

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini banyak sekali jenis *event* yang diselenggarakan, baik didalam gedung tertutup maupun di *outdoor* seperti di lapangan terbuka. *Event* yang diselenggarakan bukanlah sebuah *event* kecil yang hanya melibatkan satu atau dua orang, tetapi bisa melibatkan puluhan bahkan ratusan panitia yang terlibat dalam *event* tersebut contohnya drama musikal, pada jenis *event* tersebut terdapat panitia yang menjadi pemeran diatas panggung dan panitia dibelakang panggung seperti tim acara, tim publikasi, tim dekorasi dan sebagainya.

Event besar tentunya membutuhkan sebuah perencanaan yang matang, biasanya membutuhkan waktu beberapa bulan untuk mempersiapkan *event* tersebut. Dengan perencanaan yang sudah ada, tidak menutup kemungkinan terjadi beberapa kesalahan-kesalahan dalam pelaksanaan. Oleh karena itu diakhir dari *event* yang telah diselenggarakan diperlukan evaluasi untuk membahas apa saja yang tidak sesuai atau kurang dari perencanaan.

Jenis *event* yang ada pada umumnya tidak hanya diselenggarakan satu kali, oleh karena itu untuk setiap *event* tersebut perlu ada pencatatan data yang bertujuan untuk mempelajari apa saja yang dilakukan sebelumnya. Pencatatan data dari satu *event* sangatlah banyak, mulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Oleh karena itu pencatatan data tidak akan maksimal bila dilakukan secara *manual* agar data yang ada tidak hilang. Dengan adanya teknologi informasi diharapkan dapat membantu sebuah organisasi untuk menyelenggarakan *event*. Teknologi informasi yang dibahas disini adalah sebuah aplikasi yang bisa membantu dalam mempersiapkan *event*, juga dapat melihat *event* yang telah dilaksanakan sebelumnya

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan sebuah *event*?
2. Bagaimana memperlancar memberikan informasi pesan kepada panitia?
3. Bagaimana membangun aplikasi untuk membantu mengevaluasi sebuah *event* yang telah berlangsung?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi untuk perencanaan dan pengelolaan *event*.
2. Dapat membantu dalam memberikan informasi pesan kepada panitia via SMS (*Short Message Service*) Gateway.
3. Membangun aplikasi untuk membantu mengevaluasi sebuah *event* yang telah berlangsung dengan melihat *timeline*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pengguna dibagi menjadi admin dan panitia. Admin dapat memakai fitur pengolahan data panitia dan pengolahan data master yang dibutuhkan dalam sebuah *event*.
2. Pengguna diharuskan untuk melakukan *log in* terlebih dahulu.
3. Aplikasi yang dibangun berbasis *stand alone*.
4. Divisi yang ada dibahas adalah acara, *wardrobe*, tata rias, *praise and worship*, doa, usher, konsumsi, teknis, sumber daya, perlengkapan, gedung, *vendor*, dekorasi, FLC (*Family Life Counseling* yang meliputi baptis, konseling), publikasi, multimedia dan dokumentasi.
5. Pengolahan data master mencakup data untuk panitia, gedung, *vendor*, rental kendaraan, hotel, konsumsi, pembicara, souvenir, kategori, divisi, *event*.

6. *Timeline* dibuat secara otomatis untuk *event* baik dalam satu tahun maupun dalam beberapa bulan.
7. *Job description* dibuat secara otomatis.
8. Batas maksimal untuk *timeline* satu *event* yaitu dua bulan.
9. Aplikasi dapat mengirim pesan (*SMS – Short Message Service*) kepada panitia yang terlibat sebagai *reminder job* yang harus dilakukan via *SMS Gateway* dengan panjang *text* maksimal 160 karakter.
10. Evaluasi dibuat secara otomatis berdasarkan *job description* dan *rating* sebagai penilaian keseluruhan *event*.
11. Rekomendasi sumber daya dan *vendor* yang dipakai.

1.5 Studi Kasus

Studi kasus yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah pengelolaan kegiatan pada Gereja Mawar Sharon Bandung, tempat pendataan yang dilakukan masih menggunakan sistem *manual*.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam pembuatan aplikasi “*Event Management* studi kasus pada Gereja Mawar Sharon Bandung” ini akan dibagi sistematika pembahasan kedalam enam bab, dimana satu dan lainnya akan saling berhubungan. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan secara umum tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, studi kasus dan sistematika pembahasan dalam pembuatan aplikasi “*Event Management* studi kasus pada Gereja Mawar Sharon Bandung”.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan uraian singkat tentang *event management*, *Microsoft Visual Studio 2010 C# .Net*, penggunaan *calendar.dll*, penggunaan basis data *SQL Server 2008*, *Stored Procedure*, *View*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *UML (Unified Modeling Language)*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Flowchart*.

BAB III : ANALISIS DAN DISAIN

Bagian ini berisi tentang semua pembahasan secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, gambaran keseluruhan sistem, persyaratan antarmuka eksternal, antarmuka dengan pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, fitur-fitur produk perangkat lunak, disain perangkat lunak yang terdiri dari pemodelan perangkat lunak, disain penyimpanan data, dan disain antarmuka.

BAB IV : PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bagian ini berisi implementasi seluruh hasil rancangan sistem, mulai dari implementasi modul, simpanan data sampai dengan antar muka.

BAB V : TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bagian ini berisi laporan dari pengujian yang terdiri dari *test case* dan pengujian dengan metode *blackbox testing*.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisa, desain dan implementasi berdasarkan dasar teori yang terkait. Dan saran yang berisi masukan-masukan apa saja bagi pengembangan di masa yang akan datang.