

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, dan sistematika penulisan yang digunakan.

1.1. Latar Belakang

Event merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu maupun kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu (Noor, 2013). *Event* dapat diselenggarakan oleh siapa saja dengan tujuannya yang berbeda-beda, misalnya perusahaan yang mengadakan *campaign* untuk meningkatkan penjualan atau menarik minat konsumen, siswa maupun mahasiswa yang mengadakan suatu *event* dengan tujuan untuk berkreasi dan meningkatkan kemampuan berorganisasi mereka, para penyelenggara *event* yang menyediakan jasa untuk masyarakat dalam membuat sebuah *event*, dan yang lainnya. Penyelenggaraan sebuah *event* dapat dikatakan sukses apabila penyelenggara mampu memenuhi target yang telah ditentukan, atau dalam hal ini jumlah peserta yang mendaftar atau diharapkan hadir sesuai dengan target yang diinginkan.

Jumlah peserta atau pengunjung yang tidak sesuai target dapat menjadi permasalahan bagi pelaksanaan *event* tersebut, terlebih lagi jika sumber pemasukan dana *event* tersebut berasal dari hasil penjualan tiket. Maka untuk bisa mencapai target jumlah peserta yang diinginkan, para penyelenggara *event* harus melakukan publikasi secara maksimal. Melalui publikasi inilah calon peserta *event* (masyarakat

umum) dapat mengetahui informasi yang lengkap mengenai pelaksanaan suatu *event*, misalnya lokasi dan tanggal pelaksanaan *event*, harga tiket masuk (apabila *event* tersebut menerapkan harga pada tiket untuk akses masuk), dan informasi pelengkap yang menerangkan tentang isi kegiatan *event* tersebut. Tahap publikasi merupakan tahapan yang penting dalam proses pelaksanaan suatu *event*.

Dengan berkembangnya teknologi dan penggunaan internet, media yang dapat digunakan untuk mempublikasikan sebuah *event* juga ikut berkembang. Dari yang awalnya hanya dengan cara *offline* melalui media cetak, sekarang juga bisa dilakukan secara *online* melalui media sosial dan menggunakan website yang khusus memposting informasi seputar *event*. Media cetak dan media sosial merupakan media yang paling umum digunakan saat ini untuk mempublikasikan suatu *event*, namun website *event* juga memiliki fungsinya tersendiri dalam tahapan publikasi *event* ini, seperti fitur pendaftaran peserta *event* yang dapat membantu peserta untuk mendaftar dan membantu penyelenggara untuk mengetahui jumlah peserta *event* mereka, fitur *advanced search* yang membantu calon peserta mencari dan menemukan *event* yang sesuai dengan keinginan mereka.

Dari pemaparan singkat diatas, maka dirancanglah sebuah *marketplace* khusus untuk *event* yang menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu penyelenggara dan peserta *event* dengan menerapkan konsep *crowdsourcing* di dalamnya. *Marketplace Event* menjadi penyedia fasilitas yang menghubungkan antara penyelenggara dan peserta *event* dan mendukung transaksi legal antara dua pihak tersebut. Istilah *crowdsourcing* merupakan pengembangan dari konsep *outsourcing*, *outsourcing* (alih daya) sendiri berasal dari kata “*out*” dan “*source*” yang berarti sumber dari luar, merupakan pendekatan manajemen yang

memberikan kewenangan pada sebuah agen luar (pihak ketiga) untuk bertanggung jawab terhadap proses atau jasa yang sebelumnya dilakukan oleh perusahaan (Priambada & Maharta, 2008 dikutip dari Marsha Yuliana Soegianto dan Drs. Ec. Eddy M. Sutanto, M.Sc, 2013 h.1). Model *crowdsourcing* yang diterapkan dalam marketplace ini bersifat terbuka untuk umum, yang artinya *Marketplace Event* ini menampung para penyelenggara dan peserta event agar bisa berinteraksi dan beraktivitas dalam lingkup publikasi atau partisipasi suatu event, sehingga setiap pengguna dapat berpartisipasi dalam memberikan kontribusinya masing-masing dan memiliki kebebasan dalam menggunakan *Marketplace Event* ini.

Rancang bangun *Marketplace Event* ini menggunakan *Framework* Laravel karena memiliki keunggulan seperti menghindarkan dari *repetitive work* dengan memanfaatkan berbagai *library* atau fungsi-fungsi yang telah dibuat atau dikembangkan sebelumnya di dalam komunitas Laravel, sehingga tidak perlu membangun fungsi tersebut dari awal, hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga *developer* dan dapat difokuskan untuk memikirkan alur dan proses bisnis sistemnya (Armel, 2014).

Dengan adanya *Marketplace Event* ini diharapkan penyelenggara menjadi terbantu untuk mempublikasikan *event* mereka dalam satu tempat yang menampung aktivitas publikasi dan partisipasi *event* dan meningkatkan peluang bertambahnya peserta *event tersebut*, serta bagi peserta dapat melakukan pencarian *event* yang diinginkan sekaligus mendaftar sebagai peserta *event* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang diangkat adalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang dan membangun *Marketplace Event* yang dapat membantu penyelenggara dan peserta event dalam aktivitas publikasi dan partisipasi event?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun mengenai batasan masalah pada skripsi ini adalah supaya pada pembahasan skripsi dapat lebih spesifik dan tidak melebar dari topik yang sedang dibahas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Rancang bangun *Marketplace Event* ini difokuskan pada manajemen penyelenggara dan peserta *event*.
2. *Event* yang dipublikasikan tidak mengandung unsur negatif, dengan adanya administrator sebagai pengawas *event* yang akan dipublikasikan.
3. *Marketplace Event* ini hanya menangani konfirmasi pembayaran tiket *event* melalui *upload* bukti pembayaran, tidak sampai mengecek mutasi rekening bank secara langsung.
4. *Marketplace Event* ini belum sampai menangani tentang pencairan uang transaksi tiket *event* oleh pihak Penyelenggara.
5. Jenis-jenis event yang dimuat dalam *Marketplace Event* ini yaitu : Festival, Edukasi, Seni & Pertunjukan, Bisnis, Publik.

1.4. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

Merancang dan membangun suatu *Marketplace Event* dengan konsep *crowdsourcing* yang dapat membantu penyelenggara dalam melakukan aktivitas publikasi *event* dengan lebih leluasa dan membantu peserta *event* dalam melakukan pencarian dan pendaftaran pada *event* yang diinginkan.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam laporan skripsi ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan pengerjaan sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan hasil perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pelaksanaan skripsi dan saran untuk penyempurnaan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan laporan ini.