

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Semakin maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi, sudah selayaknya juga membawa kemajuan bagi berbagai sendi kehidupan manusia. Karena pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan termasuk teknologi adalah untuk membantu memudahkan dan memperbaiki kehidupan manusia. Sehingga setiap pihak yang mempelajari dan mengembangkan teknologi harus mampu menciptakan teknologi yang tepat guna bagi berbagai aspek kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi di Indonesia juga tidak bisa dipandang sebelah mata. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya para ahli teknologi asal Indonesia yang direkrut berbagai perusahaan besar dan organisasi internasional. Ini membuktikan bahwa putra-putri Indonesia mampu bersaing di tingkat Internasional dalam hal penguasaan teknologi. Oleh karena itu sudah selayaknya jika berbagai teknologi tepat guna dapat dirasakan oleh berbagai elemen masyarakat baik itu kelompok maupun individu di Indonesia.

Semakin besarnya perhatian pemerintah dan berbagai elemen masyarakat terhadap bidang kewirausahaan dan pengembangan jiwa *entrepreneurship*, memicu banyaknya digelar berbagai kegiatan (*event*) terkait hal tersebut, mulai dari skala kecil hingga skala besar. Melihat banyaknya keuntungan *financial* maupun *non financial* yang diperoleh penyelenggara kegiatan terutama pada kegiatan yang mendapatkan sponsor perusahaan

tertentu, memicu munculnya kelompok-kelompok usaha spesialis penyelenggaraan kegiatan atau yang lebih kita kenal dengan *Event Organiser* (EO).

Peluang bisnis EO telah menjadi perhatian banyak penggiat bisnis di Indonesia, ini di buktikan dengan terus bermunculannya EO-EO baru di berbagai kota di Indonesia. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap EO untuk mengembangkan kreativitas agar mampu bersaing dalam mendapatkan pasar. Penggunaan berbagai media promosi pencitraan termasuk teknologi tentu tidak boleh di lewatkan oleh setiap perusahaan di era teknologi sekarang ini.

Salah satu produk teknologi yang wajib di miliki setiap perusahaan saat ini adalah website company profile. Selain dapat digunakan sebagai kantor di dunia maya yang bisa di akses dari seluruh penjuru dunia, website juga dapat di gunakan untuk berbagai transaksi kegiatan bisnis. Keberadaan website company profile juga bermanfaat dalam peningkatan kualitas strategi pemasaran setiap perusahaan, serta sebagai nilai tambah dalam kaitannya dengan proses menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak, yang pernah terlibat dalam kegiatan sebuah EO.

KOMET Event Organiser (KOMET EO) merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang bergerak dibidang Event Organiser. Berawal dari sekelompok mahasiswa yang tergabung dalam panitia seminar kewirausahaan, KOMET EO akhirnya terbentuk sebagai kelompok usaha spesialis penyelenggara kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kewirausahaan. Setelah hampir 2 (dua) tahun berjalan,

KOMET EO telah menyelenggarakan banyak kegiatan yang berkaitan dengan kewirausahaan seperti seminar, workshop, pameran, bazar, kunjungan usaha dan gathering bisnis.

Namun yang menjadi kelemahan KOMET EO sejauh ini adalah belum maksimalnya penerapan teknologi baik dalam hal promosi maupun produksi. Promosi yang dilakukan masih dilakukan secara manual dan berbagai proses produksi yang dilakukan secara manual dan *offline*.

Oleh karena itu untuk membantu KOMET EO dalam proses menjadi perusahaan yang lebih profesional dengan memberikan pelayanan yang lebih baik lagi dalam setiap kegiatan yang diselenggarakan, saya bermaksud untuk membuat skripsi tentang pembuatan Sistem Informasi Online yang dapat membantu perusahaan dalam proses promosi, branding serta produksi setiap kegiatan, dengan judul "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perusahaan Berbasis Website Pada KOMET Event Organiser".

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

Bagaimana membangun “Sistem Informasi Yang Dapat Membantu Perusahaan Dalam Proses Promosi Maupun Produksi” bagi perusahaan KOMET EO dan dapat di akses secara online melalui internet.

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Skripsi ini adalah :

- a. Sistem Informasi ini dirancang sebagai Company Profile perusahaan yang menampilkan berbagai data tentang perusahaan sehingga dapat menjadi media komunikasi antara komunitas masyarakat dengan perusahaan dan untuk memenuhi fungsinya sebagai pengolah data, aplikasi ini menerima fungsi tambah data, rubah data dan hapus data.
- b. Sistem Informasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.
- c. Sistem Informasi ini dirancang juga untuk memudahkan costumer service dalam menerima pendaftaran peserta, pengolahan data promosi serta sponsor.
- d. Sistem Informasi ini memungkinkan pengunjung untuk mendaftarkan diri sebagai peserta pameran secara online sekaligus memilih posisi stan yang diinginkan pada denah lokasi yang disediakan. Selain itu juga dapat mendaftarkan diri sebagai peserta seminar juga melalui internet.

I.3 Tujuan dan Manfaat

1) Bagi Penulis

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk menerapkan serta memadukan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Dapat mengetahui kemampuan penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang dimiliki.

2) Bagi KOMET EO

- a. Untuk memperbaiki pengolahan dan pengarsipan data peserta dan data sponsor.
- b. Sebagai media untuk memperbaiki pelayanan terhadap seluruh pihak yang terkait dengan kegiatan yang telah atau akan dilaksanakan, serta untuk media promosi.

3) Bagi Masyarakat Umum

Menambah referensi aplikasi tepat guna yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan.

I.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam kasus ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada selama ini dan menentukan solusi permasalahan.

2. Metode interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan orang-orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang PHP dan MySQL sebagai nara sumber.

3. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat pada salah satu kegiatan.

4. Metode pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan pada penyusunan Skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini, antara lain PHP, MySQL dan Event Organiser yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang perancangan program yang sistemnya dibangun dengan menggunakan DFD.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan menjadi sebuah sistem, prosedur yang akan dibangun dalam penyelesaian permasalahan sistem dan pengujian dari sistem yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan Skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program atau yang lainnya, jika ada.

