

**Desain dan Implementasi *Management Tenant Service* untuk
*Event***

Buku Tugas Akhir

TA Capstone

1301164096

Aji Priambodo Santoso

1301164078

M Fahmi Fauzan



Program Studi Sarjana Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Bandung

2019 / 2020

Lembar Pernyataan

Dengain ini saya M.Fahmi Fauzan menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Desain dan Implementasi Management Tenant Service untuk Event ini sepenuhnya karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 14 Agustus 2020

Yang Menyatakan



M.Fahmi Fauzan

Lembar Pengesahan

Desain dan Implementasi Management Tenant Service untuk Event

Design and Implementation of Tenant Service Management for an Event

Oleh:

1301164096

Aji Priambodo Santoso

1301164078

M Fahmi Fauzan

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar pada Program Studi Sarjana Informatika

Fakultas Informatika Universitas Telkom

Bandung, 11 Agustus 2020

Menyetujui

Pembimbing 1



Dana Sulityo Kusumo, S.T., M.T., Ph.D

NIP. 0278001

Pembimbing 2



Dr Kemas Muslim Lhaksmana S.T., M.ISDr

NIP. 13820075

Ketua Program Studi



Niken Dwi Wahyu Cahyani, S.T., M.Kom., Ph.D.

NIP. 00750052

ABSTRAK

Event merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh banyak orang yang bertujuan untuk memenuhi suatu program atau suatu tujuan yang dimiliki oleh penyelenggaranya. Dalam suatu *event* banyak faktor yang dapat mempengaruhi agar suatu *event* dapat dikatakan berhasil salah satunya adalah manajemen *event* dan manajemen *tenant*. Manajemen *event* merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengelola suatu event secara profesional, sistematis. Manajemen *tenant* pun sama halnya seperti manajemen *event* hanya saja hal yang dikelola adalah *tenant*. Dalam mengelola suatu management *tenant* dalam suatu *event* di Indonesia menurut hasil penelitian penulis masih mengalami kendala dalam pengelolaan *tenant*. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu tidak adanya platform untuk menghubungkan suatu *event* dan suatu *tenant*, masih nya menggunakan cara manual seperti mempromosikan suatu *event* kedalam sosial media. Oleh karena itu, diperlukan *platform* yang dapat menghubungkan suatu *event* dan suatu *tenant* agar dapat berkomunikasi. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis akan membuat suatu *platform* yang bernama “Temant.com”. *platform* ini, nantinya akan berperan untuk menghubungkan suatu *event* dan suatu *tenant*. *Platform* ini juga memiliki fitur untuk memudahkan transaksi apabila suatu *tenant* berminat berjualan di suatu *event* seperti fitur *chat*.. Di harapkan dengan adanya *platform* Temant.com ini dapat membantu suatu *tenant* dalam mencari *event* begitupun sebaliknya.

Kata Kunci: Management *Event*, Management *Tenant*

Abstract

An event is one of the activities carried out by many people with the aim of fulfilling a program or a goal that is owned by the organizer. In an event many factors can influence so that an event can be said to be successful, one of which is event management and tenant management. Event management is an activity that aims to manage an event in a professional, systematic manner. Tenant management is the same as event management, except that what is managed is tenants. In managing a tenant management in an event in Indonesia, according to the research results, the author still experiences obstacles in tenant management. This is caused by several factors, one of which is the absence of a platform to connect an event and a tenant, still using manual methods such as promoting an event on social media. Therefore, a platform that can connect an event and a tenant is needed in order to communicate. Therefore in this research the writer will make a platform called "Temant.com". This platform will later play a role in connecting an event and a tenant. This platform also has features to facilitate transactions if a tenant is interested in selling at an event such as a chat feature. It is hoped that the Temant.com platform can help a tenant in finding events and vice versa.

Keywords: Event Management, Tenant Management

BAB 1

F-100 Proposal - Desain dan Implementasi Management Tenant Service untuk Event

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Event dapat diartikan sebuah kegiatan terencana untuk memenuhi program atau tujuan yang dimiliki oleh penyelenggaranya. Kesenambungan antara latar, tema, masyarakat dan program yang dijalankan dalam *event* menghasilkan keunikan yang membedakan antara setiap *event*. Hal ini diutarakan oleh Donald, sehingga keunikan tersebut menjadi daya tarik pengunjung untuk hadir sehingga tidak melewatkan kejadian yang ada pada *event* tersebut [1].

