

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya *event* yang diadakan oleh perusahaan ataupun perorangan membuat jasa *Event Organizer* atau biasa disingkat *EO* menjadi salah satu usaha yang paling berkembang. Tiap *EO* dapat menerima beberapa *job* sekaligus per bulannya. Jenis *event* yang mereka terima biasanya adalah untuk *Event Gala Dinner*, pesta perayaan ulang tahun, pesta pernikahan, seminar, pameran, dan lainnya.

Untuk mengatur sebuah *event*, perlu ada banyak hal yang harus diatur dan diselesaikan baik sebelum acara berlangsung maupun ketika acara sedang berlangsung, sampai selesainya acara. Dengan banyaknya *event* yang harus diatur dan dilayani, maka pihak penyedia jasa *EO* akan mengalami kesulitan jika semua hal harus diatur secara *manual*. Misalnya ketika akan mengecek jadwal acara per bulan, *meeting* dengan *client*, membuat undangan, *check-in* tamu undangan, dan lainnya. Dibutuhkan sebuah solusi *digital* berbentuk *software* yang dapat memudahkan *EO* dalam menyelenggarakan *event*.

1.2 Rumusan Masalah

Event Organizer adalah sebuah layanan usaha yang bergerak di bidang jasa. Dalam sebuah *event*, ada banyak hal yang harus diatur agar acara dapat terlaksana dengan baik, misalnya memastikan ketersediaan tempat acara, alur acara dari awal sampai selesai, memastikan sponsor acara, menghubungi *vendor* perlengkapan, menyebarkan undangan untuk tamu, dan lainnya. Tidak setiap *event* memiliki kebutuhan yang selalu sama, namun secara garis besar proses yang akan dikerjakan akan selalu berulang. Oleh karena itu, *software* ini akan berusaha untuk membantu *EO* dalam menjalankan aktivitas usahanya dengan membangun fitur-fitur yang diperlukan.

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat mendaftarkan jadwal kegiatan per bulan?

2. Bagaimana membuat undangan *digital* dalam pengelolaan *event*?

1.3 Tujuan Pembahasan

1. Mengembangkan aplikasi yang dapat mendata jadwal kegiatan per bulan.
2. Membuat undangan *digital* dalam rangka mengelola *event*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Aplikasi ini berbasis *website*
2. Dibangun dengan:
 - a. HTML
 - b. PHP
 - c. JavaScript
 - d. CodeIgniter
 - e. CSS
 - f. MySQL
3. Microsoft Windows 7
4. XAMPP

1.5 Sumber Data

Sumber data pada proyek ini adalah dari buku, internet dan observasi. Buku yang digunakan adalah CEO : Chief Event Organizer yang ditulis oleh Ibnu Novel Hafidz, seorang *Event Organizer* yang berpengalaman lebih dari 15 tahun di bidangnya. Sumber data internet digunakan untuk mendapatkan ilmu tentang teknologi yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penyusunan laporan ini direncanakan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian dari pembuatan proyek ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang berkaitan sebagai acuan dalam penyelesaian proyek.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai pembahasan secara lengkap mengenai pemodelan dan diagram alir sistem kerja dari aplikasi tersebut, seperti *ERD*, *Use Case*, *User Interface* dan juga penjelasan cara kerja sistem.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai gambaran dari desain antarmuka aplikasi tersebut disertai dengan penjelasan dari setiap fitur utama yang dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai pembahasan dari hasil pengujian dan analisa terhadap masing-masing fitur pada aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fitur yang telah dibuat.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan berdasarkan hasil evaluasi dari sistem yang dibuat serta pengujian aplikasi yang dibuat.