

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara dinamis di Indonesia. Perkembangan ini sangat berpengaruh pada kegiatan manusia baik secara individu, organisasi dan institusi pendidikan. Kegiatan suatu institusi dapat terlihat dan mengalami peningkatan karena dampak dari teknologi atau fasilitas yang dikembangkan oleh perkembangan teknologi informasi.

Institusi Perguruan Tinggi memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu teknologi dan pengetahuan juga minat dan keahlian pribadi atau bakat siswa/i, termasuk di Sekolah Menengah Kejuruan Makarya (SMK) 1 Jakarta. Hal ini dapat terlaksana atau ditingkatkan dengan cara menyelenggarakan kegiatan di sekolah seperti seminar, *workshop*, kompetisi, festival, dan lain sebagainya.

Acara adalah suatu agenda, kegiatan, atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan, dan merayakan hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan kepada peserta. Acara adalah kegiatan yang dilakukan setiap hari, bulan, atau tahun oleh sebuah organisasi dengan mendatangkan orang-orang kepada suatu tempat agar mereka mendapatkan suatu informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diselenggarakan oleh penyelenggara.

Masalah yang terjadi pada SMK Makarya 1 Jakarta belum adanya *website* untuk mengadakan suatu event, *workshop* dan seminar pada area lingkungan SMK Makarya 1.

Kendalanya sebagai berikut :

1. Keterbatasan promosi dan mengiklankan kurang menarik antusiasme para peserta
2. Tingkat Partisipasi yang Rendah: Keterbatasan informasi dan proses pendaftaran yang rumit bisa berpotensi menyebabkan tingkat partisipasi yang rendah dalam kegiatan yang diadakan. Dan mengalami penurunan dari target yang ingin dicapai dari 50 peserta sd 20 peserta

Memperhatikan hal diatas, peneliti mengusulkan solusi guna memecahkan beberapa masalah seperti yang dijelaskan di atas, yaitu dengan membuat sistem pengelolaan acara berbasis web. Sistem ini akan menggunakan *website* sebagai perangkat lunak untuk *user*, karena sistem operasinya berbasis web dan para peserta bisa buka dimana saja dan memudahkan pengembang dalam membuat dan mengembangkan sistem karena *website* ini akan dikembangkan di lingkungan sekolah. Sistem ini juga akan menggunakan *framework* laravel, yang memudahkan pengembang dengan kode program yang lebih sederhana untuk mendesain halaman web, ticketing, dan pendistribusian sertifikat dengan adanya fitur *migration* yang memungkinkan pengembang merancang struktur database dengan lebih mudah. Penelitian ini menerapkan metode *prototype* yaitu metode

untuk mengotomatisasi langkah-langkah definisi dan analisis sehingga lebih spesifik. Saran dari pengguna sangat dibutuhkan dalam pengembangan sistem untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana rancang bangun aplikasi yang dapat menjadi wadah bagi setiap *event* atau Acara yang ada di SMK Makarya 1 Jakarta.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Sistem yang dirancang untuk pemesanan tiket *event* hanya berbasis web.
2. Sistem yang dirancang masih menggunakan metode pembayaran upload bukti transfer.
3. Penelitian ini akan berfokus pada implementasi solusi untuk masalah yang terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan Makarya (SMK) 1 Jakarta, yang mencakup pengelolaan acara seperti seminar, workshop, dan festival di lingkungan sekolah tersebut
4. Pengembangan sistem ini akan melibatkan interaksi dan saran dari pengguna untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka terhadap pengelolaan acara di SMK Makarya 1 Jakarta.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan rancang bangun aplikasi pengelolaan event, pemesanan e-tiket dan e-sertifikat berbasis *web* di Smk Makarya 1 yang baik dan bermanfaat.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penelitian skripsi rancang bangun pengelolaan event, pemesanan e-tiket dan e-sertifikat berbasis web di SMK Makarya 1 adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai tolak ukur dan menguji kualitas diri dengan membuat sesuatu sistem yang berguna dan bermanfaat.

##### 2. Manfaat bagi SMK Makarya 1

- 1) Mempermudah untuk memberikan informasi yang *up to date* secara *realtime* kepada para guru, siswa, dan penyelenggara acara.
- 2) Mendapatkan Ilmu dan pengalaman bagi para peserta acara
- 3) Mempermudah pekerjaan tim penyelenggara event

#### 1.6 Sitematika Penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Menjelaskan masalah pokok yang akan dibahas meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi uraian teori, konsep, kajian kepustakaan dan landasan teori tertulis yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan dapat dijadikan acuan dalam analisis masalah

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Mencakup pembahasan langkah-langkah yang diambil dalam proses penelitian yaitu, gambaran umum perusahaan, analisis sistem berjalan, pemecahan masalah yang diusulkan, perancangan, metode pengembangan sistem, dan kerangka berpikir.

**BAB IV : PERANCANGAN SISTEM**

Berisi perancangan sistem, flowmap sistem, use case diagram dan hal hal lain yang berhubungan dengan perancangan sistem dari desain yang telah dibuat.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian kesimpulan meliputi keseluruhan penelitian yang relevan dengan hasil yang diperoleh dan disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, serta saran mengenai kemungkinan kesimpulan untuk keperluan penelitian selanjutnya.