**Daftar isi**

**Bab 1. Pendahuluan …………………………………………………………………2**

* Latar belakang……………………………………………………………..2
* Rumusan masalah………………………………………………………….3
* Tujuan kegiatan……………………………………………………………3
* Luaran yang diharapkan…………………………………………………...3
* Manfaat kegiatan…………………………………………………………..3

**Bab 2. Tinjauan pustaka……………………………………………………………..3**

2.1 Aplikasi……………………………………………………………………4

2.2 Flutter……………………………………………………………………...4

2.3 Adobe XD…………………………………………………………………4

2.4 visual studio code………………………………………………………….4

**Bab 3. Metode pelaksanaan………………………………………………………….5**

3.1 Rencana alur pelaksanaan kegiatan………………………………………..5

3.2 Analisis fungsional………………………………………………………...5

3.3 Tahapan kegiatan…………………………………………………………..5

3.4 Proses pengolahan data……………………………………………………5

3.5 Pembuatan aplikasi…………………………………………………….......6

3.6 Rencangan pengembangan………………………………………………...6

**Bab 4. Biaya dan jadwal kegiatan…………………………………………………...7**

4.1 Anggaran biaya……………………………………………………………7

4.2 Jadwal kegiatan……………………………………………………………7

BAB 1. PENDAHULUAN

* Latar Belakang

Wedding dan Event merupakkan suatu hal yang harus di persiapkan jauh dari hari sebelum acara di mulai, ada banyak hal yang harus di persiapkan untuk membuat suatu acara yang meriah, mulai dari Tempat, makanan, Dokumentasi hingga penampilan dari yang membuat acara. hal itu tentu saja memerlukan banyak sekali rencana dan juga persiapan mulai dari dana, waktu hingga tenaga. Para penggiat bisnis di bidang Wedding dan Event menjadi pembantu yang sangat besar bagi persiapan Wedding dan Event untuk masyarakat. Akan tetapi di karenakan wabah Covid 19 ini banyak masyarakat yang takut untuk menggunakkan jasa atau barang dari para penggiat bisnis di bidang ini, dan juga dengan berkurangnya acara yang di laksanakkan yang membuat penurunan pendapatan bagi para penggiat bisnis di bidang ini.

Palembang Sumatera Selatan merupakan salah satu daerah yang menerima dampak dari hal ini, banyak sekali tempat/gedung, jasa jasa yang tidak di gunakkan dan juga alat alat yang sudah lama tidak di sewa yang di karenakan takutnya masyarakat untuk menyewa alat dan jasa di karenakan covid 19. oleh karena itu, para penggiat bisnis di bidang Wedding dan Event membutuhkan sebuah wadah untuk meningkatkan niat penyewa untuk menyewa tempat, alat ataupun jasa dan juga penjamin bahwa para penggiat bisnis di bidang ini mematuhi protokol kesehatan sehingga penyewa tidak takut untuk menyewa dan menggunakkan tempat, jasa ataupun alat adri penggiat bisnis di bidang ini.

Wadah yang di gunakkan di sini adalah Aplikasi yang bisa di akses di manapun dan kapanpun, Aplikasi bekerja sebagai mata dari para penyewa untuk melihat tempat tempat, barang ataupun jasa yang di butuhkan untuk keperluan Wedding dan Event, dan juga sebagai penjamin bahwa para pemilik gedung, barang ataupun jasa itu memenuhi protokol kesehatan. Di Aplikasi ini calon Penyewa dapat melihat gambar gambar dari apa yang ingin mereka sewa dan juga melihat harga sekaligus menyewa menggunakkan aplikasi ini, tidak hanya itu para calon penyewa juga dapat memperkirakan harga dan menyesuaikan budget mereka. Aplikasi ini juga mendapat persetujuan dari beberapa mitra dan sudah menanda tangani beberapa perjanjian kerja sama untuk merealisasikan aplikasi ini.

