

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Acara atau *event* adalah suatu kegiatan atau peristiwa yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat (Noor, 2009). Di Indonesia, sektor penyelenggaraan acara bermanfaat tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai tradisi, media edukasi, dan pengembangan diri. Suatu acara biasanya diadakan oleh *Event Organizer* (EO). EO adalah pihak yang menyelenggarakan suatu acara. Di Indonesia, industri *event* sedang mengalami perkembangan yang signifikan.

Menurut survei dari IVENDO (Dewan Industri *Event* Indonesia) mengenai industri *event* Indonesia pada tahun 2022-2023, terungkap bahwa 97.68% penyelenggara *event* kembali menerima pekerjaan di tahun 2022. Acara yang dilaksanakan meliputi *meeting*, pameran, *incentive*, *entertainment*, festival, dan lain sebagainya. Selain itu, berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, di tahun 2023 salah satu industri acara *Meeting*, *Incentive*, *Convention*, dan *Exhibition* (MICE), tumbuh 12-15%, menunjukkan bahwa industri *event* di Indonesia secara umum sedang berkembang pesat.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, penelitian akan difokuskan pada kota Pekanbaru sebagai ibu kota Provinsi Riau. Kota ini memiliki kelompok usia produktif (15-64 tahun) sebagai populasi dominan berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru tahun 2020. Melalui studi literatur, didapat bahwa jenis acara yang diadakan di Pekanbaru cukup beragam mulai dari konser musik, festival budaya, bazar, lomba olahraga, acara komunitas, seminar, *workshop*, *talkshow*, *stand-up comedy*, dan lain sebagainya.

Untuk mencari tahu mengenai persebaran informasi acara di masyarakat, telah dilakukan survei. Tantangan terbesar yang dihadapi responden adalah kebanyakan acara yang jauh dari tempat tinggal mereka. Selanjutnya adalah informasi yang kurang lengkap, kurangnya media untuk mencari informasi, dan harga acara yang kurang terjangkau. Sementara, kesulitan yang seringkali dihadapi dalam proses pendaftaran adalah informasi acara dan *platform* pendaftaran yang tidak terintegrasi, serta proses pendaftaran yang terlalu panjang.

Di sisi lain, pengumpulan kebutuhan juga dilakukan melalui wawancara kepada terhadap tiga EO yang berbasis di Pekanbaru, yaitu Kompen yang dikenal dengan konser musik, *talkshow*, dan *stand-up comedy*; Evorcomm UIR yang sering mengadakan seminar dan *talkshow*; serta Starter EO yang berfokus pada acara komunitas seperti cosplay dan acara budaya pop Jepang. Ketiga EO ini dipilih berdasarkan keberagaman jenis acara yang diselenggarakan mulai dari acara hiburan, edukasi, hingga acara komunitas. Berdasarkan wawancara, didapatkan bahwa proses pemasaran umumnya dilakukan di sosial media sementara penjualan tiket dilakukan di *platform* seperti Google Form dan Locket. Salah satu responden menyebutkan bahwa proses registrasi ulang peserta dilakukan dengan menyamakan data pembelian dengan data peserta acara. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak memiliki akses media untuk mencari informasi acara di sekitar mereka. Selain itu, dari sisi pembuat acara, masalah yang umum terjadi ialah proses registrasi yang masih manual.

Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan ini, dapat dikembangkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang bisa digunakan sebagai media pencarian acara sekaligus pendaftaran acara. Ide ini dikembangkan berdasarkan *platform* luar negeri yang populer seperti Eventbrite dan Meetup yang memungkinkan proses tersebut. Sementara, untuk fitur penjualan tiket *event* dari sisi EO, maka dibuat sistem berbasis *website* untuk mendukung fitur yang dibutuhkan seperti grafik, pendataan partisipan, dan lain sebagainya. Dalam mengembangkan aplikasi ini, digunakan metode *Rapid Application Development*. Metode tersebut berbasis sekuensial linear yang bertujuan mempercepat siklus pengembangan perangkat lunak (Aswati & Siagian, 2016). Pengembangan dengan metode ini terdiri dari requirement planning, design, dan implementation (Umar dkk., 2022). Metode ini memiliki siklus pengembangan sistem yang lebih pendek, fleksibel, melibatkan pengguna, serta menekan kemungkinan kesalahan (Hidayat & Hati, 2021). Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mendorong peningkatan partisipasi masyarakat dalam berbagai acara, mengintegrasikan proses pencarian dan pendaftaran acara, dan memudahkan proses pendataan penjualan bagi penyelenggara acara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang didapatkan sebagai berikut:

