

Validasi Ide Bisnis *Startup Marketplace Event Organizer* EVORIA

Aditya Mahavira
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
16523110@students.uii.ac.id

Beni Suranto
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
beni.suranto@uui.ac.id

Irving Vitra Papatungan
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
irving@uui.ac.id

Abstract—Jumlah *Event Organizer* (EO) yang relatif banyak sekarang ini membuat adanya keperluan akan sebuah *platform* yang dapat memwadhahi semua EO tersebut. Terutama untuk EO yang sudah memiliki portofolio namun belum diketahui banyak orang atau baru berdiri. Artikel ini menjabarkan proses Validasi Ide dari sebuah rencana pengembangan aplikasi Evoria sebagai wadah beberapa EO. Evoria adalah *online platform* berbasis web yang diharapkan mampu menyediakan tempat untuk memasarkan jasa dan portofolio para EO agar dapat dilihat dan diketahui banyak orang. Proses validasi dilakukan dengan wawancara dan pemberian kuesioner *online* kepada para pelaku usaha EO dan sebagian masyarakat. Validasi itu juga dilakukan dengan ekspektasi mendapatkan beberapa prasyarat atau *requirement* yang diperlukan dalam membangun Evoria. Hasil validasi menunjukkan bahwa EO dan masyarakat memerlukan *platform* seperti Evoria.

Keywords—*event organizer, validasi ide, evoria, startup.*

I. PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir, sektor MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) Yogyakarta bergantung pada industri pameran. Syamsun Hasani, Ketua Asosiasi Perusahaan Pameran Indonesia (Asperapi) Yogyakarta mengatakan, misalnya, dalam setahun Yogyakarta bisa menggelar 11 pameran komputer dengan 90.000-100.000 pengunjung. Yogyakarta memiliki sejumlah *Event Organizer* (EO) kreatif. Contohnya XO Production sukses menggelar pameran bertema kuliner yang tak biasa dengan judul Festival Jajanan Kekinian di Jogja Expo Center (JEC) dan Festival Jajanan Kekunoan yang mendatangkan lebih dari 45.000 pengunjung. Contoh lain adalah Kustomfest 2015, acara pameran modifikasi motor yang melibatkan 650 motor kustom, 300 mobil hotrod, dan 50 pintriper. Sekitar 300 *booth* yang ada dalam Kustomfest 2015 sukses menarik perhatian 20.000 pengunjung [1].

EO juga diperlukan pada acara pernikahan terutama yang menghabiskan biaya relatif tinggi. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), di Yogyakarta setidaknya terdapat 10.000 lebih pasangan beragama Islam yang menikah setiap tahunnya [2]. Sedangkan untuk biaya pernikahan, menurut survei dari Bridestory pada tahun 2017, 5000 pengantin pria dan wanita menghabiskan biaya resepsi rata-rata adalah 20 juta sampai 400 juta. Biaya tersebut normalnya dialokasikan ke beberapa vendor maupun EO. Dalam hal memilih vendor atau EO, survei membuktikan bahwa faktor harga (40.3%), portofolio (25.9%) dan *review* (12.9%) merupakan tiga hal utama yang membantu pasangan menentukan satu vendor untuk hari pernikahan [3].

Selain acara resepsi pernikahan, berdasarkan *Calendar of Event* (COE) Yogyakarta tahun 2019, terdapat 200 lebih acara yang diselenggarakan oleh pemerintah. Belum lagi acara lainnya seperti konser yang dilakukan minimal sekali dalam

sebulan [4]. Acara tersebut juga akan memerlukan beberapa vendor maupun EO sehingga potensinya sangat besar bagi pelaku usaha EO.

