

# BAB I

## PENDHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dan tingginya, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Dimana menyebabkan manusia tidak terpisahkan dari kemajuan teknologi dengan jarak dan ruang waktu yang semakin dekat dan semakin mudah. Selain itu kemajuan teknologi informasi ini dapat juga membuat manusia biasa menggunakan berbagai macam peralatan untuk menjalankan berbagai aktivitas sebagai sarana pendukung produktivitas dalam kesehariannya.

Batam juga merupakan salah satu kota yang berkembang pesat dan mempunyai potensi yang besar terutama potensi industri dan jasa. Sebagai salah satu tujuan industri, jasa, pendidikan, juga wisata, diperlukan media yang memudahkan warga Batam mendapatkan informasi acara atau event yang sedang ada di Batam. Salah satunya yaitu *Event Organizer*, dimana sekarang ini sudah banyak bermunculan dalam usaha tersebut.

*Event Organizer* didefinisikan sebagai pihak yang merencanakan, mengelola dan mengatur, serta mengeksekusi suatu acara yang diselenggarakan berdasarkan atas permintaan perusahaan/klien. *Event Organizer* dipimpin oleh seorang event manager yang bertanggung jawab atas event yang dilaksanakan serta memiliki kewajiban memberikan keputusan dari alternatif-alternatif, mengarahkan, dan mengontrol tim yang diberi wewenang merancang event.

Agar sebuah event dapat berjalan sesuai harapan, tim *Event Organizer* harus dapat memahami *brand* perusahaan, mampu mengidentifikasi target khalayak, menyusun konsep acara, merencanakan logistik dan koordinasi aspek-aspek teknis sebelum acara diselenggarakan.

Adapun topic dalam permasalahan pada *Event Organizer* adalah Asep Pelaminan yang merupakan usaha yang bergerak dibidang *Praweding* atau penyediaan jasa dalam perlengkapan suatu acara seperti; tata rias pengantin dan lain-lain yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pemesan atau pengguna.

Asep Pelaminan berdiri sejak tahun 2000 an sampai sekarang ini. Pada tahun 2002 hanya penyediaan jasa Salon, dan seiring berjalannya waktu setahap demi setahap akhirnya berkembang dan bukan hanya jasa salon saja melainkan khusus yang termasuk dalam *Event Organizer* pada acara pelaminan. Sistem penjualan yang digunakan di Asep Pelaminan saat ini masih menggunakan fasilitas media sosial sebagai media promosi karena kurangnya pemahaman sehingga digunakan media seperti; *facebook* dan *Whatsapp* karena belum memiliki *e-commerce* sehingga penjualan masih minim. Dalam pencatatan data transaksi penjualan Asep Pelaminan masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas *facebook*, dan *Whatsapp* sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun Asep Pelaminan saja. Selain itu, sistem transaksi pembayaran tidak teratur (terkendali) sehingga mengakibatkan *Client* masih tidak melunasi administrasi sesuai janji

yang sudah disepakati. Kurangnya personil dibidang acara (MC) serta yang ahli dalam mengikuti music pada acara.

Solusi yang diajukan mengatasi masalah Asep Pelaminan untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan *client* dengan menggunakan media internet dan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dan lebih detailnya transaksi antara pengguna dan mengetahui ketersediaan barang dengan menggunakan penjualan *online* yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog.

Melihat kondisi tersebut, usaha Pelaminan memandang perlunya suatu sistem yang terpadu untuk membantu keseluruhan proses bisnis yang dijalankan mulai dari proses perekrutan, penawaran dan penjadwalan proyek, hingga pencatatan proses keuangan. Penggunaan sistem terkomputerisasi diharapkan dapat menanggulangi serta mengurangi, jika tidak mencegah, berbagai masalah yang dapat terjadi oleh proses yang dilakukan secara manual.

Penjelasan dari latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan perlunya pembuatan dan mengembangkan aplikasi web *E-Commerce* untuk mempermudah dan memperingan pengguna dalam transaksi kebutuhan kapan dan dimana saja. Berangkat dari latar belakang ini, maka penulis mengangkat judul “ **Perancangan E-Commerce Event Organizer Berbasis WEB.** “

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah yang telah digambarkan diatas maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Informasi dan layanan mengenai produk terbaru serta brosur Asep Pelaminan tidak ada
2. Tidak tersedianya Database penyimpanan data (belum ada *computer* untuk save data)
3. Sistem pendaftaran atau *register* yang menjadi pengguna pada Asep Pelaminan masih dengan tulis dibuku atau manual
4. Promosinya masih menggunakan media sosial *whatsapp*, dan ada juga sekilas lewat dari lokasi usaha
5. Sistem transaksi pembayaran tidak teratur (terkendali) yang belum menuju kesalah satu pembukuan
6. Pelayanan *Client* masih personal (belum ada karyawan tetap pada bidang tertentu)

## 1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih focus dan berjlan , sempurna, dan mengarah maka penulis memandang permasalahan yang ditulis dan yang perlu diangkat dan dibatasi variabelnya. Oleh karena itu, maka penulis membatasi penelitian ini hanya berkaitan dengan “Perancangan E-Commerce Event Organizer berbasis *website*, Eevent Oorganizer yang dalam hal ini penulis

memfokuskan kepada bidang yang bergerak di Tata Rias Pengantin dan tidak melayani selain tertera di aplikasi tersebut. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun web ini yaitu : html, css, php dan database mySql, dan aplikasi yang digunakan yaitu localhost phpMyAdmin dan notepad++. Aplikasi yang digunakan ini merupakan komponen yang berkaitan erat dan saling mendukung sesuai dengan pemahaman penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, dengan adanya perancangan *E-Commerce Event Organizeronline* berbasis *website*, hal ini merupakan masalah utama sesuai dengan yang diungkapkan dilatar belakang diatas.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang digambarkan, dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang penulis jelaskan, maka berdasarkan itu maka penulis merumuskan masalah yang akan di bahas dan diselesaikan pada skripsi ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi dalam menampilkan produk atau barang/jasa pada *event organizer* asep pelaminan?
2. Bagaimana membangun *E-Commerce* pada *event organizer* dan penyimpanan database Asep Pelaminan?
3. Bagaimana membangun system pendaftaran pada Asep Pelaminan?
4. Bagaimana menampilkan kontak informasi pada Asep Pelaminan?
5. Bagaimana membangun sistem informasi pembayaran?
6. Bagaimana membangun sistem informasi pemesanan?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah penulis jelaskan maka ruang lingkup permasalahan diatas maka akan penulis tuliskan dan uraikan tujuan dari penelitian skripsi ini. Adapaun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menampilkan produk pada Asep Pelaminan
2. Untuk membangun *E-Commerce Even Organizer* dan Sistem penyimpanan Database pada Asep Pelaminan.
3. Untuk membangun pendaftaran dengan mudah dan cepat
4. Untuk membangun sistem kontak informasi
5. Untuk membangun sistem informasi pembayaran
6. Untuk membangun sistem informasi pemesanan

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang dapat penulis sampaikan bagi pembaca atau pengembang sistem yang akan dilakukan dapat dibagi menjadi 2 poin, yakni secara teoritis dan secara praktis. Yang dimana kedua poin ini akan dijelaskan dan diuraikan sebagai berikut:

### 1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan teknologi dan informasi khususnya mengenai sistem informasi *E-Commerce* bagi asep pelaminnan yang mempermudah dalam proses bisnis

dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, serta pedoman atau bahan penelitian atau sebagai referensi acuan untuk penelitian selanjutnya yang melakukan penelitian atau pengembangan sistem yang berkaitan dengan penelitian penulis, terutama berkaitan dengan perancangan sistem informasi *E-Commerce*.

### **1.6.2 Secara Praktis**

Secara Praktis manfaat dari penelitian ini dapat penulis gambarkan dan jelaskan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Perusahaan atau pengguna, Dengan adanya pembuatan program ini dapat meningkatkan kualitas dan mempermudah dalam pengolahan data pelanggan dan sistem transaksi pembayaran dengan cepat, tepat, dan akurat. Disamping itu juga dapat meningkatkan pelayanan pada pelanggan.
2. Bagi Penulis :
  - a. Penelitian ini sebagai wadah untuk menambah dan mengimplementasikan pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teknologi dan informasi serta teori-teori yang sudah diperoleh di bangku kuliah.
3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu dan dapat digunakan sebagai bahan atau referensi bagi penelitian atau yang mengembangkan sistem aplikasi pelaminan selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan program khususnya penelitian mengenai administrasi jasa pelaminan khususnya sistem transaksi pembayaran jasa pada *Event Organizer* yang lain.