

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang, teknologi semakin maju dan internet menjadi bagian erat dari kemajuan teknologi tersebut. Di Indonesia, internet sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari. Mulai dari bekerja, berbelanja, informasi berita, bisnis, komunitas-komunitas hobi, belajar hingga *social media*.

Salah satu contoh kegiatan yang ramai di Indonesia saat ini adalah pagelaran dan pameran. Pada kegiatan tersebut ada dua pihak yang terlibat. Mereka adalah penyelenggara dan peserta pagelaran dan pameran. Pihak-pihak tersebut tentunya memiliki hak dan kewajibannya masing-masing. Penyelenggara mempunyai hak untuk mendapatkan uang pembayaran pendaftaran yang merupakan kewajiban bagi peserta pagelaran dan pameran. Sedangkan hak dari peserta sendiri adalah mendapatkan tiket dan informasi-informasi tentang proses berlangsungnya pagelaran dan pameran yang menjadi kewajiban bagi penyelenggara pagelaran dan pameran. Akan tetapi, untuk memenuhi kewajiban dan mendapatkan hak mereka, kedua pihak masih harus bertemu secara langsung.

Pertemuan secara langsung adalah hal yang sangat merepotkan bagi seseorang yang memiliki keterbatasan dalam hal jarak dan waktu. Hal ini tentu akan menjadi peluang ketika para pihak-pihak yang terkait dengan pagelaran dan pameran tidak harus bertemu secara langsung untuk memenuhi kewajiban dan mendapatkan hak mereka. Untuk itu akan dibuat sebuah sistem untuk

mempermudah interaksi antara penyelenggara dan peserta pagelaran dan pameran. Sistem yang dibuat adalah sistem berbasis website. Prinsip kerja sistem ini adalah mempertemukan penyelenggara dan peserta pagelaran dan pameran secara online. Tentu efektifitas sistem ini akan menjadi daya tarik besar bagi penyelenggara maupun peserta pagelaran dan pameran.

Dengan latar belakang tersebut maka untuk menangkap peluang tersebut dibuatlah **“Perancangan dan Pembuatan Website “Royal Event” Sebagai Media Pengelolaan Pagelaran dan Pameran”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membuat website Royal Event sebagai media pengelolaan pagelaran dan pameran?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini agar dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Proses-proses pada sistem website Royal Event meliputi: pendaftaran sebagai member, pembuatan pagelaran dan pameran, pendaftaran sebagai peserta pagelaran dan pameran dan pemesanan tiket.
2. Sistem ini dapat digunakan semua orang dengan syarat harus mendaftar menjadi member maupun peserta terlebih dahulu.
3. Member berhak menjadi penyelenggara dari pagelaran dan pameran.

4. Peserta berhak menjadi anggota dari pagelaran dan pameran.
5. Merancang dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan MYSQL sebagai databasenya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah membuat sebuah sistem pengelolaan pagelaran dan pameran berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penyusun

Manfaat yang diharapkan pada penyusunan Tugas Akhir ini adalah menambah pengalaman, pengetahuan dan pengalaman mengenai perancangan website sebagai media pengelolaan.

2. Bagi Penyelenggara Pagelaran dan Pameran

1. Memudahkan mendapatkan peserta pagelaran dan pameran.
2. Memudahkan memberikan informasi dan persyaratan kepada peserta pagelaran dan pameran.
3. Mengetahui jumlah peserta yang mendaftar pagelaran dan pameran.
4. Memudahkan memberikan tiket kepada peserta pagelaran dan pameran.

3. Bagi Peserta Pagelaran dan Pameran

1. Dapat dengan mudah mendaftar menjadi peserta pagelaran dan pameran.
2. Dapat melihat pagelaran dan pameran apa saja yang tersedia.
3. Memudahkan mendapatkan tiket dengan cara mencetak secara online apabila sudah melakukan transaksi pembayaran.
4. Bagi STIMIK AMIKOM Yogyakarta
 1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
 2. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai perancangan website sebagai media pengelolaan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan, antara lain :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan Metode Kepustakaan yaitu teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. Perancangan Sistem

Sebagai pedoman dalam penulisan Sistem atau kode-kode agar dapat berjalan sesuai dengan rencana.

4. Implementasi

Pembuatan Sistem berdasarkan pengumpulan data, analisis data dan perancangan Sistem.

5. Ujicoba Sistem

Pengujian Sistem dilakukan untuk mengetahui dan memastikan Sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

6. Pemeliharaan

Sistem yang telah selesai dibangun memerlukan pemeliharaan supaya selalu berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab, dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran secara detail dan mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana aplikasi berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil ujicoba sistem, dan penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai simpulan yang didapatkan dari laporan yang ditulis dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.