

## Perancangan Sistem Informasi Promosi Event (Studi Kasus : Kota Bandung)

Rendi Maryadi<sup>1)</sup> Shanti Herliani<sup>2)</sup>

Prodi Teknik Informatika, Universitas Pasundan

Jln. Dr. Setiabudhi no. 193, Bandung, 40153

e-mail: [rendi.maryadi@mail.unpas.ac.id](mailto:rendi.maryadi@mail.unpas.ac.id), [shanti.herliani@unpas.ac.id](mailto:shanti.herliani@unpas.ac.id)

### Abstrak

*Memiliki promosi yang baik merupakan salah satu faktor penting agar suatu event menjadi sukses dan berjalan dengan lancar. Sangat penting untuk menyampaikan informasi mengenai dengan jangkauan yang luas agar semakin banyak pula calon peserta yang akan mendaftarkan diri kedalam event yang akan diselenggarakan. Namun saat ini cara yang digunakan oleh para penyelenggara event untuk mempromosikan event yang diselenggarakan adalah dengan menggunakan sosial media, dimana didalam media sosial itu sendiri memuat banyak sekali informasi abstrak yang tidak ada hubungannya dengan event yang akan diselenggarakan. Menurut penelitian sebelumnya[1] bahwa informasi yang dibagikan antara sesama pengguna akan lebih mudah dipercaya oleh para pengguna lainnya. Melalui penelitian ini dirancang sebuah model sistem yang dapat membantu proses promosi event yang diselenggarakan yaitu sistem promosi event yang digambarkan menggunakan Business System Option dengan menggunakan metode System Analysis and Design Methods(SSADM). Salah satu cara distribusi informasi mengenai event adalah dengan menggunakan crowdsourcing yang dapat memudahkan para dengan memanfaatkan pengguna sistem untuk mempromosikan event yang akan diselenggarakan sehingga penyebaran informasi menjadi lebih luas jangkauannya. Cara yang diusulkan dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan itu adalah dengan menggunakan pendekatan crowdsourcing yang memanfaatkan para pengguna system untuk ikut mendistribusikan informasi mengenai event ke berbagai media promosi lainnya.*

*Kata Kunci: Event, Promosi, Sistem Informasi, Distribusi Informasi*

### 1. Pendahuluan

Salah satu bagian terpenting dari sebuah *event* adalah promosi, karena salah satu parameter kesuksesan sebuah *event* adalah memiliki jumlah peserta yang. Karena itulah sangat penting bagi penyelenggara *event* untuk dapat memberikan informasi yang dapat menarik minat masyarakat agar memiliki keinginan untuk ikut kedalam *event-event* yang diselenggarakan.

Saat ini sudah banyak sekali *event* yang diadakan baik oleh perorangan ataupun diadakan oleh suatu organisasi dan instansi tertentu. Di kota bandung sendiri tercatat ada sekitar ratusan *event* yang diadakan setiap tahunnya[2], itupun belum termasuk *event-event* kecil yang misalnya diselenggarakan oleh sekolah atau universitas dan *event* yang diselenggarakan di pinggiran kota bandung karena untuk website pemerintah sendiri kebanyakan lebih berfokus ke *event* yang diadakan di pusat kota bandung. Namun dalam mempromosikan *event-event* tersebut para penyelenggara *event* kebanyakan menggunakan media sosial, yang dimana media social memiliki pengguna yang sangat beragam dan memuat banyak sekali informasi-informasi yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan *event* yang akan diselenggarakan. Salah satu masalah yang timbul karena itu adalah informasi yang disebar tidak begitu efektif karena informasi yang ingin disampaikan tidak ditujukan untuk target yang spesifik terutama jika informasi hanya di promosikan melalui beberapa akun di media sosial saja.

