

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat, dan menjangkau seluruh kalangan. Berdasarkan laporan We Are Social, ada 98,3% pengguna internet di dalam negeri. Dari jumlah itu, 97,7% responden di Indonesia memakai ponsel pintar ketika mengakses internet. Sebanyak 60,7% responden menggunakan laptop atau komputer untuk mengakses internet [1].

Tingkat penularan *Covid-19* yang semakin menurun hari demi hari sehingga membuat pemerintah terus mempersiapkan langkah langkah pencabutan status pandemi sesuai dengan Strategi Kesiapsiagaan dan Respon COVID-19 2023-2025 yang telah disiapkan oleh WHO sebagai pedoman negara-negara, Dirjen WHO menyampaikan persiapan Indonesia dipandang baik dalam menghadapi transisi pandemi ke *endemic* [2].

Acara dan aktivitas masyarakat yang telah kembali normal pasca badai pandemi *Covid-19* menyebabkan banyak acara yang kembali digelar. Para penyelenggara membutuhkan media yang dapat membantu mereka dalam mempromosikan acara yang dimiliki. Selain itu, calon peserta kesulitan dalam menemukan acara yang sesuai dengan keinginan mereka dan tidak memiliki teman untuk pergi bersama. Akan tetapi, hal itu semua kembali pada diri masing-masing karena ada orang yang memang dapat bersenang-senang sendiri dan berkelompok. Calon peserta juga kesulitan untuk mendapatkan tiket acara dikarenakan keterbatasan informasi maupun proses yang ribet sehingga menyebabkan peserta menjadi enggan untuk mengikuti acara. Calon penyelenggara juga mempunyai masalah seperti antrian yang kurang kondusif saat berada di lapangan, jumlah peserta yang melebihi kapasitas dan biaya yang dikeluarkan untuk mempublikasikan acara cukup besar. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mempublikasi iklan saat ini seperti *Instagram*. Harga iklan *Instagram* yang dipromosikan tergantung pada model penawaran yang digunakan, karena rata-rata harga iklan *Instagram* dapat bervariasi dari Rp 2.936 hingga Rp 98.081 [3].

Setelah menguraikan masalah di atas, penulis ingin membangun suatu sistem pengelolaan acara yang berbasis aplikasi seluler dan website yang nantinya memberikan informasi mengenai suatu acara yang akan diselenggarakan. Penulis mengangkat masalah

ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Sistem Pengelolaan Acara Berbasis Aplikasi Seluler Dan Web.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah, antara lain:

1. Pengguna kesulitan dalam mencari acara yang sesuai dengan keinginannya.
2. Pengguna tidak memiliki teman untuk pergi ke acara bersama-sama.
3. Mahalnya biaya media publikasi atau promosi bagi penyelenggara.
4. Jumlah peserta melebihi kapasitas yang telah ditentukan oleh penyelenggara.
5. Penyelenggara kesulitan mengatur kehadiran peserta saat berada di lapangan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah menghasilkan sistem pengelolaan acara berbasis aplikasi seluler dan situs web untuk mempermudah calon peserta dalam mencari informasi mengenai acara yang akan diselenggarakan dan mempermudah penyelenggara untuk mempublikasikan serta mempromosikan acara secara maksimal.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diberikan aplikasi dari sisi peserta dan penyelenggara acara antara lain:

1. Tersedianya aplikasi acara berbasis aplikasi seluler yang dapat diakses oleh pengguna kapanpun dan dimanapun.
2. Membantu calon peserta untuk mencari acara sesuai dengan keinginannya.
3. Membantu calon peserta menemukan teman untuk pergi ke acara.
4. Memberikan kemudahan kepada penyelenggara dalam mengadakan acara.
5. Membantu penyelenggara dalam melakukan *scan* kehadiran peserta dilapangan.
6. Menghemat biaya promosi bagi penyelenggara acara.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya dapat diakses oleh 3 jenis pengguna, yaitu
 - a. Peserta
 - i. Melakukan pemesanan tiket acara.
 - ii. Melakukan *filter* dan pencarian acara.

- iii. Melakukan pembayaran melalui *virtual account*.
 - iv. Melihat riwayat pemesanan.
 - v. Menampilkan *qr code*.
 - vi. Berkomunikasi dengan *user* lain melalui *chatting*.
 - vii. Menambah teman.
- b. Penyelenggara
- i. Melakukan pendaftaran acara.
 - ii. Melakukan *scan qr code*.
 - iii. Melakukan *edit* acara.
 - iv. Melihat *income report*.
 - v. Berkomunikasi dengan peserta yang berada didalam acara.
- c. *Administrator*
- i. Mengatur acara penyelenggara menjadi acara populer.
 - ii. Melakukan blokir terhadap acara yang tidak mengikuti ketentuan.
 - iii. Melakukan blokir akun *user* yang bermasalah.
 - iv. Mengonfirmasi pemesanan tiket acara.
2. Aplikasi seluler dikembangkan untuk digunakan peserta dan penyelenggara sedangkan aplikasi berbasis web digunakan *administrator*.
3. Pengembangan aplikasi dikembangkan dengan menggunakan teknologi:
- a. *React Native* dan *ReactJS*, digunakan sebagai tampilan untuk para pengguna.
 - b. *NodeJS*, digunakan sebagai server.
 - c. *MySQL*, digunakan sebagai tempat penyimpanan data.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL