
APLIKASI EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE

WEBSITE BASED EVENT ORGANIZER APPLICATION

Restu Tiurma Lestari Tobing¹

¹Manajemen Informatika, Sekolah Vokasi, Universitas Pakuan
Restu.085019008@unpak.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh *Be organizer team* ini adalah belum adanya media informasi untuk promosi sekaligus manajemen digital. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *event organizer* berbasis *website*. metode Aplikasi ini dibuat menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Bahasa pemrograman menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*. secara umum memiliki tahapan yang didalamnya terdapat tahap perencanaan, analisis sistem, perancangan, implementasi, uji coba serta pemeliharaan sistem. Terdapat 3 akses yaitu *admin*, *owner* dan *customer*. Dimana ke 3 akses tersebut memiliki hak akses yang berbeda. Untuk *admin* dapat mengelola semua data yang ada pada sistem mulai dari data-data *admin*, data *profile*, data paket, galeri dan konfirmasi pemesanan. Untuk *owner* dapat melihat data laporan dan mengelola data *admin*. Untuk akses *customer*/pengunjung dapat melihat informasi seputar paket EO apa saja yang tersedia, dapat registrasi dan *login* kemudian membuat pemesanan paket EO, *customer* dapat memilih paket yang diinginkan, *customer* dapat memberikan rating/penilaian. Pada *website* ini juga terdapat fitur Instagram yang dapat memudahkan *customer* menghubungi atau melihat hasil-hasil dari beberapa acara seperti *wedding*, *birthday party*, dan *event*. Kemudian sistem ini telah melalui 3 tahap uji coba diantaranya meliputi uji coba struktural, uji coba fungsional, dan uji coba validasi.

Kata kunci: *aplikasi, event, website, SDLC*

ABSTRACT

The problem faced by the Be Organizer team is the lack of media for both promotion and digital management. This research aims to create a web-based event organizer application. The application is developed using the SDLC (System Development Life Cycle) method. The programming language used is PHP, and MySQL is used as the database. Generally, it goes through stages that include planning, system analysis, design, implementation, testing, and system maintenance. There are three types of access: admin, owner, and customer. Each of these accesses has different rights. The admin can manage all the data in the system, including admin data, profiles, service packages, galleries, and order confirmations. Owners can view report data and manage admin data. Customer/visitor access allows them to view information about available event organizer packages, register and log in, and then make EO package reservations. Customers can select desired packages and provide ratings/reviews. This website also includes an Instagram feature that facilitates customer contact and viewing outcomes of various events like weddings, birthday parties, and others. Furthermore, this system has undergone three testing stages: structural testing, functional testing, and validation testing.

Keywords: application, event, website, SDLC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat memicu perkembangan dari masa ke masa sehingga berkembang dengan pesat ke arah yang lebih canggih. Adanya perkembangan teknologi ini berpengaruh besar terhadap gaya hidup dan

Volume 2 Nomor 2, Juni 2022

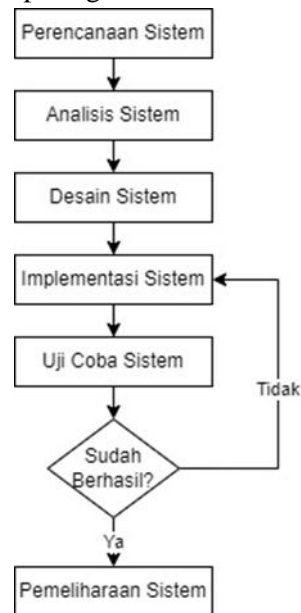
cara pandang masyarakat yang didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Hal ini menyebabkan banyaknya peluang bisnis baik pedagang kaki lima sampai menjual dan berbisnis melalui internet. Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan agar dapat menciptakan segala sesuatunya dengan instan, seperti layanan jasa dan barang. Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini dapat mengatasi masalah tersebut, seperti munculnya transaksi yang menggunakan media internet sebagai penghubung antara penyedia jasa dan konsumennya.

Event Organizer (EO) adalah sekelompok orang yang berusaha pada suatu bidang jasa yang sudah secara resmi ditunjuk oleh konsumen untuk mengorganisasikan sepenuhnya kepada suatu rangkaian acara. *Be Organizer Team* merupakan sebuah nama usaha yang bergerak dalam bidang jasa EO yang telah berdiri pada 05 Februari 2019 sampai dengan saat ini. Namun, sistem kerja *Be Organizer* hanya saja belum berkembang dengan baik [1-3].

Permasalahan yang dihadapi oleh *Be organizer team* ini adalah belum adanya media informasi untuk promosi sekaligus manajemen digital. Berdasarkan permasalahan yang ada maka yang dibutuhkan yaitu, keakuratan data, kerapian data dan keamanan data, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi EO berbasis *website*. Aplikasi EO ini diharapkan dapat membantu seluruh jalannya usaha *Be Organizer Team* baik dalam mengumpulkan data dan informasi, proses, dan menghasilkan seluruh rangkaian suatu kegiatan pada *Be Organizer Team*. Sistem ini memiliki fungsionalitas yang memberikan pelayanan jasa kepada *customer*. Selain itu, sistem ini dapat terkomputerisasi sehingga dapat menjalankan proses transaksi pemesanan EO pada *Be Organizer Team*. Penelitian terkait, yaitu shadiq et. al 2020 tentang Desain Aplikasi Pemesanan *Event Organizer* “Evoria” dengan Pendekatan *User-Centered Design* [4].

