

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengikuti sebuah *event* yang bersifat hiburan seperti konser dan *event* yang mendidik seperti seminar sudah menjadi kebudayaan bagi masyarakat Indonesia. Dengan jumlah *event* atau acara yang akan diadakan oleh ribuan panitia *event* baik dari organisasi, institusi maupun perusahaan tiap tahunnya, tentu *EO* ingin mendapatkan jumlah konsumen sesuai yang ditargetkan. Menurut hasil *kuesioner*, *responden* berpendapat tentu saja jumlah konsumen berhubungan dengan kualitas penyebaran informasi *event* yang disebar. Dan dalam pencarian informasi suatu *event*, tentu masyarakat menginginkan aplikasi yang dapat memudahkan mereka agar dapat memberi dan menerima informasi secara lengkap, cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan *kuesioner* kepada 73 orang *responden* permasalahan yang sering terjadi saat ini adalah 75.3% kesulitannya *EO* dalam hal menyebarkan informasi *event* terutama untuk *event* yang bersifat kecil atau *small medium*. Terdapat 64% *responden* yang pernah menjadi *EO* sering mengalami kelalaian dalam mendata penjualan tiket seperti jumlah tiket yang terjual tidak sesuai dengan pendataan uang masuk dikarenakan koordinasi antara panitia ataupun *EO* kurang efektif sehingga terjadi pendataan transaksi *double* ataupun transaksi tidak terdata oleh *EO*, 63% konsumen berpendapat menyebarkan informasi *event* melalui sosial media seperti Instagram belum efektif dikarenakan konsumen diharuskan menghubungi panitia ataupun *EO* terlebih dahulu untuk membeli tiket, 65,8% *responden* berpendapat *event* yang disebar melalui sosial media belum bisa dipastikan kevalidannya.

Proyek Akhir ini bertujuan untuk membantu *Event Organizer* mengatasi permasalahan di atas yang dialami oleh *Event Organizer*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka di proyek akhir ini akan dibangun sebuah Aplikasi Manajemen Acara Modul Penyelenggara Acara yang akan digunakan oleh *EO* sebagai pemberi

informasi, konsumen sebagai pembeli tiket *event* dan pengelola yang akan menyetujui layak atau tidaknya *event* tersebut disebar. Proyek akhir ini disusun berkelompok. Dengan adanya sebuah Aplikasi Manajemen Acara Modul Penyelenggara Acara ini diharapkan dapat memfasilitasi *EO* dalam menyebarkan informasi secara cepat dan tepat kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memfasilitasi *EO* untuk menyebarkan informasi dari acara tersebut?
2. Bagaimana cara memfasilitasi *EO* dalam mendata dan mengelola transaksi penjualan tiket *event*?
3. Bagaimana cara memfasilitasi *EO* untuk melakukan pendataan dan pengolahan data *event*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun Aplikasi Manajemen Acara Modul Penyelenggara Acara yang mampu :

1. Memfasilitasi *EO* dalam menyebarkan informasi mengenai *event* yang akan diadakan dengan dilengkapi *fitur* daftar *event* dan tambah *event*, *EO* juga dapat meng-*edit* informasi *event* tersebut.
2. Memfasilitasi *EO* dalam mendata dan mengelola transaksi penjualan tiket *event* dilengkapi dengan *fitur* *history* transaksi, *approve refund* dan validasi pembayaran yang mengharuskan konsumen memberi alasan *refund* dan bukti pembayaran dengan jelas sehingga pendataan transaksi terdokumentasi dengan baik.
3. Memfasilitasi *EO* dalam melakukan pendataan dan pengolahan data *event* dilengkapi dengan *fitur* *history event/data event*. Sehingga data *event* terdokumentasi dengan baik.

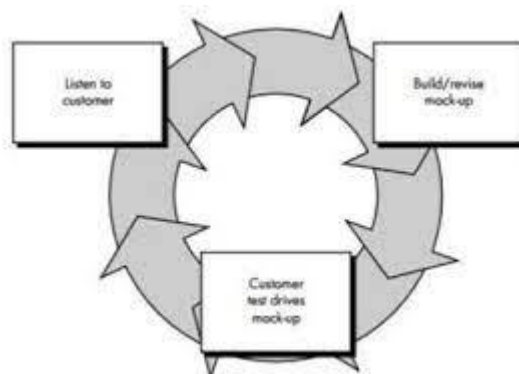
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi hanya berbasis *web*.
2. Aplikasi ini tidak membahas hingga *profit sharing* dengan pengelola maupun sponsor.
3. Aplikasi tidak membahas hingga diskon tiket.
4. Aplikasi ini tidak membahas hingga pengembalian dana refund, hanya sampai mengajukan refund.
5. Tidak sampai ke tahap *Maintenance*.

1.5 Metode Pengerjaan

Pembangunan sebuah Aplikasi Pengelolaan *Event* Individu dan Organisasi, Modul *Event Organizer* dalam proyek akhir ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Prototype*. Alasan digunakannya metode SDLC model *prototype* ini karena metode ini sesuai untuk mengembangkan produk dengan kebutuhan sistem yang mudah didefinisikan. Berikut merupakan tahapan metode SDLC dari model *prototype* yang ditunjukkan oleh gambar berikut :



Gambar 1 - 1 SDLC [1].

1. Requirement Definition

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pada tahap ini, akan dikumpulkan data terkait bagaimana sistem penyebaran informasi *event* yang berjalan saat ini melalui sosial media. Dan mengumpulkan data panitia atau *EO* yang pernah mengadakan suatu *event* melalui kuesioner untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi saat ini.

2. *Design*

Tahapan ini merupakan tahap penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini, solusi mulai dirancang berdasarkan data yang sudah diperoleh sebelumnya melalui wawancara dan *kuesioner*. Hasil rancangan pada tahap ini adalah berupa rancangan tampilan, dan rancangan sistem basis data.

3. *Prototyping*

Tahapan ini merupakan tahap membangun produk dalam bentuk yang paling sederhana atau *prototype*. Pada tahap ini dikerjakan dengan cepat agar pembuatan proyek tidak terlalu lama.

4. *Customer Evaluation*

Pada tahap ini merupakan tahap simulasi terhadap calon pengguna, untuk mengetahui apakah *prototyping* ini sudah sesuai dengan harapan pengguna terkait dengan kekurangan dan kelebihan dari aplikasi.

5. *Review and update*

Tahap ini merupakan tahap evaluasi dari *customer evaluation*. Dimana tahap ini membahas tentang kelemahan dan kelebihan dari aplikasi yang sudah dibangun.

6. *Development*

Pada tahap ini desain sistem yang sudah dibangun akan diterjemahkan menjadi kode program yang dikenali oleh komputer. Pada tahap ini sistem dibangun dengan cara dipecah terlebih dahulu menjadi beberapa modul, Adapun modul tersebut adalah modul *Event Organizer*, modul konsumen dan modul pengelola.

7. *Testing*

Tahap ini merupakan tahap dimana sistem secara keseluruhan akan diuji, saat aplikasi sebenarnya telah selesai maka dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User acceptance Test (UAT)*.

8. *Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap merawat produk yang sudah dibangun namun proyek ini tidak sampai tahapan tersebut.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengejaan proyek akhir terdapat pada table 1-1 :

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Tahapan	Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirement Definitions</i>																												
<i>Design</i>																												
<i>Prototyping</i>																												
<i>Customer Evaluation</i>																												
<i>Review and Update</i>																												
<i>Development</i>																												
<i>Testing</i>																												
<i>Documentation</i>																												