

RINGKASAN EKSEKUTIF

XNation merupakan sebuah *event* yang akan menjadi ruang yang menyatukan dan mempertemukan komunitas, profesional, pelaku industri, *geeks and nerds*, serta kreator komik, game, animasi, dan film. Laporan Project Improvement ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah prioritas, menentukan akar penyebab, dan memberikan solusi terbaik bagi event XNation. Permasalahan prioritas yang teridentifikasi yaitu **tidak dipenuhinya poin-poin dalam SPK dari EVORIA yang mengecewakan pihak EVORIA sebagai sponsor**. Dengan menggunakan Fishbone Diagram ditemukan **sistem komunikasi antar tim melalui Whatsapp group dinilai tidak mumpuni untuk koordinasi aktivitas *event* sebagai akar penyebab**. Solusi terbaik yang penulis berhasil sarankan untuk mengatasi dan menyelesaikan akar penyebab adalah **“Melakukan perencanaan komunikasi esensial yang lebih sistematis dan terarah untuk kesuksesan *event*”**.

EXECUTIVE SUMMARY

XNation is an event that will be a space that unites and brings together communities, professionals, industry players, geeks and nerds, as well as comic, game, animation and film creators. This Project Improvement report aims to identify priority problems, determine root causes, and provide the best solution for the XNation event. The priority problem identified is Failure to fulfill points in the letter of agreement from EVORIA which disappointed EVORIA as a sponsor. By using the theoretical basis of Fishbone Diagram, it was found that the communication system between teams via the Whatsapp group is considered sufficient to coordinate event activities as the root cause. The best solution that the author successfully suggests to overcome and resolve the root causes is "Conducting more systematic and targeted essential communication planning for the success of the event".