

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan zaman semakin pesat terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini telah membuka peluang yang sangat luas di berbagai bidang misal kesehatan, ekonomi bisnis, pendidikan, sosial, dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahan dalam kegiatan kesehariannya. Sebelum munculnya komputerisasi seperti saat ini, masih banyak di berbagai bidang yang menyelesaikan pekerjaannya secara manual. Dalam menyelesaikan pekerjaan secara manual banyak ditemukan berbagai kesalahan seperti *human error*.

PT Ornamen Inti Makmur merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang sosial yaitu memberikan pelayanan jasa *event organizer* kepada *client* yang akan membuat suatu acara dan memerlukan suatu tim untuk mengatur jalannya acara. Keberlangsungan kegiatan dari suatu perusahaan tidak terlepas dari peran dan keberadaan *client*. PT Ornamen Inti Makmur akan selalu memberikan pelayanan yang terbaik kepada *client*. Dalam memberikan pelayanan akan ada kesan positif dan negatif dari *client* dan memiliki kepuasan yang berbeda dari sudut pandang setiap *client*. Pada saat ini, PT Ornamen Inti Makmur masih menggunakan sistem yang kurang mendukung dalam melakukan pemesanan jasa *event organizer*. Saat ini dibutuhkan suatu alat untuk memudahkan *client* dan perusahaan dalam melakukan pemesanan jasa *event organizer*.

Dalam proses pemesanan saat ini, PT Ornamen Inti Makmur masih melakukan pemesanan secara manual dan tanpa adanya komputerisasi. Sehingga data yang telah terproses tidak terdokumentasi dengan baik dan menimbulkan berbagai kesalahan. Berlandaskan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan berbasis *website*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah *client* untuk melakukan pemesanan jasa *event organizer* tanpa harus mendatangi langsung lokasi penyedia jasa serta pihak perusahaan dapat mengelola dan mengarsipkan data

dengan baik untuk membantu mengevaluasi pelayanan jasa *event organizer* yang diberikan kepada *client*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *website* pada PT Ornamen Inti Makmur?
- 2) Bagaimana cara mengelola dan mengarsipkan data pemesanan menjadi lebih efektif dan efisien pada PT Ornamen Inti Makmur?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak meluas. Batasan masalah pada aplikasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *website* pada PT Ornamen Inti Makmur adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilakukan pada PT Ornamen Inti Makmur.
- 2) Aplikasi yang dirancang dan dibangun berbasis *website*.
- 3) Aplikasi ini hanya membahas mengenai pemesanan paket jasa *event organizer*, pembayaran dari pesanan paket jasa *event organizer*, dan penilaian dari *client* terhadap layanan jasa yang diberikan oleh PT Ornamen Inti Makmur.
- 4) Aplikasi ini hanya diperuntukkan untuk *client* yang akan memesan layanan jasa dari PT Ornamen Inti Makmur, admin yang dapat mengelola data pemesanan, dan direktur utama yang dapat melihat laporan pemesanan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *website* pada PT Ornamen Inti Makmur yang dapat memudahkan *client* untuk melakukan pemesanan jasa *event organizer* dan berpartisipasi dalam meningkatkan mutu pelayanan jasa yang lebih baik melalui penilaian yang diberikan oleh *client* serta memudahkan pihak perusahaan untuk mengelola dan mengarsipkan data pemesanan, dan mengevaluasi pelayanan jasa yang diberikan kepada *client*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk para pengguna dan penulis sebagai berikut:

1. Manfaat bagi pengguna

a. *Client*

Manfaat bagi *client* sebagai pengguna yaitu mempermudah melakukan pemesanan jasa *event organizer* untuk acara yang akan diselenggarakan.

b. Perusahaan

Manfaat bagi PT Ornamen Inti Makmur yaitu mempermudah untuk mengelola dan mengarsipkan data pemesanan menjadi laporan pemesanan sehingga dapat melakukan evaluasi terhadap pelayanan jasa yang diberikan kepada *client*.

2. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis terhadap penelitian ini yaitu dapat menambah dan memperluas ilmu pengetahuan mengenai bahasa pemrograman php, html, dan MySQL yang berguna di masa yang akan mendatang.

1.6. Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini berupa aplikasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *website* pada PT Ornamen Inti Makmur yang dapat memudahkan *client* dalam melakukan pemesanan jasa *event organizer* untuk acara yang akan diselenggarakan serta pihak perusahaan yang dapat mengelola dan mengarsipkan data pemesanan, dan dapat mengevaluasi terhadap pelayanan jasa yang diberikan kepada *client*.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran penelitian, dan sistematika penulisan.