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Aplikasi *Event Organizer* Menggunakan PHP MySQLi ini memakai pola SDLC (*System Development Life Cycle*) yang digunakan sebagai struktur penyusunan dan pembuatan sebuah aplikasi. Metode ini memiliki 6 tahap yang terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahap Perencanaan Sistem

Pada bagian perencanaan sistem, tahap ini melakukan pencarian berupa data dan informasi, kemudian melakukan identifikasi permasalahan yang terdapat pada alur yang sedang berjalan. terdapat 3 metode dalam pencarian informasi, sebagai berikut:

1. Tahap Wawancara

Pada bagian tahap ini melakukan tanya jawab langsung yang berkaitan informasi-informasi jenis EO dan harga paket acara pada *Be Organizer Team*.

2. Tahap Observasi

Pada bagian tahap ini melakukan penelitian eksklusif ke tempat *Be Organizer Team* dan mengambil data-data yang diperlukan untuk pembuatan sistem ini seperti data paket yang meliputi harga dan lain-lain.

Tahap Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap lanjutan dari tahap perencanaan sistem. dari hasil data yang diperoleh dan dari hasil wawancara beserta observasi pada *Be Organizer Team*, maka terdapat alur sistem yang sedang berjalan dan juga alur sistem yang akan dikembangkan.

Tahap Desain Sistem

Pada tahap ini Desain sistem akan membantu dalam mendefinisikan alur sistem secara keseluruhan [5-9]. Perancangan sistem menggunakan basis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan UML (*Unified Modelling Language*) meliputi *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. kemudian, akan dibuat sebuah rancangan User Interface untuk pengguna.

Tahap Implementasi Sistem

Tahap ini dilakukan setelah tahap perancangan atau desain dimana pada tahap ini dilakukan pengkodean. Perancangan yang telah terselesaikan kemudian dikonversi dalam *script*. *Script* yang digunakan merupakan bahasa pemrograman PHP.

Tahap Uji Coba Sistem

Tahap ujicoba yaitu tahap yang dilakukan untuk mencari error pada sistem. Tahap ini menguji apakah sistem yang telah dibuat dapat berfungsi sesuai dengan perencanaan atau tidak, apabila tidak sesuai, maka sistem akan kembali ke tahap analisis dimana ditemukan error [10-11].

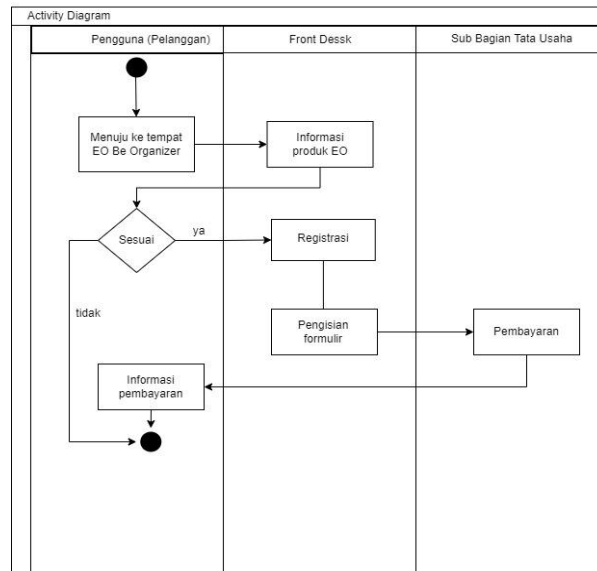
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan tiga metode yaitu wawancara, observasi dan studi Pustaka dengan pihak *Be Organizer Team*, maka didapatkan sebuah alur system yang sedang berjalan dan alur system yang akan dikembangkan.

Table 1. Tabel Proses Analisis

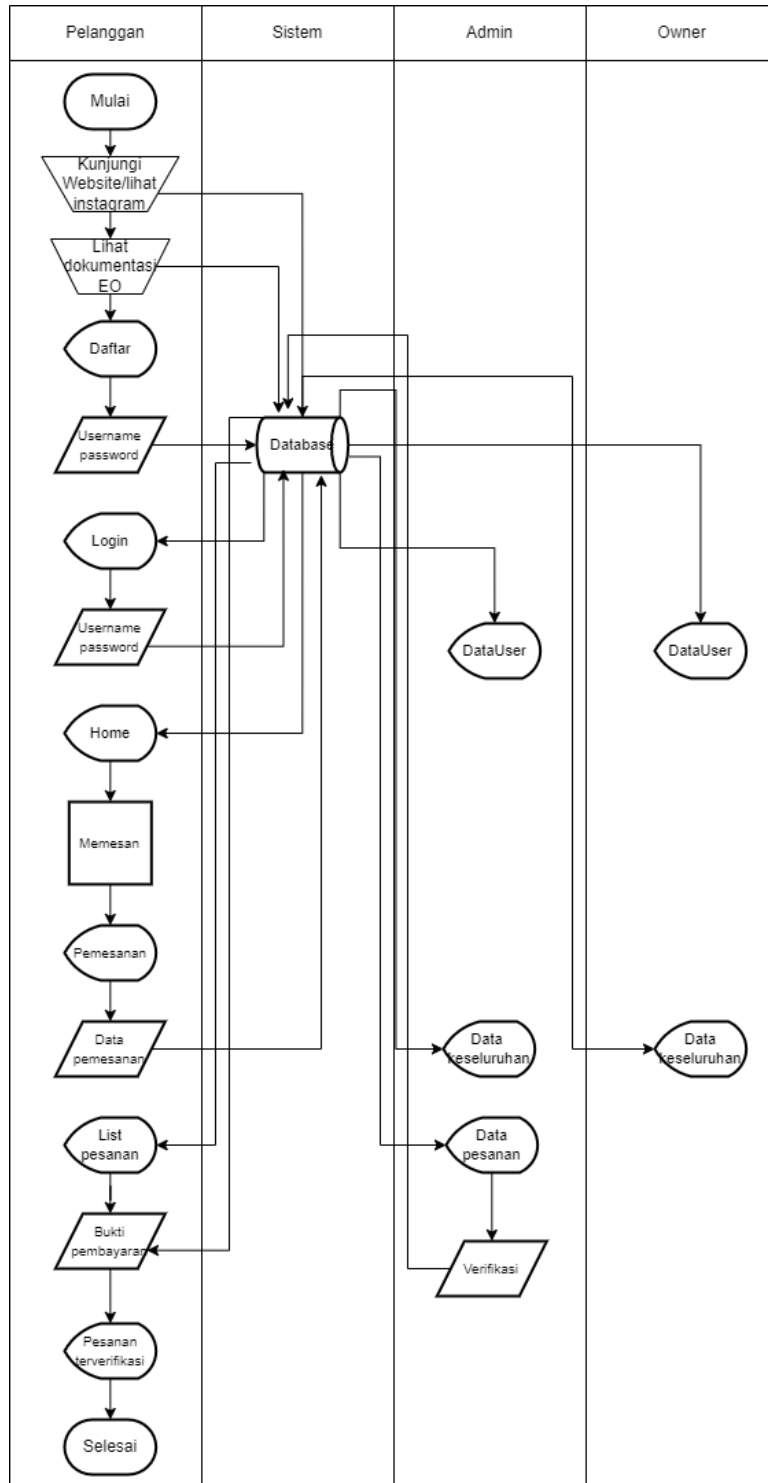
<i>System</i>	Yang sedang berjalan	Yang akan berjalan
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam mengelola data masih menggunakan buku catatan/buku besar. - Sistem pembayaran masih secara manual dengan tertulis pada nota pembukuan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelola dapat menerima pesanan pelanggan dengan melalui sistem informasi ini - Pengelola dapat menerima pembayaran pemesanan secara tertata dan rapih melalui sistem ini
<i>Customer</i> /Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Customer</i> dapat melihat list data pelayanan, data fasilitas, data paket, harga secara langsung yang telah disediakan dengan datang ke tempat. - <i>Customer</i> melakukan pemesanan dan transaksi secara langsung 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Customer</i> dapat melihat seluruh data dan informasi mengenai harga paket acara dengan adanya sistem ini. - <i>Customer</i> juga dapat melakukan pemesanan dan transaksi secara online dengan menggunakan sistem informasi ini.

Berdasarkan hasil yang telah diwawancarai pada *Be Organizer Team*, sistem yang sedang berjalan masih menggunakan cara manual mulai dari transaksi pemesanan yang diharuskan untuk langsung datang ke lokasi untuk melihat lebih jelas produk EO dan mengisi data untuk registrasi sebelum melakukan pembayaran ke dalam buku laporan yang masih dalam bentuk tertulis dalam kertas/pembukuan. Untuk mendapatkan pemahaman terdapat aktifitas suatu sistem, maka diperlukan uraian beberapa aktifitas sistem yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan digambarkan melalui *flowchart system* yang sedang berjalan. Berikut diagram sistem yang sedang berjalan untuk pemesanan dan pembayaran *Be Organizer Team* dapat dilihat pada gambar 2.



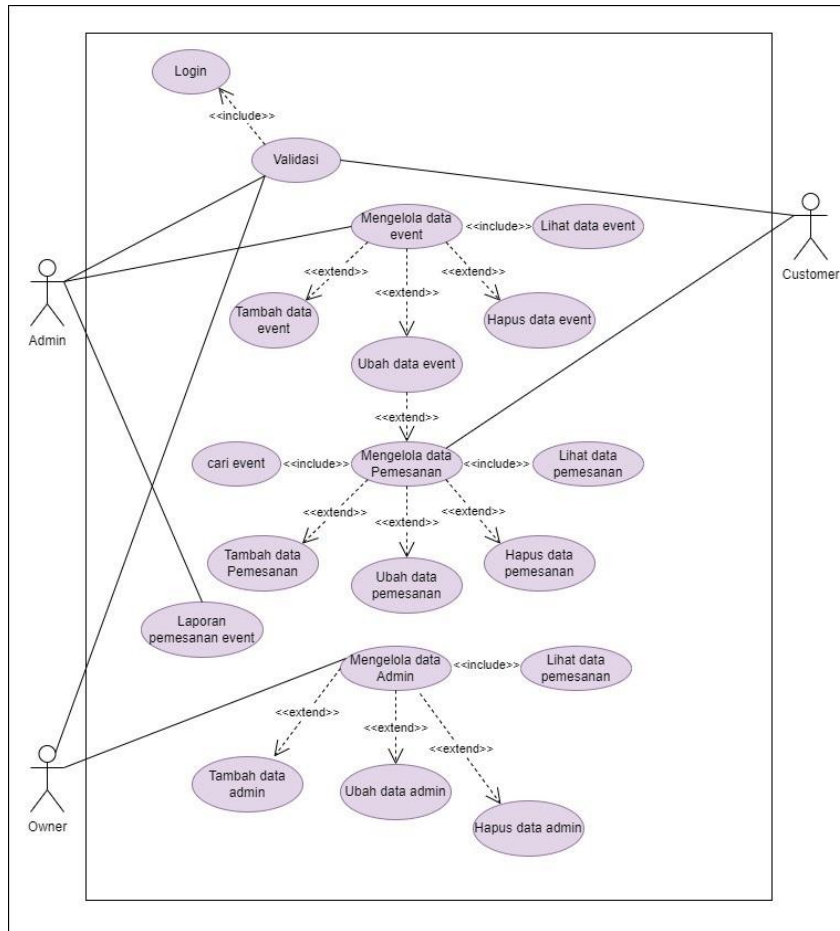
Gambar 2. *Activity diagram* sistem yang sedang berjalan

