

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh seseorang maupun perusahaan ketika akan mengadakan suatu event atau acara adalah mereka tidak mengetahui berapa biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan acara, kemudian peralatan apa saja yang akan digunakan dalam membuat suatu acara supaya lebih menarik serta kebutuhan apa saja yang harus disiapkan. Hal semacam itu membutuhkan waktu yang cukup lama dan belum tentu efektif. Dengan demikian event organizer atau organisasi perancang suatu acara ini dapat membantu seseorang maupun perusahaan dalam mengadakan suatu acara sehingga dapat dikerjakan dengan mudah, cepat, dan lebih menarik. Karena semua kebutuhan, perangkat, dekorasi dan desain acaranya event organizer yang mengerjakannya.

Semakin meningkatnya persaingan bisnis di bidang event organizer maka customer atau pelanggan menginginkan pencarian informasi untuk mengadakan suatu acara dapat ditemukan dengan mudah serta pemesanannya juga relatif cepat sehingga pelanggan mendapatkan ketenangan dalam mengadakan suatu acara. Terkadang di dalam pemesanan suatu acara, event organizer kadang kebingungan dalam memahami kebutuhan pelanggan, hal ini disebabkan oleh biaya dan desain dekorasi yang tidak sesuai, disamping itu seorang event organizer tidak dapat menghitung perincian biaya dengan cepat dan pasti jika ada pelanggan yang memesan suatu acara, sehingga customer harus menunggu waktu untuk

mengetahui total biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan suatu acara. Kendala-kendala seperti itulah yang menghambat pelanggan dalam pemesanan suatu acara. Sehingga customer dan event organizer harus bertemu untuk melihat bagaimana desain yang baik dalam menentukan dekorasi acara dan lokasi tempat acara tersebut diselenggarakan.

Melihat permasalahan yang dihadapi, maka dengan dibuatnya web interaktif ini diharapkan By The Way event organizer dapat berinteraksi dengan pelanggan sehingga dapat terjalin hubungan yang sangat baik dan pelanggan menyadari bahwa jasa event organizer sangatlah dibutuhkan dalam mengadakan suatu acara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dari skripsi adalah Bagaimana membuat dan merancang sebuah website event organizer yang memberi kemudahan bagi customer dan bisa mencakup semua informasi tentang event organizer.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan Skripsi ini, batasan masalahnya adalah :

1. Perancangan web ini tidak termasuk sistem pembayaran (pembayaran dilaksanakan terpisah)

2. Penerapan sistem ke dalam aplikasi, yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan apache web server.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penyusunan Skripsi ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem untuk melakukan penyebaran informasi dan pemesanan kebutuhan event secara online.
2. Pelanggan dapat mengetahui kebutuhan apa saja dalam mengadakan suatu event beserta harga yang ditawarkan.

Adapun tujuannya adalah :

1. Mempermudah proses pemesanan kebutuhan event, di samping itu dengan adanya web tersebut diharapkan pihak event organizer dapat menangkap dengan mudah keinginan pelanggan.
2. Memberikan informasi bagi para pelanggan mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk mengadakan reservasi pembuatan suatu acara.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan ini, dapat menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain :

1. Metode Studi Literatur

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan literatur yang tertulis dan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan oleh penulis karena tidak mendapatkan data-data yang diperlukan dari penelitian secara langsung, maka penulis memerlukan perpustakaan untuk mendapatkan buku-buku sebagai pelengkap laporan yang akan disusun penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka tugas akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan secara singkat mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Penulisan, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini berisi tentang teori-teori yang menunjang didalam penulisan skripsi ini antara lain mengenai sistem informasi itu sendiri, DFD(Data Flow Diagram) dan ERD(Entity Relationship Diagram), serta sekilas tentang PHP dan MySQL.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III akan dibahas mengenai analisa sistem perusahaan dan pendesainan sistem dengan menggunakan DFD dan pendesainan basis data dengan menggunakan ERD hingga berbentuk basis data dengan struktur tabel yang

lengkap, termasuk analisis sistem perusahaan, analisis kebutuhan, desain umum sistem, desain data, dan lain-lain.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab IV akan dijelaskan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat. Implementasi sistem berupa desain modul yang disertai dengan prosedur pembuatan program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil dari pembuatan web event organizer dan saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya

