

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang bersifat kajian ilmiah, manajerial dan operasional pada umumnya tidak terlepas dari penyelenggaraan kegiatan seminar dan *workshop*. Penyelenggaraan kegiatan tersebut tentunya untuk membantu kemampuan sumber daya manusia dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, kegiatan ini biasanya diadakan oleh kampus-kampus dan perkantoran untuk mengadakan kegiatan kajian ilmiah, pelatihan manajerial dan operasional, kegiatannya dapat dilaksanakan satu bulan sekali atau sesuai kesepakatan yang ditentukan.

Seminar adalah kegiatan pertemuan yang membahas masalah secara ilmiah. Pelaksanaan seminar ini menghadirkan pembicara yang ahli dibidangnya dengan bentuk makalah atau persentasi yang sebelumnya telah disiapkan. Dalam pembahasan seminar biasanya berpangkal pada makalah atau kertas kerja yang sudah disusun dan disiapkan oleh para pembicara, dan tema penyelenggaraan seminar harus sesuai dengan permintaan panitia penyelenggara. Materi pembahasan secara garis besar yang telah ditentukan akan dibahas oleh pembicara seminar secara teoritis dan jika masalah terlalu dibahas secara luas, maka biasanya akan dibagi menjadi sub bab bahasan. Di pelaksanaan seminar terdapat moderator untuk memandu jalannya acara dan moderator akan mencatat berbagai inti dari pembicara mengenai permasalahan yang dibahas,

biasanya seminar akan diawali dengan pandangan umum yang dibaca oleh moderator sehingga nantinya tujuan dari seminar dapat terarah.

Dari survey menggunakan *google form* , penelitian ini direspon 60 responden di kalangan mahasiswa berbagai kampus yaitu UNIKOM, UIN SGD , ITB, UPI, UNJANI, dari pertanyaan yang pernah ikut seminar ada 100% mahasiswa yang ikut seminar, yang setuju dengan pendaftaran online sebanyak 96,7%, sebanyak 91,5% setuju dengan konfirmasi pembayaran online, sebanyak 76,7% setuju dengan pemesanan tempat penginapan online, sebanyak 90% setuju dengan penyimpanan *file* pemateri dan berbagai hasil karyanya dengan online agar mudah diakses oleh peserta kegiatan, sebanyak 91,7% setuju dengan penyimpanan dokumentasi berupa foto , dan 96,6% setuju dengan dibuatnya *E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Web*, dengan rata – rata 84.5% tanggapan.



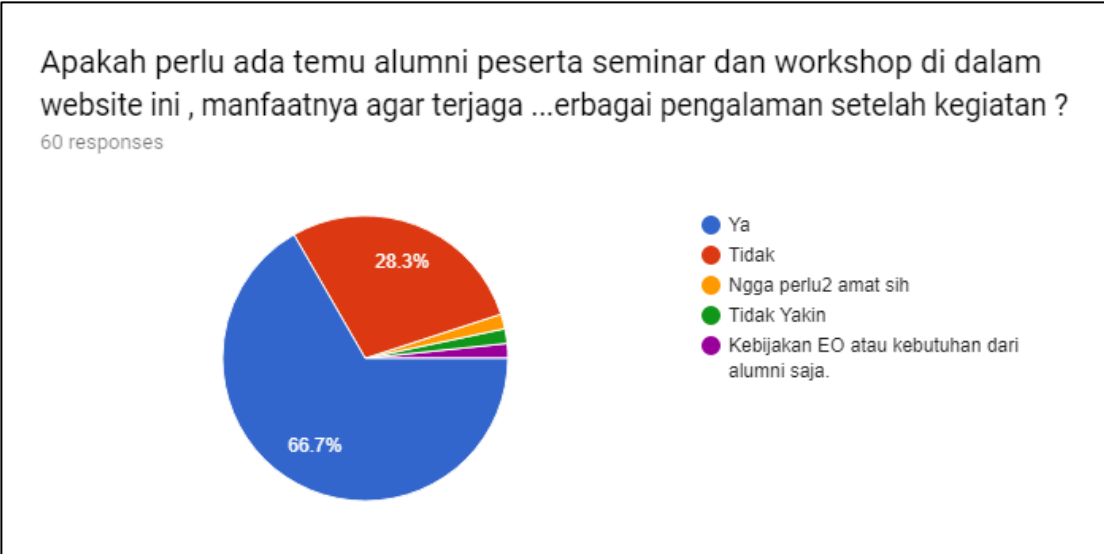
Gambar 1.1 Survey Pendaftaran Online



Gambar 1.2 Survey Konfirmasi Pendaftaran Peserta



Gambar 1.3 Survey Peyimpanan File Materi



Gambar 1.4 Survey Dokumentasi Temu Alumni



Gambar 1.5 Survey Fasilitas Dokumentasi Foto



Gambar 1.6 Survey Pembuatan Website

Tujuan adanya seminar adalah diskusi untuk memecahkan masalah yang ada secara ilmiah dan biasanya seminar diselenggarakan oleh akademis, baik itu Lembaga akademis atau yang ditawarkan oleh organisasi komersil amupun professional, biasanya yang terlibat dalam seminar adalah penyaji, moderator, *key speaker* (pembahasan utama), pimpinan, anggota atau peserta, tim perumus dan pembawa acara. Laporan seminar berbentuk seperti laporan diskusi dan berisi hal-hal yang penting. Salah satu fungsi seminar untuk memberikan gagasan atau sesuatu yang baru kepada peserta seminar dan harapannya peserta seminar mendapat ilmu yang dapat dikembangkan untuk mengatasi berbagai masalah.

Workshop adalah sekumpulan orang yang memiliki ahli di bidang tertentu untuk membahas masalah tertentu dan mengajari para peserta *workshop*, menggabungkan antara teori dan praktek dalam kegiatannya. *Workshop* juga dapat diartikan sebagai

proses kegiatan yang dirancang untuk mengajarkan atau memperkenalkan kepada peserta keterampilan praktis, Teknik atau ide – ide yang dapat digunakan dalam pekerja atau kehidupan sehari – hari. Umumnya peserta *workshop* berkapasitas kecil, biasanya terdiri dari 6-15 peserta supaya lebih fokus. *Workshop* biasanya dibuat untuk minat yang sama atau pekerjaan dibidang yang sama, kegiatannya diisi oleh para pakar atau yang sudah memiliki banyak pengalaman di dunia nyata. Kegiatan ini memberikan *output* kepada peserta untuk mengembangkan kemampuan dan potensi di sesuai bidang yang ditekuninya..

Dalam pelaksanaanya, sebuah kegiatan *workshop* bisa dibagi menjadi beberapa kelompok yang dibentuk dengan berbagai macam tujuan, seperti melihat demonstrasi-demonstrasi, mendengarkan ceramah, mendiskusikan berbagai aspek topik, mempelajari, mengerjakan, mempraktekkan, serta mengevaluasi topik tersebut setelahnya. Umumnya *workshop* terdiri dari anggota, pimpinan dan narasumber informasi.

Didalam beberapa kegiatan seminar atau *workshop* pada umumnya berkaitan dengan banyak aktivitas penyelenggaraan kegiatannya seperti proses pendaftaran , konfirmasi kehadiran, menyiapkan penginapan, kebutuhan materi pembicara, promosi kegiatan, dokumentasi kegiatan seperti foto dan video atau bisa juga temu alumni peserta kegiatan dan hasil pengumpulan pendatang seperti voting. Masih banyak aktivitas yang seperti ini dilakukan secara manual, belum terintegrasi dengan jaringan internet, contohnya dalam beberapa penelitian yang membuat sistem informasi pendaftaran seminar atau bisa berupa *e-event* lainnya.

Contoh dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Seminar Mahasiswa Pascasarjana Institut Pertanian Bogor” , dimana IPB belum mampu memiliki sistem yang mampu melakukan proses pendaftaran secara online yang dilakukan oleh mahasiswa aktif Pascasarjana IPB, pada gambarannya sistem ini hanya dapat dilihat pada halaman *website* IPB berupa table dokumen, selain itu pendaftaran masih dilakukan secara manual oleh seorang mahasiswa akan datang dengan membawa beberapa persyaratan untuk melengkapi dokumen pendaftaran, Dari pemaparan diatas banyak sekali berbagai kerugian dan kelemahan diantaranya tidak adanya pendaftaran online menyebabkan lamanya waktu mengantri dan sulitnya dalam pengelolaan pendaftaran seminar mahasiswa. Dalam kasus tersebut mengenai permasalahan pendaftaran karena lamanya waktu mengantri menyebabkan lamanya pendaftar mahasiswa Pascasarjana IPB untuk melakukan pengelolaan data mahasiswa Pascasarjana IPB.[11]

