian dapat menjalin komunikasi kepada siapapun dengan lancar tanpa mengenal waktu serta bisa mempererat ikatan silaturahmi baik dekat maupun jauh. *Smartphone* membuat kita semakin mudah dalam hal berbisnis, apalagi bisnis online yang saat ini berkembang sangat pesat. Dan bagi kalian yang minim budget, *smartphone* mampu membantu anda dalam hal jual beli tanpa perlu membuka toko

atau lapak. Dan tak bisa dipungkiri usaha dan bisnis anda bisa tetap lancer karena anda bisa dengan mudah mempromosikan barang dagangan anda.

Dengan demikian dalam perencanaan suatu acara harus memiliki konsep pemikiran yang matang, baik dari hal yang begitu penting sampai hal yang sepele juga di perhitungkan dengan teliti. Hal-hal yang dimaksud ialah seperti waktu acara, desain undangan, tema kostum, dekorasi tempat, dan sebagainya. Desain undangan yang baik dan unik pastinya dapat menarik perhatian para tamu undangan untuk menghadiri acara kita. Namun dalam memenuhi keinginan desain yang kita inginkan, kebanyakan orang-orang memiliki sedikit waktu untuk menentukan sendiri desain seperti apa yang mereka mau. Kesibukan pekerjaan sering kali menghalangi mereka untuk menentukan dan memilih desain undangan sendiri. Sehingga sering kali mereka terburu-buru datang ke tempat percetakan untuk mencetak desain undangan, dan hasilnya mengecewakan atau desainnya tidak sesuai seperti apa yang mereka harapkan. (Ghazali, 2007) Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam perancangan tugas akhir ini akan dibangun sebuah perancangan undangan digital yang akan membantu masyarakat untuk memberikan kemudahan saat ingin membuat undangan, dengan demikian perancangan ini memungkinkan untuk bisa digunakan masyarakat secara luas nantinya, sehingga bisa menghemat biaya, tenaga dan waktu. Dengan ini penulis akan membuat sebuah penelitian dengan judul “PERANCANGAN UNDANGAN DIGITAL BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK GENERASI MILENIAL DI KOTA BANDUNG”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang akan timbul dalam penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pengetahuan generasi milenial tentang kelebihan undangan digital.
- 2) Sudah ada tapi belum representatif terhadap media promosi undangan digital.
- 3) Tidak adanya media pembuat undangan digital yang efektif dan efisien.

1.3 Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah tersebut, penulis berhasil merumuskan permasalahan yang mengarah kepada pertanyaan sebagai berikut, yaitu : “Bagaimana merancang media undangan digital berbasis teknologi yang efektif dan mudah digunakan oleh remaja generasi milenial ?”

1.4 Ruang Lingkup

Dari batasan masalah yang ada, penulis mendapatkan beberapa poin penting yang akan dijadikan ruang lingkup. Berikut adalah beberapa ruang lingkup yang sudah diangkat dari batasan masalah agar pembahasan lebih terarah.

1) Apa

Rancangan yang akan dibuat adalah media promosi untuk memperkenalkan fitur QR Code pada undangan digital, mengurangi sampah kertas dengan menggantikan undangan konvensional dengan undangan digital.

2) Siapa

Target segmentasi dari penelitian media promosi undangan digital ini yaitu untuk kalangan remaja atau generasi milenial di kota Bandung.

3) Bagaimana

Perancangan media promosi mengenai undangan digital untuk remaja generasi milenial dan didukung dengan fitur QR Code yang dapat diakses dimanapun.

4) Dimana

Pengambilan data akan diambil di beberapa daerah sekitar kota Bandung yaitu, Buah Batu, Batununggal, Riau, Cikawo, dan Cisaranten.

5) Kapan

Waktu yang akan digunakan untuk pengambilan data adalah bulan Maret dan April 2020.

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk memaparkan faktor yang mempengaruhi perkembangan undangan digital.
- 2) Untuk meningkatkan minat para remaja milenial terhadap undangan digital.
- 3) Untuk mengajak para remaja mengurangi sampah jenis kertas dengan cara menggantikan undangan konvensional dengan undangan digital.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono : 2006).

a. Studi Pustaka Cetak

Mengkaji semua buku, artikel, aplikasi, majalah, dan arsip yang mendukung tentang data aplikasi undangan, khususnya seperti buku “Graphical User Interface dengan C++”

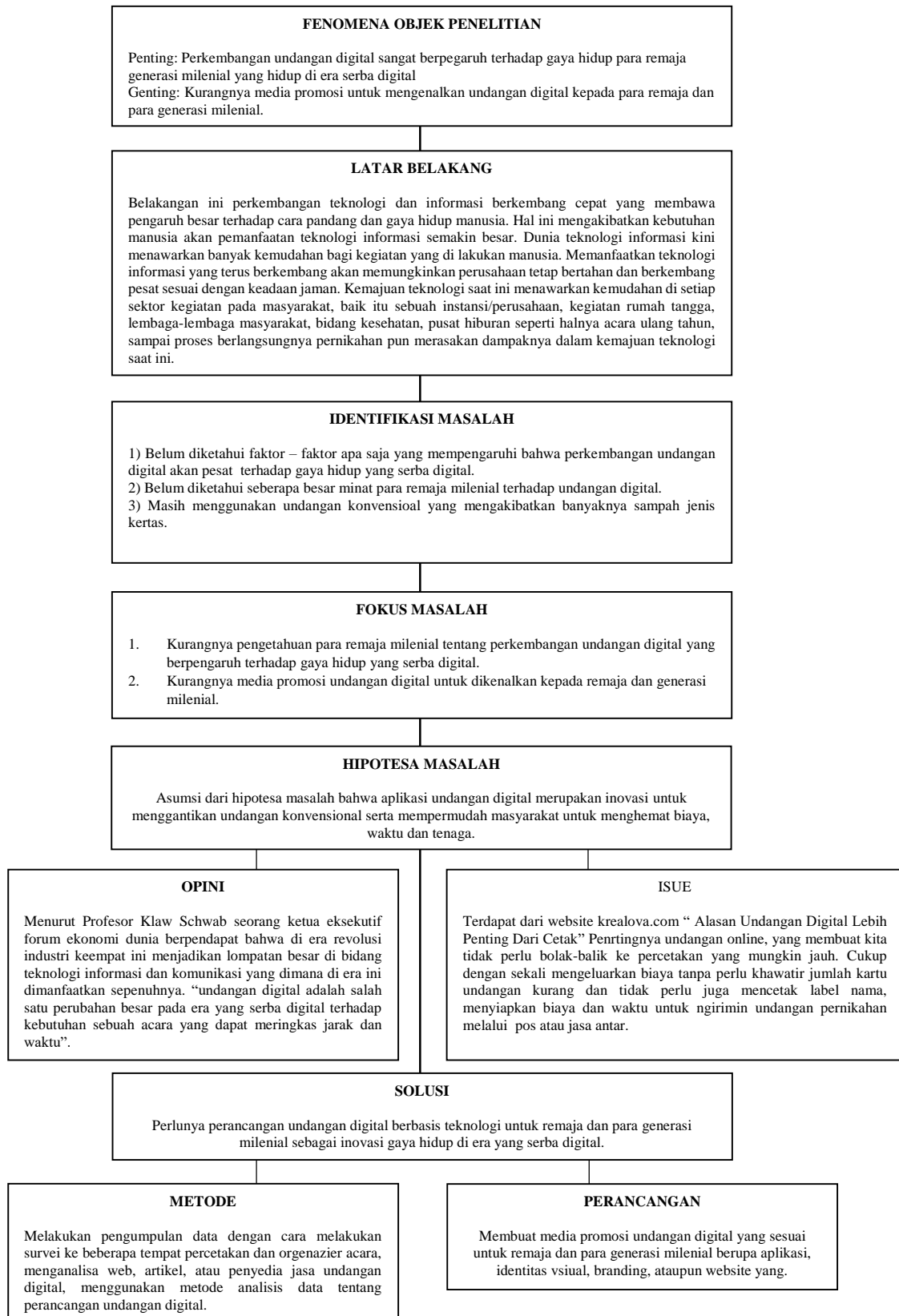
b. Studi Pustaka Digital

Mengkaji semua data yang ada pada internet, mengumpulkan data yang berhubungan dengan *User Interface* dan Aplikasi Undangan.

2) Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara (Widiatmoko, 2013:30). Wawancara dilakukan pertamakali dengan bapak Ariwibowo selaku dosen desain grafis dan berperan aktif dibidang *user interface*, *webdesign* dan *mobile apps*.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Trie Adji Respaty, 2020)

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari laporan perancangan undangan digital.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini dipaparkan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang digunakan sebagai landasan penulis dalam merancang buku informasi tersebut, yaitu menjelaskan tentang teori aplikasi, teori undangan digital serta teori pemasaran sebuah aplikasi.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner, analisis visual, analisis kuesioner, serta penarikan kesimpulan. Penulis akan menjelaskan hasil dari data diatas yang dilakukan ke beberapa wilayah tepatnya di daerah Buah Batu, Batununggal, Riau, Cikawo, dan Cisaranten.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual seperti apa yang digunakan. Serta hasil perancangan awal dari sketsa awal hingga memasuki digital, dan berakhir pada tampilan aplikasi undangan digital.

5. BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini akan dipaparkan kesimpulan, dan saran dari hasil perancangan dan penelitian yang telah dilaksanakan.