

APLIKASI MANAGEMENT EVENT

MODUL ADMIN DAN PENGELOLA EVENT BERBASIS WEB

Fernaldi Angga Dell Rizky¹, Pramuko Aji, S.T., M.T.², Muhammad Barja Sanjaya, S.T., M.T., OCA.³

¹Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

fernaldi@student.telkomuniversity.ac.id¹, pramukoaji@tass.telkomuniversity.ac.id²,
mbarja@tass.telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAKSI

Acara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk menghibur ataupun mengedukasi. Kegiatan ini tidak lepas dari seorang yang menyelenggarakan acara tersebut yaitu penyelenggara acara. Kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini memang berarti kepada pola hidup manusia seperti misalnya sistem informasi. Keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara komputerisasi menjadi sangat penting. Salah satu organisasi yang memerlukan kebutuhan teknologi tersebut adalah para penyelenggara acara yang bingung akan mempromosikan kemana acara yang telah dirancang sedemikian rupa demi menunjang kesuksesan acara tersebut dalam melakukan pengelolaan data pembeli, acara dan tiket. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan framework Codeigniter dan databasenya menggunakan MySQL. Metode pembangunan aplikasi menggunakan metodologi Waterfall.

Kata Kunci: Acara, penyelenggara acara, tiket, organisasi

ABSTRACT

The event is an activity carried out to educate. This activity is inseparable from the organizer of the event, the event organizer. Advances in information technology today are as meaningful to human life patterns as information systems are. The existence of processing data into computerized information is very important. One of the organizations that need this technology is the event organizers who are confused will discuss about where the event has been designed to make a face to support the event in managing buyer data, events and tickets. This application was built using the PHP programming language, with the Codeigniter framework and its database using MySQL. The application development method uses Waterfall success.

Keywords: Events, event organizers, tickets, organization

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Event Management (HELOEV) adalah aplikasi yang memfasilitasi penyelenggara event untuk mengelola proses penjualan tiket acara agar mudah dikelola. Suatu acara atau kegiatan pasti banyak melibatkan beberapa pihak yang saling berkaitan oleh karena itu di setiap penyelenggaraan acara tidak pernah lepas dari keberadaan event organizer. Peran event organizer dikatakan berhasil jika dapat membawakan acara dengan lancar tanpa kesalahan yang dapat mengakibatkan kerugian kepada beberapa pihak. Kerugian yang dimaksud dapat berupa kesalahan dalam pelaksanaan acara yang tidak sesuai dengan deskripsi dan kesalahan dalam pendataan tiket maupun data pembeli. Oleh karena itu dapat menghambat kinerja dan merugikan beberapa pihak.

Dengan hal ini seharusnya ada inovasi dalam mengelola suatu event karena didalam sebuah kegiatan event terdapat kesulitan ketika mengelola data-data terkait kegiatannya sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pelaksanaan acara dan juga biasanya dalam penjualan tiket penyelenggara mengalami kesulitan dalam perekapan data pembeli dimana menyesuaikan kapasitas tiket yang disediakan oleh penyelenggara event.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan membuktikan bahwa masih banyak penyelenggara acara yang melakukan pendataan tiket, data acara dan data pembeli dengan manual atau dengan cara menulis dengan buku membuat pendataan tidak secepat dengan otomatisasi dan tidak akurat. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada pelaku event organizer kendala yang sering dialami adalah pendataan yang masih manual menggunakan Microsoft Excel bahkan dengan buku tulis yang membuat pendataan menjadi lama. Oleh karena itu, dibutuhkan digitalisasi pengelolaan kegiatan dari suatu acara yang dapat mengatur kegiatan acara sehingga dapat sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mempermudah pekerjaan untuk menunjang kebutuhan aplikasi tersebut, maka dibuatlah Aplikasi Heloev : Modul Admin dan Pengelola Event..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dibahas rumusan masalah yang meliputi:

- 1 Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data tiket dengan akurat?
- 2 Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data acara dengan mudah?
- 3 Bagaimana cara memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data pembeli dengan mudah?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan dan penulisan Proyek Akhir ini adalah membuat aplikasi *event management* yang memiliki fitur sebagai berikut:

1. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data tiket.
2. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data acara.
3. Memfasilitasi penyelenggara acara untuk mengelola data pembeli.

1.4 Batasan Masalah

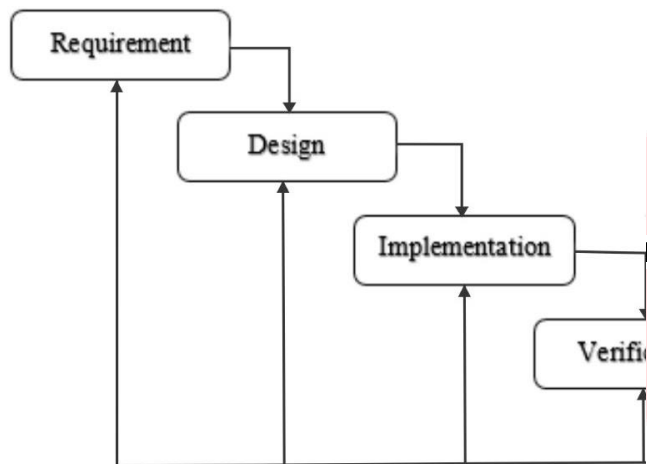
Pada proyek akhir ini pembahasan akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- 1 Aplikasi ini hanya fokus pada pengelolaan data tiket, data acara dan data pembeli.
- 2 Tidak membahas proses pembayaran.
- 3 Belum membahas proses validasi kontrak.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan aplikasi ini, metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dengan metode *waterfall* ini pengembang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, mulai dari tahap *requirement definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing*, dan yang terakhir *operation and maintenance*. Alasan dari penggunaan metode *waterfall* yaitu karena pengaplikasian metode ini mudah, kelebihan dari model ini juga ketika semua kebutuhan system dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar diawal project. Maka, *waterfall* dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah [1].

