

Validasi Ide Bisnis *Startup E-commerce* IVENT

Dwiko Nugroho Dani
Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
17523115@students.uii.ac.id

Galang Prihadi Mahardhika
Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
galang.prihadi@uii.ac.id

Beni Suranto
Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
beni.suranto@uii.ac.id

Abstract—Di masa pandemi seperti sekarang ini hampir seluruh sektor terkena dampak dari pandemi *Covid-19*. Tak terkecuali sektor industri kreatif seperti *Event Organizer* dan *Vendor*. Akibat dari pandemi ini sejumlah pemilik usaha *Event Organizer* dan *Vendor* mengalami penurunan permintaan jasa mereka dan bahkan tidak sedikit yang mengalami gulung tikar karena sepi peminat. Namun ditengah sepi peminat, masih ada saja beberapa oknum *Event Organizer* yang melakukan tindak penipuan. Tercatat ada beberapa kasus penipuan oleh oknum *Event Organizer* sepanjang 2020 yang membuat kepercayaan masyarakat menurun untuk menggunakan jasa *Event Organizer*. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan ini dibutuhkan sebuah *platform* khusus untuk memasarkan jasa mereka agar permintaan jasa *Event Organizer* atau *Vendor* yang menurun bisa berangsur-angsur membaik di tengah pandemi seperti sekarang ini. IVENT adalah *platform* khusus untuk para pemilik usaha *Event Organizer* dan *Vendor* acara untuk memasarkan jasa maupun portofolio mereka dan dengan dilengkapi fitur keamanan pembayaran atau *secure payment* sehingga pelanggan tidak perlu khawatir akan terjadi tindak penipuan oleh *Event Organizer* maupun *Vendor*. Proses validasi ini dilakukan sebelum pengembangan dan desain yang meliputi tiga tahap yaitu *brainstorming*, kuesioner dan observasi secara online. Dari 64 responden yang mengisi kuesioner didapatkan informasi bahwa responden menyatakan bahwa permintaan jasa *Event Organizer* dan atau *Vendor* menurun sebanyak 68,8% di masa pandemi. Oleh karena itu hasil dari proses validasi ini menunjukkan bahwa pelaku usaha *Event Organizer* dan *Vendor* membutuhkan *platform* dengan *requirement* seperti IVENT.

Keywords—*Event Organizer, Vendor, IVENT, Covid-19*

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan *Event Organizer* mengarah pada profesi, yaitu sebagai suatu lembaga baik formal maupun nonformal yang dipercaya mengatur jalannya suatu kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi, peluncuran suatu produk baru, pesta, seminar, pagelaran musik, pameran, wisata, MICE dan lain sebagainya sesuai permintaan client atau pihak pengguna jasa EO. Kegiatan MICE di Indonesia mulai berkembang dan menjadi trend di kalangan masyarakat, serta menjadi salah satu indikator pertumbuhan ekonomi [1].

Selain acara seminar, pagelaran musik, pameran dan wisata, EO juga diperlukan untuk acara pernikahan yang biasanya menghabiskan harga yang relatif tinggi. Bisnis industri pernikahan di Indonesia diprediksi akan terus tumbuh. Pada 2020, diperkirakan akan naik sebesar 20-30%. Hal itu seiring dengan masih tingginya minat masyarakat untuk menggelar resepsi pernikahan di Indonesia. Ketua Umum Himpunan Perusahaan Penata Acara Pernikahan (Hastana) Gandi Pripratama mengatakan saat ini untuk menggelar resepsi pernikahan setidaknya menghabiskan dana di atas ratusan juta rupiah per satu acara saja. Bahkan, bagi kelas atas bisa mencapai miliaran rupiah. Sebagian besar atau sebanyak

