

Validasi Ide Bisnis Startup E-commerce IVENT

by John Doe

Submission date: 24-Nov-2020 05:52PM (UTC+0700)

Submission ID: 1455979106

File name: 17523115.pdf (602.75K)

Word count: 3135

Character count: 20440

Validasi Ide Bisnis *Startup* E-commerce IVENT

Abstract—Istilah *Event Organizer* dan *Vendor* sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat Indonesia. Tak sedikit masyarakat yang sudah pernah memakai jasanya untuk acara mereka. 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. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan ini dibutuhkan sebuah *platform* khusus untuk memasarkan jasa mereka agar lebih terfokus dan terinci dengan berbagai tawaran untuk menarik minat customer. IVENT adalah *platform* khusus untuk para pemilik usaha *Event Organizer* dan *Vendor* acara untuk memasarkan jasa dan portofolio mereka dengan fitur keamanan pembayaran atau *secure payment* sehingga user tidak perlu khawatir akan terjadinya tindak penipuan oleh *Event Organizer* maupun *Vendor*. Proses validasi ini dilakukan berdasarkan kuesioner yang dilakukan secara online menggunakan *google form* kepada masyarakat umum dan para pemilik/pekerja usaha *Event Organizer* atau *Vendor*. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa mereka 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]. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata (2011), penyelenggaraan acara MICE di Yogyakarta pada tahun 2010 mencapai 4.509 kali/tahun. Kemudian, pada tahun 2011, dengan target di RPJMD sebanyak 5.554 kali/tahun ternyata terealisasi sebanyak 8.963 kali/tahun. Dengan demikian penyelenggaraan MICE di Yogyakarta rata-rata ada 23 kali dalam satu hari baik di hotel maupun gedung pertemuan lainnya [2]. Satu dekade terakhir, sektor MICE Yogyakarta bergantung pada industri pameran. Syamsun Hasani, Ketua Asosiasi Perusahaan Pameran Indonesia (Asperapi) Yogyakarta, mengatakan, hal tersebut ditopang oleh empat hal, yaitu status Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan, memiliki sejumlah *Event Organizer* (EO) kreatif, kesiapan venue yang mumpuni dan ketersediaan akomodasi yang memadai [3].

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) Gandhi Priapratama 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 [4]. 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. Ini mengindikasikan bahwa keamanan pembayaran diperlukan untuk setiap transaksi dengan *Event Organizer* ataupun *Vendor Event*.

Meski memiliki potensi pertumbuhan yang tinggi, pelaku usaha *Event Organizer* membutuhkan dukungan pemerintah untuk dapat lebih berdaya saing. *Founder Backstagers* Indonesia Krisnanto Sutrisman mengatakan industri event organizer memiliki pertumbuhan sekitar 15% hingga 20% dengan nilai industri lebih dari Rp 500 triliun. Saat ini sudah ada sekitar 4.000 pelaku usaha dengan serapan tenaga kerja formal sekitar 40.000 orang. Dia menjelaskan, industri *Event Organizer* saat ini masih belum tergarap seluruhnya. Masih banyak acara-acara di daerah yang memiliki potensi untuk digarap. Acara di daerah bukan hanya konser musik, tetapi acara olahraga, pentas seni, hingga festival tradisional daerah [5].

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 Rp2,2 miliar hingga Rp5,6 miliar. 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 Rp2.688.126.000.000 dan maksimal Rp6.939.337.500.000. [6].

Dari permasalahan tersebut, maka kami berinisiatif untuk membuat aplikasi mobil bernama IVENT. 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.

5

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 [7]. *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 [8]. 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* [9].

Semakin meningkatnya angka positif virus corona 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 [10].

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*

Proses ini dilakukan bersama dengan rekan setim guna menemukan sebanyak-banyaknya ide-ide segar dari masing-masing anggota berdasarkan tantangan dan peluang yang ada. Setelah menemukan ide kemudian masing-masing anggota menyampaikan dan memaparkan ide-ide yang telah mereka dapatkan kepada tim. Setelah pemaparan ide oleh setiap anggota 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

Proses kuesioner berlangsung secara online dengan menggunakan *google form* yang disebarakan melalui media sosial. Kuesioner berisi seputar pertanyaan mengenai pengetahuan umum mengenai *Event Organizer/Vendor* dan aplikasi *ecommerce*. 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 atau pengamatan dilakukan secara online mengingat tim kami bekerja secara online dari rumah masing-masing karena pandemi *Covid-19*. Proses observasi *online* dilakukan dengan mengunjungi *website* maupun media sosial milik *Event Organizer*. Kemudian setelah data didapat kami pun kembali melakukan diskusi mengenai apa saja yang diperlukan untuk menunjang pengembangan aplikasi IVENT.

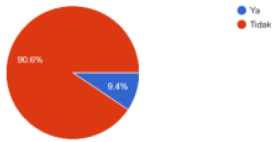
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

IVENT adalah sebuah aplikasi mobil yang menghubungkan Pelanggan atau *Event Organizer* dengan vendor penyedia kebutuhan pada *event*, sehingga mempermudah *customer* atau *Event Organizer* dalam memilih *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 sudah tahu dan bahkan pernah menggunakan jasa *Event Organizer* atau *Vendor*.

A. Demografi Pengisi Kuesioner

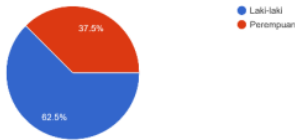
Apakah Anda pelaku usaha Event Organizer (EO) atau Vendor Acara?
64 responses



Gambar 1. Diagram Pengisi Kuesioner

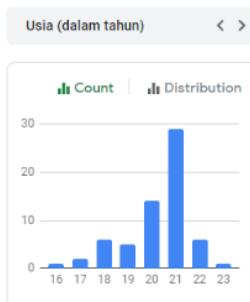
Dari diagram Gambar 1 dapat dilihat bahwa kebanyakan pengisi kuesioner adalah bukan pelaku usaha/pekerja *Event Organizer* atau *Vendor* acara.

Jenis Kelamin
64 responses



Gambar 2. Diagram Jenis Kelamin Responden

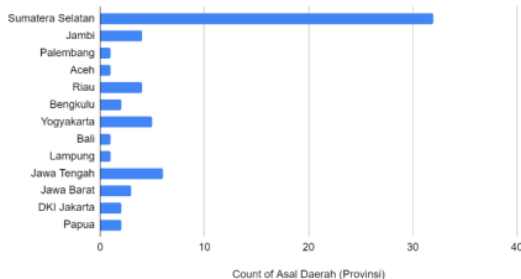
Diagram Gambar 2 menunjukkan bahwa jenis kelamin responden lebih banyak laki-laki (62,5%) daripada jenis kelamin perempuan (37,5%).



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.

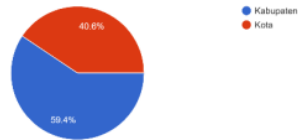
Count of Asal Daerah (Provinsi)



Gambar 4. Diagram Asal Daerah (Provinsi)

Berdasarkan Gambar 4 pengisi kuesioner paling banyak berasal dari Provinsi Sumatera Selatan kemudian diikuti oleh Jawa Tengah dan Yogyakarta.

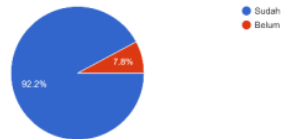
Asal Daerah
64 responses



Gambar 5. Diagram Asal Daerah Kabupaten

Gambar 5 menunjukkan responden lebih banyak berasal dari kabupaten dari pada kota dengan persentase 59,4% berbanding 40,6%.

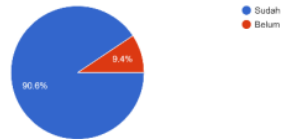
Sudah tau Event Organizer (EO) atau belum?
64 responses



Gambar 6. Pengetahuan Seputar EO

Dari Gambar 6 tersebut diketahui para responden sudah banyak yang mengenal *Event Organizer*.

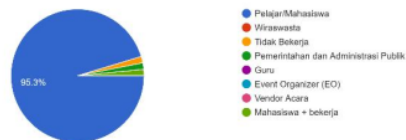
Sudah tau Vendor Acara atau belum?
64 responses



Gambar 7. Pengetahuan Seputar Vendor Acara

Gambar 7 menunjukkan responden sudah banyak yang tahu *Vendor* acara.

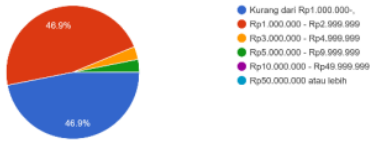
Bidang Pekerjaan
64 responses



Gambar 8. Diagram Bidang Pekerjaan

Gambar 8 menunjukkan bahwa pengisi kuesioner lebih banyak seorang pelajar/mahasiswa yang menunjukkan bahwa kalangan pelajar/mahasiswa sangat tertarik dengan aplikasi IVENT.

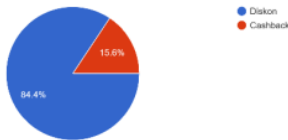
Penghasilan Bulanan/ Uang saku
64 responses



Gambar 9. Diagram Penghasilan/Uang Saku

Berdasarkan diagram Gambar 9 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.

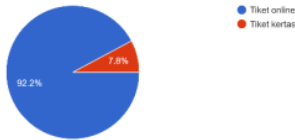
Lebih suka diskon atau cashback?
64 responses



Gambar 10. Diagram Diskon dan *Cashback*

Dari Gambar 10 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.

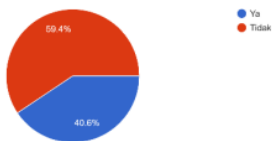
Lebih suka pakai tiket online yang sudah tersimpan langsung di smartphone kamu atau masih suka pakai tiket yang dari kertas?
64 responses



Gambar 11. Diagram Tiket

Data diagram Gambar 11 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*.

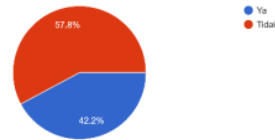
Sudah pernah mengadakan acara dengan mencari Event Organizer (EO) ?
64 responses



Gambar 12. Diagram Memakai *Event Organizer*

Diagram Gambar 12 menunjukkan bahwa rata-rata responden belum pernah memakai jasa *Event Organizer*.

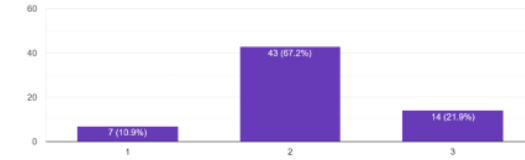
Sudah pernah mengadakan acara dengan mencari vendor acara sendiri?
64 responses



Gambar 13. Diagram Memakai *Vendor* Acara

Gambar 13 menunjukkan bahwa responden banyak yang belum pernah memakai jasa *Vendor* acara.

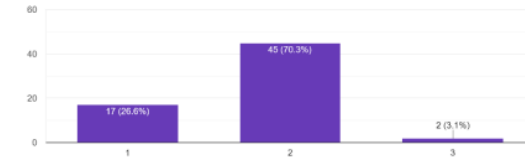
Seberapa sering Anda membuat acara?
64 responses



Gambar 14. Frekuensi Membuat Acara

Dilihat dari data Gambar 14 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 sama sekali membuat acara dengan persentase 21,9%.

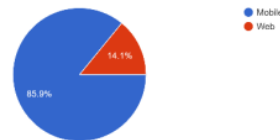
Seberapa sering Anda mengikutidatang ke sebuah acara?
64 responses



Gambar 15. Frekuensi Datang ke Acara

Berdasarkan Gambar 15 menunjukkan bahwa responden kebanyakan pernah dan sering datang ke sebuah acara yang dapat mengindikasikan bahwa aplikasi IVENT nantinya akan digunakan oleh responden.

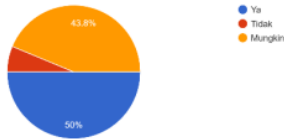
Lebih suka pakai aplikasi berbasis mobile atau web?
64 responses



Gambar 16. Diagram Model Aplikasi

Dari data Gambar 16 tim pengembang mengindikasikan bahwa responden lebih menyukai aplikasi berbasis mobil karena lebih mudah dan ringkas.

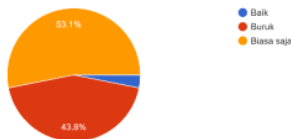
Jika kamu ingin menggunakan sebuah aplikasi tetapi diharuskan mendownload sebuah aplikasi tersebut apakah kamu masih tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut?
64 responses



Gambar 17. Diagram Ketersediaan Mengunduh Aplikasi

Gambar 17 menunjukkan bahwa responden sebagian besar mau dan memiliki kemungkinan untuk mengunduh aplikasi. Data ini bisa digunakan oleh tim pengembang agar nantinya aplikasi dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat para calon pengguna.

