

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah banyak mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berkembangnya teknologi tersebut, ditandai dengan adanya pengolahan dalam bidang pekerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara manual kini telah dikelola menggunakan teknologi *modern*, contohnya berupa mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi. Pengguna *internet* mempunyai pengaruh yang besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media *internet*, informasi dapat dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan.

Pengaruh ini membuat banyak perubahan gaya hidup dan cara pandang masyarakat yang terbiasa berada di lingkungan teknologi. Masyarakat ingin dimudahkan dalam segala hal, salah satunya dalam bisnis penyedia jasa *Party Planner*. Peluang adanya bisnis *Party Planner* telah menjadi sorotan banyak pebisnis di Indonesia, ini ditandai dengan terus bermunculannya *Party Planner* yang baru di berbagai kota di Indonesia. Ketika akan mengadakan suatu *event*, pelanggan membutuhkan *Website Party Planner* sebagai informasi lengkap untuk mengetahui bagaimana gambaran membuat suatu *event* dan juga berapa biaya yang harus dikeluarkan untuk suatu *event* termasuk berapa harga peralatan yang digunakan dan dibutuhkan untuk membuat suatu *event*.

Tentunya dengan diperlukan informasi tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah *website* yang bernama "*Party Planner*", sebagai media yang menyediakan jasa *Party Planner* serta penjualan peralatan *event* yang ditawarkan guna memudahkan para calon pemesan dalam melakukan transaksi secara *online* tanpa harus melakukan tatap muka dengan *Party Planner*. Selain itu, pada *website* "*Party Planner*" menyediakan dua pilihan yaitu pilihan pertama merupakan paket, dimana telah ditetapkan oleh *Party Planner*, paket telah mencakup keseluruhan biaya jasa, dekorasi dan paket juga tidak dapat di-*custom*. Sedangkan pilihan kedua yaitu pelanggan dapat memilih produk, seperti *printable*, *theme party*, dan *party supplier* sehingga masyarakat lebih leluasa untuk mengekspresikan pilihan yang diinginkan. Maka dari

itu, penulis tertarik mengambil Tugas Akhir dengan judul “**Pengembangan Website Party Planner**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Belum adanya wadah yang memberikan informasi lengkap mengenai *printable* dan harga peralatan yang dibutuhkan dalam membuat suatu *event*.
2. Belum tersedianya media untuk dapat memesan jasa untuk kebutuhan mendekorasi suatu *event*.

1.3 Ruang Lingkup

Pada *website “Party Planner”*, supaya pembahasan tidak menyimpang dan meluas keluar topik permasalahan yang tidak diinginkan, maka penulis membatasi ruang lingkup sebagai berikut:

1. Sistem akan digunakan oleh *admin, member, pengunjung*. Untuk hak akses masing-masing pengguna adalah sebagai berikut:
 - a. Hak akses *admin*: mengelola data *member*, data pesanan produk (terdiri dari *printable, theme party, dan party supplier*), data pesanan jasa *party planner* dan data pesanan *package* (paket dan jasa), data *party planner*, data *theme party*, data *package*, data *printable*, data *party supplier*, mengelola laporan pesanan, laporan pembayaran, laporan *member*, *update* status pesanan, *update* status bayar, melihat konfirmasi pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran.
 - b. Hak akses *member*: Melakukan Login, Memesan *party planner*, memesan *theme party*, memesan *package*, memesan *printable*, memesan *party supplier*, melihat *catalog party planner*, melihat *catalog theme party*, melihat *catalog package*, melihat *catalog printable*, melihat *catalog party supplier*, melihat status pesanan, melihat status bayar, dan meng-*upload* bukti pembayaran .
 - c. Hak akses *pengunjung*: melakukan *register*, melihat *catalog party planner*, melihat *catalog theme party*, melihat *catalog package*, melihat *catalog printable* dan melihat *catalog party supplier*.

2. Proses sistem yang dibahas meliputi proses pemesanan *printable*, *theme party*, *party supplier*, proses pemesanan *party planner*, pemesanan *package*, pengolahan data *party supplier*, *printable*, proses pembayaran, serta mengelola laporan.
3. Pada *website* “*Party Planner*” hanya membahas berkisar tentang *party* yaitu *Birthday Party*, *Bridal Shower*, *Couple Anniversary*, dan *Baby Shower*. Sistem tidak membahas sampai ke persediaan barang.
4. *Website* yang dikembangkan tergolong dalam B2C (*Business to Customer*).
5. Pemesanan dibatasi pada wilayah Medan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dengan adanya *website* ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat untuk mengetahui berapa biaya yang diperlukan untuk membuat suatu *event* dan *item* apa saja yang biasanya digunakan atau diperlukan untuk suatu *event*.

Adapun manfaat dikembangkannya *website* “*Party Planner*” yaitu

1. Sebagai wadah atau tempat yang menyediakan informasi lengkap mengenai *printable* dan harga *item* yang dibutuhkan dalam membuat *event*.
2. Sebagai media untuk dapat memesan jasa *party planner* untuk kebutuhan dekorasi suatu *event*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan

Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi masalah yang ada pada *Party Planner* secara umum dan mengukur peluang yang ada sehingga situasi dimana peningkatan bisa dilakukan melalui penggunaan sistem informasi yang terkomputerisasi dan berbasis *website* akan meningkatkan pelayanan *Party Planner* kepada masyarakat, akses yang mudah, dan *Party Planner* akan lebih dikenal luas sehingga mampu dalam mencapai tujuan.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Proses-proses yang dibahas pada tahapan ini adalah:

- a. Mengumpulkan *website-website* sejenis yang dianalisis sebagai bahan referensi dalam pembuatan *website* usulan.
- b. Membandingkan *website-website* sejenis yang dianalisis, yaitu *www.partycheap.com* dan *www.partypieces.co.uk*.
- c. Menetapkan fitur-fitur yang akan disediakan pada *website* yang akan dikembangkan berdasarkan perbandingan *website* sejenis yang telah dianalisis.

3. Menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem

Pada tahap berikutnya penulis menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem yaitu analisis kebutuhan fungsional dengan mengidentifikasi kebutuhan pada entitas yang terkait dengan sistem. Kemudian melakukan analisis kebutuhan non-fungsional dengan kerangka PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Eficiency, Service*). Penulis juga merancang sistem usulan dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan membuat kamus data.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Proses-proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah:

- a. Membuat rancangan usulan dengan menggunakan *Balsamiq Mockup*.
- b. Membuat normalisasi.
- c. Merancang basis data.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pada tahap ini, penulis mulai membuat *coding* program berdasarkan rancangan sistem yang telah dikerjakan pada tahap sebelumnya. Pengembangan sistem informasi pemesanan dan desain pada *website* “*Party Planner*” menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, *BootStrap*, *Javascript* untuk desain *interface* dengan bantuan *text editor SublimeText*, XAMPP sebagai *server*, dan MySQL sebagai *Database Management System (DBMS)* untuk *database website* yang dikembangkan.