70-80 persen dari dana resepsi diperuntukkan makanan atau catering [2]. Seiring tingginya antusiasme masyarakat dalam menggunakan jasa *Wedding Organizer* tidak sedikit oknum yang memanfaatkan hal tersebut untuk melancarkan aksi penipuan. Diketahui beberapa tahun kebelakang sudah lebih dari 5 kasus penipuan terjadi yang mengakibatkan kerugian pelanggan mencapai miliaran rupiah. Salah satunya adalah kasus kasus penipuan oknum EO di Sukabumi, Jawa Barat di acara “INDONESIA ONE FEST” yang diselenggarakan yakni pada tanggal 4 sampai dengan 6 Februari 2020 di taman kota Lapangan Merdeka. Penipuan yang dilakukan di media sosial ini memakan korban yang telah menyetorkan sejumlah uang. Salah seorang korban penipuan berinisial I.M (30) menyebutkan, peristiwa tersebut terjadi ketika dirinya mencoba berkomunikasi dengan Admin EO. Dengan tujuan membuka stand di dalam kegiatan tersebut, dengan tawaran harga sebesar Rp. 400.000. Kasus penipuan terkuak setelah korban melakukan proses pembayaran lewat transfer [3]. Ini mengindikasikan bahwa keamanan pembayaran diperlukan untuk setiap transaksi dengan *Event Organizer* ataupun *Vendor Event*.

Namun di tengah perkembangan industri kreatif ini di awal tahun 2020 dunia dikejutkan dengan mewabahnya *Coronavirus* atau disingkat *Covid-19* di seluruh dunia dan mulai memasuki Indonesia di awal Maret. Akibatnya sektor-sektor ekonomi mengalami kelumpuhan sehingga mengalami kerugian yang amat besar. Indonesia *Professional Organizer Society* (IPOS) melakukan survei terhadap 112 EO yang tersebar di 17 provinsi, hampir separuhnya berasal dari DKI Jakarta. Mereka menemukan ada 96 persen EO yang mengalami penundaan atau pembatalan acara terkait wabah *Covid-19*. Masing-masing EO kehilangan potensi pemasukan antara 2,2 miliar hingga 5,6 miliar rupiah. Dari angka itu kemudian dihitung estimasi kehilangan pemasukan industri event di skala nasional. Jika jumlah EO/*Professional Organizer* dari 7 komunitas di Indonesia per Mei 2018 adalah 1.218 perusahaan, maka potential loss di seluruh Indonesia adalah minimal Rp. 2.688.126.000.000 dan maksimal Rp. 6.939.337.500.000. [4].

Dari permasalahan tersebut, maka kami berinisiatif untuk melakukan validasi ide aplikasi bernama IVENT terlebih dahulu sebelum dilakukan pengembangan dan desain. IVENT adalah sebuah aplikasi yang menghubungkan pelanggan atau *Event Organizer* dengan *Vendor* penyedia kebutuhan pada *event*, sehingga mempermudah pelanggan atau *Event Organizer* dalam memilih *Vendor* yang tepat untuk *event* yang akan mereka buat sesuai dengan *budget* dan kebutuhan yang dimiliki. Aplikasi ini juga menyediakan iklan dan penjualan tiket *event* yang akan diselenggarakan. Jadi *event* yang akan terselenggara tidak perlu bingung lagi untuk masalah *ticketing* karena sudah pasti aman karena menggunakan *secure payment*. Makalah ini terbagi menjadi 5 bab. Pada bab pendahuluan menjelaskan masalah yang diangkat. Bab studi

pustaka membahas cara penyelesaian validasi ide. Bab metodologi memberikan informasi cara penyelesaian atau metode yang dipilih untuk validasi ide. Kemudian tahap validasi ide dijelaskan pada bab hasil dan pembahasan. Pada bab kesimpulan membahas hal-hal yang ditemukan pada saat proses validasi ide.

II. STUDI PUSTAKA

Merintis sebuah *startup* adalah perkara mudah. Siapa saja bisa mulai membangun *startup* digital. Akan tetapi, hal yang sulit justru adalah menjaga *startup* itu terus berkembang. Bisa dibilang berkembang adalah kunci agar bisnis bisa bertahan dan terus eksis. Namun, mengembangkan *startup* memiliki tantangan yang sedikit berbeda dengan bisnis kebanyakan [5]. *Startup* yang baik bukanlah *startup* yang memiliki ide yang sempurna dan bagus. Akan tetapi *startup* yang baik adalah *startup* yang menjual sesuatu sesuai dengan kebutuhan konsumen dan terus berkembang. Percuma saja jika memiliki ide yang sempurna dan bagus akan tetapi tidak memiliki pasar untuk menjual ide mereka.

