

**PENGEMBANGAN APLIKASI *MARKETPLACE EVENT*
*ORGANIZER (EO) BERBASIS MOBILE***

TUGAS AKHIR

**Tasya Agnes Guifena
1318014**



**INSTITUT
TEKNOLOGI
HARAPAN
BANGSA**
Veritas vos liberabit

**PROGRAM STUDI MEDIA AND INTERNET TECHNOLOGY
INSTITUT TEKNOLOGI HARAPAN BANGSA
BANDUNG
2022**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *MARKETPLACE EVENT*
*ORGANIZER (EO) BERBASIS MOBILE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Media and Internet Technology**

Tasya Agnes Guifena

1318014



**INSTITUT
TEKNOLOGI
HARAPAN
BANGSA**

Veritas vos liberabit

PROGRAM STUDI MEDIA AND INTERNET TECHNOLOGY

INSTITUT TEKNOLOGI HARAPAN BANGSA

BANDUNG

2022

ABSTRAK

Nama : Tasya Agnes Guifena
Program Studi : *Media and Internet Technology*
Judul : *PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE EVENT ORGANIZER (EO) BERBASIS MOBILE*

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. Diantaranya 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)*. Aplikasi marketplace ini akan mengembangkan fitur-fitur yang akan mempermudah user ketika menggunakan seperti fitur *In-App Messaging*, fitur *CRUD (Create, Read, Update dan Delete)* untuk mempermudah *Event Organizer* menambahkan jasanya, fitur menambahkan penilaian untuk pengguna dan masih banyak yang lainnya.

Kata kunci: *Event Organizer (EO), Mobile Application, Flutter, Firebase, Cloud Database.*

ABSTRACT

Name : Tasya Agnes Guifena
Department : Computer Engineering
Title : MOBILE-BASED MARKETPLACE EVENT ORGANIZER (EO)
APPLICATION DEVELOPMENT

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. This marketplace application will develop features that will make it easier for users to use, such as the In-App Messaging feature, CRUD (Create, Read, Update and Delete) features to make it easier for the Event Organizer to add services, add ratings for users and many others.

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan kasih karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu, yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Marketplace Event Organizer (EO)* Berbasis *Mobile*”. Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir pada semester VIII tahun akademik 2021-2022.

Saya sangat bersyukur dapat mengalami setiap proses yang ada dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Banyak sekali pelajaran berharga pada setiap prosesnya dan terlebih lagi, melalui Tugas Akhir ini saya dapat membuat sebuah aplikasi yang sebelumnya saya belum pernah membuat aplikasi seutuhnya seperti ini. Melalui setiap pembelajaran yang saya dapatkan, pada akhirnya saya dapat menyelesaikan penelitian ini.

Selama proses pembentukan karya tulis ini, saya menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, demi perbaikan kinerja penulis dan pembuatan karya tulis lainnya di masa yang akan datang.

Selama penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini penulis telah menerima bantuan, dukungan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak yang sangat berjasa bagi terselesaikannya Tugas Akhir ini. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat, anugrah, keajaiban, mukjizat, scenario, rancangan, ide, semangat, Kesehatan dan segala yang telah diatur oleh-Nya untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini hingga mencapai titik akhir yang melegakan.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materi kepada penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
3. Kedua pembimbing tugas akhir, Ibu Dina Angela, M.T dan Bapak Dr. Sinung Suakanto, yang telah mendukung, membimbing, memberi masukan, arahan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dosen dan staff Departemen Teknologi Informasi yang telah banyak membantu dalam menyusun tugas akhir ini.
5. Teman-teman Media dan Internet Technology

6. dan Mobile Technology 2018 yang dengan semangat dan keunikannya masing-masing yang saling mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh teman-teman ITHB yang memberikan dorongan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Seluruh staff, dosen, dan keluarga besar dari Institut Teknologi Harapan Bangsa yang telah memberikan pelayanan yang sangat baik, sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar.

