

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Event sangat berpengaruh bagi masyarakat Indonesia khususnya kota Semarang karena pada umumnya didalam sebuah *event* mengandung manfaat dan timbal balik yang menguntungkan bagi pengunjung dan juga bagi pihak penyelenggara. Sehingga banyak dari bagian masyarakat yang mengadakan *event* dan juga tidak sedikit pula masyarakat yang mencari *event* untuk mendapatkan benefit dari terselenggaranya sebuah *event* tersebut. Pada saat ini, penyelenggara *event* dapat mengabarkan *event* yang diselenggarakannya untuk menarik minat masyarakat dengan cara mengiklankan melalui berbagai media. Salah satunya adalah sosial media atau media online. Di kota Semarang, saat ini sudah terdapat akun media sosial yang menyediakan tempat untuk mengiklankan *event* yang diselenggarakan di kota Semarang. Media sosial yang digunakan adalah media sosial twitter dan instagram dengan akun @EventSemarang.

Masyarakat kota Semarang sudah sangat mengenal @EventSemarang karena dapat dengan mudah mencari *event* terkini melalui media sosial. Namun akun @EventSemarang belum menyediakan media untuk pemesanan tiket dari *event* yang terselenggara. Sehingga metode yang digunakan masih manual dengan hanya menghubungi admin @EventSemarang atau masing-masing panitia penyelenggara untuk mengetahui lokasi pembelian tiket dan mendatangi lokasi-lokasi pembelian tiket untuk membeli tiket dari sebuah *event*. Hal itu kurang efektif bagi masyarakat yang berminat mengikuti *event* dari @EventSemarang. Karena dalam hal transportasi, jarak, ataupun waktu masih mempunyai kendala untuk mendapatkan tiket *event* dengan cara mendatangi lokasi pembelian tiket *event*. Selain itu, kinerja dari pihak penyelenggara *event* juga kurang efektif karena harus melayani seluruh penjualan tiket secara langsung.

Sehubungan dengan itu, pembuatan sistem informasi penjualan tiket *event* berbasis web untuk @EventSemarang dirasa dapat memberikan perkembangan tingkat pelayanan yang diberikan oleh @EventSemarang bagi masyarakat kota Semarang baik pihak penyelenggara *event* dan juga masyarakat yang mencari *event* agar lebih mudah dan efektif.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem yang mampu memenuhi kebutuhan penjualan tiket yang sesuai dengan jadwal dari masing-masing *event*.
2. Bagaimana membuat sistem yang mampu memenuhi kebutuhan pembelian tiket *event* secara online yang mudah dan aman.
3. Bagaimana membuat sistem yang mempunyai tampilan *interface* sesuai dengan karakter interface dari @EventSemarang.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam perancangan sistem informasi penjualan tiket *event* berbasis web untuk @EventSemarang ini adalah sebagai berikut :

1. Menitikberatkan pada pembuatan sistem yang berbasis Web dan dibuat menggunakan PHP dan MySQL.
2. *Event* yang dipublish adalah *event* yang diterima oleh pihak admin @EventSemarang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat ditentukan tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah :

1. Untuk mengembangkan fitur atau fasilitas dari @EventSemarang.
2. Untuk membangun website @EventSemarang.
3. Untuk meningkatkan pelayanan masyarakat di bidang jasa penyelenggara *event* melalui @EventSemarang.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isi laporan maka perlu diberikan rangkaian bab – bab yang berisikan tentang uraian secara umum, teori-teori yang diperlukan dalam penelitian serta analisa permasalahan kedalam suatu sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang pembuatan sistem, perumusan masalah yang dihadapi perusahaan, pembatasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan sistem, tujuan dan manfaat sistem,serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi berbagai landasan teori yang digunakan untuk menunjang analisa masalah sebagai acuan untuk menyusun tugas akhir.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai analisa proses bisnis sistem baru yang akan diterapkan pada sekolah, perancangan pemodelan data, perancangan *database*, dan Desain Antarmuka (*interface design*).

BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini dijelaskan tentang penerapan program dan pembahasan program inti atau prosedur-prosedur inti, serta tampilan program secara umum.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