Untuk dapat mempromosikan *event* secara luas, dibutuhkan suatu sistem yang memiliki tools untuk membantu distribusi informasi tersebut. Salah satu yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai tools adalah social media. Namun dengan banyaknya konten yang ada dalam sosial media dibutuhkan suatu cara pendistribusian data yang memungkinkan agar penyebaran informasi dapat di lakukan dengan lingkup yang lebih luas, salah satu nya adalah dengan memanfaatkan masyarakat untuk ikut mendistribusikan informasi mengenai *event* yang diselenggarakan agar informasi bisa sampai bahkan ke pelosok kota Bandung. Memberikan kemudahan bagi calon peserta juga menjadi salah satu strategi promosi yang baik karena calon peserta akan merasa dilayani sehingga menjadi semakin lebih tertarik untuk mengikuti *event*. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan tools yang dibantu oleh Google Maps untuk mengetahui lokasi penyelenggaraan *event*. Pada tahap perancangan sistem digunakan Business System Option untuk menggambarkan hasil analisis dan juga memberikan ajuan untuk teknologi apa saja yang dapat digunakan

untuk mendukung sistem ini dengan memberikan opsi sistem bisnis yang terkait dengan kegiatan promosi *event*.

Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan dukungan dari penelitian sebelumnya[2] Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diajukan ke DIKTI untuk pendanaan tahun 2018. Dalam penelitian tersebut membangun mengenai sebuah sistem yang mengelola *event* kemudian dalam penelitian ini dibuat suatu sistem yang bertujuan sebagai penelitian lanjutan yang akan membantu proses promosi *event* dari sistem tersebut agar informasi dapat disebarkan dengan lingkup yang lebih luas.

## **2. Metode Penelitian**

Metodologi adalah kumpulan proses yang dilakukan sebagai cara untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **2.1. Pengumpulan Data**

Tahapan pengumpulan data sekumpulan proses atau tahapan-tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Observasi  
Observasi dilakukan dengan cara melakukan studi literatur untuk mengetahui bagaimana para masyarakat mendapat informasi mengenai *event* yang diikuti, apakah melalui media sosial, dari mulut kemulut, atau langsung dari penyelenggara *event* yang bersangkutan. Selain itu perlu diketahui juga seberapa sulit masyarakat jika ingin mengetahui informasi mengenai *event* yang sesuai dengan minat para responden.
- b. Pengamatan Terhadap Penelitian yang Serupa  
Tahap ini dilakukan dengan mengamati penelitian lain yang serupa, bermanfaat sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang dilakukan untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan terhadap penelitian yang serupa. [2]

## **2.2. Pemahaman Konsep**

### **2.2.1 Pengertian Event**

*Event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu[3].

Setiap *event* selalu mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari *event* ada pada target sasarannya atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam *event* yang diadakan dan kunci utamanya adalah pengunjung mengetahui manfaat apa yang akan didapat melalui sebuah *event* [4].

*Event* yang diadakan memang bertujuan untuk mendatangkan jumlah pengunjung yang mencapai target atau bahkan melebihi target yang diharapkan dan ditetapkan. Karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target adalah salah satu kesuksesan sebuah *event*.

#### **2.1.2.1 Pembagian Kategori Event**

Pembagian kategori *event* berdasarkan ukuran dan besar acaranya[3] :

1. *Mega Event*  
Adalah *event* yang sangat besar, dapat memberikan dampak ekonomi yang besar bagi masyarakat sekitar atau bahkan pada social penyelenggara.
2. *Hallmark event*  
Adalah *event* yang sosial dengan karakter atau ciri khas suatu wilayah disuatu tempat.
3. *Major event*  
Adalah *event* yang mampu menarik media untuk meliput dan sejumlah besar pengunjung untuk menghadiri *event*.
4. *Business event*  
Adalah *event* yang sering diadakan oleh perusahaan atau instansi dengan tujuan mendapatkan peningkatan pendapatan padaperusahaan dan daerah.
5. *Sport event*  
Adalah *event* yang berhubungan dengan pertandingan atau kompetisi olahraga.
6. *Festival*  
Merupakan *event* yang diselenggarakan oleh sekelompok orang yang mengusung kekuatan khusus, spirit, pengetahuan dan peningkatan adat kekeluargaan.
7. *Personal event*

Merupakan *event* yang diselenggarakan untuk kepentingan pribadi.

#### 2.1.2.2 Tingkat Kredibilitas *Event*

Pembagian level kredibilitas ditentukan berdasarkan kepopuleran diantara pengguna diambil dari *feedback* positif yang diberikan oleh para pengguna sistem. Semakin banyak *feedback* positif yang didapatkan oleh penyelenggara *event* maka semakin tinggi kredibilitas dari penyelenggara *event* tersebut. Begitu pula sebaliknya jika penyelenggara *event* mendapat banyak *feedback* negative dari para pengguna maka kredibilitas dari *event* yang diselenggarakan juga akan semakin menurun.

#### 2.2.2 Pengertian Promosi

Menurut Tjiptono, Promosi adalah bentuk komunikasi pemasaran artinya aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

### 2.3 Metode Terstruktur menggunakan *tools* SSADM

SSADM merupakan suatu pendekatan sistem yang digunakan untuk tujuan analisis dan perancangan sistem. SSADM adalah metodologi yang digunakan pada tahapan analisis dan perancangan yang terdiri dari 5 modul dan 7 tahapan yang dimulai dari tahap 0 yaitu Feasibility hingga tahap 6 Physical design. Dalam SSADM tidak mencakup sampai ke tahap implementasi (implementation), perawatan(maintenance), dan percobaan(testing). Berikut adalah modul dan tahapan-tahapan analisis dan perancangan dalam SSADM :

1. *Stage 0 – Feasibility Study*
2. *Requirement Analysis*, terdiri dari 2 *stage* yaitu:
  - a) *Stage 1 – Investigate of Current Environment*
  - b) *Stage 2 – Business System Option*
3. *Requirement Specification*
  - a) *Stage 3 – Definitions of Requirements*
4. *Logical System Specification*, terdiri dari 2 *stage* yaitu :
  - a) *Stage 4 – Technical System Options*
  - b) *Stage 5 – Logical Design*
5. *Stage 6 – Physical Design*

### 2.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap Analisis Kebutuhan Sistem dilakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis kebutuhan sistem informasi agar dapat menentukan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam merancang sistem promosi *event* ini.

### 2.5 Perancangan Sistem Informasi

Pada tahapan Perancangan Sistem Informasi dilakukan dengan tujuan untuk membuat sebuah rancangan sistem yang berkaitan dengan promosi *event* yang dapat membantu promosi dari para penyelenggara *event*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dari observasi yang telah dilakukan sebelumnya[5] diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada proses promosi *event*, sehingga *event* menjadi kurang maksimal karena target jumlah peserta tidak sesuai. Adapun permasalahan yang terjadi yang telah berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Jika *event* yang diadakan adalah *event* tingkat nasional promosi sedikit sulit dilakukan karena target peserta sangat luas dan membutuhkan bantuan dari lembaga-lembaga nasional pula.
- b. Informasi harus disebar sendiri ke media-media promosi lain terutama media social yang memiliki banyak jenis media sosial.
- c. Jika informasi mengenai *event* dipromosikan media sosial dengan jumlah konten yang banyak hanya dengan satu akun media sosial maka penyebaran menjadi tidak efektif.

- d. Penyelenggara *event* harus membuat media pendaftaran yang berbeda setiap kali mengadakan *event* bahkan jika *event* yang di adakan sama seperti sebelumnya

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan diatas, maka perlu ditetapkan beberapa hal sebelum melakukan perancangan sebuah system informasi, diantaranya adalah :

**a) System Objective**

*System Objective* yang ingin dicapai dari perancangan sistem informasi layanan pembuatan akta kelahiran berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan di Disdukcapil Kota Bandung dapat dilihat pada tabel 3.1, dibawah ini.

Tabel 3.1. *System Objective*

No	Objektif Sistem	Fungsional
1.	Sistem mampu mendistribusikan informasi mengenai event dengan lingkup yang lebih luas.	Proses distribusi data kembali ke media promosi lain
2.	Sistem mampu memberikan informasi mengenai event yang diselenggarakan di Kota Bandung	Promosi event yang telah dan akan diselenggarakan.
3.	Sistem mampu memberikan informasi mengenai lokasi dimana event diselenggarakan.	Pengecekan lokasi penyelenggaraan event
4.	Sistem mampu membagi event berdasarkan jenis dari masing-masing event	Pembagian kategori event berdasarkan jenis dan tema event

**b) Requirement Specification**

Kebutuhan sistem adalah sebuah kemampuan sistem yang diperlukan dalam sistem target (*required system*) sehingga dapat menjadikan fitur baru pada sebuah sistem yang akan dibangun. Terdapat dua kebutuhan sistem yaitu kebutuhan fungsional (*functional requirement*) dan kebutuhan non fungsional (*non functional requirement*). Kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem informasi layanan pembuatan akta kelahiran menggunakan *requirement catalogue* dapat dilihat pada tabel 3.2. adalah *requirement catalogue* dari Penetapan penelusuran layanan pembuatan akta kelahiran.

Tabel 3. 2. *Requirement Catalogue* Penetapan Penelusuran Layanan

7			
<b>Source :</b>	<b>Priority :</b>	<b>Owner :</b>	<b>Requirement ID :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar event yang dipromosikan</li> <li>Daftar pengelompokan event</li> </ul>	High	SI Promosi Event	Req No. 01
<b>Functional Requirement (Deskripsi):</b>			
Merupakan suatu fungsi promosi event yang mempromosikan event yang informasi mengenai event yang akan diselenggarakan didapat dari penyelenggara event yang selanjutnya di promosikan kembali ke media promosi lain dengan memanfaatkan pengguna untuk ikut mempromosikan event.			
<b>Non – Functional Requirement :</b>			
<b>Description</b>	<b>Target Value</b>	<b>Acceptable Range</b>	<b>Comments</b>
Waktu pelayanan	Setelah penyelenggara event mengisi form promosi event sampai event dimuat di aplikasi membutuhkan waktu sekitar 5 detik.	-	-
<i>Response time</i>	5 detik	5 detik – 30 detik	-
<b>Benefit</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memper memudahkan penyelenggara event dalam mempromosikan event yang diselenggarakan</li> <li>Memper memudahkan dalam memberikan informasi lokasi event kepada para masyarakat</li> <li>Event dapat bagi sesuai dengan jenis event</li> </ul>			
<b>Comments/Suggested Solutions</b>			
Menggunakan aplikasi yang dapat memuat event yang diselenggarakan oleh para penyelenggara event yang dikumpulkan kemudian di promosikan kembali ke media-media promosi lainnya.			
<b>Fungsi yang terkait</b>			
Pembagian kategori event berdasarkan jenis dan tema event			

7

**Harapan**

Diharapkan dapat mempermudah para penyelenggara *event* dalam mempromosikan event yang akan diselenggarakan.

c) **Business System**

Setelah dilakukan identifikasi dan analisis sistem yang sedang berjalan, selanjutnya akan ditentukan alternatif pilihan bisnis sistem dari fungsi-fungsi yang telah didefinisikan dengan pertimbangan *level of automation* (Level Otomasi), *system boundary* (batasan sistem atau pengguna) dan *distribute nature* dapat dilihat di tabel 3.3, dibawah ini.