Dari tahap analisis system yang sedang berjalan diatas, maka dapat dirancang sebuah aplikasi pemesanan yang sangat efektif dan optimal sehingga owner dapat mengakses dan memudahkan dalam menjalankan proses pelayanan jasa EO ini. Terdapat tiga aktor yaitu *user* (pengguna), admin dan *owner* yang menggambarkan fungsi-fungsi dari sistem yang akan dibangun, dijelaskan pada gambar 3 sebagai berikut :



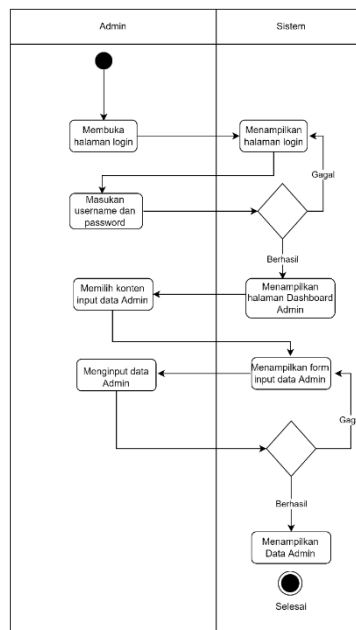
Gambar 3. Diagram system yang akan dikembangkan

Agar dapat mengetahui objek yang digunakan dari setiap actor yang ada pada aplikasi ini dibuatlah pemodelan system berupa use case diagram yang dapat dilihat pada gambar 4.

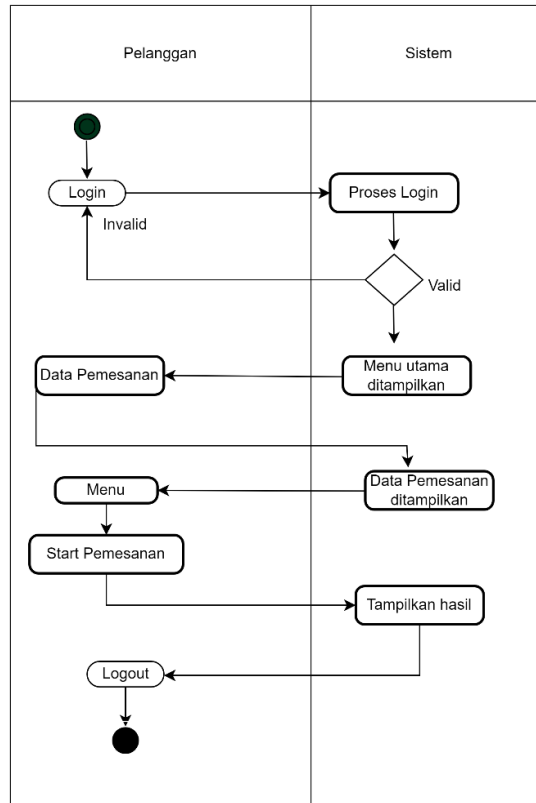


Gambar 4. Use case diagram sistem yang akan dikembangkan

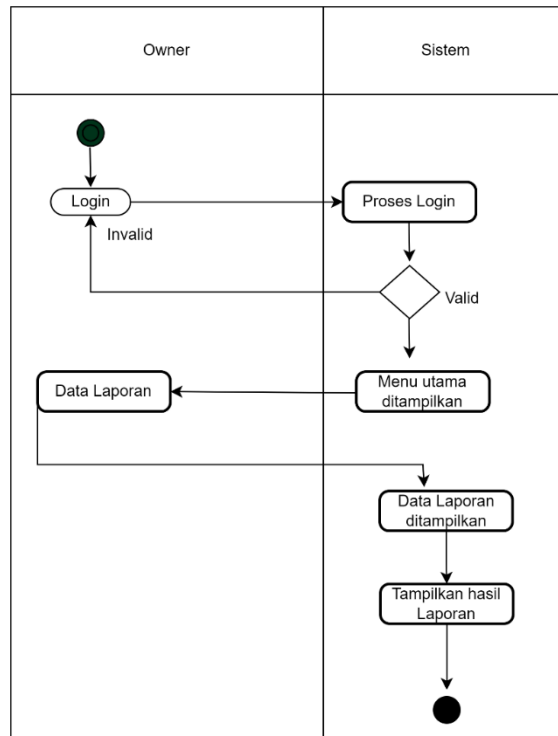
Agar dapat mengetahui aktivitas akses dari setiap actor yang ada pada aplikasi ini dibuatlah pemodelan sistem berupa activity diagram yang dapat dilihat pada gambar 5, 6 dan 7.