Pengguna jasa EO ini biasanya adalah masyarakat kelas menengah ke atas [5]. Banyak acara-acara di daerah yang memiliki potensi untuk digarap. Hanya saja kompetensi pelaku usaha masih belum merata di setiap daerah sehingga membuat acara lebih terpusat di kota-kota besar. Padahal, menurut *founder* Backstagers Indonesia Krisnanto Sutrisman, industri EO memiliki pertumbuhan sekitar 15% hingga 20% dengan nilai industri lebih dari Rp. 500 triliun. Bahkan saat ini sudah ada sekitar 4.000 pelaku usaha dengan serapan tenaga kerja formal sekitar 40.000 orang [6]. Oleh karena itu dibutuhkan Sistem Informasi yang dapat memasarkan dan meningkatkan perkembangan industri ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut dirintislah ide pembuatan *startup* yang bernama Evoria. Evoria adalah *online platform* berbasis web yang bertujuan menghubungkan EO dengan masyarakat yang ingin menggunakan jasa EO untuk kebutuhan acaranya. Evoria menyediakan tempat untuk memasarkan jasa dan portofolio para EO agar dapat dilihat dan diketahui banyak orang.

II. STUDI PUSTAKA

Sebuah *startup* berpeluang sukses lebih besar ketika mampu menguji dan melakukan validasi terhadap ide yang dimilikinya. Dengan berinteraksi terhadap orang lain serta menanyakan pertanyaan yang tepat, kita dapat menguji apakah ide yang kita miliki benar-benar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada atau tidak. Selain itu, kita juga akan mengetahui calon konsumen dan ketersediaan pasar untuk produk yang dikembangkan. Salah satu risiko terbesar dari mengembangkan sebuah produk adalah mendesain sesuatu yang salah [7]. Dalam pengembangan sebuah ide ataupun produk *startup*, proses validasi ide adalah tahap yang paling penting. Validasi adalah proses pengumpulan bukti dan pembelajaran terkait ide bisnis melalui eksperimen dan *user testing*. Karena dengan ide yang valid, maka desain yang dihasilkan akan lebih baik dan bermanfaat ketika dikembangkan menjadi sebuah produk. Apalagi jika produk tersebut adalah produk bisnis dengan modal tertentu [8]. Dengan membagikan ide kepada orang lain dan mendapatkan *feedback*, maka gagasan dapat disempurnakan menjadi lebih matang [9].

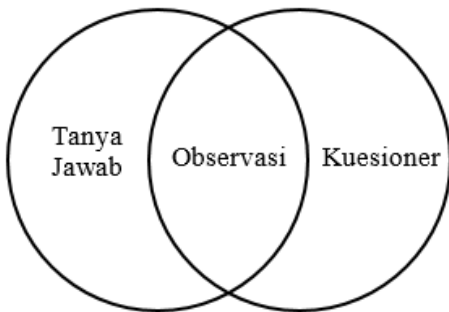
Ada beberapa pendekatan untuk melakukan validasi ide. Pertama adalah validasi sebelum proses desain dan pengembangan. Validasi ini meliputi proses *interview*, melakukan survei dan menyebarkan kuesioner [10]. Pendekatan ini biasanya dilakukan 1 (satu) kali sambil mengetahui apa keinginan pengguna. Kedua adalah validasi yang dilakukan bersamaan proses pengembangan [11]. Pendekatan ini akan dilakukan beberapa kali selama proses

pengembangan produk. Ketiga adalah validasi yang dilakukan setelah proses pengembangan produk [12]. Pendekatan ini dilakukan menggunakan versi beta produk yang dikembangkan.

Artikel ini akan membahas bagaimana proses validasi ide *startup* Evoria menggunakan pendekatan pertama. Proses yang akan dilakukan *interviews* (tanya jawab), *questionnaires* (kuesioner), dan *observation* (observasi). Sampel dari proses ini adalah pihak EO yang sedang merintis dan pihak masyarakat.

III. METODOLOGI

Dalam rencana mengembangkan Evoria, validasi ide dilakukan melalui beberapa proses. Proses tersebut juga dipilih untuk menentukan apa saja kebutuhan calon pengguna terhadap Evoria. Jika data kebutuhan telah didapatkan, maka proses pengembangan bisa dilakukan. Proses validasi terdiri atas: *interview* (tanya jawab), *questionnaires* (pembagian kuesioner), dan *observation* (observasi). Diagram validasi ide ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram validasi ide

A. Interview atau Tanya Jawab

Proses ini dilakukan dengan cara mempersiapkan sejumlah pertanyaan kemudian bertemu langsung dengan calon pengguna dan melakukan wawancara. Data yang diperoleh berupa jawaban dari wawancara yang berisi kebutuhan dalam pengembangan aplikasi seperti fitur-fitur, proses bisnis, dan lain-lain.

Dalam proses ini, peneliti bertemu langsung dengan calon pengguna dan melakukan wawancara. Data yang diperoleh peneliti berupa fitur-fitur, proses bisnis, proses persetujuan antara vendor dan calon pengguna, proses transaksi, dan proses complain/kompensasi. Semua data tersebut nantinya akan digunakan dalam pengembangan Evoria.

B. Pembagian Questionnaire atau Kuesioner

Proses ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner *online/offline* yang dibagikan kepada para calon pengguna aplikasi. Isi dari kuesioner ini berupa pertanyaan seputar permasalahan yang terjadi, solusi permasalahan, serta saran responden terhadap aplikasi yang akan dikembangkan.

Dalam proses ini, peneliti membagikan kuesioner secara *online* kepada para calon pengguna Evoria. Data yang diperoleh berupa jawaban dari pertanyaan seputar permasalahan yang terjadi di dunia EO baik dari vendor maupun pengguna jasanya, perlu tidaknya Evoria ini untuk dikembangkan, serta saran responden terhadap Evoria ini. Respon/jawaban yang diperoleh kemudian dianalisis dan diringkas.

C. Observation atau Observasi

Secara pribadi seorang peneliti mengunjungi lokasi pengamatan. Peneliti merekam kejadian dalam lokasi pengamatan, termasuk volumen dan pengolahan lembar kerja.

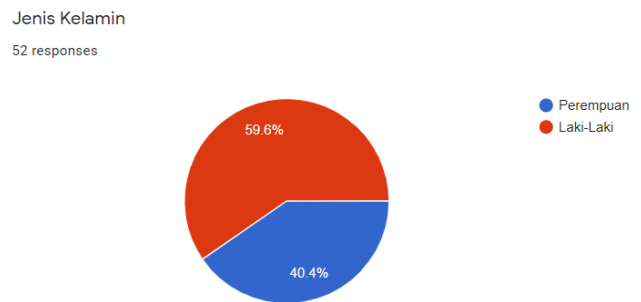
Proses ini dilakukan hampir seperti *Interview*. Observasi dilakukan dengan cara mengajak salah satu pelaku usaha EO untuk bertemu langsung dan berdiskusi di sebuah tempat. Kemudian peneliti mendiskusikan apa saja yang dibutuhkan di dalam aplikasi Evoria ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evoria adalah *online platform* berbasis web yang bertujuan menghubungkan EO dengan masyarakat yang ingin menggunakan jasa EO untuk kebutuhan acaranya. Evoria menyediakan tempat untuk memasarkan jasa dan portofolio para EO agar dapat dilihat dan diketahui banyak orang.

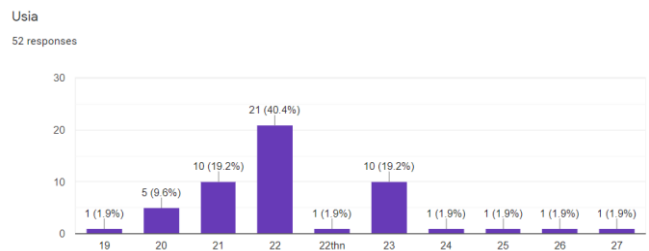
Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan melalui *google form* dan diisi oleh 52 responden, hasilnya menunjukkan 80,9% responden menyatakan pernah menggunakan jasa vendor seperti *Makeup Artist* (MUA), *photographer*, *catering*, dekorasi, dan lainnya. Berikut hasil dari proses validasi ide yang telah dilakukan :

A. Demografi pengisi kuesioner



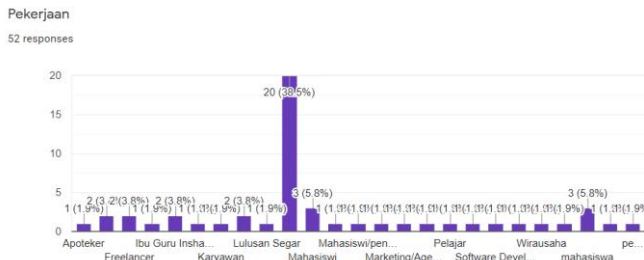
Gambar 2. Jenis kelamin responden

Berdasarkan data pada Gambar 2, diketahui bahwa responden yang mengisi kuesioner terdiri dari 59,6% Laki-laki dan 40,4% Perempuan.



