BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu faktor yang menentukan kesuksesan sebuah *event organizer* adalah pemasaran dan penjualan. Jika pemasaran dan penjualan dilakukan dengan baik, maka akan menarik banyak pelanggan ataupun sponsor. Dengan demikian tujuan sebenarnya dari penyelenggaraan *event* tersebut dapat dicapai sesuai dengan harapan dan keinginan. Aktivitas pemasaran dan penjualan suatu *event organizer* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dan seiring perkembangan zaman serta banyaknya pengguna komputer atau *gadget* pada saat ini, proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan secara *online* melalui teknologi komputer atau *gadget* khususnya pengguna *smartphone Android.* Dengan demikian kegiatan dalam pemasaran dan penjualan suatu *event organizer* dapat dilakukan secara *mobile*. Selain itu informasi mengenai *event organizer* yang dipasarkan akan cepat sampai, sehingga pengguna *smartphone Android* memperoleh informasi secara langsung dan aktual.

Mengingat tentang pentingnya pemasaran dan penjualan *event organizer*, Indobarca merupakan salah satu komunitas yang sering membuat, memasarkan serta menjual event mereka. Dalam satu tahun Indobarca dapat membuat 40-50 event yang diadakan pada berbagai regional dan dipasarkan baik secara *online* ataupun secara *offline*. Dan keberhasilan Indobarca dalam memasarkan dan menjual event mereka juga tergolong cukup baik dengan memanfaatkan media

sosial *(online)* dan menggunakan penyebaran informasi secara lisan atau tulisan *(offline)*. Melalui sosial media, Indobarca membuat beberapa akun sesuai dengan regionalnya masing-masing untuk memasarkan event. Sementara bila lewat lisan atau tulisan, Indobarca memanfaatkan anggota-anggota yang aktif untuk melakukan pemasaran event mereka. Untuk penjualan tiket event, Indobarca melakukannya di tempat-tempat umum ataupun di rumah oleh anggota-anggota yang aktif. Selain itu penjualan tiket juga dilakukan saat hari dimana penyelenggaraan event berlangsung, dengan membuka stand tiket pada pintu masuk event dan menjual tiket melalui stand tersebut.

Melalui cara pemasaran dan penjualan tiket yang dilakukan saat ini Indobarca mengalami beberapa masalah yang seharusnya dapat diminimalisir. Masalah tersebut antara lain adalah; menambah pekerjaan yang harus dilakukan oleh ketua chapter untuk membuat email kepada ketua umum dalam hal persetujuan pengadaan event, pemasaran dan penjualan tiket event yang dilakukan dengan cara lisan atau tulisan menambah waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan karena harus menyampaikannya melalui anggota-anggota yang aktif juga mencetak banyak spanduk dan brosur dan mendirikan stand untuk melakukan penjualan tiket pada tempat-tempat umum, pemasaran yang dilakukan melalui media sosial menggunakan lebih dari satu akun juga membuat penyajian informasi kurang terorganisir dan universal, kurangnya komunikasi antara Indobarca dan pelanggan dalam mereview atau testimoni event yang sudah terselenggara dan penyebaran informasi yang kurang aktual melalui media sosial

karena banyaknya informasi yang ada sehingga membuat informasi yang disampaikan oleh Indobarca tenggelam oleh banyaknya informasi tersebut.

Dari latar belakang yang ada akan lebih baik lagi jika Indobarca dapat memasarkan serta menjual event mereka dengan lebih spesifik dan terorganisir dengan menggunakan suatu aplikasi yang berbasis Android. Dimana aplikasi tersebut dapat mendeskripsikan event yang akan diselenggarakan dan dapat langsung diketahui oleh pengguna aplikasi, sehingga informasi yang didapat oleh pengguna aplikasi merupakan informasi yang aktual, melakukan proses transaksi jual beli tiket event untuk meminimalisir waktu, tenaga dan biaya. Serta dapat meningkatkan komunikasi antara pelanggan dan Indobarca, seperti melakukan testimoni event yang sudah diselenggarakan baik itu memberikan kritik atau saran melalui aplikasi tersebut sehingga dapat menambah masukan yang positif bagi Indobarca sendiri.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tentang pemasaran dan penjualan *event organizer* di Indobarca, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada dan merumuskannya kedalam beberapa pertanyaan penelitian. Berikut ini adalah identifikasi dan rumusan masalahnya;

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada proses pemasaran dan penjualan *event organizer* pada komunitas Indobarca adalah seperti berikut;

1. Menambah pekerjaan yang harus dilakukan oleh ketua chapter untuk membuat email kepada ketua umum dalam hal persetujuan pengadaan event.

2. Mencetak banyak brosur atau spanduk serta menawarkan event melalui anggota divisi event menyebabkan berkurangnya efisiensi tenaga waktu dan biaya pada saat melakukan pemasaran event secara tertulis atau secara lisan.
3. Informasi yang disampaikan kurang terorganisir dan universal karena pemasaran *event organizer* yang dilakukan Indobarca menggunakan beberapa akun media sosial.
4. Penjualan tiket yang dilakukan ke tempat-tempat umum dengan mendirikan stand tiket menambah waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan.
5. Kurangnya komunikasi antara pelanggan dan Indobarca dalam mereview atau testimoni ketika event sudah terselenggarakan.
6. Berkurangnya akutalitas informasi yang disebarkan melalui media sosial karena pergerakan informasi yang sangat dinamis sehingga membuat informasi yang disampaikan oleh Indobarca tenggelam oleh banyaknya informasi tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada proses pemasaran dan penjualan *event organizer* pada komunitas Indobarca adalah seperti berikut;

1. Bagaimana proses pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* yang sedang berjalan pada komunitas Indobarca?
2. Bagaimana perancangan aplikasi pada proses pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca?
3. Bagaimana pengujian aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca?

4. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki maksud dan tujuan. Maksud dan tujuan tersebut disesuaikan dengan keadaan yang sedang terjadi pada saat ini. Berikut ini adalah ulasan mengenai maksud dan tujuan penelitian ini;

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi android yang dapat melakukan persetujuan pengadaan *event organizer* oleh chapter kepada ketua umum, meminimalisir tenaga, waktu dan biaya pada saat melakukan pemasaran dan penjualan tiket *event organizer*, mengorganisir informasi sehingga menjadi universal, meningkatkan komunikasi antara pelanggan dan Indobarca, serta mengingkatkan aktualiatas informasi yang disebarkan pada saat Indobarca melakukan pemasaran dan penjualan tiket *event organizer*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca antara lain adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* yang sedang berjalan pada komunitas Indobarca.
2. Merancang aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca dan mengatasi masalah dan kelemahan yang ada pada sistem sebelumnya.

3. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* di komunitas Indobarca, apakah sistem yang baru dapat mengatasi masalah dan kelemahan pada sistem yang sebelumnya.
4. Untuk melakukan testing dan implementasi aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* pada komunitas Indobarca.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian baik kegunaan penelitian secara praktis maupun akademis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan dibuatnya aplikasi berbasis android yang dapat meminimalisir tenaga, waktu dan biaya, mengorganisir informasi sehingga menjadi universal, meningkatkan komunikasi antara pelanggan dan Indobarca, serta mengingkatkan aktualiatas informasi yang disebarkan pada saat Indobarca melakukan pemasaran dan penjualan tiket *event organizer*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis ini ditujukan kepada beberapa subjek, yaitu bagi pengembang ilmu pengetahuan, bagi peneliti itu sendiri dan bagi peneliti lain.

1. Bagi pengembang, diharapkan dapat menambah wawasan di bidang keilmuan sistem informasi khusunya aplikasi android mengenai pemasaran dan promosi *event organizer*. Temuan-temuan yang diperoleh mungkin dapat menjadi bahan kajian dan pengembangan untuk sistem informasi pemasaran dan promosi *event organizer*.

2. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk menganalisa suatu masalah. Selain itu menambah pengalaman peneliti untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah didapat dalam bangku perkuliahan untuk membuat sistem informasi berbasis mobile.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi atau acuan bila mangambil tema yang sama. Selain itu dapat juga dijadikan pelengkap bahan pustaka.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, terarah dan lebih fokus pada tujuan yang akan dicapai, maka penulis membuat batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah;

1. Aplikasi pemasaran dan penjualan tiket *event organizer* yang dibuat berbasis android sehingga user hanya pengguna android.
2. Android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi adalah minimal versi 4.0 *(Ice Cream Sandwich).*
3. Aplikasi android *(front end)* digunakan untuk menampilkan informasi event dan oleh user untuk mengetahui informasi event, melakukan pembelian tiket dan melakukan review atau testimoni event yang sudah terselenggara.
4. Aplikasi *web (back end)* digunakan oleh Ketua Umum dan Divisi Event untuk menambah, mengubah dan menghapus informasi event, mengkonfirmasi pembelian tiket, melihat review atau testimoni yang diberikan oleh user, dan melihat laporan hasil penjualan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu lokasi dan waktu penelitian disesuaikan kepada aktivitas yang dilakukan oleh penulis saat meneliti. Berikut ini adalah ulasan mengenai lokasi dan waktu penelitian;

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memilih lokasi pada suatu *basecamp* komunitas yang bertempat di Jl. Palasari, No. 24, Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Kegiatan yang dilakukan penulis pada saat melakukan penelitian akan diurutkan sesuai dengan waktunya dalam bentuk tabel. Berikut ini adalah tabel kegiatan dan waktu penelitiannya;

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 2016

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																			
		Feb 2016				Mar 2016				Apr 2016				Mei 2016				Jun 2016			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Pengumpulan Kebutuhan**																				
Data Primer																					
	Observasi																				
	Wawancara																				
Data Sekunder																					
	Studi Dokumen																				
	Internet Browsing																				
2	**Membangun Prototype**																				
	Perancangan Prosedur																				
	Perancangan Diagram																				
	Perancangan Program																				
3	**Evaluasi Prototype**																				

4	**Pengkodean Sistem**																			
5	**Menguji Sistem**																			
6	**Evaluasi Sistem**																			
7	**Menggunakan Sistem**																			

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan skripsi menjadi ledih terarah maka penulis membagi menjadi beberapa bab yang sistematis dan urut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi, dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademik, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek, dan teori pendukung untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada Bab ini penulis menerangkan objek penelitian berupa sejarah singkat, visi dan misi, strukrur organisasi dan deskripsi tugas di organisasi tersebut. Metode penelitian yang dijelaskan berupa desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan serta analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan perancangan sistem berupa tujuan, gambaran umum, perancangan prosedur yang diusulkan, perancangan basis data. Penulis juga menguraikan mengenai perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian program yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menarik kesimpulan dan memberikan saran yang bermanfaat untuk perkembangan sistem yang dibuat ini.