

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Event organizer adalah sebuah bisnis dan profesi yang menawarkan jasa. Event Organizer memproduksi atau menghadirkan sebuah event untuk memenuhi kebutuhan serta keinginan atas permintaan klien, penyelenggara, orang atau instansi yang mempunyai hajat.

Salah satu jasa event organizer adalah jasa promosi atau Brand Activation. Brand Activation adalah event organizer yang secara spesifik membantu cliennya untuk mempromosikan dalam rangka peningkatan penjualan, peningkatan pengenalan merk dikalangan konsumen, dengan berinteraksi langsung ke target marketnya. Salah satu penyedia jasa event organizer brand activation adalah PT. SNAPSINDO TUNGGAL PUTRA. Semakin banyaknya klien yang ingin menggunakan jasa event organizer ini dengan berbagai macam kebutuhan maupun permintaan yang harus dipenuhi oleh pihak event organizer membuat perusahaan berusaha untuk menjadi yang terbaik diantara perusahaan lainnya agar klien puas dengan kinerja dari event organizer ini. Perusahaan membutuhkan data berupa apa saja permintaan klien beserta rincian biaya agar tidak terjadi *over budget* yang dapat merugikan perusahaan. Karena banyaknya klien yang ingin menggunakan jasa event organizer ini, maka banyak pula data klien yang dimiliki oleh perusahaan. Data tersebut masih disimpan dalam bentuk word, excel, maupun power point, maka membutuhkan banyak kapasitas untuk menyimpan semua data klien. Data klien yang didapatkan pihak event organizer dari klien melalui pengisian form dalam kertas.

Membutuhkan beberapa proses untuk mencapai kata sepakat antara klien dan pihak event organizer. Proses pertama *client* memberi undangan *pitching* (istilah yang merujuk pada kegiatan mempresentasikan atau melakukan *briefing*), setelah event organizer dan *client* selesai melakukan *briefing*, maka event organizer mempersiapkan proposal yang akan diberikan kepada *client* yang salah satu isinya adalah membahas tema yang akan digunakan dan *budget* event. Budget yang tertera didalam proposal masih bisa berubah-ubah sesuai dengan

kesepakatan dua belah pihak. Setelah *client* sudah setuju dengan proposal yang telah diajukan, maka proses selanjutnya adalah *client* membuat *purchase order* (kontrak kerja sama). Jika semua sudah disetujui, maka event organizer siap memproduksi event yang akan dijalankan. Setelah event selesai dijalankan, event organizer akan membuat laporan berupa dokumentasi dan BAST (Bukti Acara Serah Terima) tanda serah terima bahwa acara telah selesai.

Layanan terbaik yang diberikan oleh event organizer adalah memberikan kepuasan terhadap pelanggan, dan kepercayaan. Kepercayaan itu tidak muncul dengan sendirinya, melainkan muncul karena kepuasan pelanggan terhadap pelayanan dan sukses tidaknya acara yang diadakan pelanggan tersebut. Untuk memberikan pelayanan terbaik, salah satunya dengan menggunakan teknologi informasi yang bisa menjangkau area yang lebih luas dalam penyediaan layanan. Dengan cara merancang sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation berbasis web diharapkan dapat membantu dan mempermudah perusahaan dan klien dalam melakukan proses hingga hasil akhir.

Melihat dari penjabaran permasalahan di atas, maka penulis memberikan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Event Organizer Brand Activation Berbasis Web Pada PT. SNAPSINDO TUNGGAL PUTRA”

I.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas, maka timbul perumusan masalah dalam penulisan proposal ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara meminimalisir pertemuan antara event organizer dan klien?
- b. Bagaimana membuat proses penyimpanan dan pengiriman data klien menjadi lebih mudah?
- c. Bagaimana membangun sebuah sistem yang mampu menjalankan proses bisnis event organizer yang menghubungkan penyedia jasa dengan klien?
- d. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation berbasis web agar dapat mewujudkan sistem informasi yang efektif dan efisien?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan tugas akhir ini adalah hanya mengamati sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation.

Adapun batasan yang penulis buat adalah sebagai berikut:

- a. Prosedur penggunaan jasa event organizer dimulai dari prosedur pendaftaran event, prosedur konfirmasi pertemuan, prosedur mengupdate data event, prosedur rincian biaya, dan prosedur laporan.
- b. Pengumpulan data dilakukan pada PT. SNAPSINDO TUNGGAL PUTRA.
- c. Perancangan sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation di bangun dengan berbasis web.
- d. Tidak membahas mengenai keuangan.

I.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisa sistem manajemen event organizer Brand Activation Berbasis Web pada PT. SNAPSINDO TUNGGAL PUTRA.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Merancang sistem informasi manajemen yang mendukung kegiatan perusahaan dan klien.
- b. Mempermudah pengolahan data yang berkaitan.
- c. Serta dapat memberi informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat.

I.5 Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dengan adanya sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation berbasis web adalah untuk mempermudah pihak event organizer maupun klien mulai dari pendaftaran event sampai adanya laporan event yang dapat digunakan atau dimanfaatkan khususnya bagi pengguna jasa event organizer.

I.6 Sistematika Penulisan

Penulis ingin memberikan gambaran mengenai isi dari penulisan proposal ini, maka dari itu penulis membuat sistematika penulisan yang terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori dan konsep yang digunakan untuk mendukung perancangan dan implementasi sistem, termasuk pengertian-pengertian yang menguraikan tentang sesuatu yang ada dalam penulisan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan penelitian, kegiatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, jadwal kegiatan penelitian, dan alat bantu penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai gambaran objek penelitian, analisa sistem berjalan, analisa kebutuhan sistem, perancangan database, dan perancangan aplikasi serta menguraikan tentang sistem usulan dan rancangan sistem usulannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari perancangan sistem informasi manajemen event organizer Brand Activation berbasis web serta saran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN