

INTISARI

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, perekonomian di Indonesia pun turut mendukung dengan cara pelaku usaha diberi sosialisasi untuk memanfaatkan teknologi. Hal tersebut menimbulkan terciptanya suatu pasar elektronik yaitu *marketplace*. *Event planner* adalah salah satu bidang yang memanfaatkan *marketplace*. *Event planner* mengelola berbagai kegiatan yang sering dilaksanakan di kota-kota besar, salah satu kota yang banyak mengadakan berbagai kegiatan untuk menarik wisatawan adalah Bandar Lampung. Hal tersebut terbukti dari jumlah wisatawan domestik yang tercatat pada Dinas Pariwisata kota Bandar Lampung mengalami kenaikan pada tahun 2018 sebesar 599.460 wisatawan sedangkan tahun 2019 menjadi

1.064.493 wisatawan. Berdasarkan fakta yang ada terdapat beberapa permasalahan seperti kesulitan yang dihadapi oleh konsumen diantaranya kesulitan dalam proses pemesanan tiket dan kesulitan mendapatkan informasi yang jelas dan akurat terkait informasi lokasi dan waktu *event-event* di Bandar Lampung. Permasalahan lain belum adanya media promosi yang terintegrasi dengan konsumen sehingga penjualan tiket kurang maksimal. Oleh karena itu yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari sisi objek penelitian yaitu pada penelitian sebelumnya hanya meneliti objek *wedding organizer* saja, namun pada penelitian ini menggunakan berbagai jenis *event planner* di wilayah kota Bandar Lampung. Proses pengembangan sistem menggunakan metode *extreme programming* (XP) dengan 4 (empat) tahapan yakni *planning*, *design*, *coding* dan *testing*. Sistem *Event Planner* berbasis website berdasarkan lokasi dan waktu telah melalui pengujian *Black Box* dan mendapat hasil 94,28% dengan predikat sangat layak. Sistem mempermudah proses penjualan tiket dan penyebaran informasi *event*. Sistem mampu mengorganisir dengan baik pada saat transaksi berlangsung dan laporan penjualan.

Kata Kunci : *Event Planner, E-marketplace, Website, Extreme Programming, Black-box*

ABSTRACT

Along with the development of technology today, the economy in Indonesia also supports the way business actors are given socialization to take advantage of technology. This has led to the creation of an electronic market, namely the marketplace. Event planner is one of the fields that utilize the marketplace. Event planners manage various activities that are often held in big cities, one of the cities that holds many activities to attract tourists is Bandar Lampung. This is evident from the number of domestic tourists recorded at the Bandar Lampung City Tourism Office which increased in 2018 by 599,460 tourists while in 2019 it was 1,064,493 tourists. Based on existing facts, there are several problems such as difficulties faced by consumers, including difficulties in the ticket booking process and difficulties in obtaining clear and accurate information regarding the location and time of events in Bandar Lampung. Another problem is that there is no promotional media that is integrated with consumers so that ticket sales are not maximized. Therefore, the difference between this research and previous research is in terms of research objects, namely in previous studies only examining wedding organizer objects, but in this study using various types of event planners in the city of Bandar Lampung. The system development process uses the extreme programming (XP) method with 4 (four) stages namely planning, design, coding and testing. The website-based Event Planner system based on location and time has gone through Black Box testing and got 94.28% with a very feasible predicate. The system simplifies the process of selling tickets and disseminating event information. The system is able to organize well during transactions and sales reports.

Keywords : *Event Planner, E-marketplace, Website, Extreme Programming, Black-box.*