Validasi adalah fase krusial ketika para pendiri ingin memulai sebuah *startup* atau bisnis. Terkadang ide yang bagi kita masuk akal namun ternyata tidak menjadi suatu bisnis, yang dikarenakan tidak memiliki pasar yang memadai atau tidak mampu berkembang [6]. Produk yang tidak divalidasi terlebih dahulu, akan memiliki kemungkinan besar untuk gagal karena bisa jadi permasalahan yang ada hanyalah “buatan” teman-teman belaka, atau solusi yang ditawarkan teman-teman tidak sesuai dengan kemauan/kemampuan *customer* [7].

Semakin meningkatnya angka positif *Covid-19* di Indonesia membuat setiap elemen masyarakat terus bahu membahu untuk bersama-sama menekan laju penyebaran virus tersebut, termasuk *startup-startup* lokal. Bagi *startup* sendiri, mereka dapat memberikan kontribusi melalui inovasi produk serta sinergi yang diciptakan untuk membantu kegiatan dan kebutuhan masyarakat selama masa pandemi. Di sisi lain, kontribusi ini sendiri dapat menunjukkan apakah produk yang dimiliki memang tetap dibutuhkan masyarakat meski saat masa-masa sulit. Salah satu yang juga turut terus menjadi bahasan kali ini adalah bagaimana *startup* di Indonesia dapat terus menciptakan inovasi produk serta melakukan sinergi untuk menjawab kebutuhan masyarakat selama masa pandemi. Situasi ini juga disebut sebagai momen yang pas untuk *startup* dalam menemukan ceruk yang paling dibutuhkan oleh masyarakat lalu mulai melakukan penambahan fitur berdasarkan kebutuhan tersebut meskipun *startup* tersebut harus melakukan pivot. Adaptasi bisnis dalam bentuk pivot seperti ini penting untuk dilakukan *startup* dalam vertikal manapun untuk terus bertahan dan memiliki dampak positif bagi masyarakat selama masa pandemi ini [8].

Dalam proses validasi ide bisnis ada beberapa pendekatan yang bisa dilakukan. Pertama validasi ide sebelum tahap pengembangan dan desain. Kedua validasi ide yang dilakukan saat proses pengembangan. Ketiga validasi ide yang dilakukan sesudah proses pengembangan selesai. Artikel ini akan membahas validasi ide bisnis dengan pendekatan validasi ide sebelum proses pengembangan dan desain yang meliputi proses *brainstorming*, observasi dan kuesioner.

III. METODOLOGI

Dalam proses pengembangan *startup* IVENT, proses validasi dan pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode pendekatan validasi ide yang dilakukan sebelum tahap pengembangan dan desain yang meliputi *brainstorming*, observasi dan kuesioner. Proses validasi ide tersebut dilakukan untuk menentukan apa saja kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam memakai aplikasi IVENT.

A. *Brainstorming*

Brainstorming adalah proses penggalian dan pencarian ide gagasan sebanyak-banyaknya. Tujuan dilakukannya *brainstorming* adalah untuk menghasilkan pilihan ide sebanyak-banyaknya sebelum melakukan pemilihan ide yang akan digunakan untuk bisnis. Setelah menemukan ide kemudian masing-masing anggota menyampaikan dan memaparkan ide-ide yang telah mereka dapatkan kepada tim. Setelah pemaparan ide oleh setiap anggota selesai maka tahap selanjutnya adalah proses pemilihan ide yang akan dijadikan bisnis dengan mempertimbangkan peluang yang ada, modal yang akan dikeluarkan dan sumber daya manusia yang diperlukan jika ide tersebut berjalan.

B. *Kuesioner*

Kuesioner adalah proses pengumpulan data dari responden dengan cara memberikan pertanyaan tertulis. Proses pengisian kuesioner ini dilakukan oleh responden secara sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Data informasi yang diperoleh nantinya dihimpun dan akan digunakan untuk proses pengembangan.

Proses kuesioner berlangsung secara online dengan menggunakan *google form* yang disebarikan melalui media sosial. Kuesioner berisi seputar pertanyaan mengenai pengetahuan umum mengenai *Event Organizer/Vendor* dan aplikasi *e-commerce*. Kemudian penilaian desain *prototype* aplikasi dan pemberian saran atau masukan dari pengisi kuesioner untuk aplikasi IVENT. Kemudian hasil *response* dari kuesioner yang telah dibagikan dianalisis dan dibuatkan diagram *chart*.

C. *Observasi*

Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Observasi dilakukan dengan sedetail mungkin karena informasi yang akan didapatkan nantinya digunakan sebagai data tambahan untuk proses pengembangan.

Dikarenakan kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melakukan observasi langsung ke lapangan, maka observasi atau pengamatan kami dilakukan secara online dari rumah masing-masing. Proses observasi *online* dilakukan dengan mengunjungi *website* yang membahas mengenai *Event Organizer*. Kemudian setelah data didapat kami pun kembali melakukan diskusi mengenai apa saja yang diperlukan untuk menunjang pengembangan aplikasi IVENT.

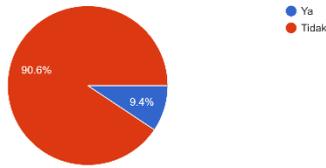
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

IVENT adalah sebuah aplikasi bergerak yang menghubungkan antara pelanggan dengan *Event Organizer* atau *Vendor* penyedia kebutuhan pada *event*, sehingga mempermudah pelanggan dalam memilih *Event Organizer* atau *Vendor* yang tepat untuk *event* yang akan mereka buat sesuai dengan *budget* dan kebutuhan yang dimiliki.

Dari hasil kuesioner yang diisi oleh 64 orang responden, didapatkan data untuk proses validasi ide yang menyatakan bahwa para responden kebanyakan sudah tahu dan bahkan pernah menggunakan jasa *Event Organizer* atau *Vendor* untuk acara mereka.

A. Demografi Pengisi Kuesioner

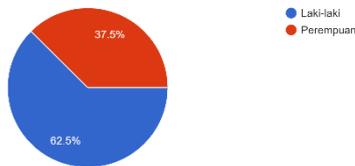
Apakah Anda pelaku usaha Event Organizer (EO) atau Vendor Acara?
64 responses



Gambar 1. Diagram Pengisi Kuesioner

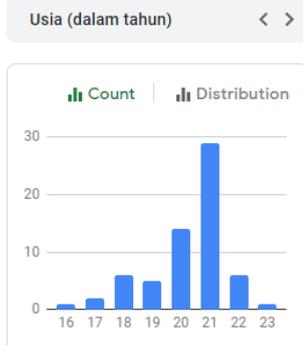
Dari diagram Gambar 1 dapat dilihat bahwa kebanyakan pengisi kuesioner adalah bukan pelaku usaha/pekerja *Event Organizer* atau *Vendor* acara.

Jenis Kelamin
64 responses



Gambar 2. Diagram Jenis Kelamin Responden

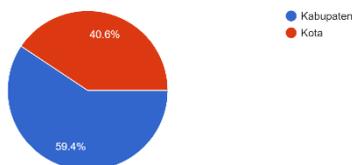
Diagram Gambar 2 menunjukkan bahwa jenis kelamin responden lebih banyak laki-laki (62,5%) daripada jenis kelamin perempuan (37,5%).



Gambar 3. Diagram Usia Responden

Dari Gambar 3 diketahui rentang usia responden adalah 16-23 tahun yang menandakan calon pengguna yang tertarik menggunakan aplikasi IVENT masih usia sekolah/mahasiswa.

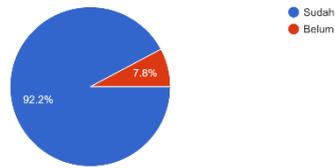
Asal Daerah
64 responses



Gambar 4. Diagram Asal Daerah Kabupaten

Gambar 4 menunjukkan responden lebih banyak berasal dari kabupaten dari pada kota dengan persentase 59,4% berbanding 40,6%.

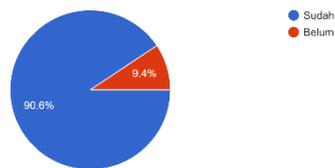
Sudah tau Event Organizer (EO) atau belum?
64 responses



Gambar 5. Pengetahuan Seputar EO

Dari Gambar 5 tersebut diketahui para responden sudah banyak yang mengenal *Event Organizer*.

