

PROPOSAL SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI *EVENT ORGANIZER* PADA *START UP* TRIGGER BERBASIS
ANDROID**



Disusun oleh:

Vincentius Gerardo

2015101445

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
KALBIS INSTITUTE
JAKARTA
2018**

PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI *EVENT ORGANIZER* PADA *START UP* TRIGGER BERBASIS ANDROID

Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan pada

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S-1

Fakultas Industri Kreatif

Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis



Oleh:

Nama :Vincentius Gerardo

NIM : 2015101445

Jakarta, 7 November 2018

Menyetujui,

Ketua Program Studi

Ridha Sefina Samosir, S.Si., M.Kom.

Daftar Isi

BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
RIWAYAT HIDUP PENULIS	6

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi terasa sangat cepat. Seperti contoh sekarang teknologi *3G* sudah ditinggalkan dan pengguna menggunakan *4G LTE* untuk penggunaan harian. Sekarang, internet termasuk kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orang. Dengan adanya internet, maka seseorang dapat mengakses informasi dan data secara cepat dan mudah sehingga internet menjadi kebutuhan primer di masa sekarang.

Pengguna *smartphone* juga setiap tahun bertambah. Dengan adanya *smartphone* untuk menunjang aktivitas seseorang tanpa perlu membawa media yang besar. Pada masa lalu, ketika seseorang ingin mengakses informasi maka harus membawa sebuah *laptop* agar dapat mengaksesnya.

Internet juga dapat membantu seseorang untuk membuat sebuah bisnis dengan media *online* seperti contoh jual-beli secara *online/marketplace* yang digunakan untuk membantu seseorang dalam menjual/membeli barang yang diinginkan sehingga mempermudah terjadinya transaksi tanpa harus bertemu terlebih dahulu. Dampak yang diberikan juga terasa, seperti bisa bebas membeli barang kapanpun dan dimanapun.

Trigger merupakan sebuah “pemain baru” dalam hal *Event Organizer*, sehingga membutuhkan media untuk mempromosikan diri mereka kepada masyarakat. Mereka akan menggunakan *website* untuk mempromosikan diri mereka sendiri dan ingin untuk masuk dalam ranah aplikasi untuk *smartphone* (berbasis *mobile*). Menurut mereka, sekarang EO banyak yang menggunakan web untuk mempromosikan diri, tetapi menggunakan telepon untuk melakukan pemesanan dan harus mengatur rencana dengan bertemu secara langsung dengan *Master of Ceremony* (MC) serta memerlukan kustomisasi pada pilihan yang hanya bisa dilakukan jika mendatangi ruko/tempat EO itu berasa sehingga terasa sangat sulit jika ingin ada perubahan jika tidak menyukai apa yang disediakan di dalam paket. Mereka melihat sebuah peluang dengan melakukan pemesanan secara *online*. Setiap pengguna membuat sebuah akun, lalu bisa untuk melakukan transaksi secara *online* dan mengurangi biaya untuk melakukan telepon ke EO,

melakukan pemesanan dan melakukan konseling secara *online* sehingga dapat mengurangi biaya yang digunakan untuk keluar bertemu dengan MC di sebuah tempat.

Hal ini menjadi sebuah dasar untuk melakukan perencanaan sebuah aplikasi untuk membantu start up ini agar dapat berkembang dan mencoba untuk menjadi beda dengan yang lain. Dengan adanya aplikasi *platform mobile*, harapannya adalah untuk memperluas *target* pasar dan mempermudah menggunakan jasa EO dibanding sebelumnya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa Trigger memiliki keinginan untuk mencoba menggunakan *platform mobile* untuk memperluas target pasar dan untuk menjadi berbeda dengan EO lain yang hanya menggunakan media telepon untuk melakukan pemesanan dan melakukan pertemuan tatap muka untuk menegosiasi keinginan dengan kemampuan dari EO itu sendiri. Aplikasi yang diinginkan oleh Trigger juga untuk mempermudah *user* melakukan pembelian secara *online* dan membantu mengurangi *cost* yang dikeluarkan oleh *user* yang ingin menggunakan jasa EO.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini, maka ada beberapa batasan masalah yang ditetapkan, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi berbasis *mobile* untuk melakukan pemesanan, kustomiasi pada paket yang disediakan serta mempermudah komunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung.
2. Pembuatan *database* untuk merekam riwayat pemesanan dan pengguna
3. Pembuatan daftar pengguna agar dapat registrasi melalui *email* dan *password* sehingga dapat *login* ke dalam aplikasi dan melakukan pemesanan secara *online*
4. Penggunaan peta untuk menetapkan sebuah lokasi untuk *event* dengan menggunakan *Global Positioning System (GPS)* yang ada pada *smartphone*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi untuk melakukan pemesanan pada sebuah EO dan mempermudah untuk melakukan kustomisasi

pada paket yang sudah disediakan oleh pihak EO serta mempermudah komunikasi antara pihak EO dengan user sehingga mengurangi *cost* yang dikeluarkan untuk melakukan pertemuan di sebuah tempat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga memiliki manfaat untuk berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian ini,

1. Bagi EO Trigger
Penelitian diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnis pada bagian promosi dan sarana untuk mendapatkan pangsa pasar
2. Bagi Peneliti
Penelitian diharapkan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang selama ini diperoleh di *Kalbis Institute* dan dapat melakukan pembangunan sistem sesuai dengan apa yang sudah dipelajari selama perkuliahan
3. Bagi Pesaing
Penelitian ini diharapkan dapat membuat para pesaing melakukan inovasi agar dapat mengembangkan sebuah produk yang mampu bersaing dengan produk yang akan dibuat oleh EO Trigger
4. Bagi Ilmu Pengetahuan
Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah hasil dari proses pembelajaran dan menjadi salah satu penelitian yang mampu membantu perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya
5. Bagi Pembaca
Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah dokumen yang dapat dikembangkan oleh orang lain dan membantu masyarakat banyak.
6. Bagi masyarakat
Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu masyarakat yang akan mengadakan *event* dan memerlukan EO yang tepat

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian kuantitatif, karena menggunakan objek penelitian yang tunggal yaitu aplikasi EO Trigger. Metode penelitian akan dilakukan dimulai dari tahapan pengumpulan user requirement, analisis dari hasil pengumpulan, serta membangun sebuah sistem berdasarkan requirement yang sudah ditetapkan dan menyusun sebuah laporan penelitian di EO Trigger. Metode penembangan sistem

yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan teknik *Prototyping*. Jenis prototyping yang digunakan adalah *Agile Programming*. Penggunaan *Agile Programming* ini disebabkan karena beberapa factor, yaitu:

1. Keterbatasan Waktu pengerjaan
2. *Agile* membantu untuk mendapatkan feedback / tanggapan dari user secara langsung
3. *Agile* dapat membantu pengembangan secara cepat

Metode SDLC juga memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. *Planning*
2. *Analisis & Design*
3. *Development*
4. *Implementation*
5. *Maintenance*

Pada kenyataannya, peneliti akan meneliti dalam jangka waktu 5 bulan dan dalam waktu 5 bulan akan membuat penulisan dan aplikasi berbentuk prototype. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara serta kuisioner untuk menanyakan apa yang menjadi kebutuhan dasar dari user.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini, penulis ingin menyampaikan sistematika yang digunakan dalam menyusun penulisan. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

HALAMAN JUDUL

Dibuat seperti halaman kulit luar *soft cover*

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan memberikan penjelasan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber-sumber pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan proposal baik dari buku, jurnal ilmiah, media massa, internet, atau data sekunder lainnya.

JADWAL PELAKSANAAN

Berisikan informasi jenis kegiatan yang akan dilakukan yang berhubungan dengan waktu.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Berisikan biodata tanpa foto terdiri dari nama, nomor induk mahasiswa, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, alamat, nomor telepon, alamat email dan riwayat pendidikan

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama	:	Vincentius Gerardo
NIM	:	2015101445
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta, 26 November 1996
Alamat	:	Jalan Kalibaru Timur Gang IVA No. 12 RT 009/05 Senen, Jakarta Pusat 10460
No. Telp	:	081293654545
Email	:	vincentiusgerardo11@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

A. Kalbis Institute	:	2015 - 2019
B. SMAK 3 BPK Penabur Jakarta	:	2012 - 2015
C. SMP Van Lith Jakarta	:	2009 – 2012
D. SDK Baptis	:	2002 - 2009
E. TK Karunia	:	2002