

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Event Jepang di Purwokerto merupakan sebuah acara perayaan budaya populer Jepang yang menampilkan berbagai aspek, seperti anime, manga, *cosplay*, musik, dan makanan yang berpusat di daerah sekitar Purwokerto. Acara ini sangat menarik bagi penggemar dari berbagai usia dan latar belakang. *Event* jejepangan memerlukan koordinasi yang efektif antara penyelenggara *event*, panitia, komunitas, dan sponsor utama yang terlibat dalam penyelenggaraannya. Koordinasi ini menjadi kunci penting untuk memastikan kualitas dan keberhasilan *event*. Namun, apabila *event* jejepangan diadakan terlalu sering, koordinasi ini akan menjadi sulit dilakukan. Pihak-pihak yang terlibat akan mengalami keterbatasan waktu dan sumber daya untuk merencanakan serta melaksanakan *event* dengan baik. Dampaknya, *event* jejepangan berpotensi menghadapi masalah seperti jadwal yang terlambat, kekurangan fasilitas, kesalahan teknis, dll.

Permasalahan yang dirasakan yakni proses pemesanan tiket *event* Jepang di daerah Purwokerto yang masih konvensional, yang dimana harus datang ketempat secara langsung untuk membeli tiket. Banyak orang yang mengeluhkan sulitnya mendapatkan tiket *event* tersebut, terutama bagi mereka yang berdomisili di pelosok atau jauh dari tempat dimana *event* Jepang ini diselenggarakan. Tak hanya itu, berdasarkan data hasil survei *online* yang telah didapatkan dari 32 orang responden dari pengunjung, mereka merasa kesulitan saat membeli tiket *event* Jepang yang masih konvensional, kesulitan mengetahui informasi terkait event Jepang yang akan diselenggarakan, Oleh sebab itu, diperlukan solusi untuk meningkatkan akses dan kemudahan dalam pemesanan sebuah tiket *event* Jepang di daerah Purwokerto.

Dalam penelitian ini, *website* yang nantinya akan dibuat sebagai salah satu solusi dari permasalahan ini merupakan *website* pemesanan tiket sebuah *event* Jepang yang ada di daerah Purwokerto. Pemesanan tiket secara *online* ini biasa disebut juga dengan *e-ticket*. Dalam bahasa Indonesia, *Electronic Ticket (e-ticket)* adalah tiket elektronik yang merupakan sebuah tiket berbentuk digital yang biasanya berfungsi sebagai tiket untuk transportasi, pertunjukan, bioskop, bahkan penginapan. *E-ticket* merupakan metode untuk mencatat dan menyimpan data yang diperlukan tanpa perlu menggunakan dokumen fisik, karena semua informasi yang dibutuhkan telah disimpan dalam sistem komputer [1]. *E-Ticketing* adalah penjualan tiket secara *online* yang memungkinkan konsumen untuk membeli tiket secara *online* tanpa harus mengunjungi lokasi penjualan tiket [2].

Website *e-ticketing* ini akan dibuat sebagai penyedia tiket digital dari beberapa *event* Jepang yang ada di daerah Purwokerto. *Event* Jepang sendiri merupakan sebuah *event* yang berasal dari negara Jepang. Jepang yang terkenal sebagai negara maju di bidang teknologi ini juga ikut berpartisipasi dalam penyebarluasan budayanya melalui teknologi informasi. Jepang adalah salah satu negara yang terlibat dalam pengembangan penggunaan strategi *soft power* untuk menciptakan citra dan gagasan nasional yang positif di hadapan publik internasional. Pengaruh utama Jepang berasal dari penyebaran budaya dan tradisi nasionalnya ke seluruh dunia [3]. Disisi lain, Jepang dan Indonesia memiliki sejarah kerja sama dan hubungan diplomatik yang panjang. Dalam hal ini, diplomasi publik merupakan salah satu kegiatan penting yang tidak pernah diabaikan oleh kedua negara tersebut. Program wajib yang biasa dilakukan Jepang dalam melaksanakan diplomasi budayanya terhadap Indonesia adalah pengenalan budaya J-Pop, drama (drama), manga dan anime [4]. Tak hanya itu, berbagai jenis budaya Jepang lainnya yang terkenal hingga saat ini seperti *cosplay* yang dimana merupakan pertunjukan yang mengadopsi gaya berpakaian dari karakter animasi, mainan, makanan seperti sushi dan ramen, budaya tradisional, serta teknologi seperti perabot rumah, kendaraan, dan *smartphone* [5]. Kegiatan

yang dilakukan Jepang dalam diplomasi publik tersebut semata-mata dilakukan untuk dikomersilkan serta menguasai pasar budaya dunia lewat keberagaman budaya baik tradisional atau modern yang mereka miliki disebarluaskan dengan berbagai cara, salah satunya melalui sebuah kegiatan acara yang biasa disebut *event* Jepang.

Untuk memastikan bahwa perancangan website ini memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, maka digunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah pendekatan yang berfokus pada manusia (*human centered*) untuk memecahkan masalah dan menciptakan inovasi baru [6]. Dalam metode ini, terdapat 5 fase yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, secara garis besar metode ini berpusat pada manusia yang dimana menciptakan kembali suatu permasalahan, lalu melakukan pengumpulan ide, kemudian mengambil langkah pendekatan secara praktis untuk menciptakan prototipe serta melakukan pengujian guna memecahkan permasalahan yang tidak jelas atau tidak diketahui sebelumnya [7].

Dengan adanya website ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dan industri acara yang ada di Purwokerto. Pengguna akan lebih mudah dan nyaman dalam memesan tiket *event* Jepang, sehingga dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam *event-event* tersebut. Pihak penyelenggara *event* pun dapat menggunakan *website* ini untuk meningkatkan penjualan tiket dan lebih mudah dalam memasarkan *event* mereka melalui *website* ini.

1.2 Perumusan Masalah

1. Pemesanan tiket masih konvensional (datang langsung ke tempat)
2. Belum ada informasi *event* secara detail

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana merancang dan membangun *website e-ticketing* dengan metode *design thinking* yang berorientasi pada pengguna pada *event* Jepang di Purwokerto?

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian yang dilakukan hanya berfokus merancang dan membangun *website e-ticketing event* Jepang di daerah Purwokerto.
2. Responden pada penelitian ini berfokus pada orang-orang yang berdomisili di daerah Purwokerto.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Tujuan Penelitian

Merancang dan membangun *website e-ticketing* dengan metode *design thinking* yang berorientasi pada pengguna pada *event* Jepang di Purwokerto.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk pelanggan dalam pemesanan tiket *event* Jepang di Purwoekrto. Dengan adanya *website* pemesanan tiket *event* Jepang ini, pelanggan akan dimudahkan dalam pemesanan tiket yang praktis karena tidak perlu antre yang panjang untuk membeli tiket pada *event* tersebut, sehingga pelanggan dapat menghemat waktunya, serta dapat mengetahui detail informasi yang terdapat pada *event* Jepang di daerah Purwokerto.