BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesatnya. Keadaan ini menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Komputer merupakan alat yang digunakan untuk membantu mempermudah perkerjaan manusia di berbagai aspek bidang kehidupan baik di bidang pendidikan, pemerintahan, serta dunia bisnis besar maupun bisnis kecil. Komputer mempunyai kemampuan dalam mengolah data dan menghasilkan informasi. Agar komputer dapat berfungsi sebagai pengolah data, maka dibutuhkan suatu sistem informasi. Sistem informasi didalam suatu perusahaan digunakan untuk membantu kebutuhan pengolahan transaksi harian dan menyediakan laporan - laporan yang diperlukan pihak luar tertentu.

Pada masa sekarang ini dengan teknologi yang serba canggih semua aspek dituntut untuk bekerja lebih cepat, baik dalam proses pengolahan data maupun dalam penyajian informasi semuanya harus tersaji dengan cepat,tepat dan akurat.

Event Organizer adalah pengelola suatu kegiatan (Pengorganisir Acara). Setiap kegiatan yang disenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan berlangsung. Pada saat ini banyak sekali orang atau perusahaan yang memanfaatkan jasa *event organizer* untuk menangani acara yang mereka buat.

Salah satu bentuk pemanfaatan jasa *event organizer* yang sering di pakai oleh para pelaku bisnis adalah dalam acara pernikahan, ulang tahun, baik ulang tahun perorangan maupun perusahaan. Biasanya mereka menyerahkan segala sesuatunya kepada *event organizer* tersebut.

Meila *(Gondo Art Production)* merupakan sebuah organisasi yang bergerak dibidang tata rias pengantin *(event organizer wedding).* Meila *(Gondo Art Production)*menawarkan pelanggannya untuk menggunakan macam – macam fasilitas yang tersedia untuk acara–acara pernikahan dengan harga murah namun tetap aman, nyaman dan pelayanan yang terbaik. Meila *(Gondo Art Production)*dalam memberikan pelayanan masih menggunakan sarana komunikasi telepon atau pelanggan dapat langsung ke tempat tersebut, hal ini dapat menyulitkan pelanggan yang tidak mempunyai waktu untuk datang ke tempat tersebut, mengingat kesibukan manusia pada saat ini yang menginginkan segala sesuatu bersifat cepat dan menghemat waktu.

Proses pendaftaran calon pelanggan di Meila *(Gondo Art Production)* ini masih mengandalkan pencatatan langsung data pelanggan. Setelah calon pelanggan tersebut di data, kemudian data tersebut di simpan di dalam map pendaftaran calon pelanggan. sehingga dalam proses pengolahan data dan pencarian data calon pelanggan memerlukan waktu yang lama. Pengolahan data yang bersifat manual seperti ini sangat tidak efektif dan efisien dalam hal waktu. Sehingga dengan cara pendaftaran seperti ini seringkali terjadi kesalahan-kesalahan. Kesalahan tersebut diantaranya sering terjadinya data calon pelanggan yang hilang yang mengakibatkan ketidakpuasan calon pelanggan.Selain itu pula

sistem informasi pendaftaran calon pelanggan ini di harapkan selain untuk mempermudah kinerja bagian pendaftaran, juga sebagai media promosi yang cukup efektif bagi *event organizer* ini untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas, terutama oleh para pengguna *internet*. sehingga diharapkan calon pelanggan *event organizer* ini akan semakin bertambah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mencoba memberikan jalan keluar untuk merancang dan membuat sistem informasi *event organizer*berbasis *web*, yang nantinya dapat membantu mempromosikan *event organizer*Meila *(Gondo Art Production)*ini kepada para penggunaan *internet*,serta mengatasi permasalahan – permasalahan yang ada di bagian pendaftaran pelanggan di *event organizer*Meila *(Gondo Art Production)*Bandung. Khususnya pada proses pendaftaran pelanggan. Berdasarkan permasalahan -permasalahan ini penulis mengajukan untuk dijadikan sebagai tugas akhir penulis dengan judul**"Sistem Informasi Event Organizer di Meila Gondo Art Production Bandung"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dilihat dari uraian latar belakang penelitian diatas maka, diidentifikasikan permasalahan pada Meila *(Gondo Art Production)* adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam pembuatan laporan data pelanggan dan data transaksi.
2. Terbatasnya media promosi yang dilakukan oleh *event organizer*Meila *(Gondo Art Production).*

