

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peluang bisnis *event* di Yogyakarta menurut yang penulis ambil di sebuah website penyedia informasi *event* <http://jadwalevent.web.id>, menunjukkan data lebih dari 50 *event* setiap bulannya di Yogyakarta. Persoalan pemesanan dan progress pemesanan khususnya perlengkapan *event* di Yogyakarta tentunya akan saling muncul, mulai dari persoalan pencarian perlengkapan *event*, pemesanan perlengkapan, sampai dengan memantau progress pesanan. [1] Misalnya pemesanan souvenir mug, pelanggan pasti mencari tempat paling murah, berkualitas, dan jelas progress pemesanan & pengerjaannya.

Hal tersebut mendorong penulis *experimen* membuat sebuah sistem portal e-commerce untuk sistem pemesanan & Proges pesanan khususnya di bidang *event organizer* berbasis website dan menulis laporan Skripsi dengan judul **“MEMBANGUN WEBSITE SEBAGAI SARANA PEMESANAN PERLENGKAPAN EVENT DI YOGYAKARTA”**

Kebutuhan ini dapat diakomodasi dengan menyediakan suatu layanan pemesanan khususnya Perlengkapan *event* di Yogyakarta dan Sistim Informasi Progres Pemesanan yang nantinya akan dimuat secara online, sehingga dapat diakses dan dipantau oleh seluruh pelanggan yang pesan melalui jaringan internet dengan aplikasi berbasis web yang kami beri nama “Event Supplies”.

Website ini bersifat portal dan akan bekerjasama dengan penyedia jasa event di Yogyakarta.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dapat diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah bagaimana membangun website sebagai sarana pemesanan perlengkapan event di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan website ini sebagai sarana Pemesanan hingga penjualan perlengkapan event.
2. Sistem yang dirancang memiliki 3 hak akses yaitu sebagai Admin, Member, dan User biasa.
3. Sistem website ini hanya sebatas memberikan informasi barang yang dipesan hingga barang selesai dikerjakan. Belum dapat melakukan transaksi di website tersebut.
4. Perancangan ini menggunakan PHP, HTML, dan Bootstrap sebagai skripnya. MySQL sebagai database server, serta Apache sebagai web server yang dikemas dalam software XAMPP. Google Chrome sebagai web browser. Notepad++ sebagai editor, dan CorelDRAW sebagai tool editor gambar.
5. Penelitian dilakukan pada wilayah Yogyakarta saja.

6. Sistem ini dirancang hingga tahap uji.
7. Tidak membahas keamanan jaringan.
8. Analisis yang dilakukan adalah metode Sistem Development Life Cycle (SDLC)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu portal e-commerce sebagai sarana pemesanan perlengkapan event di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Masyarakat umum / user umum

- a. Membantu masyarakat luas mencari, memesan & memantau pesanan melalui website portal tersebut.

2. Bagi Perusahaan

- a. Sebagai sarana promosi, dan berjualan
- b. Membantu merekap pesanan di history pesanan dalam website.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program ini menggunakan metode *Sistem Development Life Cycle(SDLC)* yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Perencanaan Sistem (*Systems Planning*)

- a. Aktivitas-aktivitas yang ada dalam perencanaan sistem meliputi :
- b. Mengidentifikasi masalah-masalah yang dapat diselesaikan melalui pengembangan sistem dengan cara mengumpulkan data event di Yogyakarta.

- c. Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
- d. Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.

2. **Analisis Sistem (*Systems Analysis*)**

Analisa sistem adalah tahap di mana dilakukan beberapa aktivitas berikut:

- a. Mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan pada sistem penjualan dan pemesanan event di Yogyakarta
- b. Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
- c. Mendefinisikan kebutuhan sistem.

3. **Perancangan Sistem (*Systems Design*)**

Pada tahap ini perancangan sistem meliputi :

- a. Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem.
- b. Menganalisa data dan membuat skema database.
- c. Merancang user interface.

4. **Implementasi Sistem (*Systems Implementation*)**

Tahap berikutnya adalah implementasi yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba. Dalam implementasi, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

- a. Pembuatan database sesuai skema rancangan.
- b. Pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem.
- c. Pengujian dan perbaikan aplikasi

5. **Pemeliharaan Sistem (*Systems Maintenance*)**

Dilakukan oleh admin yang ditunjuk untuk menjaga sistem tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan.