Tabel 3.3. *Business System*

Objektif Sistem	Bisnis Sistem	Alasan	Teknologi
<ol style="list-style-type: none"> <li>Sistem mampu mendistribusikan informasi mengenai event dengan lingkup yang lebih luas.</li> <li>Sistem mampu memberikan informasi mengenai event yang diselenggarakan di Kota Bandung</li> <li>Sistem mampu memberikan informasi mengenai lokasi dimana event diselenggarakan.</li> <li>Sistem mampu membagi event berdasarkan jenis dari masing-masing event</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Centralized</li> <li>Distributed</li> <li>Level of automation</li> </ul>	<p><b>Centralized</b> karena setiap event yang diterima dari para penyelenggara akan dipromosikan secara terpusat melalui sistem promosi event ini. Informasi mengenai event dikumpulkan dari berbagai penyelenggara event kemudian semua event tersebut akan di muat untuk dipromosikan.</p> <p><b>Distributed</b> karena penyampaian informasi dalam kegiatan promosi event dilakukan oleh para pengguna sistem yang ikut mendistribusikan informasi mengenai event oleh karena itu proses promosi event tidak hanya terpusat pada sistem ini.</p> <p><b>Level of automation</b> karena sistem promosi yang akan dirancang mampu melakukan promosi event secara online sehingga memudahkan pengguna dalam mendistribusikan informasi mengenai event. Dari objektif sistem yang telah ditentukan mempunyai bisnis sistem dengan level of automation yang diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sistem mampu mendistribusikan informasi mengenai event dengan lingkup yang lebih luas.</li> <li>Sistem mampu memberikan informasi mengenai event yang diselenggarakan di Kota Bandung</li> <li>Sistem mampu memberikan informasi mengenai lokasi</li> </ol>	<p>Dari objektif sistem yang telah diterapkan beserta dengan ketiga jenis bisnis sistem, maka dapat diusulkan teknologi yang akan diterapkan dalam membantu merancang sistem promosi yang akan dibangun yang diantaranya sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan crowdsourcing sebagai cara untuk mendistribusikan informasi mengenai event. Karena dalam crowdsourcing memanfaatkan pengguna sistem untuk dapat ikut mendistribusikan informasi event.</li> <li>Dengan menggunakan aplikasi secara online baik website ataupun mobile yang dapat menampilkan event yang sedang maupun yang akan dilaksanakan.</li> <li>Dengan menerapkan teknologi gps pada sistem promosi event ini sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui lokasi tempat event diselenggarakan. Dan sebagai petunjuk arah ketika akan pergi ke event tersebut.</li> <li>Menggunakan teknologi yang dapat membagi event berdasarkan jenis event yang diselenggarakan dan menggunakan sistem</li> </ol>

		dimana <i>event</i> diselenggarakan . 4. Sistem mampu membagi <i>event</i> berdasarkan jenis dari masing-masing <i>event</i>	rating untuk mengetahui kepopuleran <i>event</i> tersebut.
--	--	---	--

#### 4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian mengenai rancangan sistem informasi adalah proses promosi event menjadi lebih terpusat karena ada sebuah sistem yang memfasilitasi para penyelenggara *event* untuk dapat mempromosikan *event* yang diselenggarakan sehingga membuat proses untuk mencari data mengenai *event* menjadi lebih mudah karena telah dilakukan proses pengelompokan *event* yang membuat informasi yang ada di dalam sistem ini lebih terstruktur dan tidak tercampur dengan data-data lain karena hanya memuat informasi mengenai *event* saja. Dan distribusi dari informasi promosi *event* juga menjadi lebih cepat dan memiliki lingkup yang lebih luas karena didistribusikan oleh banyak pengguna yang berbeda-beda oleh karena itu lingkup penyebaran juga menjadi lebih bervariasi. Dengan usulan teknologi yang digambarkan melalui Business System Option dapat meningkatkan kegiatan promosi para penyelenggara *event*.

#### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Komunitas Sistem Informasi Prodi Teknik Informatika Universitas Pasundan yang telah mendukung penulisan penelitian ini
2. Kota Bandung sebagai studi kasus dalam penelitian ini.

#### Daftar Pustaka

- [1] Zanariah Azlin, Muda Mazzini. The Impact of User – Generated Content (UGC) on Product Reviews towards Online Purchasing – A Conceptual Framework. Elsevier B.V. Universiti Teknologi MARA. 2016.
- [2] Maryadi Rendi Dkk. STEPENT (Sistem Promosi Event) : Aplikasi Promosi Event Berbasis Android Di Bandung Raya Menggunakan Metode Crowdsourcing. Program Kreativitas Mahasiswa.2017.
- [3] Any Noor. *Management Event*. Alfabeta. Bandung. 2009.
- [4] Al Fatta, Hanif. (2009). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- [5] Smith Kit. 41 Incredible Instagram Statistics. Diakses pada tanggal 22 January 2018. <https://www.brandwatch.com/blog/37-instagram-stats-2016/>
- [6] Miftah A, Teddy O, Budi P. Crowdsourcing : Konsep Sumber Daya Kerumunan dalam Abad Partisipasi Komunitas Internet. 2014