Saat ini berbagai macam kalangan mulai dari pemula seperti kalangan mahasiswa hingga profesional menjadi penyelenggara kegiatan *event*. Melalui informasi yang dimuat di media berita tempo, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung melalui “Bandung Calender Of *Event* 2020” memaparkan sekitar 70 kegiatan yang terpublikasi dan akan diselenggarakan di Bandung pada tahun 2020 [2]. *Event* yang terselenggara tersebut meliputi berbagai macam *event* mulai dari olahraga, festival, bazar, exhibition, seminar, dll. Diantara *event* tersebut beberapa membuka kesempatan banyak orang untuk melakukan kegiatan berjualan atau di sebut *open tenant*.

Open tenant dalam sebuah *event* ditujukan kepada seseorang yang memiliki usaha dan sudah memenuhi persyaratan untuk bergabung dalam *event* tersebut. *Tenant* berkesempatan untuk membuka lapak untuk mempromosikan, menjajakan dan menjual produk dari bisnis yang mereka miliki melalui *booth* yang disediakan penyelenggara *event*. Melalui pengamatan penulis, saat ini proses penyebaran informasi *open tenant* melalui poster yang disebar di media sosial maupun *website* yang dimiliki oleh pihak penyelenggara. Penyelenggara menyediakan informasi yang wajib dipenuhi oleh pihak *tenant* yang ingin berpartisipasi. Jika pihak *tenant* tertarik dan memenuhi syarat, pihak *tenant* dapat menghubungi kontak yang tertera dalam poster untuk mengajukan proposal.

Namun dengan sistem penyebaran informasi tersebut, baik penyelenggara *event* maupun *tenant* menghadapi beberapa kendala. Pihak penyelenggara harus menunggu panggilan maupun pengiriman pengajuan dari pihak *tenant*. Sedangkan dari sudut pandang lain, pihak *tenant* harus melakukan survei dengan meninjau informasi *open tenant* melalui jejaring sosial maupun mesin pencari seperti google. Hal ini mengakibatkan pihak *tenant* harus mencari secara manual dalam mencari dan memilih *event* yang sesuai dan menyediakan jasa *open tenant*.

Melalui fenomena yang dipaparkan di atas, pihak penyelenggara *event* maupun *tenant* akan terkendala untuk dapat mensukseskan *event* yang diselenggarakan. Sehingga diperlukan

adanya *platform* yang dapat mengumpulkan informasi *tenant* serta mengatur proses pendaftaran bagi calon *tenant* yang ingin bergabung dalam suatu *event*. Saat ini masih belum ada *platform* yang menyediakan sistem tersebut. Maka penulis disini akan melakukan perancangan, implementasi hingga pengujian untuk membangun suatu platform yaitu “Temant.com”. Dengan hadirnya platform tersebut, penulis berharap dapat menghadirkan solusi baik untuk pihak *event organizer* maupun *tenant* untuk dapat mencapai target masing - masing pihak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas berikut adalah rumusan masalah yang ditemukan diantaranya:

- 1 Bagaimana sistem yang cocok untuk menjalin kerjasama yang baik antara manajemen *tenant service* dalam suatu *event* ?
- 2 Bagaimana desain dan implementasi yang efektif untuk manajemen *tenant service* dalam suatu *event* ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah:

- 1 Membantu pihak manajemen *event* dan *tenant service* dalam menjalin kerjasama dengan baik .
- 2 Mempermudah proses dalam manajemen *event* dengan *tenant service*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1 *Platform* yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *website*.
- 2 Sistem tidak melayani tiketing untuk pengunjung dalam manajemen *event*.
- 3 Sistem hanya menghubungkan antara calon *tenant* dengan manajemen *event*.
- 4 Sistem hanya melakukan pembayaran DP untuk calon *tenant*.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. *Event*

Menurut Any Noor, *event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Dengan kata lain, *event* adalah sebuah program yang akan dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan. Ragam acara amat banyak bergantung dari ide yang melandasi terlaksananya hal itu. Berbeda dengan kegiatan yang spontan, acara dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya [3]. *Event* memiliki peran penting dalam *platform* tenant ini karena dalam hal ini *event* selaku pelaku utama yang terlibat selain *tenant*.

2.1.2. Manajemen *Event*

Manajemen *event* adalah bidang studi terapan dan bidang area profesional yang bersifat praktikal yang dikhususkan untuk merancang, memproduksi, dan manajemen pengelolaan *event*, festival dan perayaan lainnya meliputi, hiburan, rekreasi, politik dan kenegaraan, ilmiah, olahraga dan seni, para praktisi bisnis dan corporate affairs (termasuk rapat, konvensi, dan pameran), dan yang diadakan secara pribadi (termasuk acara ritual seperti pernikahan dan pesta, dan acara sosial untuk suatu kelompok) [4].

Manajemen *event* memiliki peran sebagai organisasi yang merancang, mengelola dan mengatur keseluruhan kegiatan dalam suatu *event*. Mulai dari jadwal acara, pengisi acara, dan juga *tenant* yang akan berpartisipasi.

2.1.3. *Tenant*

Tenant menurut kamus Oxford Fourth edition merupakan penyewa. *Tenant* adalah seseorang yang membayar uang sewa untuk menggunakan tanah atau bangunan atau mobil yang dimiliki oleh orang lain atau seseorang yang memegang tanah, bangunan atau lahan dengan tujuan sewa menyewa. Sistem *Tenant* adalah suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan dalam hal ini yaitu suatu perjanjian dalam sewa menyewa kepada *tenant* (pengontrak) [5]. Dalam tugas akhir ini *tenant* akan berperan sebagai aktor yang melengkapi keberlangsungan jalannya suatu *event*.

2.2 Analisis Umum

2.2.1. Analisis *User Pain Point*

Untuk dapat membuat produk yang diterima dan sesuai kebutuhan pasar, diperlukan pemahaman terhadap *pain point* dari calon pengguna. Binda Wang memaparkan, *pain point* menggambarkan perasaan tidak puas akibat tidak tercapainya ekspektasi calon pengguna terhadap kebutuhan dari calon pengguna tersebut [6]. Sehingga dengan memahami hal tersebut dapat dibangun solusi dari kebutuhan pengguna untuk membangun produk yang dapat membantu menjawab permasalahan calon pengguna.

User pain problem yang sudah di temukan oleh penulis dari hasil wawancara langsung dengan 6 penyelenggara *event* terkait alur penyewaan *tenant* dalam suatu *event* yaitu:

Tidak adanya *platform* yang dapat menghubungkan antara penyewa *tenant* dengan penyelenggara *event* selain media sosial. Hal tersebut mengakibatkan segala proses alur penyewaan *tenant* terganggu dan masih menggunakan metode manual.

Alur penyewaan *tenant* masih menggunakan metode manual. Dimana dalam ini mengakibatkan lamanya proses penyewaan *tenant* dan juga tidak adanya transparansi terkait proses tersebut.

2.2.2. Analisis Kompetitor & Peluang Produk

Dalam memahami keadaan pasar dan produk yang dibangun memiliki daya saing dengan produk lain dilakukanlah analisis kompetitor. Dengan mengetahui produk produk yang sudah ada saat ini, penulis dapat menggali kelebihan dan kekurangan kompetitor untuk dijadikan landasan menghadirkan inovasi yang baru [7].