Semoga Tugas Akhir ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Bandung, 28 Juni 2022

Hormat penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tasya Agnes Guifena' with a small star symbol above the 'y' and a horizontal line below the 'a'.

Tasya Agnes Guifena

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
ABSTRACT	1
KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR.....	2
DAFTAR TABEL	1
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Hasil dan Manfaat	1
1.6 Metodologi Penelitian	1
1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian	1
1.6.2 <i>Tools</i> Penelitian.....	1
1.7 Sistematika Penulisan	2
BAB 2 KAJIAN REFERENSI.....	2
2.1 Identifikasi Masalah.....	1
2.2 Pemangku Kepentingan (<i>Stakeholder</i>).....	1
2.3 Riset/Produk Terkait	1
2.3.1. Evacurate – A Smart Event Management App Using Flutter and Firebase (International Journal of Scientific Research & Engineering Trends)	2
2.3.2 Bridestory: The Most Complete Wedding Vendor and Package.....	2
2.4 Sistem yang Sudah Ada	1
2.5 Sistem yang Diusulkan.....	1
BAB 3 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	1
3.1 Arsitektur Sistem.....	1
3.2 Perancangan Sistem	1
3.3 Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak Sistem.....	1
3.3.5 Perancangan dan Implementasi Database	1
3.3.6 Perancangan dan Implementasi <i>User Interface</i> Aplikasi	1

BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS	1
4.1 Tujuan Pengujian	1
4.2 Skenario Pengujian Fungsional.....	2
4.2.1 Skenario Pengujian F001 (Create)	2
4.2.2 Skenario Pengujian F002 (Read)	3
4.2.3 Skenario Pengujian F003 (Update)	3
4.2.4 Skenario Pengujian F004 (Delete)	5
4.2.5 Skenario Pengujian F005 (Registrasi).....	5
4.2.6 Skenario Pengujian F006 (Login)	5
4.2.7 Skenario Pengujian F007 (Filter)	6
4.2.8 Skenario Pengujian F008 (Messaging)	7
4.2.9 Skenario Pengujian F009 (<i>Add Review dan Rating</i>)	7
4.2.10 Skenario Pengujian F010 (<i>Add to Wishlist</i>)	8
4.2.11 Skenario Pengujian F011 (<i>Sorting</i>).....	8
4.2.12 Skenario Pengujian F012 (Integrasi <i>Firestore</i> dengan Aplikasi)	9
4.2.13 Skenario Pengujian F013 (Search).....	9
4.2.14 Skenario Pengujian F014 (<i>Categorizing</i>).....	10
4.2.15 Skenario Pengujian F015 (<i>Remove Event Organizer dari daftar My Favorite</i>).....	10
4.2.16 Skenario Pengujian F016 (<i>Logout</i>)	10
4.3 Skenario Pengujian Non-Fungsional	11
4.3.1 Skenario Pengujian Desain Interface Aplikasi yang <i>Adaptive</i>	11
4.3.2 Skenario Pengujian Multiplatform.....	11
4.4 Pengujian Fungsional.....	12
4.4.1 Pengujian F001 (<i>Create Event Organizer</i>)	12
4.4.2 Pengujian F002 (<i>Read atau See Event Organizer</i>).....	13
4.4.3 Pengujian F003 (<i>Update atau Edit Event Organizer</i>)	13
4.4.4 Pengujian F004 (<i>Delete Event Organizer</i>).....	14
4.4.5 Pengujian F005 (Registrasi)	14
4.4.6 Pengujian F006 (Login)	14
4.4.7 Pengujian F007 (Filterisasi)	15
4.4.8 Pengujian F008 (<i>Messaging</i>).....	15
4.4.9 Pengujian F009 (<i>Add Review dan Rating</i>)	16
4.4.10 Pengujian F010 (<i>Add to Wishlist</i>)	16
4.4.11 Pengujian F011 (<i>Add Sorting</i>).....	16