1.2. Rumusan masalah

* Bagaimana cara agar meningkatkan produktivitas dari industri dan pekerja lepas di bidang *event* dan *wedding* disaat pandemi covid 19?
* Bagaimana menciptakan aplikasi yang dapat memudahkan mitra untuk mempromosikan usahanya?
* Bagaimana menciptakan aplikasi untuk mempromosikan usaha mitra melalui *framework flutter*?

1.3. tujuan kegiatan

adapun tujuan kegiatan ini adalah:

* Meningkatkan produktivitas dan efisiensi dari insdustri dan pekerja lepas di bidang *event* dan *wedding*
* Menciptakan aplikasi yang dapat digunakan mitra untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi
* Menciptakan aplikasi untuk mitra melalui *framework flutter* dan bahasa program *dart.*

1.4. luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah:

terciptanya .... :aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi industri dan pekerja lepas di bidang  *event* dan *wedding.*Artikel ilmiah

1.5. Manfaat kegiatan

* Mempermudah masyarakat untuk mempersiapkan acara dan menyesuaikan dana
* Memberi kepercayaan kepada masyarakat bahwa mitra akan mematuhi standar protokol kesehatan.
* Memperkenalkan sistem digital kepada mitra dan masyarakat yang masih menggunakan sistem konvensional di bidang *event* dan *wedding*

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa fungsi yang dapat dengan mudah di akses oleh banyak pengguna melalui komputer, leptop dan Smart Phone. hingga saat ini terdapat jutaan aplikasi di Play Store dan App Store. Aplikasi juga penting untuk membantu mempermudah masyarakat melakukan kegiatan sehari hari. Bisnis Wedding dan Event merupakan bisnis yang sukses bila mendapat banyak pesanan dan juga mampu bertahan di setiap keadaan termasuk Covid 19, Gaya konvensional harus di ubah menjadi digital guna mempermudah dan meningkatkan efesiensi dari Bisnis ini.

Aplikasi bagi penggiat bisnis Wedding dan event sangatlah penting karena dengan menggunakkan Aplikasi Masyarakat tidak perlu datang langsung hanya untuk melihat lihat dan menanyakan harga dan juga masyarakat tidak perlu takut tentang protokol kesehatan dari Penggiat bisnis di bidang Wedding dan Event, sehingga para Pembisnis di bidang ini dapat meningkatkan Produktifutas dan Efesiensi dari bisnis di bidang Wedding dan Event.

2.2. Flutter

Flutter merupakan Frameworks open-source yang di buat oleh google,Flutter engine menggunakan grafik render berbasis skia (library grafik google), flutter di buat menggunakan bahasa program c,c++ dan dart, Flutter memiliki fitur seperti1 hot reload, dengan fitur ini proses pengembangan aplikasi dapat berjalan lebih cepat, hot reload di gunakan untuk memperbaru tamplian user interface saat proses debugging, tanpa mengkompile ulang program, Flutter di rancang untuk mempermudah developer dalam membangun aplikasi cross platform, Hampir setiap object di dalam flutter di kategorikan sebagai widget, widget akan mengambarkan seperti apa tampilan ui yang akan di buat,

2.3 Adobe xd:

Adobe XD adalah sebuah alat yang disediakan gratis oleh Adobe untuk desain UI / UX dan prototyping berbagai platform termasuk web, ponsel, tablet, dan lainnya. adobe xd memiliki berberapa fitur penting, seperti ui kit, repeat grid, prototype , preview dll.

2.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakkan software text editor yang dibuat oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOs,vscode memiliki banyak extension yang dapat di install sesuai kebutuhan, vscode memiliki fitur seperti debugging, autocomplete, snippet, refactoring, integrated terminal, dll.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

* Rancangan Alur Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini di lakukan di salah satu rumah anggota dan juga secara daring , pada tahap awal pembuatan aplikasi ini di fokuskan pada pembuatan desain aplikasi. Adapun alur kegiatan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut (1) pembuatan desain aplikasi menggunakkan adobe xd (2) menulis program dan mengkonfigurasi firebase server untuk di terapkan di aplikasi menggunakkan visual studio code (3) mencari masalah di program yang telah di tulis (4) melakukan pengujian aplikasi (5) melaporkan aplikasi yang sudah di buat kepada mitra (6) membuka pendaftaran untuk mitra yang ingin menyewakan jasa, barang atau tempat mereka (7) di publikasi ke Play Store, App Store dan toko aplikasi lainya agar dapat dengan mudah di download oleh masyarakat.