Sudah tau Vendor Acara atau belum?
64 responses



Gambar 6. Pengetahuan Seputar Vendor Acara

Gambar 6 menunjukkan responden sudah banyak yang tahu *Vendor* acara.

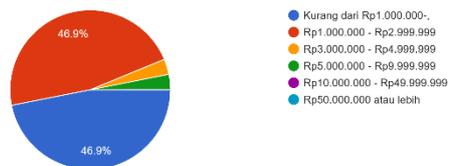
Bidang Pekerjaan
64 responses



Gambar 7. Diagram Bidang Pekerjaan

Gambar 7 menunjukkan bahwa pengisi kuesioner lebih banyak seorang pelajar/mahasiswa yang menunjukkan bahwa kalangan pelajar/mahasiswa sangat tertarik dengan aplikasi IVENT.

Penghasilan Bulanan/ Uang saku
64 responses

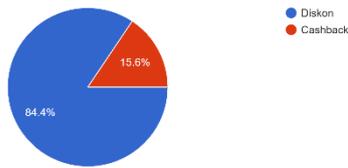


Gambar 8. Diagram Penghasilan/Uang Saku

Berdasarkan diagram Gambar 8 tersebut diketahui bahwa paling banyak responden memiliki penghasilan/uang bulanan antara 0-2.999.999. Dari data ini bisa digunakan oleh

pemilik usaha *Event Organizer* dan *Vendor* acara dalam menentukan tarif harga untuk jasa mereka.

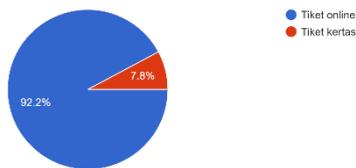
Lebih suka diskon atau cashback?
64 responses



Gambar 9. Diagram Diskon dan *Cashback*

Dari Gambar 9 diketahui bahwa para responden lebih suka diskon daripada *cashback*. Dari data ini dapat dijadikan acuan untuk tim pengembang agar menerapkan fitur diskon di aplikasi IVENT nantinya.

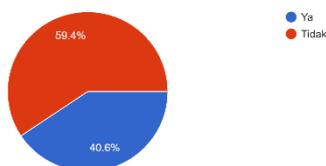
Lebih suka pakai tiket online yang sudah tersimpan langsung di smartphone kamu atau masih suka pakai tiket yang dari kertas?
64 responses



Gambar 10. Diagram Tiket

Data diagram Gambar 10 menunjukkan bahwa responden lebih suka menggunakan tiket online daripada tiket kertas. Data mengindikasikan fitur *ticketing* sebaiknya diterapkan oleh tim pengembang di aplikasinya dengan menerapkan keamanan pembayaran atau *secure payment*.

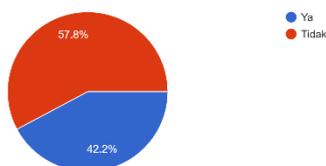
Sudah pernah mengadakan acara dengan mencari Event Organizer (EO) ?
64 responses



Gambar 11. Diagram Memakai *Event Organizer*

Diagram Gambar 11 menunjukkan bahwa rata-rata responden belum pernah memakai jasa *Event Organizer*.

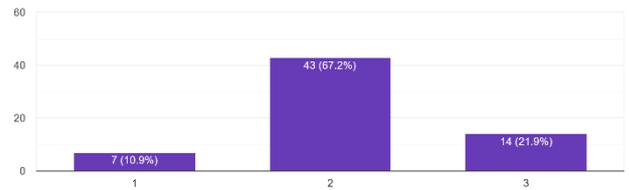
Sudah pernah mengadakan acara dengan mencari vendor acara sendiri?
64 responses



Gambar 12. Diagram Memakai *Vendor* Acara

Gambar 12 menunjukkan bahwa responden banyak yang belum pernah memakai jasa *Vendor* acara.

