

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuan ini dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, batasan masalah dari pembuatan Tugas Akhir ini. Selain itu, akan dijelaskan mengenai metodologi pembuatan Tugas Akhir dan sistematika pembahasan keseluruhan Tugas Akhir.

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi dewasa ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, sehingga sarana dan prasarana untuk memenuhi kebutuhan manusia yang sangat beragam sudah banyak tersedia. Cara tiap – tiap perusahaan untuk menarik minat para konsumen pun beragam, mulai dari iklan tv, radio, poster, baliho, pamflet, brosur, internet, dan bahkan melakukan kegiatan - kegiatan yang tujuannya menjual produk. Bahkan sudah tidak asing lagi jika perusahaan – perusahaan tersebut ikut bekerjasama dalam mensponsori sebuah kegiatan yang diselenggarakan oleh sebuah *event organizer*, sebagai salah satu media promosi yang sangat ampuh karena banyak mengundang minat masyarakat.

Keinginan masyarakat yang lebih kompleks akan tetapi memiliki keterbatasan waktu apabila ingin mengadakan sebuah kegiatan, memberikan peluang baru bagi *event organizer* untuk terjun menangani permasalahan – permasalahan mereka. Berbagai macam kegiatan bisa dilaksanakan, mulai dari kegiatan *formal* maupun kegiatan *non formal*. Sehingga bisnis *event organizer* belakangan ini sudah sangat menjamur dan seperti sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern yang ingin melakukan segala sesuatunya dengan lebih cepat dan mudah.

Semakin banyaknya bermunculan *event organizer* sekarang ini membuat persaingan bisnis *event organizer* semakin ketat. Maka *costumer* menginginkan pencarian informasi untuk mengadakan suatu *event* dapat ditemukan dengan mudah dan proses pencariaannya cepat dan tepat sasaran sehingga *costumer* dapat dengan tenang mengadakan sebuah *event*. *Event organizer* terkadang mengalami kebingungan dalam memahami kebutuhan *costumer*. Hal ini disebabkan oleh biaya dan kebutuhan – kebutuhan akan *event* yang tidak sesuai. Lambannya *event*

organizer untuk merinci kebutuhan dari sebuah *event* dengan cepat dan akurat membuat *costumer* menunggu lama untuk mendapat informasi secara terperinci.

Setelah melihat permasalahan yang dihadapi maka dibuatlah suatu aplikasi yang bertujuan mempermudah kerja *event organizer* secara maksimal. Karena pemesanan yang selama ini sering dilakukan *via telephone, fax, dan e-mail* dirasa kurang untuk memberikan gambaran kepada *costumer* sebagai suatu imajinasi bagi *costumer*. Untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai konsep *event*, biaya yang dikeluarkan dan kebutuhan – kebutuhan *event* harus menunggu beberapa waktu sampai proses pembuatan *event* tersebut terselesaikan. Hal ini dinilai tidak efektif untuk *costumer* agar mendapatkan informasi secara tepat. Maka pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Informasi *Event Organizer* berbasis *Web* yang meliputi : pengajuan *event*, penawaran paket *event*, persewaan alat, *management* artis, serta *progress* dan *detail event* ini dibuat untuk mempermudah penyampaian informasi kepada *costumer* dan mempermudah kerja sebuah *event organizer* dalam menyelesaikan sebuah *event*.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan penjelasan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat memberikan informasi secara akurat tentang *Event Organizer*.
- b. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi manajemen berbasis *web*, sehingga memudahkan pihak *customer* untuk mengetahui *progress event* dari setiap kegiatan yang diselenggarakan.
- c. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat memudahkan pihak *customer* memilih paket *event* yang telah disediakan oleh pihak *event organizer*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Untuk membuat suatu rancang bangun sistem informasi manajemen *event organizer* berbasis *web*.

Adapun manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

- a. Manfaat bagi pihak Event Organizer:
 1. Mempermudah pihak *event organizer* untuk menawarkan produknya.
 2. Mempermudah pihak *event organizer* dalam mengelola sebuah *event* sehingga dapat meningkatkan kinerja dari *event organizer* itu sendiri.
 3. Mempermudah pihak *event organizer* dalam menyampaikan setiap *progress* pada *customer*.
- b. Manfaat bagi *customer* :
 1. Mempermudah *customer* dalam memperoleh informasi tentang sebuah *event organizer*.
 2. Mempermudah *customer* dalam memperoleh informasi tentang *progress* dari tiap *event*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- a. Aplikasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini adalah aplikasi yang berbasis *web*.
- b. Sistem ini lebih menitik beratkan pada proses pemberian informasi mengenai *event organizer*.
- c. Sistem informasi tidak termasuk sistem pembayaran (pembayaran dilaksanakan terpisah via transfer).
- d. Pelanggan adalah pengguna yang sudah melakukan registrasi sebagai *customer*. Pengguna yang belum terdaftar sebagai *customer* tidak dapat melakukan transaksi pemesanan kebutuhan *event*.

1.5 Metodologi Penulisan

Metode pelaksanaan program dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan Data (*Data Collecting*)

Data yang dikumpulkan yaitu data – data dari kegiatan – kegiatan yang sudah terselenggara dan akan terselenggara dari suatu kegiatan

dan data – data yang berkaitan dengan kebutuhan dari sebuah *event organizer*.

b. Studi Literatur

Studi literatur dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala macam informasi yang berhubungan dengan Sistem Informasi Manajemen, Manajemen *Event Organizer*, perangkat aplikasi *database*, *PhP MySql*, dan segala hal yang berhubungan dengan aplikasi pemrogramannya.

c. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilaksanakan perancangan Sistem Perangkat Lunak yang akan dibuat berdasarkan hasil studi literatur yang ada dengan menggunakan *United Modeling Language* (UML).

d. Pembuatan Sistem

Pembuatan program dan implementasi dilakukan secara bertahap dengan acuan studi literatur dan perancangan sistem yang telah dibuat. Perancangan sistem yang telah dibuat akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang telah disepakati.

e. Uji Coba Dan Analisa Hasil

Pengujian pada aplikasi rancang bangun sistem ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari pembuatan aplikasi tersebut, sehingga kekurangan dari sistem ini dapat di minimalkan.

f. Penulisan Tugas Akhir

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari penyusunan tugas akhir yaitu pembuatan laporan dari semua langkah – langkah yang telah dilakukan, mendukung data-data yang diterima dari hasil survei. Dokumentasi ini dibuat sebagai pembelajaran untuk memudahkan orang yang ingin mengembangkan sistem informasi manajemen *event organizer* ke tahap selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas beberapa teori dan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini yang secara garis besar berisi tentang, Sistem Informasi Manajemen, Manajemen *Event Organizer*. Dan juga berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi desain pemrograman berbasis *web* dan rancangan *database*.

BAB IV : SIMULASI DAN ANALISIS

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat. Serta analisa hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari hasil keseluruhan pelaksanaan Tugas Akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.