Berikut merupakan tahapan – tahapan metode waterfall yang di jelaskan pada gambar di bawah ini



GAMBAR 1- 1
METODE Pengerjaan

Berikut adalah tahapan – tahapan dari model waterfall:

1. Requirement

Tahapan pertama ini merupakan tahapan terpenting karena tahapan ini meliputi pengumpulan data informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Pada tahap pertama ini, melakukan pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi dengan cara melakukan wawancara kepada *event organizer* yang telah menjalankan kegiatan tersebut untuk mendapatkan data berupa data permasalahan apa saja yang terjadi serta data-data lain yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya merancang proses bisnis yang diusulkan menggunakan BPMN (*Business Process Model and Notation*).

2. Design

Pada tahap ini dilakukan pembuatan perancangan sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dikumpulkan secara lengkap sebelum melakukan penulisan kode program. Untuk memenuhi kebutuhan perancangan pada aplikasi ini dibutuhkan tahapan diantaranya membuat perencanaan basis data menggunakan ERD, tabel relasi dan usecase diagram untuk membuat rancangan antar muka dengan menggunakan adobe XD untuk menyesuaikan kebutuhan *event organizer*.

3. Implementation

Dalam tahap ketiga diharapkan dapat menyesuaikan kebutuhan event *organizer* dilakukan penerjemahan desain yang telah dibuat ke dalam kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework Codeigniter, desain tampilan dengan menggunakan HTML, CSS, bootstrap dan MySQL sebagai database yang sudah ditentukan dan melakukan pengujian secara keseluruhan terhadap kode yang telah selesai dibangun dengan cara mengecek setiap kegagalan dan kesalahan.

4. Verification

Pada tahap ini setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem dan sudah dapat digunakan oleh user dengan memenuhi persyaratan yang ada. Jenis pengujian yang digunakan adalah black box testing dan UAT (*User Acceptance Testing*), yaitu pengujian yang memfokuskan pada fungsionalitas aplikasi.

5. Maintenance

Pada tahap ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan *maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Aplikasi

Berikut ini adalah konsep-konsep dasar aplikasi Event Management yang berbasis Web.

2.1.1 Event

Event atau Acara dalam arti sempit dapat diartikan sebagai pameran, pertunjukkan, festival dengan syarat ada penyelenggara, peserta, dan pengunjung. Dalam arti luar, acara (*event*) dapat diartikan sebagai suatu tempat agar mereka memperoleh informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diharapkan oleh penyelenggara [10].

2.1.2 Event Organizer

Jasa Event Organizer menyatakan event organizer adalah pengelola suatu kegiatan (Pengorganisir Acara). Setiap kegiatan yang di selenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan. Event organizer adalah istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggara acara [9]. Sebagai berikut: a. *One Stop Service Agency*,

penyelenggara acara yang mampu menyelenggarakan acara dari mulai skala kecil hingga besar. b. *MICE* (*Meeting, Intencive, Convention, Exhibition*), penyelenggara acara yang khusus bergerak dibidang penyelenggaraan acara berbentuk pertemuan. c. *Brand Activation*, penyelenggara acara yang secara spesifik membantu kliennya dalam mempromosikan perihal peningkatan penjualan, peningkatan pengenalan produk, merk di kalangan konsumen. d. Musik dan Hiburan, penyelenggara acara yang memiliki spesialisasi di bidang musik dan hiburan-hiburan lain e. Penyelenggara Pribadi, penyelenggara acara yang mengkhususkan diri membantu kliennya dalam mengorganisasi acara pesta pribadi [10].

2.1.3 Aplikasi Event Management

Aplikasi Heloev ini merupakan sebuah aplikasi yang dibuat dan ditujukan untuk para penyelenggara *event* dan konsumen. Dalam Aplikasi Heloev ini para penyelenggara *event* yang membutuhkan dukungan dari konsumen dengan pembelian tiket, mereka dapat menggunakan aplikasi ini, yaitu dengan mengunggah deskripsi *event* yang akan diselenggarakan. Sehingga dalam Aplikasi Heloev ini akan mempertemukan kedua pihak tersebut.

2.2 Perangkat Pemodelan Yang Digunakan

Tools pemodelan aplikasi adalah *tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi yang telah di rancang. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Business Process Model and Natation (BPMN)*, *Entitas Relationship Diagram (ERD)*, *Use Case*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

2.2.1 Business Process Model and Notation (BPMN)

Business Process Model and Natation (BPMN) merupakan teknik yang memungkinkan semua pihak terlibat dalam proses berkomunikasi secara jelas, benar dan efisien. Dengan cara ini, BPMN mendefinisikan notasi dan semantic Diagram Proses Bisnis (BPD). BPD adalah diagram berdasarkan teknik 'Flowchart' yang dirancang untuk menyajikan urutan grafis dari semua kegiatan yang terjadi selama proses. BPMN menyediakan kemampuan memahami prosedur internal bisnis dalam notasi grafis. BPMN mengikuti tradisi flowcharting notasi untuk dibaca dan fleksibilitas. Ada 4 kategori dasar dari elemen-elemen BPD yaitu sebagai berikut [2].

2.2.2 Entity Realtionship Diagram

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. ERD mudah dan gampang di mengerti tanpa perlu keahlian khusus, mudah dalam pengkonsepan, konstruk dasar (entitas dan *relationship*) sangat intuitif sehingga memudahkan untuk mempresentasikan kebutuhan dari *user* tersebut [3]. Berikut adalah simbol-simbol yang terdapat pada ERD.

2.2.3 Use case Diagram

Use case adalah serangkaian skenario yang dikemas menjadi satu oleh tujuan pengguna umum. Dalam bahasan *use case*, para penguana disebut sebagai aktor. Aktor merupakan sebuah peran yang dimainkan seorang pengguna dalam kaitannya dengan sistem. Aktor dapat meliputi pelanggan, petugas, manajer, dan analis produk. Aktor-aktor tersebut menggunakan *use case*. Seorang aktor dapat menggunakan banyak *use case*, sebaliknya, sebuah *use case* juga dapat digunakan oleh beberapa aktor [3]. Berikut merupakan simbol Use Case.

2.2.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram secara khusus menjabarkan behavior sebuah scenario tunggal. Diagram tersebut menunjukkan sejumlah obyek contoh dan pesan-pesan yang melewati obyek-obyek ini di dalam usecase. Interaction Diagram menunjukkan bagaimana kelompok-kelompok objek saling berkolaborasi dalam beberapa behavior. Sequence Diagram menunjukkan interaksi dengan menampilkan setiap partisipan dengan garis alir secara vertical dan pengurutan pesan dari atas ke bawah [4].

2.2.5 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram merupakan penggambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas – kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron [4].

2.3 Perangkat Pembangunan Aplikasi

Tools pembangunan aplikasi adalah *tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi yang telah di

rancang. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Hypertext Markup Language* (HTML), *Hypertext Preprocessor* (PHP), *Cascading Style Sheet* (CSS), *Codeigniter* (CI), *My Structure Query Language* (MySQL).

2.3.1 Hypertext PreProcessor (PHP)

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan Bahasa pemrograman scripting yang mampu berjalan di dalam sebuah server dan maupun membuat web menjadi interaktif dan dinamis. program yang ditulis dengan PHP akan di-parsing didalam *web server* oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*. Karena pemrosesan program PHP dilakukan di lingkungan *web server*, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi server (*server-side*). PHP juga mampu mengelola data dari computer klien serta mampu mengelola data dari server sehingga mudah disajikan dalam browser [5]

2.3.2 Hypertext Markup Language (HTML) & Cascading Style Sheet (CSS)

Hypertext Markup Language adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu situs web atau *homepage*. Setiap dokumen dalam web ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat diklik, gambar, dokumen multimedia, *form* yang dapat diisi dan sebagainya didasarkan atas HTML [5]. CSS merupakan konsep sederhana yang berfungsi untuk membuat style atau gaya yang lebih diprioritaskan kepada bagaimana data yang ada pada HTML ditampilkan ke browser. Saat ini CSS sudah mencapai versi CSS3. prinsip dasarnya tetap sama CSS adalah salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML [5].

2.3.3 My Structure Query Language (MySql)

Secara sederhana *database* (basis data) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sedangkan DBMS (*database management system*) merupakan perangkat lunak atau program komputer yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengelola *database*. Salah satu yang populer dewasa ini berupa RDBMS (*Relation database management system*) yang merupakan model basis data relasional

atau dalam bentuk tabel tabel yang saling berhubungan [5]

2.3.4 Codeigniter (CI)

CI adalah framework PHP yang dibuat berdasarkan kaidah Model- ViewController (MVC). Dengan MVC, maka memungkinkan pemisahan antara layer *applications-logic* dan *presentation*. Pemrograman yang menyediakan sekumpulan library yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan, dengan menggunakan antarmuka dan struktur sederhana untuk mengakses library. Dalam konteks CI dan aplikasi berbasis web, maka penerapan konsep MVC mengakibatkan kode program dapat dibagi menjadi 3 kategori.

1. Model

Kode program (berupa OOP *Class*) yang digunakan untuk memanipulasi database.

2. View

Berupa template HTML/XHTML atau PHP untuk menampilkan data pada *browser*.

3. Controller

Kode program (berupa OOP *class*) yang digunakan untuk mengontrol aliran aplikasi (sebagai pengontrol Model dan View) [6].

2.4 Pengujian

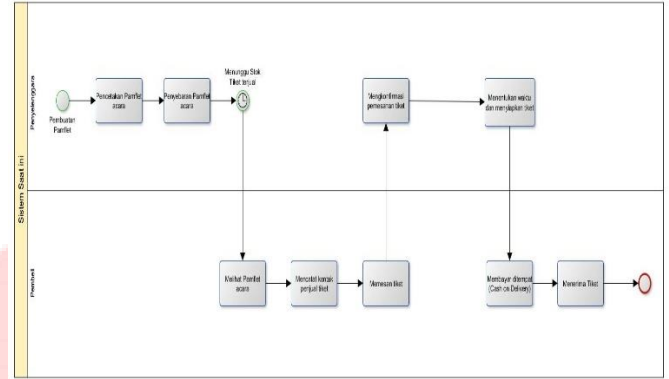
Tools pengujian aplikasi adalah perangkat yang digunakan untuk menguji aplikasi dari segi ketahanan dan penggunaan. *Tools* yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah *Black Box Testing*.

2.4.1 Black Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, *Black box testing* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program [8].

2.4.2. User Acceptance Testing(UAT)

User Acceptance Testing (UAT) adalah suatu adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan ditempat pengguna aplikasi dan melibatkan pengguna aplikasi tersebut. Pengguna menguji perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan dapat menangani tugas-tugas yang diperlukan dan sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian ini juga membantu menemukan kesalahan yang berkaitan dengan kegunaan dari aplikasi dengan cara diperiksa apakah fungsi-fungsi dari setiap menu yang ada dalam dokumen requirement sudah ada dalam software yang diuji atau tidak. Hasil dari User Acceptance Test adalah dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (testing) sudah bisa memenuhi kebutuhan dari pengguna [8].



GAMBAR 3- 1
PROSES BISNIS SAAT INI DENGAN PAMFLET

2. Proses Bisnis pemesanan tiket dengan Poster

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

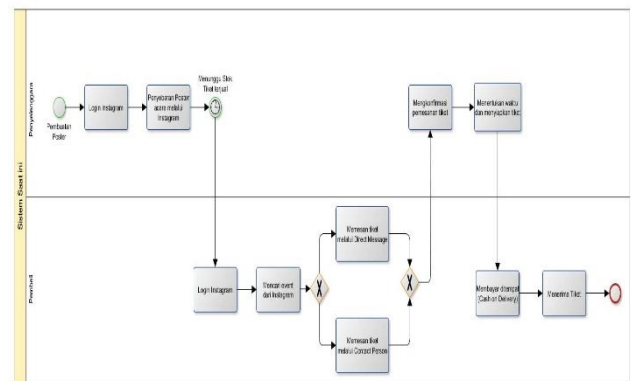
Analisis dilakukan untuk mendapatkan gambaran sistem yang sedang berjalan dan permasalahan yang terdapat didalamnya. Kemudian diusulkan sistem usulan yang merupakan perbaikan dari sistem sebelumnya. Dari analisis akan menguraikan seperti:

3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini

Saat ini sistem yang sedang berjalan kebanyakan pada saat menjelang diadakannya suatu acara yaitu penyelenggara *event* ingin mempromosikan suatu acara dan pembeli ingin membeli tiket suatu *event*. Pada kasus ini penyelenggara harus mempromosikan *event* tersebut untuk menarik perhatian masyarakat, hal ini diharapkan dapat menghasilkan respon yang bagus agar pelaksanaan event tersebut sukses dan dapat berjalan dengan lancar, kemudian untuk pembeli diharapkan sudah yakin dan ingin membeli tiket yang diberikan oleh penyelenggara, pembeli harus datang langsung untuk melakukan pengisian data dan melakukan pembayaran. Tiket yang telah dibeli akan digunakan sebagai syarat masuk *event* yang diinginkan.

3.1.1.1 Proses Bisnis Saat Ini

1. Proses Bisnis pemesanan tiket dengan Pamflet



Gambar 3- 2
Proses Bisnis Saat ini dengan Poster

3.1.1.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis

Aplikasi EventBandung adalah aplikasi pusat kegiatan Sosial, Penemuan dan Keterlibatan untuk acara yang sudah beroperasi sejak lama didaerah bandung dan sekitarnya. Aplikasi ini memberikan informasi tentang berbagai macam kegiatan yang ada di bandung. Hanya memberika informasi detail mengenai *event* yang telah terdaftar dalam aplikasi tersebut.

3.1.1.3 Gambaran Sistem Usulan

Berdasarkan keadaan saat ini terdapat beberapa kelemahan yang menjadi kekurangan dan kendala pada sistem yang berjalan saat ini yaitu sebagai berikut.

3.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Dibangun

1. Berdasarkan kelemahan-kelemahan pada proses bisnis saat ini, kami membuat sistem usulan yang akan mempermudah segala

proses bisnis yang ada sekarang. Berikut penjabaran gambaran umum sistem usulan beserta proses bisnisnya menggunakan BPMN.

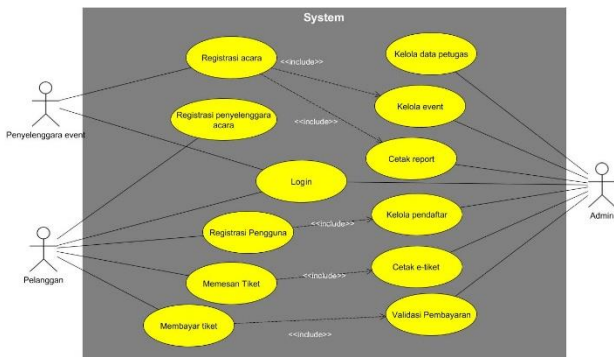
3.2 Perancangan

3.2.1 Model Aplikasi Berbasis Objek

Berikut adalah pemodelan aplikasi berbasis objek dengan penggambaran menggunakan diagram-diagram pada aplikasi *event management*:

3.2.1.1 Use Case Diagram

Dibawah ini adalah gambaran *use case diagram*. Berikut adalah gambaran *use case diagram* yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini :

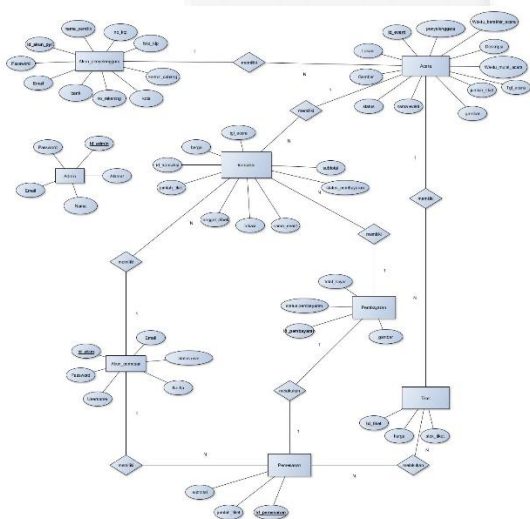


GAMBAR 3. 1 USE CASE DIAGRAM

3.2.2 Perancangan Basis Data

3.2.2.1 ER-D

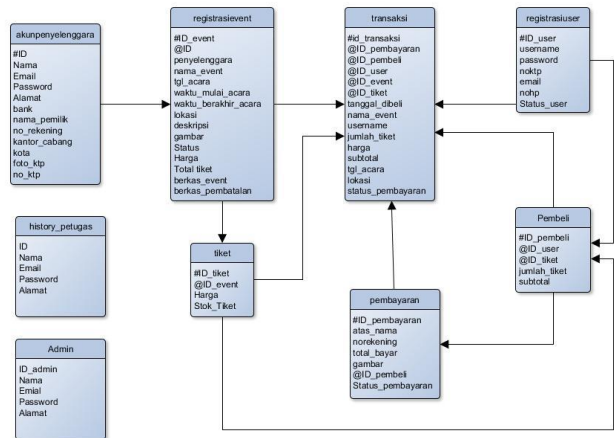
Berikut adalah rancangan ER-D dalam pengembangan aplikasi *event management* :



GAMBAR 3. 2 ER-D

3.2.2.2 Skema Relasi

Dibawah ini adalah penggambaran rancangan basis data dengan skema relasi:



GAMBAR 3. 3 SKEMA RELASI

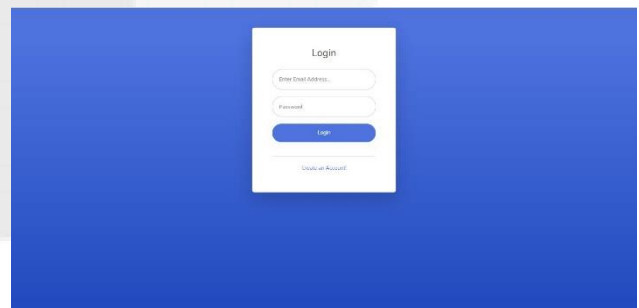
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi ini hasil analisis dan perancangan aplikasi yang telah dibuat akan diimplementasikan agar dapat memenuhi tujuan atau harapan dari sistem yang telah dirancang sebelumnya dengan mengaplikasikannya. Berikut merupakan implementasi dari perancangan antarmuka.:

1. Tampilan Halaman Login

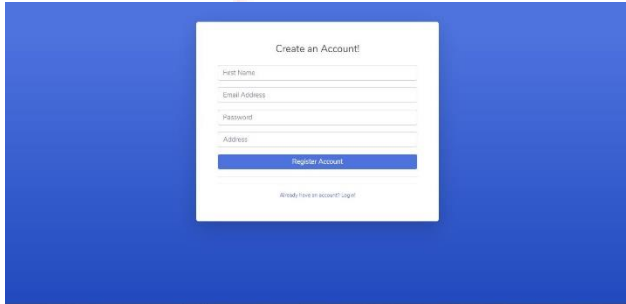
Halaman login yang ditujukan untuk user siswa, user pengajar dan user admin. User pengguna dapat masuk akun bimbingannya dengan username yang password yang telah terdaftar dan memilih jenis akunnya.



GAMBAR 4. 1 TAMPILAN HALAMAN LOGIN

2. Tampilan Halaman Registrasi Admin

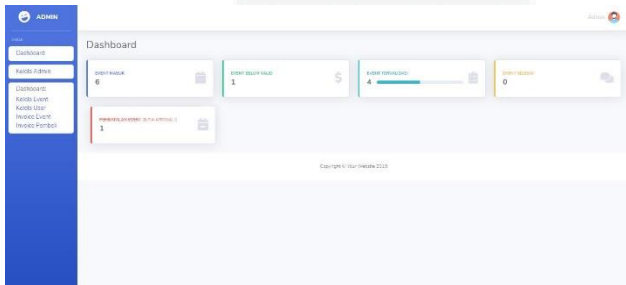
Tampilan halaman dibawah adalah halaman Registrasi dimana orang dapat mendaftar dan menjadi admin heloev.



GAMBAR 4. 2 TAMPILAN HALAMAN REGISTRASI ADMIN

3. Tampilan Halaman Dashboard Admin

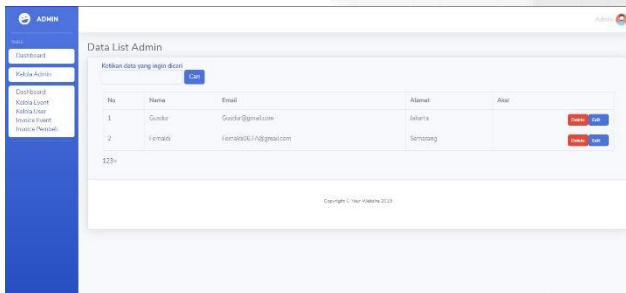
Halaman dashboard admin dapat melihat event yang dapat dikelola. Admin dapat mengelola persetujuan pembatalan event diperuntukkan penyelenggara yang ingin mengajukan pembatalan event.



GAMBAR 4. 3 TAMPILAN HALAMAN DASHBOARD ADMIN

4. Tampilan Halaman List Admin

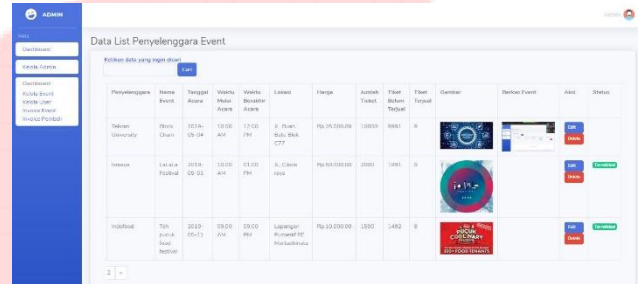
Halaman List admin diperuntukkan untuk super admin mengelola data admin yang telah terdaftar pada aplikasi.



GAMBAR 4. 4 TAMPILAN HALAMAN LIST ADMIN

5. Tampilan Halaman List Event

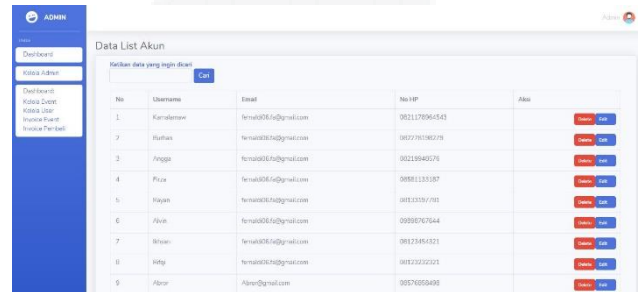
Halaman List Event kita dapat melihat event yang telah di validasi beserta detail event dan menampilkan berkas berkas yang diperlukan. Admin dapat melakukan edit dan delet pada event tersebut.



GAMBAR 4. 5 TAMPILAN HALAMAN LIST EVENT

6. Tampilan Halaman List Pembeli

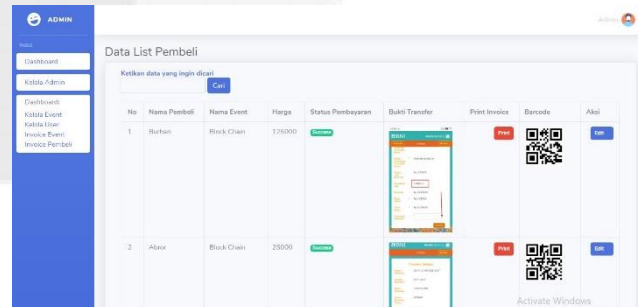
Halaman list pembeli kita dapat melihat data pembeli yang telah masuk dan melakukan pembayaran.



