

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil Karya adalah karya yang dibuat oleh peserta pada suatu kompetisi, seperti lomba menggambar, menyanyi, *fashion show*, fotografi, dan menjadi elemen penting dalam pelaksanaan acara anak-anak. Penyelenggara *event* memiliki tugas utama untuk mengelola hasil karya dengan tepat agar setiap hasilnya tercatat dan dinilai secara benar. Penanganan data secara manual sudah tidak memadai karena kebutuhan organisasi terus bertambah, sehingga menggunakan sistem berbasis teknologi menjadi hal yang wajib. Tren ini mendorong berbagai organisasi dan perusahaan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas sehari-hari. Teknologi informasi yang semakin berkembang pesat menjadi asset penting bagi organisasi karena dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas [1].

Event Organizer memiliki peran penting dalam menyelenggarakan suatu *event* yang melibatkan banyak pihak, meliputi pembuatan konsep, pengelolaan, dan pengawasan. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang ini adalah Bee Creative Event Organizer. Bee Creative Event Organizer didirikan pada tanggal 21 September 2019 dan berlokasi di Jl. Arum No. 24, Randugunting. Perusahaan ini menyelenggarakan *event* secara *online* dan *offline* dengan fokus pada kegiatan anak-anak, mulai dari tingkat TK, SD, SMP, SMA, hingga Umum.

Jenis acara yang diselenggarakan antara lain lomba mewarnai, lomba menyanyi, *fashion show*, dan lain sebagainya [2].

Berdasarkan hasil pengamatan selama masa magang di Bee Creative Event Organizer, ditemukan beberapa hambatan yang memperlambat efisiensi dan proses pengelolaan *event*. Pada awalnya, Bee Creative Event Organizer menggunakan aplikasi WhatsApp sebagai sarana utama untuk berkomunikasi antara peserta dan admin. Fungsi WhatsApp ini mencakup penyebaran informasi lomba, koordinasi pelaksanaan *event*, menerima pendaftaran peserta, serta pengumpulan hasil karya berupa foto atau video. WhatsApp memiliki kelebihan sebagai media pendaftaran, diantaranya bisa menyebarluaskan informasi lomba dengan cepat melalui grup, memudahkan komunikasi antara peserta dan admin dalam satu *platform*, serta hampir seluruh masyarakat telah familiar dengan aplikasi ini. Namun, WhatsApp juga memiliki kekurangan yang cukup signifikan ketika digunakan untuk proses pendaftaran, seperti tidak bisa menyimpan dan mengelola data secara terstruktur, tidak bisa memverifikasi kelengkapan data pendaftaran secara terpusat, serta tidak bisa menyimpan hasil karya lomba secara terpusat. Hal ini menyebabkan risiko data terlewat atau hilang di antara banyak pesan [3].

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pengembangan sistem agar dapat memudahkan proses pendaftaran peserta dan pengelolaan hasil karya secara terpusat. Sistem ini diharapkan dapat membuat proses pendaftaran dan pengumpulan hasil karya lomba lebih mudah bagi peserta, serta membantu penyelenggara dalam mengelola data dengan lebih cepat dan terorganisir. Sistem

yang dirancang bertujuan untuk membuat peserta lebih mudah mendapatkan informasi tentang lomba, melakukan pendaftaran, serta mengunggah hasil karyanya dengan cara yang teratur melalui *website*. Sebelumnya, peserta mengirimkan hasil karyanya melalui WhatsApp, kemudian admin mengunggah masing-masing karya satu per satu ke media sosial. Sekarang, peserta dapat mengunggah hasil karya lombanya langsung melalui sistem yang berbasis *website*, tanpa perlu menggunakan WhatsApp [4].

Setiap jenis pekerjaan membutuhkan sistem agar lebih efektif dan menghemat waktu dalam mencapai tujuan, sehingga dibutuhkan Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang dapat membantu mengelola kegiatan dengan lebih mudah. Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terhubung untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarluaskan data dalam sebuah organisasi. Sistem informasi untuk pengelolaan *event* dapat mengelola seluruh proses manajemen mulai dari perencanaan, publikasi, pendaftaran, hingga pembuatan laporan [5].

Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan membuat sistem berbasis *website*. *Website* adalah media yang terhubung dan dapat diakses melalui internet untuk menyajikan serta mengelola informasi secara digital, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sistem berbasis *website* dapat membantu pengelolaan data dan informasi secara terintegrasi, menghasilkan informasi yang cepat dan akurat, memberikan keamanan yang lebih baik, serta mempermudah pengguna dalam mengakses informasi secara *online*. Dengan adanya *website*, proses pendaftaran peserta menjadi lebih

terstruktur dan peserta dapat mengunggah hasil karya lomba secara langsung melalui *platform* terpusat. Namun, sistem ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain memerlukan koneksi internet yang stabil, belum menyediakan pembayaran *Online* secara langsung melalui *website*, serta memerlukan proses penyesuaian bagi pengguna yang belum terbiasa menggunakan sistem tersebut [6].

Penelitian terdahulu yang pertama menyatakan bahwa sistem berbasis *website* dapat memudahkan proses pendaftaran siswa dan mengurangi kesalahan ketika menulis data. Kelebihan dari penelitian adalah kemampuan sistem yang dikembangkan untuk mengotomatisasi proses pendaftaran, mengurangi kesalahan data, serta menyimpan data pendaftaran secara rapi dalam *database*. Namun, kekurangannya adalah belum ada fitur yang mengelola dan mengumpulkan hasil karya peserta secara terpusat [7].

Penelitian terdahulu yang kedua menyatakan bahwa sistem informasi perlombaan berbasis *website* dapat membantu penyelenggara dalam menyebarkan informasi dengan lebih mudah dan memudahkan masyarakat melakukan pendaftaran. Kelebihan penelitian adalah cara penyebaran informasi lomba yang efektif, sehingga masyarakat lebih mudah melakukan pendaftaran secara *online*. Namun, kekurangan dari sistem ini belum ada fitur bagi peserta untuk mengunggah hasil karyanya secara langsung, belum mendukung pembayaran otomatis melalui *website*, serta pengelolaan dokumentasi dan pemenang lomba belum dilakukan secara terpusat dalam satu sistem informasi berbasis *website* [8].

Penelitian terdahulu yang ketiga menyatakan bahwa sistem informasi berbasis *website* dapat meningkatkan efisiensi kerja administrator dalam mengelola pemesanan jasa *event*. Kelebihan dari sistem ini meliputi peningkatan efisiensi kerja admin, termasuk pencatatan transaksi dan laporan pemesanan. Namun, kekurangan dalam penelitian ini hanya berfokus pada pemesanan jasa *event* dan belum mencakup pengelolaan pendaftaran peserta serta hasil karya yang *diupload* peserta lomba [9].

Penelitian terdahulu yang keempat menyatakan bahwa sistem pendaftaran peserta dapat membantu proses administrasi pendaftaran menjadi lebih efisien dan terorganisir dibandingkan dengan sistem manual. Sistem yang dikembangkan dapat meningkatkan keefisienan, ketepatan data, serta kerapian dalam administrasi pendaftaran. Kelebihan dari penelitian ini mencakup pengurangan kesalahan dalam memasukkan data, mempercepat proses verifikasi, dan mempermudah pengguna untuk memantau status pendaftaran secara mandiri. Selain itu penggunaan *framework Laravel* dan *database MySQL* juga membuat sistem lebih terorganisir dan mudah dikelola. Namun, kekurangan dari penelitian ini adalah belum diterapkannya tahapan pemeliharaan menyeluruh karena sistem masih dalam tahap *prototype* serta belum dilengkapi fitur pengelolaan hasil karya peserta, dokumentasi kegiatan dan pengelolaan pemenang secara terpusat dalam satu sistem [10].