Contoh lainnya jurnal dengan judul “Aplikasi Indonesia Musik *Event Mobile Web*”, informasi yang di iklankan mengenai *event* khusus musik belum bisa sepenuhnya diakses, beberapa *event* tidak terinformasikan dengan baik karena kurangnya media informasi mengenai *event* musik. Menurut data yang dihimpun oleh *Event Organize Ismaya Live* dan *R98 Production*. Saat ini sistem penyebaran informasi dilakukan secara mandiri oleh masing – masing *EO*, dengan cara mempromosikan melalui *website* dan *media social* . Dalam proses pendistribusian tiket masih banyak *EO* yang melakukan penjualan secara *offline* dengan membuka banyak *stand*. Penjualan dengan cara ini menimbulkan beberapa masalah yaitu terjadinya antrian

panjang pada saat pembelian tiket yang menghabiskan banyak waktu dan biaya lebih tinggi. Adanya joki tiket yang menggunakan tarif tinggi dan juga tersebarnya penjualan tiket palsu yang diperdagangkan oleh calo. Peluang untuk penyebaran informasi dan penjualan tiket secara online mulai dilirik oleh banyak *EO* sebagai lahan yang menjanjikan. Karena dengan adanya penyebaran informasi penjualan tiket secara *online* berarti setiap proses transaksi akan divalidasi secara personal. Untuk mengurangi penggunaan kertas, maka tiket fisik berupa kertas menjadi tiket berupa *QR Code*, pembeli wajib menunjukkan *QR Code* untuk mencocokkan dengan data yang tersimpan di database, berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah “Aplikasi Indonesia Musik *Event* berbasis *Mobile Web*” sebagai sarana media informasi dan transaksi.[13]

Contoh lainnya di jurnal dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi *Event* Mahasiswa Berbasis Web di Universitas Negeri Yogyakarta”, ada berbagai cara untuk mendapatkan informasi *event* di Universitas Negeri Yogyakarta. Poster *event* di papan tulis adalah salah satunya. Papan informasi tersebar diberbagai tempat seperti di dekan, rektorat, kantor jurusan, kantor unit pelaksana tugas, *student centre*, dll. Namun ukuran papan informasi yang terbatas kadangkala tidak memungkinkan untuk menempelkan semua informasi *event* yang ada. Adapun cara lain yang digunakan untuk menginformasikan *event* adalah dengan media sosial. Namun terbatasnya akun yang mahasiswa dimiliki membuat tidak semua mahasiswa mendapat informasi. Sementara itu dari sisi penyelenggara *event* memerlukan lebih banyak usaha maupun biaya untuk menyampaikan informasi *event* yang banyak dan beragam membuat penyelenggaraan

event memerlukan lebih banyak usaha maupun biaya untuk menyampaikan informasi *event*.

Tiga kasus diatas menunjukkan ada berbagai persoalan di aktivitas bisnisnya, jadi dibutuhkan sistem informasi yang dapat mengatur kegiatan dengan mudah dan cepat , bisa disebut juga dengan *E-Event* Seminar dan *Workshop* berbasis Web .

Khususnya informasi berbagai kegiatan seperti seminar dan *workshop*, bisa disebut juga *e-event* atau *electronic event*. Dengan memanfaatkan teknologi internet kegiatan seperti seminar dan *workshop* dapat dijangkau dengan dunia maya, berbagai fasilitas seperti pendaftaran , verifikasi, dokumentasi, materi dapat dilihat di *e-event*. Dengan adanya *e-event* aktivitas bisnis menjadi mudah diakses dengan jarak jauh dan informasi yang diiklankan dapat memenuhi target sesuai kebutuhan .

Sebelumnya telah dijelaskan contoh dari jurnal penelitian kegiatan-kegiatan seperti seminar dan *workshop* masih terlihat manual, seperti pendaftaran masih dengan tatap muka, ini menjadi kekurangan sistem manual jika ada peserta yang jauh tidak memiliki akses menuju tempat kegiatan dan kesalahan penulisan profil peserta yang belum diarsipkan , konfirmasi pendaftaran yang masih manual, materi dan artikel narasumber kegiatan seminar atau *workshop* yang masih berbentuk kertas, belum bisa mengakses langsung dokumentasi video atau foto, temu alumni peserta seminar atau *workshop*.

Dari analisis permasalahan diatas dapat disimpulkan berbagai kekurangan dalam sistem manual di kegiatan seminar dan *workshop* , sehingga harus ada penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan informasi, bagaimana caranya agar sistem manual

tersebut dikembangkan menjadi sistem yang mudah terjangkau dan cepat diakses oleh berbagai pengguna baik itu peserta, panitia dan narasumber kegiatan lewat jaringan internet. Tentunya pengguna internet ini harus diarahkan kepada kegiatan positif dan bermanfaat termasuk menyediakan fasilitas yang memberi kemudahan kepada pengguna internet. Dalam penelitian ini mengambil objek penelitian kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan berbagi keilmuan dan pengalaman kerja, maka dari dibutuhkan untuk mengetahui informasi kegiatan tersebut dan berbagai aktivitasnya dibutuhkan penyebaran informasi yang cepat dan luas yaitu dengan membuat sistem informasi seminar dan workshop atau bisa disebut *E-Event* berbasis website . Kehadiran Website ini untuk memudahkan peserta dan panitia untuk mengelola aktivitasnya dengan mudah dan cepat, maka diwebsite ini disediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan dalam seminar atau *workshop*.