GAMBAR 4. 6 TAMPILAN HALAMAN LIST PEMBELI

7. Tampilan Halaman Invoice Pembeli

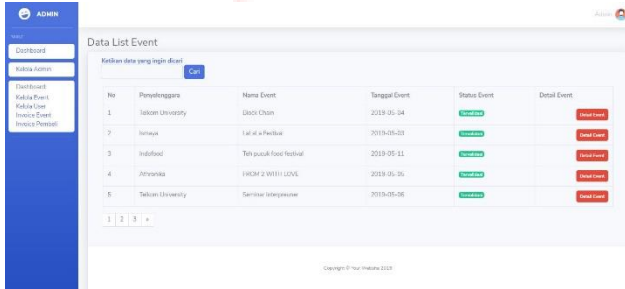
Halaman invoice pembeli berisi informasi data pembeli beserta bukti transfer dan qrcode yang didapatkan ketika telah membayar. Qr code pada setiap pembeli memiliki id sendiri-sendiri.



GAMBAR 4. 7 TAMPILAN HALAMAN INVOICE PEMBELI

8. Tampilan Halaman Invoice Event

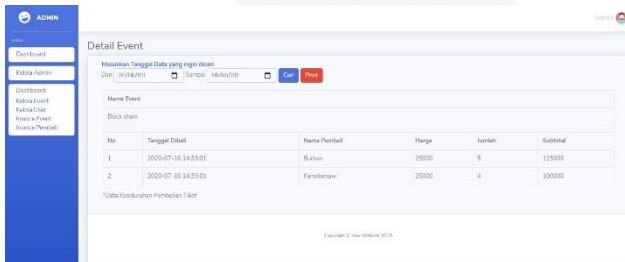
Halaman Invoice Event berisi detail informasi pada setiap event dan dapat mencetak invoice didalam tombol "detailevent".



GAMBAR 4. 8 TAMPILAN HALAMAN INVOICE EVENT

9. Tampilan Halaman Detail Event

Halaman detail event berisi data pembeli yang dapat di filter berdasarkan tanggal beli dan berdasarkan ticket event yang dibeli.



GAMBAR 4. 9 TAMPILAN HALAMAN DETAIL EVENT

10. Tampilan Halaman Preview Data Pembeli

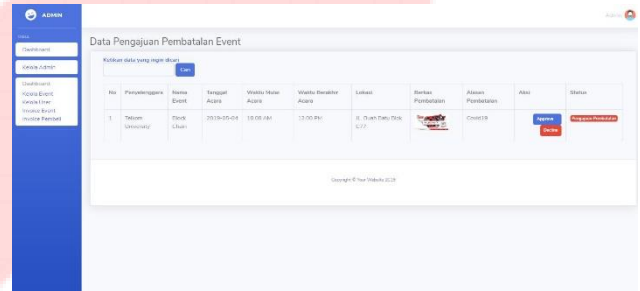
Halaman preview data pembeli dapat dilihat ketika event yang telah dipilih kemudian melakukan pencarian berdasarkan tanggal yang ingin dicari dan akan muncul sesuai data yang telah masuk.



GAMBAR 4. 10 TAMPILAN HALAMAN PREVIEW DATA PEMBELI

11. Tampilan Halaman Pembatalan Event

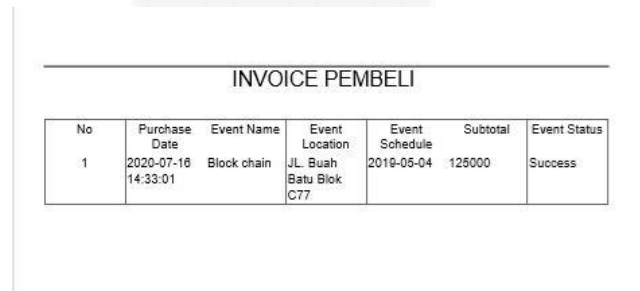
Halaman Pembatalan event berisi event yang telah mengajukan pembatalan event dengan menyantumkan berkas/surat yang dapat dijadikan validasi agar event dapat dibatalkan. Admin berhak menerima/ menolak pengejuan pembatalan tersebut.



GAMBAR 4. 11 TAMPILAN HALAMAN PEMBATALAN EVENT

12. Tampilan Halaman Invoice Pembeli

Halaman Invoice pembeli berisi rincian pembelian yang telah dilakukan pembeli dengan tanggal pembelian..



GAMBAR 4. 12 TAMPILAN HALAMAN INVOICE PEMBELI

13. Tampilan Notifikasi Pembatalan Acara

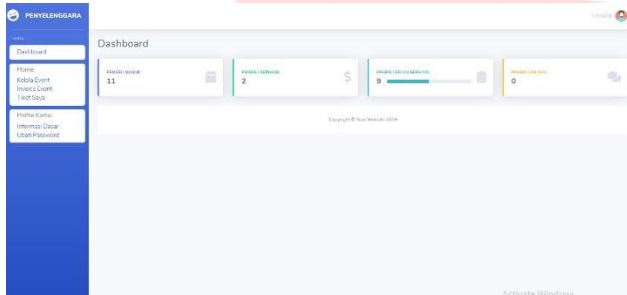
Notifikasi ini muncul di email pembeli ketika eventnya telah dibatalkan.



GAMBAR 4. 13 TAMPILAN NOTIFIKASI PEMBATALAN ACARA

14. Tampilan Dashboard Penyelenggara

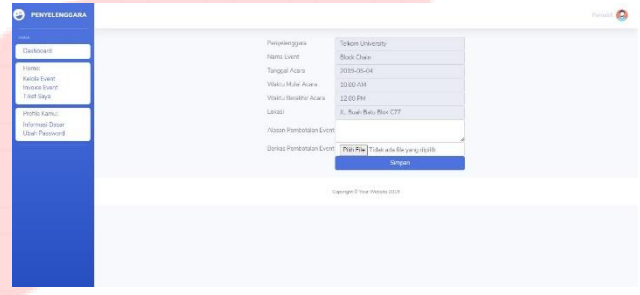
Halaman Dashboard Penyelenggara berisi data pembeli yang telah masuk dan dapat dikelola. Halaman ini dapat diakses ketika penyelenggara login.



