

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, manusia dituntut untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan teknologi, yang bertujuan untuk memudahkan segala aktivitas, kegiatan manusia di kehidupan sehari-hari. Seiring berkembangnya teknologi saat ini, perekonomian di Indonesia pun turut mendukung dengan cara pelaku usaha diberi sosialisasi untuk memanfaatkan teknologi (Rahmayanti, 2023). Hal tersebut menimbulkan terciptanya suatu pasar elektronik yaitu *marketplace* (Yustiani and Yunanto, 2017). *Marketplace* dirancang untuk meminimalisir proses bisnis yang kompleks sehingga tercipta efisiensi dan efektifitas dengan indikator ringkasnya waktu dan biaya yang diberikan serta kemampuan *marketplace* dalam memfasilitasi transaksi, mempertemukan penjual dan pembeli serta menyediakan infrastruktur. *Marketplace* mempermudah pelaku usaha kecil dan menengah dalam melakukan operasional (Rizki, Bustaman and Pramana, 2021). *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 (Juniansyah, Susanto and Wahyudi, 2020). Hal tersebut terbukti dari jumlah wisatawan domestik yang tercatat pada Dinas Pariwisata kota Bandar Lampung terus mengalami kenaikan sejak tahun 2017, dimana pada tahun 2018 sampai mengalami kenaikan sebesar 412%

menjadi 599.460 wisatawan. Pada tahun 2019 kembali naik 78% menjadi 1.064.493 wisatawan, turun 30% pada tahun 2020 menjadi 819.492 wisatawan. Berdasarkan data tersebut menunjukkan antusias masyarakat kota Bandar Lampung untuk mengunjungi setiap *event*/kegiatan yang ada di kota Bandar Lampung. Berdasarkan fakta yang ada terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh *event planner* dan konsumennya (Komunikasi, 2021).

Permasalahan ditinjau dari dua sisi yaitu sisi konsumen dan *event planner*. Kesulitan yang dihadapi oleh konsumen diantaranya kesulitan dalam proses pemesanan tiket *event-event* yang tersedia karena konsumen harus datang langsung ke lokasi penjualan sehingga kurang efektif dan efisien. Konsumen juga kesulitan untuk mengetahui detail biaya tiket *event* yang ingin dipesan. Konsumen mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang jelas dan akurat terkait informasi lokasi dan waktu diselenggarakannya *event-event* di Bandar Lampung. Selain dari sisi konsumen permasalahan lain juga dihadapi dari sisi *event planner* seperti kesulitan dalam pengelolaan pemesanan tiket *event-event* yang dijual. Belum adanya media promosi yang terintegrasi dengan konsumen menyulitkan *event planner* dalam mempromosikan *event-event* yang diselenggarakan sehingga penjualan tiket kurang maksimal dan kesulitan dalam merekap *event-event* yang telah diselenggarakan.

Selain karna permasalahan di atas penelitian ini juga dilandasi oleh penelitian terdahulu yang telah berhasil mengatasi permasalahan sejenis. Seperti penelitian yang membangun aplikasi pemesanan tiket *event* di kota Jakarta berbasis web. Hasilnya aplikasi tersebut mampu membantu pihak penyelenggara *event* dalam mempromosikan tiket *event* nya dan juga memudahkan *user* / pengunjung

untuk menemukan *event* di wilayah Kota Jakarta serta pembelian tiket secara *online* (Hermanto and Malabay, 2021). Selanjutnya penelitian yang dilakukan yang dilakukan dengan membangun sistem informasi *e-marketplace* “vendorsland” bagi penyedia *event* dan *wedding organizer* kota Tasikmalaya. Hasil dari penelitian tersebut sistem mampu membantu dan mempermudah vendor EO dan WO untuk mempromosikan jasanya (Sudarsono and Sumandani, 2020). Kemudian penelitian lain juga dilakukan dengan mengembangkan aplikasi *e-ticketing* penjualan tiket *event* musik di wilayah Lampung pada karcismu. Hasilnya sistem mampu membantu menangani pengolahan penjualan tiket yang dijual (Huda and Fernando, 2021). Berbeda dengan penelitian yang merancang dan membangun model sistem informasi promosi dan management *event* berbasis website. Sistem tersebut dapat digunakan untuk membantu pengolahan data persediaan peralatan dan membantu mempermudah proses transaksi serta pembuatan laporan (Firmansyah and Arnie, 2017). Penelitian lain dilakukan oleh bertujuan membangun *e-commerce* untuk pemesanan jasa *event organizer*. Hasil dari penelitian ini dijelaskan bahwa sistem mampu mengelola *event organizer* tersebut terdiri dari tiga *event* yaitu *event food festival*, modifikasi mobil, dan modifikasi motor dengan hasil pengujian fungsional 100% (Juniansyah, Susanto and Wahyudi, 2020).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya di kota Bandar Lampung adalah dari sisi objek penelitian yaitu pada penelitian-penelitian lebih banyak meneliti objek *wedding organizer* (Periawan, 2021). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan berbagai jenis *event planner* di kota Bandar Lampung. Kemudian sistem ini menggunakan teknologi *e-marketplace* yang

mampu mengakomodir kebutuhan jasa *event organizer* dan konsumen. Sistem ini dikembangkan dengan berbagai fitur unggulan seperti titik maps *event*, sehingga konsumen dengan mudah mendapat informasi *event*. Sistem dilengkapi dengan fitur *feedback*, sehingga konsumen dapat memberikan kritik dan saran kepada *event planner/event organizer*. Setiap transaksi dapat terdokumentasi dengan baik dilengkapi dengan bukti transaksi sehingga membantu *event planner* untuk membuat laporan penjualan.

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, hasil penelitian terdahulu dan kebutuhan penerapan teknologi informasi maka penelitian berfokus pada pemecahan masalah untuk merancang sistem baru untuk membantu pengelolaan data pemesanan serta sebagai media promosi *event* dalam penelitian yang berjudul “Desain dan Implementasi *Event Planner* Berbasis Website Berdasarkan Lokasi dan Waktu”. Diharapkan sistem baru yang dirancang dapat mengatasi berbagai masalah yang terjadi dalam proses pemesanan tiket dan informasi *event-event* di Bandar Lampung dan juga mampu menjadi solusi sebagai media promosi *event-event* yang diselenggarakan di kota Bandar Lampung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem berdasarkan lokasi dan waktu sebagai sarana promosi bagi *event planner* dan sarana untuk mempermudah pemesanan bagi konsumen.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penulisan proposal ini adalah:

1. Sistem hanya mengelola data *event-event* yang diselenggarakan di wilayah Bandar Lampung.
2. Sistem menyediakan fitur pemesanan dan penjualan tiket *event-event*.
3. Pengguna dapat melakukan pencarian informasi *event* berdasarkan lokasi dan waktu.
4. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, metode perancangan UML dan metode pengembangan sistem *Extreme Programming*.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem berdasarkan lokasi dan waktu sebagai sarana promosi bagi *event planner* dan sarana untuk membantu pemesanan tiket *event* bagi konsumen.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Bagi *Event Planner***

Manfaat penelitian yang dilakukan bagi *event planner* adalah menjadikan sistem berdasarkan lokasi dan waktu sebagai media promosi *event-event* yang diselenggarakan di wilayah Bandar Lampung.

#### **1.5.2. Bagi Konsumen**

Manfaat penelitian yang dilakukan bagi konsumen yaitu dengan sistem berdasarkan lokasi dan waktu sebagai yang mempermudah pemesanan tiket *event-event* di wilayah Bandar Lampung.

### **1.5.3. Bagi Akademik**

Manfaat yang akan diperoleh bagi dunia akademik melalui penelitian ini adalah sebagai bahan acuan bagi penulisan maupun pembuatan penelitian sejenis atau dengan menggunakan hasil yang ada dalam penelitian ini sehingga memudahkan dalam pembuatan maupun sebagai bahan perbandingan bagi penulisan penelitian dimasa yang akan datang.

### **1.6. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini belum pernah dilakukan atau dipublikasikan oleh siapapun dan pihak manapun. Hal ini dapat dilihat dari lokasi objek penelitian yakni *event organizer* dan konsumen *event-event* di wilayah Bandar Lampung, ini kali pertama judul mengenai penelitian “Desain dan Implementasi *Event Planner* Berbasis Website Berdasarkan Lokasi dan Waktu” diangkat kemuka, untuk segala hal yang terkait hanya berdasarkan pengambilan tinjauan pustaka terdahulu dan menjadikan landasan teori pada penelitian ini.