

Pengembangan Aplikasi ~~Marketplace~~ *Event Organizer (EO) Berbasis Mobile*

Tasya Agnes Guifena^{#1}, Dina Angela^{*2}, Sinung Suakanto^{*3}

[#]Program Studi Media Internet Technology, Institut Teknologi Harapan Bangsa
Jl. Dipatiukur No. 80-84, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

¹tasyagoei12@gmail.com

²dina_angela@ithb.ac.id

³sinung@ithb.ac.id

Abstract— In holding an event, both weddings, birthdays, office celebrations and many more things, we will need the services of an Event Organizer (EO). Currently there are a lot of Event Organizers (EO) exist. However, there are many Event Organizers (EO) that are still unknown to many people. In addition, most of the people who will hold an event know about these services from friends or commonly known as word of mouth or word of mouth so that there are fewer opportunities for owners of Event Organizer (EO) services who are not yet well known to be widely known. This also raises another problem for people who want to hold events, namely the limited choice when they want to determine an Event Organizer (EO) service because not many Event Organizers (EO) are known. This problem is the background of this research. Several methods have been applied to overcome this problem. Among them is the use of the Instagram platform as a social media that is most often used for marketing Event Organizer (EO) and Bridestory application which is devoted to Event Organizer (EO) weddings. However, this has not been able to provide maximum impact. Therefore, this study will develop a marketplace application that can help Event Organizer (EO) owners market their services, as well as help people who want to hold events so that they can have many references when they want to determine Event Organizer (EO) services.

Keywords— Event Organizer (EO), Mobile Application, Flutter, Firebase, Cloud Database.

Abstrak— Dalam mengadakan sebuah acara baik acara pernikahan, ulang tahun, perayaan kantor dan masih banyak hal lagi akan membutuhkan jasa sebuah Event Organizer (EO). Saat ini ada banyak sekali Event Organizer (EO) yang tersedia. Namun, banyak sekali Event Organizer (EO) yang masih belum dikenal oleh banyak orang. Selain itu, kebanyakan dari orang yang akan mengadakan sebuah acara mengetahui jasa tersebut dari teman atau biasa dikenal dengan sebutan by word-of-mouth atau mulut ke mulut sehingga semakin sedikitnya kesempatan bagi pemilik jasa Event Organizer (EO) yang belum terkenal untuk semakin dikenal secara luas. Hal tersebut juga memunculkan permasalahan lain bagi orang yang ingin mengadakan acara, yaitu terbatasnya pilihan saat ingin menentukan sebuah jasa Event Organizer (EO) karena tidak banyak Event Organizer (EO) yang diketahui. Permasalahan inilah yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Beberapa cara sudah diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Di antaranya adalah penggunaan platform Instagram sebagai sosial media yang paling sering digunakan

untuk pemasaran Event Organizer (EO) dan aplikasi Bridestory yang dikhususkan untuk Event Organizer (EO) pernikahan. Namun, hal tersebut belum dapat memberikan dampak yang maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan sebuah aplikasi marketplace yang dapat membantu para pemilik Event Organizer (EO) dalam memasarkan jasa mereka, serta membantu orang yang ingin mengadakan acara agar dapat memiliki banyak referensi saat ingin menentukan jasa Event Organizer (EO)

Kata Kunci— Event Organizer (EO), Mobile Application, Flutter, Firebase, Cloud Database.

I. PENDAHULUAN

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 [1]. 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 jasa *Event Organizer (EO)* untuk memposting 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.

II. METODOLOGI

A. Identifikasi Masalah

Pada masa pandemic seperti ini, banyak sekali sektor-sektor bisnis yang terdampak. Mulai dari perhotelan, kuliner dan masih banyak lagi yang lainnya. Bahkan bisnis *Event Organizer (EO)* juga cukup terdampak [2]. Banyak sekali acara-acara yang harus ditunda karena adanya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) serta larangan dari pemerintah untuk mengadakan kegiatan atau acara yang pasti akan mengumpulkan banyak orang [3]. Selain itu, hal tersebut tentu saja juga berdampak pada orang-orang yang ingin mengadakan acara menjadi terhambat.

