

■フリッパ開発背景

当社映像部での DVD の収録、編集の業務があった。

しかし、本来の映像編集業務とは異なる業務が重くのしかかっていた。

それは、予約受付、イベント受付、代金回収という重荷となる業務であった。

ネットで色々と調べたが、チケットの発券、クレジット決済のサービスのみで、どれも予約販売にはそぐわないサービスであった。

決済も、そのイベントでは、現金決済が必須で今回のイベントでは使えないものであった。

また、同時期に動いていた大規模イベントのプロジェクトにおいても、受付時のオペレーションの効率化や、リアルタイム集計（速報値）、レポート作成に必要な集客データの入力などにおいて、現場から改善を求める声が挙がっていた。

システム開発部に相談すると、半年で私達が望むシステムが構築出来るという回答。

早速社内稟議に上げ、即決済をいただいた。

まず目指したことは、

- 1, 利用開始が簡単にスタートできる。
- 2, 利用額もリーズナブルに。
- 3, 受付で混雑を避ける。
- 4, 確実に失敗のない受付処理。
- 5, 安全なデータ管理。
- 6, イベントの規模に合わせた拡張性。

その結果、私達のようなイベントを開催する人たちが自社で決済チケットを発券でき、受付管理を便利にできるシステムが完成した。