

## Bab I   Pendahuluan

### I.1   Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman yang semakin pesat khususnya pada gaya hidup dan kebutuhan masyarakat, banyak *event* yang diadakan untuk berbagai tujuan seperti *event* perlombaan, konser, bahkan *event* pendidikan seperti seminar untuk menunjang kreativitas masyarakat. Sebagai contoh di Jakarta pada tahun 2016 situs [www.jcc.co.id](http://www.jcc.co.id) mencatat sedikitnya terdapat 350 *event* yang diadakan di Balai Sidang *Jakarta Convention Center*.

Menurut para pelaku pembuat *event* yang biasa disebut panitia atau sebuah kepanitiaan yang penulis dan tim wawancarai, salah satu kendala yang sering dihadapi adalah susah mencari kebutuhan untuk mendukung keberlangsungan *event* seperti tempat, perlengkapan dekorasi, *sound system*, bahkan sponsor dalam satu wadah. Kepanitiaan tersebut biasa mencari 1 per satu kebutuhannya secara terpisah lewat internet atau langsung survei ke tempat penyedia kebutuhannya dan memastikannya setelah sampai di tempat tujuan.

Cara kerja tersebut sangat menghambat persiapan kebutuhan *event*. Oleh karena itu solusi untuk permasalahan tersebut layak dibahas mengingat *event* di Indonesia adalah salah satu cara efektif untuk berbagai tujuan seperti hiburan, promosi, pendidikan, dsb. Di era teknologi sekarang ini kehadiran sebuah aplikasi yang dapat mengelola persiapan sebuah *event* dari segi kebutuhannya dapat menjadi salah satu solusi karena hampir setiap orang juga telah dengan mudah mengakses teknologi tersebut. *Integrated System Solutions* (IS.SO) yang merupakan sebuah *startup* berbasis solusi sistem terintegrasi melihat peluang bisnis pada sektor ini dan menawarkan solusi tersebut, yaitu sebuah aplikasi bernama *Integrated System Event Organizer* ([iseoo.id](http://iseoo.id)). Aplikasi [iseoo.id](http://iseoo.id) adalah sebuah aplikasi yang dapat mempertemukan para pembuat *event* atau *event organizer* yang selanjutnya akan disebut EO dengan berbagai kebutuhannya seperti tempat, perlengkapan dekorasi, *sound system*, bahkan sponsor dalam satu aplikasi. Dengan adanya fitur pengelolaan *event* ini, pengguna dapat langsung mencari berbagai kebutuhannya berdasarkan *event* apa yang akan dibuat.

Aplikasi iseoo.id diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi para pembuat *event* tersebut. Aplikasi iseoo.id juga memudahkan para EO karena dapat digunakan pada 3 platform berbeda yaitu *web*, *android* dan *ios*.

Dalam pengembangan aplikasi iseoo.id yang menggunakan lebih dari satu platform, penting adanya satu *web service* yang nantinya akan mengintegrasikan data untuk semua platform menjadi satu kesatuan. Hal ini dilakukan agar terwujudnya suatu aplikasi yang mempunyai data terpusat dengan akses data yang sama walaupun dengan platform aplikasi yang berbeda. *Web service* juga dibutuhkan untuk kebutuhan lain karena memiliki fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan dan data yang di sediakan dapat digunakan oleh banyak platform aplikasi sehingga dapat diolah untuk kebutuhan aplikasi lain (Sutanta & Mustofa, 2012).

Karena perancangan sebuah *web service* harus memiliki fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan, untuk itu perancangan *web service* ini menggunakan metodologi SCRUM yang memiliki fleksibilitas tinggi terhadap penyesuaian lingkungan dan kerjasama dalam tim (Krisnanda, 2014). *Web service* yang akan dirancang akan menggunakan RESTful *architecture*. Penggunaan RESTful *architecture* akan membuat *web service* menjadi lebih ringan dan fleksibel untuk digunakan *platform* aplikasi apapun.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana perancangan bisnis dari aplikasi iseoo.id untuk mengatasi masalah penyediaan kebutuhan *event*?
2. Bagaimana merancang sebuah *web service* dengan prinsip RESTful *Architecture* untuk aplikasi iseoo.id?
3. *Web service* seperti apa yang dapat melayani berbagai *request* dari aplikasi iseoo.id?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menemukan solusi untuk masalah pencarian kebutuhan acara.
2. Merancang *web service* untuk melayani *request* data dari aplikasi *iseoo.id*.
3. Mengimplementasikan hasil rancangan sehingga menciptakan sebuah *web service* yang dapat melayani *request* dari aplikasi *iseoo.id* untuk membantu EO menemukan kebutuhan acara.

### **I.4 Batasan Penelitian**

Penelitian ini meliputi :

1. Merancang konsep bisnis untuk *iseoo.id* sampai 3 tahun pertama.
2. Merancang *web service* untuk melayani *request* dari aplikasi *iseoo.id*.
3. Data yang digunakan masih bersifat sementara dan hanya digunakan untuk kebutuhan demo.
4. Hasil penelitian berupa konsep bisnis dan *web service*.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah:

Bagi penelitian di bidang sistem informasi:

Menghasilkan sebuah penelitian tentang merancang *web service* menggunakan prinsip RESTful *Architecture* dengan metodologi SCRUM untuk digunakan oleh aplikasi *iseoo.id* sehingga membantu para EO mengatasi masalah kebutuhan acara.

Bagi aplikasi dan organisasi (masyarakat dan *enterprise*):

1. Sebuah kepanitiaan akan dengan mudah menjalankan dan mempersiapkan sebuah *event* dengan adanya wadah untuk mencari kebutuhannya saat menggunakan aplikasi *iseoo.id*.
2. Fungsionalitas aplikasi akan berjalan maksimal dan saling terintegrasi baik dari segi *web* maupun *mobile* (*android* dan *ios*).