

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat Indonesia memanfaatkan kemajuan tersebut untuk berbagai bidang. Berdasarkan survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, tingkat penggunaan internet Indonesia mencapai 78,19 persen atau berjumlah 215.626.156 jiwa dari total penduduk sebesar 275.773.901 jiwa dengan peningkatan 1,17 persen dari survei yang dilakukan sebelumnya [1]. Survei tersebut membuktikan pesatnya penggunaan teknologi internet di Indonesia dan masih berkembangnya kemajuan teknologi di Indonesia hingga saat ini.

Teknologi di Indonesia juga telah membantu memberikan dampak positif bagi masyarakat Indonesia di berbagai bidang, dari makanan, transportasi, kesehatan, dan masih banyak lagi. Budaya yang ada di Indonesia juga sangat beragam sehingga sering kali ditemukan acara – acara yang diselenggarakan oleh masyarakat di sekitar kita. Ketika akan membuat suatu acara tentu saja dibutuhkan tenaga bantuan dari fotografer untuk mendokumentasikan acara, *catering* untuk menyediakan makanan, hingga tim dekorasi untuk menghiasi dan memeriahkan acara tersebut. Pada saat ini belum beredar sistem informasi yang dapat menghubungkan orang yang menjual jasa untuk mengurus suatu acara dengan pembeli yang ingin menggunakan jasa dalam mengurus suatu acara. Potensi untuk mengembangkan sistem informasi untuk menghubungkan antara masyarakat Indonesia dengan orang atau tim *professional* maupun *non professional* dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia. Kuesioner disebarkan dengan memberikan pertanyaan apakah saat ini responden merasa cukup sulit untuk memasarkan jasa atau mencari penyedia jasa *event organizer*, dari 30 responden, 22 responden menjawab sangat setuju dan 8 responden menjawab setuju dengan pernyataan yang diberikan.

Sistem Informasi pada penelitian ini terinspirasi dari berbagai sistem informasi yang sudah ada di Indonesia. Menurut jurnal STIE Amkop Makassar beberapa aplikasi yang menghubungkan penyedia transportasi dengan pengguna, penyedia barang seperti makanan dengan pengguna melalui teknologi, membawa dampak dan mengubah perilaku warga Indonesia [2]. Terdapat harapan bahwa dengan adanya teknologi tersebut dapat membawa dampak untuk kemajuan teknologi di Indonesia.

Sistem Informasi yang akan dibangun bertujuan untuk memberikan dampak positif untuk berbagai pihak. Ketika membuat sebuah acara, maka dibutuhkan tenaga tambahan pada berbagai bidang untuk memeriahkan acara tersebut [3]. Masyarakat Indonesia dapat memanfaatkan sistem informasi untuk kebutuhan membuat acara, jika dibutuhkan tenaga tambahan seperti *catering*, fotografer, tim kreatif, tim dekorasi atau operasional, pembawa acara, narasumber, pemain musik, bahkan tim *event organizer* maka dapat dengan lebih mudah dan cepat untuk mencarinya melalui sistem informasi yang akan dikembangkan, sehingga pengguna dapat dengan lebih bebas memilih tim yang akan menangani tugas tersebut dengan lebih baik. Untuk pihak penyedia jasa yang *professional* dapat mencantumkan keahlian bidangnya sehingga dapat dilihat oleh pihak pengguna sehingga orang – orang yang bekerja secara *professional* pada bidang *event organizing* dapat dengan mudah mendapatkan *job*. Sistem Informasi yang akan dikembangkan juga akan memberikan pihak penyedia jasa yang *non professional* kesempatan untuk mendapatkan *job* jika ada masyarakat Indonesia yang sedang merintis atau sekedar hobi dan ingin mendapatkan *job* dalam bidang tertentu seperti fotografi atau pembawa acara yang masih pemula juga dapat memanfaatkan sistem informasi yang akan dibangun untuk mencari *job*. Perusahaan, instansi, atau organisasi yang ingin membuat acara tanpa turun tangan juga dapat memanfaatkan sistem informasi yang akan dibangun.

