

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Event adalah sebuah kejadian yang direncanakan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman kepada penonton atau peserta yang hadir. Pengalaman pada kegiatan maupun peristiwa tersebut harus mampu memberikan kesan-kesan yang mendalam dan mampu disimpan dalam memori peserta. Sehingga dengan demikian materi pengalaman yang akan disajikan pada *event* tersebut harus mampu menarik keterlibatan peserta, bermanfaat, serta memiliki tingkat relevansi dengan peserta itu sendiri (Kartanata, 2018). *Event* merupakan bagian dari kegiatan *Public Relations*. Sebuah acara diselenggarakan untuk membantu humas dalam mencapai tujuannya. *Event* adalah rangkaian kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal tertentu, memiliki tujuan tertentu dan melibatkan lingkungan masyarakat yang dilaksanakan pada waktu tertentu (Noor, 2009). *Event* juga dianggap sebagai sarana komunikasi yang efektif. Selain memberikan pengalaman baru kepada pengunjung, pengunjung juga dapat berkomunikasi langsung dengan pihak penyelenggara *event*. Pengunjung dapat bertanya seputar informasi yang disampaikan pada saat *event* dan memberikan tanggapan seputar *event* yang diselenggarakan. *Event* harus memiliki strategi agar dapat diterima dan tepat sasaran dalam menentukan target *audiens*. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dimiliki dalam suatu proses penyelenggaraan *event*. Dengan adanya unsur kreatifitas dapat membuat suatu *event* tampil beda secara konsep maupun penyampaiannya, sehingga pesan dalam *event* tersebut yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat. Baik-buruknya suatu *event* bergantung kepada pihak internal dalam mengelola sebuah *event* tersebut. Jika internal gagal dalam memanejerial suatu *event*, dapat berakibat buruk terhadap citra penyelenggara *event* itu sendiri.

Salah satu strategi agar *event* dapat diterima dan tepat sasaran adalah dalam pemilihan lokasi untuk diselenggarakannya sebuah *event*. Pemilihan lokasi oleh suatu organisasi akan mempengaruhi risiko dan keuntungan perusahaan tersebut secara keseluruhan. Kondisi ini terjadi karena lokasi sangat mempengaruhi biaya tetap (*fix cost*) maupun biaya variabel (*variable cost*), baik dalam jangka menengah maupun jangka panjang. Di dalam manajemen organisasi, lokasi usaha sebaiknya diperhitungkan pada saat perencanaan, sehingga usaha yang akan dijalankan tersebut dapat terorganisir pelaksanaannya di masa mendatang (Heizer & Render, 2004)

Beberapa tahun ini *Esports* menjadi topik yang banyak diperbincangkan oleh masyarakat. Pada saat ini *gadget* merupakan alat yang tak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kaum muda dan milenial menjadikan *game* sebagai sarana mereka bersosialisasi hingga mendapatkan penghasilan. *Esports* merupakan olahraga elektronik yang berfokus pada strategi dan kekompakan tim, maka dari itu tidak sedikit para *gamers* yang menggeluti dunia *Esports* karena selain dapat menyalurkan hobi tak sedikit dari tim-tim *Esports* yang berani mengeluarkan bayaran yang tinggi pada setiap pemainnya. Untuk membuktikan seberapa ahli mereka dalam bermain *game* diperlukan adanya kompetisi untuk membuktikan bahwa mereka layak menjadi yang terbaik.

Hortus Organizer merupakan sebuah EO (*Event Organizer*) yang mengelola turnamen *Esports* khususnya pada *game Free Fire*. Hortus Organizer sudah berpengalaman menangani turnamen *official* maupun *unofficial* sejak berjalannya turnamen *Free Fire* di Indonesia. Sebagai contoh Royal Combat 1&2, Jakarta Invitational, Indonesia Masters, Shopee Fire Cup, Community Tournament, D GCL & DPGL, Hortus Battle Series serta banyak turnamen-turnamen lainnya.

Event organizer merupakan penyelenggara sebuah acara atau kegiatan yang terdiri dari serangkaian mekanisme yang sistematis dan memerlukan ketekunan, kesungguhan serta kekompakan kerja tim dimana acara tersebut dipadati dengan *deadline, targeting, sceduling, pressure* dan *teamwork solidity* (Firmansyah, 2018). *Event Organizer* mempunyai peran yaitu melaksanakan penyelenggaraan sebuah *event* berdasarkan pedoman kerja dan konsep *event* tersebut dan mengelolanya secara profesional. *Event Organizer* sebagai pelaksana *event* dituntut untuk menciptakan konsep-konsep yang mampu menarik perhatian para pemilik modal, sponsor, atau klien mereka. Keunikan dan manfaat dari sebuah konsep akan menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Hortus Organizer harus melakukan penentuan lokasi *event* untuk berlangsungnya *event* turnamen *game Free Fire*. Namun sering kali Hortus Organizer mendapatkan kesulitan dalam memilih tempat atau lokasi untuk keberlangsungan *event* turnamen *game Free Fire* tersebut. Kesulitan yang terjadi pada Hortus Organizer karena terdapat beberapa faktor yang menjadi penentuan dalam pemilihan lokasi. Penentuan lokasi *event* turnamen *game Free Fire* ini berdasarkan harga sewa sebuah tempat, akses yang dibutuhkan menuju ke lokasi sangat terbatas dan kurangnya transportasi umum yang mengarah ke lokasi *event* turnamen *game free fire*, koneksi atau sinyal yang bagus, dan luas tempat yang akan digunakan serta pelayanan yang ditawarkan oleh *venue*. Demi efisiensi dan efektifitas berjalannya sebuah *event* maka pengambilan keputusan yang tepat sangat diperlukan.

Konsep dasar metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yaitu mencari penjumlahan terbobot rating kinerja pada setiap alternatif pada semua kriteria. Dengan metode ini diharapkan dalam menentukan lokasi *event* akan lebih tepat dan akurat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot yang sudah ditentukan sehingga akan mendapatkan hasil yang lebih tepat dalam menentukan lokasi event turnamen *Free Fire* pada Hortus Organizer. Berdasarkan uraian-uraian yang melatar belakangi masalah pada penelitian penentuan lokasi *event* disini maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode SAW (*Simple Additive Weighting*) Untuk Menentukan Lokasi *Event* (Studi Kasus : Hortus Organizer)”.

B. Permasalahan

Lokasi sebuah *event* merupakan hal yang sangat penting karena lokasi disebut sebagai salah satu penunjang keberlangsungan sebuah *event*. Dengan semakin banyaknya pilihan lokasi untuk *event* turnamen *game Free Fire* maka sistem pendukung tersebut semakin di butuhkan dalam mengambil keputusan terhadap pemilihan lokasi *event* turnamen yang akan dilaksanakan oleh Hortus Organizer. Hortus Organizer sering mendapatkan kesulitan dalam menemukan lokasi *event* untuk turnamen *game Free Fire* yang sesuai dan bahkan terkadang konsep yang diberikan oleh klien tidak sesuai dengan kriteria-kriteria *event* seperti waktu dan tempat yang disediakan tidak sesuai dengan skala *event* yang akan digelar. Ada beberapa masalah atau kesulitan-kesulitan yang sering dihadapi oleh Hortus Organizer dalam menentukan lokasi *event* turnamen *game free fire* seperti akses yang dibutuhkan menuju ke lokasi sangat terbatas dan kurangnya transportasi umum yang mengarah ke lokasi, harga sewa yang terbilang cukup mahal untuk *venue-venue* yang berada di pusat kota, ukuran dari *venue* yang dibutuhkan untuk menjalankan turnamen *offline* diperlukan setidaknya 100 kursi dan 25 meja dan juga karena *event* yang dijalankan Hortus Organizer adalah *event game mobile*, koneksi sinyal yang terdapat pada *venue* menjadi indikator penting dalam mengadakan turnamen *game free fire*.

Tabel 1.1 Permasalahan *Event Hortus Organizer*

No	Nama Tempat	Lokasi	Harga /12 Jam	Luas /m	Koneksi	Transportasi umum	Equipment					Keterangan	
							Meja	Kursi	Stage	Proyektor	Sound/ Speaker		Parkiran
1	Royal Sentul Park	78, Jl. Raya Babakan Madang, Kadumangu, Babakan Madang, Bogor, West Java 16810	Rp1.500.000	300	Bagus	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa telah termasuk kebersihan & keamanan harga sudah termasuk snack dan minuman.
2	Warung WKK Cibinong	Ciriung, Cibinong, Bogor, Jawa Barat	Rp2.500.000	350	Sangat Bagus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa telah termasuk kebersihan & keamanan, harga sudah termasuk snack dan minuman.
3	Warung AT & T Depok	Jl. Radar Auri, RT.7/RW.14, Cibubur, Kec. Ciracas, Kota Depok, Jawa Barat 16454	Rp1.500.000	200	Cukup Bagus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa telah termasuk kebersihan & keamanan, harga sudah termasuk snack dan minuman.
4	Upnormal Bogor	Jl. Raya Pajajaran No.2, Babakan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16128	Rp500.000	250	Sangat Bagus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa harus mencapai omset yang telah ditentukan oleh pihak cafe tergantung dari jumlah peserta yang hadir. Apabila omset tidak tercapai maka sisa pembayaran ditanggung pihak penyelenggara
5	Bima Futsal	Perumahan Indraprasta, Jl. Bima Raya Ujung, RT.03/RW.01, Cibuluh, Bogor Utara, Cibuluh, Kec. Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat 16151	Rp1.500.000	400	Cukup Bagus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa telah termasuk kebersihan & keamanan. Diperbolehkan membawa makanan dan minuman dari luar.
6	Halal Park Senayan	Jl. Gerbang Pemuda, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270	Rp2.000.000	300	Buruk	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga sewa telah termasuk kebersihan & keamanan. Peserta tidak diperbolehkan membawa makanan dan minuman dari luar.						
7	TengGo! Food Street Rawamangun	Jalan Balap Sepeda No.8, RT.15/RW.1, Rawamangun, Pulo Gadung, RT.15/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220	Rp2.500.000	500	Bagus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Harga tidak termasuk kebersihan. Tidak diperkenankan membawa makanan dan minuman dari luar.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa belum dapat diketahui lokasi mana yang paling tepat dan sesuai untuk penyelenggaraan *event* turnamen. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada Hortus Organizer perlu dibangunnya suatu sistem pendukung keputusan dengan menerapkan suatu metode yang dapat mempermudah *Event Organizer Hortus Organizer* dalam menentukan lokasi *event* turnamen *game Free Fire* yang cocok sesuai kriteria *event* dengan menggunakan sebuah metode yaitu metode SAW (*Simple Additive Weighting*).

