

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi yang membantu menghubungkan masyarakat ke penyedia jasa merupakan salah satu teknologi yang sudah banyak beredar di tengah masyarakat Indonesia, dan dampak yang dapat dirasakan telah mengubah perilaku masyarakat dalam berkegiatan [4]. Oleh karena itu akan dilakukan peninjauan beberapa penelitian sebelumnya untuk kepentingan penelitian yang akan diteliti.

Penelitian pertama adalah “Pembuatan *E-Commerce* Pemesanan Jasa *Event Organizer* untuk Zero Seven Entertainment” ditulis oleh Bayu Dwi Juniansyah, Erliyan Redy Susanto, dan Agung Deni Wahyudi. Pada jurnal tersebut disebutkan bahwa sistem penjualan jasa EO yang berbasis *website* akan mempermudah pemasarannya yang dapat diakses secara fleksibel. Sistem informasi dibangun menggunakan *framework* CodeIgniter dengan menggunakan Bahasa PHP. Tahapan penelitian dikembangkan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP), XP merupakan salah satu metode yang cocok digunakan bersama dengan metode *Agile* dan pada sebuah tim yang kecil [5]. Terdapat beberapa tahapan dalam mengembangkan penelitian tersebut, yaitu *planning*, melakukan observasi dan wawancara pada perusahaan untuk mengumpulkan informasi. *Design*, tahapan di mana akan dikembangkan model UML berupa *use case diagram* beserta *activity diagram*. *Coding*, merupakan tahap melakukan *coding* terhadap sistem yang telah dirancang. *Testing*, merupakan tahap pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun. Pada penelitian tersebut menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu *interview*, untuk pengumpulan data dan masalah yang akan diteliti. Kuesioner, merupakan pengumpulan data yang efisien dan efektif jika peneliti mengetahui variabel apa saja yang akan digunakan untuk mengukur dan variabel tersebut dapat dipahami oleh responden. Observasi, untuk melakukan observasi dan Analisa yang berkaitan dengan perilaku manusia dan proses kerja [6].

Penelitian kedua adalah “Rencana Bisnis Pendirian Usaha Aplikasi EO / *Event Organizer* APP (Akasa Party Planner) di Jakarta Timur” ditulis oleh Een Mauludin. Pada jurnal tersebut disebutkan bahwa sistem informasi berbasis aplikasi tersebut dibangun dengan tujuan untuk mempermudah masyarakat dalam membuat

sebuah acara tanpa harus ragu untuk memilih EO atau penyedia jasa lainnya. Pada sisi lainnya, aplikasi tersebut juga diharapkan akan membantu para penyedia jasa di bidang *event organizing* agar dapat meningkatkan penjualan layanannya. EO APP berposisi sebagai perusahaan aplikasi yang menjadi perantara untuk penyedia jasa di bidang *event organizing* dan konsumen. Aplikasi yang dibangun diharapkan dapat menjangkau seluruh masyarakat dan penyedia jasa yang ada di Indonesia, oleh karena itu teknik pemasaran yang akan dilakukan adalah *Direct Marketing*, yang merupakan kegiatan pemasaran secara langsung dengan konsumen yang ditargetkan. Teknik pemasaran tersebut memiliki beberapa keuntungan seperti menghemat biaya anggaran pemasaran, pelanggan dapat dijangkau lebih cepat, dan efektif untuk mempertahankan pelanggan [7]. Salah satu upaya yang akan dilakukan oleh EO APP adalah mengikuti acara – acara pameran, seminar kampus, sekolah, bazar, atau bahkan menyewa sebuah tempat di *mall* untuk pemasaran aplikasi tersebut [8].

