

SISTEM INFORMASI VIRTUAL EXHIBITION INDONESIA (VEI) DI

PT DEBINDO MULTI ADHISWASTI

Melati Safira Puspaningrum

Politeknik Pariwisata NHI Bandung

melaatisafira@gmail.com

ABSTRACT

The spread of the COVID-19 virus significantly reduced activity, which resulted in a substantial drop in the nation's economic value. Conducting business operations, including exhibition activities, is one way to increase the welfare of the nation. With the advancement of technology, exhibits have taken on a new form: virtual exhibitions. As one of the innovators in the execution of virtual exhibitions, PT Debindo Multi Adhiswasti introduces the engine system product known as Virtual Exhibition Indonesia (VEI). The information system used for virtual exhibition activities aims to improve efficiency and effectiveness in conducting operations while simplifying administration, procedures, and information transmission. In terms of how it operates, the type of exhibition activity that reemerges and becomes a crucial activity in economic growth undoubtedly causes a lot of confusion, especially for people who have not been able to adjust to technology advancements. Therefore, in order to enlighten virtual exhibitors, study must be done to ascertain the protocols and workflow of exhibition operations. Examining the information system's elements—technology, procedures, people, data, and information—as well as any potential limits is the technique used in this case. Based on the findings of the research and the conclusions drawn in this study, Virtual Exhibition Indonesia (VEI) designed an information system that includes all conventional exhibition activities that are implemented into virtual exhibitions and offers convenience so that the exhibition form can, with the aid of technology, provide an experience that is comparable to a face-to-face exhibition.

Keywords: *MICE, Exhibition, Virtual Exhibition, Technology, Information System.*

ABSTRAK

Penurunan aktivitas secara signifikan yang disebabkan oleh penyebaran virus Covid-19 menyebabkan penyusutan tajam pada nilai ekonomi negara. Solusi yang dapat meningkatkan kesejahteraan negara adalah dengan melakukan kegiatan bisnis, salah satunya adalah kegiatan pameran. Aktivitas pameran diiringi dengan perkembangan teknologi menciptakan bentuk baru yaitu pameran virtual. PT Debindo Multi Adhiswasti menghadirkan produk engine system yaitu Virtual Exhibition Indonesia (VEI) sebagai inisiasi dan inovasi pelaksanaan pameran virtual. Sistem informasi yang diterapkan pada aktivitas pameran virtual dimaksudkan untuk mempermudah manajemen, prosedur dan penyebaran informasi serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berjalannya kegiatan.

Bentuk aktivitas pameran yang muncul kembali dan menjadi kegiatan penting dalam pertumbuhan ekonomi tentunya memberikan banyak kebingungan dalam pengoperasiannya, khususnya individu yang belum dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui prosedur dan alur kegiatan pameran virtual guna memberikan informasi kepada pelaku pameran virtual. Langkah-langkah yang diterapkan dalam hal ini adalah meneliti mengenai komponen sistem informasi yaitu teknologi, prosedur, orang, data/informasi dan kendala yang kemungkinan dialami. Berlandaskan dari hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, sistem informasi yang dirancang oleh Virtual Exhibition Indonesia (VEI) mencakup segala aktivitas pameran konvensional yang diimplementasikan ke dalam pameran virtual serta memberi kemudahan sehingga bentuk pameran melalui dukungan teknologi dapat memberikan pengalaman yang serupa dengan pameran tatap muka.

Kata Kunci: MICE, Pameran, Pameran Virtual, Teknologi, Sistem Informasi.

A. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu penggerak perekonomian dunia yang mampu memberikan kesejahteraan sebuah negara (Utama, 2017), Pariwisata diharapkan berperan dalam mewujudkan keinginan wisatawan pada rangkaian aktivitas pariwisata dengan memberikan kemudahan, jasa dan faktor penunjang lainnya yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat (Luturlean, 2019). Mengamati aktivitas pariwisata yang berhasil dilaksanakan dapat dengan mudah dilihat dari pertambahan jumlah wisatawan yang datang ke dalam negeri dari satu waktu ke waktu lainnya (Utama, 2017). Dari hasil yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang nantinya akan berpengaruh ke citra pariwisata. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah memainkan peran dalam sektor MICE (*Meeting, Incentive, Conference,*

