

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Pada era dewasa ini dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terlebih pada gaya hidup dan kebutuhan masyarakat, banyak sebuah *event* diadakan dengan berbagai tujuan seperti acara perlombaan, konser, bahkan dalam bidang pendidikan seperti seminar dan *training* untuk menunjang kreativitas masyarakat. Sebagai contoh di Jakarta pada tahun 2016 situs [www.jcc.co.id](http://www.jcc.co.id) mencatat bahwa terdapat 350 *event* yang diadakan di Balai Sidang Jakarta Convention Center.

Indonesia adalah “raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur”. Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer (eMarketer, 2016) memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Jumlah sebesar itu, Indonesia akan mejadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

*Smartphone* semakin dilengkapi dengan teknologi *hardware* dan *software* yang semakin berkembang mengikuti kebutuhan penggunaan manusia, ini membuat hal-hal yang sebelumnya hanya bisa dilakukan di perangkat *desktop* sekarang bisa dilakukan pada *smartphone*. Menciptakan aplikasi bisa membuat suatu terobosan penting dalam perkembangan *mobile device*, ini akan membuka peluang bagi pemanfaatan dari kultur dinamis dan praktis yang ditawarkan oleh *smartphone*. *Mobile application* akan menjadi potensi besar dalam industri ICT. Industri aplikasi dipengaruhi pertumbuhan *user* yang semakin banyak, yang akan menuntut semakin banyak ragam aplikasi, sehingga mendorong semakin banyaknya pengembang aplikasi. Di Indonesia sendiri, harga *smartphone* semakin terjangkau sehingga jumlah pengguna *mobile* terus bertambah.

Pengguna *smartphone* lebih banyak menggunakan aplikasi sebanyak (51.1%) dibandingkan melakukan aktifitas web *browsing* (49.8%) pada *smartphone* (comScore, Inc, 2016). Penetrasi pengguna aplikasi *smartphone* Indonesia tercatat sebesar 59% menurut (International Telecommunication Union, 2012), dengan tingkat pertumbuhan penetrasi internet yang signifikan.

Masa depan industri pengembang aplikasi sangat menjanjikan, karena semakin memudahkan mencari informasi maupun membantu meringankan pekerjaan manusia, dengan tidak memandang tempat untuk mengakses, usia untuk mengakses, dan waktu-waktu tertentu untuk mengakses dan membantu pekerjaan manusia. *Mobile apps* merupakan aplikasi *mobile* yang didesain khusus untuk perangkat *smartphone* dan tablet. Hal ini dikarena kemudahan, kenyamanan dan masih banyak keunggulan yang ditawarkan oleh *mobile apps*.

Terlepas dari *mobile apps* dan *mobile web (World Electric Browser)*, pada dasarnya *mobile apps* terdapat dua (2) raksasa besar dalam persaingan industri pengembangan aplikasi, dua (2) raksasa besar dalam industri ini dibagi berdasarkan *platform*, yaitu *operating system* Apple iOS dan *operating system* Android.

Pada penelitian kali ini, penulis akan membuat *market place* dengan menggunakan *platform* iOS, Johnny Allen (Abdullah, 2009) mendefinisikan *event* sebagai ritual istimewa, pertunjukan, penampilan, perayaan yang pasti direncanakan dan dapat dibuat untuk acara khusus, atau untuk mencapai tujuan sosial, budaya atau tujuan bersama. Untuk menyelenggarakan *event* yang berhasil selain diperlukan kerjasama tim yang sangat baik, *event organizer* juga harus punya *channels* yang sangat mendukung untuk mempermudah pencarian sponsor, penyedia *venue* maupun perlengkapan lainnya.

Menurut para pelaku pembuat *event* atau yang biasa disebut panitia atau sebuah kepanitiaan, terdapat kendala yang sering dihadapi adalah susahnya mencari sponsor, penyedia *venue* maupun perlengkapan yang akan digunakan untuk *event* dengan harga dan fasilitas yang sesuai. Pembuatan *event* dengan waktu yang singkat akan sangat mempengaruhi kinerja dari kepanitiaan maupun target *event*, karena waktu untuk mempersiapkannya juga semakin singkat. Hal seperti ini layak untuk dibahas mengingat *event* di Indonesia merupakan salah satu cara yang efektif untuk berbagai tujuan hiburan, promosi, pendidikan dan sebagainya.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah *market place* dengan menggunakan *platform* iOS yang dapat membantu pihak panitia untuk memudahkan mencari sponsor, penyedia *venue* maupun perlengkapan yang sesuai dengan event dan fasilitas yang