Untuk mempermudah dalam melakukan analisis kompetitor, beberapa informasi yang dikumpulkan diantaranya nama produk atau perusahaan, deskripsi terkait proses bisnis produk, fitur dasar dari produk tersebut. Berikut hasil analisis kompetitor yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1 Analisis Kompetitor

Nama Produk	Deskripsi Sistem	Fitur Kompetitor
1. CallTenant (Prototype [8])	Media penghubung penyelenggara acara dengan pemilik usaha	<ul style="list-style-type: none"> • Konten pada form pendaftaran <i>tenant</i> dapat diubah suai dengan kebutuhan penyelenggara <i>event</i> • Penyelenggara <i>event</i> dapat melakukan seleksi <i>tenant</i> yang mendaftar
2. Jadwal <i>Event</i> (jadwalevent.web.id)	Media penyaluran informasi <i>event</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempublikasikan informasi <i>event</i> dengan kontak pemasang iklan
3. Jakarta Fair (www.jakartafair.co.id)	Official Website <i>event</i> Jakarta Fair	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan mapping lokasi stand untuk <i>tenant</i>

Hasil analisis yang dijabarkan pada tabel 1, sistem ataupun aplikasi yang telah ditelusuri memiliki fungsi sebagai media penyebaran informasi *event*. Terdapat aplikasi *CallTenant* yang mana merupakan prototipe aplikasi *website* yang menghubungkan penyelenggara *event* yang membuka lowongan *tenant* dengan para pemilik usaha yang tertarik bergabung menjadi *tenant*. Namun pada aplikasi ini pihak penyelenggara *event* bersifat pasif, karena menunggu *tenant* yang tertarik untuk bergabung dalam *event* mereka. Selanjutnya terdapat pula *Jadwal Event*, aplikasi ini berbasis *website* yang mengharuskan penyelenggara *event* untuk mengirimkan informasi *event* mereka melalui email yang dicantumkan oleh pihak *Jadwal Event* dan penyelenggara hanya dapat menunggu *tenant* yang tertarik untuk menghubungi kontak yang dicantumkan pada informasi tersebut. Terakhir aplikasi Jakarta Fair sebagai contoh untuk penyelenggara *event* yang membuat *website* resmi untuk menginformasikan terkait *event* mereka dan lowongan pembukaan *tenant* serta menyertakan *form* statis untuk registrasi *tenant* dan mencantumkan kontak terkait informasi pembukaan *tenant*.

2.2.3. Pemaparan Solusi

Berdasarkan analisis kompetitor dan *user pain problem* yang sudah di temukan melalui metode wawancara dengan beberapa *event*, maka penulis menelaah beberapa solusi yaitu:

1 Inovasi

Penulis memiliki peluang untuk menghadirkan sistem atau *platform* berbasis *website* yaitu “*Temant.com*”. dimana *platform* ini dapat memberikan informasi terkait *event* yang akan berlangsung maupun ketersediaan usaha yang bersedia menjadi *tenant* dalam sebuah *event*. Model sistem ini menghadirkan fitur untuk membantu penyelenggara *event* dalam proses pencarian dan pemilihan *tenant*, negosiasi hingga management *tenant* yang terpilih. Serta mengadopsi model form interaktif untuk memudahhi calon *tenant* yang tertarik untuk mengajukan secara mandiri untuk bergabung dalam *event* yang dipilih oleh mereka.

2 Fitur

Untuk membantu penyelenggara *event* “*Temant.com*” memiliki beberapa teknologi di antaranya:

a. Sistem *Chat*

Sistem chat merupakan suatu fitur yang bertujuan untuk menghubungkan *tenant* yang berminat menjajakan produk nya dalam suatu *event* ataupun media penyampaian informasi kepada *tenant* yang sudah bergabung dalam suatu *event*.

b. Lihat Transaksi

Lihat transaksi merupakan suatu fitur yang bertujuan untuk memudahkan *tenant* melihat daftar transaksi yang sudah mereka selesaikan.

c. Kelola Tenant

Kelola tenant merupakan suatu fitur yang bertujuan untuk memudahkan *event* dalam mengelola *tenant* yang bergabung dalam *event* mereka.

2.2.4.Skenario Pemanfaatan Produk

Secara umum, sistem yang dibangun akan digunakan oleh dua aktor, yaitu *event organizer* dan pemilik usaha sebagai *tenant*. Dalam sistem ini, sistem menargetkan interaksi antara *event organizer* dan *tenant*. Sistem membantu untuk mempromosikan kegiatan *event organizer*. Namun sistem menargetkan penyelenggara *event* sebagai aktor utama dalam sistem. Penyelenggara *event* menginisiasi dengan mempromosikan *event* mereka dan membuka lowongan terkait keperluan *tenant*. Pemilik usaha dapat memilih *event* dan mengajukan untuk bekerja sama sebagai *tenant* dalam *event* tersebut.