Kurangnya platform yang terkhusus untuk para pemilik jasa *Event Organizer (EO)* juga menjadi salah satu permasalahan sulitnya *Event Organizer (EO)* memperoleh projek. Banyak sekali *Event Organizer (EO)* yang tersedia, namun masih banyak yang belum dapat bersaing dengan pemilik *Event Organizer (EO)* yang sudah terkenal di kalangan masyarakat [4]. Hal tersebut juga berpengaruh pada orang yang ingin mencari jasa *Event Organizer (EO)* merasa kesulitan atau memiliki referensi yang sedikit saat ingin memilih *Event Organizer (EO)* dikarenakan banyak dari *Event Organizer (EO)* yang belum dikenal secara luas [5]

Oleh karena itu, diperlukan sebuah platform yang dapat menjadi platform bagi para pemilik jasa *Event Organizer* untuk dapat memasarkan jasa mereka pada suatu aplikasi sejenis marketplace dimana para pemilik jasa *Event Organizer* dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan jasa mereka pada suatu aplikasi. Selain itu, sebagai orang yang mencari *Event Organizer* juga dapat

dengan mudah mencari *Event Organizer* pada suatu aplikasi dengan banyak kategori.

B. Riset Terkait

Ada beberapa riset terkait dengan pengembangan aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis *mobile* ini, yaitu *A Smart Event Management App Using Flutter and Firebase*. Riset pengembangan aplikasi ini dilakukan oleh Juliana, Naveen Kumar, Richard dan Shivadarshini yang diterbitkan pada tahun 2020. Riset ini dilakukan untuk mengubah cara tradisional dalam mengelola sebuah *event* menjadi sebuah *event management* yang modern. Riset ini berfokus pada *event* yang dilaksanakan oleh banyak kampus dan universitas yang masih menggunakan cara tradisional dalam mengelola sebuah *event*. Aplikasi *mobile* yang dikembangkan bernama *Evacurate*. Aplikasi ini akan menyediakan semua layanan penting untuk merencanakan dan menyelenggarakan acara di perguruan tinggi dan sekolah.

Aplikasi ini mencakup teknologi QR, yang akan menghasilkan kode QR kepada setiap orang yang digunakan untuk memudahkan proses *Check-in* yaitu pada saat proses registrasi. Teknologi QR juga digunakan untuk interaksi audiens dimana audiens dapat memberikan ulasan untuk acara yang diselenggarakan. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur dimana *event organizer* dapat menambahkan detail dari sebuah *event* pada aplikasi [6]. Untuk gambaran mengenai sistem dari riset terkait dapat dilihat pada Gambar 1.

C. Sistem Yang Sudah Ada dan Sistem Yang Diusulkan

Sistem eksisting atau sistem yang sudah ada sekarang dikembangkan oleh perusahaan yaitu *Bridestory*. Aplikasi *Bridestory* merupakan aplikasi yang menyediakan kemudahan bagi orang yang ingin mencari *event organizer* dengan mudah, khususnya *Wedding Organizer* [7]. Aplikasi ini menyediakan fitur yang cukup lengkap yaitu, fitur *messaging*, *payments*, *wedding checklist*, menambahkan ulasan, dan lain sebagainya. Pada aplikasi ini, pemilik *event organizer* perlu untuk menambahkan jasa mereka pada aplikasi terpisah, yaitu *Bridestory Pro* [8].

Sistem yang sudah ada selanjutnya yaitu, *Fiverr*. *Fiverr* merupakan platform yang menyediakan layanan bagi penyedia jasa *freelancer*, seperti pembuatan *website*, aplikasi *mobile*, desain dan lain sebagainya [9]. Aplikasi ini mengadopsi sistem yang ada pada aplikasi *Fiverr* ini dimana para penyedia jasa *freelancer* dan juga orang yang sedang mencari *freelancer* dapat mememukannya di dalam satu aplikasi.

Sistem yang diusulkan dalam pengembangan aplikasi ini akan dikembangkan dengan menyediakan beberapa fitur-fitur tambahan yang belum ada pada aplikasi yang sudah ada, yaitu fitur *CRUD (Create, Read, Update, dan Delete)*, dimana akan lebih memudahkan para *event organizer* untuk menambahkan detail informasi mengenai jasa mereka pada aplikasi. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan juga akan menyediakan pilihan kategori *event organizer* yang lengkap, seperti kategori musik, ulang tahun, dan juga pernikahan. Gambaran sistem yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 2.

D. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini akan berisi penguraian dari sistem untuk mendapatkan informasi dan spesifikasi tentang sistem yang akan dibutuhkan oleh pengguna. Tahap analisis kebutuhan pada penelitian ini akan dibagi menjadi analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1) Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional berisi tentang apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem untuk pengguna. Pengguna yang dimaksud dalam penelitian ini ialah petugas pengangkut vaksin, rumah sakit, dan puskesmas. Analisis kebutuhan fungsional dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel I.

2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional berisi tentang kebutuhan sistem yang berfokus pada cara kerja yang dimiliki oleh sistem. Analisis kebutuhan non fungsional dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel II.

E. Arsitektur Sistem

Sistem aplikasi Event Organizer dapat berjalan ketika user melakukan registrasi terlebih dahulu sehingga user yang belum memiliki akun pada aplikasi diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu. Aplikasi ini ditujukan untuk dua user, yaitu yang pertama Event Organizer sebagai penyedia jasa dan user yang akan mencari jasa Event Organizer. Namun, kedua user tersebut memiliki tampilan User Interface (UI) yang sama. Oleh karena itu, setiap user yang mendaftar ke dalam aplikasi dapat menambahkan jasa nya untuk memasarkann jasa nya atau hanya unntuk keperluan mencari Event Organizer saja.

Fitur utama dari aplikasi ini yaitu fitur CRUD (Create, Read, Update, dan Delete). Fitur CRUD akan dibuat dengan menggunakan Firestore dari Firebase sebagai real-time database yang akan menyimpan seluruh data yang akan ditampilkan di dalam aplikasi. Tujuan dari dibuatnya fitur CRUD ini yaitu untuk memfasilitasi keperluan para Event Organizer untuk dapat menambahkan jasa mereka pada aplikasi agar dapat memasarkan jasa mereka dengan mudah. Pada fitur CRUD ini, pemilik jasa Event Organizer dapat menambahkan detail-detail jasa mereka seperti, deskripsi dan portofolio dari event-event yang telah dilaksanakan, sehingga user dapat dengan mudah mencari Event Organizer yang sesuai dengan keinginan mereka.

Fitur selanjutnya yaitu fitur filter. Tujuan lain dari dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk memudahkan user dalam mencari Event Organizer. Oleh karena itu, fitur filter dibuat dengan tujuan agar user dapat dengan mudah mencari Event Organizer berdasarkan daerah dan juga rating dari suatu Event Organizer. Selain itu user juga dapat mengirim pesan kepada Event Organizer agar memudahkan user dalam berkomunikasi dengan pemilik jasa Event Organizer. Arsitektur sistem akan dibangun dengan beberapa tools yang ditampilkan seperti pada Gambar 3.

F. Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada penelitan ini, pengembangan seluruh sistem aplikasi marketplace Event Organizer menggunakan framework Flutter dan Firebase [10]. Framework Flutter utama-nya digunakan untuk membangun keseluruhan UI (User Interface) aplikasi dan juga mengintegrasikan seluruh sistem dengan Cloud Database yang digunakan yaitu Firebase. Firebase Realtime Database adalah database NoSQL yang digunakan untuk menyimpan, membaca, menulis dan mengambil data secara *realtime* yang disinkronkan kepada klien yang terhubung [11].

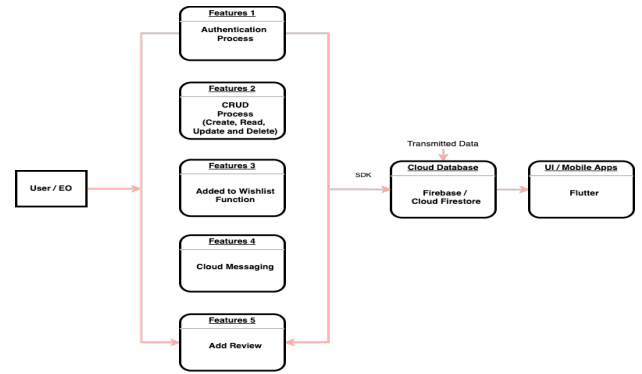
Di dalam aplikasi ini, user dapat berperan sebagai user yang dapat melihat daftar Event Organizer yang tersedia dalam aplikasi dan juga sebagai Event Organizer, yang dapat mengelola data yang ada dalam aplikasi. Pada penelitian ini akan mendukung fitur CRUD (Create, Read, Update dan Delete), dimana Event Organizer dapat menyimpan, membaca, menulis dan mengambil data secara realtime.

Event Organizer dapat menyimpan data yang ditambahkan pada *database*. Data yang akan di inputkan berupa data-data yang diperlukan Event Organizer, seperti kategori, deskripsi, founder, logo atau gambar Event Organizer, location, nama Event Organizer, dan portofolio, serta rating.

TABEL I
KEBUTUHAN FUNGSIONAL

Kode	Kebutuhan Fungsional
F001	Pengguna dapat melakukan proses <i>Create</i> , yaitu bagi user yang menyediakan jasa <i>Event Organizer (EO)</i> dapat menambahkan jasa nya pada aplikasi berupa kategori <i>event</i> , nama <i>Event Organizer (EO)</i> , deskripsi, dan portofolio.
F002	Pengguna dapat melakukan proses <i>Read</i> , yaitu bagi user yang mendaftar ke aplikasi sebagai pemilik jasa <i>Event Organizer (EO)</i> , dapat melihat detail <i>Event Organizer (EO)</i> yang telah ditambahkan
F003	Pengguna dapat melakukan proses <i>Update</i> , yaitu user dapat mengedit atau mengubah detail Event Organizer (EO) yang telah ditambahkan.
F004	Pengguna dapat melakukan proses <i>Delete</i> , yaitu user dapat menghapus data <i>Event Organizer (EO)</i> yang telah ditambahkan.
F005	Pengguna dapat melakukan proses registrasi, yaitu user dapat mendaftar ke dalam aplikasi.
F006	Pengguna dapat melakukan proses <i>login</i> , yaitu user dapat mengakses aplikasi jika sudah melakukan registrasi terlebih dahulu ke dalam aplikasi.
F007	Pengguna dapat melakukan proses filter, yaitu user dapat mencari <i>Event Organizer (EO)</i> dengan mudah berdasarkan lokasi dan kategori <i>Event Organizer (EO)</i> .
F008	Pengguna dapat melakukan proses <i>Messaging</i> , yaitu user dapat berkomunikasi atau mengirim pesan kepada <i>Event Organizer (EO)</i> .
F009	Pengguna dapat melakukan proses <i>Add Review</i> dan <i>Rating</i> , yaitu user dapat memberikan penilaian dan juga <i>rating</i> untuk sebuah <i>Event Organizer</i> .
F010	Pengguna dapat melakukan proses <i>Add to Wishlist</i> , yaitu user dapat menambahkan suatu <i>Event Organizer</i> ke dalam daftar <i>Favorite</i> .
F011	Sistem mampu mengurutkan rating paling tinggi hingga paling rendah berdasarkan hasil rata-rata <i>rating</i> yang telah

