BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi informasi sangat pesat hingga saat ini. Setiap hari bahkan setiap jam telah ditemukan teknologi baru yang dapat membantu pekerjaan manusia, perkembangan pesat tersebut tidak dapat dicegah oleh siapapun karena kebutuhan dan masalah manusia yang sangat beragam akan memicu setiap orang untuk membuat teknologi yang dapat menyelesaikan masalahnya, ditambah zaman ini pengembang teknologi khususnya teknologi informasi lebih pesat lagi perkembangannya karena pembuat program banyak dimudahkan untuk mengembangkan teknologi khususnya dibidang teknologi informasi sehingga berbagai kalangan dari mulai orang dewasa sampai anak – anakpun sudah dapat mengembangkan teknologi dibidang informasi ini untuk menyelesaikan kebutuhan mereka maupun orang lain. Selain itu perkembangan teknologi informasi saat ini didukung dengan adanya internet yang semakin mudah untuk didapat, setiap orang dapat mengakses informasi dimanapun dan kapanpun.

Di masa sekarang penerapan teknologi internet di bidang jasa akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan promosi pada *Event Organizer* dan meningkatkan mutu pelayanan dalam membantu penyelenggaraan acara. Berbagai macam aplikasi suatu perangkat lunak (*software*) sangat banyak digunakan oleh

berbagai macam perusahaan atau organisasi. Tujuan dari pemanfaatan aplikasi perangkat lunak tersebut diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat kinerja *crew* selain itu juga produktivitas perusahaan atau organisasi tersebut meningkat.

Sistem Informasi sendiri merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sistem Informasi ini berguna untuk lebih mendayagunakan segala komponen yang ada dalam suatu organisasi atau perusahaan agar dapat berjalan secara optimal. Kebutuhan peningkatan Sistem Informasi salah satunya pada bidang jasa yaitu *Event Organizer* (Penyelenggara Acara).

Event Organizer merupakan salah satu instansi yang bergerak di bidang jasa pengelola suatu kegiatan (pengorganisir acara). Setiap kegiatan yang diselenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan berlangsung. Bentuk sebuah *Event Organizer* sendiri sebenarnya telah dikenal di berbagai organisasi kemasyarakatan, lingkungan pekerjaan, maupun dalam lingkungan bisnis. Ada yang membedakan sebuah *Event Organizer* dengan bentuk kepanitiaan, dalam bentuk kepanitiaan, jika setelah kegiatan selesai dilaksanakan maka selesai pula tugas orang-orang yang terlibat dalam kepanitiaan sedangkan dalam *Event Organizer* yang mengarah kepada profesi, meskipun kegiatan telah berakhir, akan tetapi di dalamnya akan tetap berlangsung.

Beberapa Penyedia prodak kebutuhan yang relatif banyak untuk stok barang yang ada di Zivon Event Organizer atau yang biasa disebut Supplier,

Supplier di jaman dulu ketika belum ada internet dan belum berkembang sampai saat ini mengalami kesusahan dalam mencari klien atau konsumen. Karena basisnya masih *offline* sehingga supplier perlu ekstra pemasaran dan jaringan yang kuat, jika tidak, siap-siap prodak akan menumpuk. Setelah internet berkembang hingga saat ini, pola supplier menjadi lebih praktis dan kuncinya adalah pengetahuan tentang pemasaran *online*.

Namun pelayanan pada Zivon *Event Organizer* masih menggunakan pencatatan secara *manual* (tertulis) di dalam buku terutama pada pendaftaran klien, pada saat klien datang untuk meminta solusi agar penyelenggara acara dapat sesuai dengan keinginan klien seringkali bagian *management event* tidak ada di lokasi mereka yaitu kantor Zivon *Event Organizer* jadi keinginan klien tidak dapat terpenuhi pada saat itu. Dan promosi masih menggunakan fasilitas sosial media. Sama halnya pada bagian *Event Manager*, dimana data barang masuk masih dicatat di dalam buku, hal tersebut menimbulkan ketidak akuratan dalam perhitungan jumlah barang masuk maka akan terjadi redudansi data barang yang sudah tercatat. Dan bagian *Event Manager* pada saat mengecek stok barang kurang efektif dikarenakan masih mendata barang dengan *manual* (tertulis) yang seringkali membuat *crew* menghitung stok berulang kali. Adapun penggunaan komputer hanya menggunakan aplikasi *Microsoft word* dan *Microsoft excel* untuk pembuatan laporan saja seperti laporan data klien, data laporan barang masuk, dan kuitansi belanja untuk persediaan barang akibatnya terjadi penumpukan data yang lama dan yang baru sehingga pencarian data kadang sulit ditemukan.

