

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

GeekGarden Software House adalah sebuah perusahaan yang melayani jasa perencanaan, pengembangan dan pengelolaan sistem serta aplikasi berskala kecil hingga besar. Perusahaan ini juga memberikan pelayanan workshop, training dan seminar serta kegiatan lainnya. Selama ini informasi kegiatan workshop, training dan seminar disebarakan melalui media social (facebook dan Instagram). Manajemen data peserta event tersebut dibukukan menggunakan aplikasi sederhana. Perusahaan menginginkan adanya platform sebagai media informasi event. Perusahaan mengharapkan aplikasi yang bisa diakses secara mobile, online dan uptodate. Perusahaan mengharapkan media informasi dan system informasi manajemen event berbasis web yang dapat berperan penting dalam manajemen data dan informasi.

Aplikasi berbasis *desktop*, *mobile*, dan web dapat menjadi solusi untuk dijadikan media informasi maupun sistem informasi manajemen. Aplikasi berbasis desktop dan mobile mengharuskan setiap user *install* aplikasi pada perangkat mobile atau PC. Informasi yang berubah dapat diakses secara cepat jika sistem bekerja secara online, jika offline maka update info terbaru dilakukan secara manual. Aplikasi berbasis web dapat dirancang agar admin atau staf perusahaan dapat melakukan update dan monitoring event dengan mudah, informasi bisa diakses oleh konsumen maupun pimpinan perusahaan melalui perangkat *mobile* ataupun *desktop*.

Merekomendasikan perancangan dan pengembangan aplikasi web sebagai media informasi online, serta menggunakan sebuah website responsif yang bisa diakses dengan baik oleh segala gadget maupun komputer dan memiliki kemampuan untuk mendukung kegiatan manajemen data dan informasi secara *online*, sekaligus untuk menyampaikan informasi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Maka dengan ini Penulis mengambil sebuah judul tugas akhir "SISTEM INFORMASI DAN MANAGEMENT EVENT BERBASIS

WEBSITE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN STRATEGI PEMASARAN DI GEEKGARDEN SOFTWARE HOUSE YOGYAKARTA". Di harapkan dengan sistem informasi ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang terjadi.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah "Membangun Sistem Informasi Dan Management Event Berbasis Website Sebagai Media Komunikasi Dan Strategi Pemasaran Di Geekgarden Software House Yogyakarta. System ini diharapkan menjadi media informasi supaya memberikan kemudahan dan memberikan manfaat khususnya pengguna yang ingin mencari informasi event di Geekgarden Software House Yogyakarta".

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: "Bagaimana menyediakan sistem informasi management event berbasis website sebagai media komunikasi dan strategi pemasaran supaya memberikan kemudahan serta memberikan manfaat khususnya pengguna yang ingin mencari informasi event di geekgarden software house?".

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java Script dan HTML5 serta framework Laravel
- b. Desain web responsif menggunakan Framework Twitter-Bootstrap 3.0
- c. Database Website menggunakan MySQL
- d. Website diakses oleh public, dan admin perusahaan.
- e. Penelitian hanya mencakup analisis, perancangan, dan pembuatan aplikasi, tidak termasuk implementasi (hosting web) dan pelatihan manajemen web untuk objek
- f. Login admin menggunakan username dan password.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam membaca dan mengikuti aturan penulisan yang ada, maka laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab yang berisikan tentang penjelasan kerangka laporan dengan sistematika penulisan.

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal, yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas pada bagian sistem saat ini, seperti landasan teori yang membahas tentang konsep dasar sistem pemberian informasi serta membahas teori-teori pendukung yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian dan literature review.

Bab III Tinjauan Umum

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan rancangan sistem proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek yang diusulkan.

Bab V Penutup

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan hasil akhir penelitian Peneliti selama Tugas Akhir, menjawab dari tujuan penelitian yang menjadikan acuan perancangan sistem kedepanyang dibuat sesuai dengan kebutuhan stakeholder.