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi *Event Organizer* di Meila *(Gondo Art Production)*yang sedang berjalan saat ini.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi *Event Organizer*di Meila *(Gondo Art Production)*yang dapat digunakan untuk mengelola data-data transaksi dengan baik.
3. Bagaimana implementasi dari hasil rancangan sistem informasi data *Event Organizer*di Meila *(Gondo Art Production)*kedalam bentuk bahasa pemograman sehingga menghasilkan program aplikasi berbasis *database* yang dapat menyimpan data pelanggan, serta mencetak laporan.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi *Event Organizer*di Meila *(Gondo Art Production).*

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari dilaksanakannya penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu sistem informasi *event organizer*di Meila *(Gondo Art Production)* guna menunjang aktivitas transaksi pelanggan, sehingga nantinya diharapkan dapat membantu dalam mengelola data pelanggan, dan data transaksi pelanggan, serta membuat laporan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui sistem informasi *event organizer*yang berjalan saat ini di Meila *(Gondo Art Production)*sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada di sistem informasi tersebut.
2. Membuat perancangan sistem informasi *event organizer* pada Meila *(Gondo Art Production)*yang dapat menangani pembuatan laporan data pelanggan, laporan transaksi pelanggan.
3. Mengimplementasikan hasil rancangan sistem informasi *event organizer* ke dalam bahasa pemograman, sehingga dihasilkan suatu program aplikasi yang dapat mengelola data pelanggan dan data transaksi pelanggan sehingga dapat mencetak laporan data pelanggan, laporan transaksi pelanggan.

4. Melakukan pengujian program aplikasi yang dibuat sebagai alat bantu dalam proses transaksi data pelanggan, di sistem informasi *event organizer* dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan dari pihakMeila *(Gondo Art Production).*

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan ilmu dan pengembangan pengetahuan yang didapat selama dibangku kuliah. Dengan penyusunan skripsi ini diharapkan timbul suatu motivasi untuk meningkatkan kemampuan penguasaan disiplin ilmu yang ditekuni dalam bidang komputer dan dalam pembuatan aplikasi, untuk menambahpengetahuan dan pengalaman dalam ruang lingkup dunia kerja yang sesungguhnya.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis mencangkup aspek praktis yang memuat kegunaan yang dapat dicapai dari penerapan pengetahuan yang dihasilkan peneliti. Kegunaan praktis sendiri adalah kegunaan yang akan dirasakan bagi pihak yang diteliti meliputi pihak perusahaan dan karyawan. Adapun kegunaannya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Meila *(Gondo Art Production)*

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses *event organizer*yang lebih efektif dan efisien terutama dalam pengolahan data pelanggan yang lebih cepat dan mudah.

b. Bagi Pelanggan

Bagi pelangganakan lebih mudah dalam pencarian informasi dan kenyaman dalam mengakses informasi mengenai *Event Organizer*Meila *(Gondo Art Production).*

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis mencakup aspek keilmuan yang memuat kegunaan teoritis yang dapat dicapai dari masalah yang diteliti. Kegunaan akademis sendiri adalah kegunaan bagi pihak-pihak akademik meliputi peneliti, peneliti lain atau pengembang ilmu. Adapun kegunaannya adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan bagi Penulis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dangambaran yang lebih jelas mengenai Sistem Informasi yang telah didapatkan di bangku kuliah. Selain itu penelitian ini berguna sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Diploma III Universitas Komputer Indonesia.

2. Kegunaan bagi Perusahaan

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan masukanbagi perusahaan. Serta diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai Sistem Informasi. Dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat secara cepat dan akurat, serta dapat meningkatkan promosi perusahaan.

3. Kegunaan bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pembaca mengenai tinjauan atas Sistem Informasi *Event Organizer*. Sehingga hal tersebut dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian lainnya yang berkaitan dengan judul dari Tugas Akhir ini.

1.5 Batasan Masalah

Dari analisa yang dilakukan penulis, maka terdapat beberapa hal yang perlu dibatasi, sehingga diperoleh pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran pelanggan dapat dilakukan secara *online* atau datang langsung ke Meila *(Gondo Art Production)*.
2. Pembayaran oleh pelanggan dapat dilakukan dengan membayar uang muka atau secara tunai.
3. Bila terjadi kerusakan di bagian barang atau peralatan merupakan tanggung jawab pelanggan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Meila *(Gondo Art Production)*yang terletak di Jalan Raya Nagrog III no 7 Ujungberung- Bandung.Waktu penelitian dilakukan diluar jam kerja perusahaan, misalnya pada waktu istirahat dan pada waktu libur agar tidak menggangu aktivitas karyawan.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Penerapan	Februari 2013				Maret 2013				April 2013				Mei 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
System Engineering																
System Analysis																
Design																
Coding																
Testing																