

ITCC 2018

EVENTURE (Experience to Elevate)

**APLIKASI MOBIL YANG MENDORONG MASYARKAT AGAR LEBIH KOMPETITIF
MELALUI BERBAGAI JENIS INFORMASI EVENT YANG KAMI SEDIAKAN.**

The logo for 'eventure' features a stylized lowercase 'e' inside a yellow circle, followed by the word 'venture' in a green, lowercase, sans-serif font.

Made Raharja Surya Mahadi

Wayan Krisnhadi Bima

Agus Fery Suyatna

A. Deskripsi

Eventure menjembatani kebutuhan Pendaftar event dengan Event organizer. Kedua belah pihak mendapatkan berbagai benefit yang ditawarkan, diantaranya:

- a. Pendaftar event Pendaftar bisa melakukan pendaftaran langsung melalui aplikasi android eventure. Melakukan pembayaran ke Doku Payment Gateway yang dapat dilakukan melalui Retail Alfa Group, Rekening Bank, maupun akun Doku. Setelah pembayaran selesai, pada akun peserta akan muncul Panduan lomba yang diikuti, Referensi karya yang pernah juara pada bidang lomba yang sama atau karya yang juara pada event yang diikuti peserta tahun sebelumnya. Referensi didapat dengan kerjasama melalui event organizer. Untuk event onsite, peserta akan mendapat tiket digital.
- b. Event Organizer Dapat menginput langsung detail event yang dilaksanakan melalui form pengisian pada aplikasi android Tidak perlu mengurus secara berkala data pendaftar dan konfirmasi pembayaran, file dikirim oleh Eventure ke EO setelah deadline yang ditentukan EO Rangkuman Data Customer Engagement Feedback dan Rating event!

B. Latar Belakang

Komunikasi adalah suatu proses atau kegiatan penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai makhluk sosial, kita tidak bisa menghindari dari tindakan komunikasi menyampaikan dan menerima pesan dari dan ke orang lain. Tanpa komunikasi, interaksi antar manusia secara perorangan, kelompok, maupun organisasi tidak mungkin tercapai. Melalui komunikasi seseorang mampu menyampaikan apa yang ada dalam benak pikiran dan perasaan hati nuraninya kepada orang lain secara langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi seseorang juga dapat membuat dirinya tidak merasa terasing atau terisolasi dari lingkungan di sekitarnya.

Periklanan informasi event merupakan salah satu bentuk dari wujud komunikasi. Event yang disebarkan dapat berupa event terkait perlombaan, workshop, seminar, pelatihan, pameran, maupun berbagai acara berjenis hiburan lainnya. Kelompok atau individu dapat menyebarkan event secara offline maupun online. Dengan offline, informasi dapat tersebar melalui word of mouth, brosur, maupun papan iklan. Di sisi lain, metode penyebaran informasi secara online dilakukan dengan memanfaatkan kecepatan tinggi dan bersifat masif menggunakan internet. Informasi dapat disebar melalui aplikasi android, blog, maupun berbagai platform social media.

Era digital sedang dirasakan sekarang. Banyak perusahaan penyedia jasa periklanan yang lebih memanfaatkan media online untuk mengiklankan informasi event. Customer satisfaction adalah ukuran bagaimana produk dan layanan yang disediakan oleh perusahaan memenuhi atau melampaui harapan pelanggan. Dalam cara mengiklankan informasi, masih banyak perusahaan periklanan informasi event yang kurang mampu memaksimalkan customer satisfaction. Beberapa hal yang ditemukan diantaranya adalah desain konten aplikasi android yang kurang tertata, jumlah ads dalam aplikasi android berlebih, maupun daya performa aplikasi android yang lambat. Dalam sudut pandang customer, pendaftar event lomba maupun event lain, terkadang mereka lupa akan deadline pendaftaran maupun merasa tidak praktis dalam proses administrasi. Pada event lomba khususnya, banyak calon pendaftar yang kesulitan dalam mendapatkan referensi penulisan karya dan kurang mengerti dalam tata cara penulisan yang baik sehingga butuh contoh karya tulis yang pernah juara untuk dijadikan contoh. Ditambah lagi, peserta lomba yang tidak

lolos ke tahap selanjutnya atau juara terkadang merasa hal yang dilakukan sia-sia dan membuang waktu. Dari sudut pandang Event Organizer (EO) yang ingin acaranya diklankan, mereka mendapat keluhan dalam mengurus proses konfirmasi pendaftar/pembayaran dan proses administrasi lainnya. Bagi EO, hal paling penting adalah event tersebar luas dan banyak pendaftar yang ikut.

Dari berbagai keluhan yang dirasakan oleh pendaftar event dan event organizer, Eventure hadir untuk membantu mereka dalam menyelesaikan masalah tersebut.

C. Tujuan

Adapun tujuan dibuat aplikasi Eventure ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dan memudahkan organisasi atau individu untuk membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk mendaftar lomba secara online tanpa membuat aplikasi untuk acara tersebut, untuk meringankan beban event organizer yang mengadakan event.
2. Membantu masyarakat untuk mengakses informasi terbaru seputaran event. Seperti : lomba, hiburan, seminar, dll.
3. Meningkatkan semangat kompetitif di masyarakat dan organisasi.

D. Teknologi Yang Digunakan

Teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- Development Tool
 - Android Studio
 - Power Designer
 - Adobe Experience Design
- Deployment Tool
 - Microsoft Windows 10 Education
 - Android Lollipop
- Core Technology
 - Java
 - Firebase Database
 - Php
- Lain-Lain
 - Doku Payment Gateway

E. Sasaran Pengguna dan Dampak

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, target dari aplikasi Eventure adalah masyarakat yang masih berstatus pelajar dan organisasi . Kemudian dampak yang diharapkan yaitu:

a. Pendaftar Event

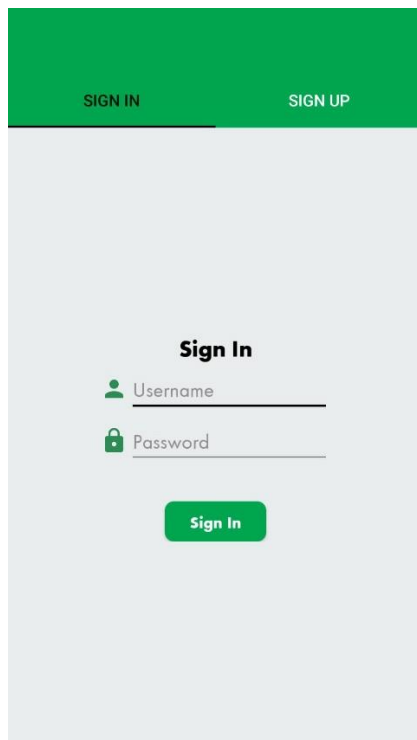
- Pendaftar bisa melakukan pendaftaran langsung melalui aplikasi android eventure.
- Melakukan pembayaran ke Doku Payment Gateway yang dapat dilakukan melalui Retail Alfa Group, Rekening Bank, maupun akun Doku.
- Setelah pembayaran selesai, pada akun peserta akan muncul Panduan lomba yang diikuti, Referensi karya yang pernah juara pada bidang lomba yang sama atau karya yang juara pada event yang diikuti peserta tahun sebelumnya. Referensi didapat dengan kerjasama melalui event organizer. Untuk event onsite, peserta akan mendapat tiket digital.

b. Event Organizer

- Dapat menginput langsung detail event yang dilaksanakan melalui form pengisian pada aplikasi android
- Tidak perlu mengurus secara berkala data pendaftar dan konfirmasi pembayaran, file dikirim oleh Eventure ke EO setelah deadline yang ditentukan EO
- Rangkuman Data Customer Engagement
- Feedback dan Rating event!

F. Dokumentasi

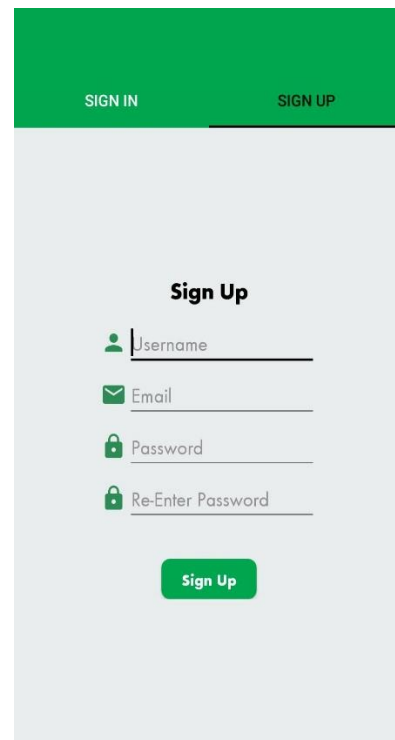
Implementasi pada tampilan antarmuka aplikasi kami rancang menyesuaikan karakteristik target user. Karena tampilan antarmuka aplikasi merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. Berikut ini kami paparkan tampilan antarmuka aplikasi secara keseluruhan berupa fitur utama dan fitur tambahan.



The Sign In screen features a green header with 'SIGN IN' and 'SIGN UP' tabs. The 'SIGN IN' tab is selected. The main content area is light gray and contains the title 'Sign In' in bold. Below the title are two input fields: 'Username' with a person icon and 'Password' with a lock icon. A green 'Sign In' button is positioned at the bottom of the form.

Gambar 1 Sign In

Halaman dimana user login ke dalam layanan Eventure



The Sign Up screen features a green header with 'SIGN IN' and 'SIGN UP' tabs. The 'SIGN UP' tab is selected. The main content area is light gray and contains the title 'Sign Up' in bold. Below the title are four input fields: 'Username' with a person icon, 'Email' with an envelope icon, 'Password' with a lock icon, and 'Re-Enter Password' with a lock icon. A green 'Sign Up' button is positioned at the bottom of the form.

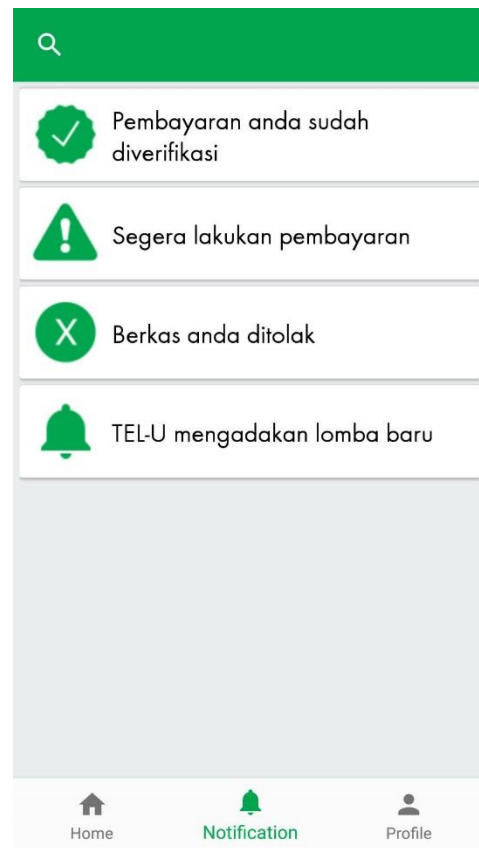
Gambar 2 Register

Mendaftar ke Eventure, jika user belum memiliki akun Eventure.



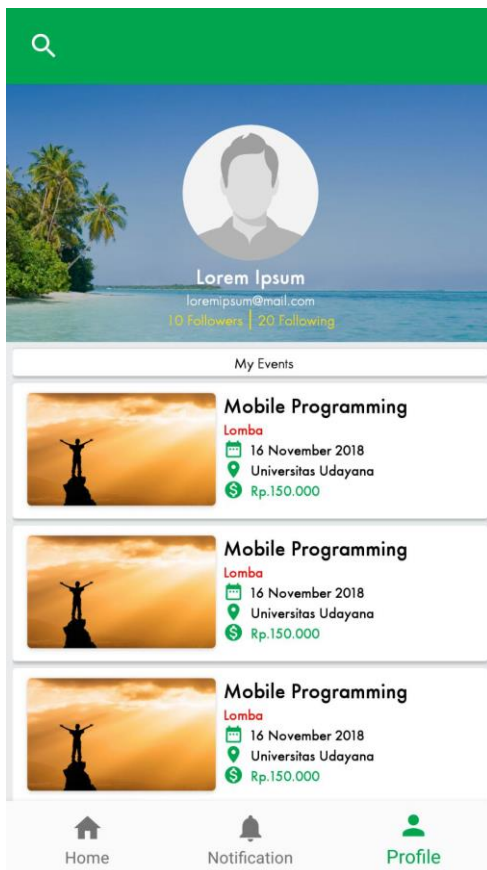
Gambar 3 Home

Halaman awal Eventure, menampilkan Highlights event terbaru atau terpopuler



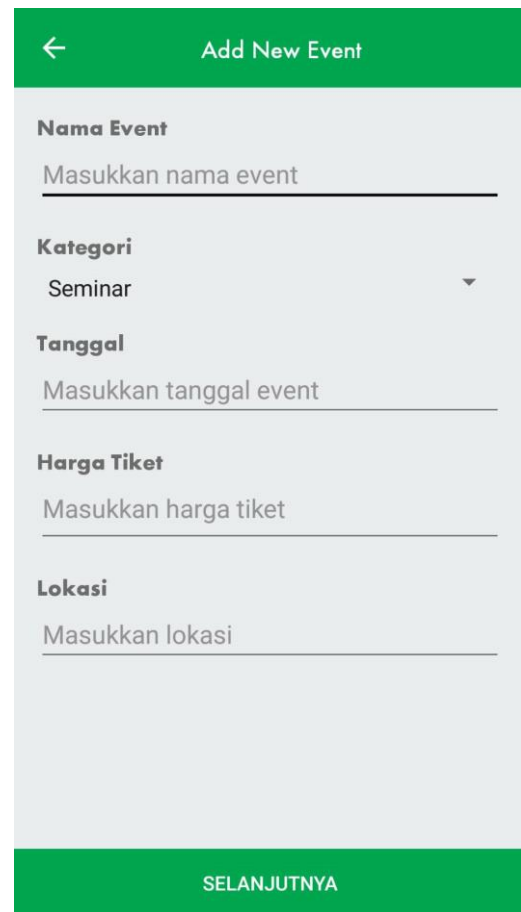
Gambar 4 Notifikasi

Pemberitahuan Event yang diikuti, misal user belum Upload file mendekati deadline, terkait pembayaran event yang diikuti.



Gambar 5 Profil

Halaman profil Eventure, disini bisa melihat event-event yang diikuti dan event yang diselenggarakan (Akun tipe EO).



Gambar 6 Pembuatan Event

Membuat Event baru. Disini user menjadi Event Organiser dengan membuat Event baru.

Gambar 7 Pembuatan Event 2

Disini event organizer mengisi deskripsi dan gambar terkait event yang akan diselenggarakan.

Gambar 8 My Event

Manajemen event, disini event organizer dapat mengedit data pendaftar (misal: reject pendaftar), mengedit event, melihat data transaksi pembayaran event, melihat statistic event (download laporan event dalam bentuk xls atau pdf), dan pada lihat berkas EO dapat mendownload salah satu file atau meneruskan semua file unggahan peserta ke email EO.

G. Fitur

Fitur – fitur yang dimiliki eventure antara lain

- a. Mengikuti Event.
- b. Membuat Event.
- c. Membuat tim untuk mengikuti event.
- d. Melakukan pembayaran event (jika event tersebut berbayar).
- e. Mengupload berkas ke event yang diikuti .
- f. Event organizer dapat mengelola even melalui halaman dashboard.
- g. Event organizer dapat mendownload dan mereview file unggahan.
- h. Mengola transaksi pembayaran event (jika event tersebut berbayar).
- i. Menarik uang hasil transaksi ke bank yang telah didaftarkan oleh event organizer.

H. Kelebihan Terhadap Aplikasi Sejenis

Eventure memiliki pesaing yang berbisnis pada pasar yang sama, seperti informasilomba.com, lombalomba.com, maupun Eventbrite.com.

Adapun diferensiasi yang dimiliki oleh Eventure dengan aplikasi lain, yaitu

	Eventure	Informasi Lomba	Lombalomba	Evenbrite
Jenis event	Lomba dan segala jenis event lainnya	Lomba, seminar, pelatihan, beasiswa	Lomba, seminar, workshop, seni, beasiswa	Lomba dan segala jenis event lain
Performa Aplikasi	Cepat	Cepat	Sedang	Cepat
Fitur input acara untuk EO	Iya	Tidak	Iya	Iya
Metode Pembayaran Event oleh Peserta	Doku Payment ke Eventure	Transfer ke Event Organizer	Transfer ke Event Organizer	Kartu Kredit
Referensi karya untuk pendaftaran lomba	Iya	Tidak	Tidak	Tidak
Fitur pencarian	Iya	Tidak	Iya	Iya
Revenue Stream	Paket pemasangan iklan	Paket pemasangan iklan	Paket pemasangan iklan	1% + \$0.99/ paid ticket, 2.5% + ticket, dan Custom Pricing

Konfirmasi pendaftaran dan pembayaran	Oleh Eventure	Oleh Event Organizer	Oleh Event Organizer	Oleh Evenbrite
Feedback dan Rating Event	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada
Data Customer Engagement Event Organizer	Diberikan diakhir rangkaian event	Tidak Ada	Tidak Ada	Pada paket diberikan saat akhir rangkaian event
Point Reward untuk Peserta Event	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada

I. Model Bisnis

Aplikasi ini mendapatkan pemasukan melalui potongan transaksi registrasi event pada aplikasi. Jadi setiap transaksi, kami memotong sebanyak 30% dari harga pendaftaran yang ditentukan oleh event organizer. Misal, event organizer Telkom MobileDev membuat event lomba Android Development dengan harga registrasi Rp 100000, kami akan memotong Rp 30000 untuk pemasukan Eventure. Uang tersebut digunakan untuk membayar layanan Gateway Payment Doku sebesar Rp 5000, maintenance server, dan pemasukan bagi developer Eventure. Sisa uang registrasi tersebut, Rp 70000 akan langsung masuk ke Bank yang diregistrasikan oleh event organizer.

Alasan kami mempunyai model sistem ini:

- Untuk menghindari penggunaan iklan/Ads
- Sederhana dan mudah untuk *disetup*. Keunggulan kami menggunakan layanan Gateway payment karena layanan tersebut menyediakan API (application programming interface) yang relatif mudah untuk diintegrasikan ke layanan kami.
- Menghindari fitur tambahan seperti "pro" yang kesannya mendiskriminasi pengguna atau event organizer lain

- Untuk mendapatkan pemasukan stabil ke pengembangan Eventure
- Memudahkan Event organizer untuk mengola uang registrasi dan bukti pendaftaran, sehingga mereka tidak perlu repot untuk melacak transaksi secara manual (misal bukti transfer bank)
- Memudahkan user karena pembayaran Doku sangat mudah dan langsung dikonfirmasi secepat mungkin
- Sangat efektif dan *scaleable*, bayangkan terdapat 30 user yang mendaftar ke Event Mobile Development seharga Rp 100000, total uang yang masuk sekitar Rp 3000000, maka kami sudah mengantongi setidaknya Rp 900000 dan sisanya masuk ke event organizer.