

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Seiring berjalannya perkembangan zaman yang semakin maju dan gaya hidup masyarakat, banyak acara yang dibuat untuk suatu tujuan tertentu seperti acara konser, olahraga, perlombaan, bahkan seminar pendidikan. Sebagai contoh, di Jakarta pada bulan Januari 2016 sampai dengan Desember 2016 tercatat sedikitnya ada 366 acara menurut situs www.jakarta-tourism.go.id.

Menurut para *event organizer* (EO) kendala yang sering dihadapi adalah sulitnya mendapatkan jasa yang menyediakan seluruh kebutuhan acara. Kesulitan tersebut antara lain pencarian tempat, pencarian sponsor, dan penyewaan perlengkapan acara.

Event didefinisikan sebagai ritual istimewa, pertunjukan, penampilan, perayaan yang pasti direncanakan untuk mencapai tujuan sosial, budaya, atau tujuan bersama (Abdullah, 2009). Diperlukan kerja sama yang sangat baik untuk menyelenggarakan sebuah *event*. *Event organizer* juga harus memiliki koneksi yang baik untuk mempermudah pencarian sponsor, penyedia tempat maupun penyedia perlengkapan.

Penyelenggaraan *event* di Indonesia adalah salah satu cara yang efektif untuk berbagai tujuan seperti hiburan, promosi, dan pendidikan. Menyadari hal ini, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu *event organizer* mempersiapkan sebuah *event* agar dapat dengan mudah melakukan pencarian jasa yang menyediakan segala kebutuhan acara seperti tempat, sponsor, dan perlengkapan acara.

IS.SO (*Integrated System Solutions*) merupakan sebuah *startup* berbasis solusi sistem terintegrasi yang dikembangkan dengan menawarkan sebuah solusi berupa aplikasi dengan nama *Integrated System Event Organizer* (iseoo). iseeo adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu melakukan pencarian untuk kebutuhan *event* agar berjalan dengan maksimal sesuai dengan tujuan awal yang telah ditetapkan dari *event* tersebut agar lebih efektif dalam melakukan persiapan *event*. Aplikasi iseeo berjalan pada 3 *platform* yang berbeda, yaitu *website*, *android*, dan iOS.

Menurut Stephen Few (2006), *dashboard* adalah tampilan visual dari informasi penting, yang diperlukan untuk mencapai satu atau beberapa tujuan, dengan mengkonsolidasikan dan mengatur informasi dalam satu layar (*Single screen*), sehingga kinerja organisasi dapat dimonitor secara sekilas. *Dashboard* merupakan alat yang digunakan untuk mengevaluasi proses yang sedang berjalan, memonitor kinerja yang sedang berjalan, serta untuk memprediksi kondisi di masa mendatang (Hariyanti, Werdiningsih, & Surendro, 2011). *Dashboard* dibangun sebagai ringkasan untuk data dari sebuah organisasi menjadi beberapa diagram garis, diagram *pie*, *speedometer* dan kode-kode warna (Lankow, Ritchie, & Crooks, 2002).

Pada aplikasi *iseoo* diperlukan sebuah *dashboard* yang berguna untuk mengontrol proses bisnis pada *iseoo*. *Dashboard* juga berguna untuk membantu *admin* untuk menganalisa dan menemukan permasalahan secara cepat dan dapat segera melakukan pengambilan keputusan guna meningkatkan performa bisnis.

I.2 Rumusan masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan bisnis seperti apa yang diperlukan oleh *startup* IS.SO untuk menghadapi persaingan bisnis agar dapat menjalankan bisnis secara berkelanjutan?
2. Bagaimana merancang sistem *dashboard* yang dapat memantau *user*, *event*, *venue* acara, penyedia sponsor, dan perlengkapan acara yang terdapat pada aplikasi *iseoo*?
3. Bagaimana sistem *monitoring* dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan visualisasi informasi kepada *admin* dan dapat menampilkan data secara *real-time*?

I.3 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan bisnis yang berupa analisis kompetitor, analisis potensi pasar, serta *lean canvas*.
2. Merancang *dashboard* aplikasi iseoo untuk memantau *user*, *event*, *venue* acara, penyedia jasa, dan perlengkapan acara agar dapat membantu admin dalam mengambil keputusan.
3. Mengembangkan *dashboard* yang dapat memberikan tampilan informasi secara lengkap dan *real-time* kepada *admin* untuk membantu pengambilan keputusan.

I.4 Manfaat penelitian

Penelitian diharapkan memiliki 2 aspek manfaat, diantaranya:

1. Manfaat keilmuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu dan wawasan dalam bidang *software development*, sehingga kedepannya dapat dijadikan sebagai referensi untuk studi-studi selanjutnya dalam bidang yang sama.

2. Manfaat implementasi

Hasil penelitian ini dapat memudahkan *admin* untuk melihat statistik *user* yang telah mendaftar, tempat acara, sponsor, hingga perlengkapan *event* yang tersedia.

I.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Perancangan *dashboard* pada aplikasi *Integrated System Event Organizer*.
2. Perancangan *dashboard* diperuntukan *admin*.
3. Pengembangan aplikasi berbasis *web*.
4. Pengembangan perangkat lunak menggunakan *scrum*.

5. Data yang ditampilkan pada sistem ini meliputi jumlah *active user*, jumlah *venue*, sponsor, dan perlengkapan acara yang tersedia.
6. Aplikasi yang dihasilkan sampai dengan tahap *alpha version*.

I.6 Sistematika laporan

Untuk mempermudah memahami isi laporan, maka materi dikelompokkan menjadi beberapa bab pembahasan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan pendahuluan menyangkut tentang latar belakang permasalahan, rumusan, batasan masalah, metodologi serta sistematika penulisan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Pengkajian terhadap akar permasalahan secara kronologis sejak permasalahan tersebut timbul sampai pada keadaan yang dilihat kini akan memberi gambaran yang lebih jelas tentang perkembangan materi permasalahan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan mengenai teori atau hipotesis dan metode-metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang model bisnis yang akan dibuat dan identifikasi aktor serta desain sistem yang diperlukan untuk dapat mendukung perancangan *dashboard* aplikasi *Integrated System Event Organizer*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan implementasi dari hasil analisis dan desain yang sudah dilakukan dan pengujian untuk memastikan aplikasi layak untuk dipakai.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disimpulkan mengenai hasil dari penelitian dan saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian berikutnya.