Gambar 5. Activity Diagram Admin

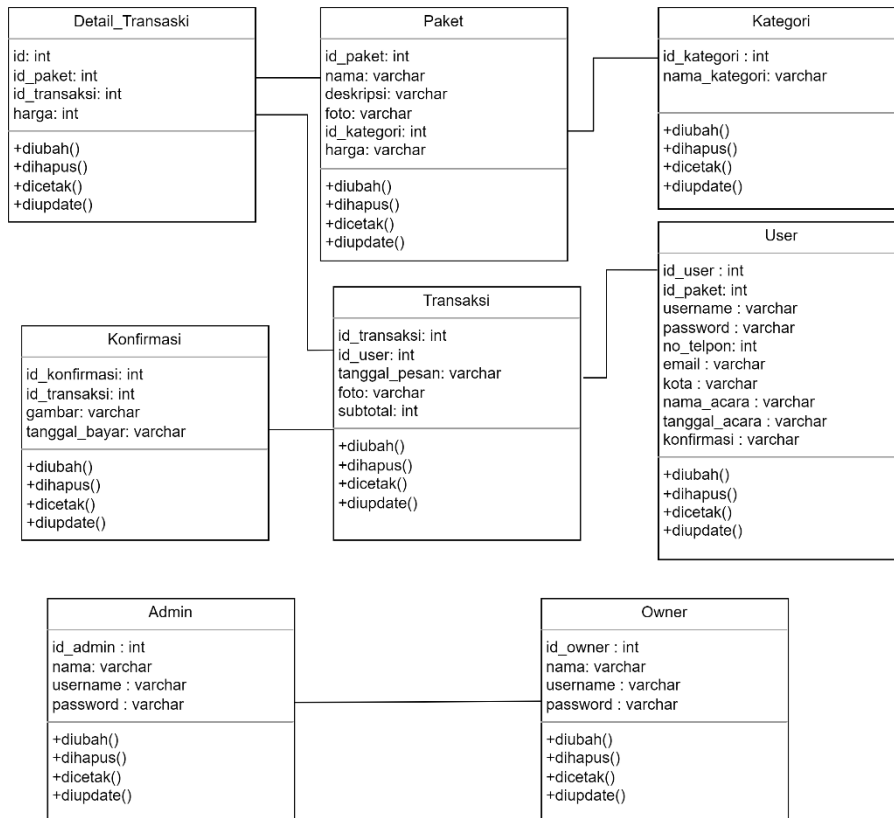


Gambar 6. Activity Diagram Pelanggan



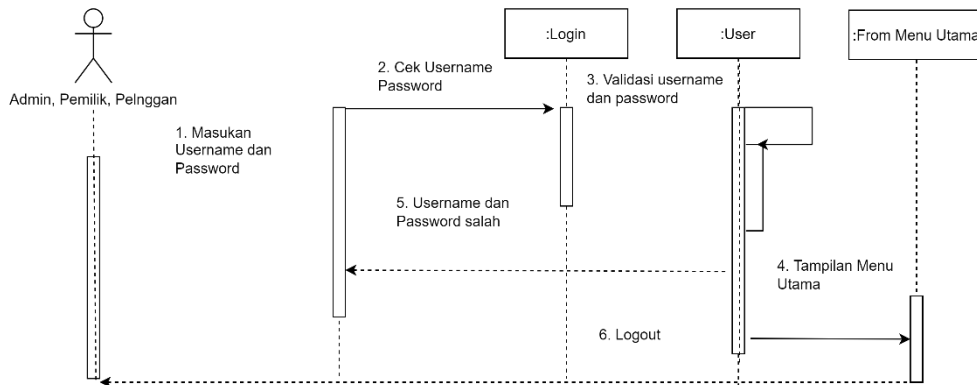
Gambar 7. Activity Diagram Owner

Adanya pemodelan sistem class diagram agar mempermudah rancangan bangun aplikasi pada bagian basis data. Pemodelan ini dapat dilihat pada gambar 8.



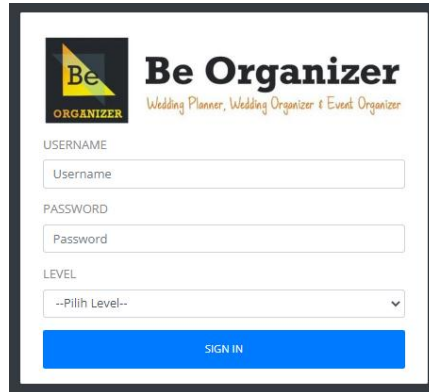
Gambar 8. Class Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek dari sistem yang ada, seperti gambar 9.



