



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**EVENTTARIA : APLIKASI UNTUK MEMPROMOSIKAN DAN
MENDAPATKAN INFORMASI ACARA YANG DISELENGGARAKAN**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

Farkhan NPM 20081010060/2020 (Ketua Kelompok)

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
“VETERAN” JAWA TIMUR
SURABAYA**

2020

RINGKASAN

Sebuah acara seperti lokakarya, seminar, ataupun perlombaan biasanya membutuhkan banyak peserta yang berasal dari luar lingkup penyelenggara. Namun, banyak penyelenggara acara yang hanya mempromosikan acaranya melalui akun media sosialnya saja. Media sosial memang menjadi tempat penyebaran informasi yang sangat masif, sehingga banyak sekali jenis informasi yang disebarluaskan melalui media sosial. Hal ini menyebabkan promosi acara yang dilakukan di media sosial menjadi kurang akurat untuk sampai kepada penggemar acara. Kebanyakan orang biasanya hanya mendapatkan informasi suatu acara apabila sudah mengikuti akun media sosial penyelenggara, atau mendapatkan informasi dari relasinya.

Berdasarkan hal tersebut, dibuatlah sebuah aplikasi untuk ponsel yang bernama Eventtaria. Eventtaria akan menjadi media untuk mempromosikan acara bagi para penyelenggaranya, dan memudahkan para penggemar acara untuk mendapatkan acara yang sesuai dengan minat dan hobinya karena tidak akan terganggu dengan banyaknya informasi lain yang tidak relevan. Eventtaria membuat promosi acara menjadi lebih terarah dan akurat untuk sampai pada para peserta yang tepat. Proses pendaftaran dan mempromosikan acara pada Eventtaria akan dilakukan dengan cara yang mudah dan sederhana. Para calon peserta pun akan sangat terbantu karena informasi acara yang dipromosikan dapat disajikan dengan lengkap dan jelas. Informasi acara yang disajikan, yaitu seperti waktu dan tempat diselenggarakannya, harga tiket atau pendaftaran yang harus dibayar untuk mengikuti acara tersebut, dan banyak informasi penting lainnya.

Eventtaria menyediakan layanan agar calon peserta bisa langsung melakukan pendaftaran dan pembelian tiket acara tersebut apabila acaranya berbayar. Pembayaran bisa dilakukan melalui akun virtual, Alfa Group (Alfamidi, Alfamart), dan Indomaret. Penyelenggara acara pun tentunya bisa mencairkan uang dari hasil penjualan tiketnya melalui berbagai bank yang tersedia. Para peserta yang sudah terdaftar dalam acara yang akan diikutinya secara otomatis akan mendapatkan notifikasi pengingat untuk menghadiri acara yang akan diikutinya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Acara adalah suatu program acara yang diadakan untuk memperingati hal-hal penting dan juga untuk berbagi informasi baik secara adat, budaya, tradisi, maupun agama yang diadakan dengan melibatkan elemen masyarakat tertentu ataupun umum (Firmansyah & Arnie, 2017). Setiap acara pasti memiliki tujuan untuk apa diadakannya acara tersebut. Satu di antara tujuan yang sudah pasti dimiliki oleh setiap acara yang diadakan adalah target sasarannya, yaitu kepada siapa acara ini diadakan, untuk dapat mendapatkan peserta acara sesuai target yang telah ditentukan, diperlukan berbagai macam media promosi seperti brosur, pamflet, atau poster yang disebar di tempat-tempat tertentu (Firmansyah & Arnie, 2017).

Teknologi menjadi hal yang tidak terlepas dari berbagai macam aktivitas manusia di dunia ini. Teknologi pada telepon selular menjadi satu di antara teknologi yang berkembang cukup pesat, hingga saat ini telepon selular sudah dibekali sistem operasi yang canggih berupa android (Rahim, 2018). Telepon selular yang sudah dibekali kecanggihan itu membuat penggunaannya setiap hari terus bertambah, bahkan penggunaannya tidak lagi mengenal batasan usia, dari anak-anak sampai orang tua, hampir semuanya sudah menggunakan telepon selular. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan untuk bisa digunakan pada platform android akan lebih mudah menyebarkan manfaatnya kepada banyak orang yang membutuhkan.