2.2.5. Metodologi Waterfall

Metodologi yang kelompok kami pakai untuk membuat *website* ini adalah metode *waterfall*. Dimana metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian [9]. Metode *waterfall* mempunyai 5 tahapan untuk membangun suatu aplikasi. Dimana dalam hal ini kita di tuntut untuk mengerjakannya secara berurutan dan sistematis, adapun tahapan – tahapan *Requirements analysis and definition*

Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu tim diharuskan mengetahui apa tujuan dan kebutuhan dari user secara rinci hal itu digunakan untuk di definisikan sebagai spesifikasi sistem.

1 *System and software design*

Pada tahap ini, tim membuat suatu sistem aplikasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan user pada tahap sebelumnya. Perancangan sistem ini berguna agar kita dapat menggambarkan kebutuhan user melalui sebuah sistem *website*.

2 *Implementation and unit testing*

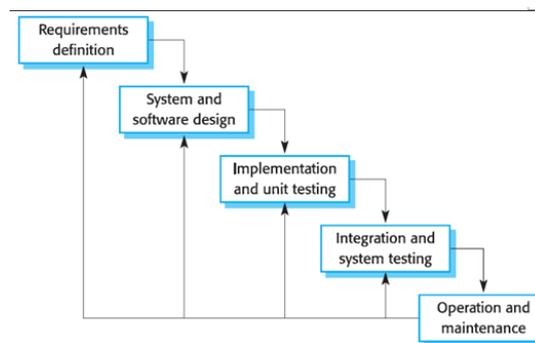
Setelah tim menggambarkan apa saja kebutuhan pengguna dalam bentuk sistem langkah selanjutnya akan direalisasikan dalam bentuk program dan pengujian internal. Pada tahapan ini pengujian hanya bersifat internal yaitu oleh anggota kelompok hal tersebut berguna untuk memverifikasi setiap unitnya untuk memenuhi spesifikasinya.

3 *Integration and system testing*

Tahap selanjutnya yaitu, menggabungkan semua sistem yang sudah dibuat dan diuji secara internal oleh tim. Selain itu dalam tahapan ini tim melakukan validasi langsung kepada user apakah sudah memenuhi tujuan dan kebutuhan user.

4 *Operation and maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam metode waterfall, dimana tim melakukan perbaikan suatu aplikasi yang sudah dicoba oleh user. Tahap ini berguna untuk meningkatkan layanan sistem *website*.



Gambar. 1 Metode *Waterfall*

Alasan penulis menggunakan metodologi iteratif untuk pengembangan aplikasi “Temant.com” ini karena dalam metodologi *waterfall* sangat cocok sekali untuk tim kami, hal itu disebabkan karena pada proses pengerjaan dalam metode ini dilakukan secara berurut. Selain itu metode *waterfall* mengajarkan tim kami untuk bekerja secara sistematis, fokus dan meminimalisir kesalahan – kesalahan kecil.

3.EVALUASI EKONOMIS

3.1 Estimasi Pengeluaran

Berikut ini adalah rincian estimasi pengeluaran untuk pembuatan *website* Temant.com, yaitu:

Tabel 2 Estimasi Pengeluaran

No	Daftar Kebutuhan	Harga	Jumlah	Total
1.	Hosing	Rp.150.000,00 / 3 Bulan	1	Rp.150.000,00
2.	Domain	Rp.144.000,00 / 1 Tahun	1	Rp.144.000,00
3.	Pajak	Rp. 29.400,00	1	Rp. 29.400,00
Total				Rp.323.000,00

3.2 Estimasi Keuntungan

Berikut ini adalah rincian estimasi pengeluaran untuk pembuatan *website* Temant.com, yaitu:

Tabel 3 Estimasi Keuntungan

No.	Komponen Keuntungan	Jumlah Estimasi Keuntunga
1.	Layanan Pendaftaran <i>tenant</i> dengan harga maksimal 1 juta rupiah.	Rp.6.0000,00 / <i>Tenant</i>
2.	Layanan Pendaftaran <i>tenant</i> dengan harga maksimal 10 juta rupiah.	Rp.10.000,00 / <i>Tenant</i>
3.	Layanan Pendaftaran <i>tenant</i> dengan harga maksimal 25 juta rupiah.	Rp.15.000,00 / <i>Tenant</i>
4.	Layanan Pendaftaran <i>tenant</i> dengan harga maksimal 50 juta rupiah.	Rp.25.000,00 / <i>Tenant</i>

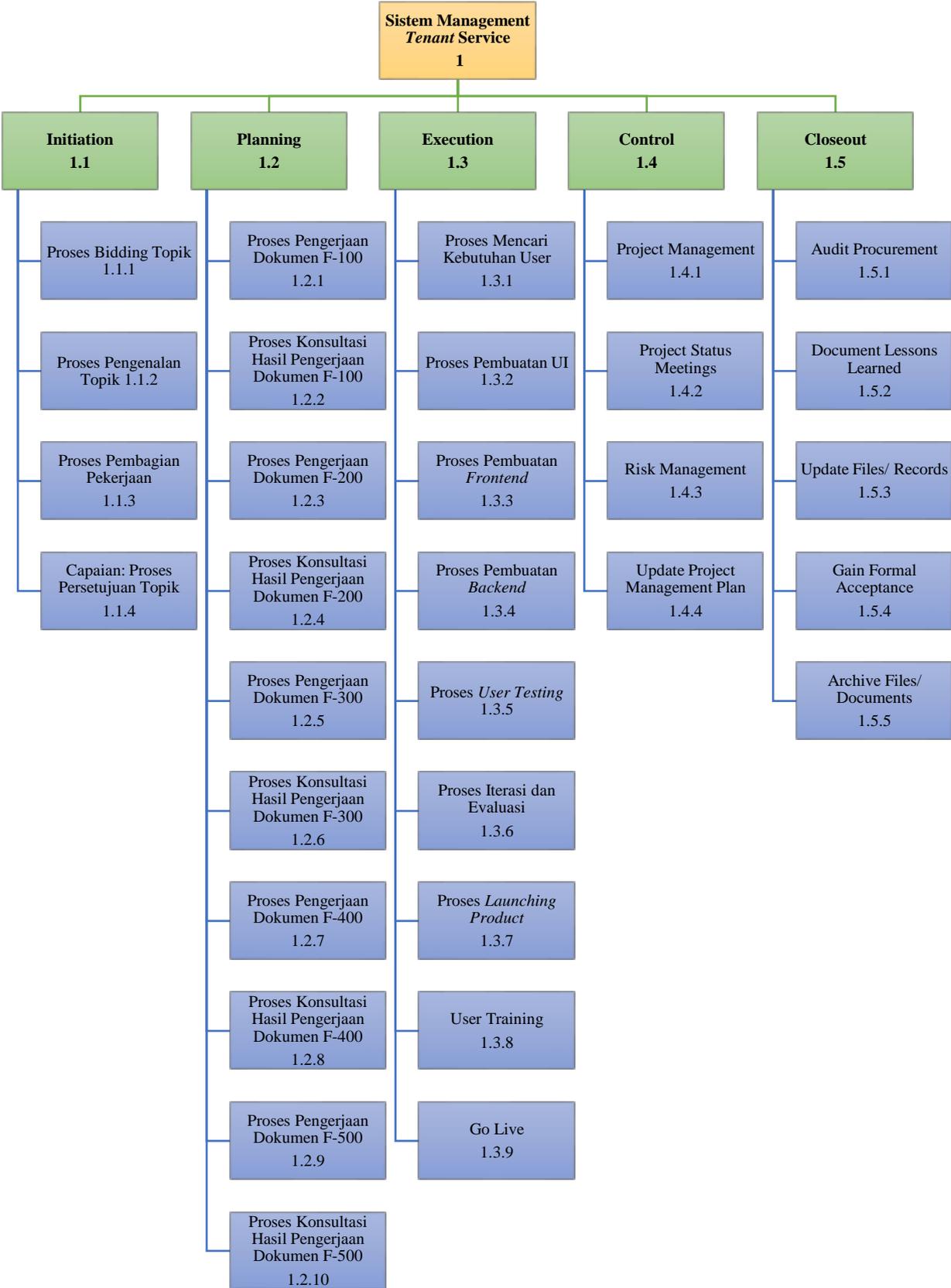
4.JADWAL KEGIATAN

4.1 Work Breakdown Structure

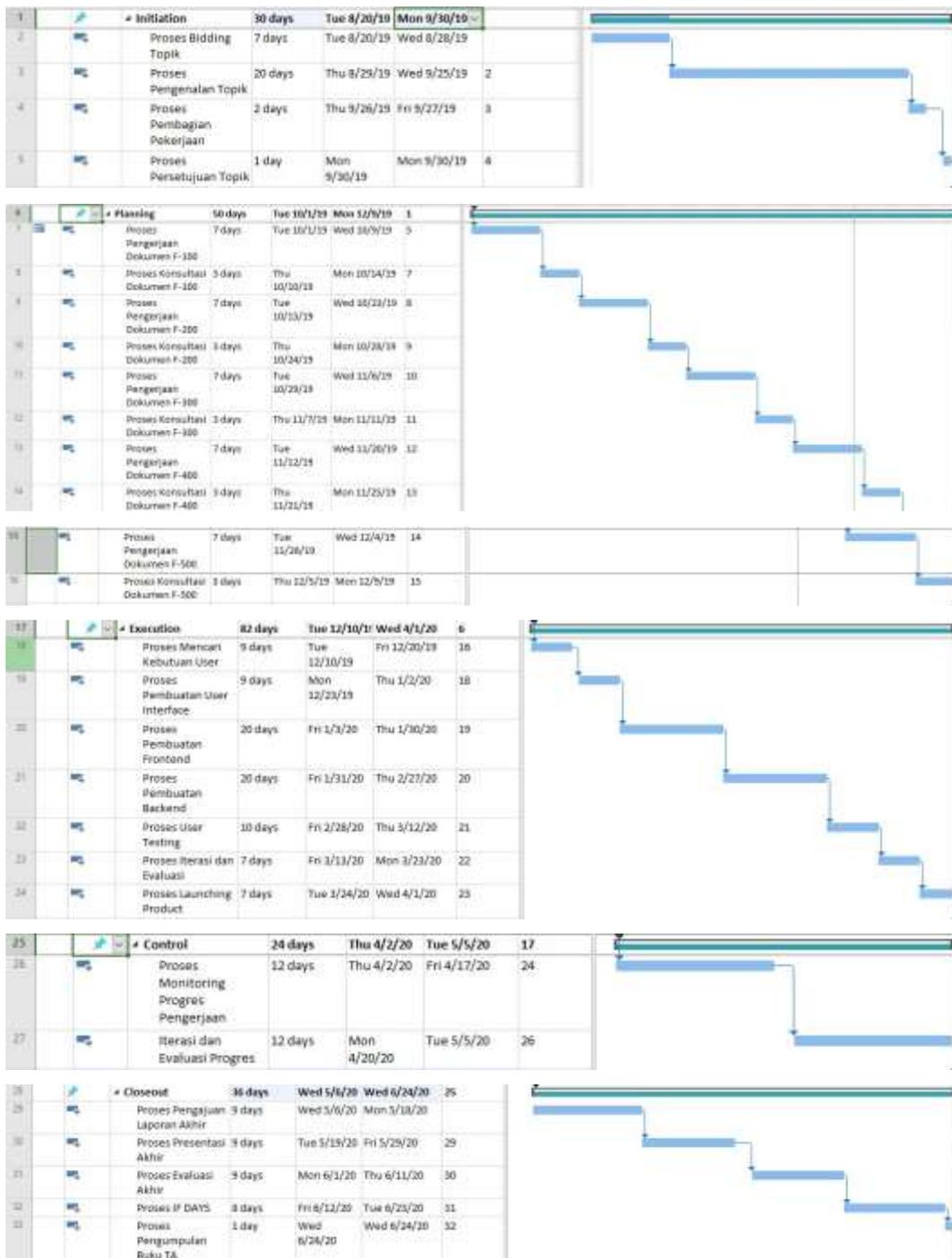
Tabel 4 *Work Breakdown Structure*

Level 1	Level 2	Level 3
1 Sistem Management <i>Tenant Service</i>	1.1 Initiation	1.1.1 Proses Bidding Topik
		1.1.2 Proses Pengenalan Topik
		1.1.3 Proses Pembagian Pekerjaan
		1.1.4 Capaian: Proses Persetujuan Topik
	1.2 Planning	1.2.1 Proses Pengerjaan Dokumen F-100
		1.2.2 Proses Konsultasi Hasil Pengerjaan Dokumen F-100
		1.2.3 Proses Pengerjaan Dokumen F-200
		1.2.4 Proses Konsultasi Hasil Pengerjaan Dokumen F-200
		1.2.5 Proses Pengerjaan Dokumen F-300
		1.2.6 Proses Konsultasi Hasil Pengerjaan Dokumen F-300
