

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Event adalah kegiatan yang dilakukan setiap hari, bulan atau tahun oleh sebuah organisasi dengan mendatangkan orang-orang ke suatu tempat agar mereka mendapatkan suatu informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diselenggarakan oleh penyelenggara.

Dalam membuat sebuah event dibutuhkan sponsorship untuk mendukung terselenggaranya sebuah event tersebut. Perusahaan olah raga yang memberikan sponsor adalah salah satu alat bagi pemasar untuk meraih dan mempengaruhi konsumen agar membeli produk mereka. Kunci untuk melakukan sponsorship yang sukses adalah dengan mengertibagaimana sifat konsumen terbentuk dan berubah (Kevin Mason, 2005). Untuk mendapatkan sponsorship pada sebuah event, proses yang harus dilakukan dengan cara mengajukan sebuah proposal kepada pihak sponsorship sehingga membutuhkan biaya yang tidak sedikit mulai dari biaya percetakan proposal, transportasi dan membutuhkan waktu yang tidak efisien.

Maka dari itu dibuatlah sistem informasi sponsorship event berbasis web yang memanfaatkan internet. Dengan pembuatan sistem informasi sponsorship event ini diharapkan dapat memudahkan para event creator dalam mencari sponsorship event sesuai dengan event yang mereka buat. Pihak penyelenggara event dan pihak sponsorship tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Cukup

dengan mendaftarkan data sponsorship maupun data event yang akan diselenggarakan pada sistem ini. Baik pihak penyelenggara event atau pihak sponsorship dapat mengakses sistem ini untuk mengirimkan informasi event yang akan diselenggarakan atau informasi sponsorship. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan web agar dapat di akses pada setiap perangkat yang sudah terinstal web browser.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana sistem informasi sponsorship event ini dapat membantu mempertemukan pihak penyelenggara event dengan pihak sponsorship.

1.3. Ruang Lingkup

Batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini mencakup hal-hal berikut:

1. Sistem hanya memberikan informasi nomor telephone, alamat email serta deskripsi event yang akan diselenggarakan atau sponsorship yang membutuhkan event sebagai media promosi produk.
2. Sistem tidak menangani transaksi selanjutnya antara pihak event creator dan pihak sponsorship. Proses transaksi selanjutnya akan dilakukan antara event creator dengan sponsorship event melalui email atau nomor telephone yang terdapat pada informasi detail event atau sponsorship.

3. Event yang dikelola dalam sistem ini adalah kegiatan-kegiatan yang membutuhkan sponsor untuk mendukung terselenggaranya event yang bersifat saling menguntungkan antara pihak penyelenggara event atau sponsorship seperti festival musik, pameran, lomba.
4. Pihak event creator atau sponsorship harus mendaftarkan pada sistem untuk membuat akun agar dapat menggunakan sistem untuk mempromosikan event yang akan diselenggarakan atau produk yang dimiliki sponsorship.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi sponsorship event berbasis web untuk mempertemukan event creator dengan pihak sponsorship atau pihak sponsorship yang membutuhkan event sebagai media untuk promosi.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Event creator dapat mencari sponsor untuk kegiatan event yang diselenggarakan untuk memperoleh dana guna terselenggaranya event tersebut
2. Dengan pemanfaatan teknologi informasi berbasis web event creator dapat mengurangi biaya transportasi untuk mengajukan proposal ketempat sponsorship
3. Pihak sponsorship dapat memperoleh sarana untuk promosi produknya.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini membandingkan dari penelitian sebelumnya dan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan Sistem Informasi Sponsorship Event Berbasis Web

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan perangkat lunak Sistem Informasi Monitoring Pasien. Perancangan sistem digunakan untuk membantu pencatatan dan penyimpanan data pada Sistem Informasi Monitoring.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana membangun sistem yang telah dirancang dan menerapkan sistem yang telah dibuat dengan menampilkan *user interface* dan cara penggunaannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian skripsi.