

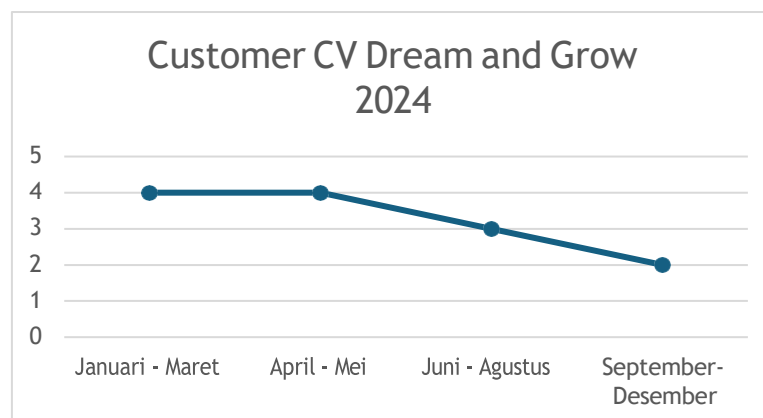
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam perencanaan acara. Acara merupakan salah satu momen penting dalam hidup seseorang atau organisasi, dan untuk memastikan acara berjalan dengan lancar, banyak pihak mengandalkan jasa *event organizer*. *Event Organizer* merupakan penyedia jasa organisasi profesional di mana di dalamnya terdapat sekumpulan orang-orang yang menyelenggarakan sebuah acara dan di dalamnya terdapat banyak pembagian tugas-tugas dalam tiap anggota yang mengacu kepada seluruh tujuan yang sama di dalam suatu acara [1].

Peran *Event organizer* dalam penyelenggaraan acara sangat penting dan kompleks. *Event Organizer* bertindak sebagai perencana, koordinator, serta eksekutor berbagai aspek yang terkait dengan perencanaan acara sehingga acara tersebut dapat berjalan sesuai keinginan klien [2]. *Event organizer* juga memiliki peran yang sangat signifikan, terutama dalam hal pengelolaan anggaran acara. *Event Organizer* membantu klien dalam merencanakan anggaran secara rinci, memastikan setiap pengeluaran tetap dalam batas yang telah disepakati. Selain itu, *Event Organizer* juga bertanggung jawab dalam aspek logistik, seperti mengatur transportasi, akomodasi, pengaturan tempat acara, serta dekorasi, guna memastikan kelancaran acara [3].

CV Dream and Grow merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa *event organizer* yang berlokasi di Jambi. Usaha ini menawarkan berbagai layanan untuk mengelola acara, baik acara formal seperti seminar maupun acara lainnya seperti konser serta layanan tur dan *travel*. Namun, saat ini CV Dream and Grow menghadapi permasalahan dalam promosi yang masih dilakukan secara konvensional melalui komunikasi langsung dan interaksi pribadi dengan calon klien. Hal ini menyebabkan jangkauan klien terbatas pada lingkungan sekitar CV Dream and Grow .



Gambar 1. Grafik Pelanggan CV Dream and Grow [4]

Pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa grafik pelanggan yang menggunakan jasa CV Dream and Grow pada tahun 2024 cenderung mengalami penurunan salah satu faktornya adalah kurang luasnya informasi mengenai CV Dream and Grow yang menyediakan layanan event organizer. Terkait permasalahan tersebut, direkomendasikan pengembangan aplikasi berbasis web yang akan membantu calon pelanggan dengan mudah menemukan informasi lengkap tentang berbagai layanan *event organizer* dari CV Dream and Grow, termasuk harga, layanan yang ditawarkan, serta ulasan dari klien yang telah menggunakan layanan tersebut.

Selain itu, aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan fitur pembayaran yang diimplementasikan menggunakan *Midtrans*, sebuah platform *payment gateway* yang memudahkan transaksi melalui berbagai metode pembayaran yang beragam, mudah digunakan, dan terjamin keamanannya. Selain akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran, *Midtrans* juga akan memudahkan CV Dream and Grow dalam mengelola transaksi secara otomatis [5].