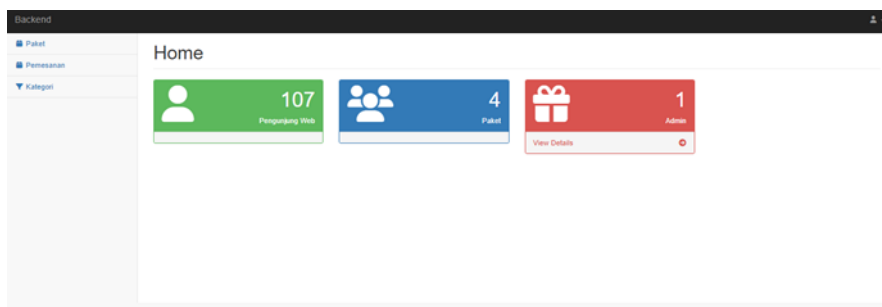
Gambar 9. Sequence Diagram

Aplikasi *Event Organizer* Berbasis *Website* terdiri 2 hak akses, yaitu Admin dan *owner*. Pertama Admin, admin bertugas untuk mengelola data *user*, mengelola data pelanggan, mengelola data paket, mengelola pemesanan dan mengelola data yang telah ditambahkan seperti mengubah dan menghapus data. Hak akses kedua adalah *owner* atau pimpinan yang memiliki hak akses sebagai pimpinan. Pimpinan dapat melihat data laporan, menambahkan admin, menghapus admin dan mengedit admin. *Form login* yang digunakan admin & *owner* jika ingin masuk ke dalam sistem untuk menambahkan produk & menambahkan admin (Gambar 10).



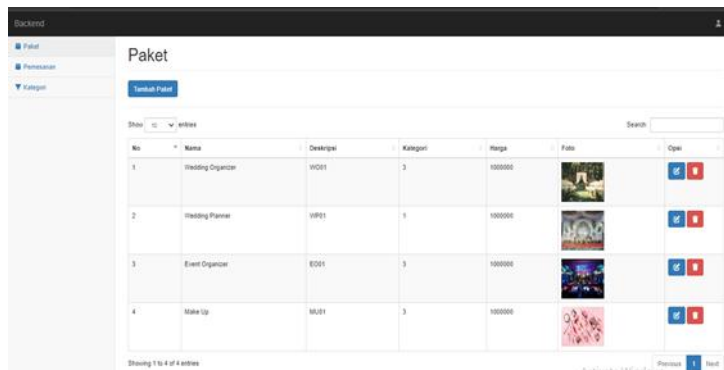
Gambar 10. Form login Admin dan Owner













Form yang digunakan Admin jika ingin melihat dan menambahkan kategori, paket dan melihat pemesanan (Gambar 11).



Gambar 11. Form Halaman Depan Admin

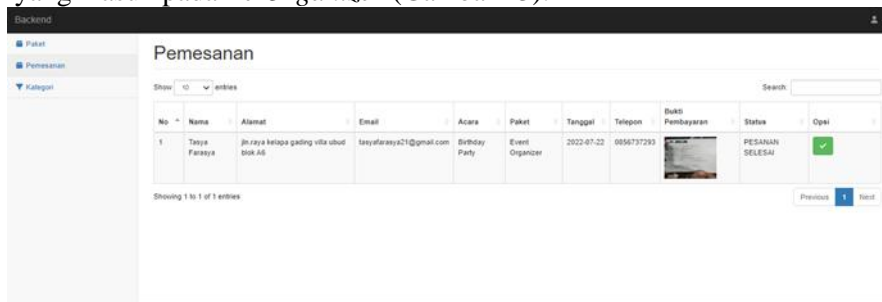
Pada halaman tambah paket yang digunakan Admin berfungsi untuk menambahkan paket dan menghapus paket (Gambar 12).





No	Nama	Deskripsi	Kategori	Harga	Foto	Opsi
1	Wedding Organizer	WDR1	3	1000000		 
2	Wedding Planner	WRP1	3	1000000		 
3	Event Organizer	EDR1	3	1000000		 
4	Make Up	MUR1	3	1000000		 

Gambar 12. Form Tambah Paket

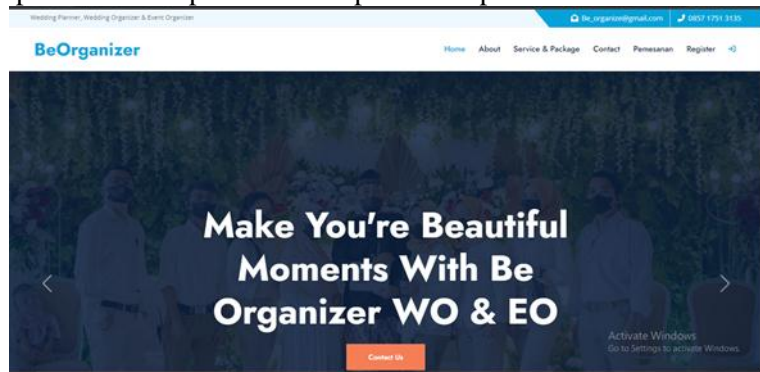
Pada halaman bukti pemesanan terdapat tampilan bukti pemesanan yang digunakan Admin untuk melihat bukti pemesanan yang masuk pada *Be Organizer* (Gambar 13).



