

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia di akhir tahun 2019 telah membatasi ruang bagi masyarakat untuk beraktivitas, terutama untuk menyelenggarakan acara yang tidak dapat dilaksanakan. Menurut *Indonesian Events Industry Council* atau Ivendo dalam unggahan akun Instagram @virtualevent_id, IVENDO mencatat industri *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) mengalami keterpurukan akibat pembatalan *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE), 19 event mengalami penundaan dan kerugian tercatat mencapai angka Rp 2,69 triliun hingga Rp 6,94 triliun. Hal ini menunjukkan bahwa industri *Meetings, Incentives, Conventions and Exhibitions* (MICE) merupakan salah satu industri yang paling terpukul oleh pandemi COVID-19.

Pemerintah merespons dengan mengeluarkan pedoman-pedoman baru di semua bidang kegiatan. Salah satu kebijakannya yaitu melarang pertemuan dalam lingkup besar dan membatasi aktivitas di luar rumah. Memutus rantai penularan virus sangatlah penting. Oleh karena itu, pihak penyelenggara melakukan berbagai inovasi, penyelenggara pameran harus bisa beradaptasi dengan situasi yang terjadi saat ini. Salah satu bentuk inovasi dan adaptasi yang

mulai dikerjakan adalah penyelenggaraan *event virtual*. Dengan maraknya trend pameran *virtual*, kegiatan pameran dapat terus berlanjut.

Setelah pemerintah memberlakukan pembatasan kebijakan baru akibat pandemi COVID- 19, perkembangan industri mulai membentuk operasi semi *offline* dan semi *online* atau dikenal dengan sistem *Hybrid*. Contoh aplikasi sistem *Hybrid* yang sukses adalah dari bidang kedokteran, seperti bedah saraf yang dapat dipelajari dengan cara *Hybrid* dan berinteraksi melalui *platform* tertentu. Lokakarya bedah saraf *Hybrid* menerapkan modul pembelajaran simulasi secara *real time*, menggunakan *platform* khusus untuk interaksi langsung antara peserta dan ahli bedah (Garg, 2022). Selain kesuksesan di bidang kedokteran, perkembangan teknologi yang menunjang pelaksanaan sistem *Hybrid* juga terlihat pada industri pameran yang juga mencoba menggabungkan ruang *offline* dan *online* untuk nilai kompetitif yang lebih besar, atau yang biasa dikenal dengan *Hybrid event*.

Acara *Hybrid* adalah kombinasi acara yang berlangsung secara konvensional melalui ruang nyata dan lingkungan *virtual* yang berbeda melalui aplikasi *streaming* atau teknologi lainnya (Simons, 2019). Di sisi lain, *Hybrid exhibition* juga sudah mulai banyak dilaksanakan pada saat COVID-19 berlangsung. Pameran perumahan, pameran otomotif dan pameran lainnya yang digemari masyarakat mulai banyak dilaksanakan, walaupun pembatasan kehadiran fisik tetap dilaksanakan. Layaknya *Hybrid event* yang diprediksi akan menjadi tren penyelenggaraan event, pameran *Hybrid* juga terlihat menjanjikan (Pasaribu, 2021). Animo masyarakat terkait penyelenggaraan pameran

menyebabkan kegiatan pameran memiliki tempat tersendiri walaupun dilaksanakan secara *virtual*. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari penyelenggaraan kegiatan *Hybrid*, terutama terkait promosi. Promosi pada kegiatan *Hybrid* sangat berguna untuk menarik peserta terutama pada masa sebelum event, namun perlu didukung dengan jaringan internet yang sangat baik dan stabil karena akan mempengaruhi kualitas pengalaman peserta yang mengikuti daring atau luring (Hanindo, 2021).

Sederhananya pameran *Hybrid* adalah gabungan antara pameran yang biasa dilakukan secara *offline* dan *online* (Jason, 2022). Hadirnya pameran *Hybrid* membuka peluang bagi audiens yang merupakan bagian dari representasi yang menggambarkan kebutuhan manusia saat ini. Pameran *Hybrid* membutuhkan alur informasi yang cepat. Informasi yang pada awalnya diterima berupa sekumpulan data yang sudah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Sutabri, 2012). Informasi dan data merupakan dua hal yang berbeda. Informasi adalah kumpulan data yang kemudian diolah sehingga memiliki arti dan dapat digunakan oleh penerimanya, sedangkan data adalah sumber informasi yang memberi gambaran kejadian yang nyata adanya (Mulyanto, 2009).

Sistem Informasi merupakan perangkat gabungan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, informasi dan orang yang mengendalikan sistem komputer tersebut. Perangkat-perangkat tersebut saling bekerjasama lalu diolah sehingga bermanfaat bagi penerima informasi (Herliana, 2016). Sistem

informasi pameran *Hybrid* memastikan bahwa *exhibitor* dan *visitor* dapat berinteraksi secara *real-time* menggunakan fitur yang terintegrasi (Wei, 2021). Seluruh sistem informasi yang terdapat pada aplikasi pameran *Hybrid* mempunyai fungsi untuk merekam data dan statistik yang dapat dilihat kembali dan dilakukan analisis untuk mengetahui kemajuan perusahaan dan pameran. Analisis dapat dikerjakan dari beberapa aspek antara lain jumlah *visitor* yang mengunjungi *virtual booth*, jumlah *web page browsing*, jumlah akun yang terdaftar, jumlah transaksi hingga jumlah orang yang mengikuti *live streaming*. Jejak rekam sistem informasi dihitung dari awal orang masuk ke *homepage* aplikasi *website* pameran *Hybrid*, *login*, mengikuti kegiatan pameran *Hybrid* di dalamnya hingga menutup aplikasi pameran (Wei, 2021).

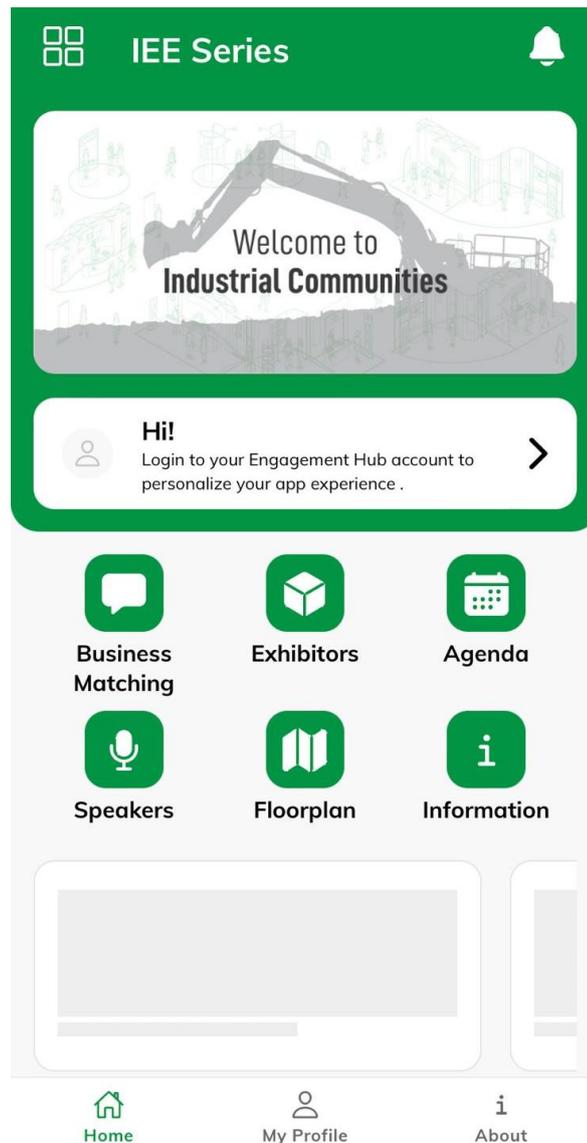
Salah satu wujud nyata yang saat ini digunakan untuk mendukung kegiatan pameran *Hybrid* yang telah dilaksanakan oleh PT Pamerindo Indonesia dengan mengadakan platform *Virtual Exhibition* dengan nama brand *Virtual Expo* pada pameran Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series*. PT Pamerindo Indonesia sebagai bagian dari *Informa Markets* sebagai salah satu organizer yang menghadirkan pameran Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series* dalam format *Hybrid*. PT Pamerindo Indonesia menggunakan platform *Virtual Expo* dengan basis *Website* ‘*V-Expo*’ dan Aplikasi ‘*Pamerindo Smart Events*’ yang ada di dalamnya.

Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series* merupakan pameran dagang sektor industrial terbesar di Indonesia. Pada tahun 2022, Indonesia *Energy & Engineering* melangsungkan pamerannya secara *Hybrid* untuk pertama kalinya

setelah pada tahun 2020 dan 2021 diselenggarakan secara *virtual*. Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series* meliputi 5 mega *events* di dalamnya, yaitu, *Mining Indonesia, Electric & Power Indonesia, Oil & Gas Indonesia, Construction Indonesia*, dan *Concrete Show SEA*. Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series* terselenggara secara *Hybrid*. Penyelenggaraan secara nyata berlangsung di Jakarta *International Expo*, Kemayoran, Jakarta. Sedangkan penyelenggaraan *virtual* melalui *Virtual Expo* pada *platform website* ‘*V-Expo*’ dan aplikasi ‘*Pamerindo Smart Events*’.



GAMBAR 1
TAMPILAN APLIKASI “PAMERINDO SMART EVENTS”



GAMBAR 2
TAMPILAN *HOMEPAGE* APLIKASI “PAMERINDO *SMART EVENTS*”

PT Pamerindo Indonesia beradaptasi dengan menyelenggarakan pameran *Hybrid* pertamanya pada 2022 dengan judul *Indonesia Energy & Engineering 2022 Series*. PT Pamerindo Indonesia meluncurkan *Virtual Expo* sebagai salah satu produk terobosan yang digagas pasca pandemi. *Virtual Expo* hadir dalam

basis *website* ‘V-Expo’ dan aplikasi ‘Pamerindo *Smart Events*’. Aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” menjadi produk terobosan dari PT Pamerindo Indonesia untuk mengakomodasi calon *visitor* dan calon *buyer* agar tetap dapat mengikuti kegiatan pameran walau terhalang jarak dan waktu. PT Pamerindo Indonesia menggunakan aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” sebagai salah satu *platform Virtual Expo* yang digunakan untuk mensukseskan pameran Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series* secara *Hybrid*. PT Pamerindo Indonesia merealisasikan aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” bekerjasama dengan Tim Jublia. Jublia merupakan perusahaan *networking* untuk event yang bekerjasama oleh PT. Pamerindo Indonesia dalam menjalankan *Virtual Expo*. Aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” dapat diunduh secara gratis oleh pengguna IOS maupun Android. Aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” membantu mengembangkan Pameran *Hybrid* yang sedang dijalankan oleh PT Pamerindo Indonesia lebih khususnya pameran Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series* pasca pandemi dengan meningkatkan fleksibilitas dan efisiensi *visitor/buyer* agar dapat mengikuti pameran secara *online*. Sistem informasi yang dibuat dalam bentuk aplikasi mempunyai manfaat terhadap *exhibitor* dalam menawarkan produk dan jasa yang mereka miliki serta mempermudah *visitor/buyer* dalam mencari informasi dengan menghemat waktu, biaya, dan mendukung aktivitas bisnis dan pameran.

