

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu dalam beberapa bidang seperti pendidikan, politik, pekerjaan, dan bidang usaha. Contoh penerapannya dalam bidang usaha adalah menyediakan website yang membantu memasarkan suatu produk, pembelian barang dengan kartu debit atau pun kredit, pemesanan suatu barang atau jasa, dan lainnya. Pada umumnya, perusahaan yang menyediakan layanan tersebut bergerak di bidang *franchise*, produksi barang elektronik dan non elektronik, dan perusahaan yang menjual jasanya. Salah satu usaha di bidang jasa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi adalah Zeppner Party Planner Bandung.

Zeppner memfasilitasi media pemesanan dan komunikasi dengan aplikasi Whatsapp (WA), namun pemesanan dengan cara ini kurang efektif, dikarenakan pelanggan harus mencari *user id* atau nomer kontak dari admin Zeppner terlebih dahulu. Pemesanan hanya bisa dilakukan oleh pelanggan yang merupakan pengguna dari aplikasi WA, sehingga membatasi pelanggan yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Pada saat melakukan pemesanan, pelanggan mengirimkan tanggal *event* yang ingin diselenggarakan, kemudian admin akan melakukan pengecekan terhadap tanggal tersebut di buku jadwal. Pengecekan tersebut tidak mengalami permasalahan jika orderan dari pelanggan sedikit. Namun jika orderan pelanggan banyak, admin harus melakukan pengecekan satu-persatu terhadap jadwal *event* pelanggan yang lainnya dan memperhatikan jam serta tanggal untuk menghindari bentrok antar *event* pelanggan. jika pada tanggal tersebut kosong, maka pelanggan akan mengirimkan detail *event* yang ingin diselenggarakan.

Setelah mengirimkan detail *event*, admin akan menawarkan beberapa paket dekorasi atau pendekorasi dengan metode *custome decoration*. Bagi pelanggan yang memilih *custom decoration*, pelanggan akan memilih barang secara bebas. Admin Zeppner akan melakukan perhitungan manual terhadap barang yang dipilih, namun jika barang banyak, penghitungan dengan cara tersebut sangat memakan waktu. Terlebih

lagi admin harus melakukan perhitungan ulang agar tidak mengalami kesalahan tagihan pelanggan. Kesulitan juga dirasakan pihak pelanggan dalam menentukan estimasi biaya dekorasi yang di inginkan. Pelanggan tidak dapat mengetahui dekorasi apa saja yang mereka bisa pesan dengan modal tertentu.

Setelah pelanggan memesan jasa dekorasi Zeppner, pelanggan harus menunggu hingga hari acara dilaksanakan. Namun, beberapa pelanggan ingin mengetahui perkembangan dari pesannya tersebut. Pelanggan yang ingin mengetahui perkembangan dari jasa yang di pesannya, dapat melakukan *progress checking*. Namun karena untuk mendapatkan informasi tersebut membutuhkan admin sebagai perantara, proses tersebut sering mengalami kendala. Sebagai contoh, ketika pelanggan ingin melakukan *progress checking*, pelanggan harus menghubungi admin Zeppner terlebih dahulu, kemudian admin Zeppner akan meneruskan pesan pelanggan tersebut okepada tim yang lainnya. Jika tim yang lainnya dalam keadaan sibuk, maka akan terjadi kendala pada saat penerusan pesan. Dan juga jika admin Zeppner sedang sibuk pelanggan harus menunggu konfirmasi dari admin tanpa kepastian waktu.

Zeppner memiliki beberapa laporan usaha seperti laporan saldo, laporan laba-rugi, detail dari laba dan rugi usaha, dan juga laporan perubahan modal. Beberapa laporan memerlukan data dari laporan sebelumnya, sehingga admin membutuhkan waktu untuk memperbaharui laporan dengan cara manual. Admin Zeppner tidak dapat memastikan laporan aman 100%, karena jika perangkat yang digunakannya rusak, maka data tersebut juga akan hilang. Walaupun sudah di *upload* atau di pindahkan di perangkat lain, belum tentu laporan tersebut sudah dilakukan pembaharuan yang terakhir.