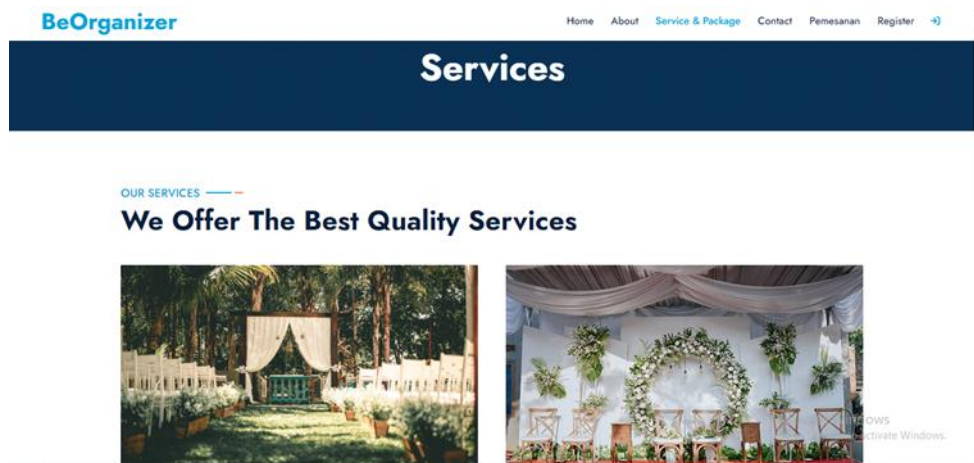
No	Nama	Alamat	Email	Acara	Paket	Tanggal	Telepon	Bukti Pembayaran	Status	Opsi
1	Tasya Farasya	Jl. Raya Kelapa Gading Villa Indah Blok A5	tasyafarasya21@gmail.com	Birthday Party	Event Organizer	2022-07-22	0556737293		PESANAN SELESAI	

Gambar 13. Form Bukti Pemesanan

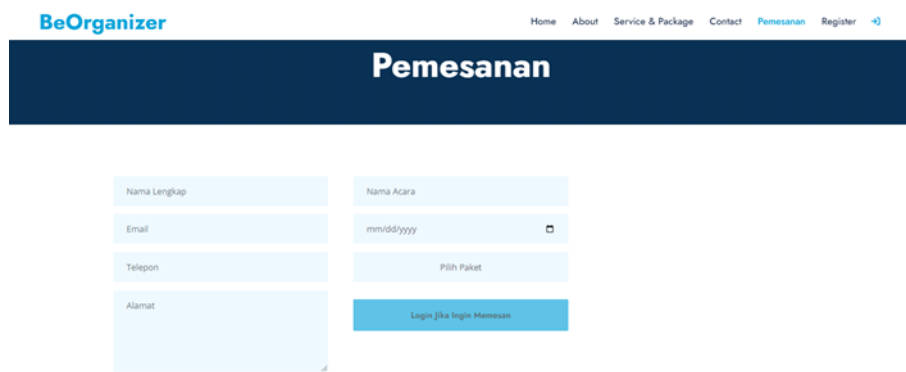
Halaman *front end user* dapat dilihat pada Gambar 14. Saat masuk tampilan halaman depan home pengunjung terdapat tampilan awal *Be Organizer*. Pada halaman Tentang *Be Organizer* terdapat sambutan untuk pengunjung dan terdapat foto team dalam *be organizer*. Pada Gambar 15, terdapat tampilan halaman paket *wedding*. Adapun Tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 14. Halaman *Home Visitor*



Gambar 15. Halaman *Service And Package*



Gambar 16. Halaman Pemesanan





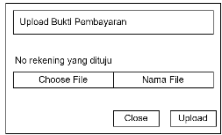
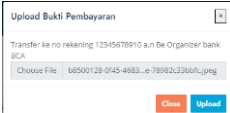


Tahap uji coba sistem ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari tabel-tabel yang sudah dibuat sebelumnya. Diantaranya untuk mengetahui apakah tabel sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan atau tidak. Pengujian dilakukan dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji Coba Struktural

Uji coba struktural merupakan uji coba yang dilakukan untuk memastikan aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan berjalan dengan baik. Uji coba struktural dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1. Uji Coba Struktural

Halaman	Perancangan	Implementasi	Keterangan	Hasil
Halaman Admin & Owner <i>Login</i>			Masuk ke halaman <i>login</i>	Sesuai
Halaman Admin			Masuk ke halaman admin	Sesuai
Halaman Paket <i>Tambah</i>			Masuk ke halaman tambah paket	Sesuai
Halaman Kategori <i>Tambah</i>			Masuk ke halaman tambah kategori	Sesuai
Halaman Owner <i>Depan</i>			Masuk ke halaman depan owner	Sesuai

Tampilan Register	Halaman			Masuk ke halaman <i>register</i>	Sesuai
Tampilan User	Depan			Masuk ke halaman depan user	Sesuai
Tampilan Upload Pembayaran	Tabel			Upload Bukti Pembayaran	Sesuai
Halaman Pemesanan	Bukti			Masuk ke halaman Admin lalu cek pemesanan	Sesuai

2. Uji Coba Fungsional

Uji coba fungsional dilakukan untuk mengetahui apakah setiap tombol yang terdapat pada halaman telah bekerja sesuai dengan fungsinya. Hasilnya terapat pada tabel 2.