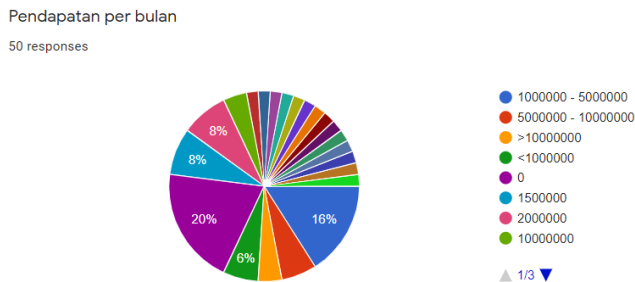
Gambar 3. Rentang usia responden

Gambar 3 menunjukkan rentang usia responden antara 19 – 27 tahun. Artinya calon pengguna yang akan menggunakan aplikasi semacam ini nantinya adalah remaja hingga dewasa.



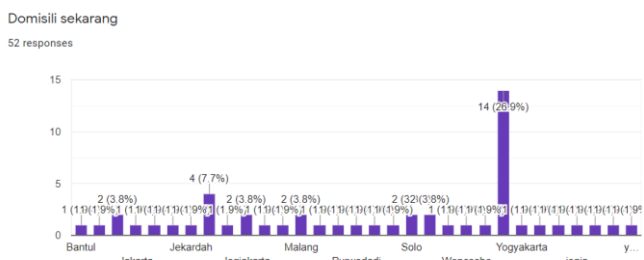
Gambar 4. Pekerjaan responden

Sebagian besar pekerjaan responden pada Gambar 4 adalah Mahasiswa yaitu 38,5%. Dari data tersebut peneliti mengetahui bahwa banyak dari kalangan mahasiswa yang antusias terhadap ide *startup* Evoria ini.



Gambar 5. Pendapatan per bulan responden

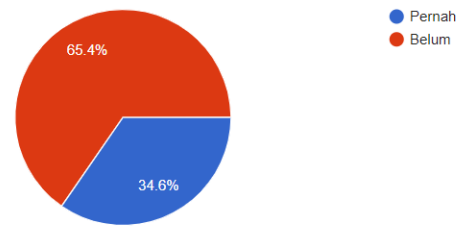
Pada Gambar 5, sebanyak 20% responden belum memiliki penghasilan atau pendapatan per bulan. Sebagian yang lain sudah memiliki pendapatan yaitu Rp. 1.000.000 – 5.000.000 per bulan sebanyak 16% responden. Dari data tersebut peneliti mengetahui bahwa nantinya harga jasa yang ditawarkan EO sebaiknya dapat menyesuaikan budget dari para pelanggan. Untuk itu perlu adanya fitur penyesuaian harga jasa terhadap budget pelanggan.



Gambar 6. Domisili responden

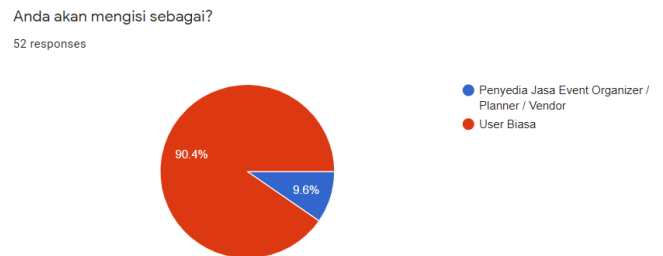
Berdasarkan Gambar 6, sebagian besar responden berdomisili di Yogyakarta, kemudian dari Jakarta. Dari data diatas peneliti mengetahui bahwa kemungkinan pengguna jasa EO banyak yang berasal dari kota-kota besar.

