

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era ini memudahkan seluruh pekerjaan manusia dalam bermacam bidang, termasuk dalam penyebaran informasi. Informasi sekarang ini begitu mudah didapatkan lewat berbagai macam teknologi informasi yang turut berkembang, baik website, maupun aplikasi-aplikasi yang terhubung dengan internet.

Salah satu pihak yang mendapatkan keuntungan dari perkembangan teknologi informasi yaitu *event organizer* atau penyelenggara acara. Untuk saat ini, *event organizer* mendapat kemudahan dalam mengiklankan dan menyebarkan informasi tentang *event* yang akan mereka adakan karena informasi tersebut dapat dengan mudah tersebar lewat media *website*, *social media*, ataupun pesan terusan lewat berbagai macam aplikasi.

Pada lain pihak, penyebaran informasi tentang adanya *event* yang akan diselenggarakan juga menguntungkan para calon partisipan atau orang-orang yang ingin mengikuti acara tersebut. Sebagai contoh, jika seorang mahasiswa ingin mengikuti suatu *event workshop* demi mendapatkan ilmu lewat acara tersebut, maka mahasiswa dapat melakukan pencarian di mesin pencari dengan kata kunci yang dibutuhkan sesuai dengan keinginan mahasiswa, maka mesin pencari akan menampilkan berbagai macam informasi terkait *event workshop* maupun *event organizer* sebagai penyelenggara *event* dengan kata kunci yang sesuai.

Ada berbagai macam jenis *event organizer* yang dapat dikategorikan khusus untuk bidang yang ditekuni, contoh seperti *event organizer* untuk *event* musik, *event festival*, *event internal perusahaan*, *event bisnis*, pernikahan, dll. PT. Trans Cibubur Property memiliki tim yang bertugas sebagai *event organizer* internal untuk penyelenggaraan *event* di Trans Park Cibubur atau Trans Studio Cibubur.

Tim *event organizer* dari PT. Trans Cibubur Property terbiasa menangani berbagai macam jenis *event* yang diselenggarakan untuk memeriahkan lokasi Trans

Studio Cibubur. Informasi tentang *event* yang akan diselenggarakan oleh tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property disebarakan lewat beberapa media, yaitu iklan di *billboard* milik Trans Studio Mall, poster-poster yang diletakan di dalam Mall, dan juga penempatan halaman *event* di website <https://cibubur.transstudiomall.com>

Menurut tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property, untuk *event* internal yang tujuannya memeriahkan Trans Studio Mall, penyebaran informasi tersebut sudah cukup dikarenakan target partisipan yaitu orang-orang berada di sekitar area Mall. Namun tidak dengan *event* lain yang lebih spesifik untuk bidang tertentu seperti *event* musik, dan *event workshop*.

Untuk *event* dengan kategori khusus dibutuhkan penyebaran informasi yang lebih luas dan target penerima yang lebih spesifik agar sesuai dengan kategori *event* yang akan diselenggarakan, tidak hanya untuk tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property namun juga untuk kebanyakan *event organizer*.

Bagi orang-orang yang memiliki kebutuhan akan informasi adanya *event* dengan kategori tertentu, kemudahan mendapatkan informasi adanya *event* terdekat yang sesuai dengan keinginannya secara *real time* dan lengkap, akan sangat membantu banyak orang sehingga keterlambatan informasi dapat diminimalisir.

Penyebaran informasi yang tepat sasaran menjadi faktor utama permasalahan yang dihadapi oleh *event organizer* dalam penyelenggaraan *event* dengan tema yang spesifik. Dan kemudahan untuk mendapatkan informasi *event* dengan tema spesifik yang sesuai untuk orang-orang yang membutuhkannya, dapat membantu kedua belah pihak baik dari sisi *event organizer* karena dapat meningkatkan tingkat kesuksesan acara, dan calon partisipan karena dapat mengikuti *event* yang sesuai dengan tema yang diinginkan karena mendapatkan informasi secara *real time* saat *event organizer* menyebarkan informasi tentang *event* yang akan datang. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mengajukan judul penelitian untuk penulisan skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi *Event Real Time* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)* dan *Test Driven Development (TDD)*”**.