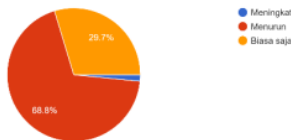
Bagaimana dampak pandemi covid 19 di sektor perekonomian daerahmu ?
64 responses



Gambar 18. Diagram Perekonomian Daerah Pasca Covid-19 Mewabah

Diketahui dari diagram Gambar 18 tersebut kebanyakan perekonomian daerah responden biasa saja, akan tetapi tidak sedikit juga sebagian perekonomian daerah responden yang memiliki dampak buruk akibat pandemi Covid-19.

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



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

Dari Gambar 19 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 boleh mengadakan acara ditempat terbuka dengan menerapkan protokol kesehatan.

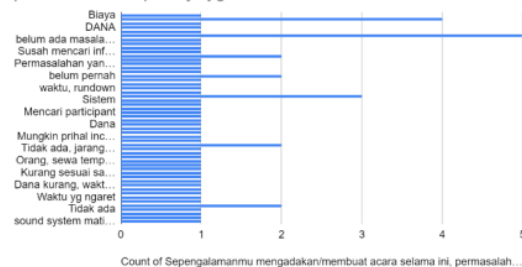
B. Proses Bisnis Konvensional

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

- Untuk 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 20. Permasalahan Membuat Acara

Dari data Gambar 20 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 didapatlah 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 Administrator.

- 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 dikenakan 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. Validasi dilakukan untuk menentukan apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi IVENT kedepannya. Validasi ide yang dilakukan untuk pengembangan aplikasi IVENT melalui 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.

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] M. Nadzir, "Analisis Usaha Event Organizer MICE (Meeting, Incentive, Conference, Exhibition) Melalui Kanvas Model Bisnis dan Peta Empati: Studi Kasus Event Organizer di Yogyakarta dan Surakarta.," *J. Manaj. Bisnis*, vol. 7, no. 2, pp. 170–193, 2016.
- [3] Venuemagz, "Mengejar Pertumbuhan MICE Yogyakarta" 11 Februari 2016 [Online]. Tersedia: <https://venuemagz.com/feature/mengejar-pertumbuhan-mice-yogyakarta/>
- [4] 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>
- [5] Richard, M "Industri Event Organizer Diproyeksi Tumbuh 20% Tahun Ini" 13 Februari 2019 [Online]. Tersedia: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190213/12/888451/industri-event-organizer-diproyeksi-tumbuh-20-tahun-ini>
- [6] 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/imbac-corona-industri-event-organizer-kehilangan-potensi-pemasukan-hingga-rp6-9-t/102608.html>
- [7] Indra, Imas "Cara Membangun Startup dan Tips untuk Mengembangkan Startup" 16 Juni 2019 [Online]. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membangun-startup/>

- [8] 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
- [9] 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>
- [10] 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>

Validasi Ide Bisnis Startup E-commerce IVENT

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kbr.id Internet Source	3%
2	ekonomi.bisnis.com Internet Source	2%
3	eventorganizeryogyakarta.com Internet Source	2%
4	media.neliti.com Internet Source	2%
5	www.niagahoster.co.id Internet Source	2%
6	venuemagz.com Internet Source	1%
7	medium.com Internet Source	1%
8	east.vc Internet Source	1%
9	yonulis.com Internet Source	1%

10	Nur Indrianti, Vina Islamia Vervly Suandevin. "Determination of Order Delivery Time in Event Organizer Industry Using a Non-Delay Scheduling Approach", International Journal of Service Management and Sustainability, 2020 Publication	<1%
11	journal.unesa.ac.id Internet Source	<1%
12	ekbis.sindonews.com Internet Source	<1%
13	es.scribd.com Internet Source	<1%
14	www.drsteinemann.com Internet Source	<1%
15	www.neliti.com Internet Source	<1%
16	www.portalkaltara.com Internet Source	<1%
17	saesarraya.blogspot.com Internet Source	<1%
18	www.bangkalankab.go.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On