

E-Event Seminar dan Workshop Berbasis Web

Ardhiana Nur Hakim¹, Agus Nursikuwagus, ST., MT.,MM.,MOS.,MTA

¹Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

¹Universitas Komputer Indonesia

Email : ardhiananurhakim@yahoo.co.id

Abstrak - Electronic event (E-Event) seminar dan workshop merupakan bagian dari program informasi manajemen kegiatan seminar dan workshop dari mulai kegiatan peserta, konfirmasi pembayaran, pemesanan hotel, konfirmasi pemesanan hotel dan fasilitas tambahan seperti menyimpan materi, foto, pertanyaan dan jawaban atau e-voting kepada peserta. Proses bisnis yang masih manual seperti pendaftaran, konfirmasi pembayaran dan pembayaran masih manual dengan menggunakan berkas, kwitansi pembayaran, peserta kesulitan, materi kegiatan, dokumentasi kegiatan yang manual, belum bisa terintegrasi dengan internet. Penelitian untuk memberikan informasi bagi peserta dan mengelola kegiatan seperti seminar dan workshop untuk mengakses internet, tidak memberikan waktu yang lama dan cepat dalam proses bisnis. Metode penelitian ini menggunakan analisis objek yang berorientasi dari kelompok diagram UML. Dalam metode pengembangannya menggunakan eXtreme prgraming bagian dari metode agile. Hasil dari studi ini memungkinkan panitia dan peserta dalam mengelola kegiatan dan proses bisnis dalam kegiatan yang terintegrasi dengan internet.

Kata kunci : *Electronic Event*, Sistem Informasi Manajemen, Internet, Analisis Berorientasi Objek, Metode Agile, *xTreme Programing*.

Abstract - *Electronic events (E-Event) seminars and workshops are part of the information management program of seminar and workshop activities starting from the participants' activities, payment confirmations, hotel reservations, hotel reservation confirmations and additional facilities such as storing materials, photos, questions and answers or e-voting to participants. Manual business processes such as registration, payment confirmation and payment are still manual using files, payment receipts, difficulty participants, activity materials, manual documentation of activities, not yet integrated with the internet. Research to provide information for participants and manage activities such as seminars and workshops to access the internet, does not provide long and fast time in business processes. This research method uses object-oriented analysis from group UML diagram. In the developer method using eXtreme prgraming part of the agile method. The results of this study enable committees and participants to manage business activities and processes in activities that are integrated with the internet.*

Keyword : *Electronic Event, Information Management System, Internet, Object-Oriented Analysis, xTreme Programing*

I. PENDAHULUAN

Dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang bersifat kajian ilmiah, manajerial dan operasional pada umumnya tidak terlepas dari kegiatan seminar dan *workshop*. Penyelenggaraan tersebut untuk membantu kemampuan sumber daya manusia dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam suatu bidang, kegiatan ini biasanya diadakan di beberapa kampus, perkantoran dan lembaga pemerintahan dengan tema yang berbeda-beda seperti kajian ilmiah, diskusi intelektual, bedah buku dan tukar pikiran dengan peserta kegiatan.

Seminar adalah kegiatan yang membahas masalah secara ilmiah, pelaksanaan seminar ini menghadirkan pembicara yang ahli dibidangnya dengan bentuk makalah atau persentasi yang sebelumnya telah disiapkan. *Workshop* adalah sekumpulan orang yang memiliki ahli dibidang tertentu untk membahas masalah tertentu dan mengajari peserta *workshop* langsung di tempat dalam artian praktek langsung di tempat kegiatan, seperti keterampilan dalam bidang praktisi, teknik atau ide-ide yang digunakan dalam pekerjaan di bidangnya masing-masing. Kehadiran peserta kegiatan ini tentunya banyak peminatnya termasuk seminar umum yang biasanya pesertanya lebih banyak daripada *workshop* yang dibatasi hanya puluhan, banyaknya peserta itu menimbulkan permasalahan seperti proses pendaftaran yang masih manual yang belum terintegrasi dengan internet, masih dengan manual seperti kirim SMS atau menulis di ketas pendaftaran, peserta yang jauh belum ada fasilitas pemesanan penginapan atau hotel, kebutuhan materi narasumber dan aktivitas berupa dokumentasi foto dan video masih dilakukan secara manual dengan bertemu tatap muka. Dengan alasan itulah penelitian ini dibuat agar bagaimana kegiatan ini bisa terintegrasi dengan internet, fasilitas-fasilitas kemudahan peserta dapat diakses dengan cepat, mudah dan efisien.

Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah belum adanya pemesanan tempat penginapan atau hotel, adanya fasilitas voting peserta, menyimpan foto kegiatan, iklan dari sponsor yang kerjasama, temu alumni dan *photo both* peserta. *E-Event* ini bukan hanya menginformasikan kegiatan saja tapi bagaimana mengelola kebutuhan pemakai dan pengguna dalam mengakses sistem informasi, seperti pendaftaran *online*, konfirmasi pendaftaran *online*, pemesanan hotel *online*, mengunduh foto dan video kegiatan, mengambil materi kegiatan dan bisa memberi voting pada saat kegiatan berlangsung.

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan pendaftaran dan konfirmasi pembayaran melalui internet, memberikan kemudahan peserta untuk pemesanan hotel dan konfirmasi pembayaran hotel bagi peserta yang jauh melalui internet, untuk menganalisis sejauh mana pemanfaatan berbagai fasilitas oleh peserta dan panitia seminar di melalui *website* dan untuk memudahkan peserta dan panitia dalam penyelenggaraan seminar dan workshop melalui *internet*. Beberapa tujuan tadi terintegrasi dengan jaringan *internet* sehingga memudahkan panitia dan peserta dalam mengelola aktivitas bisnis dalam kegiatan seminar dan *workshop*.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem

Sistem didefinisikan dengan unsur-unsur yang berkelompok untuk berhubungan satu sama lainnya, sistem berfungsi untuk berusaha mencapai apa yang ditujuinya. Membahas sebuah sistem tidak terlepas dari karakteristik dan sifat-sifat dalam sistem, yang menjadi ciri-ciri bahwa itu bisa dikatakan sistem. Karakteristik sistem mencakup komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubungan, *input* sistem, *output* sistem, mengelola sistem dan apa yang menjadi sasaran sistem [8].

B. Pengertian Informasi

Informasi didefinisikan sebagai sebuah data mentah yang diinterpretasikan, diseleksi dan diolah untuk dipergunakan pengambilan keputusan untuk menjadi sesuatu yang bermanfaat. Sistem untuk mengolah informasi ini kan menjadikan data yang tak bermanfaat menjadi bermanfaat [8].

C. Pengertian Sistem Informasi

Pengertian dari sistem informasi merupakan kebutuhan-kebutuhan pengolahan transaksi harian yang ada dalam sistem untuk mendukung operasi yang mempunyai fungsi untuk dapat memanagerial dengan aktivitas yang strategis yang berasal dari lingkungan organisasi untuk memberikan dan menghasilkan laporan-laporan tertentu yang dibutuhkan oleh pihak-pihak yang bersangkutan.[22].

D. Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Untuk menyajikan sistem informasi untuk digunakan dalam mendukung fungsi pengoperasi, aktivitas manajemen dan pengambilan keputusan suatu organisasi. SIM ini menghasilkan informasi untuk memelihara koordinasi, memantau kinerja dan persediaan informasi untuk mengoperasikan organisasi. SIM juga mengambil data dari sistem pemrosesan transaksi[4].

E. *Electronic Event Seminar dan Workshop*

Pengertian *Event* merupakan kegiatan yang bertujuan memperingati aktivitas penting di kehidupan manusia, baik secara organisasi atau seorangan yang terikat secara budaya, tradisi dan agama yang menyelenggarakan tujuan tertentu serta melibatkan aktivitas dari masyarakat yang diselenggarakan pada kejadian tertentu [5].

Karena penelitian ini merupakan bagian dari sistem informasi manajemen sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-event* seminar dan *workshop* merupakan sekumpulan aktivitas manajemen kegiatan seminar dan *workshop* yang sudah terintegrasi dengan *internet* melalui *website* SIM.

G. Pengertian HTML5 dan CSS3

HTML adalah teks yang berbentuk file yang ditulis dengan peraturan kode tertentu kemudian diimplementasikan ke pengguna melalui suatu aplikasi dalam *web browser*[6]. Pengembangan HTML5 bertujuan untuk mengevaluasi dengan versi sebelumnya yang mengalami kekurangan dalam HTML agar mendukung teknologi dalam multimedia terbaru, mudah terbaca oleh manusia dan juga mudah dipahami oleh manusia dan juga dimengerti oleh mesin.[7]

CSS merupakan komponen dalam sebuah *web* yang dikendalikan oleh beberapa aturan agar tampilan web seragam dan terstruktur. Diantaranya fungsi CSS adalah merubah ukuran gambar, warna bagian tubuh teks, warna table, ukuran garis, spasi antar paragraph, spasi antar teks, margin atas, kanan, kiri dan parameter lainnya. Dengan CSS dapat mengatur tampilan dokumen, dan dari halaman yang berbeda dapat menampilkan format yang beda.[7]

H. Pengertian PHP dan MySQL

PHP merupakan perancangan untuk membangun web aplikasi dengan format pemrograman skrip. Program yang ditulis dengan PHP yang akan dipanggil dari *web browser* akan diparsing dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, lalu akan ditampilkan kembali ke web server. Pemrosesan PHP dilakukan di lingkungan *webserver*. [6]

SQL/MySQL adalah singkatan dari *Structured Query Language*. SQL adalah perancangan bahasa berfungsi untuk berkomunikasi dengan *database*. Kata kunci dalam SQL hanya beberapa saja. Menyederhanakan dan mengefisienkan dalam membaca atau menulis data ke dalam *database* adalah bagian dari tujuan perancangan SQL. [6]

