

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Industri pariwisata merupakan salah satu bidang industri yang berkembang cukup pesat di Indonesia. Salah satunya adalah wahana rekreasi air *waterpark*, sejak pertama kali dibangun dan diperkenalkan oleh bapak *waterpark* “George Millay” pendiri Sea World (1970), *waterpark* menjadi salah satu wahana rekreasi yang menjadi tren di Indonesia. Sekitar 10 tahun terakhir keberadaan *waterpark* terus meningkat, setidaknya setiap tahun terdapat 30 *waterpark* dan *waterboom* yang dibangun di seluruh Indonesia. *Santasea Waterpark* Sukabumi merupakan salah satu *waterpark* yang baru berdiri kurang lebih 2 tahun, oleh karena itu masih perlu dilakukan pengembangan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat Jawa Barat. Dengan meningkatnya wahana rekreasi *waterpark* akan menimbulkan persaingan yang semakin kompetitif. Hal ini juga yang harus di hadapi oleh *Santasea Waterpark* Sukabumi, oleh sebab itu agar dapat menghadapi persaingan yang akan terjadi di masa yang akan datang, *Santasea Waterpark* Sukabumi perlu mempertahankan daya tarik wisatanya untuk meningkatkan jumlah pengunjung dan mengenalkan *Santasea Waterpark* pada masyarakat luas. Salah satu daya tarik yang telah dilakukan ialah pengembangan *event*. *Event* merupakan suatu kegiatan atau acara yang bisa berupa *event profit* atau *non profit* dan dapat diadakan secara individu atau disponsori oleh suatu perusahaan. *Event* menjadi daya tarik wisata karena akan menarik perhatian komunitas atau orang-orang yang menyaksikan dan

menikmati *event* tersebut. Dengan kehadiran para pengunjung secara tidak langsung akan mengenalkan *Santasea Waterpark* kepada masyarakat lewat dokumentasi yang mereka bagikan melalui sosial media. *Event* yang terdapat di Santasea antara lain *Event Promosi*, *Event Produksi* dan *Event Order*.

*Event* promosi biasanya dilakukan setiap bulan seperti *giveaway*, *openbooth* dan berbagai program promosi di social media, *event* produksi direncanakan untuk periode 1 tahun dimana dibuat setiap akhir tahun dan *event order* ini sendiri di bagi menjadi 2 kategori yaitu, *Event Eduitement* dan *Corporate*. *Event eduiteiment* merupakan kunjungan yang datang dari lingkungan sekolah, kunjungan *eduiteiment* itu sendiri akan memberikan pelayanan kegiatan edukasi berupa pengenalan wahana, *GoGreen*, memberi makan binatang dan bisa berupa kegiatan edukasi dengan menyesuaikan permintaan pengunjung. *Event corporate* merupakan kunjungan yang dilakukan oleh perusahaan atau komunitas untuk melakukan kunjungan secara grup atau melakukan kegiatan seperti *teambuilding*, *meeting* dan *gathering*, lalu *Santasea Waterpark* akan memberikan pelayanan sebagai penyedia *logistic* yang dibutuhkan perusahaan atau komunitas tersebut. Ketiga jenis *event* tersebut ditangani dan dikelola oleh Divisi *Marketing and Communication* (Marcomm). Hal yang paling penting yang dilakukan oleh Divisi Marcomm yaitu melakukan penjadwalan *event*.

Penjadwalan merupakan aktivitas perencanaan kegiatan, yang berguna untuk memberikan informasi mengenai kegiatan, tanggal, waktu, tempat dan elemen lain yang mendukung kelengkapan informasi. Penjadwalan perlu dilakukan

agar setiap kegiatan dapat tersusun secara teratur sehingga setiap kegiatan dapat di persiapkan dengan baik sesuai dengan prioritas waktu

Proses penjadwalan di *Santasea Waterpark* saat ini belum di kelola dengan baik, karena proses penjadwalan *event* tidak menjelaskan informasi secara rinci mengenai *event* yang akan dilaksanakan. Data seluruh penjadwalan *event* tidak saling terintegrasi sehingga apabila dilakukan perubahan harus mengubah data satu-persatu yang akan memakan waktu lebih lama.

Proses yang dilakukan dalam mengolah data masih dilakukan secara manual, yang dimaksud dengan manual adalah aktivitas yang dilakukan seperti pencatatan *event* order pada form kertas, rekapitulasi form order satu persatu, penyimpanan file yang tidak teratur , yang memungkinkan terjadinya kehilangan data akibat virus atau komputer yang digunakan mengalami kerusakan

*Santasea Waterpark* sudah memiliki teknologi yang mendukung sistem yang tekomputerisasi seperti server, jaringan LAN, internet, komputer, hardware, dan software tetapi teknologi tersebut hanya mendukung aktivitas Divisi Keuangan. Dikarenakan kondisi yang belum merata ini divisi Marcomm masih mengelola data *event* dengan menggunakan 2 komputer, 1 laptop dan jaringan internet.

Dilihat dari kondisi dan permasalahan yang terjadi maka dibutuhkan sistem teknologi digital atau elektronik yang saling terintegrasi, dimana dengan sistem tersebut dapat menangani masalah pencatatan, pemrosesan, penjadwalan *event*, pendistribusian informasi, serta pengarsipan data yang lebih terorganisir dan lebih praktis

Dengan dibutuhkannya sistem yang sesuai untuk menangani masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan pembangunan “*E-Scheduling Event Berbasis Web di Santasea Waterpark Sukabumi*” yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kinerja Divisi Marcomm dalam melakukan aktivitas *scheduling event*

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Setelah mengetahui permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang, maka perlu dilakukan identifikasi dan rumusan masalah agar lebih mudah untuk memahami dan menentukan sumber masalah serta solusi yang perlu dilakukan dalam menyelesaikan masalah yang tersebut.

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Dari permasalahan yang terjadi mengenai *scheduling event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi, hasil identifikasi oleh penulis yaitu :

1. Proses pencatatan jadwal *event* tidak dijelaskan secara spesifik, dimana proses pencatatan *event* produksi dan *event* promosi setelah dilakukan perencanaan di rapat tahunan, kemudian di inputkan pada *template* di Ms.Excel dan hanya berisi poin-poin nya saja sehingga informasi mengenai perencanaan tersebut kurang jelas.
2. Seluruh data *event* tidak saling terintegrasi karena dari 3 kategori *event* yang ada dikerjakan oleh 3 orang berbeda yang menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi mengenai *event* yang di rencanakan dan yang akan di laksanakan.

3. Proses rekapitulasi *event order* masih dilakukan secara manual dengan menyusun form *event order* setiap harinya untuk mengetahui jadwal dari setiap form *order* yang diberikan langsung oleh *sales group* sehingga memakan waktu cukup lama untuk meng-*update* data.

### **1.2.2 Rumusan masalah**

Untuk memecahkan serta menyelesaikan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang sebaiknya dilakukan ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penjadwalan *event* yang sedang berjalan di *Santasea Waterpark* Sukabumi.
2. Bagaimana membangun *e-scheduling event* agar mampu menangani seluruh masalah yang terjadi di *Santasea Waterpark* Sukabumi.
3. Bagaimana menguji dan mengevaluasi *e-scheduling event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi.
4. Bagaimana mengimplementasikan *e-scheduling event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Untuk Maksud dan Tujuan Penelitian yang penulis lakukan akan di jelaskan pada sub bab berikut :

#### **1.3.1 Maksud penelitian**

Maksud dari penelitian ini ialah untuk membangun *E-Scheduling Event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi yang dapat mengatasi kendala dan masalah yang

terjadi, serta memberikan manfaat kepada Divisi *Marcomm* dalam melakukan penjadwalan *event* sehingga suatu *event* dipersiapkan dengan sebaik-baiknya.

### **1.3.2 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan ialah :

1. Menyediakan informasi secara lengkap mengenai penjadwalan *event* yang ada di *Santasea Waterpark* Sukabumi.
2. Memberikan efektivitas dalam melakukan proses penjadwalan *event* di *Santasea Waterpark*.
3. Menguji dan mengevaluasi *e-scheduling* di *Santasea Waterpark* dengan masalah yang akan muncul.
4. Mengimplementasikan *e-scheduling event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian terbagi menjadi kegunaan akademis dan kegunaan praktis, berikut kegunaan penelitian :

### **1.4.1 Kegunaan akademis**

Kegunaan akademis dari penelitian ini ialah untuk memberikan dokumentasi, wawasan, ilmu serta referensi yang berguna bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis yang ingin di capai yaitu memberikan gambaran dan contoh kepada perusahaan *Santasea Waterpark* Sukabumi mengenai *E-Scheduling Event* lalu menyadari peran penting pengimplementasiannya agar segala *event*

terlaksana dengan baik yang akan meningkatkan keberhasilan *event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi.

### 1.5 Batasan Masalah

Agar suatu penelitian tetap terarah dan tetap pada ruang lingkup permasalahannya, maka penulis memberikan batasan masalah berdasarkan latar belakang, diantaranya :

1. *E-scheduling Event* di *Santasea Waterpark* hanya terkait dengan proses penjadwalan *event* produksi, *event* promosi dan *event order*.
2. Penjadwalan *event* produksi di *Santasea Waterpark* hanya terkait dengan perencanaan *event* untuk 1 tahun dan membuat *rundown* acara
3. Penjadwalan *event* promosi di *Santasea Waterpark* hanya terkait promosi untuk *event* produksi dan program promosi bulanan
4. Penjadwalan *event order* di *Santasea Waterpark* hanya terkait pengisian form *event order* oleh *sales group* yang dapat dilakukan secara online dan terintegrasi langsung dengan *manager marcomm* untuk dilakukan persetujuan
5. Koor *event order* dan manager (*facility, sales, operation* dan *general manager*) hanya dapat melihat data *event order* untuk kepentingan informasi.
6. Pengisian form *event order* tidak dapat dilakukan perubahan setelah di simpan.
7. Minimal pengunjung untuk *order eduitelement* dan *corporate* ialah 21 orang dan untuk *order meeting* ialah 30 orang.
8. Informasi *event* hanya berisi jadwal *event order* yang telah di inputkan oleh *sales group*

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Sebelum memulai suatu penelitian dibutuhkan objek tempat yang akan diteliti dimana data-data dan permasalahan dapat dilihat dan digambarkan secara nyata sehingga hasil dari penelitian dapat memberikan solusi atas masalah dan yang sedang terjadi. Waktu penelitian berguna untuk memberikan pedoman dalam menyelesaikan permasalahan tersebut agar berjalan sesuai dengan jadwal waktu yang telah ditentukan.

### **1.6.1 Lokasi penelitian**

Penulis melakukan penelitian pada *Santasea Waterpark* yang berlokasi di Jalan Lio Santa, Kelurahan Gedong Panjang, Kecamatan Citamiang Kode Pos 43144 , Sukabumi, yang dimana merupakan perusahaan yang bergerak di bidang wisata rekreasi.

### **1.6.2 Waktu penelitian**

Waktu penelitian yang dilakukan selama 18 minggu, dimana penelitian dimulai dari tanggal 1 Maret 2018 hingga bulan Juli 2018, adapun jadwal kegiatan penelitian akan dijelaskan dalam sebuah tabel berikut :



**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Aktifitas	2018																	
		Maret				April				Mei				Juni				Juli	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Mendengarkan Pelanggan a. Wawancara b. Observasi c. Analisis sistem yang berjalan																		
2	Merancang dan Membuat <i>prototype</i> a. Analisis sistem yang diusulkan b. Membuat <i>prototype</i>																		
3	Uji Coba a. Pengujian Program b. Evaluasi																		
4	Dokumentasi Penulisan																		

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian awal penelitian ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini menjelaskan mengenai penelitian terdahulu dan dasar-dasar teori yang terkait dengan penelitian ini.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai objek penelitian dari sejarah singkat perusahaan, visi misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas. Pada bagian ini juga akan menjelaskan metode penelitian yang di gunakan yang meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan analisis sistem yang berjalan.