Identifikasi Sistem Informasi yang diterapkan pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” memiliki tujuan untuk mempermudah penyampaian sistem atau alur informasi pada aplikasi menuju calon *visitor/buyer*. Penyampaian sistem

informasi yang efektif juga dapat meningkatkan efisiensi penyelenggaraan suatu kegiatan. Meski begitu, bentuk Aktivitas pameran hybrid yang muncul setelah pandemi tentunya memberikan banyak kebingungan oleh organizer-organizer dalam pengoperasiannya. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian yang dapat mengidentifikasi prosedur dan alur penyampaian informasi suatu aplikasi agar memberikan kemudahan bagi masing-masing pelaku industri MICE terutama penyelenggara pameran yang terlibat di dalamnya. Langkah-langkah yang diterapkan dalam hal ini adalah meneliti mengenai komponen sistem informasi yaitu teknologi *hardware*, teknologi *software*, telekomunikasi, SDM, data/informasi, dan alur atau prosedur yang dialami. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi komponen sistem informasi yang terdapat pada pameran Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series* dalam platform aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”, dengan judul “Sistem Informasi *Virtual Expo* pada pameran Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series*”.

B. RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi komponen sistem informasi yang terdapat pada pameran Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series* dalam platform aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”.

1. Bagaimana teknologi *Hardware* digunakan pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?
2. Bagaimana teknologi *Software* digunakan pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?

3. Bagaimana telekomunikasi terjalin pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?
4. Bagaimana tugas dan kewajiban SDM yang terlibat dalam aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?
5. Bagaimana Data/informasi terproses pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?
6. Bagaimana prosedur informasi tersampaikan pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*”?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian dengan judul “Sistem Informasi Aplikasi Pamerindo *Smart Events* pada pameran Indonesia *Energy and Engineering 2022 Series*” dibagi menjadi dua tujuan, tujuan pertama yaitu tujuan *formal* dan tujuan kedua yaitu tujuan operasional, diantaranya meliputi:

1. Tujuan *Formal*

Tujuan *formal* dari penyusunan proyek akhir ini adalah untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan akademik sebagai salah satu syarat kelulusan seorang mahasiswa atau mahasiswi dari Politeknik Pariwisata NHI Bandung, Jurusan Perjalanan, Program Studi Pengelolaan Konvensi & Acara.

2. Tujuan Operasional

Tujuan operasional dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk dapat mengidentifikasi, memahami, dan mengenal sistem informasi di dalam aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” pada kegiatan pameran Indonesia

Energy & Engineering 2022 Series yang meliputi komponen-komponen seperti teknologi *hardware* dan *software* yang digunakan, proses telekomunikasi yang terjalin, data yang terdapat pada aplikasi, SDM yang terlibat, dan proses penyampaian alur.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian dengan judul "Sistem Informasi *Virtual Expo* pada Pameran Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series*" ini diteliti untuk menciptakan manfaat akademis dan praktis yang dituliskan sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai komponen sistem informasi pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” selama kegiatan pameran Indonesia *Energy & Engineering 2022 Series* berlangsung. Selain itu, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berbuah manfaat untuk PT Pamerindo Indonesia dalam pengembangan sistem informasi *Virtual Expo* pada aplikasi “Pamerindo *Smart Events*” pada kegiatan pameran berikutnya.

2. Secara Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi masukan bagi lokus, PT. Pamerindo Indonesia dan pekerja industri MICE pada umumnya sebagai bahan pertimbangan agar terus berinovasi dalam pelaksanaan kegiatan pameran *Hybrid*. Selain itu, penelitian ini dapat diharapkan untuk menjadi motivasi dalam terus mengembangkan penyampaian sistem informasi pada aplikasi "Pamerindo *Smart Events*" agar pelayanan yang

diberikan oleh *organizer*, khususnya PT Pamerindo Indonesia, dapat semakin lebih baik pada penyelenggaraan pameran berikutnya.