



9th Applied Business and Engineering Conference

RANCANG BANGUN PLATFORM *SPONSORSHIP* BERBASIS *WEBSITE* MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPING*

Fajri Muttaqien¹⁾, Ardianto Wibowo²⁾

¹Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau, Rumbai, Pekanbaru, 28265

E-mail: fajri17ti@mahasiswa.pcr.ac.id

²Sistem Informasi, Politeknik Caltex Riau, Rumbai, Pekanbaru, 28265

E-mail: ardie@pcr.ac.id

Abstract

Sponsorship is a form of material or financial support by a sponsor of an organization or event. However, based on the results of questionnaires that have been distributed to 332 respondents who are members of event organizers, organizations, UKM (Student Activity Units), HIMA (Student Associations), and Communities. 87.2% stated that it was difficult to get event sponsors. This is due to the long sponsorship application process, the lack of information about the form of sponsorship provided by the sponsoring provider. Meanwhile, according to sponsor providers, the problem is the difficulty of getting information on activities that match the needs of sponsoring providers. Therefore, with the Design and Build of a Website-Based Sponsorship Platform using the Prototyping Methodology that can connect event organizers in applying for sponsorship of their events to sponsor providers. On the other hand, sponsor providers can also choose events that match the needs of sponsors in expanding the product brand. This system is designed using CodeIgniter Framework, PHP programming language and MYSQL as its DBMS. After usability testing was carried out, there were 4 candidates for event organizers and 4 candidates for sponsoring providers who often collaborated with sponsorship, the results showed that 93.5% of users strongly agreed that this system was built.

Keywords: *Sponsorship, Organizations, Sponsor Providers, Events*

Abstrak

Sponsorship ialah suatu bentuk dukungan materi ataupun finansial oleh suatu penyedia sponsor terhadap organisasi, atau acara. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan ke 332 responden yang tergabung dalam penyelenggara acara, organisasi, UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa), HIMA (Himpunan Mahasiswa), dan Komunitas. Sebesar 87,2% menyatakan kesulitan untuk mendapatkan sponsor kegiatan. Hal ini disebabkan karena proses permohonan *sponsorship* yang lama, kurangnya informasi tentang bentuk sponsor yang diberikan penyedia sponsor. Sedangkan menurut penyedia sponsor, masalahnya yaitu kesulitan mendapatkan informasi kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan penyedia sponsor. Oleh karena itu, dengan adanya Rancang Bangun *Platform Sponsorship Berbasis Website* menggunakan Metodologi *Prototyping* yang dapat menghubungkan penyelenggara acara dalam mengajukan *sponsorship* acaranya ke penyedia sponsor. Begitu sebaliknya penyedia sponsor juga bisa memilih acara yang sesuai kebutuhan penyedia sponsor dalam perluasan *brand* produk. Sistem ini dirancang menggunakan *Framework CodeIgniter*, bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai DBMS nya. Setelah dilakukan pengujian *usability testing* terdapat 4 kandidat penyelenggara acara dan 4 kandidat penyedia sponsor yang sering melakukan kerja sama *sponsorship*, didapatkan hasil 93,5% pengguna sangat setuju sistem ini dibangun.



9th Applied Business and Engineering Conference

Kata kunci: *Sponsorship, Organisasi, Penyedia Sponsor, Acara*

PENDAHULUAN

Kegiatan *sponsorship* sudah umum dilakukan khususnya pada kalangan organisasi/komunitas yang akan menyelenggarakan suatu acara. Kegiatan *sponsorship* sangat menunjang kesuksesan acara tersebut. Selain itu kegiatan *sponsorship* ini juga sangat berarti untuk suatu penyedia sponsor (UMKM / perusahaan) yang ingin mengenalkan merek atau mengangkat nama perusahaannya.

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan ke 332 responden yang tergabung dalam organisasi (penyelenggara acara) UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa), HIMA (Himpunan Mahasiswa), Komunitas pasar modal, IASS, HMI (Himpunan Mahasiswa Islam), FPM Bengkulu, PIK R, Sanggar Galah Gemilang, EEC, KOPMA, FMEI. Sebesar 87,2% menyatakan kesulitan untuk mendapatkan sponsor kegiatan. Hal ini disebabkan proses permohonan *sponsorship* yang lama, kurang nya informasi tentang bentuk sponsor yang diberikan oleh beberapa penyedia sponsor, kurang nya informasi seputar penyedia sponsor, dan besarnya biaya percetakan proposal *sponsorship* yang akan diajukan ke beberapa penyedia sponsor. Berdasarkan hasil wawancara dengan penyedia sponsor PT Daka Teknologi Inovasi (Codora), PT IDCloudhost, Green Smoothie Pekanbaru menyatakan bahwa penyedia sponsor merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan promosi perusahaan, dan sulitnya mengetahui estimasi target peserta yang ada.

Oleh karena itu, guna membantu organisasi (penyelenggara acara) dan penyedia sponsor dapat saling berhubungan, maka muncul gagasan untuk membangun *platform sponsorship* yang dapat membantu proses kerja sama *sponsorship* menggunakan metodologi *prototyping*, metodologi ini memiliki karakteristik yang mampu melakukan pendekatan terhadap user, karena adanya komunikasi terlebih dahulu antara pengguna dengan pengembang perangkat lunak mengenai spesifikasi yang dibutuhkan, sehingga perangkat lunak yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna serta penerapan menjadi lebih mudah karena pengguna mengetahui apa yang diharapkannya.



9th Applied Business and Engineering Conference

Berdasarkan uraian diatas maka akan dibuat suatu platform *sponsorship* berbasis web menggunakan metodologi *prototyping*. Sistem ini dibuat berbasis web agar organisasi (penyelenggara acara) dan penyedia sponsor dapat mengaksesnya dengan mudah tanpa harus menginstall pada komputer atau laptop dan platform *sponsorship* ini akan berjalan secara *real-time*.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang dipakai dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1) Studi Literatur

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku jurnal, dan *paper* penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan proyek akhir ini.

2) Pengumpulan data dan informasi

Pengumpulan data dan informasi bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang akan berperan aktif dalam pembangunan sistem informasi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data membangun sistem informasi ini adalah metode wawancara, pertanyaan online.

3) Perancangan

Meliputi perancangan *use case diagram*, *skenario use case*, *entity relational diagram*.

4) Implementasi

Platform berbasis website menggunakan *Framework CodeIgniter* dan Bahasa Pemrograman PHP dan *database server* MYSQL.

5) Pengujian

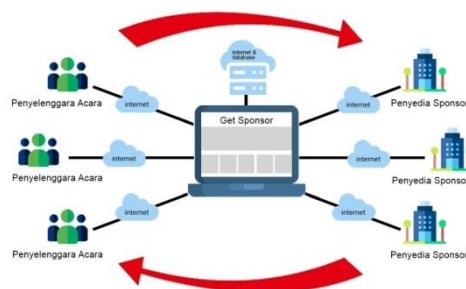
Pengujian dilakukan untuk menguji kesesuaian sistem yang dibangun dengan perancangan sistem. Pengujian ini dilakukan dengan *Usability Testing*, menguji sistem secara langsung ke pengguna, lalu memberikan kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Arsitektur Sistem

Sistem ini dibangun dengan aplikasi berbasis web dimana organisasi saling terhubung dengan penyedia sponsor melalui platform *sponsorship* yang terhubung ke internet dan *database*, sistem ini dinamai “Get Sponsor”. Aktifitas sistem dimulai dari organisasi *upload* ketersediaan lapak dagang/*stand* di acara, berkas proposal di platform *sponsorship* dan melampirkan proposal tersebut ke penyedia sponsor yang tersedia di sistem, dan pihak penyedia sponsor melakukan *approve* atau penolakan proposal. Serta pihak penyedia sponsor juga bisa memilih acara mana yang cocok dengan *role* bisnis penyedia sponsor. Kemudian melakukan perjalinan kerja sama *sponsorship* melalui fitur *click to chat* pesan *WhatsApp*.

Gambar dibawah ini merupakan gambaran perancangan fisik dari sistem yang akan dibangun. Perancangan fisik terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. 1 Cara kerja dan Arsitektur Sistem

B. Perancangan Metodologi *Prototyping*

Dengan menggunakan Metodologi *prototyping*, tahapan yang dilakukan akan bersifat kontinyu dan berulang hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan *user* butuhkan, dimulai dari pengumpulan kebutuhan (*listen to customer*), perancangan dan membangun *prototype* (*build/revise mockup*), dan evaluasi *prototype* (*customer test drives mockup*). Apabila ada perubahan, tahap-tahap tersebut akan diulang hingga hasil yang diharapkan tercapai.