GAMBAR 4. 14 TAMPILAN HALAMAN DASHBOARD PENYELENGGARA

17. Tampilan Halaman Pengajuan Pembatalan

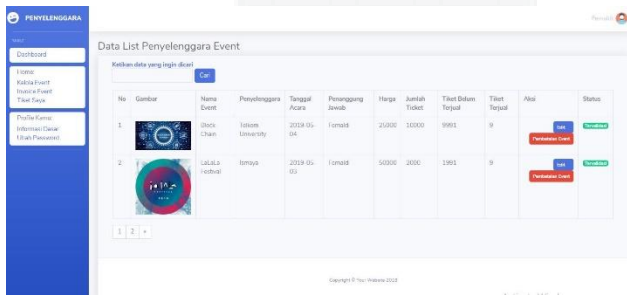
Halaman Pengajuan Pembatalan event ini berisi alasan pembatalan dan dokumen yang dapat dipertanggung jawabkan oleh penyelenggara terhadap admin.



GAMBAR 4. 17 TAMPILAN HALAMAN PENGAJUAN PEMBATALAN

15. Tampilan Halaman Kelola Event

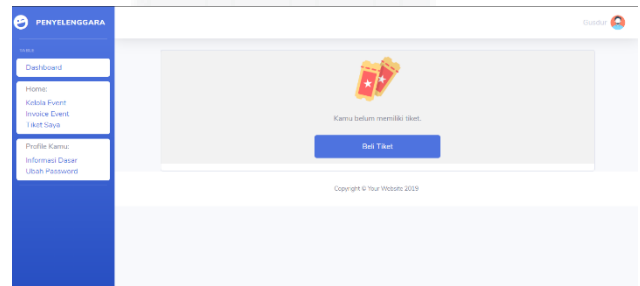
Halaman Kelola Event berisi event yang telah didaftarkan oleh penyelenggara yang sudah login dan dapat mengelola tiap event dari merubah data event bahkan membatalkan event.



GAMBAR 4. 15 TAMPILAN HALAMAN KELOLA EVENT

18. Tampilan Halaman Tiket Saya

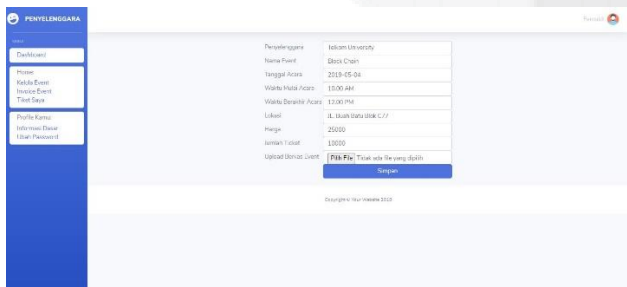
Halaman Tiket saya ini berisi button yang dapat diklik dan mengarahkan penyelenggara ke halaman promosi dan dapat membeli tiket sesuai keinginan.



GAMBAR 4. 18 TAMPILAN HALAMAN TIKET SAYA

16. Tampilan Halaman Kelola Edit Event

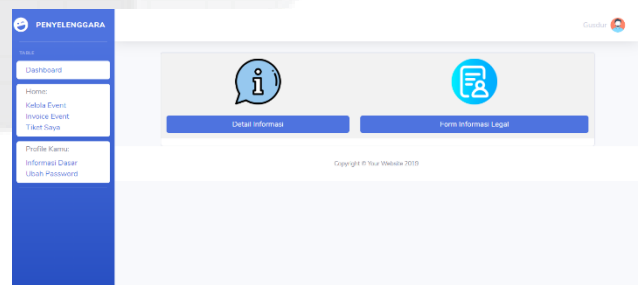
Halaman Kelola edit event berisi form yang dapat dirubah sesuai keinginan penyelenggara.



GAMBAR 4. 16 TAMPILAN HALAMAN EDIT EVENT

19. Tampilan Halaman Informasi Dasar

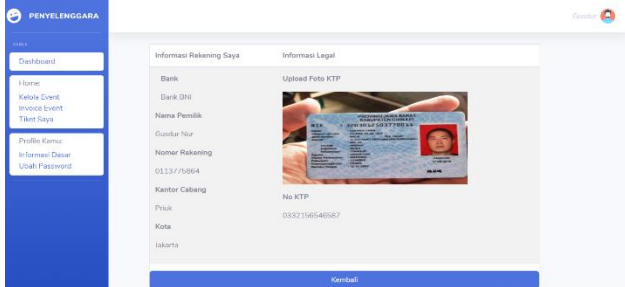
Halaman Informasi Dasar berisikan form dan detail informasi yang diperlukan admin untuk validasi. Untuk itu penyelenggara diharapkan mengisi form yang telah disediakan.



GAMBAR 4. 19 TAMPILAN HALAMAN INFORMASI DASAR

20. Tampilan Halaman Detail Informasi

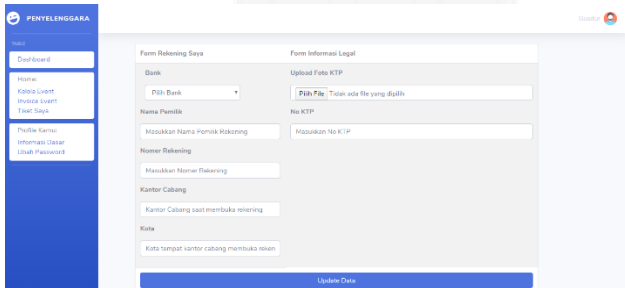
Halaman Detail Informasi berisikan informasi yang telah diinputkan berupa data diri penganggung jawab acara.



GAMBAR 4. 20 TAMPILAN HALAMAN DETAIL INFORMASI

21. Tampilan Halaman Informasi Legal

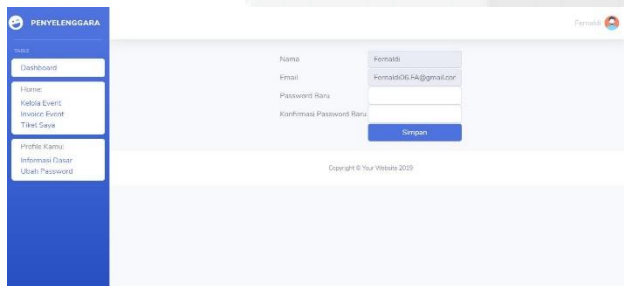
Halaman ini berisikan form inputan dimana penyelenggara acara mengisi sesuai data diri penanggung jawab.



GAMBAR 4. 21 TAMPILAN HALAMAN INFORMASI LEGAL

22. Tampilan Halaman Ubah Password

Halaman ini berisi form dimana penyelenggara event dapat mengganti atau mengubah password akun penyelenggara.



GAMBAR 4. 22 TAMPILAN HALAMAN UBAH PASSWORD

4.1 PENGUJIAN

Pada tahap pengujian ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan tujuan awal pembuatan aplikasi dan memastikan semua fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan baik.

4.2.2 Hasil Pengujian

Berikut merupakan pengujian *black box testing* pada Aplikasi Berbasis Web Heloev Event Management Modul Admin dan Penyelenggara Event.

1. Pengujian Fungsionalitas Registrasi Admin

TABEL 4. 1 PENGUJIAN FUNGSIONALITAS REGISTRASI ADMIN

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 1	Registrasi atau Pendaftaran.
Aturan	(1) Email harus sesuai dengan kaidah (2) Data tidak boleh dikosongi

2. Pengujian Fungsionalitas Login

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam

	mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 2	Login Admin
Aturan	(1) Data sesuai (2) Sudah melakukan registrasi

	penyelenggara admin dalam mendaftarkan
Function	
Func. Ke 4	Edit Pembeli
Aturan	(1) Username harus berupa huruf (2) No hp harus berupa angka

3. Pengujian Fungsionalitas Edit Event

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 3	Edit Event
Aturan	(1) Harga & Jumlah tiket harus berupa angka (2) Tidak boleh ada yang kosong

4. Pengujian Fungsionalitas Edit Pembeli

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan

5. Pengujian Fungsionalitas Invoice Pembeli

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 5	Invoice Pembeli
Aturan	(1) Pembeli sudah membayarkan sesuai nominal (2) Mengirimkan notifikasi pembatalan

6. Pengujian Fungsionalitas Informasi Dasar

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
-----------------	---

Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 6	Informasi Dasar
Aturan	(1) Event sudah di acc oleh admin (2) Field no rekening dan no ktp harus berupa angka

7. Pengujian Edit Informasi Dasar

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 7	Edit Informasi Dasar
Aturan	(1) Tidak semua field bisa diubah (2) No ktp harus berupa angka (3) No rekening harus berupa angka

8. Pengujian Fungsionalitas Ubah Password

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 8	Ubah Password
Aturan	(1) Semua kolom harus diisi

9. Pengujian Fungsionalitas Cetak Data Tiket

Perangkat Lunak	Aplikasi Berbasis Web Heloev – Management Event Modul Admin dan Pengelola Event
Deskripsi	Aplikasi Event Management Modul Admin dan Pengelola Event berbasis web memberikan kemudahan penyelenggara admin dalam mendaftarkan eventnya dengan mudah.
Function	
Func. Ke 8	Cetak Data Tiket
Aturan	(1) Harus mengisi kolom tanggal (2) Harus ada pembelian pada tanggal yang dicari

4.2.3 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan pengujian blackbox yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aplikasi event manajemen sudah dapat terpenuhi. Dengan adanya aplikasi ini dapat memfasilitasi penyelenggara untuk mempermudah dalam mengelola data tiket data acara dan data pembeli.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, kesimpulan dari aplikasi tersebut adalah sebagai berikut.

2. Memfasilitasi penyelenggara acara agar dapat mengelola data tiket dengan akurat
3. Memfasilitasi penyelenggara tiket agar dapat mengelola data tiket dengan Mudah
4. Memfasilitasi penyelenggara pembeli agar dapat mengelola data tiket dengan akurat

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan harus ditambahkan untuk Aplikasi Event Management ini adalah:

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan mendesain tampilan penyelenggara supaya lebih bagus
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan adanya pemberitahuan ketika ada perkembangan pada pembelian.
3. Penambahan fitur pada saat penginputan harga tiket difasilitasi untuk dapat input beberapa jenis harga tiket, dan kuota
4. Penanganan kurang bayar pada saat admin cek pembayaran ke rekening admin secara manual, admin input pembayaran ke aplikasi lalu memilih tombol "kurang bayar" lalu masuk ke halaman penagihan kurang bayar, input data yang diperlukan (atau otomatis muncul) kirim penagihan ke email pembeli

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Presman, *Pekayasa Perangkat Lunak-Buku1,Pendekatan Praktisi*, Sanfansisco: McGraw-Hill Book Company, 2012
- [2] N. and M. Asyraf, "Apa yang dimaksud BPMN," 02 May 2017. [Online]. Available: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-business-process-model-and-notation-bpmn/2715>. [Accessed Oktober 2019]..
- [3] S. Bagui and R. Earp, *Database Design Using Entity-Relationship Diagrams*, Boca Raton: A CRC Press Company, 17
- [4] M. Weske, *Business Process Management*, Berlin: Spinger, 2017.
- [5] B. Raharjo, I. Heryanto and E. R. K, *MODUL PEMROGRAMAN WEB HTML, PHP DAN MYSQL*, Bandung: Modula, 2012
- [6] R. Foster, *Codeigniter Web Application Blueprints*, Brimingham: PACKT publishing, 2015..
- [7] A. *Panduan PHP & MySQL Secara Otodidak*, Jakarta: PT Transmedia, 2010.
- [8] R. Patton, *Software Testing*, USA: SAMS Publishing, 2006.
- [9] R. *Perilaku Organisasi*, Jakarta: Selemba Empat, 2006.
- [10] Y. Megananda, *EO, 7 Langkah Jitu Membangun Bisnis Event Organizer*, Jakarta: Buana Ilmu, 2009.
- [11] A. Y. Fajar, M. B. Sanjaya and S. , *Sistem Informasi Penyedia Info Bandara dan Wisata Berbasis Website dan Web Servis*, eProceedings of Applied Science 5.3, 2019.