Dengan demikian, pengembangan aplikasi berbasis *website* bagi CV Dream and Grow akan menjadi solusi utama dalam meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan bagi calon pelanggan untuk mendapatkan informasi seputar layanan *event organizer*. Aplikasi berbasis *website* ini tidak hanya akan memperlancar operasional perusahaan, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi pelanggan, meningkatkan kepuasan, serta memperluas jangkauan pasar perusahaan melalui kehadiran digital yang lebih kuat. Dengan kehadiran digital ini, CV Dream and Grow dapat menjangkau lebih banyak pelanggan potensial, sekaligus memberikan pengalaman layanan yang lebih modern dan terintegrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi dapat meningkatkan jangkauan promosi dan layanan *Event Organizer* pada CV Dream and Grow?
2. Bagaimana aplikasi dapat mempercepat proses pengelolaan *event* dan mempermudah pelaksanaan yang disediakan oleh CV Dream and Grow?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Meningkatkan jangkauan promosi dan layanan *Event organizer* pada CV Dream and Grow.

2. Meningkatkan kinerja dalam pengelolaan *event* yang disediakan oleh CV Dream and Grow.

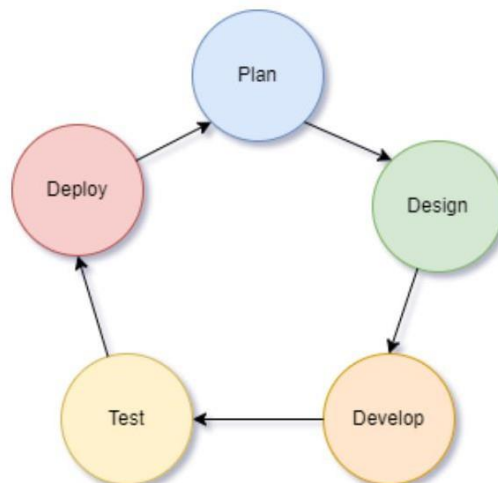
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini berfokus pada proses manajemen event dan informasi layanan pada CV Dream and Grow.
2. Aplikasi ini akan memiliki 2 pengguna yaitu staf CV Dream and Grow sebagai admin, dan klien sebagai *user*.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah *Agile Software Development*.



Gambar 1. 1 Metode Agile

Berikut adalah beberapa tahapan Model *Agile Software Development* yang digunakan dalam proyek akhir ini, antara lain :

1. Plan (Perencanaan)

Melakukan perencanaan aplikasi web CV Dream and Grow berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan rencana fitur-fitur apa saja yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi web.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini akan dilakukan pembahasan mengenai desain sistem sesuai dengan perancangan aplikasi, mendesain tampilan dengan menggunakan *tools Figma*, lalu menentukan waktu pengerjaan, target pengerjaan dan juga pembagian tugas anggota tim.

3. Develop (Pengkodean)

Pada tahap ini, dilakukan *coding* dari desain sistem yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, dalam hal ini diimplementasikan menggunakan Visual Studio Code dengan berbagai ekstensi yang tersedia sehingga membantu dalam proses *pengkodean*, dengan mengintegrasikan API *Midtrans* dan juga pada tahap ini bahasa yang digunakan adalah php dengan menggunakan *framework laravel*.

4. Test (Pengujian)

Pada tahap ini melakukan pengujian terhadap beberapa fitur dan juga mencari bug atau eror yang terjadi pada aplikasi, sehingga dapat diperbaiki sebelum aplikasi diluncurkan.

5. Deploy

Pada tahapan ini menentukan layanan *hosting* yang akan digunakan, juga dilakukan proses *publish* atau peluncuran aplikasi yang telah selesai dilakukan pengujian.

1.6 Penbagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim tugas akhir:

a. Aldi Nugraha

Peran : *Backend Developer, System Analyst*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat rancangan *database*
- Mengintegrasikan basis data ke dalam aplikasi
- Mengintegrasikan fitur pembayaran *Midtrans*
- Membuat dokumen

- Pengujian Aplikasi Metode SAST

b. Muhammad Al Ghivary

Peran : *Frontend Developer, UI/UX Designer*

Tanggung Jawab :

- Membuat *mockup* aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat poster
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen