

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi semakin hari semakin pesat, banyak manfaat yang bisa kita dapatkan dalam perkembangan teknologi informasi. Dengan berkembangnya teknologi informasi menjadikan hampir semua bidang pekerjaan dilaksanakan dengan bantuan teknologi. Di dalam bidang *event management* juga dapat dimanfaatkan sebagai media alat bantu dalam mengelola data maupun informasi.

Event adalah peringatan suatu peristiwa tertentu yang disajikan dan diselenggarakan untuk menyampaikan isi dari suatu peristiwa atau pesan dalam acara tersebut atau untuk mengingatkan publik akan pekerjaan penting yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu kepada para tamu. Dalam sebuah *event* ada yang disebut *event management*, *event management* adalah kegiatan profesional yang memiliki target untuk mendirikan sebuah acara dan juga mengatur bagaimana acara berlangsung.

Cikampek Gigs adalah komunitas sekaligus *Event Organizer* yang mewadahi para musisi lokal cikampek, Komunitas ini juga memiliki acara musik yang mereka manage sendiri. Acara musik ini menampung berbagai genre mulai dari genre pop, *R&B*, *rock n roll*, *blues*, *jazz*, *punk*, *heavy metal*, *hiphop*, *reggae*, *ska* hingga dangdut. Sejarah digelarnya Cikampek Gigs sendiri terjadi pada tahun 2019. Berawal dari semangat sekelompok anak muda cikampek yang ingin mewadahi para musisi lokal untuk memperkenalkan karya nya, hingga akhirnya 1 tahun kemudian pada awal tahun 2020 mulai nya Cikampek Gigs mengadakan acara musik pertamanya.

Namun dalam memmanage sebuah *event* Cikampek Gigs belum memanfaatkan perkembangan teknologi untuk penyebaran informasi dan pemesanan tiket, dalam pemesanan tiket Cikampek Gigs masih dilakukan secara konvensional dengan cara membeli lewat loket saat acara berlangsung yang mengakibatkan antrian panjang, selain lewat loket pembelian tiket juga menggunakan sistem COD (*Cash On Delivey*) yang terkadang membuat pihak

penyelenggara kerepotan. Dan kurangnya media informasi tentang para musisi lokal, khususnya para musisi di Cikampek sehingga nama, karya dan berdirinya para musisi lokal kurang terekspos.

Dengan permasalahan yang ada maka disarankan supaya dapat mengembangkan sistem dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Acara Musik Berbasis Web (Studi Kasus Pada Cikampek Gigs)” diharapkan sistem dapat memberikan rekomendasi tiket berdasarkan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menganalisa sistem informasi pemesanan tiket acara musik berbasis *website* pada Cikampek Gigs ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan tiket acara musik berbasis *website* pada Cikampek Gigs ?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan tiket acara musik berbasis *website* pada Cikampek Gigs ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menganalisa sistem informasi pemesanan tiket acara musik Cikampek Gigs.
2. Dapat merancang sistem informasi pemesanan tiket ini sesuai dengan kebutuhan acara musik Cikampek Gigs.
3. Dapat mengimplementasikan sistem informasi pemesanan tiket pada acara musik Cikampek Gigs.

1.4 Batasan Masalah

Perlu dibuat suatu batasan agar penelitian lebih terarah dan fokus. Adapun batasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pada Penelitian ini, sample data diambil pada acara musik Cikampek Gigs untuk pemesanan tiket secara online.
2. *Website* ini dibangun untuk memudahkan pengunjung dan pihak *event management* dalam pemesanan tiket di acara musik Cikampek Gigs.
3. Aplikasi pemesanan tiket online acara musik yang dibangun ini merupakan aplikasi berbasis *website*.

1.5 Manfaat

1. Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat mengetahui dan menambah pengetahuan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *website*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini sistematika penulisan diperlukan agar dapat menghasilkan karya tulis secara berurut, berikut adalah sistematika dari penelitian ini :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam Bab 1 menjelaskan pendahuluan yang bisa diartikan sebagai pengantar dari karya tulis yang dikerjakan penulis, isi dari pendahuluan ini yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan dari penelitian.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab 2 menjelaskan tentang landasan teori yang diperlukan untuk merancang sebuah *website*, landasan teori ini didapatkan dari beberapa jurnal dan buku.

3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam Bab 3 menjelaskan proses dan metodologi penelitian yang dipakai oleh penulis dalam melakukan penelitian.

4. BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab 4 berisi analisis, desain sistem menggunakan usecase, activity, sequence dan class diagram hingga pengujian sistem menggunakan white box dan black box.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab 5 menjelaskan kesimpulan dan saran yang diperoleh di dalam pendahuluan hingga hasil dan pembahasan.

