

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi, sudah selayaknya juga membawa kemajuan bagi berbagai sendi kehidupan manusia. Karena pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan termasuk teknologi adalah untuk membantu memudahkan dan memperbaiki kehidupan manusia. Sehingga setiap pihak yang mempelajari dan mengembangkan teknologi harus mampu menciptakan teknologi yang tepat guna bagi berbagai aspek kehidupan manusia.

Peluang bisnis *Event Organizer* (EO) telah menjadi perhatian banyak penggiat bisnis di Indonesia, ini dibuktikan dengan terus bermunculannya EO-EO baru di berbagai kota di Indonesia termasuk kota Jogja. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap EO untuk mengembangkan kreativitas masing-masing, agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Penggunaan berbagai media promosi pencitraan termasuk teknologi tentu tidak boleh dilewatkan oleh setiap perusahaan di era modernisasi seperti sekarang ini.

JOGJUT (Jogja Kejutan) merupakan salah satu organisasi bisnis baru yang menyediakan jasa *event organizer* untuk keperluan pesta kejutan. Sesuai dengan nama yang diusungnya “Jogja Kejutan”, bisnis ini membidik targetan pasar untuk wilayah Kota Jogja dan sekitarnya, meskipun dalam perkembangannya nanti sangat dimungkinkan bisnis ini juga bisa merambah ke kota-kota lain di Indonesia. Dikarenakan organisasi bisnis ini belum lama berdiri sehingga belum memiliki *brand image* yang dikenal oleh masyarakat luas, maka permasalahan utama yang dihadapi adalah dalam hal pemasaran atau penjualan produk *event* yang ditawarkan.

Salah satu produk teknologi yang wajib dimiliki oleh setiap perusahaan bisnis saat ini adalah sebuah situs web penjualan atau yang biasa disebut dengan *E-commerce*. Selain dapat digunakan sebagai kantor maupun toko di dunia maya yang bisa diakses dari seluruh penjuru dunia, *website e-*

commerce juga dapat digunakan untuk berbagai transaksi kegiatan bisnis. Keberadaan *website* ini juga bermanfaat dalam peningkatan kualitas strategi pemasaran setiap perusahaan. Serta sebagai nilai tambah dalam kaitannya dengan proses menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak, yang pernah terlibat dalam kegiatan sebuah *event organizer* itu sendiri.

Penerapan dan implementasi sebuah sistem *e-commerce* merupakan suatu peluang yang amat menjanjikan bagi JOGJUT *Event Organizer* untuk mencari dan memperluas segmentasi pasar, sehingga JOGJUT dapat disejajarkan dan bersaing dengan *event organizer* lain yang sudah lebih dahulu dikenal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi penjualan pada sebuah *event organizer* yang menangani masalah pemasaran atau penjualan produk *event* yang ditawarkan.

1.3 Batasan Masalah

Sistem informasi penjualan pada *event organizer* sangat luas permasalahannya, agar pembahasan tidak menyimpang dan meluas ke luar topik permasalahan yang tidak diinginkan, maka penulis membatasi :

1. Sistem tidak menjembatani komunikasi lebih lanjut antara *customer* dengan pihak tim *event organizer* berkaitan dengan persiapan sampai penyelenggaraan *event*, setelah *customer* melakukan *deal* pembayaran dan konfirmasi pembelian *event*
2. Sistem hanya menangani pemesanan produk *event* sebagaimana yang sudah ditampilkan pada halaman daftar pilihan menu, jika ada permintaan khusus dari calon pemesan *event* misal dalam hal jumlah produk dan jenis produk yang diinginkan bisa langsung dikonsultasikan ke tim Jogjut
3. Sistem hanya sebatas merekap data pemesanan dan pembayaran tanpa menyediakan fitur pengelolaan laporan berupa cetak maupun grafik

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pada tugas akhir ini adalah merancang dan membuat sistem informasi penjualan *online event organizer* berbasis web, sehingga dapat memperluas area promosi dalam penjualan produk *event* serta mempermudah proses pemesanannya.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dengan penerapan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sarana untuk mempublikasikan JOGJUT *Event Organizer* agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas
2. Memudahkan pengelola EO untuk memberikan informasi dan promosi mengenai produk *event* yang ditawarkan
3. Memudahkan pengunjung sistem dalam memperoleh informasi mengenai JOGJUT *Event Organizer* serta memudahkan dalam melakukan pemesanan *event*.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam menyusun tugas akhir ini, digunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini, yaitu

1.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari informasi-informasi, teori-teori yang mendasari penelitian ini, baik berdasarkan buku literatur, situs web, dan modul praktikum. Studi literatur digunakan sebagai data pendukung terhadap kasus di lapangan yang berkaitan dengan pembahasan pada penelitian ini.

1.2. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data berupa keterangan lisan dari narasumber yang bersangkutan, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada mbak Jeko yakni pencetus ide sekaligus *founder JOGJUT Event Organizer*. Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi langsung mengenai proses bisnis yang berlangsung pada *event organizer* ini. Informasi yang diperoleh melalui wawancara, akan dapat mendukung sistem informasi yang akan dibangun sehingga diharapkan sistem ini dapat diimplementasikan secara maksimal, efektif, dan efisien guna meningkatkan promosi dan penjualan produk *event* yang ditawarkan.

2. Analisis

Proses analisis sistem dilakukan dengan menganalisa alur proses sistem, kebutuhan data dan fungsi yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak atau sistem yang akan dibangun.

3. Perancangan sistem

Membuat sebuah rancangan sistem yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi. Rancangan ini diharapkan dapat memperkecil kelemahan sistem yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat adalah desain proses dengan menggunakan DAD (Diagram Alir Data), desain basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), perancangan tabel serta desain antar muka.

4. Implementasi Sistem

Menerapkan perancangan yang sudah dibuat dengan *coding* atau pembuatan program. Secara umum merupakan aktivitas pembangunan dan pembuatan sistem informasi penjualan *online event organizer* berbasis web ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP *Codeigniter* dan basis data MySQL.

5. Dokumentasi dan Pelaporan

Tahapan dokumentasi dan pelaporan merupakan tahapan pembuatan laporan dan juga dokumentasi dari sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar Gambaran pembahasan penelitian beserta permasalahan mudah di mengerti, maka sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat menjadi referensi untuk penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai teori-teori ilmu yang menjadi landasan dalam penelitian yang sedang dilakukan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang uraian analisis serta perancangan sistem yang menjadi konsep dalam pembuatan sistem. Beberapa analisis yang diuraikan berupa bisnis proses yang berjalan pada sistem sampai dengan perancangan antarmuka sistem.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini menguraikan tentang penerapan bab sebelumnya yaitu analisis dan perancangan sistem yang dibuat pada pembangunan sistem dengan menampilkan antarmuka dan potongan kode disertai penjelasan mengenai cara kerja sistem.

BAB VI HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan akhir dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.