Sistem informasi yang akan dikembangkan bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi penyedia jasa *event organizing*, masyarakat yang ingin membuat acara. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan, bagi tim

penyedia jasa khususnya bagi yang sedang merintis, atau hanya mencari pekerjaan sampingan untuk dapat lebih mudah mendapat *job*. Masyarakat Indonesia yang berencana untuk membuat acara dan sedang mencari tenaga bantuan untuk membantu memeriahkan acara tersebut juga dapat memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan adanya sistem informasi ini sebagai jembatan yang berfungsi untuk menghubungkan penyedia jasa pada bidang *event organizing* dan masyarakat Indonesia diharapkan dapat memberikan manfaat serta kemajuan untuk Indonesia pada bidang teknologi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pengembangan sistem informasi adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan sistem informasi berbasis *website* yang menyediakan *platform* bagi penyedia jasa *event organizer* agar dapat terhubung dengan masyarakat yang juga sedang mencari penyedia jasa?
2. Bagaimana cara masyarakat dan penyedia jasa dapat terbantu mencari jasa *event organizer* dan memasarkan jasanya dengan adanya sistem informasi?

C. Batasan Masalah

Pengembangan sistem informasi harus memiliki batasan masalah agar pengembangannya dapat terarah dan rapi. Batasan masalah yang diterapkan adalah bahwa penelitian akan dilakukan dengan cara membangun sistem informasi berbasis *website*.

D. Tujuan Penelitian

Pengembangan sistem informasi yang akan dilakukan memiliki berbagai tujuan, antara lain:

1. Penelitian bertujuan untuk membangun *website* yang menghubungkan masyarakat dan penyedia jasa yang strukturnya terdiri dari *database*, *front-end*, dan *backend*.
2. Penelitian bertujuan untuk membangun sistem informasi atau platform yang memberikan manfaat nyata kepada pengguna dan penyedia jasa, baik yang *professional* maupun *non-professional*, dalam hal pencarian dan pemasaran jasa *event organizer*.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan alur yang akan diikuti untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Agar penelitian dapat berjalan dengan rapi dan teratur maka disusun metode penelitian sebagai berikut.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahapan di mana akan dilakukan riset mengenai *event organizing* pada jurnal, makalah, atau artikel dengan tujuan mencari sumber referensi untuk dievaluasi dan kemudian dikembangkan pada sistem informasi yang akan dibangun sehingga dapat menjadi lebih baik.

2. Analisis Kebutuhan

Setelah dilaksanakannya studi pustaka, maka akan didapatkan informasi mengenai kebutuhan sistem apa yang perlu dikembangkan. Pada tahapan ini, *use case diagram* dan *Entity Relationship Diagram* akan dibangun dengan tujuan untuk membantu penyusunan fungsionalitas sistem yang akan dibangun beserta dengan penyusunan basis data yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi. Kuesioner juga merupakan tahapan yang akan dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan pengguna dan fitur apa saja yang akan diimplementasikan untuk pengembangan sistem informasi tersebut. *Metode Waterfall* merupakan metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi, dengan metode *waterfall* yang memiliki tahap sekuensial dalam pembangunan dengan tahapan *requirement analysis* untuk analisa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, *design* untuk

melakukan perancangan sistem, *development* sebagai tahap melakukan *coding* sistem, dan *testing* sebagai tahapan pengujian sistem yang telah dibangun.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Setelah menyelesaikan tahapan analisis kebutuhan, maka pada tahapan ini akan dilakukan perancangan untuk perangkat lunak dengan cara mengimplementasikan informasi yang telah didapat pada sistem informasi yang akan dibangun, dengan tujuan membuat *website* tersebut menjadi lebih *user friendly* dan fitur yang ditawarkan juga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Implementasi

Pada tahapan *coding*, akan dimulai tahapan untuk melakukan pemrograman sesuai dengan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini pekerjaan akan dibagi menjadi dua, yaitu *front end* dan *back end* untuk mengembangkan *website*.

5. Testing

Pada tahapan uji coba, akan dilakukan uji coba untuk mendapatkan informasi kelayakan dari aplikasi yang telah dibangun, apakah masih terdapat *bug*, apakah *website* yang dibangun sudah berjalan semestinya. Metode testing yang akan digunakan adalah *blackbox testing* dengan cara menguji input dan output yang telah dipersiapkan.

6. Maintenance

Pada tahapan ini akan dilakukan perilisan *website* agar dapat diakses secara publik beserta pengecekan lagi agar semua bekerja dengan semestinya.