****

**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 acaraseperti *workshop,* seminar, ataupun perlombaan biasanya membutuhkan banyak peserta yang berasal dari luar linkup penyelenggara. Namun, banyak penyelenggara acara yang hanya mempromosikan acarnya melalui akun media sosialnya saja. Media sosial memang menjadi tempat penyebaran informasi yang sangat massif, sehingga banyak sekali jenis informasi yang disebarluaskan melalui media sosial. Hal ini menyebabkan promosi acara yang dilakukuan di media sosial menjadi kurang akurat untuk sampai kepada *event enthusiast*. Kebanyakan orang biasanya hanya mendapatkan informasi suatu acara apabila sudah mengikuti akun media sosial penyelenggara, atau mendapatkan informasi dari relasinya.

Maka dari itu, kami mencanangkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang bernama Eventtaria. Eventtaria akan menjadi media untuk mempromosikan acara bagi para penyelenggaranya, dan memudahkan para *event enthusiast* untuk mendapatkan acara yang sesua 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 *check in* dan membeli tiket acara tersebut apabila acaranya berbayar. Pembayarannya bisa dilakukan melalui *virtual account bank*, 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**

## **Latar Belakang**

*Event* 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 *event* pasti memiliki tujuan untuk apa diadakannya *event* tersebut. Salah satu tujuan yang sudah pasti dimiliki oleh setiap *event* yang diadakan dalah target sasarannya, yaitu kepada siapa *event* ini diadakan, untuk dapat mendapatkan peserta *event* sesuai target yang telah ditentukan, maka diperlukan berbagai macam media promosi seperti brosur, pamphlet, atau poster yang disebarkan ditempat-tempat tertentu (Firmansyah & Arnie, 2017).

Teknologi menjadi hal yang tidak terlepas dari berbagai macam aktivitas manusia di dunia ini. Teknologi pada telepon selular menjadi salah satu 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 penggunanya setiap hari terus bertambah, bahkan penggunanya 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, salah satunya 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 *event*. Selain melalui website, para penyelenggara *event* 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 *event* yang diadakan. Hal ini terjadi karena informasi *event* yang disajikan melalui media sosial masih kurang jelas untuk diterima oleh para pembaca. Tak hanya itu, para calon peserta *event* juga terkadang lupa dengan jadwal *event* yang ingin mereka kunjungi.

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

## **Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana membangun aplikasi agar dapat menjadi media penyampaian dan pencarian informasi mengenai *event*?
2. Bagaimana masyarakat dapan dengan mudah menemukam *event* yang sesuai dengan personal interes mereka?
3. Bagaimana masyarakat dapat mengingat jadwal *event* yang akan dikunjungi?

## **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 *event* yang diadakan.
2. Memberikan rekomendasi *event* yang diadakan yang sesuai dengan personal interes para pencari *event* sebagai pengguna aplikasi.
3. Memberikan notifikasi kepada pengguna yang sudah mendaftar pada suatu *event* mengenai jadwal *event* yang akan mereka ikuti.

## **Luaran yang Diharapkan**

Adapun luaran yang diharap pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terciptanya aplikasi Eventtaria sebagai media promosi *event* dan pencarian *event* berdasarkan personal interes masyarakat.
2. Terciptanya aplikasi Eventtaria yang dapat diundul baik oleh penyelenggara *event* yang hendak mempromosikan *event*-nya, maupun oleh penikmat *event* khususnya dan masyrakat luas umumnya.
3. Publikasi ilmuah dan draft paten.

## **Kegunaan**

Adapun kegunaan program kreativitas ini adalah sebagai berikut.

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