Exhibition). MICE dapat menjadi salah satu sumber daya untuk mengintegrasikan dan mengembangkan bisnis (Smagina, 2017). Kegiatan pengembangan bisnis dalam industri MICE, salah satunya dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan *exhibition*/pameran. Pameran mempertemukan pembeli dan penjual di bawah satu atap dengan cara yang unik (Blythe, 2000). Brown (2013), Collins (2013) dan Kenyon (2019) mengidentifikasi tujuan utama berpartisipasi dalam pameran antara lain, perluasan geografi penjualan, menandatangani kontrak, pemasaran langsung, menarik perhatian media, mempertahankan reputasi perusahaan yang stabil dan dapat dipercaya, mempelajari pasar, dan mencari karyawan. Namun pada akhir tahun 2019 terjadi situasi yang mengubah cara hidup manusia secara sekejap. Pemerintah melakukan

penanggulangan dengan memunculkan kebijakan seperti larangan bertemu orang dengan jumlah besar dan melakukan aktivitas di luar rumah. Ahli epidemiologi World Health Organization (WHO), Maria Van Kerkhove, menyatakan “Saat ini, berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik”, maka dengan pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pameran bisa dapat terus dilakukan dengan melakukan transformasi aspek-aspek konvensional kedalam bentuk *virtual*. Hadirnya pameran virtual membuka peluang bagi audiens yang merupakan bagian dari representasi kebutuhan manusia saat ini yang membutuhkan alur informasi yang cepat (Pinandita et al., 2021). Informasi disebarkan melalui sistem informasi dengan melakukan proses pengumpulan, pemrosesan dan analisis terlebih dahulu (Cegielski, 2014). Sistem informasi merupakan perangkat satuan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, informasi dan orang yang mengendalikan sistem komputer tersebut, yang saling bekerjasama lalu diolah sehingga bermanfaat bagi penerima informasi tersebut (Herliana et al., 2016). Salah satu wujud nyata yang saat ini digunakan untuk mendukung kegiatan pameran virtual telah dilaksanakan oleh PT Debindo Multi Adhiswasti dengan

menghadirkan Virtual Exhibition Indonesia (VEI). Pameran virtual yang dirancang oleh Virtual Exhibition Indonesia (VEI) mengimplementasikan *Game-Play Standard Platform* yaitu pameran virtual dengan visual seperti pameran konvensional dimana terdapat *booth* dan area pameran dalam bentuk 3D diikuti dengan karakter yang dapat dijalankan. Semakin majunya teknologi dan sistem informasi maka masyarakat baik perorangan maupun instansi semakin terdorong untuk memanfaatkannya pada segala bidang termasuk para penggiat pameran. Penelitian ini dilakukan untuk memberi pemahaman dan mempelajari alur/proses sistem informasi pada aplikasi yang dirancang oleh Virtual Exhibition Indonesia (VEI) yang dapat berguna bagi para penyelenggara pameran dalam mengembangkan kegiatan pameran mengikuti perkembangan teknologi.

B. LANDASAN TEORI

Sistem Informasi merupakan kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi (O'brien & Marakas, 2017). Komponen Sistem Informasi menurut Rizani (2015) yang dikutip dari Fallah (1992) meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak

(software), database, telekomunikasi, manusia dan prosedur. Menurut Bonis. *et al* (2013), pameran virtual adalah *single- or multi-user realistic 3D representations of artifact collections, in which visitors navigate, observe the exhibits, learn related information about them presented in various media, and in some cases interact with them.*

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk memaparkan keadaan objek yang terjadi secara detail berdasarkan fakta-fakta yang terjadi sebagaimana adanya. Adapun objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah alur sistem informasi kegiatan pameran virtual dengan menggunakan Virtual Exhibition Indonesia (VEI) mulai dari proses pengumpulan data, proses input data, prosedur masuk ke kegiatan pameran virtual, fitur-fitur yang ada di dalamnya, interaksi antar exhibitor dan visitor/buyers, kegiatan forum hingga proses transaksi. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang kemudian dilakukan analisis data dari Miles & Huberman (1984) yang dilakukan secara interaktif. Data yang sudah analisis di uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

D. HASIL DAN ANALISIS

Hasil penelitian yang didapatkan dibagi menjadi 5 (lima) komponen yaitu:

- a. Teknologi
- b. Prosedur
- c. Orang
- d. Data/Informasi
- e. Kendala

1. Teknologi

Dalam perancangan pameran virtual dengan bentuk *2D*, *3D* maupun *e-catalogue*, tentunya dibutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi untuk mendukung aktivitas, maka Virtual Exhibition Indonesia menggunakan beberapa perangkat dengan spesifikasi seperti, *Personal Computer* (PC)/*Central Processing Unit* (CPU) dengan minimal *processor* Core i7 generasi ke-7; Minimal *Random Access Memory* (RAM) 16GB; Minimal *Video Graphics Array* (VGA) Ray Tracing (RTX) 2060 keatas; *Router* dan *switch* untuk pengaturan jaringan internet.

Virtual Exhibition Indonesia (VEI) menggunakan berbagai perangkat lunak (software) dalam perancangan pameran virtual, seperti sistem modeling 3D; bahasa pemrograman; text editor bahasa pemrograman; framework; web hosting, firewall; program aplikasi website.

2. Prosedur

Prosedur yang ada dalam pameran virtual yang dirancang oleh VEI dibagi menjadi 3 (tiga) ruang lingkup yaitu prosedur untuk visitor, exhibitor dan organizer. Ketiga ruang lingkup tersebut dapat mengakses pameran virtual dengan fitur yang berbeda-beda. Visitor dapat melihat informasi yang ditampilkan, exhibitor dapat melihat informasi yang ditampilkan pada front-end website dan back-end website dan organizer dapat melihat serta mengubah informasi yang ditampilkan.

3. Orang

Pada perancangan dan pelaksanaan pameran virtual, terdapat *brainware* atau orang yang mengoperasikan perangkat komputer. Pameran virtual memiliki 3 kategori pihak yang mengendalikan perangkat dengan jenis kegiatannya masing-masing, yaitu Visitor, Exhibitor dan Organizer.

4. Data/Informasi

Virtual Exhibition Indonesia menyebutkan bahwa *data* yang diterima dari *exhibitor* mengenai informasi produk yang ingin ditampilkan pada pameran virtual adalah *asset* yang meliputi foto produk; video produk; keterangan produk; e-catalogue/e-brochure; logo perusahaan.

5. Kendala

Pada pelaksanaan pameran virtual tentunya tidak lepas dari kendala-kendala seperti kendala teknologi, kendala prosedur, kendala orang serta kendala data/informasi.

E. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pameran yang dirancang untuk dilaksanakan secara digital, memerlukan berbagai macam perangkat yang mampu mendukung keberhasilan rancangan, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Oleh karena itu, dengan memanfaatkan dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang berkualitas, sistem informasi pameran virtual yang menjadi fokus dalam penelitian dapat dirancang dan dikembangkan untuk merealisasikan pameran virtual dengan pengalaman serupa seperti pameran konvensional.
2. Terdapat berbagai rangkaian prosedur yang terjadi dalam sistem informasi pameran virtual yang dirancang oleh Virtual Exhibition Indonesia (VEI). Keberagaman menu dan fitur yang digunakan berbeda-beda untuk *visitor*, *exhibitor* serta *organizer* terdapat pada pameran virtual rancangan VEI. Prosedur-prosedur ini disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan

pameran virtual, dimana diharapkan pengalaman yang dirasakan setidaknya dapat serupa dengan saat berkunjung ke pameran konvensional.

3. Virtual Exhibition Indonesia (VEI) memiliki tim yang bergerak pada skill dan latar belakang yang di kuasai. Setiap bagian seperti *Project Manager, Head IT, Database & System Management, Graphic Design, IT Network & Operation* dan *Collecting Asset* memiliki tanggung jawab pada terlaksanakannya pameran virtual. Selain dari VEI, dalam mengoperasikan pameran virtual, diperlukan *visitor* dan *exhibitor* yang dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga pengalaman yang diberikan oleh VEI dapat dinikmati dengan baik.
4. dengan perkembangan teknologi sehingga pengalaman yang diberikan oleh VEI dapat dinikmati dengan baik.
5. Data atau informasi yang disebut *asset* dimasukkan ke dalam aplikasi *website* pameran virtual dikumpulkan terlebih dahulu kepada *exhibitor* melalui tim *collecting asset*. Kumpulan *asset* seperti gambar produk, video produk, deskripsi produk dan *e-catalogue* akan diproses dengan melakukan pengecekan kesesuaian terhadap spesifikasi yang

sudah ditentukan, lalu akan di *input* ke dalam sistem pameran virtual oleh *organizer*. Prosedur yang dilaksanakan ini merupakan hal yang penting untuk diperhatikan karena informasi produk *exhibitor* merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan kegiatan pameran secara konvensional maupun virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*.
- Blythe, J. (2000). *Objectives and Measures at UK Trade Exhibitions*.
- Budiyanto, H., Tutuko, P., Winansih, E., Setiawan, A. B., & Iqbal, M. (2020). *Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19*.
- Dumitrescu, G., Lepadatu, C., & Ciurea, C. (2014). *Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development*.
- Gaol, J. L. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*.

- Herbig, P., O'Hara, B., & Palumbo, F. A. (1998). *Trade show: Who, what, why.*
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi.*
- Kamelta, E. (2013). *Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.*
- Khairina, D. M. (2011). *Analisis Keamanan Sistem Login.*
- Khairunnisa, I., Hasna, A. D., Kharoline, H. B., & Noot, A. A. (2021). *Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan.*
- Lee-Kelley, L., Gilbert, D., & Al-Shehabi, N. F. (2004). *Virtual exhibitions: An exploratory study of Middle East exhibitors' dispositions.*
- Luturlean, B. S. (2019). *Strategi Bisnis Pariwisata.*
- Pinandita, A., & Nabila Shabiriani, U. (2021). *Virtual Exhibition Room in the Pandemic Era Ebook Illustration of Garuda at Kidal Temple Malang View project Virtual Exhibition Room in the Pandemic Era.*
- Remolar, I., Chover, M., Quirós, R., Gumbau, J., Castelló, P., Rebollo, C., & Ramos, F. (2011). *Design of a Multiuser Virtual Trade Fair Using a Game Engine.*
- Remolar, I., Chover, M., Quirós, R., Gumbau, J., Ramos, F., Castelló, P., & Rebollo, C. (2010). *Virtual trade fair: A multiuser 3D virtual world for business.*
- Rusdiana, H. A., & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen.*
- Sativa, A., & Yulianto, I. (2021). *View of Pengaruh Aspek MICE Terhadap Kunjungan Wisatawan Ke Kota Malang Di Era New Normal.*
- Satziner, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *Systems Analysis and Design in a Changing World.*
- Sejati, N. F. (2017). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi ECommerce Pada Khanza Olshop.*
- Setiawan Riyadi, F., & Munengsih Sari Bunga, dan. (2017). *Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus*

*Politeknik Negeri Indramayu
Berbasis Online.*

Smagina, N. (2017). *The internationalization of the Meetings-, Incentives-Conventions- and Exhibitions-(MICE) industry: Its influences on the actors in the tourism business activity.*

Su, C. J., Yen, B. P. C., & Zhang, X. (1998). *An Internet based virtual exhibition system: Conceptual design and infrastructure.*

Sugiarsi, S. (2020). *Instrumen Penelitian Kualitatif.*

Syarifa, C., & Kusuma, D. (2019). *Mice-Masa Depan Bisnis Pariwisata Indonesia.*

Tantra, R. (2012). *Manajamen Proyek Sistem Informasi.*

Trisnasari, L. (2012). *Berani Ikut Pameran Industri Rumahan, Raih Banyak Keuntungan*

Utama, I. G. B. R. (2017). *Pemasaran Pariwisata*

Vdovichena, O. (2014). *The Influence of Exhibition Activities on Regional Development in Terms of International Cooperation.*