Penelitian ketiga adalah “Sistem Pendukung Keputusan *Event Organizer* (EO) di Pontianak Menggunakan Metode *Weight Product* (WP) dengan Algoritma *Knuth Morris Pratt* (KMP)” ditulis oleh Apriyanti, Yulianti, dan Helen Sasty Pratiwi. Pada jurnal tersebut disebutkan bahwa pencarian jasa *event organizing* saat ini dilakukan melalui media sosial seperti facebook dan Instagram atau dari mulut ke mulut, sehingga pencarian jasa dilakukan satu per satu kemudian menanyakan ketersediaan, daftar harga, dan informasi lainnya. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan sebagai solusi untuk mendukung masyarakat dalam mencari layanan *event organizer*. Sistem pendukung keputusan yang dibuat akan menerapkan metode *Weight Product* untuk mengidentifikasi layanan yang memenuhi kebutuhan *client*. Kemudian juga akan digunakan algoritma pencarian untuk menghasilkan pencarian yang optimal dan akurat. Salah satu algoritma pencarian yang akan digunakan pada penelitian tersebut untuk pengembangan aplikasi adalah algoritma *Knuth-Morris-Pratt* (KMP). Perpaduan metode-metode ini diharapkan dapat membantu *client* dalam mencari dan memilih layanan jasa *event organizer* yang diinginkan [9].

Penelitian keempat adalah “Desain Aplikasi Pemesanan *Event Organizer* Evoria dengan Pendekatan *User-Centered Design*” ditulis oleh Muhammad Rasyid

Shadiq, Beni Susanto, dan Irving V. Paputangan. Pada artikel tersebut disebutkan bahwa pada saat ini, masyarakat yang ingin mencari penyedia jasa *event organizing* dihadapkan proses perbandingan harga yang rumit, peraturan kontrak kerja, dan fasilitas acara tanpa bantuan sistem. Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam merancang aplikasi yang akan dibangun digunakan mengingat banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Pendekatan UCD memiliki beberapa langkah, yaitu *understand users*, kemudian *define interaction*, kemudian *design UI* dan *validate* yang menghasilkan *prototype*. Langkah pertama yaitu *understand users*, merupakan upaya untuk memahami keinginan dan permasalahan pengguna dengan menggunakan beberapa metode yakni observasi, wawancara, dan kuesioner. Langkah kedua yaitu *define interaction*, merupakan upaya melakukan diskusi kolektif dalam tim dengan tujuan memecahkan masalah berdasarkan hasil penelitian dan menentukan masalah mana yang sebaiknya dikembangkan menjadi sebuah fitur. Langkah ketiga adalah *prototyping*, pada tahapan ini, akan dilakukan proses desain UI secara *low-fidelity*, dengan cara menggambar model dasar pada kertas dan berlanjut pada *high-fidelity* menggunakan alat desain. Proses perancangan menyesuaikan dengan kebutuhan *client* baik secara fungsional maupun non-fungsional sebagai solusi terhadap sistem yang dibangun [10].

Penelitian kelima adalah “Pembuatan Aplikasi *Event Organizer* Clover Berbasis Android” ditulis oleh Andreanus Agung, Silvia Rostianingsih, dan Agustinus Noertjahyana. Pada artikel tersebut disebutkan bahwa aplikasi yang akan dibangun bertujuan untuk memudahkan tim *event organizer* dapat lebih mudah melakukan pendataan anggota, absensi anggota, dan penjadwalan anggota. Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi untuk tim *event organizer* Bernama Clover agar dapat memasarkan jasa tim tersebut. Sistem yang akan dibangun diharapkan mampu memberikan informasi pemesanan *client*, melakukan pendaftaran anggota acara, dan memberikan laporan *event* yang telah diselesaikan. Perancangan sistem informasi dilakukan dengan bantuan *Data Flow Diagram* serta *Entity Relational Diagram*. Sistem informasi yang akan dibangun akan diuji dengan cara mengisi data asli pada fitur yang akan dipakai pada aplikasi tersebut [11].

Penelitian keenam adalah “*Management Informant System of Event Organizer*” ditulis oleh I Made Gede Yudiyana, Andrew Sumichan, dan Ni Wayan Sri Ariyani. Pada jurnal tersebut menjabarkan pembangunan manajemen sistem informasi untuk membangun sebuah sistem informasi yang berfungsi untuk mengatur acara yang sedang diselenggarakan oleh tim sehingga dapat mempermudah pengaturan tim pada acara tertentu. Penelitian tersebut menggunakan metode *Waterfall Development Model* dengan *Sequential Development Life Cycle Model* untuk membangun sistem informasi [12].

