

BAB I PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada peradaban manusia telah berkembang dengan pesat. Kebutuhan akan teknologi informasi dirasa sangat penting untuk mendukung kinerja manajemen pada bidang hiburan yang telah menjadi kebutuhan sekunder. Kebutuhan yang diperlukan adalah gambaran dari kemajuan pengetahuan manusia yang beragam.

Sistem informasi manual tidak hanya memperlambat kinerja manajemen saja melainkan kurangnya mutu pelayanan terhadap pelanggan atau pun penggemar hiburan khususnya pada hiburan musik dan club musik. Penerapan sistem informasi berbasis *web* sangatlah ditunggu-tunggu oleh penggemar hiburan dan manajemen.

Kebutuhan dan kesibukan masyarakat yang begitu beragam, diharuskan menerapkan layanan informasi *online* untuk mempersingkat waktu dan menghindari kerancuan informasi yang akan disampaikan, seperti agenda, berita, dan pemberitahuan *event* lainnya.

Pada penelitian ini, yang pertama adalah pentingnya pembuatan *website* untuk sistem informasi pada tempat hiburan di Liquid yang selama ini masih bersifat lokal dan manual. Adanya sistem agenda dan informasi *event online*, pelanggan dan penggemar musik dapat segera tahu dan dapat merespon.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DI LIQUID CLUB"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas. Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi di Liquid Club sebagai media hiburan sehingga kedepannya diharapkan dapat terjadi peningkatan mutu pelayanan terhadap pelanggan dunia hiburan?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi berbasis web di Liquid Club yang telah dibangun?
3. Bagaimana Liquid Club menerapkan sistem informasi berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat mencakup sistem informasi berbasis web pada Liquid Club.
2. Bagaimana mengoperasikan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan pelayanan informasi kepada pelanggan dan masyarakat.
3. Menampilkan profil Liquid, keunggulan Liquid, fasilitas Liquid, Agenda Liquid, berita *event* di Liquid.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini adalah :

1. Mempermudah pihak manajemen untuk menginformasikan kegiatan-kegiatan yang ada di Liquid Club kepada pelanggan hiburan dan masyarakat melalui jaringan *internet*.
2. Merancang sistem informasi *online* sebagai media pemberitaan *event* atau kegiatan-kegiatan di Liquid Club.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilaksanakannya penelitian adalah untuk memberikan gambaran kemudahan dan keunggulan bagi khalayak umum dan pelanggan hiburan menggunakan sistem informasi berbasis *web*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Kerja Pratik ini penulis membuat suatu sistematika, dengan harapan dapat mempermudah dalam membaca isi tulisan ini. Tulisan ini disusun berdasarkan bab-bab yang rinciannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan serta batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan bab yang memberikan keterangan, mendukung penulisan yang meliputi : pengertian, analisis, konsep dasar, karakteristik sistem. Konsep