* Analisis Fungsional

Dalam pembuatan aplikasi ini desain harus menarik dan program yang di buat harus efesien dan tidak ada masalah agar dapat di gunakkan dengan baik dan dapat mencapai tujuan dari pembuatan aplikasi ini.beberapa software yang di gunakkan antara lain:

* Adobe XD berfungsi sebagai Software untuk mendesain Aplikasi
* Visual Studio Code berfungsi sebagai Software untuk menulis program dan mengkonfigurasi Server
* Fluter berfungsi sebagai kerangka kerja untuk aplikasi
* Firebase berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan data-data dari pengguna aplikasi.
* Tahapan Kegiatan

Kegiatan ini di awali dengan pendaftaran mitra ke aplikasi setelah itu. Memasukkan data data dari tempat, barang dan jasa mitra termasuk harga dan juga jadwal ketersediaan setelqah itu baru aplikasi di publikasi ke Play Store, App Store dan toko Aplikasi lainya.

* Proses Pengolahan Data

Data data dari Mitra termasuk data tempat, jasa atau barang yang ingin di sewakan akan di publikasi di aplikasi dan data yang tidak bersifat rahasia juga seperti alamat, email dan nomor telefon akan di publikasi dan data-data dari mitra yang bersifat rahasia akan di jaga kerahasiaanya.mitra juga dapat melihat ada berapa pengguna aplikasi yang sudah melihat lihat tempat, jasa atau barang yang di sewakan oleh mitra agar dapat mengetahui berapa orang yang tertarik untuk menyewa tempat, jasa atau barang milik mitra. Dan para pengguna juga akan dapat melihat harga, foto dan video tempat , barang atau jasa yang di tawarkan oleh mitra agar dapat menilai yang akan di sewakanya.

* Pembuatan Aplikasi

Desain aplikasi yang telah di buat akan di implementasi di dalam program menggukan framework flutter,lalu program di tulis menggunakan

Visual Studio Code, Setelah program selesai, aplikasi akan di hubungkan ke server firebase, lalu aplikasi akan di uji coba menggunakan emulator dan physical device,

Jika tidak ada masalah pada aplikasi, maka aplikasi akan di publikasi di Play Store, App Store dan toko aplikasi lainnya.

* Rancangan pengembangan
* Jangka Pendek
* Menyelesaikan Aplikasi agar dapat di publikasikan di toko Aplikasi.
* Melakukan promosi mengenai aplikasi agar dapat di minati dan di gunakkan oleh banyak orang dan banyak mitra juga yang bergabung.
* Jangka menengah
* Melakukkan upgrade pada Aplikasi agar dapat melakukkan pembayaran langsung menggunakkan aplikasi.
* Melakukkan pengembangan pada Server agar dapat di gunakkan oleh lebih banyak orang.
* Jangka panjang
* Melakukkan Upgrade server Aplikasi agar dapat di gunakkan lebih banyak orang dan menambah lebih banyak mitra.
* Pengembangan dalam sistem keamanan aplikasi agar data data dari pengguna aplikasi tidak bocor ke luar.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Jenis Pengeluaran | Biaya (Rp) |
| 1 | Authentikasi | 20.000 |
|  | Cloud Firestore: | 1.200.000 |
| 2 | Penulisan Dokumen | 3.000.000 |
| 3 | Pembacaan Dokumen | 1.200.000 |
| 4 | Penghapusan Dokumen | 4.200.000 |
| Jumlah | | 9.620.000 |

4.2. Jadwal Kegiatan