		1.2.7 Proses Pengerjaan Dokumen F-400
		1.2.8 Proses Konsultasi Hasil Pengerjaan Dokumen F-400

		1.2.9 Proses Pengerjaan Dokumen F-500
		1.2.10 Proses Konsultasi Hasil Pengerjaan Dokumen F-500
	1.3 Execution	1.3.1 Proses Mencari Kebutuhan User
		1.3.2 Proses Pembuatan UI
		1.3.3 Proses Pembuatan <i>Frontend</i>
		1.3.4 Proses Pembuatan <i>Backend</i>
		1.3.5 Proses <i>User Testing</i>
		1.3.6 Proses Iterasi dan Evaluasi
		1.3.7 Proses <i>Launching Product</i>
	1.4 Control	1.4.1 Proses Monitoring Progress Pengerjaan
		1.4.2 Capaian: Iterasi dan Evaluasi Progress
	1.5 Closing	1.5.1 Proses Pengerjaan Laporan Akhir
		1.5.2 Proses Presentasi Akhir
		1.5.3 Proses Evaluasi Akhir
		1.5.4 Proses IF DAYS
		1.5.5 Proses Pengumpulan Buku TA



4.2 Gantt Chart



Gambar. 2 Gantt Chart

DAFTAR PUSTAKASA

- [1] D. Getz, "Event tourism: Definition, evolution, and research," *Tour. Manag.*, vol. 29, no. 3, pp. 403–428, 2008.
- [2] Rini Kustiani, "70 Agenda Wisata di Kota Bandung pada 2020, Catat 10 Top Event," 2019. [Online]. Available: <https://travel.tempo.co/read/1261594/70-agenda-wisata-di-kota-bandung-pada-2020-catat-10-top-event>.