Sebagai bahan perbandingan, penulis melakukan telaah pada jurnal penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dirancang oleh penulis. Berikut jurnal yang telah ditelaah :

Jurnal Penelitian yang membahas tentang perancangan aplikasi mobile web untuk *event* musik di Indonesia, dibuat oleh (Kusuma, Ari, & Utomo, 2016) dengan judul “*Aplikasi Indonesia Musik Event Berbasis Mobile Web*” yang membahas aplikasi yang mendukung penyebaran informasi penjualan tiket untuk *event* musik di Indonesia dengan menggunakan bantuan teknologi. Pada jurnal yang ditulis (Kusuma, Ari, & Utomo, 2016) , terdapat 2 pemeran *user*, yaitu Admin sistem (selaku *event organizer*) dan *user* yang menggunakan aplikasi untuk mendaftar dan mendapatkan tiket atau hanya sekedar melihat *event* yang disediakan. Kata “*mobile*” pada judul jurnal tidak diartikan sebagai aplikasi *mobile*, namun lebih mengacu pada halaman website yang *responsive*.

Jurnal penelitian perancangan sistem manajemen *event* berbasis *push notification* oleh (Ardiansyah, 2016) yang membahas masalah utama yaitu media publikasi dan promosi pada event-event saat ini belum efektif. Penelitian ini dibatasi hanya pada perancangan saja. Pembahasan utama yang diterangkan yaitu penggunaan *push notification* pada aplikasi *mobile* yang berguna untuk memberitahu *user* jika terdapat *event* baru yang dibuat oleh *event organizer*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan dapat diidentifikasi masalah ke dalam poin-poin di bawah :

1. Terbatasnya media penyebaran informasi *event* pada tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property
2. Belum adanya sistem terintegrasi yang membantu *event organizer* dalam penyebaran informasi *event* secara *real time*
3. Sulitnya mendapatkan informasi *event* terdekat yang sesuai dengan tema yang diinginkan

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, maka masalah yang dapat penulis rumuskan yaitu, Bagaimana merancang sistem informasi *event real-time* menggunakan *Rapid Application Development (RAD)* dan *Test Driven Development (TDD)* ?

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis membatasi pembahasannya hanya pada :

1. Fokus utama perancangan aplikasi, spesifik hanya tertuju untuk penyediaan dan penyebaran informasi event.
2. Informasi *event* yang disebarkan secara real time lewat notifikasi di dalam sistem, mencakup lokasi, tema, tanggal *event* dan nama atau judul *event*
3. Metode perancangan aplikasi yang digunakan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dengan *Test Driven Development (TDD)*
4. Teknologi aplikasi yang dirancang berbasis web

### 1.5 Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “*Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi Event Real time Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) dan Test Driven Development (TDD)*”. Penulis melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan suatu sistem informasi dan segala sesuatu yang terkait di dalam sistem tersebut dengan metode sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara terstruktur kepada narasumber sebagai bagian dari *event organizer* yang berpengalaman dalam mengadakan *event*.

#### 2. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan membagikan link berisi halaman yang mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

#### 3. Observasi

Observasi dilakukan dengan mempelajari proses-proses yang akan berlangsung pada sistem. Kategori observasi yang dilakukan yaitu *non-participant observation*.

#### 4. Studi Literatur

Kajian pustaka yang dilakukan adalah dengan melakukan studi yang berhubungan dengan objek penelitian dan berbagai dokumen, baik lewat buku, *ebook*, atau pencarian data di internet.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam perancangan yang aplikasi yang dibuat, penulis menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* agar sistem yang dibuat dapat dikembangkan sesuai kebutuhan kedua pihak baik dari sisi *event organizer* dan *user* yang membutuhkan informasi tentang *event* yang diinginkan. *Rapid Application Development* menekankan pada siklus pembangunan dengan waktu yang singkat. Untuk mendukung kualitas pada penggunaan metode ini penulis menambahkan metode *Test Driven Development* kedalam tahapan *prototyping* desain pengguna dalam siklus *Rapid Application Development (RAD)* agar *testing case* dari TDD dapat menggantikan posisi *user* ataupun *event organizer* yang dibutuhkan dalam pengembangan dengan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan isi dari latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teknologi dan teori yang mendukung dan berhubungan dengan materi yang dibahas.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi yang telah dibuat agar lebih baik.