BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan sistem global pada saat ini yang membutuhkan informasi semakin cepat dan informasi yang disampaikan harus akurat. Maka teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh banyak orang, dan bahkan teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup seseorang dalam mendukung segala aktivitas yang dilakukannya.

Teknologi yang serba canggih seperti saat ini, banyak hal yang dapat dilakukan tanpa banyak mengeluarkan tenaga manusia dan bahkan dapat memperluas wawasan seseorang. Informasi yang di dapat bisa saja dihasilkan oleh teknologi-teknologi yang dibuat oleh manusia, yang mana teknologi bermanfaat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaannya, sehingga waktu untuk memperoleh hasil dari pekerjaannya akan terasa lebih cepat.

Banyak hal yang dapat dilakukan dengan teknologi dan tidak sedikit orang yang menginginkan teknologi. Secara tidak langsung masyarakat telah menggunakan teknologi yang bermanfaat bagi pekerjaannya dan bagi orang sekelilingnya. Dan tidak sedikit pula masyarakat kita belum dapat menggunakan teknologi dan bahkan ada diantara masyarakat yang belum mengerti tentang teknologi.

Dengan penggunaan teknologi informasi yang sederhana kita dapat membantu orang disekitar kita untuk dapat merasakan betapa bermanfaatnya teknologi. Tidak luput juga dalam bisnis dunia hiburan sekarang ini juga menuntut para pengguna maupun penyelenggara dan bahkan para pekerja bisnis

hiburan untuk menggunakan teknologi informasi yang dapat membantu dan mempermudah dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sehingga dalam penyelenggaraan *event* dan pengelolaan *event* menjadi lebih efisien dan efektif, dan juga dapat mengurangi kesalahan data, baik kesalahan dari manusia (*human error*) maupun kesalahan yang berasal dari sistem.

PT. Izdihar Karya Setia adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang Event Organizer, Advertising, Tour & Travel. PT. Izdihar Karya Setia ber alamat di jalan RS. Fatmawati no.39 Komplek Niaga Dutamas Fatmawati Blok D6/2 Jakarta Selatan.

Dalam perjalanan bisnisnya PT. Izdihar Karya Setia belum memiliki sebuah sistem informasi untuk menangani manajemen *event*. Selama ini PT. Izdihar Karya Setia menjalankan *event* dengan manajemen tertulis saja dan *timeline* pekerjaan ada di *whiteboard* didalam kantor.

Namun seiring waktu yang berjalan, PT. Izdihar Karya Setia kewalahan dalam manajemen tertulis dan sering melesetnya perkiraan pada timeline pengaturan proposal *event* yang masuk melalui *email*, para *staff* memeriksa setiap email masuk dan melakukan penyortiran. Selanjutnya apabila email masuk tersebut didapatkan adalah proposal *event* maka akan dipisah berdasarkan tanggal pengajuan, selanjutnya pengecekan tanggal yang tersedia, proses sebelum menjadi *event* adalah berdasarkan hasil rapat Tim evaluasi. Selanjutnya akan menjadi *status Upcoming event* dan dibuatkan kontrak *event* untuk proposal yang disetujui dan itu semua dilakukan secara *manual* dengan melakukan pencatatan pada *microsoft excel* dan *microsoft word* sebagai pengolahannya.

Dengan melihat kondisi dan permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem informasi, dimana sistem informasi tersebut dapat menangani dalam hal manajemen seperti pencatatan, pemrosesan data hingga manajemen *event* dan juga penyajian data yang mudah dari sistem informasi tersebut secara cepat, akurat, tepat waktu, efisien dan lebih efektif dalam penggunaannya.

Oleh karena beberapa alasan diatas penulis terdorong untuk menyusun dan membangun sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan perusahaan, Sehingga dapat bermanfaat bagi perusahaan tersebut. Penulis memberi judul untuk skripsi ini, yaitu "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *EVENT* PADA PT. IZDIHAR KARYA SETIA JAKARTA".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada Latar belakang telah dijelaskan secara garis besar permasalahan yang sering muncul pada PT. Izdihar Karya Setia. Untuk penjelasan masalah-masalah dan kendala yang dihadapi maka dibutuhkan identifikasi dan rumusan masalah, sehingga dapat dengan mudah menentukan sumber masalah dan juga dapat menentukan perumusan dari masalah tersebut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada proses pengidentifikasian masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah pada sistem manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia yaitu:

1. Penerimaan proposal dilakukan melalui *email*, dimana *email* proposal yang diterima harus di *download* terlebih dahulu.

2. Masih kurangnya informasi yang dapat diakses secara cepat, tepat dan akurat mengenai *event* yang akan diselenggarakan.
3. PT. Izdihar Karya Setia membutuhkan sistem informasi yang mampu menangani akses *user* yang berbeda antara *client*, dan *officer*, pengelola sistem yaitu *administrator*.
4. PT. Izdihar Karya Setia membutuhkan sistem informasi yang mampu menangani manajemen *event* yang berkelanjutan sehingga data dan informasi yang dihasilkan oleh sistem tersebut cepat dan akurat dan dapat diakses secara *online* baik oleh pihak *client*, maupun pihak perusahaan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang bisa memanajemen event pada PT. Izdihar Karya Setia.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang mampu menangani penerimaan proposal secara online pada PT. Izdihar Karya Setia.
3. Bagaimana membangun sistem informasi yang mampu menangani permasalahan hak akses *user*.
4. Bagaimana pengujian dan evaluasi sistem informasi manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia.
5. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi manajemen *event* yang telah dibangun.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan adalah sebagai gambaran tentang penelitian yang dilakukan, dengan melihat latar belakang permasalahan yang muncul pada perusahaan maka penulis dapat menyimpulkan maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian dilakukan adalah untuk membangun sistem informasi manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia guna meningkatkan kinerja karyawan PT. Izdihar Karya Setia khususnya bagian *project management* dan juga meningkatkan layanan informasi kepada *client* sebagai *costumer*/ mitra perusahaan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem manajemen *event* yang sedang berjalan saat ini pada PT. Izdihar Karya Setia, sehingga diketahui kendala-kendala dan permasalahan yang ada.
2. Untuk mengevaluasi kendala-kendala dalam penerimaan proposal penawaran event melalui email pada sistem yang berjalan sehingga mempermudah dalam merancang sistem informasi yang akan dibangun.
3. Untuk membangun sistem informasi manajemen *event* yang mampu menangani masalah perbedaan akses *user*.
4. Untuk menguji dan mengevaluasi sistem informasi manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia dengan masalah-masalah dan kendala-kendala yang muncul.

5. Untuk mengimplementasikan sistem informasi manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam Penelitian ini terbagi dua, yaitu kegunaan Akademis dan Kegunaan praktis, kegunaan penelitian tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penulisan dan penelitian yang dilakukan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan dengan keadaan yang terjadi dilapangan secara langsung. Sehingga hal tersebut diharapkan dapat memajukan ilmu sistem informasi dan pembendaharaan ilmu yang sudah dipelajari untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

   Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada terhadap permasalahan yang telah diteliti, selain itu penulis dapat mengetahui dan mampu mengatasi permasalahan dan kendala-kendala

dalam dunia kerja yang nyata, sehingga membuat penulis dapat bersaing dan siap dalam menghadapi dunia kerja yang nyata.

3. Bagi Peneliti lain

   Dengan adanya penelitian yang dilakukan penulis dapat menjadi referensi dan media pembelajaran bagi peneliti yang ingin mengembangkan maupun membangun sistem informasi manajemen *event*.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Dengan mengetahui sistem manajemen *event* pada PT. Izdihar Karya Setia yang sedang berjalan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengurangi permasalahan yang ada dan jadikan suatu alternatif pemecahan masalah yang baik untuk perusahaan maupun mitra kerja, sehingga mempermudah dalam pengelolaan sistem informasi antara perusahaan dan mitra kerja.

1.5. Batasan Masalah

Pada setiap karya tulis ilmiah pasti ada batasan masalah dan ruang lingkup, oleh dasar itu penulis membuat batasan masalah dan ruang lingkup berdasarkan latar belakang. Adapun batasan masalah dan ruang lingkup dari sistem yang dibangun meliputi hal-hal berikut:

1. Sistem yang dibangun digunakan oleh *client* sebagai pengguna sistem dan administrator (*project manager*) sebagai pengelola sistem dan pengelola fasilitas yang ada pada *website*.

2. Sistem yang dibangun menangani *online offer/ online purpose*, pengelolaan data *event, jadwal* penyelenggaraan event, laporan *event.*
3. Proses persetujuan proposal yang telah dimasukkan memerlukan sistem luar yaitu berdasarkan hasil rapat dengan seluruh pihak terkait pada perusahaan. Dan pada sistem yang dibangun *administrator* hanya mengubah status dari proposal *event* tersebut. Adapun mengenai status proposal *event* akan dibahas pada Bab IV.
4. Penyajian laporan meliputi *view* laporan *event*, *view* laporan *event expense*, *view* laporan *event success, view* laporan *event rejected, view* kontrak kerjasama.
5. Tidak membahas traksaksi pembayaran yang dilakukan orang ketiga maupun pembayaran online seperti Paypal, e-Gold, klik-BCA, Mandiri *ClickPay* dan sebagainya
6. Adapun hal-hal atau segala bentuk pendukung pada sistem yang dibangun merupakan fasilitas yang disediakan untuk mempermudah penggunaan dan pengelolaan informasi yang berhubungan dengan sistem tersebut. Dan penulis tidak akan membahas secara detail fasilitas pendukung pada *website* yang dibangun.

1.6. Lokasi Dan Waktu penelitian

Untuk melakukan penelitian dibutuhkan tempat penelitian yang nyata dimana data-data yang dibutuhkan pada tempat penelitian yang nyata dengan apa yang terjadi pada perusahaan tersebut *real*, sehingga permasalahan dan kendala yang dialami oleh perusahaan tersebut dapat dipecahkan dan dengan pengelolaan

waktu penelitian yang jelas dimaksudkan supaya pengelolaan waktu pengerjaaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diselesaikan sebelum batas waktu yang telah ditentukan pada *time schedule*.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini Penulis melakukan penelitian pada PT. Izdihar Karya Setia yang beralamat di jalan RS. Fatmawati No.39 komp. Dutamas Fatmawati blok D/6, Jakarta selatan dimana perusahaan tersebut merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *Event Organizer, Advertising, Tour & Travel*.

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama 18 minggu dimulai dari awal maret 2014 hingga juli 2014, adapun untuk lebih jelas tentang waktu penelitian ini penulis membuat *time schedule* seperti berikut.

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	2014																	
		Mar				Apr				Mei				Jun				Juli	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Analisis Kebutuhan																		
2	Perancangan Sistem																		
3	Pembangunan Protoype																		
4	Pengujian																		
5	Evaluasi sistem dan mekanismenya																		
6	Dokumentasi Penulisan																		