BAB 1

Pendahuluan

1. Latar Belakang

Acara adalah sebuah kegiatan yang membicarakan, mempertunjukkan, menyiarkan ataupun melombakan sebuah hal pokok seperti musik, seni, seminar, ataupun kegiatan - kegiatan lainnya. Sebuah acara pasti memiliki komponen - komponen penting di dalamnya seperti panitia dan masyarakat yang menghadiri acara tersebut. Masyarakat yang menghadiri acara pun banyak yang mendapatkan informasi hanya melalui sosial media seperti instagram, facebook, twitter ataupun hanya melalui mulut kemulut dimana ini merupakan kendala karena masyarakat harus mencari satu persatu untuk mendapatkan acara yang diminatinya.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, kendala – kendala tersebut dapat diminimalisir dengan cara acara – acara tersebut dapat dikumpulkan di dalam sebuah aplikasi sehingga memudahkan masyarakat dalam mencari acara yang diminatinya. Selain memudahkan masyarakat, panitia acara pun dapat dimudahkan dalam megelola informasi acaranya, seperti membuat rundown acara, melihat banyaknya masyarakat yang berminat terhadap acara, ataupun melihat jumlah peserta yang terdaftar untuk mengikuti acara tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik Sistem Informasi E-event yang dapat membantu masyarakat dalam mengikuti acara yang diminatinya dan juga dapat membantu panitia acara untuk mengelola dan memasarkan acaranya.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara membuat Sistem Informasi E-event yang dapat membantu masyarakat dalam mengikuti acara yang diminatinya dan panita dalam mengelola acaranya.

1. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun adalah sistem informasi berbasis *website*
2. Sistem tidak melayani acara – acara yang memerlukan pembayaran untuk mengikutinya
3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi E-event yang dapat membantu masyarakat dalam mengikuti acara yang diminatinya dan panita dalam mengelola acaranya.

1. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian yang dikerjakan bermanfaat bagi pihak – pihak bersangkutan. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Penulis :
2. Terselesaikannya syarat kelulusan sebagai mahasiswa S1 Sistem Informasi.
3. Penulis dapat memenuhi dan mengamalkan ilmu yang sudah didapatkan selama proses perkuliahan di ITB STIKOM Bali.
4. Bagi Masyarakat :
5. Masyarakat lebih dimudahkan dalam mencari acara - acara yang diminatinya.
6. Dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan masyarakat dalam mencari acara – acara yang diminatinya.
7. Lebih mudahnya untuk mendapat informasi acara – acara yang diminatinya, misalnya rundown acara, lokasi acara, waktu berlangsung acara dan sebagainya.
8. Bagi Panitia Acara :
9. Panitia dapat mengelola informasi - informasi acara yang dimilikinya.
10. Panitia lebih mudah dalam memasarkan acaranya.
11. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam membangun Sistem Informasi E-event ini, penulis membatasi ruang lingkup agar konsep dari Sistem Informasi ini sesuai dengan latar belakang permasalahan yang diangkat. Maka Ruang Lingkup dari Sistem Informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi dirancang untuk menampilkan informasi – informasi mengenai sebuah acara yang sedang berlangsung seperti rundown acara, lokasi acara, waktu berlangsungnya acara dan berbagai hal mengenai informasi tambahan dari acara tersebut.
2. Sistem ini dapat membantu masyarakat dan panitia dalam menyampaikan ataupun memasarkan acara – acara yang diminati atau yang sedang dikelolanya.
3. Sistem Informasi ini berbasis *Web Application*.
4. Hak akses yang dimiliki oleh Sistem Informasi ini dibagi menjadi 4 bagian, antara lain *guest*, *user*, *panitia*, dan *admin*.
5. Masing – masing pengguna memiliki fitur – fiturnya tersendiri, antara lain sebagai berikut :
6. *Admin*

* Dapat memberi sanksi kepada panitia – panitia acara yang melanggar term of use dari sistem informasi ini.
* Dapat memberi sanksi kepada user – user yang melanggar term of use dari sistem informasi ini.
* Dapat melihat laporan – laporan yang dikirimkan oleh user dan panitia.

1. *Panitia*

* Dapat membuat acara, mengedit acara, menghapus acara dan melihat detail acara.
* Dapat melihat daftar – daftar peserta yang sudah mendaftar pada acara yang telah dibuat.
* Dapat mengubah biodata.
* Dapat membuat, mengedit, dan menghapus image cover banner acara.
* Dapat membuat, mengedit, dan menghapus informasi – informasi acara.
* Dapat membuat, mengedit, dan menghapus rundown acara.
* Dapat melihat saran yang dikirimkan oleh user jika acara belum berlangsung.

1. *User*

* Dapat mendaftar sebagai pengunjung dari acara yang ada.
* Dapat mengirim saran kepada panitia acara.
* Dapat memasukan acara kedalam wishlist.
* Dapat melihat informasi – informasi acara.
* Dapat melihat rundown acara.
* Dapat mengubah biodata.
* Dapat melaporkan sebuah acara jika acara tersebut melanggar term of use dari sistem informasi ini.

1. *Guest*

* Dapat melihat informasi – informasi acara.
* Dapat melihat rundown acara.

Adapun fitur fitur umum yang dimiliki oleh masing – masing pengguna adalah fitur login dan logout.