

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undangan merupakan suatu dokumen yang sangat penting dalam suatu acara (event) karena undangan menentukan apakah seseorang memiliki akses untuk memasuki acara tersebut atau tidak. Pada umumnya undangan berupa kertas yang memiliki ukuran sebesar uang kertas dengan cetakan gambar atau grafik khusus sesuai dengan keinginan penyelenggara acara. Untuk melakukan verifikasi undangan, petugas yang berjaga di pintu masuk harus memastikan bahwa setiap orang yang masuk dapat menunjukkan undangan. Apabila undangan yang ditunjukkan sesuai, petugas akan mengizinkannya untuk masuk.

Kesederhanaan sistem undangan ini, kini banyak disalahgunakan untuk mendapatkan akses masuk ke dalam acara secara cuma-cuma. Ada yang masuk dengan menggunakan undangan palsu dan berpura-pura sebagai tamu undangan pada acara tersebut. Tidak adanya proses identifikasi dan validasi undangan dengan data yang dimiliki oleh penyelenggara acara membuat kecurangan tetap saja terjadi. Padahal saat ini banyak teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan, salah satunya dengan memanfaatkan QR code sebagai undangan masuk untuk memperbaharui proses verifikasi.

Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan istilah QR Code merupakan gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data. Tujuan dari teknologi ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi secara vertikal dan horizontal. Menurut (Nugraha 2019), pada masa ini, penggunaan QR code sudah tidak asing lagi dalam industri di seluruh dunia. Hal ini memudahkan untuk masuk ke dalam sebuah acara. QR code menyimpan data spesifik seperti kode produksi, nomor identitas, dan lain-lain sehingga sistem komputer dapat mengidentifikasi informasi yang dikodekan dalam barcode dengan mudah.

Menurut (Adam Pratama, 2018), Teknologi QR Code juga telah diterapkan dalam pengembangan sistem absensi, QR code tersebut dapat menyimpan data dan sebagai media absensi. Menurut data yang tersimpan pada QR Code dapat berupa teks numerik, alfanumerik, kanji, kana, hiragana, biner dan control code. Teknologi QR Code telah dikembangkan untuk berbagai kepentingan. Pengembangan QR Code telah dilakukan dimana QR Code tidak terbatas pada informasi berbentuk teks, url atau angka, namun juga dapat menyimpan data berbentuk gambar agar lebih menarik.

Dengan demikian QR Code cocok untuk wedding agar memudahkan tamu undangan dapat masuk kedalam acara tersebut dengan menggunakan media internet yang berbasis web dimana bisa diakses melalui komputer maupun handphone yang biasa digunakan. Dengan dibuatnya website ini diharapkan bisa mengatasi masalah dengan baik dan lebih mudah dalam melakukan absensi. Maka penulis akan membuat sistem informasi tersebut berbasis web dengan tujuan yang penulis kembangkan dapat mempermudah tamu undangan masuk tanpa harus menulis daftar tamu hadir atau yang dikenal dengan absensi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat di buat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana secara teknis merancang dan membuat aplikasi E-Invitation?
2. Bagaimana secara teknis mengamankan dan mengintegrasikan QR code?
3. Bagaimana secara teknis mempermudah tamu undangan untuk melakukan absensi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mempermudah para tamu undangan untuk memasuki ruangan wedding tanpa harus menulis daftar tamu dan membawa surat undangan.

2. Paperless.

3. Agar lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Mencegah tamu yang tidak diundang untuk tidak dapat akses masuk.

2. Mempermudah untuk mengetahui tamu undangan yang hadir.

3. Proses absensi tidak dilakukan secara manual.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan E-Invitation ini berbasis website.

2. QR Code hanya dibatasi dan digunakan untuk absensi.

3. Php digunakan sebagai Bahasa Pemrograman.