# **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 :

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 :

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.

# **BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

## **Bahasa Indonesia Baku**

## **Fonologi Bahasa Indonesaia**

## **Media Audiovisual**

# **BAB III**

**METODE PELAKSANAAN**

# **BAB IV**

**BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

## **Anggaran Biaya**

## **Jadwal Kegiatan**

# **DAFTAR PUSTAKA**