

Dokumen	: Kliping Berita Universitas Dinamika
Media	: Website Undika - D'Media
Judul	: Mudah Cari Sponsor di Aplikasi Event-in, Karya Mahasiswa D3 Sistem Informasi Undika
Waktu	: 2021-10-09 12:23:12



Mencari sponsorship ke perusahaan-perusahaan untuk keberlangsungan acara menjadi tantangan tersendiri karena harus datang ke perusahaan atau mencari kontak perusahaan yang dituju. Biasanya hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Bahkan terkadang semakin sulit karena adanya pembatasan sosial karena Covid-19. Untuk mengatasi hal tersebut, Mahasiswa D3 Sistem Informasi Universitas Dinamika Ilham Fatahillah Ridwan membuat Aplikasi Event-in.

“Jadi disini humas setiap organisasi bisa dengan mudah mencari perusahaan yang menyediakan sponsorship,” kata Ilham sapaanya.

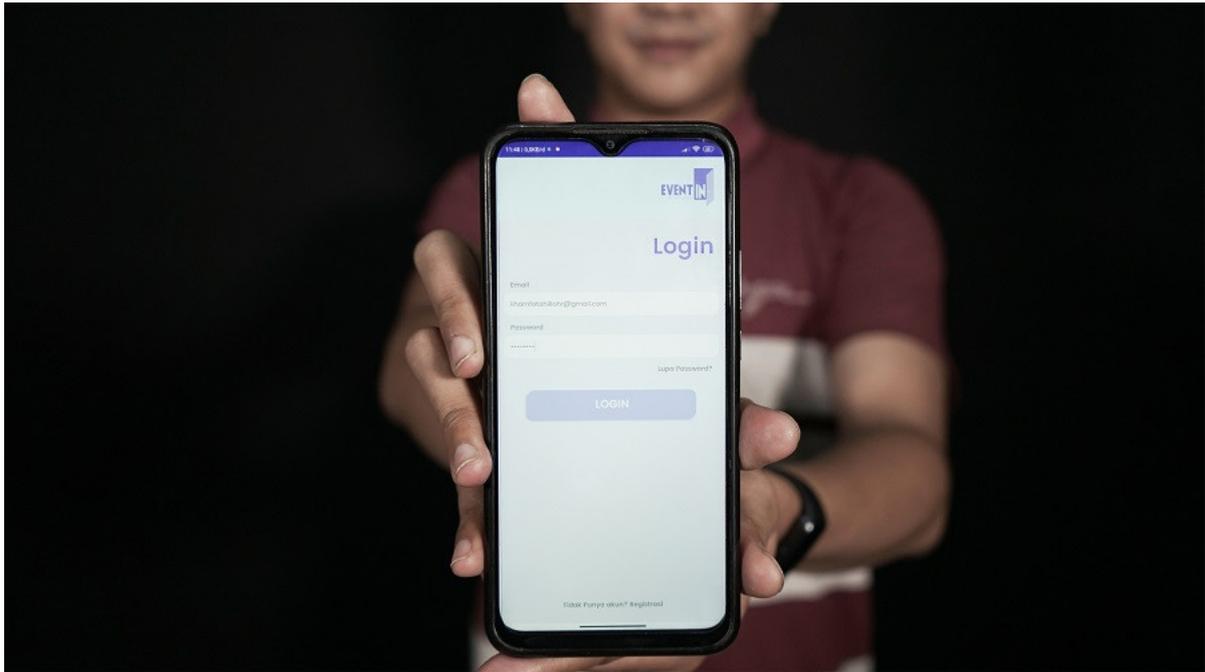
Ia menyampaikan, pengguna atau humas organisasi yang ingin mengajukan sponsorship harus membuat akun pada Aplikasi Event-in terlebih dahulu. Setelah itu akan muncul tampilan profil dan informasi sponsorship. Jika sudah menemukan perusahaan yang sesuai, pengguna bisa klik tombol ajukan, lalu mengisi form yang tersedia dan mengunggah proposal kegiatan.

Ilham juga menjelaskan pengguna bisa mengajukan proposal kegiatan pada beberapa perusahaan sekaligus. Setelah beberapa minggu status pengajuan akan berubah diterima perusahaan jika sudah di approve.

“Jika disetujui bisa jadi perusahaan akan mengontak lebih lanjut untuk pengajuan proposal tersebut,” katanya.

Pembuatan aplikasi ini kurang lebih menghabiskan waktu enam bulan, kata Ilham, nantinya aplikasi ini akan dikembangkan menjadi bussines to bussines. Sehingga tidak hanya humas

organisasi yang bisa mencari sponsor, tapi perusahaan bisa mencari kegiatan yang sesuai dengan visi atau tujuan dana sponsorship-nya.



Disamping itu, Dosen Pembimbing D3 SI Undika Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. menyampaikan inovasi Event-in sangat realistis dan menjadi solusi pencari sponsor di masa pandemi ini.

“Aplikasi Event-in solusi terbaik dalam pencarian sponsor, jika sebelumnya pengajuan sponsor masih dengan mendatangi banyak perusahaan dengan menitipkan proposal yang belum pasti akan mendapatkan jawaban atau tidak,” kata dia.

Nunuk menyampaikan selama perkuliahan mahasiswa D3 SI diajarkan mobile programming, oleh karena itu kami mewajibkan mahasiswa mengambil Mata Kuliah Proyek Akhir, dengan topik berbasis Mobile. Tentunya dengan memberikan solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat.

Harapannya, aplikasi ini dapat diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini juga bisa mendorong masyarakat semakin melek IT dan semakin pintar memanfaatkan teknologi yang ada.

Humas Undika : lathifiyah