Atas hal tersebut, diperlukan suatu aplikasi berbasis *web* untuk *Zeppner Party Planner*, sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dan pengecekan *progress* dekorasi selama pelanggan tersebut terkoneksi dengan jaringan internet, dan juga admin Zeppner dalam melakukan tugasnya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu *Zeppner Party Planner* dalam pengolahan laporan dan proses pemesanannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas, berikut ini adalah rumusan masalah yang akan dikaji :

1. Bagaimana cara membantu dan memfasilitasi pelanggan dengan media pemesanan yang baru tanpa harus menggunakan aplikasi whatsapp dan admin Zeppner dalam proses pemesanan?
2. Bagaimana cara agar pelanggan dapat mengetahui estimasi biaya dekorasi yang diinginkannya sesuai modal pelanggan?
3. Bagaimana cara agar membantu pelanggan yang ingin mengetahui *progress* dari jasa yang dipesannya?
4. Bagaimana cara memfasilitasi admin Zeppner dalam pembuatan laporan keuangan dan membantu dalam perlindungan data laporan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi *event organizer* berbasis *web* membantu proses pemesanan melalui *browser smartphone* ataupun perangkat teknologi lainnya selama pelanggan tersebut terkoneksi dengan *internet*, sehingga tidak terbatas oleh aplikasi jika ingin memesan. Admin Zeppner hanya akan melakukan penerimaan terhadap pesanan pelanggan, sehingga admin tidak perlu melakukan pengecekan secara manual karna telah digantikan oleh sistem.
2. Aplikasi *event organizer* berbasis *web* dapat menghitung estimasi biaya secara otomatis ketika pelanggan memilih dekorasinya. Aplikasi ini juga membantu pelanggan untuk mengetahui dekorasi apa saja yang dapat mereka pesan yang disesuaikan dengan modal mereka

3. Aplikasi *event organizer* berbasis *web* membantu pelanggan dalam proses pengecekan *progress* dari dekorasi di dalam menu *progress checking*. Sehingga tidak membutuhkan perantara lainnya untuk mengetahui perkembangan dari dekorasi *event*nya.
4. Aplikasi *event organizer* berbasis *web* akan mengambil data yang di perlukan untuk membuat laporan keuangan usaha dan menyimpannya ke dalam *database*, sehingga admin hanya melakukan konfirmasi terhadap laporan tersebut. Dikarekan data tersebut disimpan di dalam *database*, maka akan membantu Zeppner dalam melindungi data laporan dari kehilangan data.

1.4 Batasan Masalah

Agar terarah dan aplikasi ini tidak menyimpang dari permasalahan dan tujuannya, maka batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi tidak menunjang komunikasi antara admin Zeppner dan pelanggan,
2. Tidak menangani perubahan pesanan pelanggan setelah konfirmasi pembayaran,
3. Aplikasi tidak menangani proses pembayaran pelanggan,
4. Laporan keuangan hanya menampilkan pemasukan bulanan dan gaji pegawai,
5. Pengestimasian biaya hanya untuk dekorasi yang tersedia di dalam gudang.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi event organizer berbasis web untuk *Zeppner Party Planner* Bandung adalah aplikasi yang dibangun untuk *Zeppner Party Planner* Bandung agar membantu proses yang ada di dalamnya seperti pemesanan, penghitungan biaya dekorasi, progress checking, dan pembuatan laporan.

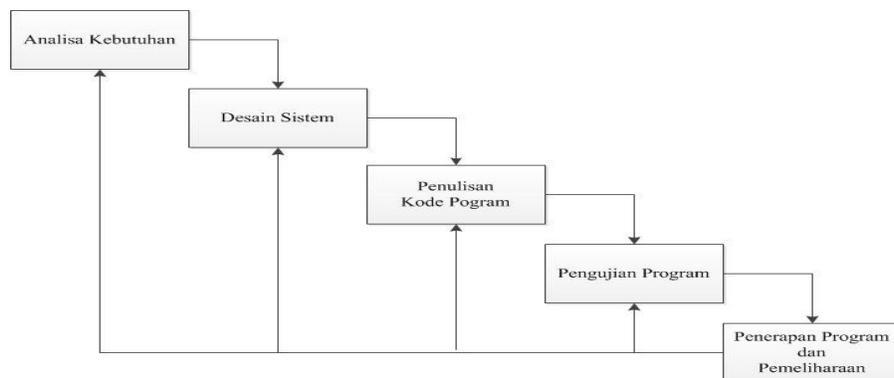
Aplikasi ini akan membantu pelanggan dan juga pihak Zeppner dalam melakukan kegiatan usahanya, meminimalis proses manual, dan membantu penyimpanan arsip atau data usaha ke dalam *database*. Sehingga aplikasi ini dapat membantu dalam melindungi laporan dan data lainnya.