DAFTAR IS

4.4.12	Pengujian F012 (<i>Integrasi Firebase dengan Aplikasi</i>)	17
4.4.13	Pengujian F013 (<i>Search</i>).....	17
4.4.14	Pengujian F014 (<i>Categorizing</i>).....	17
4.4.15	Pengujian F015 (<i>Remove Wishlist</i>)	18
4.4.16	Pengujian F016 (<i>Logout</i>).....	18
4.5	Pengujian Non-Fungsional.....	19
4.5.1	Pengujian NF001 (<i>Integrasi Cloud Database dengan Aplikasi</i>)	19
4.6	Analisis Hasil Pengujian Aplikasi.....	19
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		21
5.1	Kesimpulan	2
5.2	Saran.....	2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Prosedur Penelitian	1-5
Gambar 2.1 Blok Diagram Sistem	2
Gambar 2.2 <i>Bridestory: The Most Complete Wedding Vendor and Package</i>	3
Gambar 2.3 <i>Existing System</i>	5
Gambar 2.4 Sistem yang Diusulkan	5
Gambar 3.1 Analisis Diagram Aplikasi	9
Gambar 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	10
Gambar 3.3 <i>Platform</i> perancangan <i>dashboard</i> sistem	11
Gambar 3.4 Flowchart Cara Kerja (Sisi user)	11
Gambar 3.5 Flowchart Cara Kerja (Sisi EO)	12
Gambar 3.6 Proses Firebase Authentication	13
Gambar 3.7 Flowchart Proses Login dan Register	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.8 Proses Sistem CRUD	14
Gambar 3.9 Proses Sistem <i>Messaging</i>	15
Gambar 3.10 Proses Sistem <i>Add Review dan Rating</i>	15
Gambar 3.11 Struktur Database pada <i>Firebase</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Awal Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.13 Tampilan halaman <i>Sign In</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.14 Tampilan Halaman <i>Register</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.15 Tampilan halaman <i>Home Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.16 Tampilan halaman <i>Search</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.17 Tampilan halaman <i>Favorite</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.18 Tampilan halaman <i>Detail Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.19 Tampilan halaman <i>Portofolio Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.20 Tampilan halaman <i>Review Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.21 Tampilan halaman <i>Review Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.22 Tampilan halaman <i>Create Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR IS

Gambar 3.23 Tampilan halaman <i>Edit Event Organizer</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.24 Tampilan halaman <i>Messaging</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.25 Tampilan halaman <i>Notification</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.26 Tampilan halaman <i>My Profile</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Produk Terkait	3
Tabel 2.2 Perbandingan Riset Terkait	3
Tabel 2.3 Kebutuhan Fungsional	6
Tabel 2.4 Kebutuhan Non-Fungsional	7
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Fungsional	26
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Non-Fungsional	38
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Create	40
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Sistem Read	40
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Update	41
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Sistem Delete	41
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Registrasi	42
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Login	42
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Sistem Filter	43
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Sistem Messaging	43
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Sistem <i>Add Review</i> dan <i>Rating</i>	43
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Sistem <i>Add to Wishlist</i>	44
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Sistem <i>Sorting</i>	44
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Sistem <i>Integrasi</i>	44
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Sistem <i>Search</i>	45
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Sistem <i>Categorizing</i>	45
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Sistem <i>Remove wishlist</i>	45
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Sistem <i>Categorizing</i>	46
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Sistem Delete	46
Tabel 4.20 Analisis Hasil Pengujian Aplikasi Fungsional dan Non-fungsional	47

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

A-1

LAMPIRAN B

B-1

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Yang terakhir, aplikasi Ibento masih sangat sederhana, maka untuk pengembangan selanjutnya dapat difokuskan untuk mengembangkan aplikasi Ibento dengan mempertimbangkan dari faktor UI/UX (User Interaction Design) agar lebih user friendly dan mengembangkan fitur notifikasi pada aplikasi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] D.S. Dewi. “Daftar & Event Besar yang Dirunda & Dibatalkan Akibat Virus Corona,” 13 Maret 2020. [Daring]. Tersedia: <https://tirto.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.

DAFTAR REFERENSI

- [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%20memudahkan,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].