BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Gerak perubahan jaman senantiasa terus berkembang dari waktu ke waktu yang senantiasa pula sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup manusia, demikian pula dengan perkembangan teknologi informasi selain menyediakan media informasi dari berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknlologi informasi diharapkan menjadi media yang dapat mengkontrol kebutuhan serta keinginan setia penggunanya. Maka setiap sumber daya harus dapat dikendalikan secara maksimal dan professional, hal itu dimaksudkan agar keberhasilan dapat terwujud.

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.

Bisnis dunia hiburan adalah salah satu aspek yang ikut terkena dampak dari berkembangnya teknologi informasi. dunia hiburan,kini menuntut segala sesuatu berjalan dengan seefektif dan seefisien mungkin. Pada saat ini para pelaku dunia hiburan lebih cenderung memanfaatkan jasa dari *event organizer* untuk menangani acara yang akan mereka buat. Mereka memanfaatkan jasa event organizer ini untuk memudahkan mereka dalam mengatur jalannya acara yang akan mereka buat.

Event organizer adalah salah satu bentuk usaha yang menangani berbagai jenis masalah yang berhubungan dengan dunia hiburan. 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.

Event Organizer Putra Gembira merupakan salah satu bidang usaha yang bergerak dalam dunia hiburan,khususnya dibidang fotografi. Pelayanan yang diberikan oleh *Event Organizer* Putra Gembira ini berupa foto acara pernikahan,ulang tahun,dan acara-acara lainnya yang membutuhkan tangan-tangan profesional.

Dalam hal ini *Event Organizer* Putra Gembira berusaha untuk memberikan pelayanan terbaik serta kemudahan pelayanan kapada calon konsumen. Mengingat banyaknya permintaan akan jasa di *Event Organizer* Putra Gembira ini mendorong pihak dari *event organizer* ini untuk lebih meningkatkan pelayanan kepada calon konsumen,mengingat kesibukan manusia pada saat ini yang menginginkan segala sesuatu bersifat cepat dan menghemat waktu.

Proses pendaftaran calon konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira ini masih mengandalkan pencatatan langsung data konsumen, pencatatan data calon konsumen dilakukan dibagian pendaftaran,setelah calon konsumen tersebut di data, kemudian data tersebut di simpan di dalam map pendaftaran calon konsumen. sehingga dalam proses pengolahan data dan pencarian data calon

konsumen memerlukan waktu yang lama. Pengolahan data yang bersifat manual seperti ini sangat tidak efektif dan efisien dalam hal waktu.

Bagi pihak *event organizer* putra gembira sendiri dengan cara pendaftran seperti ini seringkali terjadi kesalahan-kesalahan. Kesalahan tersebut diantaranya sering terjadinya data calon konsumen yang hilang yang mengakibatkan ketidakpuasan calon konsumen, dan juga sering terjadi permasalahan adanya acara yang tidak dapat dilaksanakan karena telah adanya acara yang lebih dahulu di pesan oleh calon konsumen.

Bagi pihak konsumen sendiri memiliki pandangan tersendiri mengenai cara pendaftaran yang dilakukan secara langsung ini.mereka berpendapat dengan cara seperti ini sangat menyita banyak waktu mereka.bahkan ada beberapa konsumen yang merasa kesal dengan cara pendafatran yang dilakukan.diantara mereka ada yang mengaku harus menerima acara yang mereka daftarkan tidak tercatat bahkan ada yang catatan kegiatan mereka hilang karena kecerobohoan pihak *event organizer*.terutama pihak di bagian pendaftran.

Berikut ini adalah tabel jumlah konsumen dari bulan Januari 2009 sampai bulan Mei 2009 :

Tabel 1.1. tabel jumlah konsumen

No	Bulan	Jumlah Konsumen
1	Januari 2009	14 konsumen
2	Februari 2009	19 konsumen
3	Maret 2009	9 konsumen

4	April 2009	17 konsumen
5	Mei 2009	22 konsumen
6	Juni 2009	25 konsumen
7	Juli 2009	18 konsumen
8	Agustus 2009	35 konsumen
9	September	17 konsumen
10	Oktober	40 konsumen

Tabel 1.2. tabel harga acara

No	Nama acara	Kisaran harga
1	Pernihakan	Mulai dari Rp. 2.500.000
2	Ulang tahun	Mulai dari Rp. 1.000.000
3	acara musik	Mulai dari Rp. 5.000.000
4	Pentas seni	Mulai dari Rp. 5.000.000
5	Acara lainnya	Harga disesuaikan menurut acara

Selain itu pula dengan dirancangnya suatu sistem informasi pendaftaran calon konsumen 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 konsumen *event organizer* ini akan semakin bertambah.