Kode	Kebutuhan Fungsional
	diberikan oleh <i>user</i> .
F012	Sistem terintegrasi dengan Firebase dengan baik dimana sistem dapat menyimpan atau meng- <i>update</i> data secara otomatis dalam <i>Firestore</i> .
F013	Pengguna dapat melakukan proses <i>Search</i> atau pencarian berdasarkan kategori Event Organizer, kota, dan juga nama <i>Event Organizer</i> .
F014	Sistem dapat melakukan proses <i>Categorizing</i> , yaitu membagi secara otomatis setiap data yang baru ditambahkan dalam kategori nya masing-masing (<i>Music, Birthday, dan Wedding</i>)
F015	Sistem dapat menghapus suatu <i>Event Organizer</i> dari daftar <i>My Favorite</i>
F016	Sistem dapat melakukan proses <i>Logout</i> .



Gambar 3 Arsitektur Sistem

TABEL II
KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL

Kode	Kebutuhan Non-Fungsional
NF001	Desain <i>User Interface</i> aplikasi dapat ditampilkan dengan baik di perangkat mobile dengan berbagai resolusi layar

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi marketplace Event Organizer berbasis mobile yang sudah dirancangann dan diimplementasikan harus diuji terlebih dahulu untuk memastikan sistem sudah sesuai dengan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Untuk melakukan pengujian dan analisis, akan didefinisikan terlebih dahulu tujuan serta skenario-skenario pengujian yang akan dilakukan sehingga pengujian yang dilakukan terstruktur dan sistematis.

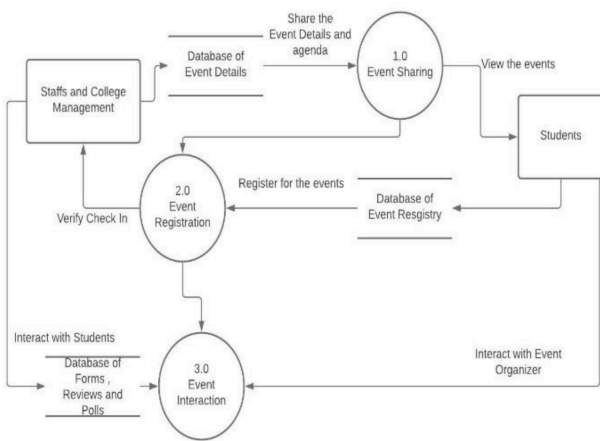
A. Tujuan Pengujian

Pengujian terhadap sistem pada aplikasi marketplace Event Organizer berbasis mobile ini dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Tujuan dari penelitian ini antara lain merancang sebuah aplikasi mobile yang dapat mempermudah user untuk memperoleh informasi Event Organizer sesuai keinginan dan juga merancang sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu para penyedia Jasa Event Organizer (EO) untuk memasarkan jasa mereka untuk selanjutnya melakukan proses pengembangan aplikasi yang menyediakan fitur-fitur yang dapat mencapai tujuan dari penelitian ini.

