

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Supriyanto & Mulyani, 2020) Perkembangan teknologi ini memiliki peran yang sangat penting dalam transformasi masyarakat modern. Teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, belajar, bekerja dan menjalani kehidupan sehari-hari. Beberapa kemajuan teknologi berdampak terhadap masyarakat termasuk peningkatan efisiensi dan produktivitas, akses ke pendidikan dan informasi, komunikasi global dan perubahan dalam ekonomi dan bisnis.

Menurut (Wibowo & Santoso, 2021) *Party Planner* adalah penyedia jasa yang bertanggung jawab untuk mengurus semua aspek yang terkait dengan acara tersebut, termasuk perencanaan, mendekorasi tempat, pemilihan lokasi, mengkoordinasi jadwal di acara seperti pesta ulang tahun, pernikahan, gala dinner, dan lain sebagainya untuk membantu klien mengorganisir dan merayakan momen tersebut dengan sukses dan berjalan lancar sesuai dengan keinginan klien.

Sedangkan Metode *Extreme Programming (XP)* menurut (Setiawan & Haryanto, 2022) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada peningkatan kualitas perangkat lunak melalui pengembangan iteratif dan kolaboratif. Metode ini didasarkan pada nilai dan prinsip yang mendorong pengembang untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan mengutamakan kepuasan pelanggan.

Tujuan dibangunnya *website* ini adalah memudahkan calon pemesan jasa *party planner* mendapatkan informasi yang lengkap (budget, konsep, properti, dsb). Dan memudahkan pihak *party planner* menyimpan data pembeli, memudahkan calon pelanggan transaksi terlebih dahulu, memudahkan calon pelanggan melihat testi disetiap *party planner*, memudahkan *party planner* menyebarluaskan jasa mereka dengan menawarkan nilai tambah yang unik kepada calon pelanggan dengan harga yang wajar dan berkualitas. Serta untuk keamanan data dan transaksi calon pelanggan terhadap *party planner* tersebut. Sistem ini dibangun menggunakan metode *Extreme Programming* karena proyek ini membutuhkan responsif terhadap pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini yaitu :

1. Bagaimana perancangan sistem informasi *party planner* berbasis *website* ini memudahkan *customers* dalam melakukan pemesanan?
2. Bagaimana cara membangun sistem informasi berbasis web sebagai media transaksi jasa pemesanan *party planner*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah *PHP* dan untuk perancangan database menggunakan *MySQL*.
2. Sistem Informasi yang akan dibuat adalah berbasis web dan dapat diakses di laptop/PC maupun handphone.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem informasi agar dapat memberikan informasi jasa *party planner* yang lengkap kepada masyarakat jember sesuai konsep yang diinginkan.
2. Membangun sistem informasi agar perusahaan jasa *party planner* dapat menyebarluaskan jasanya dengan mudah jasa *party planner* tersebut serta sebagai wadah pembayaran jasa *party planner*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini berguna untuk memudahkan dalam menyebarluaskan jasa kepada seluruh masyarakat jember, terutama dalam *personal selling*.
2. Mempermudah pelanggan melakukan pemesanan dan pembayaran jasa.