- [3] P. D. D. Akn, K. Demak, P. N. Jakarta, P. Studi, and J. Pariwisata, "Program Studi Jasa Pariwisata Manajemen Event," *Manaj. Event*, 2016.
- [4] A. Zulkarnain, "Pengaruh Event Service Quality, Event Cost Dan Event Convienience Terhadap Event Venue Satisfaction Di Jakarta Convention Centre," *J. Manaj. dan Pemasar. Jasa*, vol. 7, no. 2, p. 157, 2014.
- [5] R. Sahara and U. M. Buana, "Analisis Perancangan Sistem Tenant Pada Supermarket Foodmart," no. May, 2017.
- [6] B. Wang, Y. Miao, H. Zhao, J. Jin, and Y. Chen, "A biclustering-based method for market segmentation using customer pain points," *Eng. Appl. Artif. Intell.*, vol. 47, pp. 101–109, 2016.
- [7] M. Bergen and M. A. Peteraf, "Competitor identification and competitor analysis: A broad-based managerial approach," *Manag. Decis. Econ.*, vol. 23, no. 4–5, pp. 157–169, 2002.
- [8] A. Nadia, R., Ginardi, R. V. H., Munif, "Rancang Bangun Aplikasi CallTenant dengan Penyimpanan Basis Data untuk Form Dinamis Menggunakan Framework Laravel," pp. 264–269, 2018.
- [9] Chrisantus Trisianto, "Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan," *JurnalTeknologi Inf. ESIT*, vol. XII, no. 01, pp. 41–56, 2018.