

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat akan mengadakan sebuah acara orang, perusahaan, atau bahkan organisasi akan membutuhkan jasa sebuah *Event Organizer (EO)*. Secara umum, *Event Organizer (EO)* bertugas untuk menyelenggarakan sebuah acara agar dapat berjalan dengan baik dan memastikan setiap orang yang terlibat atau hadir pada suatu acara dapat menikmati acara tersebut. Saat ini, ada banyak sekali pemilik jasa *Event Organizer (EO)* yang tersedia, namun masih belum banyak dari jasa tersebut yang dikenal oleh masyarakat secara luas. Sebagian besar dari pemilik jasa *Event Organizer (EO)* memanfaatkan *platform Instagram* untuk memasarkan jasa mereka atau memperoleh *awareness* dari masyarakat mengenai jasa mereka. Tidak banyak dari para pemilik jasa *Event Organizer (EO)* tersebut juga membuat sebuah *website* untuk jasa mereka tersebut agar terlihat lebih menarik dan juga menampilkan informasi lengkap mengenai jasa mereka tersebut. Namun, untuk membuat sebuah *website* akan membutuhkan waktu yang cukup lama selain itu akan membutuhkan biaya yang cukup banyak.

Selain itu, penyebab sulitnya sebuah jasa *Event Organizer (EO)* bersaing dengan pemilik jasa *Event Organizer (EO)* yang sudah terkenal yaitu karena kebanyakan orang yang ingin mengadakan sebuah acara kebanyakan mendapatkan informasi mengenai sebuah jasa *Event Organizer (EO)* melalui *by words of mouth* atau biasa dikenal dengan istilah dari mulut ke mulut. Sehingga hal tersebut membuat pemilik jasa *Event Organizer (EO)* yang belum terkenal semakin tidak memiliki kesempatan untuk bersaing. Hal tersebut juga tentu berdampak pada orang yang ingin mengadakan sebuah acara menjadi memiliki referensi yang sedikit pada saat ingin memilih sebuah jasa *Event Organizer (EO)*.

Kurangnya platform yang tepat atau terkhusus untuk memperkenalkan sebuah jasa *Event Organizer (EO)* pada khalayak umum menyebabkan tidak meratanya informasi atau *awareness* orang-orang mengenai sebuah jasa *Event Organizer (EO)*. Sebuah aplikasi *Bridestory* telah dikembangkan untuk membantu para pengantin untuk dapat dengan mudah menemukan vendor pernikahan serta memperoleh inspirasi-inspirasi pernikahan yang diperlukan untuk para pengantin tersebut, namun aplikasi tersebut dinilai masih kurang *general* atau umum untuk mengatasi permasalahan acara lainnya diluar acara pernikahan.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan sebuah aplikasi marketplace yang dirancang khusus untuk para *Event Organizer (EO)* untuk dapat memasarkan jasa mereka serta memperoleh *awareness* dari para pencari jasa *Event Organizer (EO)* secara luas. Aplikasi marketplace ini dirancang agar dapat memberikan kemudahan bagi para pemilik

BAB 1 PENDAHULUAN

jasa *Event Organizer (EO)* untuk mem-posting mengenai setiap informasi detail mengenai jasa yang mereka miliki serta gambar-gambar dokumentasi dari setiap acara yang telah mereka selenggarakan. Selain itu, aplikasi ini juga akan menyediakan fitur *live chat* sehingga orang yang ingin menanyakan mengenai informasi suatu *Event Organizer (EO)* dapat bertanya secara langsung pada aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, ditetapkan rumusan masalah yang ingin diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pengembangan sebuah aplikasi mobile yang dapat mempermudah user untuk memperoleh informasi *Event Organizer (EO)* dari beberapa kategori *Event Organizer* sesuai keinginan dengan menampilkan detail *Event Organizer*, *Portofolio Event Organizer*, serta *reviews* dari *client* yang telah menggunakan jasa suatu *Event Organizer* dan juga fitur *In-App Messaging* yang dapat mempermudah *client* untuk berkomunikasi dengan pemilik *Event Organizer*?
2. Bagaimana melakukan pengembangan sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu para penyedia jasa *Event Organizer (EO)* untuk memasarkan jasa mereka dengan menyediakan fitur *Create Event Organizer* dan *Edit Event Organizer* sehingga pemilik jasa *Event Organizer* dapat menambahkan seluruh detail serta kontak yang ingin di tampilkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan sebuah aplikasi mobile yang dapat mempermudah user untuk memperoleh informasi *Event Organizer (EO)* dari beberapa kategori *Event Organizer* sesuai keinginan dengan menampilkan detail *Event Organizer*, *Portofolio Event Organizer*, serta *reviews* dari *client* yang telah menggunakan jasa suatu *Event Organizer* dan juga fitur *In-App Messaging* yang dapat mempermudah *client* untuk berkomunikasi dengan pemilik *Event Organizer*.
2. Mengembangkan sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu para penyedia *Jasa Event Organizer (EO)* untuk memasarkan jasa mereka dengan menyediakan fitur *Create Event Organizer* dan *Edit Event Organizer* sehingga pemilik jasa *Event Organizer* dapat menambahkan seluruh detail serta kontak yang ingin di tampilkan.
3. *Event Organizer* dapat menambahkan seluruh detail serta kontak yang ingin di tampilkan.

