BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang cukup maju dalam perkembangan industri kreatif, salah satu adalah dalam bidang musik. Salah satu daya tarik dari Indonesia adalah banyaknya acara/event kreatif yang dilaksanakan mulai dari event lokal hingga event berskala internasional. Industri event adalah salah satu industri yang berkontribusi besar yang berdampak positif pada ekonomi. [1] Kebutuhan pencarian informasi sebuah event ini tidak hanya kepentingan komunitas penggemar event atau penikmat konser yang mahir internet saja namun penggemar yang masih awam sekalipun langsung bisa menggunakan fasilitas ini, karena didorong oleh kesenangan (hobby) atau ngefans dengan salah satu penampil di event tersebut [2].

Salah satu faktor yang menentukan kesuksesan sebuah event adalah publikasi dan penjualan. Jika pemasaran dan penjualan dilakukan dengan baik, maka akan menarik banyak pengunjung ataupun sponsor. Dengan demikian tujuan sebenarnya dari penyelenggaraan event tersebut dapat dicapai sesuai dengan harapan dan keinginan [3].

Salah satu event di Bandung bernama Wah Wah Event yang dalam tahun ini sudah 7 kali diselenggarakan oleh promotor nya PT. 372 Ragam Imaji yang berdomisili di Jl. Pakar Kulon No. 112 Bandung. Dalam hal publikasi informasi Wah Wah Event ini menggunakan media sosial, media massa seperti radio, surat kabar, dan majalah. Dengan metode seperti itu dirasa kurang efektif karena bersifat umum [4]. Terlihat dari survey yang sudah dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 76 responden, dari 76 responden ada 63 responden yang cukup aktif ke event dan ada 50% mengatakan alasan pernah tidak datang ke event adalah karena tidak mendapatkan info, 34.2% mengatakan pernah lupa datang, 40.8% mengatakan kehabisan tiket, dan 32.9% mengatakan tidak ada temen untuk datang.

Dengan melihat hasil survey yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Ragam Imaji sebagai pembuat Wah Wah Event masih kesulitan untuk menyampaikan informasinya karena masih ada target pasarnya yang belum mendapatkan info tentang event Wah Wah yang akan diselenggarakan, perkembangan untuk media informasi untuk perihal promosi event ini dirasa belum cukup baik sehingga diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi seputar event. Dengan promosi mobile penggunaan komunikasi pemasaran dengan menggunakan media personal dengan begitu kecenderungan sebuah pesan sampai ke khalayak target sangat tepat dan cepat [5].

Dalam persoalan tiket Wah Wah Event masih menggunakan konvensional berupa tiket kertas yang menyebabkan banyaknya sampah kertas, besarnya peluang tiket palsu dan biaya-biaya tembahan pembuatannya, sedangkan untuk penjualan tiket calon pembeli harus datang ke tempat penjualan yang sudah ditentukan atau gerai-gerai penjualan offline yang sudah bekerjasama dengan Wah Wah Event untuk membeli, dan pembeli harus mengantri lama tanpa tau sisa tiket yang tersedia. Dengan *e-ticketing system* akan sangat memudahkan masyarakat untuk membeli tiket dimanapun dan kapanpun selagi masih tersedia. Dengan *e-ticketing* dapat memproses tiket tanpa harus mengeluarkan dokumen secara fisik sehingga menghemat biaya, mengurangi sampah, dan mempercepat fleksibilitas proses masuknya pengunjung [6], *e-ticketing* pun dapat berpengaruh pada kepuasan dan loyalitas pengguna jasa [7].

Dalam mengelola data seperti data keuangan masuk atau keluar sampai penjualan tiket, Ragam Imaji masih menerapkan metode manual dimana data disimpan dalam banyak *file* yang tidak terstruktur dan sering file tersebut berserakan. Dimana menyulitkan dalam pembuatan laporan karena membutuhkan waktu untuk mencari dan merekap data terlebih dahulu, dibutuhkan metode untuk mengelola data agar memudahkan dalam pembuatan laporan kegiatan.

Penampil atau *peformer* merupakan salah satu kunci daya tarik suatu program. Semua jenis program sangat tergantung pada para penampilnya. Pengisi acara kunci bisa berupa Guest Star, dan sebagainya yang sudah banyak dikenal [4]. Dari survey diatas 81.6 % masyarakat cenderung datang ke event atau konser musik

karena bintang tamu atau *guest start* yang akan tampil. Maka pemilihan penampil tidak bisa sembarang diperlukan setidaknya analisis *trend* yang sedang *happening* dan analysis sentimen untuk penilaian masyarakat kepada *guest* s*tar* menjadi bahan pertimbangan dan rekomendasi.

Penggunaan perangkat mobile android saat ini dapat digunakan untuk mendapatkan informasi - informasi baik menggunakan aplikasi maupun mengakses situs – situs jejaring sosial yang ada karena dengan menggunakan perangkat mobile akan lebih fleksibel dalam mencari informasi dan dibantu dengan fitur-fitur yang membantu menjadi lebih mudah digunakan [8]. Salah satunya adalah teknologi *Location Based Services* (LBS), LBS adalah salah satu teknologi mobile yang dapat menyediakan informasi berdasarkan tempat yang berlandaskan pada Georaphic Information System (GIS) atau elektronic map yang ditunjukkan oleh garis lintang dan bujur sehingga mendapatkan titik lokasi yang akurat [3]. Adapun fitur *notification* dengan menggunakan FCM. FCM (*Firebase Cloud Messaging)* adalah sebuah layanan yang digunakan untuk melakukan pemberitahuan (*notifications*) pada aplikasi berbasis android, iOS maupun aplikasi web [9].

Metode Kode QR adalah suatu jenis kode matriks dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari quick response atau respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula [10].

Penelitian sebelumnnya yag dilakukan oleh Nartika Eka Putria menyimpulkan bahwa dengan *mobile-marketing* melaui smartphone pemanfaatannnya untuk komunikasi interpersonal dan kepercayaan kepada pelanggan adalah baik. Di penelitian sebelumnya juga yang dilakukan oleh Aman Fitrullah dan Ardiansyah layanan informasi yang mencakup lokasi event dapat memudahkan calon pengunjung untuk datang dan berdampak pada jumlah keikutsertaan masyarakat pada event. Selain itu menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eko Budi Setiawan, mengangkat tentang pengaruh nilai teknologi informasi terhadap keunggulan perusahaan berkesimpulan kualitas sistem pada *e-ticketing* berpengaruh pada kepuasan dan loyalitas pengguna jasa.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dibangun sebuah sistem aplikasi untuk membantu Ragam Imaji untuk memenej event dari proses *planning*, publikasi, sampai evaluasi dan membantu penikmat atau antusias event musik dapat mendapatkan informasi sampai bertransaksi tiket event yang akan diselenggaraakan lewat aplikasi berbasis android, karena hampir sebagian besar masyarakat banyak menghabiskan waktunya dengan android yang mereka miliki sehingga dalam penerapan publikasi event akan sampai kepada masyarakat secara individual.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat ditemukan beberapa masalah:

1. Sulitnya Wah Wah Event mempublikasikan informasi dan menjangkau masyarakat secara individu.
2. Proses pengelolaan tiket dirasa belum ramah dan aman karena masih menggunakan media kertas.
3. Kurangya efektif penjualan tiket dan belum dapat mengjangkau calon pengunjung di luar kota.
4. Sulitnya Wah Wah Event mengolah data seputar penyelenggaraan event untuk keperluan laporan.
5. Sulitnya calon pengunjung (masyarakat) untuk mendapatkan informasi tentang penyelanggaraan event.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini berdasarkan permasalahan yang akan diteliti adalah:

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteleti, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi manajemen event di Wah Wah Event dengan memanfaatkan teknologi *Firebase Cloud Messaging*, *Location Based Service* dan Google API.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan Wah Wah Event mempublikasikan informasi mengenai event yang akan diselenggarakan kepada masyarakat secara individu.
2. Membantu Wah Wah Event membuat metode *ticketing* yang ramah dan membuat calon pengunjung lebih merasa nyaman, tenang, dan puas.
3. Menyediakan sistem untuk membantu Wah Wah Event dalam menjual tiket secara efektif dan dapat menjangkau calon pengunjung diluar kota.
4. Membantu pihak event untuk mendapatkan dan mengolah data.
5. Membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang Wah Wah Event.

1.4 Batasan Masalah

Batasan penilitian bertujuan untuk memperkecil cakupan penilitian agar penelitian lebih terfokus pada permasalahn yang ada, adapun Batasan penilitan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi untuk client menggunakan platform android dan untuk admin atau pihak Ragam Imaji menggunakan platform web aplikasi.
2. Pengelolaan event sebatas di lingkungan wah wah event.
3. Aplikasi bersifat online sehingga membutuhkan koneksi internet.
4. Terpasang aplikasi whatsapp pada perangkat android untuk melakukan komunikasi.
5. Pembelian tiket dalam satu order hanya untuk satu event.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penilitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode seperti berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku – buku, jurnal ilmiah dan sumber bacaan dari internet yang berkaitan dengan bahasan materi penelitian.

2. Keusioner

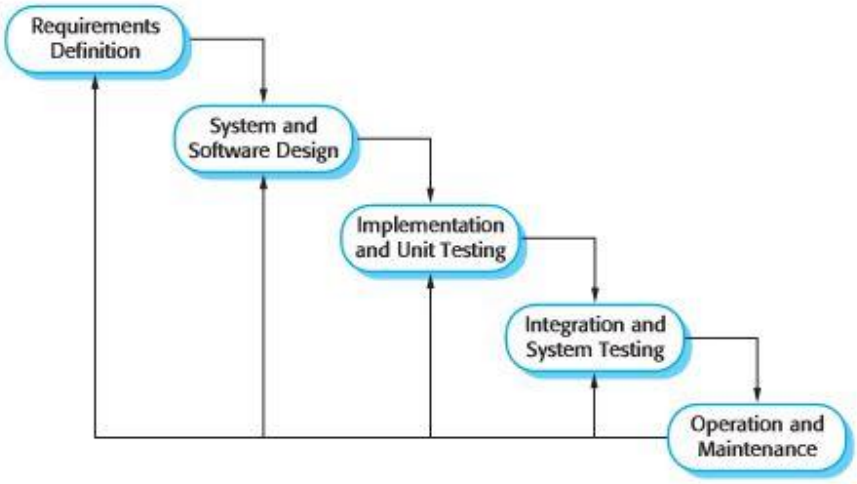
   Merupakan tahap menyebarkan pertanyaan yang memiliki kaitan langsung dengan kebiasaan kebiasaan saat datang ke event musik. Kuesioner dilakukan secara online dengan mengumpulkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan yang terjadi.

3. Wawancara

   Tahap ini penulis melakukan wawancara ke pihak pembuat Wah Wah Event yaitu PT. 372 Ragam Imaji untuk mengetahui masalah dan sistem bisnis yang sedang berjalan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metodologi penelitian adalah proses yang dipakai untuk memecahkan suatu permasalahan yang logis, dimana diperlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC), yaitu dengan model waterfall, dimana proses model waterfall adalah melakukan pendekatan dengan cara sistematis dan terurai mulai dari level kebutuhan sistem ke tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan perbaikan. Berikut merupakan siklus dari model waterfall menurut Ian Sommervile [11]. Dapat dilihat pada gambar 2 Siklus Model Waterfall.



Sumber *: I. Summerville, Software engineering – 9th edition* ***[11]***

Gambar 1.1 **Siklus Model Waterfall**

Penjeleasan dari siklus model *waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirements Definition*

   Tahap ini merupakan tahapan penetapan fitur, Tahap ini merupakan tahapan penetapan fitur, dilakukan dengan datang langsung dan wawancara ke pihak PT. Ragam Imaji sebagai promotor pembuatan Wah Wah Event untuk menetapkan spesifikasi sistem.

b. *System and Software Design*

   Tahap ini merupakan tahapan perancangan arsitektur sistem secara keseluruhan dan pembuatan *design prototype* untuk *user interface*.

c. *Implementnation and Unit Testing*

   Tahap ini merupakan tahapan merealisasikan aplikasi dari hasil dari perancangan sebelumnya dan melakukan pengujian untuk memastikan sitem berjalan sesuai perancangan.

d. *Integration and System Testing*

   Tahap ini merupakan tahapan uji coba aplikasi bersama pihak Ragam Imaji untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna yang telah didefinisikan telah terpenuhi.

e. *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap mengoperasikan program dan melakukan pemeliharaan untuk system yang sedang berjalan dan penambahan penambahan fitur jika diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah mengapa aplikasi manajemen event ini harus dibangun, kemudian identifikasi masalah yang ada dalam pembangunan, maksud dan tujuan dibangunnya aplikasi, batasan masalah dalam pembangunan, metode penelitian yang dilakukan dalam pembangunan perangkat lunak dan sistematika penulisan laporan pembuatan perangkat lunak.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap proses bisnis yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun agar menjadi lebih baik, menjelaskan analisis kebutuhan yang dibutuhkan aplikasi, menjelaskan tentang perencanaan perangkat lunak secara keseluruhan berdasarkan hasil dari analisis perancangan perangkat lunak ini mencakup perancangan basis data, perancangan menu, dan perancangan antarmuka perangkat lunak yang akan di bangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini meliputi hasil implementasi dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan beserta hasil pengujian sehingga diketahui apakah perangkat lunak yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai perangkat lunak dan dapat memenuhi tujuannya dengan baik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari semua yang telah dikerjakan serta saran yang dapat diberikan untuk proses pengembangan sistem aplikasi ini agar lebih baik dengan tambahan – tambahan dari saran yang telah diberikan.