Event organizer putra gembira sendiri membutuhkan media *alternative* untuk mempromosikan usaha mereka kepada umum,sehingga dengan adanya sistem informasi ini diharapkan konsumen yang datang ke *event organizer* ini semakin banyak.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi yang dapat membantu mempromosikan *event organizer* Putra Gembira ini kepada para penggunan internet,serta mengatasi permasalahan – permasalahan yang ada di bagian pendaftaran konsumen *di event organizer* Putra Gembira Bandung. Khususnya pada proses pendaftaran konsumen,berdasarkan permasalahan -permasalahan ini penulis mengajukan untuk dijadikan sebagai tugas akhir penulis dengan judul **" PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN KONSUMEN BERBASIS WEB DI EVENT ORGANIZER PUTRA GEMBIRA BANDUNG"**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah,karena merupakan langkah pertama dalam perancangan suatu sistem. Permasalahan-permasalahan yang terjadi di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung adalah:

1. Proses pelayanan pendaftaran calon konsumen dilakukan dengan cara pencatatan secara langsung di bagian pendaftaran,dengan cara seperti ini sering terjadi hilangnya data-data calon konsumen.

2. Acara calon konsumen yang sering kali harus dibatalkan, dikarenakan proses pendaftran calon konsumen yang kurang akurat dalam pencatatan jadwal acara.
3. Terbatasnya media promosi yang dilakukan oleh *event organizer* putra gembira bandung

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana sistem pendaftaran calon konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira yang sedang berjalan saat ini.
2. Bagaimana impementasi sistem informasi pendaftaran konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung yang akan dibuat.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pendaftaran konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung yang akan dibuat.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Perancangan Sistem informasi dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Konsumen Berbasis Web Di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung ini bermaksud untuk mengatasi permasalahan- permasalahan yang timbul, serta menghasilkan kebutuhan informasi yang lebih baik dan cepat, untuk mendukung sistem informasi di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung yang lebih baik.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Dilihat dari adanya maksud di atas maka dari itu perlu dibuat adanya suatu Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pendaftaran konsumen yang sedang berjalan saat ini di *event organizer* Putra Gembira Bandung.
2. Untuk mengimplementasikan Sistem informasi pendaftaran konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung.
3. Bagaimana sistem informasi pendaftaran konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung yang sedang di uji.

1.4 Keguanaan Penelitian

Untuk mempermudah penulis melakukan suatu pengembangan sistem terhadap metode - metode, prosedur - prosedur, konsep -konsep pekerjaan yang ada. Dengan mengikuti metode - metode atau prosedur – prosedur maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan berhasil.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung, melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui hasil dari perancangan Sistem Informasi yang dibuat.

b. Bagi konsumen akan dirasakan lebih mudah dalam pencarian informasi dan kenyaman dalam mengakses informasi mengenai *Event Organizer* Putra Gembira

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Kegunaan akademis bagi jurusan manajemen informatika sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapat di jurusan tersebut. Dengan demikian terdapat penerapan langsung antara dunia kerja dengan ilmu yang didapat dibangku perkuliahan.

b. Bagi peneliti, berguna untuk melatih keterampilan dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bidang ilmu manajemen informatika, dan menambah pemahaman melalui studi evaluasi perancangan sistem informasi

c. Bagi penulis, sistem informasi ini dapat berguna bagi penulis itu sendiri dan sebagai bahan refensi bagi penulis lain.

1.5 Batasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang terjadi dan agar permasalahan yang dipecahkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka batasan permasalahan dalam tugas skripsi ini dibatasi hanya dengan proses pendaftaran konsumen di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Dalam menunjang keakuratan dan keabsahan data maka peneliti mencantumkan :

1. lokasi

Lokasi penelitian tugas skripsi ini di *Event Organizer* Putra Gembira Kota Bandung Jalan Rajawali Timur No 226/77 Bandung 40183.

2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian selama sekitar 15 minggu, adapun tahap perinciannya sebagai berikut

Tabel 1.2. Waktu/Jadwal Penelitian

No	Nama kegiatan	Bulan															
		Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi kebutuhan																
	a. observasi																
	b. wawancara																
3	Studi Pustaka																
4	System Engineering																
5	System Analysis																
6	Design																
7	Coding																
8	Testing																
9	Maintenance																