1. Pengumpulan Kebutuhan (*listen to customer*)

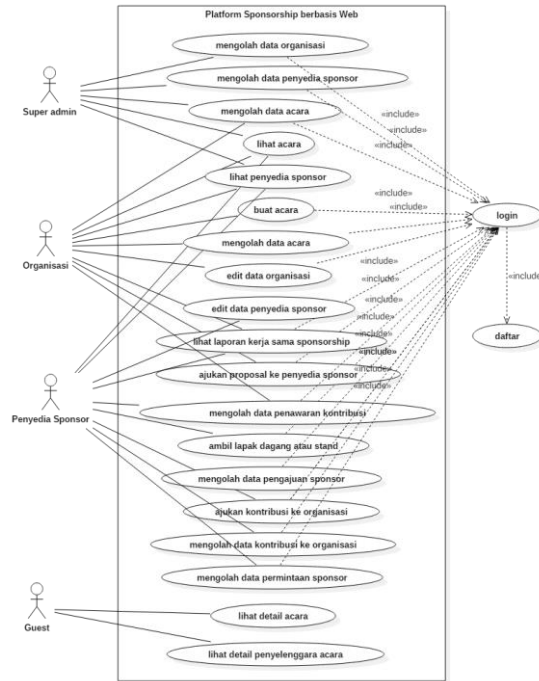


9th Applied Business and Engineering Conference

Proses pertama dimulai dari pengumpulan kebutuhan (*listen to customer*). Pada proses ini pengembang melakukan identifikasi terhadap kebutuhan sistem yang akan dibangun. Pada tahap wawancara nantinya akan diketahui kebutuhan sistem yang akan dibangun.

Berdasarkan hasil *requirement* kepada pihak penyelenggara acara dan penyedia sponsor, maka didapatkan kebutuhan fungsional nya yaitu: Sistem dapat menampilkan acara-acara yang ada. Sistem dapat menampilkan detail informasi acara yang di selenggarakan, Sistem dapat menampilkan informasi ketersediaan lapak dagang/*stand*, Sistem dapat menampilkan informasi jenis kerja sama / *feedback sponsorship*, Sistem dapat menampilkan informasi proposal *sponsorship* yang diterima atau ditolak, Sistem dapat menyediakan fitur click on *WhatsApp* sebagai media komunikasi ke organisasi, Sistem dapat menampilkan profil lengkap dari penyelenggara acara, Sistem dapat menampilkan penyedia sponsor yang ada, Sistem dapat menampilkan informasi detail dari penyedia sponsor yang ada, Sistem dapat menampilkan informasi ketersediaan penyewaan lapak dagang/*stand*, Sistem dapat mendukung pengiriman proposal *sponsorship* dalam bentuk digital, Sistem dapat menampilkan informasi *sponsorship* yang diterima ataupun ditolak oleh penyedia sponsor, Sistem dapat menampilkan informasi kerja sama *sponsorship* yang telah dilakukan.

- Use Case Diagram



Gambar 1. 2 Use Case Diagram

2. Perancangan dan Membangun *Prototype (build/revise mockup)*

Perancangan dan membangun *prototype* merupakan proses kedua dalam metodologi *prototyping*, perancangan *prototype* dilakukan untuk mendesain tampilan berupa *mockup* dari sistem berdasarkan hasil wawancara kebutuhan *user* yaitu penyedia sponsor dan organisasi. Perancangan *prototype* yang telah dibangun diberikan kepada *user*.

3. Evaluasi Prototype (customer test-drives mock-up)

Proses terakhir dalam metodologi *prototyping* yaitu evaluasi *prototype*, pada proses ini hasil dari perancangan setiap *prototype* sistem dievaluasi *user*. *User* akan memberikan pendapat apakah *prototype* yang dibangun sudah sesuai antara kebutuhan dengan desain tampilan.

Evaluasi *prototype* terhadap *platform sponsorship* telah dilakukan sebanyak 2 kali iterasi. Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 24-27 November 2020 dengan revisi yaitu: Penambahan fitur laporan di penyedia sponsor dan penyelenggara acara, Nama

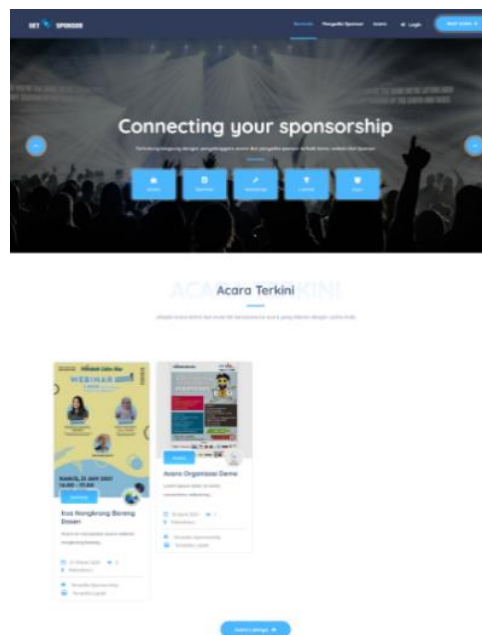
profil penyedia sponsor diganti dengan profil usaha saya, Login cukup menggunakan satu akun, Berikan deskripsi di bagian halaman awal bagian acara, Nama mitra usaha diganti dengan penyedia sponsor. Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 1-4 Desember dengan membawa hasil revisi pertama yang telah di perbarui ke *user*. Iterasi kedua merupakan iterasi terakhir pada evaluasi *prototype* pada *platform sponsorship* dikarenakan tidak adanya lagi revisi yang diberikan oleh *user*.