Apakah anda pernah bekerja dalam bidang Event Organizer / vendor?
52 responses



Gambar 7. Pengalaman bekerja di bidang Event Organizer

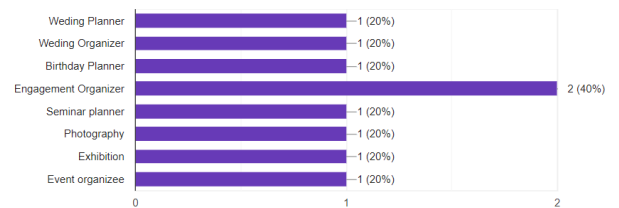
Pada Gambar 7, sebanyak 34,6% responden sudah pernah bekerja dalam bidang EO, artinya mereka dapat menjelaskan berbagai permasalahan yang ada di dunia EO. Dari penjelasan tersebut peneliti dapat mencari solusi yang nantinya akan diterapkan pada aplikasi Evoria ini.



Gambar 8. Posisi pengisian responden

Kuesioner diisi oleh Penyedia Jasa EO dan Pengguna biasa seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8. Dengan adanya kedua belah pihak tersebut, maka peneliti dapat mengetahui berbagai permasalahan yang terdapat pada sudut pandang masing-masing pihak.

Event organizer atau vendor yang dikerjakan dalam bidang apa?
5 responses

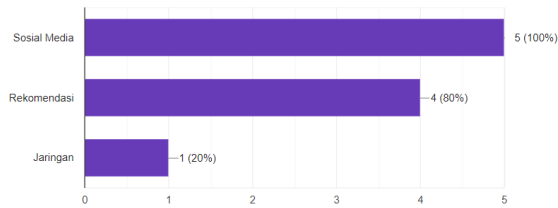


Gambar 9. Bidang pekerjaan responden EO

Gambar 9 menunjukkan beberapa bidang pekerjaan yang dikerjakan oleh responden dari pelaku usaha EO. Sebagian besar dari mereka bergerak di bidang *Engagement*.

Media apa yang digunakan dalam memasarkan event organizer atau vendor?

5 responses

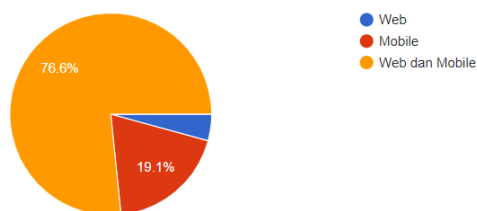


Gambar 10. Media pemasaran jasa

Para pelaku usaha EO untuk saat ini paling banyak mengandalkan media sosial dalam menawarkan dan memasarkan jasanya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.

Anda lebih menginginkan aplikasi berbasis?

47 responses



Gambar 11. Kebutuhan platform

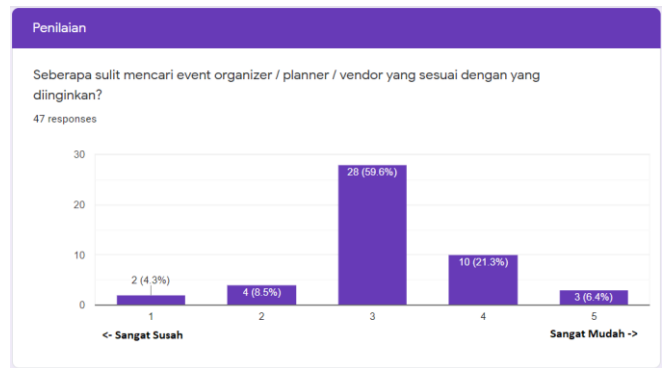
Dari data pada Gambar 11, peneliti mengetahui bahwa kebutuhan responden sebagian besar ingin aplikasi dapat diakses di *Website* maupun *Mobile*, sehingga bisa diakses dimanapun dan kapanpun tanpa keterbatasan gawai.

B. Proses Bisnis Konvensional

Dari hasil wawancara langsung yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data tentang proses bisnis Konvensional EO :

- Menghubungi *Event Organizer*, bisa *chat* via Whatsapp, SMS, dll.
- Pilih paket dan bujet/anggaran (proses persetujuan 1 bulan sebelum hari H).
- Menghubungi lagi *Event Organizer*, bisa *chat* via Whatsapp, SMS, dll.
- MOU (*Memorandum of Understanding*), yang dalam bahasa Indonesia disebut Nota Kesepahaman atau Nota Kesepakatan.
- Acara berlangsung, hingga acara selesai.
- Komplain dan kompensasi.

