

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan budaya Jepang yang begitu pesat nampaknya sudah bisa dirasakan pada kalangan anak muda pada saat ini. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya event yang bertemakan budaya Jepang terutama anime dan cosplay. Menurut website titipjepang.com pada bulan Mei tahun 2023 terdapat 16 event yang diadakan di seluruh Indonesia dan pada bulan November 2024 terdapat 44 event yang diadakan di seluruh Indonesia. Dengan banyaknya peminat dari event Jepang tersebut kemudian muncullah beberapa Event Organizer yang berfokus untuk mengatur terjadinya event tersebut contohnya pada daerah Kalimantan Barat khususnya Pontianak seperti Canvas Organizer, BSCO, Pontianak Otakuday, dan Akiba Matsuri.

Seiring munculnya Event Organizer yang mengatur berlangsungnya event Jepang tersebut terdapat pula kesulitan yang muncul dikarenakan terbatasnya informasi. Seperti pada salah satu Event Organizer Akiba Matsuri yang pada saat akan melaksanakan sebuah event mempromosikan event yang dikelola dengan menggunakan media sosial seperti Instagram dan apabila ada lomba yang diselenggarakan dalam event tersebut maka calon peserta harus mengisi formulir dan mengirimkan bukti pembayaran pada google form. Cara ini memiliki beberapa kekurangan seperti tenggelamnya postingan informasi event yang akan dilaksanakan pada platform Instagram dan apabila kita ingin mencari suatu event

yang telah lewat akan memakan waktu yang lama. Selain itu pada pendaftaran lomba calon peserta diharuskan melakukan transfer pada saat sebelum mendaftar yang mengakibatkan apabila calon peserta mengurungkan niat untuk mengikuti lomba tetapi sudah melakukan transfer kemungkinan besar saldo yang sudah ditransfer tersebut tidak akan kembali kepada calon peserta.

Berdasarkan hal diatas diperlukan solusi berupa sistem berbasis web yang menampung informasi keseluruhan event yang akan dilaksanakan, dan juga event yang telah lampau. Selain itu perlunya sebuah sistem pendaftaran yang memiliki fitur *payment gateway* yang memadai sehingga apabila calon peserta mengurungkan niat untuk mengikuti lomba maka tidak perlu mentransfer biaya pendaftaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi berbasis web yang dapat menampung informasi event Jepang dan dapat juga digunakan untuk mendaftar lomba sekaligus pembayaran.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis *website*.
2. Backend ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel.

3. Frontend ditulis menggunakan CSS dengan framework bootstrap.
4. Terdapat 3 *user* yaitu *admin*, peserta, dan pengunjung.
5. Penelitian ini dilakukan dengan metode RAD.
6. Aplikasi ini mengusung konsep Model-View-Controller (MVC).
7. *Payment gateway* yang digunakan adalah MIDTRANS®.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi berbasis *website* yang dapat menampung informasi event Jepang yang juga dapat digunakan untuk mendaftar lomba dan melakukan pembayaran menggunakan *Payment Gateway*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu organisasi Akiba Matsuri dalam mengorganisir event dan lomba.
2. Membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi event yang ingin diketahui.
3. Membantu peserta dalam melakukan pendaftaran lomba dan melakukan pembayaran.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini mencakup tinjauan Pustaka dan dasar teori yang digunakan untuk membantu penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini mencakup bahan/data, peralatan, prosedur dan pengumpulan data, analisis dan rancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup implementasi dan uji coba sistem serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini mencakup kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang telah dibuat.