C. Tampilan *Platform Sponsorship*

Berikut adalah tampilan dari hasil implementasi *platform sponsorship* setelah dilakukan 2 kali iterasi.

1) Halaman Awal

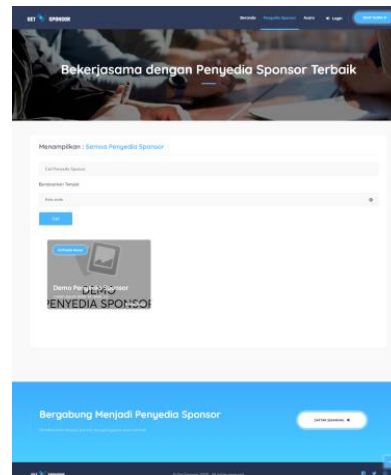
Halaman awal dari *website* get sponsor yang menampilkan slider, beberapa acara terkini berisikan nama acara, jenis acara, waktu acara, ketersediaan sponsorship dan lapak, beberapa penyedia sponsor yang bergabung dengan *platform sponsorship*.



Gambar 1. 3 Halaman awal

2) Halalaman Penyedia Sponsor

Halaman penyedia sponsor yang berisikan banner, pencarian sponsor berdasarkan pencarian dan filter lokasi kota, nama penyedia sponsor, dan deskripsi singkat penyedia sponsor.



Gambar 1. 4 Halaman penyedia sponsor

D. Hasil Pengujian

- Pengujian *Usability Testing*

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan user. Terdapat 4 variabel Usability yaitu usefulness, ease of use, user interface, dan satisfaction. Pengujian ini dilakukan ke 8 orang yang meliputi; 4 organisasi (penyelenggara acara) dan 4 penyedia sponsor responden. Berdasarkan hasil pengujian *usability testing*, didapatkan 96,3% *usefulness*, 91% *ease of use*, 90% *user interface*, dan 96,5% *satisfaction*. Berdasarkan hasil rekapitulasi pengujian ke 4 kandidat penyedia sponsor, dan 4 kandidat penyelenggara acara yang sering melakukan kerja sama *sponsorship*. Didapat bahwa 93,5% sangat setuju *platform sponsorship* dibangun.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisa yang didapat sistem yang dibangun adalah sebagai berikut:



9th Applied Business and Engineering Conference

1. Platform *Sponsorship* telah berhasil dibangun menggunakan Metodologi *prototyping*.
2. Berdasarkan hasil pengujian *usability testing*, didapatkan 96,3% *usefulness*, 91% *ease of use*, 90% *user interface*, dan 96,5% *satisfaction*. Berdasarkan hasil rekapitulasi pengujian ke 4 kandidat penyedia sponsor, dan 4 kandidat penyelenggara acara yang sering melakukan kerja sama *sponsorship*. Didapat bahwa 93,5% sangat setuju *platform sponsorship* dibangun.

2. Saran

Adapun saran yang diberikan untuk proyek akhir ini dan dapat digunakan sebagai catatan pengembangan pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Platform *Sponsorship* ini ke depannya dapat dikembangkan untuk versi mobile.
2. Untuk pengembangan sistem selanjutnya dapat dikembangkan fitur *get ticket* untuk penyelenggara acara yang ingin menjualkan *ticket* dalam acaranya dan fitur pendaftaran peserta acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Linggar M. 2005. *Teori dan Profesi Kehumasan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Arifin, Samsul & Krisnadita, Yolanda. 2017. Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia Jurnal Teknologi Informasi : STMIK PPKIA Pradnya Paramita
- Dana, Chisnell. 2008. *Handbook of Usability Testing*. USA : Wiley Publishing.
- Griffiths, A. 2010. *Codeigniter 1.7 Professional Development*. Birmingham, UK: Packt Publishing Ltd.
- Jaya, Tri Sandhika. 2018. *Pengujian Aplikasi dengan Metode Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)*. Jurnal Informatika:Politeknik Negeri Lampung.
- Joseph. 1999. *A Practical Guide to Usability Testing*. Penerbit Intellect: USA.



9th Applied Business and Engineering Conference

Kendall, Kenneth, E dan Julie E, Kendall, (2003), *Analisis dan perancangan sistem*, PT
Prenhallindo: Jakarta

Kustiyahningsih, Yeni. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan
PHP & MySQL*. Penerbit Graha Ilmu: Jakarta.