Penelitian terdahulu kelima menyatakan bahwa sistem informasi pengelolaan seminar berbasis *website* dapat mempermudah administrasi seminar, seperti pendaftaran, pengiriman paper dan bukti pembayaran, serta

mengintegrasikan data seminar secara lebih terpusat. Kelebihan pada penelitian ini adalah sistem mampu mendukung proses pendaftaran peserta secara *online*, pengiriman file paper, serta adanya beberapa level pengguna yang membuat pengelolaan hak akses menjadi lebih jelas. Namun, kekurangan dari sistem ini hanya difokuskan pada pengelolaan seminar dan pengumpulan paper, sehingga belum mencakup fitur pengelolaan hasil karya dalam satu sistem informasi manajemen berbasis *website* [11].

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, belum ada sistem yang mengintegrasikan pendaftaran peserta dengan pengelolaan hasil karya lomba dalam satu *platform* terpadu, sehingga penelitian ini hadir untuk melengkapi kesenjangan tersebut dengan mengimplementasikan sistem informasi pendaftaran dan pengelolaan hasil karya berbasis *website* agar proses administrasi *event* menjadi lebih terstruktur, efisien, dan terintegrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pengelolaan pendaftaran dan pengumpulan hasil karya *event* berbasis *website* pada Bee Creative Event Organizer?
2. Bagaimana pemanfaatan WhatsApp dan link *website* sebagai sarana pendukung dalam proses pendaftaran dan pengumpulan hasil karya peserta pada Bee Creative Event Organizer?
3. Bagaimana efektivitas sistem informasi berbasis *website* yang dapat

diimplementasikan dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan pendaftaran dan hasil karya peserta pada Bee Creative Event Organizer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan berfokus pada proses pendaftaran peserta dan pengelolaan hasil karya berbasis *website* pada Bee Creative Event Organizer.
2. Sistem digunakan untuk menyimpan dan mengelola data peserta serta hasil karya secara terpusat.
3. Sistem ini tidak mencakup manajemen pembayaran *online* secara langsung melalui *website*.
4. Pendaftaran dalam sistem ini dikategorikan berdasarkan kategori peserta yaitu TK, SD, SMP, SMA, hingga Umum sesuai ketentuan *event online* Bee Creative Event Organizer.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pendaftaran serta pengelolaan hasil karya *event* berbasis *website* pada Bee Creative Event Organizer sebagai pengganti proses manual yang selama ini dilakukan melalui aplikasi WhatsApp.

2. Mendeskripsikan penggunaan WhatsApp dan link *website* sebagai sarana pendukung dalam proses pendaftaran serta pengumpulan hasil karya peserta pada Bee Creative Event Organizer.
3. Menganalisis efektivitas sistem informasi berbasis *website* dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan pendaftaran dan hasil karya peserta di Bee Creative Event Organizer.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, terutama dalam pengembangan sistem informasi manajemen *event* berbasis *website*. Penelitian ini juga bertujuan memperkuat kajian tentang penerapan teknologi *website* sebagai solusi digitalisasi proses administrasi *event*, serta memperluas pengetahuan mengenai penerapan sistem informasi berbasis *website* dalam pengelolaan pendaftaran dan hasil karya pada bidang *event* organizer.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Bee Creative Event Organizer

Penelitian ini dapat membantu Bee Creative Event Organizer meningkatkan efisiensi proses pendaftaran peserta dan pengelolaan hasil karya secara terpusat melalui sistem berbasis *website*. Dengan adanya sistem ini, dapat

mempermudah administrasi pengelolaan data peserta, dan terorganisir tanpa harus mengandalkan WhatsApp sebagai media utama pengelolaan data.

2) Bagi Peserta

Penelitian ini dapat mempermudah peserta dalam memperoleh informasi *event online* melalui *website*, melakukan pendaftaran secara *online*, serta mengunggah hasil karya lomba secara langsung melalui *website*.