C. Permasalahan yang sering terjadi

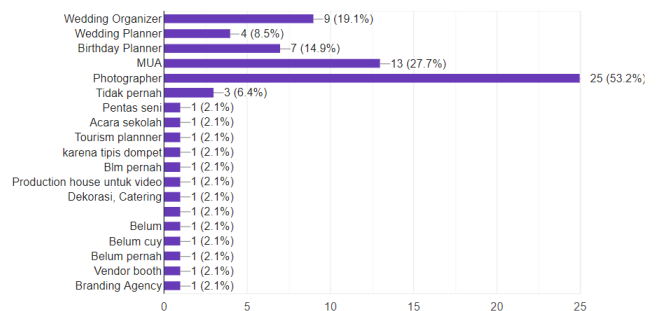


Gambar 12. Tingkat kesulitan mencari jasa Event Organizer

Gambar 12 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam mencari EO/*Planner*/*Vendor* yang sesuai dengan kebutuhan tidak terlalu mengalami kesulitan dan tidak terlalu mudah juga karena di jaman modern seperti ini sudah ada internet dan media sosial, namun masih ada yang mengandalkan dari kenalan, teman, dll. Dengan adanya ide aplikasi Evoria ini diharapkan dapat semakin mempermudah dan menjadikan pencarian jasa EO lebih simpel.

Pernah menggunakan jasa Event Organizer / Planner / Vendor untuk suatu acara? apa saja?

47 responses



Gambar 13. Pengalaman menggunakan jasa

Berdasarkan pengalaman penggunaan beberapa jasa seperti pada Gambar 13, terdapat beberapa permasalahan dari para calon pengguna jasa :

- Kesulitan mencari vendor yang tepat
- Harga tinggi
- Terbatasnya Informasi
- Kecocokan MOU
- Tidak disertakan informasi yang lengkap sehingga harus selalu tanya vendor
- Bingung mencari vendor dimana
- Rasa percaya terhadap suatu vendor
- Vendor susah dihubungi
- Kesulitan menyesuaikan anggaran

Dalam menjalankan usaha tentu pelaku usaha mengalami permasalahan dan memiliki keterbatasan tertentu. Berikut beberapa permasalahan yang dialami para pelaku usaha :

- Tidak punya sosial media atau tidak punya lapak
- Persaingan dengan vendor lain
- Membangun kepercayaan terhadap customer
- Terjadi miskomunikasi antara *planner*
- Sponsor, jadwal, kerjasama tim

Dengan permasalahan diatas, baik dari calon pengguna jasa maupun pelaku usaha, dicarikan solusi yang akan diterapkan pada aplikasi Evoria nantinya dan diharapkan solusi tersebut dapat mengatasi permasalahan yang ada.

D. Rangkuman Kebutuhan Pengembangan Evoria

Setelah menganalisis jawaban kuesioner sebelumnya, didapatkan beberapa data untuk mengembangkan aplikasi Evoria ini berdasarkan kebutuhan responden. Berikut beberapa kebutuhan pengembangan Evoria:

- Aplikasi ditujukan untuk calon pengguna yang berusia remaja hingga dewasa.
- Aplikasi dapat digunakan untuk EO, *customer*, dan administrator.
- Adanya fitur *filter* penyesuaian harga jasa terhadap bujet pelanggan dan kategori *event* yang bisa dikerjakan oleh masing-masing EO.
- Aplikasi dapat digunakan sesuai dengan ketersediaan wilayah layanan EO.
- Aplikasi berbasis web dan dapat diakses melalui peramban pada komputer maupun *smartphone*.
- Setiap EO dapat memasang portofolio di dalam aplikasi dan memasarkan jasanya.
- Setiap EO yang mendaftar akan dikenai persyaratan minimum untuk mengindikasikan bahwa EO yang didaftarkan adalah asli.
- Terdapat fitur tag eksklusif yang diperuntukkan bagi EO yang sudah terverifikasi supaya menambah kepercayaan *customer*.
- *Customer* dapat menghubungi EO lewat aplikasi.
- *Customer* dapat melihat informasi dan memilih layanan yang disediakan EO sesuai kebutuhan.
- *Customer* dan EO harus mentaati MOU dan dapat menyetujuinya lewat aplikasi.
- *Customer* dapat melakukan pembayaran transaksi melalui metode pembayaran yang disediakan aplikasi.
- *Customer* dapat memberikan penilaian terhadap kinerja EO.
- *Customer* dapat mengajukan komplain apabila mengalami masalah terkait transaksi maupun pelaksanaan acara.