1.4 Batasan Masalah

Dari tujuan penelitian di atas, terdapat beberapa batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi ini tidak dapat melakukan transaksi pembayaran.
2. Aplikasi ini tidak dapat melakukan registrasi menggunakan *additional providers* seperti *Google, Facebook, Apple ID* dan sebagainya.
3. Aplikasi ini masih menggunakan data *Event Organizer* yang dibuat sendiri (bukan *Event Organizer* yang sebenarnya).

1.5 Hasil dan Manfaat

Berdasarkan hasil akhir dan kegunaan yang telah dibahas di latar belakang sebelumnya, hasil dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi *mobile* yang dijalankan untuk menjadi perantara antara *Event Organizer (EO)* dengan menyediakan fitur-fitur seperti *Authentication*, menambahkan *Event Organizer*, memberikan *review* dan *rating*, *In-App Messaging*, melakukan pencarian dan juga melakukan filterisasi yang dapat mempermudah pencarian.

Melalui aplikasi ini diharapkan dapat menjadi wadah yang membantu para *Event Organizer (EO)* mendapatkan awareness dari client sehingga dapat bersaing dengan *Event Organizer* yang sudah terkenal dan juga mempersingkat waktu client dalam mencari *Event Organizer (EO)* yang sesuai.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini dilakukan untuk pengembangan aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis mobile, untuk itu diperlukan langkah-langkah penelitian yang tepat. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam analisa dan pengembangan selanjutnya.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Institut Teknologi Harapan Bangsa yang beralamat di Jl. Dipatiukur No. 80, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Pelaksanaan penelitian dilakukan dari Desember 2021.

1.6.2 Tools Penelitian

Sebagai penunjang pelaksanaan pembuatan, pengamatan, dan pengujian aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis mobile digunakan beberapa *tools* sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

1. Figma
2. Firebase
3. Flutter
4. Visual Studio Code
5. Emulator
6. Whimsical

1.6.3 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dan perancangan aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis mobile ini, terbagi menjadi tujuh tahapan. Tujuh tahapan tersebut adalah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, tahap pengembangan aplikasi, realisasi aplikasi, pengujian aplikasi, analisis aplikasi, dan penyusunan laporan penelitian. Diagram alur prosedur penelitian secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Alur Prosedur Penelitian

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Proses identifikasi merupakan proses mendeskripsikan masalah yang terjadi dan potensi kelayakan masalah ini diangkat sebagai bahan penelitian. Sebagai langkah awal dalam penelitian ini, maka proses identifikasi potensi masalah

dapat dilakukan melalui observasi atau pengamatan. Metodologi dimulai dengan mencari masalah dan potensi kasus yang akan menjadi bahasan. Potensi merupakan seluruh sumber yang dapat dikembangkan dan masalah merupakan potensi yang jika diubah atau diselesaikan dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan fakta yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian dan mencari produk yang sejenis sebagai landasan pengembangan produk.

3. Desain *User Interface* Aplikasi

Merancang produk mulai dari mockup aplikasi, lalu menentukan fitur-fitur yang dapat dibuat.

4. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi dari produk yang ditawarkan dan melakukan perbaikan desain jika mendapat kekurangan dari desain yang telah dirancang. Dalam perancangan aplikasi diperlukan beberapa *tools* utama yaitu *Firebase, Flutter, Figma, Whimsical, Visual Studio Code* dan juga *Emulator*.

5. Pengembangan Produk

Sesuai dengan desain yang sudah diperbaiki, implementasi pembuatan sistem dilakukan sesuai dengan desain.

6. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah berfungsi sesuai dengan rancangan, agar dapat diketahui kekurangannya dengan melihat ketelitian dan ketepatan hasil rancangan.

7. Analisis Aplikasi

Dari hasil pengujian alat yang telah dilakukan sebelumnya, selanjutnya akan dilakukan analisis aplikasi khususnya untuk menentukan kekurangan yang dimiliki aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

8. Penyusunan Laporan Penelitian

Selanjutnya dilakukan penyusunan laporan penelitian. Laporan penelitian ini dilakukan secara mendetail agar dapat dijadikan *literature* bagi yang ingin mengembangkannya

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan penelitian atau Tugas Akhir ini akan disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan mudah dipelajari dan dimengerti, yaitu dengan rincian sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, hasil dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Kajian Referensi

Dalam bab ini berisi identifikasi masalah, pemangku kepentingan (*stakeholder*), riset/produk terkait, sistem yang sudah ada, sistem yang diusulkan, dan analisis kebutuhan.

Bab 3 Perancangan dan Implementasi

Pada bab ini akan membahas mengenai arsitektur sistem dan rancangan sistem perangkat lunak.

Bab 4 Pengujian dan Analisis

Dalam bab pengujian dan analisis ini akan membahas mengenai tujuan pengujian, pengujian perangkat lunak, dan hasil pengujian perangkat lunak.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini akan berisi kesimpulan dari penelitian ini dan dilanjutkan dengan saran penulis untuk pengembangan selanjutnya.

BAB 2 KAJIAN REFERENSI