Maka dari itu, permasalahan yang tidak ditangani dengan baik akan berkembang menjadi permasalahan-permasalahan baru yang tentunya semakin kompleks. Dengan demikian, diperlukan adanya sebuah sistem baru yang mampu untuk membuat pekerjaan setiap *crew* lebih mudah, sehingga nantinya dapat terwujud suatu pelayanan yang efektif, efesien dan mutu pelayanan yang berkualitas. Adanya Sistem Informasi Pengolahan Jasa pada *Event Organizer* diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang timbul baik dari segi pengolahan data klien, pendaftaran klien, pengolahan data setiap *crew*, pelayanan penyelenggara acara, pengolahan data barang dan stok barang yang masuk pada Zivon *Event Organizer*.

Dari latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, Hal inilah yang mendorong saya untuk membuat dan menerapkan *Event Organizer* berbasis web pada Zivon Event Organizer, serta penulis mengangkat tema yang akan dibahas dengan judul **"Sistem Informasi Pengolahan Jasa Event Organizer"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang penelitian munculnya permasalahan diatas dan di tempat penelitian, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang menjadi beberapa pertanyaan untuk di jawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian telah dilakukan, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pengolahan data klien, khususnya di bagian pendaftaran klien masih dilakukan pencatatan secara manual (tertulis) di buku dimana data klien yang sudah diarsipkan sebelumnya hilang ataupun penumpukan data pada saat data dibutuhkan.
2. Data barang yang masuk masih dicatat di dalam buku hal tersebut menimbulkan ketidak akuratan dalam menghitung jumlah barang yang masuk dan keluar kemudian akan menimbulkan redudansi data barang yang sudah tercatat.
3. Pencarian supplier masih *offline* sehingga supplier perlu ekstra pemasaran dan jaringan yang kuat. Sampai saat ini Zivon Event Organizer cukup mudah untuk mencari prodak yang berkualitas, bagus dan dapat memberikan jaminan atau garansi atas prodaknya terhadap konsumen jadi memudahkan pencarian barang yang belum ada pada daftar stok di Zivon Event Organizer.

4. Penggunaan komputer yang digunakan aplikasi *Microsoft word* dan *Microsoft excel* untuk pembuatan laporan seperti laporan data klien, laporan data barang masuk dalam per *event* akibatnya terjadi penumpukan data yang lama dan yang baru sehingga pencarian data terkadang sulit ditemukan.
5. Publikasi yang kurang memadai sehingga belum tercapainya target setiap bulannya dan kurang *update* dalam *history* publikasi via sosial media seperti Instagram, *Path*, dan *Line*.
6. Promosi *online* sangat bergantung pada teknologi sehingga sangat rentan terhadap kesalahan teknis dan jangkauan untuk promosi *online* sangat luas, agar menarik klien untuk bekerja sama dalam mengorganisir acara dan mendapatkan keuntungan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah teridentifikasi diatas, maka diperoleh rumusah masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi pengolahan jasa yang sedang berjalan pada Zivon *Event Organizer*.
2. Bagaimana membangun Sistem Informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer*.
3. Bagaimana pengujian aplikasi Sistem Informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer*.
4. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis akan membangun suatu aplikasi sistem informasi untuk memberikan kemudahan dan solusi bisnis terhadap permasalahan yang terjadi pada pengelolaan data barang masuk dan keluar, penyedia solusi bisnis untuk kebutuhan klien, pendaftaran klien dan pengelolaan data *crew*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi pengolahan jasa yang sedang berjalan pada Zivon *Event Organizer*.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer.*
3. Untuk mengetahui pengujian aplikasi sistem informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer.*
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pengolahan jasa pada Zivon *Event Organizer.*

1.4. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa kegunaan yang bisa didapatkan dari hasil penelitian ini yang dapat membantu penulis maupun unsur yang terkait didalamnya, yaitu :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1) Bagi Zivon *Event Organizer*

Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi pihak Zivon *Event Organizer* adalah untuk memudahkan dalam melayani dan membantu kliennya untuk dapat menyelenggarakan acara yang diinginkannya di Zivon *Event Organizer*.

2) Bagi Klien di Zivon *Event Organizer*

Untuk memudahkan para klien dalam menyelenggarakan acara dari persiapan sampai laporan jadi tanggung jawab di Zivon *Event Organizer*.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1) Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapan menjadi perbandingan antara ilmu pengetahuan (Teori) dengan keadaan yang terjadi langsung dilapangan (Praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.

2) Bagi Penulis

Berguna untuk menambah atau memperkaya wawasan Pengetahuan baik dalam segi teori dan praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atau permasalahan yang ada, khususnya di Zivon Event Organizer.

3) Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

1.5. Batasan Masalah

Dari penjelasan diatas, penulis mencoba membatasi masalah yang akan dibahas sehingga pembahasan tidak menyimpang, yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan Sistem Informasi hanya meliputi pengolahan data seperti data klien lama dan data klien baru.
2. Sistem Informasi ini dibuat hanya membahas mengenai pemesanan secara *online* dari klien kepada *Event Organizer* nya sendiri bisa melalui email dalam waktu 12 jam sesuai dengan jam kerja.
3. Sistem Informasi ini dibuat hanya dapat melayani paket *Gathering* Produk, Seminar dan Pelatihan, Pertemuan, Pameran, Acara ulang tahun anak, dan *event* lain yang membutuhkan *Event Organizer*.
4. Sistem Informasi ini dibuat agar pembayaran uang muka bisa dilakukan dengan cara transfer melalui rekening Bank yang sudah ditentukan oleh perusahaan, setelah klien melakukan pemesanan, perusahaan memberikan ketentuan pembayaran uang muka dalam waktu 24 jam. Jika pembayaran uang muka melalui transfer bank, Zivon Event Organizer memberikan ketentuan transfer 50% dari harga yang sudah dibicarakan sebagai tanda bukti bahwa pemesanan sudah dilakukan. Pelunasan dapat menyusul

setelah usai acara melalui pembayaran secara langsung ataupun melalui rekening bank yang sudah ditentukan oleh Zivon Event Organizer.

5. Sistem Informasi yang hanya dapat membahas mengenai setiap barang yang masuk, dan pengelolaan barang.
6. Pembangunan Sistem Informasi ini membahas mengenai laporan data klien, laporan *supplier*, dan laporan data *booking*.
7. Jika barang mengalami kerusakan parah (pecah, patah, sobek, tidak berfungsi dan terkena noda/bau permanen) ataupun kehilangan maka pihak klien wajib mengganti dengan barang yang sama.
8. Cara pengembalian barang yaitu setelah acara selesai dilaksanakan barang dapat dikembalikan ke pihak Zivon Event Organizer sesuai ketentuan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Zivon Event Organizer, Jl. Sekolah Internasional No. 54A 40282 Antapani, Bandung.

B. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 1 bulan dengan rincian waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam table 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2017															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis Sistem																
3	Perancangan Sistem																
4	Pembuatan Program																
5	Testing																
6	Implementasi																

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, pembahasan akan dibagi kedalam beberapa bab untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terstruktur.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, kegunaan dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori dasar atau umum, teori-teori khusus, singkatan-singkatan dan definisi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada BAB III menuliskan mengenai tinjauan organinsasi/institus, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana perancangan sistem yang dilakukan dalam membangun program yang akan dibuat untuk Zivon Event Organizer.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian yang akan dilakukan dan apa saja saran yang dipaparkan untuk pengembangan aplikasi yang akan dibangun.