Table 2. Uji Coba Fungsional *User*

Halaman	Fungsi	Hasil
Login	Login	Berfungsi
Register	Register	Berfungsi
Home	Menampilkan tampilan home	Berfungsi
	Search	berfungsi
Paket	Menampilkan data paket	Berfungsi
About	Menampilkan data tentang web	Befungsi
Kontak	Menampilkan form kontak kami	Befungsi
Detail Paket	Beli Paket	Befungsi
Cart	Kosongkan cart	Berfungsi
	Update cart	Berfungsi

Pesanan	Lanjutkan pesanan	Berfungsi
	Melihat pesanan	Berfungsi
	Transaksi pesanan	Berfungsi
	Ajukan pengembalian	Berfungsi



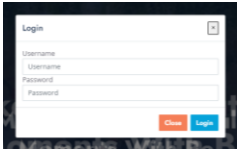



Table 3. Uji Coba Fungsional Admin

Halaman	Fungsi	Hasil
Login	Login	Valid
	Melihat pesanan	Valid
Pesanan	Verifikasi pesanan	Valid
	Menerima Ajuan pengembalian	Valid

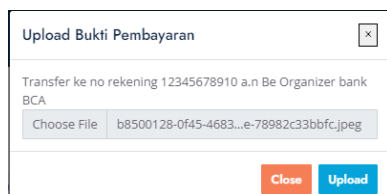
Table 4. Uji Coba Fungsional *Owner*

Halaman	Fungsi	Hasil
Tambah Admin	Menambah Admin	Valid

Table 5. Uji Coba Validasi

<i>Input</i>	<i>Output</i>	Hasil
<p><i>User Register</i></p> 	<p><i>Register Berhasil</i></p> 	Valid
<p><i>Login User</i></p> 	<p><i>Login berhasil</i></p> 	Valid
<p><i>Lanjut Pemesanan</i></p> 	<p><i>Checkout</i></p> 	Valid

Proses pemesanan



Pesanan berhasil



Valid

KESIMPULAN

Aplikasi ini dibuat menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Bahasa pemrograman menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*. secara umum memiliki tahapan yang didalamnya terdapat tahap perencanaan, analisis sistem, perancangan, implementasi, ujicoba serta pemeliharaan sistem. Sistem ini juga dirancang menggunakan pemodelan *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*. Implementasi dari sistem ini menggunakan *software Sublime Text* untuk proses pengkodean, dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta MySQL untuk *database*-nya dan perancangan secara detail. Terdapat 3 akses yaitu admin, *owner* dan *customer*. Dimana ke 3 akses tersebut memiliki hak akses yang berbeda. Untuk admin dapat mengelola semua data yang ada pada sistem mulai dari data-data admin, data *profile*, data paket, galeri dan konfirmasi pemesanan. Untuk *owner* dapat melihat data laporan dan mengelola data admin. Untuk akses *customer*/pengunjung dapat melihat informasi seputar paket EO apa saja yang tersedia, dapat registrasi dan login kemudian membuat pemesanan paket EO, *customer* dapat memilih paket yang diinginkan, *customer* dapat memberikan *rating*/penilaian. Pada *website* ini juga terdapat fitur Instagram yang dapat memudahkan *customer* menghubungi atau melihat hasil-hasil dari beberapa acara seperti *wedding*, *birthday party*, dan *event*. Kemudian sistem ini telah melalui 3 tahap uji coba diantaranya meliputi uji coba struktural, uji coba fungsional, dan uji coba validasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prabowo, N. R. (2021). *Manajemen Komunikasi Matapanah Communication Ngawi Sebagai Event Organizer Dalam Penyelenggaraan Special Event* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- [2] Affandi, G. C. (2012). Laporan Kuliah Kerja Media 2012 Proses Kerja Divisi Event Organizer Di Cv. Dini Mediapro Yogyakarta.
- [3] Albab, U. (2018). *Tinjauan Akad Ijārah Bi Al-Amāl terhadap Keabsahan Pendapatan Event Organizer pada Konser Musik di Kota Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- [4] Shadiq, M. R., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evoria” dengan Pendekatan User-Centered Design. *AUTOMATA*, 1(2).
- [5] Budi, M. S., & Sadih, H. T. (2021). Digitalisasi Pengarsipan Surat Pada Kantor Kecamatan Cigudeg. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Komputer*, 1(1), 38-43.
- [6] Suhendra, M., & Sadih, H. T. (2021). Aplikasi Helpdesk Teknologi Informasi Berbasis Website. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Komputer*, 1(2).
- [7] Hidayat, F. N., Qur'ania, A., & Sa'diah, H. T. (2021). Aplikasi Pengelolaan Data Dokumen Mahasiswa Diploma Tiga Sistem Informasi Universitas Pakuan. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Komputer*, 1(1).
- [8] Zuraiyah, T. A., Sadih, H. T., & Hermawan, E. (2021). PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PELATIHAN SDM MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQLI. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Komputer*, 1(2).
- [9] Kurnia, E., Sadih, H. T., Setiawan, T., Kriswanto, S., Wahyudiono, B., Arsanti, S., & Syafaat, F. (2022). E-commerce penjualan ikan cupang berbasis website. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Komputer*, 2(1), 20-25.
- [10] Sadih, H. T., & Ishlah, M. S. N. (2023). Design of the Inventory Application of CV Diva Karya Mandiri Using Rad (Rapid Application Development). *International Journal of Quantitative Research and Modeling*, 4(2), 82-89.

- [11] Sadiah, H. T., Ishlah, M. S. N., Elfrieda, N. S. A. L., & Gasbara, M. A. (2021). KMS (Knowledge Management System) Obat Ibu Hamil Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), 253-264.