

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi adalah teknologi yang berguna untuk mengolah data seperti *processing, obtaining, compiling, save, manipulating* data agar menghasilkan suatu informasi berkualitas. Berkembangnya teknologi informasi, membuat adanya pola hidup baru dalam kehidupan masyarakat. Jika kita mengelola dengan baik, teknologi informasi akan membawa manfaat bagi masyarakat di berbagai bidang [1]. Salah satunya adalah kemudahan dalam bidang *event*.

Event merupakan suatu kegiatan yang diadakan guna mengingat hal yang dianggap penting secara individu ataupun kelompok terkait dengan adat, budaya, tradisi dan agama untuk tujuan tertentu serta melibatkan masyarakat dan diselenggarakan pada waktu tertentu [2]. Salah satu penggunaan teknologi pada bidang *event* adalah tersedianya informasi dan komunikasi yang dapat diakses secara online oleh siapa saja dan kapan saja tanpa perlu bertemu secara langsung sehingga dapat mempermudah dan mempercepat proses penyelenggaraan *event*. Akses tersebut dapat diupayakan dalam bentuk *website* sebagai *system* informasi dan manajemen data [3].

Institut Teknologi Telkom Purwokerto adalah perguruan tinggi swasta yang ada di Purwokerto dan dikelola oleh Yayasan Pendidikan Telkom di bawah PT. Telkom Indonesia. ITTP merupakan satu-satunya institut di Jawa Tengah yang berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi pada bidang *Healthcare, Agro-Industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise (HATS)*[4]. Himpunan mahasiswa software engineering merupakan salah satu himpunan yang ada di fakultas informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Menurut data yang diperoleh dari ketua himpunan mahasiswa software engineering periode 2022/2023, salah satu prodi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, terdapat sekitar 10 *event* yang telah diselenggarakan sampai saat ini, terdiri dari *event* seminar, beberapa *event* kepanitiaan, bootcamp dan lain-lain. Proses

penyelenggaraan *event* banyak yang dilakukan secara konvensional, mulai dari mencari media partner, menyebarkan informasi *event*, mencari sponsorship dan lainnya.

Wawancara telah dilakukan dengan M. Fajar Nasrulloh, staf divisi acara salah satu *event* yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Software Engineering Institut Teknologi Telkom Purwokerto yaitu Dies Natalis Himpunan Mahasiswa Software Engineering yang ke 6. Dilaksanakan selama 6 bulan yaitu dari bulan Juni sampai dengan Desember. Terdapat beberapa pertanyaan yang penulis tanyakan kepada narasumber, terkait pencarian media partner, vendor, arsip, penyebaran informasi, pencarian pembicara untuk *event*, manual dan ticketing. Menurut narasumber, dalam pencarian media partner dilakukan melalui contact person whatsapp. Pencarian sponsorship dilakukan secara konvensional yaitu panitia mencari dan mendatangi langsung target yang dapat dijadikan sponsorship lalu menyerahkan proposal pengajuan. Begitu juga dengan pencarian vendor dan pembicara untuk mengisi seminar, dilakukan dengan cara konvensional. Penyebaran informasi dilakukan dengan digital dan konvensional. Untuk penyebaran informasi melalui digital, dilakukan dengan cara memasang informasi di status media sosial masing-masing panitia *event* dan melalui *website event* yang dibuat oleh panitia. Sedangkan untuk konvensional, dilakukan dengan cara panitia menyebarkan poster ke sekolah-sekolah tingkat SMK/SMA. Lalu yang terakhir ticketing, untuk *event* ini sudah dilakukan secara digital yaitu peserta mendaftar melalui *website event* yang dibuat oleh panitia. Yang terakhir yaitu pendokumentasian administrasi *event*. Administrasi *event* yang kurang jelas menyebabkan kesulitan ketika panitia *event* selanjutnya ingin mengakses untuk keperluan tertentu.

Telah dilakukan survey berbentuk kuesioner kepada para mahasiswa di Institut Teknologi Telkom Purwokerto terkait pengalaman sebagai panitia sebuah *event* kampus serta berbagai kendala dalam membuat sebuah *event*. Penulis telah mengumpulkan sebanyak 38 responden. Secara umum, jumlah minimal responden adalah sebanyak 30. Hasil dari survey menunjukkan sebanyak 75,5% dari seluruh responden menjalin kerja sama dengan pihak luar, sebanyak 40,5% tidak memiliki koneksi dengan manual, vendor, sponsor, dsb. Hanya sebanyak 13,2% dari semua

responden merasa mudah dalam menjalin kerja sama dengan pihak luar untuk sebuah acara. Kemudian total sebanyak 10,5% merasa mudah dalam mencari vendor untuk sebuah acara. Selain itu, hanya terdapat 5,3% atau 2 responden yang merasa mudah dalam mencari dana untuk sebuah acara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa para panitia banyak yang mengalami kesulitan dalam urusan proses *event*.

Melihat beberapa permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka diperlukan sebuah wadah yang dapat membantu para himpunan agar *event* dapat dikelola dan terorganisir dengan baik dan efektif. *Platform* yang penulis rancang, hadir guna untuk mewadahi para penyelenggara *event* yang terafiliasi pada sebuah organisasi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto untuk saling memberikan kontribusi untuk masing-masing *event* nya dengan mudah dan terpercaya. Selain itu, *website* juga memberikan list sponsorship dari luar (non kampus) yang telah terjalin kerjasama dan terverifikasi. Sehingga hal itu dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan dari suatu *event*.

Dalam pembuatan *website* tentunya terdapat banyak tahapan-tahapan yang harus dilalui [5]. *Extreme Programming* (XP) adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pembentukan tim dengan skala kecil hingga menengah. Tujuan utama metode ini adalah untuk mengatasi pengembangan sistem dengan persyaratan yang tidak jelas atau perubahan persyaratan yang sangat cepat [6]. Sehingga metode *Extreme Programming* akan sangat cocok untuk mengembangkan *website* secara cepat dan *requirement* yang belum pasti.

Harapannya dengan *Platform* yang penulis rancang, dapat membantu para mahasiswa di Institut Teknologi Telkom Purwokerto sebagai pengurus suatu *event* dalam mengurus pengelolaan *event*, pencarian sponsorship dan administrasi *event*.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu pendokumentasian administrasi kurang jelas dan proses *event* dilakukan secara konvensional termasuk pencarian sponsorship.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka terdapat pertanyaan, bagaimana untuk mendokumentasikan administrasi dan agenda *event* yang dilakukan secara konvensional dalam pencarian sponsorship menjadi terdigitalisasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Menurut pertanyaan pada penelitian yang telah disebutkan di atas, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu membuat *website event* untuk menyelesaikan masalah pendokumentasian *event* yang kurang jelas dan digitalisasi agenda *event* yang dilakukan secara konvensional dalam pencarian sponsorship.

1.5 Batasan Masalah

1. Target dari *website event* ini yaitu dapat digunakan oleh seluruh mahasiswa perguruan tinggi di kabupaten Banyumas yang akan mengadakan *event*.
2. Perancangan *website event* ini menggunakan metode *Extreme Programming*.
3. *Platform* tersedia dalam bentuk *website* yang dapat diakses melalui *web browser* secara online.
4. Sampel data yang digunakan merupakan data yang diperoleh dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat, sebagai berikut :

1. Membantu mahasiswa di Banyumas dalam mencari Sponsorship dan mencatat administrasi dari *event* yang dibuat.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mendigitalisasikan administrasi suatu acara atau *event*.
3. Dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Banyumas dengan tergabung menjadi *sponsorship event*.