BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengertian bisnis *event organizer* adalah jasa yang memiliki kompetensi untuk menyelenggarakan sebuah *event*, misalnya pernikahan, ulang tahun atau pameran. Karena kompetensi ini tidak banyak dimiliki orang, maka penyelenggaraan *event* dipercayakan kepada orang atau organisasi yang berkompeten di bidang tersebut. Jadi *event organizer* adalah sebuah jasa yang bertujuan untuk mempermudah orang untuk menyelenggarakan suatu *event* atau acara. Misalnya penyiapan tempat, penyediaan sarana di tempat pelaksanaan, yang berkenaan dengan hal-hal yang direncanakan sebelumnya tetapi tampil ke permukaan.

Oz Celebrate adalah sebuah *event organizer* yang berdiri sejak tahun 2005, didirikan oleh 4 orang *owner*, dan bertempat di Jakarta. *Event* yang biasa dibuat antara lain: pernikahan, pesta ulang tahun, *sweet seventeen*, pameran, dll. Oz Celebrate sering mengadakan *event*. *Owner* yang harus mengatur keseluruhan acara dari persiapan acara, waktu dan tempat yang harus dipersiapkan, transaksi pembayaran, mengatur karyawan, sampai acara pada hari yang telah ditentukan.

Oz Celebrate pada saat ini masih menggunakan metode manual dalam kegiatannya, seluruh pencatatan pemesanan, penjadwalan kegiatan acara dan transaksi dicatat manual. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kesalahan pencatatan dan juga kehilangan data yang telah dicatat. Permasalahan lainnya yang dihadapi ketika mengadakan suatu *event* adalah mereka harus mengetahui berapa biaya yang harus dikeluarkan dalam mengadakan suatu *event*, kemudian mengatur karyawan dan penggajian karyawan.

Oleh sebab itu, dibuatlah sebuah aplikasi *Sistem Informasi Event Organizer* yang bertujuan untuk merubah proses manual menjadi terkomputerisasi yang dapat meningkatkan kinerja dan juga meminimalkan kesalahan yang biasa terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana cara untuk membantu *event organizer* ketika melakukan transaksi pembayaran *customer* dan transaksi pembayaran ke vendor?
2. Bagaimana cara untuk membantu *event organizer* dalam menghitung biaya yang harus dikeluarkan dalam suatu *event*?
3. Bagaimana membangun suatu sistem yang dapat membantu kinerja sebuah *event organizer* dalam merencanakan penjadwalan suatu *event* dari awal hingga akhir?
4. Bagaimana membangun suatu sistem yang dapat membantu *event organizer* dalam mengatur penggajian karyawannya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Memudahkan pihak *event organizer* ketika melakukan transaksi bersama *customer* dan *vendor*.
2. Memudahkan pihak *event organizer* dalam menghitung biaya yang harus dikeluarkan dalam suatu *event*.
3. Memudahkan pihak *event organizer* dalam mengatur dan merencanakan suatu acara.
4. Memudahkan pihak *event organizer* dalam mengatur penggajian karyawannya.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

HARDWARE

Spesifikasi minimum:

- Intel Pentium III
- RAM 265MB
- Mouse & keyboard
- Monitor

SOFTWARE

- Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman C# dan *database*-nya menggunakan SQL Server 2005.

APLIKASI

- Terdapat dua jenis hak akses *user*, yaitu: *owner* dan *member*. *Owner* berfungsi sebagai admin, dapat mengolah dan mengakses seluruh data dan fungsi yang ada. Sedangkan hak akses *member* hanya dapat melihat data- data yang ada.
- Untuk customer terdapat maksimal 3 kali tahapan pembayaran, sedangkan untuk pembayaran ke vendor maksimal 2 kali tahapan pembayaran.
- Terdapat 3 jenis karyawan, yaitu *owner*, pegawai tetap, dan pegawai kontrak. Ketiga pegawai tersebut mempunyai perbedaan *job desk* dan gaji.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang digunakan didapat dari pihak Oz *Event Organizer*. Sedangkan sumber data sekunder didapat dari buku- buku referensi mengenai C# dan SQL Server.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini merupakan penjelasan intisari setiap bab yang terdapat dalam laporan ini:

- **BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan merupakan bagian pertama dari laporan yang menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, rumusan masalah, sumber data, ruang lingkup daripada pembuatan aplikasi dan isi laporan secara keseluruhan.

- **BAB II Kajian Teori**

Kajian teori merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang teori tentang dasar / kajian teori dalam pembuatan aplikasi ini.

- **BAB III Analisis dan Rancangan Sistem**

Bagian Analisis dan Rancangan Sistem merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang desain dan alur bisnis dalam aplikasi, seperti *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, juga design dari aplikasi ini.

- **BAB IV Hasil Penelitian**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi gambar (*screenshot*) dan juga penjabaran fungsi utama dari aplikasi yang dibuat.

- **BAB V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian**

Bagian ini berisi tentang pengujian terhadap setiap fungsi yang dibuat dalam aplikasi.

- **BAB VI Simpulan dan Saran**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari laporan yang berisi tentang pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan aplikasi sistem informasi *event organizer* ini dan juga hal-hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi tersebut.