

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Event adalah sebuah kegiatan yang dilakukan sebuah organisasi tertentu dengan tema serta tujuan yang berberda. *Event* ini dapat dilakukan ketika ada suatu keterlibatan organisasi yang jelas legalitasnya. Penyelenggara ini dapat menentukan waktu, tempat serta tema *event* yang akan diselenggarakan. Ada beberapa bentuk organisasi yang biasanya sering membuat sebuah *event* / kegiatan yaitu pihak universitas (mahasiswa), *event organizer*, lembaga pemerintahan, dan lain sebagainya.

Pada saat ini peran teknologi informasi sangatlah penting diberbagai aspek dalam kehidupan. Teknologi informasi juga merupakan media yang paling efektif digunakan untuk mempromosikan sebuah produk dan dapat digunakan oleh siapapun. salah satu contoh yang sering menggunakan media ini adalah penyelenggara *event* dari organisasi formal maupun non-formal. Penyelenggara *event* ini membutuhkan media yang efektif untuk memasarkan kegiatan mereka dan informasinya dapat dengan mudah tersampaikan oleh orang banyak.

Mahasiswa dari berbagai universitas adalah penyelenggara paling sering mengadakan sebuah kegiatan akademis maupun non-akademis.

Beberapa contoh kegiatan yang sering dilakukan mahasiswa adalah seperti *workshop*, seminar lokal / nasional, lomba akademis & non-akademis, *call for papper*, dan kegiatan lain sebagainya. Selain mahasiswa masih banyak penyelenggara lainnya seperti lembaga Negara, salah satu contoh kegiatan yang sering diselenggarakan oleh lembaga Negara adalah hari peringatan maupun hari jadi yang biasanya dikemas oleh acara musik atau sebuah festival. Target peserta yang banyak membuat para penyelenggara kesusahan dalam mempromosikan kegiatan yang diselenggarakan secara efektif.

Pada saat ini yang terjadi adalah pihak penyelenggara masih memanfaatkan media sosial sebagai media promosi. Hal ini sudah bagus dikarenakan sudah ada *platform* bagi pencari *event*. Tapi ada beberapa hal yang menjadi kekurangan media sosial sebagai media promosi. Dari sudut pandang pencari informasi seputar *event* yang ada, mereka cenderung kesulitan untuk mengetahui jumlah kuota tersisa, mereka harus menghubungi *contact person* panitia untuk memastikan kuota masih tersedia atau sudah habis. Hal ini dianggap masih menjadi sebuah kendala bagi beberapa pihak.

Oleh sebab itu peneliti berpikir bagaimana cara membuat sebuah sistem informasi yang nantinya akan mempermudah pencari *event* untuk mendapatkan informasi, lalu pada sistem ini akan terjadi sebuah transaksi antara penyelenggara dan peserta *event* secara kompleks sehingga dapat

mempermudah kedua belah pihak untuk saling berintegrasi.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi ada beberapa permasalahan yang ada antarlain sebagai berikut :

- a. Penyelenggara *event* kurang efektif dalam melakukan promosi terhadap *event* yang mereka selenggarakan.
- b. Pencari *event* masih kurang mendapatkan informasi tentang kuota tersedia untuk mengikuti *event* tersebut.
- c. Penyelenggara *event* dan pencari *event* kesulitan untuk konfirmasi bukti pembayaran.

Lalu dari beberapa masalah yang ada diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa batasan masalah pada penelitian ini, antara lain sebagai berikut .:

- a. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh *event organizer* untuk memposting *event*.
- b. Semua elemen user dapat melihat postingan *event*.
- c. Hanya *member* yang sudah terddaftar yang dapat melakukan transaksi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai solusi atas permasalahan yang ada, dengan membangun sebuah rancang bangun sistem informasi dapat mempermudah penyelenggara serta pencari *event*.

1.4. Metodologi Pengembangan Sistem

Penelitian ini pada umumnya memiliki tujuan untuk mempermudah peneliti untuk melakukan sebuah penelitian yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk web. Pada kasus kali ini metode yang paling cocok digunakan adalah metode pengembangan sistem prototype. Metode ini adalah metode pengembangan yang paling cocok digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem informasi. Metode ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pembuatannya, antara lain sebagai berikut :

a. Pengumpulan Kebutuhan.

Pada tahap ini *developer* mulai menentukan kebutuhan yang diperlukan sistem sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user* secara garis besar.

b. Membangun *Prototyping*.

Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah rancang bangun yang bersifat sementara, berdasarkan kebutuhan sistem.

c. Evaluasi *Prototyping*.

Tahap ini dilakukan analisa terhadap rancang bangun untuk memperlihatkan apakah rancang bangun sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan atau belum.

d. *Coding* Sistem.

Setelah melakukan evaluasi untuk rancang bangun,

selanjutnya adalah mulai membuat program menggunakan bahasa pemrograman PHP7 dan media penyimpanan database *Mysql*.

e. *Testing* Sistem.

Setelah sistem informasi telah selesai dibuat, tahapan yang selanjutnya adalah memulai menguji sistem. Pengujian ini dilakukan apakah masih *bug* pada program yang telah dibuat melalui penyimpanan lokal.

f. Evaluasi Sistem.

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah evaluasi tentang sistem yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

g. Implementasi Sistem

Setelah program sudah selesai dievaluasi tahapan selanjutnya adalah diimplementasikan dengan cara membuat *hosting* lalu di *upload* agar bisa digunakan oleh semua orang.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi pengembangan sistem dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka memuat uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang di teliti.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN KARYA

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan rancangan desain dan memuat tentang konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan karya yang akan dibuat berdasarkan tujuan dari pembuatan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan rancangan desain media promosi berdasarkan dari hasil perancangan.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan hasil rancangan desain beserta deskripsi lengkap mengenai hasil rancangan karya serta hasil pengujian kuesioner dari sistem yang dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dibuat berdasarkan rancangan karya desain yang dibuat dan data yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan.