

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan perpaduan antara teknologi komputer dan telekomunikasi dengan teknologi yang lainnya seperti perangkat lunak, perangkat keras, *database*, teknologi jaringan. Teknologi informasi digunakan untuk menyampaikan atau mendapatkan informasi. Biasanya teknologi informasi digunakan untuk mengolah data, memproses data, menyimpan data, dan mendapatkan data dengan peralatan komunikasi. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang diakses menggunakan web yang harus diakses menggunakan jaringan internet. [1].

Event merupakan suatu kegiatan yang biasanya diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting, *event* bisa dilakukan secara individu atau kelompok, *event* biasanya diselenggarakan untuk tujuan tertentu pada waktu yang telah dijadwalkan sebelumnya. Berbeda dengan kegiatan harian yang bisa dilakukan secara spontan, *event* harus dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya.

PT Tourezia Cakra Inspira adalah salah satu perusahaan pariwisata *start-up* yang menyediakan fasilitas untuk mengadakan *event*. PT Tourezia Cakra Inspira berlokasi di Jl.Pogung Dalangan No 27 B dan D 33-A, Pogung Kidul, Sinduadi, Mlati, Sleman, D.I Yogyakarta.

Saat ini PT Tourezia Cakra Inspira memiliki tiga jenis *event* yaitu *virtual event*, *personal event*, dan *corporate event*. *Virtual event* merupakan bentuk event yang diadakan menggunakan media internet secara online. Contoh *virtual event* seperti webinar, konser musik online, konferensi online dan lain-lain. *Personal event* adalah event yang melibatkan teman atau anggota keluarga karena *personal event*

merupakan kategori event yang sederhana. Contoh *personal event* seperti pesta ulang tahun, resepsi sunatan, reuni keluarga, arisan dan lain-lain. *Corporate event* merupakan program yang dilakukan suatu perusahaan yang biasanya bertujuan untuk promosi, peringatan, penghargaan dan lainnya. Saat ini PT Tourezia Cakra Inspira menyediakan tipe pemilihan *event*, yaitu melakukan pemesanan event baru berdasarkan *customize* dari pelanggan, lalu yang kedua yaitu pemesanan event baru sesuai dengan *template* yang telah disediakan oleh PT Tourezia Cakra Inspira. Namun untuk pencatatan kontrak atas pemesanan konsumen masih menggunakan *microsoft excel* sehingga data pemesanan dari pelanggan belum terintegrasi dan terkomputerisasi, penjadwalan untuk pelanggan masih dilakukan secara manual sehingga data jadwal nya tidak tersusun dengan rapi , penerbitan *invoice* yang dilakukan perusahaan masih secara manual sehingga pelanggan tidak bisa melihat tagihan untuk pemesanan event. PT Tourezia Cakra Inspira belum mempunyai catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pesanan mengenai pemesanan yang mengakibatkan perusahaan tidak memiliki proyeksi bisnis yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, Proyek Akhir ini memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan yaitu sebuah aplikasi web untuk pencatatan pemesanan konsumen, menampilkan jadwal pelanggan, penerbitan *invoice* terhadap konsumen, dan membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pesanan. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pegawai internal PT Tourezia dalam mengelola pencatatan transaksi pemesanan yang terjadi, dan dapat membantu pegawai internal PT Tourezia melakukan penerbitan *invoice* dengan lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimana melakukan pemesanan event baru oleh pelanggan berdasarkan paket yang telah tersedia?

- b. Bagaimana melakukan pemesanan event baru berdasarkan *customize* dari pelanggan?
- c. Bagaimana cara menampilkan jadwal pelanggan?
- d. Bagaimana penerbitan *invoice* terhadap konsumen?
- e. Bagaimana membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pesanan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan pemesanan event baru oleh pelanggan berdasarkan paket yang telah tersedia.
- b. Melakukan pemesanan event baru berdasarkan *customize* dari pelanggan.
- c. Menampilkan jadwal pelanggan.
- d. Melakukan penerbitan *invoice* terhadap konsumen.
- e. Membuat catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan piutang, dan laporan pesanan.

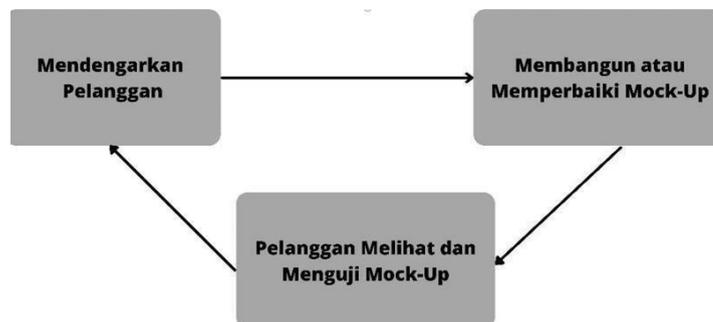
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Data kontrak dan Rencana Anggaran Biaya pada *event* diperoleh dari anggota tim lain yaitu Dea Annisa Hapsari.
- b. Tidak menangani pencatatan pembatalan pesanan atau pemindahan jadwal.
- c. Tidak menangani piutang tidak tertagih dan penghapusan piutang.

1.5 Metode Pengerjaan

Memuat tentang metodologi yang digunakan dan model pengembangan yang digunakan dalam membangun produk. Contoh metodologi adalah metodologi terstruktur, metodologi berbasis objek dan lainnya. Contoh model pengembangan produk adalah *waterfall*, *linear sequential*, *spiral*, RAD, dan lainnya. Pada masing-masing tahapan model pengembangan, penulis menjelaskan hal-hal yang dilakukan dan *tools* apa yang digunakan (bila menggunakan *tools* tertentu) Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode *prototype* sebagai model pengembangan aplikasi ini. *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. Model *prototype* adalah teknik pengembangan yang menggambarkan sistem terlebih dahulu sehingga pengguna mempunyai gambaran sistem yang akan dibangun. Model *prototype* digunakan untuk menjelaskan ketidakpahaman pengguna dengan hal teknis dan memperjelas aplikasi yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak [2]. Proses pengerjaan dengan metode *prototype* dapat dilihat pada Gambar 1-1 [3].



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan

a. Mendengarkan Pelanggan

Tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan aplikasi dengan cara bertemu dengan pelanggan, menentukan kebutuhan-kebutuhan dan gambaran-gambaran yang akan diperlukan untuk mengembangkan aplikasi.

b. Membangun atau Memperbaiki *Mock-Up*