- 1) Kesulitan dalam mencari informasi acara yang sesuai dengan preferensi.
- 2) Informasi dan proses pendaftaran acara tidak terintegrasi.
- 3) Kurangnya media yang bisa digunakan untuk memasarkan tiket acara yang terintegrasi dengan proses registrasi peserta acara.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah

- 1) Sistem ini dibangun untuk *platform mobile* berbasis Android untuk sistem registrasi yang dapat digunakan oleh masyarakat atau partisipan dan pencarian acara serta *platform website* untuk manajemen tiket acara yang akan dilakukan oleh EO.
- 2) Sistem ini dibangun dengan menggunakan metode RAD.
- 3) Sistem ini diuji dengan menggunakan jenis pengujian *Black Box Testing*, *Usability Testing*, kualitatif, ISO 25023, dan uji performa.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Merancang dan membangun sistem informasi pemasaran dan registrasi acara bagi masyarakat.
- 2) Mengintegrasikan proses bisnis penjualan acara yang terdiri dari penyediaan informasi acara, proses pendaftaran, dan transaksi pembayaran.
- 3) Menyediakan fitur untuk pemasaran acara terintegrasi dengan registrasi peserta acara yang dapat digunakan oleh EO.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Membantu masyarakat dalam mencari acara sesuai minat dan juga berpartisipasi dalam acara yang diselenggarakan.
- 2) Menyederhanakan proses pendaftaran acara bagi masyarakat sebagai pengguna sistem.
- 3) Memudahkan penyelenggara acara untuk memasarkan acara yang mereka miliki dan melacak partisipan atau peserta acara.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi serta menjadi dasar pembuatan proyek akhir ini adalah:

1) Studi Literatur

Penelitian dilakukan dengan mencari data-data serta penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat. Sumber yang digunakan berasal dari internet, jurnal penelitian terdahulu, buku, serta informasi dari media sosial.

2) Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

a. Observasi

Melakukan pengamatan terkait permasalahan yang diangkat di kehidupan sehari-hari.

b. Kuesioner Pra-Riset

Untuk mendukung kesimpulan yang didapat dari studi literatur dan observasi, dirancang kuesioner survei kualitatif untuk memahami tren yang general di berbagai kalangan masyarakat.

c. Wawancara

Untuk mengetahui permasalahan yang ada dari sisi EO, maka dilakukan wawancara terhadap pihak yang memiliki pengalaman sebagai EO.

3) *Requirement Planning* (Perancangan Kebutuhan)

Setelah data dikumpulkan, maka dilakukan perancangan analisis kebutuhan untuk finalisasi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi.

4) *Design Workshop*

Setelah mendapatkan kebutuhan, maka dilakukan analisis sistem dan pembuatan *prototype* yang melibatkan umpan balik dari target pengguna.

5) Implementasi

Rancangan yang dibuat kemudian diimplementasikan dengan mengikuti batasan yang ditetapkan serta informasi dari tahap analisis kebutuhan.

6) Pengujian

Hasil implementasi kemudian diuji dengan menggunakan pengujian black-box testing dimana digunakan metode *use case testing* untuk menguji fungsionalitas sistem dengan merancang skenario penggunaan sistem. Selain itu, *Usability*

Testing dan pengujian kualitatif digunakan untuk menguji sistem kepada responden yang sesuai. Pengujian kebutuhan non-fungsional akan dilakukan berdasarkan ISO 25023 dan uji performa dilakukan dengan *Google Lighthouse*.

7) Analisis dan Evaluasi

Melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil pengujian yang telah dilakukan dengan melakukan perbaikan serta menentukan kelayakan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari empat bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab tersebut secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan beberapa hasil penelitian terdahulu dan landasan teori yang diperlukan untuk merancang sistem.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem yang dibangun berdasarkan metodologi yang digunakan.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan hasil perancangan sistem yang sudah dibangun, hasil pengujian yang sudah dilakukan, dan hasil analisis dari pengujian yang sudah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran setelah melakukan pengujian aplikasi dan analisa model. Saran diberi agar proyek dapat dikembangkan lagi di kemudian hari.