

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat dan dibutuhkan dalam segala bidang, terutama dibidang bisnis karena persaingan yang ketat sehingga memerlukan informasi yang cepat dan akurat. Terbukti dengan semakin banyaknya berbagai bentuk badan usaha yang bergerak dalam bidang bisnis, baik itu skala kecil maupun besar. Salah satunya adalah *Event Organizer* (EO).

Event Organizer (EO) adalah istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggaraan acara yang secara sah ditunjuk oleh clientnya, guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan *client* dalam membuat acara. *Event Organizer* (EO) sebagai penyelenggara acara atau kegiatan apapun bentuknya, memerlukan suatu kemampuan manajemen penyelenggaraan *event* yang profesional.

Peluang bisnis *event organizer* telah menjadi perhatian banyak pebisnis dengan terus bermunculannya *event organizer* baru diberbagai kota di Indonesia. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap *event organizer* untuk mengembangkan kreativitas agar mampu bersaing dalam mendapatkan pasar.

Dalam mencari peserta acara, *event organizer* melakukan berbagai kegiatan publikasi dan promosi. Iklan merupakan salah satu sarana yang dapat dipergunakan oleh *event organizer* untuk memperkenalkan dan mempromosikan acara mereka kepada masyarakat luas. Dengan tujuan agar memudahkan pemilik acara atau pemasang iklan untuk mempromosikan acara dan iklan mereka.

tentunya itu semua akan sulit jika harus mengiklankan acara mereka di setiap surat kabar ataupun dengan cara menyebarkan brosur untuk setiap acara yang akan diselenggarakan.

Saluran komunikasi media tradisional seperti media elektronik, media cetak dan billboard saat ini tidak lagi cukup untuk menyampaikan pesan kepada sasaran. Hal ini dikarenakan media tersebut tidak dapat mengetahui apakah sudah memberikan informasi acara kepada peserta. Sehingga peserta tidak dapat mengetahui informasi acara yang diinginkan.

Oleh karena itu, dengan adanya teknologi *web* saat ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media promosi acara dan pengelolaan acara. Sebagai media atau alat promosi, penggunaan teknologi *web* tentunya sudah sangat dipahami masyarakat sehingga dapat menjadi media yang efektif dalam penyebaran informasi acara. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membuat Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Event Berbasis Web (Studi Kasus: Event Organizer Benteng Digital)”** .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat memudahkan *Event Organizer* Benteng Digital dalam mempromosikan *event* dan mengelola data *event* ?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat memudahkan peserta dalam membeli tiket *event* ?
3. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat mengurangi terjadinya pemalsuan tiket *event* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi *Event Organizer* Benteng Digital dalam mempromosikan *event* yang terintegrasi dengan social media dan mengelola data *event* yang semula masih menggunakan proses manual menjadi terkomputerisasi.
2. Membangun sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi peserta untuk membeli tiket *event* secara *online*.
3. Membangun sebuah aplikasi yang dapat mengurangi terjadinya pemalsuan tiket *event* dengan membuat *QR Code* yang telah diisi kode yang terhubung ke server.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi *Event Organizer* Benteng Digital dalam mempromosikan *event* yang akan diselenggarakan dan mengelola data *event* .
2. Proses pembelian tiket *event* menjadi lebih cepat dan mudah karena dilakukan secara *online* sehingga peserta tidak perlu datang langsung ke stand pendaftaran .
3. Mengurangi terjadinya pemalsuan tiket *event* dengan adanya tiket *QR Code* .

1.5 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka penulis membatasi masalah dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Sasaran penelitian ini difokuskan pada *Event Organizer* yang melayani jasa dalam jenis acara pertemuan, seperti seminar dan workshop.
2. Pembuatan aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.
3. *User* atau pengguna pada aplikasi manajemen *event* yaitu client, admin, ketua eo, divisi desain, divisi publikasi, peserta, dan petugas.
4. Tersedianya jadwal *event* yang dapat dilihat oleh peserta .
5. Tiket *event* berupa *QR Code* yang telah diisi kode yang terhubung ke server.
6. Tersedianya laporan penjualan tiket dan laporan keuntungan.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Investigasi Awal

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data mengenai sistem yang berjalan, diantaranya yaitu:

- a. Studi kepustakaan

Studi ini merupakan teori atau tinjauan pustaka yang dibutuhkan untuk penulisan tugas akhir dengan cara membaca dan memahami berbagai literatur, buku, jurnal maupun bahan kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

b. Studi lapangan

Studi ini merupakan pengumpulan data di lapangan dengan cara:

- Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung pada *Event Organizer* Benteng Digital.
- Wawancara, yaitu melakukan tanya jawab dengan pihak terkait yang pekerjaannya berhubungan dengan objek penelitian.

2. Analisis Masalah

Tahapan analisis masalah berguna untuk melakukan studi dan analisis terhadap sistem yang telah ada (sistem lama). Mengumpulkan informasi dari sistem yang telah ada mengenai permasalahan, penyebab adanya masalah, serta efek dari permasalahan yang ada.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang ada menjadi sebuah proses setelah mengidentifikasi tujuan perbaikan sistem. Analisis kebutuhan, dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional.

4. Pembangunan Sistem

Pada tahap dilakukan pembangunan sistem hingga melakukan pengujian terhadap sistem yang memenuhi kebutuhan dan spesifikasi desain, serta melakukan penyesuaian terhadap proses yang sedang berjalan dengan proses baru yang sedang dikembangkan.

Adapun tahap dalam pembangunan sistem tersebut:

a. *Planning*/Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu penulis untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan *output* yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dibangun.

b. *Design*/Perancangan

Menekankan desain pemodelan aplikasi yang sederhana, untuk mendesain aplikasi dapat menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

c. *Coding*/Pengkodean

Tahapan pengkodean pada tugas akhir ini dengan menggunakan aplikasi sublime text dan eclipse, bahasa pemrograman PHP, Javascript, dan Java, serta menggunakan database *MySQL*.

d. *Tesing*/Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap sistem yang dirancang untuk mengetahui sejauh mana sistem itu berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

5. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori yang berisikan teori-teori yang melandasi dan berkaitan dengan rancang bangun aplikasi manajemen *event* berbasis *web*.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum responden, proses bisnis dan analisis masalah pada proses bisnis yang berjalan dan yang diusulkan dengan menggunakan metode analisis PIECES.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian hasil dan pembahasan dari analisis yang diusulkan serta berisikan beberapa rancangan diagram dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penulisan tugas akhir serta saran untuk pengembangan aplikasi agar aplikasi manajemen *event* menjadi lebih baik lagi.