Aplikasi ini memiliki fitur yang menunjang proses usaha, seperti proses penjadwalan yang membantu pelanggan dan admin Zeppner dalam penentuan tanggal event, membantu penghitungan estimasi biaya berdasarkan modal pelanggan dan juga penghitungan biaya untuk *custom decoration*. Fitur *progress checking* dapat membantu pelanggan dalam melihat perkembangan dekorasi dari jasa yang di sewanya tanpa melalui admin sebagai perantaranya. Aplikasi ini juga membantu admin Zeppner dalam pembuatan laporan dan perlindungan laporan dari kemungkinan kehilangan data. Data tersebut akan di simpan ke dalam *database* sehingga jika admin mengalami kerusakan pada perangkatnya, maka data tidak akan hilang.

Pengkodean aplikasi menggunakan *framework CI* dan aplikasi *notepad++*. Aplikasi *notepad++* dapat membantu penggunanya dalam pengkodean berbagai macam bahasa seperti *SQL*, *PHP*, dan *CSS*.

1.6 Metode Pengerjaan

Pembangunan aplikasi sistem informasi akademik berbasis web untuk *Zepnner Party Planner* Bandung ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*, dikarenakan metode ini terstruktur dimana suatu fase harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum fase berikutnya. Tahapan dari SDLC adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Waterfall Model [[www.tutorial point.com/sdlc/sdlc_waterfall_model](http://www.tutorialpoint.com/sdlc/sdlc_waterfall_model)]

1. Analisis kebutuhan

Tahap ini merupakan Analisa terhadap kebutuhan dari sistem yang akan menghasilkan dokumen sebagai data yang berhubungan dengan kebutuhan *user* dalam pembuatan aplikasi Event Organizer Berbasis Web untuk Zeppner Party Planner Bandung. Pada tahap ini, dilakukan kegiatan sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan *owner* dan *admin* dari Zeppner untuk mengidentifikasi permasalahan yang dirasakan oleh Zeppner. permasalahan tersebut akan diidentifikasi agar dapat diselesaikan dan di bantu dengan aplikasi yang akan di bangun nantinya,

b. Kuesioner

Selain dari wawancara, teknik pengumpulan data juga di lakukan dengan penyebaran kuesioner. Kuesioner menargetkan pelanggan sebagai responden agar aplikasi dapat membantu dari kedua belah pihak,

c. Aplikasi sejenis

Aplikasi sejenis adalah aplikasi yang serupa dengan aplikasi yang akan di bangun. Mengidentifikasi kekurangan fitur dari aplikasi sejenis dan membandingkan aplikasi tersebut dengan aplikasi lainnya, sehingga menjadi acuan dari aplikasi yang akan di bangun.

2. Desain sistem

Setelah mendapatkan informasi dari proses analisis, maka proses berikutnya adalah membuat business process model and notation (BPMN) untuk memberikan gambaran terhadap sistem saat ini dan sistem susulan, merancang *use case diagram* yang merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan di buat, merancang *sequence diagram*, *use case*, *entity relationship diagram*, *table relation*, *table structure*, dan merancang tampilan aplikasi,

3. Penulisan kode program

Tahap ini merupakan menerjemahkan *design system* yang telah dirancang ke dalam Bahasa pemrograman *PHP*, *framework Codeigniter (CI)* dan database *server* berupa *MySQL*, penggunaan *HTML* dan *CSS* yang membantu dalam membentuk tampilan *website*, yang nantinya akan menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh *Zeppner* dan pelanggannya,

4. Pengujian program

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode *black box* untuk memastikan kelayakan dari aplikasi tersebut, pengujian dilakukan oleh *end-user* dimana *user* tersebut adalah pelanggan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan melakukan verifikasi apakah aplikasi tersebut sudah berjalan sesuai fungsionalitasnya.

5. Penerapan program dan pemeliharaan

Aktivitas terakhir yang akan dilakukan adalah menggunakan perangkat lunak dengan melibatkan pengguna yang semestinya untuk memastikan kegunaan dan manfaat perangkat lunak yang sudah dibangun dapat dirasakan oleh penggunanya. Masukan-masukan yang diberikan oleh pengguna terkait performansi perangkat lunak akan menjadi rujukan pengembangan perangkat lunak kedepannya. Pada saat pengoperasian perangkat lunak, dapat juga sekaligus dilakukan pengukuran efektivitas perangkat lunak sehingga dapat diukur kontribusi perangkat lunak terhadap *outcome* yang telah ditargetkan. Namun, dalam pengerjaan PA ini hanya sampai tahap integrasi dan pengujian sistem.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jadwal pengerjaan dari Aplikasi *Event Organizer* Berbasis *Web* untuk *Zepnner Party Planner* Bandung:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir.

NO	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir 2016-2017																			
		Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■	■	■																
2	Perancangan Aplikasi					■	■	■	■	■	■										
3	Pengkodean Aplikasi											■	■	■	■	■					
4	Pengujian Aplikasi															■	■	■	■	■	■
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■