

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi *Event Management* (HELOEV) adalah aplikasi yang memfasilitasi penyelenggara *event* untuk mengelola proses penjualan tiket acara agar mudah dikelola. Suatu acara atau kegiatan pasti banyak melibatkan beberapa pihak yang saling berkaitan oleh karena itu di setiap penyelenggaraan acara tidak pernah lepas dari keberadaan *event organizer*. Peran *event organizer* dikatakan berhasil jika dapat membawakan acara dengan lancar tanpa kesalahan yang dapat mengakibatkan kerugian kepada beberapa pihak. Kerugian yang dimaksud dapat berupa kesalahan dalam pelaksanaan acara yang tidak sesuai dengan deskripsi dan kesalahan dalam pendataan tiket maupun data pembeli. Oleh karena itu dapat menghambat kinerja dan merugikan beberapa pihak.

Dengan hal ini seharusnya ada inovasi dalam mengelola suatu event karena didalam sebuah kegiatan event terdapat kesulitan ketika mengelola data-data terkait kegiatannya sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pelaksanaan acara dan juga biasanya dalam penjualan tiket penyelenggara mengalami kesulitan dalam perekapan data pembeli dimana menyesuaikan kapasitas tiket yang disediakan oleh penyelenggara event.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan membuktikan bahwa masih banyak penyelenggara acara yang melakukan pendataan tiket, data acara dan data pembeli dengan manual atau dengan cara menulis dengan buku membuat pendataan tidak secepat dengan otomatisasi dan tidak akurat. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada pelaku *event organizer* kendala yang sering dialami adalah pendataan yang masih manual menggunakan *Microsoft Excel* bahkan dengan buku tulis yang membuat pendataan menjadi lama. Oleh karena itu, dibutuhkan digitalisasi pengelolaan kegiatan dari suatu acara yang dapat mengatur kegiatan acara sehingga dapat sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mempermudah pekerjaan untuk menunjang kebutuhan aplikasi tersebut, maka dibuatlah Aplikasi Heloev : Modul Admin dan Pengelola Event.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan masalah yang harus diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data tiket dengan akurat?
2. Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data acara dengan mudah?
3. Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data pembeli dengan mudah?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan dan penulisan Proyek Akhir ini adalah membuat aplikasi *event management* yang memiliki fitur sebagai berikut:

1. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data tiket.
2. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data acara.
3. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data pembeli.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

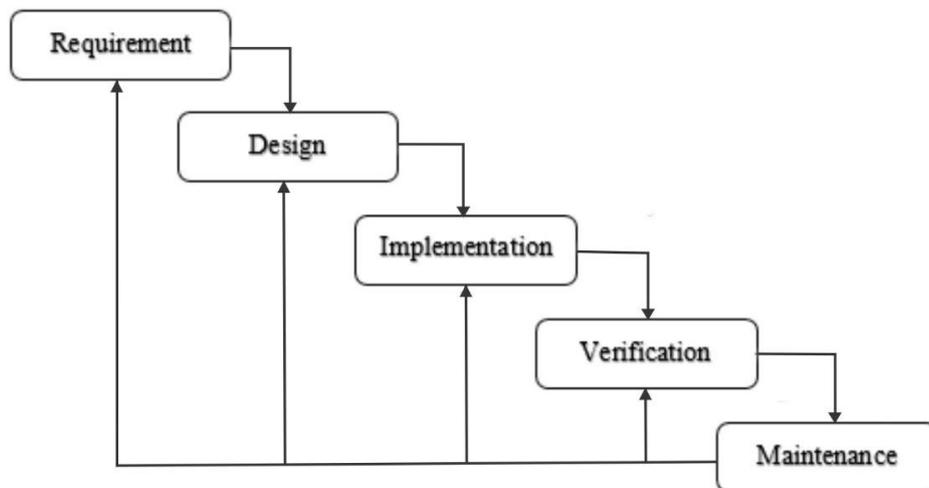
1. Aplikasi ini hanya fokus pada pengelolaan data tiket, data acara dan data pembeli.
2. Tidak membahas proses pembayaran.
3. Belum membahas proses validasi kontrak

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan aplikasi ini, metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dengan metode *waterfall* ini pengembang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, mulai dari tahap *requirement definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing*, dan yang terakhir

operation and maintenance. Alasan dari penggunaan metode *waterfall* yaitu karena pengaplikasian metode ini mudah, kelebihan dari model ini juga ketika semua kebutuhan system dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar diawal project. Maka, *waterfall* dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah [1].

Berikut merupakan tahapan – tahapan metode *waterfall* yang di jelaskan pada gambar di bawah ini



Gambar 1- 1
Metode Pengerjaan

Berikut adalah tahapan – tahapan dari model *waterfall*:

1. *Requirement*

Tahapan pertama ini merupakan tahapan terpenting karena tahapan ini meliputi pengumpulan data informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Pada tahap pertama ini, melakukan pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi dengan cara melakukan wawancara kepada *event organaizer* yang telah menjalankan kegiatan tersebut untuk mendapatkan data berupa data permasalahan apa saja yang terjadi serta data-data lain yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya merancang proses bisnis yang diusulkan menggunakan BPMN (*Business Process Model and Notation*).

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan perancangan sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dikumpulkan secara lengkap sebelum melakukan penulisan kode program. Untuk memenuhi kebutuhan perancangan pada aplikasi ini dibutuhkan tahapan diantaranya membuat perencanaan basis data menggunakan ERD, tabel relasi dan usecase diagram untuk membuat rancangan antar muka dengan menggunakan adobe XD untuk menyesuaikan kebutuhan *event organizer*.

3. *Implementation*

Dalam tahap ketiga diharapkan dapat menyesuaikan kebutuhan event *organizer* dilakukan penerjemahan desain yang telah dibuat ke dalam kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework Codeigniter, desain tampilan dengan menggunakan HTML, CSS, bootstrap dan MySQL sebagai database yang sudah ditentukan dan melakukan pengujian secara keseluruhan terhadap kode yang telah selesai dibangun dengan cara mengecek setiap kegagalan dan kesalahan.

4. *Verification*

Pada tahap ini setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem dan sudah dapat digunakan oleh user dengan memenuhi persyaratan yang ada. Jenis pengujian yang digunakan adalah black box testing dan UAT (*User Acceptance Testing*), yaitu pengujian yang memfokuskan pada fungsionalitas aplikasi.

5. *Maintenance*

Pada tahap ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan *maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan untuk mengatur jadwal agar berjalan sesuai dengan rencana, maka dibuatlah jadwal pengerjaan pada tabel 1-1 sebagai berikut:

Tabel 1- 1
Tabel Pengerjaan

NO	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				
		2019				2020				2020				2020				2020				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	<i>Requirement</i>	■	■	■	■																	
2	Design				■	■	■	■	■	■												
3	<i>Implementation</i>									■	■	■	■	■	■	■	■					
4	<i>Verification</i>																■	■	■	■	■	■
5	Maintenance																					