Telepon selular dimanfaatkan oleh banyak orang untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, satu di antaranya melalui media sosial sebagai aplikasi yang dapat digunakan di telepon selular android. Media sosial menjadi tempat yang sangat mudah untuk menyebarkan suatu informasi, termasuk menyebarkan informasi berupa acara. Selain melalui web, para penyelenggara acara menyebarkan informasinya melalui media sosial. Akan tetapi, cara seperti ini dirasa kurang efektif untuk menjangkau banyak peserta yang benar-benar memiliki kecocokan antara minat peserta dengan acara yang diadakan. Hal ini terjadi karena informasi acara yang disajikan melalui media sosial masih kurang jelas untuk diterima oleh para pembaca. Tak hanya itu, para calon peserta acara juga terkadang lupa dengan jadwal acara yang ingin mereka kunjungi.

Oleh karena itu, program kreativitas ini akan merancang aplikasi Eventtaria yang berbasis android agar dapat digunakan oleh semua kalangan yang memiliki telepon selular dengan sistem operasi android. Eventtaria adalah aplikasi berbasis android yang bertujuan agar

penyelenggara acara dapat menyajikan informasinya dengan jelas dan informasi bisa diterima dengan baik oleh pembaca, pencari acara juga bisa dengan mudah menemukan acara yang sesuai dengan minat dan hobi mereka melalui aplikasi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan dalam latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana membangun aplikasi agar dapat menjadi media penyampaian dan pencarian informasi mengenai acara?
- 2) Bagaimana masyarakat dapat dengan mudah menemukan acara yang sesuai dengan personal interest mereka?
- 3) Bagaimana masyarakat dapat mengingat jadwal acara yang akan dikunjungi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pembuatan aplikasi Eventtaria yang dapat memudahkan penyampaian dan pencarian informasi mengenai acara yang diadakan.
- 2) Memberikan rekomendasi acara yang diadakan yang sesuai dengan personal interest para pencari acara sebagai pengguna aplikasi.
- 3) Memberikan notifikasi kepada pengguna yang sudah mendaftar pada suatu acara mengenai jadwal acara yang akan mereka ikuti.

1.4 Luaran yang Diharapkan

Adapun luaran yang diharap pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Terciptanya aplikasi Eventtaria yang berguna untuk media promosi acara dan pencarian acara berdasarkan personal interest masyarakat.
- 2) Terciptanya aplikasi Eventtaria yang dapat diunduh baik oleh penyelenggara acara yang hendak mempromosikan acaranya, maupun oleh penikmat acara khususnya dan masyarakat luas umumnya.
- 3) Publikasi ilmiah dan draf paten.

1.5 Kegunaan

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Memfokuskan promosi acara bagi para penyelenggaranya agar dapat menjangkau lebih banyak orang dan tepat sasaran, serta menjadi media penjualan tiket untuk acara yang berbayar.
- 2) Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mencari acara yang sesuai dengan personal interest mereka, dan juga merekomendasikan acara berdasarkan domisili pengguna.
- 3) Menciptakan aplikasi yang dapat menjadi pengingat mengenai acara yang telah pengguna jadwalkan agar tidak terlambat apalagi sampai tidak mengikuti acara tersebut.
- 4) Meningkatkan minat masyarakat dalam menghadiri acara-acara yang bermanfaat seperti dapat menambah wawasan, menambah pengetahuan di bidangnya, hingga yang dapat meningkatkan keahlian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Promosi Acara

Promosi acara adalah komponen utama pada penelitian ini, sehingga penting untuk mendefinisikan promosi acara terlebih dahulu. Promosi atau *promote* dalam bahasa Inggris dapat berarti sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi ialah komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi juga dapat berarti melakukan upaya untuk menginformasikan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengonsumsinya. Dengan adanya promosi, diharapkan penjualan produk atau jasa tersebut dapat mengalami peningkatan. Dalam bauran pemasaran, promosi bertujuan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi antara produsen dengan konsumen (Hasugian, 2018). Promosi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana mempromosikan atau memaparkan segala bentuk informasi yang berkaitan dengan acara yang diselenggarakan melalui media baik digital, maupun cetak. Menurut Ade Rahma (2017), *event* dapat diartikan sebagai sebuah acara yang dirancang dengan tema tertentu serta bertujuan untuk menarik perhatian para pengunjung agar dapat memahami pesan yang ingin ditampilkan oleh pihak yang mengadakannya.

Promosi acara merupakan satu di antara bagian terpenting dalam penyelenggaraan suatu acara, hal ini karena promosi acara bertujuan untuk memperlihatkan atau memperkenalkan acara yang diselenggarakan kepada banyak orang serta menarik perhatian mereka untuk mau datang ke acara yang dipromosikan tersebut. Banyaknya jumlah pengunjung atau peserta pada suatu acara menjadi satu di antara tolak ukur dari kesuksesan atas penyelenggaraan acara tersebut. Oleh karena itu, promosi acara akan memberi pengaruh besar terhadap kesuksesan acara yang diselenggarakan. Bentuk promosi acara yang biasa digunakan yaitu dengan media seperti brosur, pamflet, atau poster yang ditempelkan di tempat-tempat tertentu (Firmansyah & Arnie, 2017).

Apabila dibandingkan dengan bentuk promosi yang seperti itu, tentunya akan lebih efisien jika dibuat suatu platform khusus untuk dijadikan tempat promosi acara. Platform tersebut bisa berupa aplikasi Android yang berfungsi sebagai tempat promosi acara dan pada aplikasi itu juga para penggemar acara dapat mencari acara yang sesuai dengan minatnya.

2.2 Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk ponsel pintar yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android juga menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang agar dapat menciptakan aplikasi mereka (Tompoh et al., 2016). Adapun beberapa kelebihan android menurut Tompoh et al., (2016) di antaranya adalah (1) *Complete platform*, Android memiliki alat yang berfungsi untuk membangun suatu aplikasi yang selanjutnya aplikasi tersebut dapat lebih dikembangkan lagi oleh para pengembang lainnya atau pengembang yang sama. (2) *Open source platform*, Android menjadi sistem operasi yang mudah dikembangkan karena bersifat terbuka (*open source*). (3) *Free platform*, para pengembang dapat dengan bebas mengembangkan, mendistribusikan, serta memperjualbelikan sistem operasi Android tanpa harus membayar *royalty* untuk mendapatkan *license*.

Ponsel pintar merupakan satu di antara banyak teknologi yang memiliki perkembangan yang begitu pesat, khususnya ponsel pintar yang dibekali dengan sistem operasi Android. Oleh karena itu, banyak dari para pengembang yang mulai mengembangkan aplikasi untuk Android. Android memberikan banyak kemudahan, satu di antaranya ialah *software* untuk mengembangkan aplikasi Android, yakni Android Studio yang dapat digunakan secara gratis. Hal ini membuat siapa saja dapat mengembangkan aplikasi Android.

2.3 Android Studio

Android Studio merupakan Lingkungan Pengembangan Terpadu (*Integrated Development Environment/IDE*) yang secara resmi digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android. *Integrated Development Environment* (IDE) adalah aplikasi pengembang perangkat lunak dengan fungsi-fungsi yang terintegrasi untuk membangun suatu perangkat lunak seperti editor kode, *debugger*, *compiler*, dan sebagainya (Maiyana, 2018). Android Studio dibangun di atas perangkat lunak IntelliJ IDEA dan pertama kali dipublikasikan oleh Google pada tanggal 16 Mei 2013.

Android Studio yang berfungsi sebagai editor kode tidak hanya didukung dengan fitur developer dari IntelliJ yang andal, tetapi juga memberikan banyak fitur lainnya yang akan sangat membantu dalam pengembangan aplikasi Android. Android Studio telah dibekali dengan emulator yang cepat dan kaya, yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi Android secara virtual. Emulator memberikan kemudahan agar pengembang dapat melakukan uji coba dan menjalankan aplikasi Android tanpa harus menggunakan perangkat yang sebenarnya. Emulator sangat membantu pengembang karena dengan menggunakan itu, pengembang dapat

memilih versi Android, jenis, ukuran layar, dan besarnya memori yang akan digunakan untuk menjalankan aplikasi Android selama pengembangan (Maiyana, 2018).

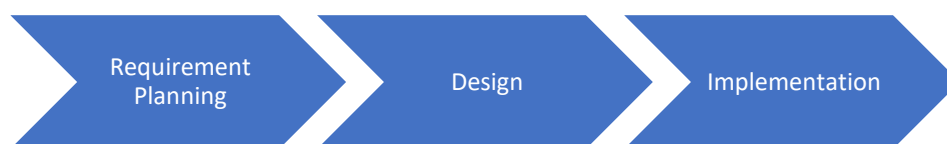
Android Studio dipilih karena memberikan banyak fitur yang memudahkan pengembang, bahkan pengembang yang masih pemula sekalipun. Android Studio memiliki banyak *library* yang siap digunakan, sehingga pengembangan aplikasi akan lebih cepat dilakukan. Emulator yang dimiliki Android Studio seperti yang sudah dijelaskan di atas, akan sangat membantu mengembangkan aplikasi Android agar sesuai saat digunakan oleh perangkat Android dengan jenis yang berbeda-beda.

BAB III

METODE PENELITIAN

Selain untuk memberikan kemudahan kepada para pemakainya, tujuan dari pengembangan sistem informasi juga untuk memberikan kepuasan yang memenuhi harapan dari pemakai sistem informasi tersebut, tetapi dalam mengembangkan sistem informasi justru sering kali dengan tidak melibatkan para pemakai sistem secara langsung, sehingga hal ini menyebabkan sistem informasi yang telah dibuat menjadi jauh dari harapan para pemakainya (Tompoh et al., 2016).

Metode *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode yang dikembangkan dari *System Development Life Cycle* (SDLC) dan merupakan satu di antara model yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem informasi (Aswati et al., 2017). Metode RAD dipilih karena cocok untuk melakukan pengembangan sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Sistem informasi yang dikembangkan menggunakan metode RAD dapat diselesaikan dalam waktu 60 – 90 hari, sedangkan pengembangan sistem informasi yang normal membutuhkan waktu paling tidak 180 hari (Mishra & Dubey, 2013). Tidak hanya itu, metode RAD juga dapat membuat para pemakai terlibat dalam proses pengembangan sistem informasi yang berperan sebagai pengambil keputusan (Tompoh et al., 2016). Tahapan yang ada pada model RAD dapat divisualisasikan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Tahapan Model RAD (Aswati et al., 2017)

Dalam metode RAD terdapat tiga fase langkah-langkah yang dibagi ke dalam tiga tahapan, meliputi tahap rencana kebutuhan, tahap desain sistem, dan tahap implementasi.

A. Tahap Rencana Kebutuhan

Dalam tahapan ini akan dilakukan pengumpulan informasi dari penikmat acara dan juga para penyelenggara sebagai pengguna dari aplikasi yang dikembangkan. Pengumpulan informasi yang dilakukan yaitu dengan kegiatan wawancara, penyebaran angket, dan studi literatur. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi secara spesifik serta

mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditampilkan pada aplikasi. Tahapan ini menjadi sangat penting karena adanya keterlibatan dari kedua belah pihak antara penganalisis dan juga pengguna sehingga aplikasi yang dibuat dapat memberikan kepuasan dengan kesesuaian dari tujuan bersama.

B. Tahap Sistem Desain

Tahap sistem desain merupakan tahapan untuk merancang dan memperbaiki desain aplikasi Eventtaria sesuai dengan kesepakatan desain antara pengguna dan analis dengan memuat unsur-unsur yang telah ditetapkan untuk ditampilkan pada aplikasi. Pada tahap ini juga penganalisis akan bekerja sama dengan pemrogram untuk menunjukkan prototipe pada pengguna. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan respons dari pengguna, sehingga keaktifan pengguna dalam tahap ini menentukan untuk pengembangan aplikasi Eventtaria agar mendapatkan hasil yang maksimal.

C. Tahap Implementasi

Tahap implementasi menjadi tahapan untuk pemrogram mengaplikasikan desain yang telah disetujui menjadi aplikasi secara utuh. Pada tahap ini pula Eventtaria akan diuji coba kepada para pengguna baik yang sebagai pencari acara maupun penyelenggara acara. Uji coba dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang ada pada aplikasi, yang kemudian diperbaiki terlebih dahulu sebelum dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- Aswati, S., Ramadhan, M. S., Firmansyah, A. U., & Anwar, K. (2017). Studi Analisis Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Matrik*, 16(2), 20. <https://doi.org/10.30812/matrik.v16i2.10>
- Firmansyah, H., & Arnie, R. (2017). Model Sistem Informasi Promosi Dan Management Event Berbasis Web. *Jutisi*, 6(2), 1547–1558.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mishra, A., & Dubey, D. (2013). A Comparative Study of Different Software Development Life Cycle Models in Different Scenarios. *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*, 1(5), 64–69. <http://www.ijarcsms.com/docs/paper/volume1/issue5/V1I5-0008.pdf>
- Rahim, A. (2018). Perancangan Aplikasi E-Information Dan Jadwal Perkuliahan Berbasis Mobile Android. *Jurnal Processor*, 12(1), 1000–1010. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/374>
- Rahma, A. (2017). Event Sebagai Salah Satu Bentuk Strategi Komunikasi Pemasaran Produk Fashion Nasional (Event Tahunan Jakcloth). *Nyimak (Journal of Communication)*, 1(2), 149–169. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v1i2.480>
- Tompoh, J. F., Sentinuwo, S. R., & Sinsuw, A. A. E. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1), 1–9.