## BAB I PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Di era digital ini teknologi sangatlah penting untuk segala bidang. Dengan memanfaatkan fungsi teknologi informasi dalam menjalankan setiap aktifitas dan berbagai kegiatan. Penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan utama sebuah perusahaan kecil, menengah, sampai perusahaan atas, dalam meningkatkan kinerja.

*Internet* salah satu strategi dalam pemanfaatan teknologi yang banyak diminati oleh pembisnis atau pengusaha untuk memperkenalkan produknya dan menginformasikan berbagai informasi meliputi bidang usahanya kepada masyarakat. Dengan menggunakan koneksi *internet*, sebuah perusahaan dapat membuat sebuah *website* sebagai sarana untuk penginformasian perusahaannya dan memasarkan produknya, dengan modal yang murah tetapi dapat menjangkau pasar yang lebih luas karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Penggunaan teknologi ini sudah digunakan oleh berbagai bidang, salah satunya adalah bidang penjualan jasa.

Banyaknya permasalahan yang dialami berbagai vendor *Event Organizer* yang sampai saat ini masih menggunakan pelayanan secara manual. Penginformasian di sosial media kurang lengkap sehingga pelanggan juga merasa kesulitan untuk memahami informasi yang dilakukan di media sosial, dengan seperti itu menyebabkan beberapa hal yang tidak diinginkan, yaitu pelanggan yang ingin memakai jasa *Event Organizer* mengalami keraguan, disebabkan karena maraknya penipuan di media sosial sehingga pelanggan tidak mudah percaya. Proses transaksi dan pemesanan masih dilakukan secara manual pelanggan harus datang ke tempat secara langsung. Pengolahan laporan bulanan masih dilakukan secara manual menggunakan buku sehingga sering terjadi hilangnya data.

Hal ini sangat berpengaruh terhadap kualitas layanan yang diberikan.

Oleh karena itu maka vendor *Event Organizer* membutuhkan sebuah sistem informasi berbasis website karena dapat menginformasikan semua layanan seperti informasi penawaran, informasi paket-paket secara detail, meningkatkan keuntungan karena promosi dapat menjangkau target pasar secara lebih luas, dan dapat melakukan transaksi secara *online* sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan tanpa harus datang ke tempat secara langsung, selain hemat biaya juga dapat menghemat waktu pelanggan.

Beradasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin merancang dan membangun sebuah sistem yang dapat memberikan solusi kepada para vendor *Event Organizer* dengan judul **“Sistem Informasi Layanan Jasa *Event Organizer* Berbasis**

### *Web*.”

#### 1. 2 Rumusan Masalah

Dengan masalah yang sudah tertulis diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi layanan jasa *Event Organizer* berbasis web ?.

#### 1. 3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi layanan jasa *Event Organizer* berbasis *web*, guna membantu para vendor untuk memasarkan produk layanan jasanya sehingga dapat mempermudah calon pelanggan untuk mencari dan mendapatkan informasi mengenai produk layanan jasa EO , dan dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja.

#### 1. 4 Batasan Masalah

Agar sistem ini dapat berjalan dengan baik, maka penulis menetapkan ruang lingkup meliputi :

1. Sistem ini dapat diakses oleh Admin, Vendor, Pelanggan, dan semua orang sebagai pengunjung web.
2. Sistem yang dibangun berfungsi untuk memasarkan produk dalam bentuk paket, dapat mengelola laporan bulanan, melakukan transaksi pemesanan, pembayaran dp maupun pelunasan, pembatalan pesanan, dan refund.
3. Sebagai ruang lingkup hanya area Malang.
4. Vendor yang terdaftar hanya untuk melayani Wedding dan Event Musik.
5. Sistem informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP, framework codeigniter dan database MySQL.

#### 1. 5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitihan ini yaitu :

1. Untuk mempermudah vendor *Event Organizer* dalam memasarkan produk layanan jasanya kepada masyarakat luas.
2. Untuk mempermudah calon pelanggan dalam mencari dan mendapatkan informasi layanan vendor yang tepat sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.
3. Untuk mempermudah vendor *Event Organizer* dalam mengelola laporan bulanannya.
4. Meningkatkan layanan yang diberikan kepada pelanggan agar dapat melakukan transaksi secara online seperti, melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran hanya dengan mengupload bukti pembayaran tanpa harus datang ke tempat secara langsung.

#### 1. 6 Metodologi Penelitian

##### 1.6. 1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui diskusi bersama para vendor *Event Organizer* di Dewan Kesenian Malang Jl. Majapahit No.3, Kauman, Kec. Klojen, Kota Malang, proses penelitian ini sudah dilakukan dari April 2020. Salah satu vendor yang menjadi objek penelitian yaitu :

**1.** Nama *Event Organizer* : Cherish Organizer

Alamat : Jl. Wiyung 78, Surabaya

### Tabel 1.1 Jadwal Kerja

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Bulan (Tahun 2021-2022)** | | | | | | | |  |  |
| **Apr** | **Des** | **Jan** | **Feb** | **Mar** | **Apr** | **Mei** | **Jun** | **Jul** | **Ags** |
| 1 | Pengumpulan data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Analisa |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Desain sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Implementasi progam |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Testing progam |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

#### 1.6. 2 Bahan Dan Alat Penelitian

Pada saat melakukan penelitian, dibutuhkan beberapa bahan dan alat untuk mendukung proses dalam perancangan sebuah sistem.

1. Bahan

Bahan yang digunakan pada penelitan ini adalah beberapa informasi hasil dari diskusi bersama para vendor, dan beberapa data dari wawancara langsung dengan vendor event organizer. Hasil dari diskusi dan wawancara akan diketahui apa saja kebutuhan yang akan diperlukan dalam membuat sistemnya nanti. Bahan yang diperlukan adalah paket yang ditawarkan sesuai dengan kategorinya, tata cara dan aturan bertransaksi.

1. Alat

Dalam penelitihan ini membutuhkan beberapa alat yang terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak. Pada perangkat keras yang dibutuhkan terdiri dari kompuer/laptop. Sedangkan pada perangkat lunak yang dibutuhkan berupa sistem operasi windows dam beberapa software pendukung seperti Visual Studio Code, menggunakan pemrograman berbasis web PHP dengan framework CodeIgniter, dan pengolahan database menggunakan PHPMyAdmin.

#### 1.6. 3 Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, dilakukan dengan menggunakan beberapa

metode seperti berikut:

1. Diskusi, merupakan sekumpulan orang yang melakukan obrolan dan bertukar pikiran bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai penyebab suatu masalah dan solusi penyelesaiannya.
2. Wawancara, merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan sedangkan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan dari pewawancara. Pada sesi ini penulis melakukan sesi tanya jawab dengan beberapa pihak vendor *event organizer*.
3. Observasi, yaitu melakukan penelitian secara langsung pada beberapa vendor *event organizer* salah satunya Cherish Organizer yang menjadi objek penelitiandan masyarakat umum untuk mendapatkan gambaran kondisi saat ini.

#### 1.6. 4 Analisa Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data dilakukan analisa dengan menggunakan kerangka PIECES. Untuk mengetahui perbedaan antara kondisi saat ini dengan kondisi yang diinginkan.

#### 1.6. 5 Prosedur Penelitian

Proses dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan *System*

*Development Life Cycle* (SDLC) dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi sistem dan prosedur yang ingin dibuat, dengan menetapkan hasil seperti apa yang diharapkan dari sistem dan prosedur yang ingin dikembangkan pada perusahaan.

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem dan prosedur yang biasa dilakukan serta penentuan fungsi-fungsi pelayanan.

1. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dan prosedur, dengan merancang suatu aliran kerja dan informasi yang jelas pada sistem dan prosedur tersebut.

1. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan mengimplementasikan desain ke dalam kode program yang diperlukan.

1. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba sistem dan prosedur yang telah selesai disusun. Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan bahwa sistem tersebut sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan.

#### 1. 7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan, maka penulis ingin mendeskripsikan penelitihan ini sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAB I** |  | **: PENDAHULUAN**  Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian. |
| **BAB II** |  | **: LANDASAN TEORI**  Dalam bab landasan teori ini berisi tentang konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Konsepkonsep tersebut di dapatkan penulis dari buku, jurnal ataupun internet |
| **BAB III** |  | **: ANALISA DAN PERANCANGAN**  Dalam bab Analisa dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum *Event Organizer,* Analisis sitem yang sudah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output-input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program. |
| **BAB IV** |  | **: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**  Dalam bab implementasi dan pembahasan ini berisi mengenai mengimplementasi hasil dari desain dan program yang elah dirancang sebelumnya. |
| **BAB V** |  | **: PENUTUP** |

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.