Penelitian ketujuh adalah “Sistem Informasi Pemesanan Jasa *Event Organizer* Pada PT. Central Adventure Indonesia Kabupaten Bogor” ditulis oleh Muhammad Rifky dan Sunarty. Pada jurnal tersebut dijelaskan tahapan membangun sistem informasi yang berfungsi untuk membantu perusahaan dalam pemesanan *event* yang diinginkan oleh pengguna. Metode penelitian yang digunakan pada metode penelitian tersebut adalah *Linear Sequential Model* dengan tahapan *communication, planning, modeling, construction, deployment* [13].

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah didiskusikan, sistem informasi yang akan diteliti akan menggunakan beberapa metode yang mirip, seperti pengumpulan data akan menggunakan kuesioner, kemudian perancangan *user interface website* juga akan memperhatikan kebutuhan pengguna. Perancangan sistem informasi juga akan menggunakan bantuan *Data Flow Diagram* dan *Entity Relational Diagram*. Pengujian sistem informasi juga akan menggunakan data – data yang sesuai terhadap fitur yang dibangun. Sistem informasi yang dibangun merupakan konsep yang cukup baru di mana penyedia jasa dapat memilih ingin menyediakan jasa di bidang tertentu, dan *user* dapat memilih penyedia jasa mana yang mereka inginkan. Fitur yang tersedia tentu saja memungkinkan *user* dapat memilih berbagai jasa yang mereka inginkan, dari hanya satu jasa seperti fotografer sampai dengan satu tim yang akan menangani semuanya. Berikut merupakan tabel yang membandingkan penelitian sebelumnya.

Tabel 2.1 Tabel perbandingan penelitian

No	Peneliti	Tujuan	Metode	Fitur Live Chat	Fitur Geolocation	Fitur Google Analytics	Mempunyai fitur untuk memilih penyedia jasa	Hasil
1	Bayu Dwi Juniansyah, Erliyan Redy Susanto, dan Agung Deni Wahyudi	Membuat sistem penjualan jasa EO yang berbasis <i>website</i> akan mempermudah pemasarannya yang dapat diakses secara fleksibel	<i>Extreme Programming</i>	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Sistem informasi berbasis <i>website</i>
2	Een Mauludin	Mempermudah masyarakat dalam membuat sebuah acara tanpa harus ragu untuk memilih EO atau penyedia jasa lainnya	-	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Rancangan bisnis
3	Apriyanti, Yulianti, dan Helen Sasty Pratiwi.	Sebagai solusi untuk mendukung masyarakat dalam mencari layanan <i>event organizer</i>	<i>Weight Product</i> dengan algoritma <i>Knuth Morris Pratt</i>	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada	Sistem informasi berbasis <i>website</i>

4	Muhamma d Rasyid Shadiq, Beni Susanto, dan Irving V	Membuat desain antar muka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	<i>User- Centered Design</i>	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Rancangan <i>prototype</i> UI/UX.
5	Andreanus Agung, Silvia Rostianings ih, dan Agustinus Noertjahya na	Memudahkan tim <i>event organizer</i> dapat lebih mudah melakukan pendataan anggota, absensi anggota, dan penjadwalan anggota	-	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Sistem informasi berbasis <i>mobile</i> dan <i>website</i> .
6	I Made Gede Yudiyana, Andrew Sumichan, dan Ni Wayan Sri Ariyani	Membangun sebuah sistem informasi yang berfungsi untuk mengatur acara yang sedang diselenggarakan oleh tim sehingga dapat mempermudah pengaturan tim pada acara tertentu	<i>Waterfall</i>	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Rancangan sistem dan <i>database</i>

7	Muhammad Rifky dan Sunarty	Membantu perusahaan dalam pemesanan <i>event</i> yang diinginkan oleh pengguna	<i>Linear Sequential Model</i>	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Sistem informasi berbasis <i>website</i>
8	Eric Roberto Djohan	Membangun sebuah tempat atau <i>platform</i> yang menghubungkan penyedia jasa <i>event organizer</i> dan masyarakat.	<i>Waterfall</i>	Ada	Ada	Ada	Ada	Sistem informasi berbasis <i>website</i>