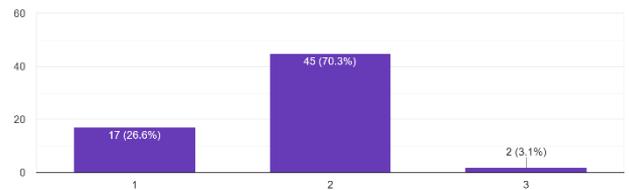
Seberapa sering Anda membuat acara?
64 responses



Gambar 13. Frekuensi Membuat Acara

Dilihat dari data Gambar 13 tersebut dapat diketahui bahwa responden kebanyakan pernah membuat acara dengan persentase sebanyak 67,2% dan sering membuat acara dengan persentase sebanyak 10,9%. Sisanya belum pernah membuat acara dengan persentase 21,9%.

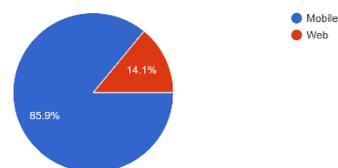
Seberapa sering Anda mengikuti/datang ke sebuah acara?
64 responses



Gambar 14. Frekuensi Datang ke Acara

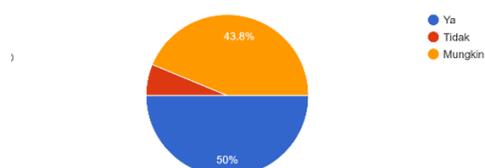
Berdasarkan Gambar 14 menunjukkan bahwa responden kebanyakan pernah dan sering datang ke sebuah acara yang dapat mengindikasikan bahwa aplikasi IVENT nantinya akan digunakan oleh responden.

Lebih suka pakai aplikasi berbasis mobile atau web?
64 responses



Gambar 15. Diagram Model Aplikasi

Dari data Gambar 15 tim pengembang mengindikasikan bahwa responden lebih menyukai aplikasi perangkat bergerak karena lebih mudah dan ringkas.

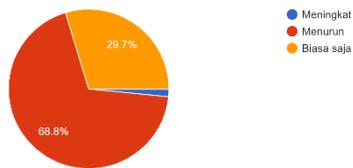


Gambar 16. Diagram Ketersediaan Mengunduh Aplikasi IVENT

Gambar 16 menunjukkan bahwa responden sebagian besar mau dan memiliki kemungkinan untuk mengunduh aplikasi IVENT. Data ini bisa digunakan oleh

tim pengembang agar nantinya aplikasi dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat para calon pengguna.

Untuk pelaku usaha EO dan vendor bagaimana dampaknya dari covid 19 dalam permintaan penggunaan jasa kalian
64 responses



Gambar 17. Diagram Frekuensi Permintaan Jasa EO atau Vendor Pasca Covid-19 Mewabah

Dari Gambar 17 menunjukkan bahwa permintaan jasa EO atau Vendor menurun. Dengan begitu diharapkan dengan dikembangkannya aplikasi Ivent akan membuat para pemilik usaha *Event Organizer* atau *Vendor* acara mudah dalam memasarkan jasa dan portofolio mereka sehingga permintaan jasa mereka akan meningkat apalagi di sekarang sudah mengadakan acara ditempat terbuka dengan menerapkan protokol kesehatan.

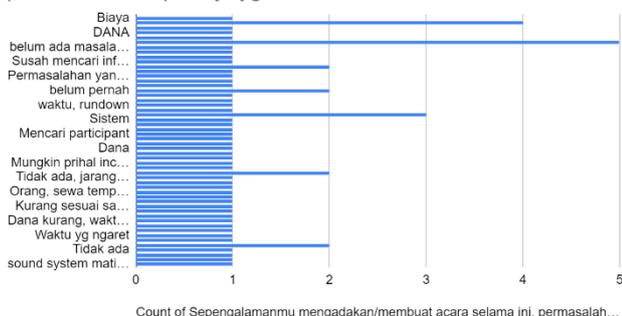
B. Proses Bisnis Konvensional

Setelah melalui tahap observasi maka didapatkanlah data tentang proses bisnis *Event Organizer* dan *Vendor* acara, yaitu :

- Menghubungi EO atau *Vendor* kebanyakan melalui chat seperti *whatsapp*, sms ataupun dm *instagram*.
- Pengecekan dan pemilihan paket/kebutuhan acara beberapa minggu sebelum acara diadakan.
- Menghubungi lagi untuk konfirmasi lebih lanjut
- Pengisian MOU (*Memorandum of Understanding*) bermaterai.
- Acara berlangsung hingga selesai.
- Kompensasi dan komplain.

C. Hambatan dan Permasalahan

Sepengalamanmu mengadakan/membuat acara selama ini, permasalahan apa saja yg kamu alami?



Gambar 18. Permasalahan Membuat Acara

Dari data Gambar 18 tersebut kebanyakan permasalahan terdapat pada dana/biaya yang tidak sesuai *budget*. Kemudian permasalahan *human eror* dari pihak *Event Organizer* atau *Vendor* pun tidak sedikit. Selain itu susahny dalam mencari *Event Organizer* dan *Vendor* yang tepat pun dikeluhkan oleh responden karena tidak adanya platform khusus yang memadai. Adanya kasus penipuan berkedok *Event Organizer*

atau *Vendor* di beberapa tahun terakhir pun mengakibatkan menurunnya kepercayaan pelanggan kepada *Event Organizer* atau *Vendor* yang tidak memiliki portofolio. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi IVENT diharapkan akan bisa menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang banyak dialami oleh para responden sehingga semakin mempermudah para pengguna untuk menemukan *Event Organizer* atau *Vendor* acara sesuai kriteria dan juga mempermudah *Event Organizer* maupun *Vendor* acara dalam memasarkan jasa dan portofolio mereka.

D. Rangkuman Kebutuhan Aplikasi IVENT

Setelah proses kuesioner dan observasi dilakukan maka didapatkanlah data untuk mengembangkan aplikasi IVENT yang sudah dirangkum sebagai berikut:

- Target pasar pengguna aplikasi adalah untuk kalangan pelajar/mahasiswa.
- Aplikasi akan dikembangkan dengan berbasis mobil.
- Aplikasi bisa digunakan oleh Pelanggan, EO, *Vendor* dan Administator.
- Adanya fitur filter sesuai dengan kriteria yang pelanggan inginkan saat sedang mencari EO atau *Vendor* acara.
- Adanya fitur *secure payment*.
- Adanya diskon untuk setiap transaksi di aplikasi dengan syarat tertentu.
- Adanya fitur penjualan tiket/*ticketing* di aplikasi.
- Pelanggan dapat menghubungi EO atau *Vendor* acara lewat aplikasi.
- Pelanggan yang telah selesai melakukan transaksi dapat melakukan penilaian kinerja.
- Pelanggan yang merasa dirugikan bisa mengajukan komplain lewat aplikasi.
- Setiap transaksi pembayaran lewat aplikasi akan dikenai biaya admin.
- Setiap pendaftaran akun EO atau *Vendor* dikenakan biaya.
- Setiap Pelanggan, EO dan *Vendor* yang akan mendaftarkan akun harus memenuhi syarat/*requirement* yang berlaku.
- EO dan *Vendor* dapat melampirkan portofolionya di bagian *profile*.

V. KESIMPULAN

Dalam pengembangan *startup*, validasi ide adalah sebuah fase yang paling penting untuk menentukan langkah pengembangan selanjutnya. Tujuan validasi dilakukan adalah untuk menggali informasi apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi IVENT kedepannya. Validasi ide yang kami lakukan untuk pengembangan aplikasi IVENT memiliki 3 (tiga) tahap, yaitu *brainstorming*, kuesioner dan observasi.

Dalam pelaksanaan metode pendekatan validasi ide sebelum tahap pengembangan dan desain yang meliputi *brainstorming*, kuesioner dan observasi berjalan dengan

lancar. Akan tetapi data yang didapatkan dari kuesioner yang dibagikan masih kekurangan responden (64 responden) yang target awalnya adalah 100 responden. Selain itu tahap observasi yang dilakukan pun masih kurang maksimal karena observasi dilakukan hanya sebatas mengunjungi *web* dan media sosial *Event Organizer* atau *Vendor* dikarenakan efek pandemi *Covid-19* yang grafik pertumbuhannya di Indonesia semakin naik.

Setiap tahapan validasi ide memiliki kendala dan kesulitan masing-masing. Misalnya pada saat *brainstorming* kami kesulitan untuk mencari ide-ide segar di tengah keterbatasan yang dikarenakan pandemi *Covid-19*. Kami dituntut untuk kreatif dan serinci mungkin untuk menemukan peluang ide bisnis di tengah pandemi. Selain itu dalam tahap pemilihan ide pun cukup membuat kami kesulitan karena ide-ide yang disampaikan oleh tiap anggota cukup bagus dan kreatif. Kemudian dalam pembuatan kuesioner pun cukup membuat kami kebingungan dalam menentukan apa saja pertanyaan-pertanyaan yang cocok agar bisa mewakili data dan informasi yang diperlukan. Para responden pun ada beberapa yang menjawab pertanyaan dengan asal dan tidak mampu mengemukakan jawabannya dengan baik. Selanjutnya dalam tahap observasi kami kesulitan untuk mencari *website* atau media sosial *Event Organizer/Vendor* karena tidak semuanya memiliki *website* atau media sosial. Para pemilik usaha *Event Organizer/Vendor* biasanya dengan menggunakan spanduk, brosur atau poster untuk memasarkan jasa mereka. 50% dari 64 responden yang mengisi kuesioner menyatakan mau dan mungkin mendownload aplikasi IVENT apabila dibutuhkan.

Setelah validasi ide dilaksanakan dan berhasil menghimpun data maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi IVENT perlu dan akan melakukan pengembangan lebih lanjut agar bisa terus berkembang. Dengan adanya pengembangan aplikasi IVENT diharapkan para pengguna tidak akan merasa kesulitan lagi dalam mencari *Event Organizer* atau *Vendor* dan para pemilik usaha *Event Organizer/Vendor* tidak lagi kesulitan untuk memasarkan jasa mereka. Tim pengembang aplikasi IVENT berharap semoga aplikasi ini bisa membantu meningkatkan ekonomi masyarakat Indonesia di sektor industri kreatif yang saat ini cenderung menurun karena efek pandemi.

VI. REFERENSI

- [1] Eventorganizeryogyakarta, “Perkembangan Event Organizer” 18 Oktober 2017 [Online]. Tersedia: <http://eventorganizeryogyakarta.com/perkembangan-event-organizer/>
- [2] Radarsukabumi, “Dugaan Penipuan Berkedok EO Meneror” 3 Februari 2020 [Online]. Tersedia : <https://radarsukabumi.com/kota-sukabumi/dugaan-penipuan-berkedok-eo-meneror/>
- [3] Handayani, Indah “Industri Event Organizer Diproyeksi Tumbuh 20% Tahun Ini” 11 Februari 2020 [Online]. Tersedia: <https://investor.id/lifestyle/bisnis-industri-pernikahan-tumbuh-30-pada-2020>

- [4] Ahdiat, Adi “Imbas Corona, Industri Event Organizer Kehilangan Potensi Pemasukan Hingga Rp6,9 T” 19 Maret 2020 [Online]. Tersedia: https://kbr.id/nasional/03-2020/imbas_corona_industri_event_organizer_kehilangan_potensi_pemasukan_hingga_rp6_9_t/102608.html
- [5] Indra, Imas “Cara Membangun Startup dan Tips untuk Mengembangkan Startup” 16 Juni 2019 [Online]. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membangun-startup/>
- [6] East.vc “Validasi Ide bersama Willson Cuaca: Bagaimana cara membuat bisnis startup yang menarik investasi” 12 November 2020 [Online]. Tersedia: https://east.vc/bahasa/validasi-ide-willson-cuaca-cara-membuat-bisnis-startup-yang-menarik-investasi/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=validasi-ide-willson-cuaca-cara-membuat-bisnis-startup-yang-menarik-investasi
- [7] Fathi Rauf, Muhammad “Lakukan Validasi Ide Startup Anda Sebelum Tersesat! — #Startup101” 18 September 2018 [Online]. Tersedia: <https://medium.com/abpincubator/validasi-ide-startup-anda-f9225626482c>
- [8] Sanjaya, Ilham “Melihat Sinergi dan Inovasi Startup selama Masa Pandemi” 15 Mei 2020 [Online]. Tersedia: <https://dailysocial.id/post/sinergi-dan-inovasi-startup-mdi-ventures>