

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari – hari masyarakat, baik dari penggunaan komputer hingga internet. Teknologi juga sangat membantu dalam berbagai bidang saat ini, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga bisnis. Berbagai macam perangkat keras dan juga perangkat lunak sudah banyak muncul dan digunakan di kalangan masyarakat. Contohnya, seperti penggunaan website sebagai media promosi dan sarana penyebar informasi dalam berbagai bidang. Walaupun belum semua masyarakat mengenal teknologi, namun pada zaman ini dengan berbagai kemudahan yang diberikan, masyarakat dapat mempelajarinya secara bertahap.

Sejak dibentuknya salah satu Direktorat Baru di lingkungan Unikom yaitu Direktorat Humas & Protokoler UNIKOM, yang dipimpin oleh seorang Direktur, dalam proses pelaksanaan Peranan, Tugas dan Fungsinya, Direktur belum dipayungi oleh Surat Keputusan yang defenitif, sehingga berbagai kegiatan kehumasan dan keprotokolan di lingkungan UNIKOM hanya dilakukan berdasarkan tugas yang dilaksanakan dengan arahan dan bimbingan langsung dari Rektor UNIKOM sebagai Penasehat dan Pembina, hingga berbagai kegiatan terlaksana dengan baik.

Selama ini, apabila ada *event* yang akan diselenggarakan dalam universitas, banyak pihak penyelenggara yang memerlukan bantuan dari Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM, baik bantuan secara kebutuhan fisik maupun SDM. Manajemen *Event* yang dilakukan selama ini menggunakan cara manual saja seperti pengajuan *event* secara terpisah menggunakan beberapa perangkat lunak komputer, koordinasi *event* hingga pelaksanaan dan evaluasi *event* tersebut. Lalu, Alur yang sangat panjang dalam pengajuan *event* ini membuat bingung dan memakan waktu dan tenaga, sulitnya menemukan apa saja persyaratan yang dibutuhkan dalam mengajukan *event* membuat penyelenggara harus bertanya berulang kali kepada Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM. Setelah *event* tersebut diajukan dan disetujui, pencatatan yang dilakukan pun oleh Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM masih kurang efektif.

Melihat kondisi permasalahan diatas, penulis mengusulkan kepada Direktorat Humas dan Protokoler Universitas Komputer Indonesia, bahwa dibutuhkannya sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat membantu proses manajemen *event* agar menjadi lebih cepat, akurat, efektif dan efisien. Aplikasi yang akan di rancang oleh penulis akan berbasis website, guna mempermudah pihak – pihak penyelenggara *event*, mulai dari pengajuan hingga pelaksanaan *event* yang membutuhkan bantuan dari Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM. Maka dari itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “ e- *EVENT* PADA DIREKTORAT HUMAS DAN PROTOKOLER UNIKOM ”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan saat ini yang ada pada Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM antara lain :

1. Sedikitnya informasi terkait Proses Pengajuan *event* yang ada pada Direktorat Humas dan Protokoler.
2. Alur yang begitu panjang dan lama dalam pengajuan *event* sangat memakan waktu dan tenaga.
3. Tidak terdapatnya informasi terkait kelengkapan – kelengkapan yang harus disiapkan dalam pengajuan *event* tersebut sehingga membingungkan penyelenggara.
4. Beragam *event* yang sudah diajukan dan disetujui di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM masih dituliskan dan dijadwalkan secara manual menggunakan perangkat lunak yang terpisah pisah, sehingga cukup menyita waktu dan tenaga.
5. Belum ada nya aplikasi berbasis website yang dapat mempermudah proses manajemen *event* di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem manajemen *event* yang sedang berjalan di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM ?

2. Bagaimana perancangan aplikasi e-Event untuk Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM ?
3. Bagaimana pengujian dari aplikasi e-Event yang sedang dibangun untuk Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM?
4. Bagaimana implementasi dari aplikasi e-Event di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian penulis dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu mempermudah proses manajemen *event* di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM, baik dari pendaftaran, pengelolaan kebutuhan hingga pencetakan laporan yang dibutuhkan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mempelajari proses manajemen *event* yang sedang berjalan di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.
2. Untuk merancang sebuah aplikasi e - Event pada Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.
3. Untuk menguji aplikasi yang dirancang untuk Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.

4. Untuk mengimplementasikan aplikasi yang telah dirancang di Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.

1.4 Kegunaan Penelitian

Di dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan, yaitu kegunaan praktis dan akademis yang berkaitan dengan usulan perancangan aplikasi e-Event pada Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Pengguna Sistem

Diharapkan dapat mempermudah serta meningkatkan kinerja dalam Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Diharapkan dengan adanya sistem yang dibangun ini, tidak hanya dapat membantu Direktorat Humas dan Protokoler di UNIKOM, tetapi juga seluruh bagian di perguruan tinggi dapat merasakan manfaatnya terutama dalam penyelenggaraan *event*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan mengenai manajemen *event* dalam Direktorat Humas dan Protokoler UNIKOM sehingga pengetahuan tersebut dapat digunakan dan dipraktikkan dalam dunia kerja.

2. Bagi Pengembang dan Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi bidang keilmuan dan temuan-temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan pembelajaran suatu proses penelitian keilmuan.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari kajian yang terlalu luas, maka penulis menerapkan batasan – batasan masalah yang akan menjadi ruang lingkup kajian yang akan dilakukan. Dengan melihat masalah – masalah yang ada diatas, maka ruang lingkup masalah yang akan dikaji meliputi data-data seperti pembuatan :

1. Sistem Registrasi Akun untuk Penyelenggara *Event* atau Kunjungan, baik dari pihak Internal UNIKOM ataupun eksternal.
2. Sistem Pengajuan *Event* atau kunjungan dari pihak Internal UNIKOM maupun eksternal
3. Sistem Pengelolaan Kebutuhan dari Pengajuan *Event* atau Kunjungan pihak Penyelenggara Internal UNIKOM ataupun Eksternal
4. Sistem Evaluasi pelaksanaan *Event* atau kunjungan, dari pihak penyelenggara Internal UNIKOM atau Eksternal dengan Admin Utama Sistem.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Direktorat Humas dan Protokoler Universitas Komputer Indonesia, yang berlokasi di Jalan Dipatiukur No. 112-116, Coblong, Lebakgede, Bandung, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, 40132. Waktu Penelitian ini berlangsung kurang

lebih selama 4 bulan, mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2018.

No	Keterangan	Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
2	Membangun Prototype / Prototyping																
3	Evaluasi Prototyping																
4	Mengkodeka n sistem																
5	Menguji Sistem																
6	Evaluasi Sistem																
7	Menggunaka n Sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi ini guna memudahkan pembaca untuk mengerti adalah dengan membagi penelitian ini menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Pada bab ini, menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika dari penulisan skripsi ini.

BAB II – LANDASAN TEORI

Pada bab ini, menguraikan mengenai penelitian terdahulu atau penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, meliputi tinjauan pustaka dan lain nya yang sesuai dengan judul penelitian yang ditulis.

BAB III – OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini, menceritakan tentang objek penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian tersebut, serta analisis dari sistem yang berjalan sebelumnya.

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang produk yang dirancang untuk mengatasi masalah dalam penelitian, mulai dari tujuan perancangan, proses

pembuatan produk hingga pengujian serta implementasi dari produk yang dirancang tersebut.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran – saran yang didapatkan penulis dari penelitian yang dilakukan.