V. KESIMPULAN

Validasi Ide dalam sebuah pengembangan *startup* adalah sebuah fase yang sangat penting untuk menentukan pengembangan selanjutnya. Validasi ide yang dilakukan untuk aplikasi Evoria melalui 3 (tiga) proses, yaitu *interview* (tanya jawab), *questionnaires* (pembagian kuesioner), dan *observation* (observasi). Validasi perlu dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi seperti Evoria itu diperlukan atau tidak.

Berdasarkan hasil dari proses validasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Evoria ini perlu dikembangkan lebih lanjut karena para responden mendukung adanya ide *startup* ini sebagai sebuah solusi atas masalah yang terjadi. Pengembangan Evoria ini juga bertujuan untuk membantu meningkatkan perekonomian EO, serta membantu mempermudah *customer* yang ingin mencari dan menggunakan jasa EO.

Penjelasan dalam artikel ini masih sebatas validasi ide berdasarkan jawaban kebutuhan responden. Dengan hasil validasi ini, maka pekerjaan selanjutnya adalah mengembangkan aplikasi Evoria itu sendiri sesuai dengan kebutuhan responden.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Venuemagz, "Menjejar Pertumbuhan MICE Yogyakarta" 11 Februari 16 [Online]. Available: <https://venuemagz.com/feature/menjejar-pertumbuhan-mice-yogyakarta/> .
- [2] BPS, "Statistik Indonesia 2018" 2018 [Online]. (Halaman 202). Available: <https://www.bps.go.id/publication/2018/07/03/5a963c1ea9b0fed6497d0845/statistik-indonesia-2018.html> .
- [3] Bridestory, "2017 INDONESIA WEDDING INDUSTRY REPORT BY BRIDESTORY" 2017 [Online]. Available: <https://www.bridestory.com/id/blog/2017-indonesia-wedding-industry-report-by-bridestory> .
- [4] Visitingjogja, "Yogyakarta Calender of Event 2019" 2019 [Online]. Available: https://drive.google.com/file/d/1JOIA71KyrvGkjF4DH4AMvCr4_31kBV/view .
- [5] Caca Sugiarto, "18 Cara Bisnis Event Organizer Sukses di 2019 Mulai Dari Nol" 2019 [Online]. Available : <https://erakini.com/bisnis-event-organizer/> .
- [6] M. Richard, "Industri Event Organizer Diproyeksi Tumbuh 20% Tahun Ini" 13 Februari 2019. [Online]. Available : <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190213/12/888451/industri-event-organizer-diproyeksi-tumbuh-20-tahun-ini> .
- [7] John Patrick Manuwu, "4 Tahapan Lean Market Validation untuk Melakukan Validasi terhadap Ide Startup" 25 April 2018 [Online]. Available <https://id.techinasia.com/validasi-ide-startup> .
- [8] N.W. Utami, "Cara Cerdas Validasi Ide dalam Rencana Bisnis" 4 Januari 2020 [Online]. Available <https://www.jurnal.id/id/blog/cara-cerdas-validasi-ide-dalam-rencana-bisnis/#:~:text=Validasi%20ide%20adalah%20proses%20pengujian,s%20dirilis%20ke%20masyarakat%20umum> .
- [9] Tsalis Annisa, "6 Langkah validasi ide startup yang penting dilakukan" 11 Mei 2020 [Online]. Available <https://www.ekrut.com/media/validasi-ide-startup> .
- [10] Ade Kurnia, "BAB 4 ANALISIS KEBUTUHAN (REQUIREMENT ANALYSIS)" 2017 [Online]. Available : <http://docplayer.info/29925083-Bab-4-analisis-kebutuhan-requirement-analysis.html> .
- [11] S. D. Ali, "DESIGN THINKING" 18 Desember 2017 [Online]. Available : <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/> .
- [12] D. M. Aji, "Smoke Testing" 13 April 2018 [Online]. Available : <https://medium.com/@damar.mustikoaji/smoke-testing-f841f9632b84> .