

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Event adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting, E-event hadir dengan Sistem yang dirancang untuk memudahkan panitia acara dalam mengelola suatu *event*. Sistem ini mampu melakukan otomatisasi semua proses kegiatan suatu *event* dengan tujuan yaitu peserta dapat dengan mudah memperoleh ilmu tambahan, memperoleh inspirasi, dan melatih komunikasi. Peserta terdiri dari mahasiswa, pelajar, tamu undangan, dan masyarakat umum. Peserta yang telah berpartisipasi akan mendapatkan sertifikat dan laporan kegiatan seperti jadwal kegiatan, hasil kegiatan, dan *Standard Operating Procedure* (SOP) (Kamal & Widodo, 2018).

Standard Operating Procedure (SOP) yaitu mengatur tentang mekanisme *event* seperti mempersiapkan aspek-aspek teknis pada penyelenggaraan kegiatan, yang terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu tahapan persiapan proyek, tahapan pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dan pelaporan proyek. Sumber daya manusia yang dibutuhkan pada kegiatan yaitu kebutuhan panitia. Pemilihan panitia ditentukan menurut kompetensi masing-masing, seperti ketua panitia, sekretaris, bendahara, promosi, seksi acara, seksi perlengkapan dan seksi konsumsi.

Biro Administrasi Akademik (BAA) sebagai pengelola acara atau event di Ubhara Jaya bertanggung jawab atas terjadinya kegiatan yang terjadi pada Ubhara Jaya. Pada tanggal 3 Desember 2019 dalam Seminar Keamanan Siber Multidisipliner Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ini peserta yang terlibat sebanyak 400 peserta. Dari 400 peserta sebagai populasi maka dilakukan uji sampel menggunakan table populasi Prof.Dr. Sugiyono dengan judul buku Metode Penelitian Manajemen halaman 161 maka didapat hasil 186 peserta dari tingkat kesalahan 5% memilih menggunakan aplikasi *e-event* berbasis barcode scanner. (Megawati, 2020)

Aplikasi *e-event* berbasis *barcode scanner* menjadi solusi dari permasalahan *event* (Jakaria & Desian, 2019). Aplikasi ini memiliki konsep yaitu *Barcode* tersebut harus ditunjukkan kepada panitia dilokasi acara untuk di scan. Keunggulan penggunaan *Barcode* dalam sebuah *event* adalah keakuratan dalam identifikasi peserta *event* dan mencegah orang yang tidak berkepentingan masuk ke *event* tersebut. Selain itu, proses *scanning* barcode lebih efektif untuk mempercepat antrian pada saat acara berlangsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang aplikasi *e-event* pada Ubhara Jaya. Sehingga dalam penulisan penelitian, penulis mengambil judul “**Perancangan Aplikasi E-Event Untuk Kegiatan Di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan persoalan di atas yang terdapat di Ubhara Jaya. Dapat kami rumuskan masalah-masalah tersebut untuk mempermudah dalam pencarian solusinya yang antara lain. yaitu bagaimana merancang aplikasi *e-event* untuk kegiatan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya ?

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka masalah yang dihadapi adalah :

1. Sistem ini dibangun untuk diimplementasikan pada *web application*.
2. Peserta harus membawa *barcode* yang telah disimpan atau dicetak.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas membatasi masalah pada ketidakpastian jumlah peserta yang hadir. Pada penelitian ini hanya menampilkan data informasi peserta yang melakukan pendaftaran pada *website* yang telah disediakan oleh panitia acara. Peserta yang tidak terdaftar dalam sistem setelah melakukan verifikasi data maka tidak diperbolehkan masuk ke dalam acara.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah :

1. Mengurangi masalah antrian yang sering terjadi penumpukan peserta ketika melakukan kegiatan absensi.
2. Meminimalisir kesalahan dalam penyalinan data peserta kegiatan.
3. Mengurangi ketidakpastian jumlah peserta yang mendaftar.
4. Membatasi ketidakpastian jumlah peserta yang hadir.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan dalam membantu kegiatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi Universitas diberbagai macam kegiatan yang dilakukan.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan , yaitu membuat inovasi penggunaan metode *barcode* di berbagai macam kegiatan.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan absensi berbasis *barcode* serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.6.2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang aplikasi e-event berbasis *barcode scanner*.
- b. Bagi pembaca
Dapat menambah pengetahuan dan dapat mengetahui aplikasi e-event berbasis *barcode scanner*.
- c. Bagi Universitas
Sebagai sistem yang dapat mempermudah kegiatan *event* di Universitas dalam acara atau kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak Universitas.

1.7. Metode Penelitian

- a. Observasi
Mengamati secara langsung kegiatan Universitas yang beralamat di Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121, Indonesia, hasil observasi sebagai data primer yang dibutuhkan untuk penelitian.
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada pihak terkait yang diwawancara adalah kaprodi teknik informatika yaitu bapak Sugiyatno S,Kom., M.Kom.
- c. Pustaka
Studi pustaka dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui jurnal yang relevan dan bahan-bahan tertulis dijadikan dasar pemikiran dan perbandingan dengan hal-hal yang bersifat praktis dilapangan dalam rangka penulisan skripsi ini.
- d. Implementasi
Implementasi menggunakan metode *prototype* yaitu metode pengembangan yang sangat cepat dan pengujian model kerja aplikasi baru melalui proses interaksi yang berulang-ulang sehingga dapat digunakan dengan baik.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang berisi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, dan metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori pendukung yang akan membahas pengertian aplikasi, konsep dasar sistem, dll. Kemudian program yang akan menjelaskan bahasa pemrograman, pengertian program, dll. Selanjutnya menerangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan dan teori khusus yang dipakai oleh penulis seperti *Unified Modeling Language* (UML).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan yang digunakan, analisis permasalahan, analisis sistem usulan yang meliputi *planning* dan *modeling analysis*. Kemudian menjelaskan analisis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, Pengujian dan Implementasi Pada implementasi perangkat lunak meliputi implementasi database dan penginstalan aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan implikasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem pembayaran berikutnya.