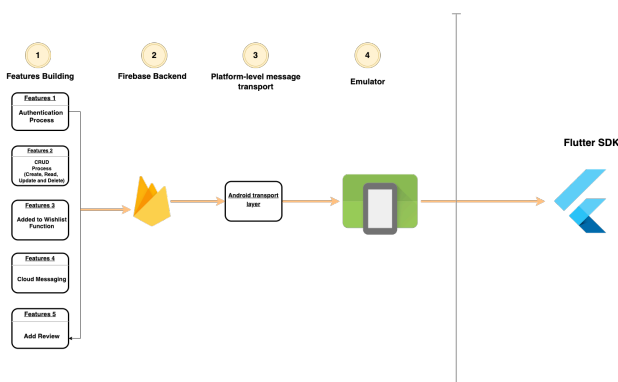
Untuk mencapai tujuan tersebut akan dilakukan pengujian terhadap aspek kebutuhan fungsional dalam penelitian ini. Pengujian aplikasi marketplace Event Organizer berbasis mobile ini dilakukan dengan membuat skenario pengujian berdasarkan cara kerja sistem yang ada pada perancangann sistem pada bab sebelumnya. Skenario dalam pengujian bertujuan memudahkan tahapan pengujian sistem serta untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Sistem yang dibangun dalam penelitian ini akan diuji sesuai skenario yang telah ditentukan sehingga sistem dapat menjalankan fungsinya dengan baik dengan performa yang optimal.

B. Skenario Pengujian

Pengujian aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis *mobile* dilakukan dengan menggunakan metode end-to-end testing. End-to-end testing digunakan untuk siklus pengembangan perangkat lunak untuk menguji fungsionalitas dan kinerja aplikasi melalui perspektif pengguna yang mensimulasikan skenario yang terjadi di dunia nyata.



Gambar 1 Riset Terkait



Gambar 2 Sistem yang Diusulkan

Skenario pengujian pada kebutuhan fungsional terdiri dari enam belas skenario utama pengujian yang dimana di dalam skenario-skenario tersebut terdapat sub-skenario lainnya guna memperjelas pengujian fungsional dari aplikasi.

C. Hasil Pengujian dan Analisis

Hasil uji kelayakan berdasarkan kebutuhan fungsional dari aplikasi ini dapat dilihat pada Tabel III. Terdapat enam belas kebutuhan fungsional yang akan diuji sebagai tolak ukur fungsi dari aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis mobile ini.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel III, aplikasi marketplace *Event Organizer* berbasis mobile ini sudah memenuhi aspek kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebesar 100%.

TABEL III
PENILAIAN KELAYAKAN KEBUTUHAN FUNGSIONAL PADA APLIKASI

Kode	Kebutuhan Fungsional	Status
F001	Pengguna dapat melakukan proses <i>Create</i> , yaitu bagi user yang menyediakan jasa <i>Event Organizer (EO)</i> dapat menambahkan jasa nya pada aplikasi berupa kategori <i>event</i> , nama <i>Event Organizer (EO)</i> , deskripsi, dan portofolio.	Berhasil
F002	Pengguna dapat melakukan proses <i>Read</i> , yaitu bagi user yang mendaftar ke aplikasi sebagai pemilik jasa <i>Event Organizer (EO)</i> , dapat melihat detail <i>Event Organizer (EO)</i> yang telah ditambahkan	Berhasil
F003	Pengguna dapat melakukan proses <i>Update</i> , yaitu user dapat mengedit atau mengubah detail <i>Event Organizer (EO)</i> yang telah ditambahkan.	Berhasil
F004	Pengguna dapat melakukan proses <i>Delete</i> , yaitu user dapat menghapus data <i>Event Organizer (EO)</i> yang telah ditambahkan.	Berhasil
F005	Pengguna dapat melakukan proses registrasi, yaitu user dapat mendaftar ke dalam aplikasi.	Berhasil
F006	Pengguna dapat melakukan proses <i>login</i> , yaitu user dapat mengakses aplikasi jika sudah melakukan registrasi terlebih dahulu ke dalam aplikasi.	Berhasil
F007	Pengguna dapat melakukan proses filter, yaitu user dapat mencari <i>Event Organizer (EO)</i> dengan mudah berdasarkan lokasi dan kategori <i>Event Organizer (EO)</i> .	Berhasil
F008	Pengguna dapat melakukan proses <i>Messaging</i> , yaitu user dapat berkomunikasi atau mengirim pesan kepada <i>Event Organizer (EO)</i> .	Berhasil
F009	Pengguna dapat melakukan proses <i>Add Review</i> dan <i>Rating</i> , yaitu user dapat memberikan penilaian dan juga <i>rating</i> untuk sebuah <i>Event Organizer</i> .	Berhasil
F010	Pengguna dapat melakukan proses <i>Add to Wishlist</i> , yaitu user dapat menambahkan suatu <i>Event Organizer</i> ke dalam daftar <i>Favorite</i> .	Berhasil
F011	Sistem mampu mengurutkan rating paling tinggi hingga paling rendah berdasarkan hasil rata-rata <i>rating</i> yang telah diberikan oleh <i>user</i> .	Berhasil
F012	Sistem terintegrasi dengan <i>Firestore</i> dengan baik dimana sistem dapat menyimpan atau meng-	Berhasil

Kode	Kebutuhan Fungsional	Status
F013	<i>update</i> data secara otomatis dalam <i>Firestore</i> . Pengguna dapat melakukan proses <i>Search</i> atau pencarian berdasarkan kategori <i>Event Organizer</i> , kota, dan juga nama <i>Event Organizer</i> .	Berhasil
F014	Sistem dapat melakukan proses <i>Categorizing</i> , yaitu membagi secara otomatis setiap data yang baru ditambahkan dalam kategori nya masing-masing (<i>Music, Birthday, dan Wedding</i>)	Berhasil
F015	Sistem dapat menghapus suatu <i>Event Organizer</i> dari daftar <i>My Favorite</i>	Berhasil
F016	Sistem dapat melakukan proses <i>Logout</i> .	Berhasil
Persentase keberhasilan		100%

IV. SIMPULAN

Setelah melakukan perancangan, implementasi, dan pengujian terhadap aplikasi Marketplace Event Organizer berbasis Mobile perlu ditarik kesimpulan untuk mengetahui pencapaian dari penelitian ini.

Berdasarkan dari analisis pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah berhasil mengembangkan aplikasi Marketplace Event Organizer berbasis Mobile yang menggunakan framework Flutter dan Firebase sebagai Cloud Database sebagai tools utama yang digunakan untuk membangun keseluruhan fitur-fitur pada aplikasi. Hal ini dibuktikan dengan pengujian terhadap setiap fitur tersebut, yaitu:

- Fitur CRUD (Create, Read, Update dan Delete), yaitu bagi user yang menyediakan jasa Event Organizer (EO) dapat menambahkan, menampilkan, mengubah, dan menghapus jasanya pada aplikasi berupa kategori event, nama Event Organizer (EO), deskripsi, dan portofolio.
- Fitur Authentication, yaitu user dapat melakukan proses registrasi dan juga masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun yang telah didaftarkan.
- Fitur Filter, yaitu user dapat mencari Event Organizer (EO) dengan mudah berdasarkan kategori dan lokasi.
- Fitur Messaging, yaitu user dapat berkomunikasi atau mengirim pesan kepada Event Organizer (EO).
- Fitur Add Review dan Rating, yaitu user dapat memberikan penilaian dan juga rating untuk suatu Event Organizer.
- Fitur Add to Wishlist, yaitu user dapat menambahkan suatu Event Organizer ke dalam daftar Favorite.
- Fitur Sorting, yaitu mengurutkan rating paling tinggi hingga paling rendah berdasarkan hasil rata-rata rating yang telah diberikan oleh user.

DAFTAR REFERENSI

- D.S. Dewi. "Daftar & Event Besar yang Dirunda & Dibatalkan Akibat Virus Corona," 13 Maret 2020. [Daring]. Tersedia: <https://tirta.id/daftar-8-event-besar-yang-ditunda-dibatalkan-akibat-virus-corona-eEMm> [18 November 2021].

