

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sedang berada di zaman Revolusi Industri 4.0, istilah ini adalah revolusi industri ke-empat karena perubahan yang terjadi memberikan dampak besar bagi perubahan dibanyak sektor dan aspek kehidupan manusia. Perkembangan dengan konsep otomatisasi, dibidang informasi yang artinya pengambilan serta pertukaran data dapat dilakukan tanpa bertemu, hanya menggunakan internet. Perkembangan teknologi dan internet yang menandai bahwa kita sudah berada di era 4.0 yang merupakan hasil dari revolusi industri ketiga yaitu komputer terhubung dan berkomunikasi satu sama lainnya. Perkembangan teknologi dimanfaatkan dalam banyak aspek kehidupan seperti aspek pendidikan, aspek kesehatan, dan aspek bisnis.

Penggunaan teknologi internet sangat dibutuhkan dalam aspek bisnis baik pada bidang jasa maupun produksi sebagai penunjang kegiatan yang bersifat administratif dan informatif. Salah satu aspek bisnis dalam bidang jasa adalah kegiatan bisnis *Event Organizer* yang memiliki peran dalam megatur acara-acara pada sebuah organisasi internal maupun organisasi eksternal. Sebuah *Event* tentu akan melibatkan orang banyak yang penyelenggaraannya dilakukan pada waktu tertentu. Indikator suksesnya penyelenggaraan acara dapat dilihat dari banyaknya peserta acara dan antusias peserta mengikuti acara sampai selesai. Setiap kegiatan yang diselenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak.

Akan tetapi tidak mudah untuk bisa mengumpulkan banyak peserta acara dalam setiap acaranya. *Event Organizer* menghadapi beberapa kesulitan dalam bagaimana melakukan promosi acara supaya dapat menjangkau lingkungan masyarakat. Selama ini teknik promosi yang dilakukan oleh *Event Organizer* dengan pamflet yang dipajang depan publik yang tidak selamanya efektif menarik minat calon peserta *event* dan calon peserta yang berminat tidak bisa langsung mendaftarkan diri sebagai peserta acara.

Penggunaan teknologi internet dan perangkat *smartphone* dapat dimanfaatkan secara optimal oleh *Event Organizer* sebagai media promosi acara yang akan berlangsung. Tidak hanya untuk para penyelenggara acara, untuk calon pengguna jasa *Event Organizer*-pun karena dapat dengan mudah memperoleh informasi mengenai acara yang akan berlangsung dan segera mendaftarkan diri sesuai dengan acara yang diminati. Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sebuah *Event Organizer* sebagai solusinya.

Pembuatan sistem yang akan membantu kegiatan bisnis *Event Organizer* menggunakan metode pengembangan sistem *Extreme Programming* (berikutnya akan disingkat sebagai XP) adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel (Ferdiana, 2012). Tahapan-tahapan dalam metode ini adalah *planning, design, coding, dan testing*. Sistem ini juga akan dibuat dengan metode algoritma *Breadth First Search* adalah suatu metode yang melakukan pencarian secara melebar yang mengunjungi simpul secara *preorder* yaitu mengunjungi suatu simpul kemudian mengunjungi semua simpul yang bertetangga dengan simpul tersebut dahulu.

Latarbelakang di atas yang sudah dijabarkan, dengan demikian, penelitian ini bertujuan membangun perancangan sistem informasi manajemen *Event Organizer* untuk memudahkan pekerjaan pengelolaan bagi para *Event Organizer* dan memudahkan peminat *event* untuk ikut serta. Dengan judul, “Perancangan Sistem Informasi Elektronik *Event Organizer Management* (E-EOM) Berbasis Android” dengan metode pengembangan *Extreme Programming* dan algoritma *Breadth First Searching* (BFS) dibagian pencarian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang dijabarkan di atas maka masalah dapat di identifikasikan menjadi:

1. Aplikasi belum ada yang membantu para *Event Organizer* untuk media promosi. Media promosi yang dilakukan belum dapat menjangkau lingkungan masyarakat
2. Calon peserta acara kurang mendapatkan informasi mengenai acara yang akan berlangsung serta tidak dapat langsung mendaftar diri atau membeli tiket untuk acara yang berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka batasan masalah dalam tugas akhir adalah sebagai berikut;

1. Pembuatan sistem hanya meliputi media promosi, informasi acara yang berlangsung, pembelian tiket *event*.
2. Sistem hanya melayani beberapa jasa seperti seminar dan pelatihan, pertemuan, pameran serta acara yang memerlukan jasa *Event Organizer* lainnya.
3. Sistem melayani sistem pembayaran melalui *transfer* bank sesuai dengan ketentuan pihak penyelenggara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang maka rumusan masalah adalah bagaimana sistem informasi dengan metode *Extereme Programming* dan algoritma *Breadth First Search* dapat diterapkan untuk membangun sistem informasi *Event Organizer* yang dapat digunakan sebagai media promosi sehingga calon peserta dapat langsung mendaftarkan diri atau membeli tiket yang disediakan.

1.5 Maksud dan Tujuan

Penyusunan penelitian ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.5.1 Maksud Penelitian

Terwujudnya rancangan sistem aplikasi E-EOM yang dapat digunakan oleh banyak pihak seperti penyelenggara, narasumber atau pembicara, calon peserta serta lingkungan masyarakat yang membutuhkan jasa penyelenggara acara dengan hanya menggunakan perangkat *smartphone* yang saat sudah marak. Dan lagi jika sistem ini jadi potensi penggunaan di lingkungan masyarakat sangat besar.

1.5.2 Tujuan Penelitian

1. Membuat perancangan sistem aplikasi *Event Organizer Management* berbasis android.
2. Mengetahui hasil pengujian aplikasi *Event Organizer Management*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data untuk mendapatkan data-data sebagai penunjang penulisan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dapat ditentukan oleh variable-variable yang ada dalam hipotesa., beberapa metode penelitian sebagai berikut;

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati lingkungan sosial baik melalui kehidupan nyata maupun melalui media sosial untuk menganalisa permasalahan yang timbul guna memberikan solusi berupa sistem aplikasi yang dapat dibuat oleh peneliti.

b. Studi Pustaka

Studi dilakukan dengan mempelajari teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini untuk membantu peneliti dalam menganalisa dan menuliskannya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi berbasis Android, peneliti menggunakan *Extreme Programming* (XP) dalam membangun sistemnya. *Extreme Programming* (XP) adalah metode pengembangan sistem *software* yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, *scientific*, dan menyenangkan. Adapun langkah metode XP yaitu *Planning*, *Design*, *Coding*, dan *Testing*.

1.6.3 Metode Sistem Pakar

Perancangan sistem aplikasi manajemen *Event Organizer* peneliti menggunakan *Breadth First Search* (BFS) prosedur yang akan memperoleh solusi jika memang ada, tersedia sejumlah percabangan pohon (*tree*) yang berhingga. Untuk mengimplementasikan *Breadth First Search* (BFS) digunakan daftar atau *list* baik terbuka maupun tertutup dalam menelusuri gerakan pencarian di dalam ruang keadaan.

Algoritma *Breadth First Search* (BFS) akan digunakan pada bagian pencarian

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir (skripsi) ini terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari;

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latarbelakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan judul skripsi yang diambil, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, sistem informasi, desain sistem informasi, komponen-komponen desain informasi, berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan hasil analisis yang didapat dari penelitian yang dilakukan, menjelaskan permasalahan yang ada dan memberikan alternative penyelesaian permasalahan serta menjelaskan metode yang digunakan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan tentang tahap perancangan aplikasi, tahap uji coba dan evaluasi aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Diakhir bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.