BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Event Organizer (EO) merupakan penyedia jasa professional penyelenggara acara. Peluang bisnis EO telah menjadi perhatian banyak penggiat bisnis di Indonesia khususnya di Bandar Lampung, kondisi ini tentu akan menuntut setiap EO untuk mengembangkan kreativitas masing-masing agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Salah satu EO yang ada di bandar lampung yaitu Zero Seven Entertaiment. Dikarenakan EO ini belum lama berdiri sehingga belum memilki *brand image* yang dikenal oleh masyarakat luas, masalah yang dihadapi oleh Zero Seven Entertaiment diantaranya adalah pelanggan / *Customer* yang hanya terbatas di lingkungan sekitas zero seven entertainment saja dan apabila ingin menyewa event, pelanggan harus datang langsung ke zero seven entertainment, selain itu lamanya membuat laporan pendapatan. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membuat sistem yang dapat membantu proses pemesanan dan pembuatan laporan dengan lebih efisien salah satunya dengan menggunakan *e-commerce*.

Salah satu produk teknologi yang wajib dimiliki oleh setiap perusahaan bisnis saat ini adalah sebuah situs web penjualan atau yang bisa disebut dengan *E-commerce. E-commerce* merupakan suatu konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli atau jasa pada *Word Wide Web Internet* atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, dan

informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. *E-commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital (Nugroho, 2014). E-commerce berbasis web terbukti dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pemasaran atau penjualan suatu produk (Putri, Santoso dan Choiri, 2001). Sistem penjualan berbasis *website* akan mempermudah dalam pemasaran suatu produk/jasa yang ditawarkan khususnya di bidang EO yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu *e-commerce* juga dapat digunakan untuk bebagai transaksi dalam pemesanan suatu produk/jasa EO. Dengan adanya *e-commerce* dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk mengetahui apa saja informasi produk-produk/jasa yang ditawarkan dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk/jasa dari EO tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, *e-commerce* akan diterapkan pada EO Zero Seven Entertaiment agar mempermudah pemasaran dan penjualan produk / jasa yang ditawarkan serta memperluas segmentasi pasar serta mempermudah bagian keuangan EO dalam merekap laporan pemesanan. Sistem *e-commerce* memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi produk dan pemesanan produk/jasa *event* yang akan dipesan oleh calon pemesan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membangun *e-commerce* pada Zero Seven Entertaiment?
2. Apakah dengan adanya *e-commerce* pada Zero Seven Entertaiment dapat meningkatkan kinerja dalam pembuatan laporan pemesanan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun *e-commerce* pada Zero Seven Entertaiment, sehingga dapat memperluas area promosi dalam penjualan produk/jasa *event* yang ditawarkan.
2. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mengetahui informasi tentang produk/jasa *event* yang ditawarkan serta mempermudah dalam pemesanan produk/jasa *event* yang disediakan oleh Zero Seven Entertaiment.
3. Sebagai tempat berkumpulnya komunitas dengan berbagai ide.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dan meluas ke luar topik permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Tempat penelitian dilakukan pada PT Zero Seven Entertaiment.
2. Data yang diteliti adalah data pemesanan jasa EO, data tempat pemesanan, data properti, dan data konsumen pemesanan.
3. Sistem dapat membuat laporan pemesanan dan merekap laporan pemesanan dalam sebulan ataupun setahun.

4. Jasa yang ditawarkan berupa jasa food festival dan modifikasi mobil dan motor.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah menyediakan sarana untuk mempublikasikan Zero Seven Entertaiment agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas, dan memudahkan pengelola memberikan informasi dan promosi mengenai produk *event* yang ditawarkan serta memudahkan *Customer* dalam memesan produk *event*. Dengan adanya sistem *e-commerce* memudahkan pemasaran jasa yang dilakukan oleh *Zero Seven Entertaiment* dan sistem ini dapat memudahkan pelanggan agar tidak langsung datang ke *Zero Seven Entertaiment* untuk mengetahui produk-produk apa saja yang ditawarkan sehingga menghemat biaya transport bagi para *Customer* yang ingin memesan jasa dari *Zero Seven Entertaiment.*