

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era saat ini teknologi sudah sangat berkembang yang kemudian dapat menjangkau hampir seluruh kalangan. Pada zaman sekarang, anak-anak sampai lansia sudah menggunakan *smartphone* yang mudah terkoneksi melalui internet. Untuk zaman sekarang, internet juga sudah menjadi kebutuhan pokok bagi seluruh warga karena akan memudahkan aktivitas sehari – hari (Dewi, 2021).

Event Organizer atau *Event planner* adalah sekelompok orang yang bekerja yang dipilih secara resmi oleh *client* untuk mengorganisasikan suatu acara (pernikahan, acara ulang tahun, *grand opening* dan sebagainya), mulai dari sisi persiapan, hingga pelaksanaan acara sampai akhir, dengan tujuan akhir untuk membantu mewujudkan tujuan dari pembuatan acara tersebut.

Tugas dari *Event Organizer* (EO) adalah untuk membantu *client* menyelenggarakan acara sesuai yang diinginkan. karena *client* harus mengurus hal-hal lainnya, dengan menggunakan jasa EO untuk membuat acara yang akan diselenggarakan lebih bagus dikarenakan diorganisasikan oleh seseorang yang lebih profesional (Parhusip *et al.*, 2023).

Perusahaan Giverzo merupakan perusahaan bidang *event organizer*. Pemesanan jasa di perusahaan Giverzo biasanya dilakukan secara daring atau *online*, biasanya melalui *Whatsapp* ataupun *Instagram*. Terdapat kekurangan dari

metode pemesanan dan pemasaran sekarang karena harus membalas pesan – pesan dari pelanggan yang menanyakan jasa mereka.

Tugas akhir ini dibuat untuk membantu salah satu perusahaan di Medan yang bergerak di bagian *event organizer* atau *event planner* yang bernama GIVERZO. Secara khusus, tugas akhir ini membahas perancangan sistem informasi untuk membantu perusahaan Giverzo dalam memasarkan jasa mereka atau pun memberikan deskripsi dan informasi tentang Perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan di perusahaan Giverzo ?
2. Bagaimana menyediakan fasilitas untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran?
3. Bagaimana membantu pihak manajemen perusahaan dalam memperoleh informasi pemesanan secara instan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi berbasis *web* untuk pemesanan jasa *event organizer* pada perusahaan jasa Giverzo.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada pada penelitian ini antara lain:

1. Sistem berfokus pada proses pemesanan dan *company profile* mengenai Giverzo.
2. Sistem yang dibangun akan membahas transaksi pemesanan *event organizer*, termasuk pemilihan lokasi, tema dekorasi, *games*, DJ dan MC yang diinginkan.
3. Sistem dapat menyimpan data pemesanan pelanggan berdasarkan tanggal transaksi dan pembayaran pemesanan pelanggan tersebut.
4. Di sistem usulan, pembayaran dilakukan secara *transfer*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Mempermudah pemilik dalam mengelola data pemesanan *event organizer*.
2. Mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan *event organizer* dan melakukan pembayaran.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dari bagian pengumpulan data serta pengembangan sistem.

1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam mengumpulkan data meliputi analisis literatur, wawancara, dan survei. Analisis literatur bertujuan dalam

mengidentifikasi beragam teoritis yang relevan untuk rancangan sistem ini, dengan mengacu pada jurnal penelitian yang tersedia. Wawancara diterapkan dengan pemilik dari Giverzo yang mendirikan perusahaan ini dari awal.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem adalah *Waterfall*, karena metode ini memiliki kecocokan dalam pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Urutan metode *WATERFALL* adalah Perencanaan, analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan antara lain.

BAB 1: PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teoritis dasar yang diperoleh dari buku dan jurnal yang sehubungan dengan variabel yang diteliti.

BAB 3: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai tahap perencanaan yang berisi identifikasi dan analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, tahap analisis dengan *use case diagram* , *activity*

diagram , dan *class diagram* , juga tahap perancangan yang terdiri dari *table relationship diagram* dan perancangan *interface*.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan berisikan tahapan pengembangan aplikasi desain, hasil *testing* dan juga implementasi. Dari hasil yang didapat nantinya akan dilakukan pembahasan yang berisikan tentang hasil penelitian sesuai dengan pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan serta saran mengenai perancangan sistem yang telah dilakukan.