1. Identifikasi Masalah

Dari uraian diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Belum tepat dalam menentukan prioritas lokasi *event* turnamen.
- b. Belum efektif dalam proses penentuan lokasi *event* turnamen yang dilakukan oleh Hortus Organizer.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dianalisa diantara lain:

a. Problem Statement

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah belum tepat dan belum efektifnya dalam pengambilan keputusan untuk lokasi *event* turnamen *game free fire*.

b. Research Statement

- 1) Bagaimana penerapan metode SAW untuk menentukan lokasi *event* turnamen *game free fire*?

- 2) Seberapa tepat dan efektif penerapan metode SAW untuk penentuan lokasi *event* turnamen *game free fire* melalui pemodelan aplikasi?

C. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menerapkan metode SAW dalam penentuan lokasi *event* turnamen *game free fire*. Sedangkan tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dapat menentukan lokasi *event* turnamen *game free fire* agar menjadi lebih tepat.
2. Dalam proses penentuan lokasi *event* turnamen *game free fire* agar menjadi lebih efektif.
3. Menerapkan SAW untuk penentuan lokasi event turnamen game free fire.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dihasilkan nanti dapat menjadikan proses penentuan lokasi *event* menjadi lebih tepat dan objektif.
2. Aplikasi dengan metode SAW lebih efisien dalam menentukan lokasi yang layak untuk berlangsungnya sebuah *event*.

E. Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini difokuskan kepada penentuan lokasi *event* turnamen *Free Fire*. Pentingnya penelitian ini dalam rangka :

1. Meningkatkan efektifitas dalam pemecahan masalah.
2. Antisipasi masalah yang akan terjadi di kemudian hari.
3. Menemukan teknik komputasi melalui pemodelan SAW yang dapat digunakan untuk menentukan kelayakan dari pemilihan prioritas lokasi *event*.

Adapun manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis adalah dimana sumbangan pengetahuan didalam penerapan metode SAW dalam penentuan lokasi *event* turnamen *free fire*.
2. Manfaat secara teknis/praktis adalah memudahkan pimpinan dalam menentukan lokasi event turnamen yang paling sesuai untuk keberlangsungan sebuah acara.
3. Manfaat kebijakan adalah dapat dijadikan acuan bagi pihak EO di dalam melakukan tindakan-tindakan keputusan.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Melihat kondisi awal yang terjadi pada penentuan lokasi *event* turnamen dapat diasumsikan masih belum tepat dan belum efektif. Alat yang dihasilkan nanti belum sempurna dalam menampilkan hasil dari penerapan metode SAW ke dalam aplikasi.

G. Definisi istilah dan Definisi Operasional

Adapun definisi istilah dan definisi operasional yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Definisi Istilah dan Definisi Operasional

1.	Lokasi	Letak, tempat atau penempatan suatu benda
2.	<i>Event</i>	Sebuah peristiwa yang direncanakan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman kepada peserta yang hadir.
3.	Metode	Prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan dua istilah ini, yakni teknik yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur.
4.	<i>Simple Additive Weighting</i>	Penjumlahan berbobot. Mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternative pada semua atribut. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternative yang ada.
5.	Turnamen	Sebuah kompetisi terorganisasi di mana sejumlah besar tim berpartisipasi dalam sebuah pertandingan atau olahraga
6.	<i>Game</i>	Permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin
7.	<i>Esports</i>	Olahraga elektronik yang berfokus pada strategi dan kekompakan tim.