Maka dari itu penulis membuat aplikasi berbasis web yaitu “***E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Web***” yang membantu peserta dan panitia kegiatan seminar dan *workshop*.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Peserta seminar dan panitia kegiatan seminar dan *workshop* menemukan kesulitan dan kekurangan dalam sistem manual seperti dalam pendaftaran , konfirmasi pendaftar, pemesanan penginapan, dokumentasi foto atau video, materi narasumber yang masih sulit diminta dan temu alumni peserta kegiatan serta penambahan , maka

dari itu diperlukan sistem alternatif untuk mengganti sistem manual menjadi terintegrasi dengan jaringan *internet* agar mudah diakses.

Maka dari itu penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam sistem manual, yaitu :

- a. Masih dilakukan pendaftaran dan konfirmasi pendaftaran dengan berkas, sehingga masih kesulitan dalam pengarsipan data peserta.
- b. Peserta yang masih kesulitan meminta penjelasan materi narasumber.
- c. Peserta yang mengikuti kegiatan hanya dapat melihat dokumentasi kegiatan dalam bentuk buku album foto.
- d. Sistem pendaftaran yang berjalan mengalami peserta lama mengantri karena pendataan yang masih menggunakan pencatatan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan fokus penelitian ini, yaitu :

- a. Bagaimana membuat proses aktivitas *online* seminar dan *workshop* terkoneksi dengan jaringan internet.
- b. Bagaimana website ini memberikan berbagai fasilitas yang membuat peserta seminar dan *workshop* mudah dan cepat dalam aktivitas dalam jaringan internet.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk mengembangkan manajemen kegiatan seminar dan workshop yang terintegrasi dengan internet dan pengaruh kenyamanan peserta dengan fasilitas pada *E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Web*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian *E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Web* , yaitu :

1. Membuat pengelolaan *online* untuk mengelola data peserta yaitu membuat *database* dan membuat laporan secara *online*.
2. Membuat menu *download* materi narasumber untuk peserta yang ingin meminta materi berupa artikel atau persentasi.
3. Membuat .menu untuk melihat dokumentasi kegiatan peserta seminar dan *workshop*.
4. Membuat sistem pendaftaran dan konfirmasi pendaftaran lewat internet agar peserta tidak perlu mengantri ketika mendaftar.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Praktis

Memberikan gambaran penyelenggaraan seminar dan *workshop* berbasis website dan memberikan tatacara penjelasan membangun *E-Event Smeinar* dan *Workshop Berbasis Website*. Untuk penulis, penelitian ini diharapkan

menjadi peningkatan penguasaan keilmuan selama belajar di Jurusan Sistem Informasi UNIKOM.

2. Kegunaan Akademis

Bagi perguruan tinggi, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam membangun aplikasi berbasis website khususnya pembuatan *E-Event Seminar* dan *Workshop* Berbasis Website.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka perlu adanya batasan – batasan masalah mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Membuat pengelolaan data peserta *online* dan pencetakan laporan.
2. Fasilitas hanya menyimpan foto kegiatan seminar atau *workshop*, dan aktivitas ini meliputi *upload* dan *download*.
3. Menyimpan materi dan *download* materi penyaji seminar atau *workshop* dan aktivitas ini meliputi aktivitas *upload* dan *download*.
4. Membuat pendaftaran dan konfirmasi pembayaran online.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Alamat lokasi penelitian bertempat di Jl. Antarsit No. B19A, Cimahi.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan	■	■	■	■																
	Observasi	■	■	■	■																
	Wawancara		■	■	■																
2	Pembuatan Metode Agile (Xtreme Programming)					■	■	■	■	■	■	■									
	Perancangan Prosedur					■	■	■	■												
	Perencanaan Diagram						■	■	■												
	Perancangan Program							■	■	■	■										
3	Menguji xTreme Programing									■	■	■	■	■	■						
4	Memperbaiki XP													■	■	■	■	■	■		
	Fase Iterasi													■	■	■	■				
	Fase Produksi													■	■	■	■				
5	Pengembangan Program																	■	■	■	■
	Fase Pengembangan																	■	■	■	■
	Fase Pemeliharaan																	■	■	■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori dari penelitian terdahulu serta landasan teori dan masalah mengenai *E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Website*.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat perusahaan dan profil perusahaan, desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, pengujian software serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, perancangan prosedur yang diusulkan, perancangan data, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.