- [2] R. Juliana, N. Kumar, G. Richard, dan P. Shivadarshini, "A Smart Event Management App Using Flutter and Firebase." *International Journal of Scientific Research & Engineering Trends*, vol. 7, hlm. 2519-2524, Juli-Agustus 2020.
- [3] A. Praveen, K. Nanda, N. Rajith, N. Giriraj, R. Radhika, N. Mahesh, K. Vishnu, T. Anjali, S. Sarath. "Conference Room Booking Application using Flutter." *International Conference on Communication and Signal Processing*, hlm. 348-350, July 2020.
- [4] H. Alain, "Improving Productivity and Reducing Costs of Mobile App Development with Flutter and Backend-as-a-Service." *Master's Programme in ICT Innovation*, hlm. 50-67, October 2020.
- [5] J. S. Madray. "The Impact Of Covid-19 On Event Management Industry." *International Journal of Engineering Applied Science and Technology*, vol. 5, no. 2455-2143, hlm. 533-535, July 2020.
- [6] Y. Farouk, M. A. Anas. "Dokter Tirta Alami Kerugian Rp 6,4 Miliar Selama Pandemi," 3 September 2021. [Daring]. Tersedia: <https://www.suara.com/entertainment/2021/09/03/092842/dokter-tirta-alami-kerugian-rp-64-miliar-selama-pandemi> [14 November 2021].
- [7] I. S. Pangkey. "Strategi Komunikasi Bisnis Dalam Meningkatkan Pelanggan Event Organizer Onet Twenty One Organizer Desa Suwaan Minahasa Utara Provinsi Sulawesi Utara." *Acta Diurna Komunikasi*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [8] G. Jeftannie, M. G. Yoedtadi. "Bridestory Marketing Communication (Quantitative Study Influence Brand Awareness on Consumer Interest Using Wedding Organizer)," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, vol. 478, hlm. 322-325, Desember 2020.
- [9] Z. Nilakandi. "Pengertian Fiverr Beserta Cara Kerja, Kelebihan Dan Kekurangan Fiverr," 7 Juni 2020. [Daring]. Tersedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-fiverr/> [1 Desember 2021].
- [10] M. Erlangga. "Bridestory Luncurkan Aplikasi Mobile Bridestory dan Bridestory Pro," 17 Februari 2016. [Daring]. Tersedia: <https://dailysocial.id/post/bridestory-luncurkan-aplikasi-mobile-bridestory-dan-bridestory-pro#:~:text=Bridestory%20adalah%20aplikasi%20yang%20memudahk%20an,dan%20korespondensi%20mereka%20dengan%20calon> [15 Oktober 2021].
- [11] A. Cocytus. "Bridestory - Komunitas Wedding Vendor Yang Inspiratif," 14 Maret 2019. [Daring]. Tersedia: <https://medium.com/@anazcocytus97/bridestory-komunitas-wedding-vendor-yang-inspiratif-b1802f804218> [18 Oktober 2021].

Tasya Agnes Guifena, kelahiran kota Ponorogo, Jawa Timur. Mahasiswa Institut Teknologi Harapan Bangsa (ITHB) Bandung Jurusan Media and Internet Technology (MIT). Memperoleh gelar Sarjana Teknik dari Program Teknik pada Agustus 2022.

Sinung Suakanto, kelahiran Klaten tahun 1982 dan memperoleh gelar Sarjana Teknik dari Teknik Elektro ITB. Melanjutkan pendidikan doktoral di bidang Teknik Elektro dalam bidang jaringan komunikasi juga di ITB. Minat penelitian pada bidang jaringan sensor, *cloud computing*, serta teknologi informasi. Saat ini aktif sebagai staf pengajar di Departemen Teknologi Informasi Institut Teknologi Harapan Bangsa.

Dina Angela, menyelesaikan S1 Jurusan Teknik Elektro bidang Telekomunikasi di Universitas Kristen Maranatha pada 1999 dan S2 Jurusan Teknik Elektro bidang Telekomunikasi di ITB pada 2003. Bidang penelitian: antena dan propagasi dan sistem komunikasi.