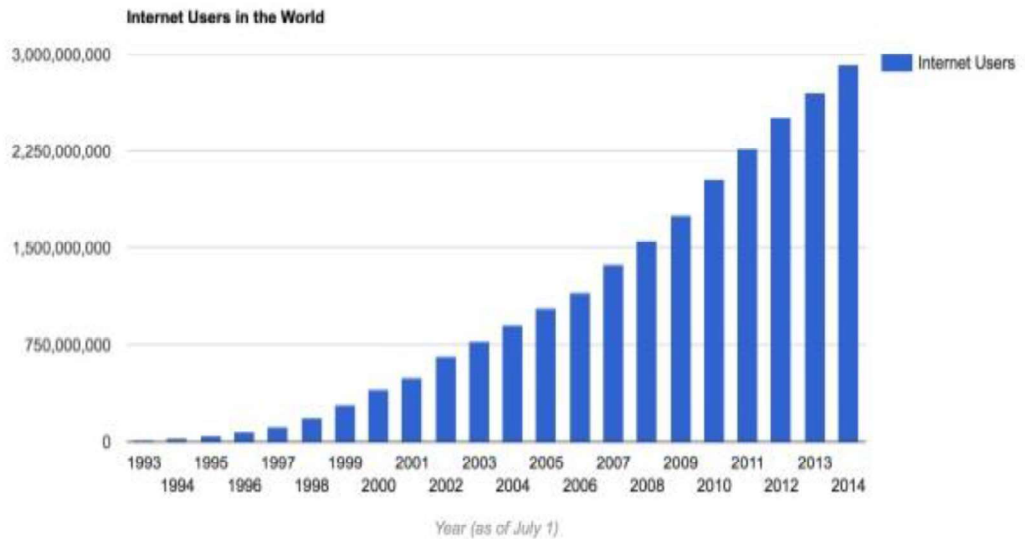


BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak awal 1990-an, *internet* telah menunjukkan sebagai media yang unik untuk menunjukkan kecepatan tercepat dalam penyerapan informasi. Sekarang, sangat sedikit manusia yang hidupnya tidak terpengaruh dengan *internet* di era *modern* saat ini (Nyugen & Alexander, 1996) .



Gambar 1.1 Jumlah pengguna internet di sebagian negara di dunia

Sumber

: (State of Connectivity , 2014)

Grafik gambar dapat dilihat peningkatan pengguna *internet* di dunia meningkat dengan cepat, dimana pada tahun 1993 pengguna 0 (*no user*) sedangkan di tahun 2014 mencapai 3.000.000.000 pengguna (*user*) yang bisa disimpulkan pengguna internet semakin berkembang. Perkembangan ini tentunya didukung dengan *tools* teknologi yang dapat mengakses *internet* dengan sangat mudah seperti *website*.

Website merupakan metode untuk menampilkan informasi di *internet*, baik yang merupakan teks, gambar video dan suara maupun interaktif memiliki keuntungan yang menghubungkan (*link*) dari dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui *browser* (Yuhefizar, 2010).

Website adalah salah satu fasilitas yang bisa digunakan di jaringan *internet* sebagai media informasi yang dapat disajikan. *Website* disusun dalam rangkaian menu dan kemudian menghubungkan ke banyak halaman yang menyajikan fungsi dan informasi. *Website* memiliki banyak jenisnya, ada *company profile*, *e-commerce*, *e-banking*, *e-government*, *e-learning*, jejaring *social*, *blog*, forum, portal berita, dan lainnya. Semuanya pada dasarnya sama, yang membedakan adalah fungsi, isi serta cara penggunaannya.

Di Indonesia perkembangan *website* belum begitu besar karena baru mencapai 153.000 *website* yang terdaftar, data ini didapatkan dari jumlah domain yang teregister di Pengelola Nama Domain Indonesia((Tjendra, 2016). Jika dijumlahkan dengan data dari domain [dot] com dan domain [dot] net yang digunakan oleh pemilik *website* yang berdomisi di Indonesia, maka jumlah *website* bertambah dengan pengguna *.com* sebanyak 36.613 *website* dan *.net* sebanyak 2.916 *website*. Secara kasar bisa di hitung pemilik *website* di Indonesia berjumlah sekitar 190 ribuan pengguna. Jumlah tersebut adalah gabungan antara pengguna pribadi dan perusahaan atau organisasi lainnya. Kalau jumlah ini diperbandingkan dengan jumlah pengguna *internet* di Indonesia, maka pemilik *website* hanya mempunyai proporsi 0,137% saja.

Pengguna *internet* di Indonesia sendiri, berdasarkan sumber dari APJII tahun 2015 berjumlah 139 juta pengguna, berarti hampir dari setengah penduduk Indonesia. Melihat proporsi tersebut, bahwa besarnya animo masyarakat Indonesia terhadap pengguna *internet* belum sepenuhnya bisa di manfaatkan oleh pemilik usaha di Indonesia untuk menggunakan *website* sebagai sarana komunikasi bagi perusahaannya (Tjendra, 2016).

Dengan teknologi *internet* saat ini, secara teknis *website* bisa di isi dengan apa saja, *image* dengan resolusi yang cukup untuk menampilkan detail foto yang jelas dan jernih, jenis *font* yang berneka ragam sehingga desainer bisa menumpahkan semua rasa seninya ke dalam *website*, bahkan *video* pun bisa dimasukkan untuk melengkapi informasi yang akan disampaikan. Lalu teknologi juga memberikan kemudahan dalam tampilan yang lebih fleksible untuk segala ukuran layar, dari *desktop*, *tablet* sampai

smartphone. Di sisi lain, kemampuan untuk berbagi informasi instan telah memberikan manfaat yang belum pernah terjadi sebelumnya. Adanya kemajuan terus menerus dari teknologi *internet* dan komputasi personal perangkat dalam beberapa tahun terakhir, peluang bisnis melalui *internet* telah berkembang sangat pesat misalnya bisnis dalam bidang *event organizer*.

Peluang bisnis *Event Organizer (EO)* menjadi banyak penggiat bisnis di Indonesia, ini terbukti dengan banyak bermunculan *EO-EO* baru di berbagai kota di Indonesia. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap *Event Organizer* untuk mengembangkan kreativitas masing-masing, agar mampu bersaing dalam mendapatkan konsumen. Penggunaan berbagai media untuk promosi tidak boleh di lewatkan oleh setiap perusahaan di era modernisasi seperti sekarang ini.

Masalah yang umum di hadapi *Event Organizer* ialah dalam pencarian tempat acara, perlengkapan, transportasi dan sponsor. Masalah itu sering terjadi dikarenakan belum adanya *market place* secara online yang memberikan fasilitas untuk mencari keperluan event yang bisa dilakukan secara *online*.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis membangun sebuah *start-up Integrated System Solutions (IS.SO)* yang menawarkan sebuah aplikasi *Integrated System.Event Organizer (Iseoo.id)*. *Iseoo.id* merupakan aplikasi penyedia keperluan sebuah event organizer yang berbasis *website* dan *mobile*, dimana akan menemukan jasa *event organizer* sebagai *user* dengan penyedia layanan keperluan event organizer seperti untuk mencari tempat dan keperluan yang dibutuhkan sebuah jasa *event organizer*, dalam Rangka membantu mewujudkan tujuan yang di harapkan dalam membuat sebuah acara (*event*). *Iseoo.id* terdiri dari dua fitur utama yaitu fitur “acara” dan fitur “layananku”. Pertama, Fitur membuat event dijabarkan menjadi beberapa *items*, didalam fitur membuat acara setelah user melakukan pembuatan acara maka *user* bisa mengelolah acara tersebut dengan mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh user pembuat acara. Kedua, fitur layananku ialah fitur diaman user penyedia layanan bisa mendaftarkan jasa yang ingin dikasih ke custimer dan juga penyedia jasa

bisa melihat layanan apa saja yang telah dipasarkan di aplikasi Iseoo.id dan bisa melihat permintaan dari *user* kebutuhan acara/*event*.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini :

1. Bagaimana perancangan pada aplikasi Iseoo.id berbasis web.
2. Fitur apa saja yang diperlukan untuk mendukung aplikasi Iseoo.id berbasis *web* ke penggunaanya (*user*) ?
3. Rancangan bisnis seperti apa yang dapat memberikan keperluan *event organizer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dari penelitian ini :

1. Merancang aplikasi Iseoo.id berbasis *website*.
2. Memberikan fitur yang dibutuhkan pengguna (*user*) untuk memenuhi keperluan jasa *event organizer* dengan aplikasi Iseoo.id berbasis *website*.
3. Merancang perencanaan bisnis dalam pembuatan *startup* Iseoo.id.

1.4 Manfaat Penelitian

Batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Peneliti dapat membuat aplikasi Iseoo.id berbasis web.
2. Peneliti dapat mempertemukan jasa keperluan event organizer dengan jasa *event organizer*.
3. Peneliti dapat mempertemukan penyedia *sponsor* dengan jasa *event organizer*.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang di dapat sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas perancangan system aplikasi Iseoo.id berbasis *website*
2. Aplikasi ini untuk pengguna (*user*) jasa *event organizer* yang membutuhkan kebutuhan *event organizer* untuk membuat acara.
3. Aplikasi ini untuk vendor keperluan dan sponsor untuk jasa *event organizer*.

4. Aplikasi ini untuk jasa *event organizer* atau perseorangan pembuatan *event*.

I.6 Sistematika Pelaporan

Sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika laporan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan dapat mendukung penelitian.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah yaitu metode *Scrum*.

4. Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang hasil analisis penelitian, sistem yang dibuat, perencanaan sistem, proses bisnis, dan teknologi yang akan digunakan.

5. Bab V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai proses pembuatan aplikasi sampai dengan proses pengujian.

6. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan topik utama dan saran mengenai sesuatu yang belum ada pada tugas akhir ini.