dibutuhkan. *iseoo.id* merupakan sebuah *startup* berbasis solusi sistem terintegrasi yang akan dikembangkan menawarkan sebuah solusi dan aplikasi bernama *iseoo.id*. *iseoo.id* adalah sebuah *market place* dengan menggunakan *platform* iOS yang dapat membantu mencari sponsor, penyedia *venue* maupun perlengkapan untuk event agar berjalan dengan maksimal sesuai dengan target awal yang telah ditetapkan oleh kepanitiaan tersebut. *iseoo.id* berfungsi untuk memfasilitasi sebuah kepanitiaan untuk dipertemukan dengan penyedia sponsor, penyedia *venue* maupun penyedia layanan perlengkapan pada satu aplikasi *market place*. Aplikasi *iseoo.id* berjalan di 3 *platform* berbeda yaitu web, android dan iOS.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi *market place* yang dapat memfasilitasi sebuah kepanitiaan untuk dipertemukan dengan penyedia sponsor, penyedia *venue* maupun penyedia layanan perlengkapan seperti *iseoo.id*. Pada kesempatan ini, mengapa peneliti menggunakan *platform* iOS, dikarenakan peneliti menganalisa bahwa pada iOS *user* bisa memperbaharui sistem operasi yang teratur, tentu saja *user* harus menggunakan perangkat iOS, meskipun *user* menggunakan perangkat yang lawas seperti iPhone 5, *user* tetap bisa memperbaharui sistem operasi perangkat *user*. Kemudahan inilah yang membuat penulis memilih untuk membuat *mobile apps* berbasis iOS. Penelitian ini menggunakan metodologi *scrum* yang memiliki kemampuan untuk mengikuti lingkungan seiring proses pengembangan sistem (Krisnanda, 2014).

## **I.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Konsep bisnis seperti yang diperlukan *startup* *iseoo.id* untuk bisa bersaing dengan *startup* lainnya?
2. Rancangan aplikasi seperti apa yang dibutuhkan untuk aplikasi *iseoo.id* pada *platform* iOS?
3. Fitur apa saja yang perlu disediakan pada aplikasi *iseoo.id* yang terdapat pada *platform* iOS?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat konsep bisnis dengan menganalisa kompetitor, potensi pasar, *lean canvas*.

2. Membuat perancangan *user interface* yang tepat agar dapat digunakan dengan mudah, menarik minat pengguna dan juga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi secara lebih baik.
3. Menyediakan fitur untuk membantu mempertemukan *event organizer* dengan pihak sponsor, penyedia *venue* maupun penyedia perlengkapan dalam aplikasi *iseoo.id*.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan memiliki dua sudut pandang manfaat, antara lain:

1. Manfaat keilmuan  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan membantu menambah wawasan dalam bidang pengembangan aplikasi *mobile application* berbasis iOS, dan bisa digunakan untuk menjadi referensi dalam bidang yang sama.
2. Manfaat implementasi  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan *event organizer* untuk menemukan sponsor, penyedia *venue* maupun perlengkapan yang sesuai dengan *event*.

#### **I.5 Batasan Penelitian**

Adapun batasan penelitian sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini merupakan *event organizer*, penyedia sponsor, penyedia *venue* maupun layanan perlengkapan.
2. Pengembangan menggunakan metode *scrum*.
3. Aplikasi yang dihasilkan berupa iOS *platform*.

#### **I.6 Sistematika Laporan**

Sistematika laporan yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN  
Pembahasan pada bab pendahuluan ini menyangkut tentang latar belakang permasalahan, rumusan, batasan masalah, metodologi serta sistematika penulisan.
2. BAB II TINJUAN PUSTAKA  
Pada bab tinjauan pustaka, akan membahas tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan mengenai metode-metode yang akan digunakan pada penelitian ini.

4. BAB IV TUBUH UTAMA

Bab ini berisi tentang pembahasan analisa pada permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini.

5. BAB V KESIMPULAN

Pembahasan mengenai kesimpulan yang telah dirangkum untuk hasil akhir dari penelitian ini.