G. Pengertian Bootstrap

Bootstrap adalah *tools* atau *framework* untuk tampilan web yang cepat, mudah dan gratis, *framework* ini memiliki sifat yang *responsive*, dalam arti dapat dirubah secara otomatis sesuai dengan lebar layer yang menampilkannya.[2]

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pendekatan Sistem

Menurut Rosa (2014), cara pendekatan atau teknik dalam sistem (perangkat lunak, informasi dan yang lainnya) dan permasalahan dalam sistem merupakan pengertian dari pendekatan berorientasi objek. Pendekatan ini akan melihat sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berhubungan dengan objek di dunia nyata[1]. *Use case diagram* salah satu pemodelan untuk aktivitas sistem informasi yang akan dirancang[1]. Dalam artikel ini akan ditampilkan *Use Case Diagram* yang diusulkan dan *Activity Diagram* yang diusulkan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Global Xtreme Programing (GXP) didefinisikan suatu metode ringan yang menekankan pada komunikasi yang intens antara klien dan tim, pengembangan yang efisiensi melalui model pengujian yang intens, hingga model pengerjaan yang iterative dan *incremental*. GXP mengembangkan XP menjadi suatu *framework* yang lebih komperensif.[3] Fase utama dalam GXP dan yang tentunya dapat berulang-ulang adalah fase eksekusi. Fase eksekusi berisi sekumpulan aksi teknis yang diwarnai dengan aktivitas rutin manajemen untuk menajadmin keberlangsungan proyek yang ideal. Fase eksekusi pada dasarnya adalah fase implementasi dari siklus perangkat lunak yang diusulkan GXP. Lima fase GXP adalah sebagai berikut[3] :

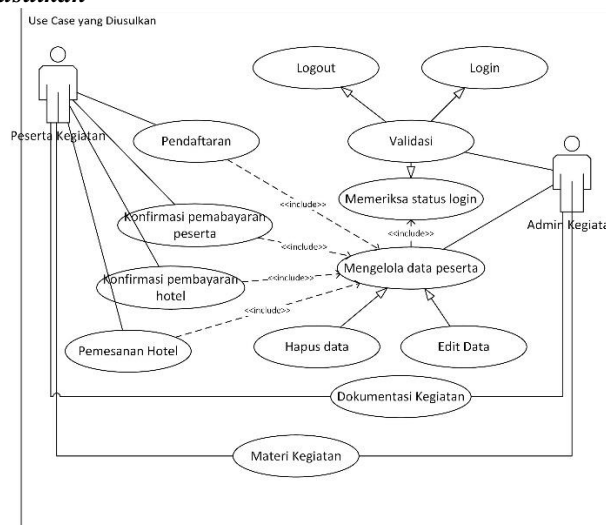
- 1) Fase eksplorasi, memfokuskan pada pengambilan keputusan klien seperti visi dan tujuan bisnis aplikasi yang dirumuskan dan diatur kembali.
- 2) Fase perencanaan, memfokuskan pada pemilihan kebutuhan yang sesuai dengan batasan-batasan yang dimiliki klien dan tim.
- 3) Fase iterasi, fase ini dikenal dengan fase pengembangan solusi. Fase iteasi adalah melakukan eksekusi perencanaan iterasi melalui serangkaian aktivitas teknis seperti pembuatan arsitektur, kode dan unit tes tiap modul.
- 4) Fase produksi, fase ini melakukan pengujian terhadap hasil iterasi. Tim akan melakukan pengujian dengan melibatkan klien.
- 5) Fase pemeliharaan, fase ini memfokuskan pada layanan dukungan setelah *software* tersebut dikembangkan. Fase ini melakukan perbaikan kesalahan pada solusi dan penyesuaian kecil pada solusi. Pada fase ini dimungkinkan pula terjadi kesepakatan untuk pengembangan sistem pada rilis selanjutnya.

Penelitian ini mengikuti lima fase dalam metode pengembangannya, seperti fase eksplorasi, bagaimana visi dan tujuan diadakannya kegiatan yang telah dirumuskan. Fase perencanaan bagaimana panitia mengidentifikasi masalah dan merancang kebutuhan peserta dalam penyelenggaraan kegiatan seperti harus adanya pendaftaran *online*. Fase iterasi ini bagaimana sistem yang telah direncanakan mengalami fase perkembangan dan menemukan solusi baru di tahap perencanaan, seperti kebutuhan peserta dalam melihat foto dan video atau mengunduh pemateri narasumber sehingga dibutuhkan arsitektur baru , kode yang di tambah serta pengujian modul baru kembali. Fase produksi merupakan tahap pengujian dari fase iterasi, setelah aplikasi sudah di kembangkan terus menerus maka harus di uji untuk melihat kualitas aplikasi yang diminta oleh panitia atau peserta dalam kegiatan. Fase pemeliharaan merupakan fase terakhir yang dimana memfokuskan pada dukungan *software* tambahan pada aplikasi, untuk perbaikan kesalahan pada aplikasi yang telah di uji dan melakukan tahapan pengembangan kembali.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

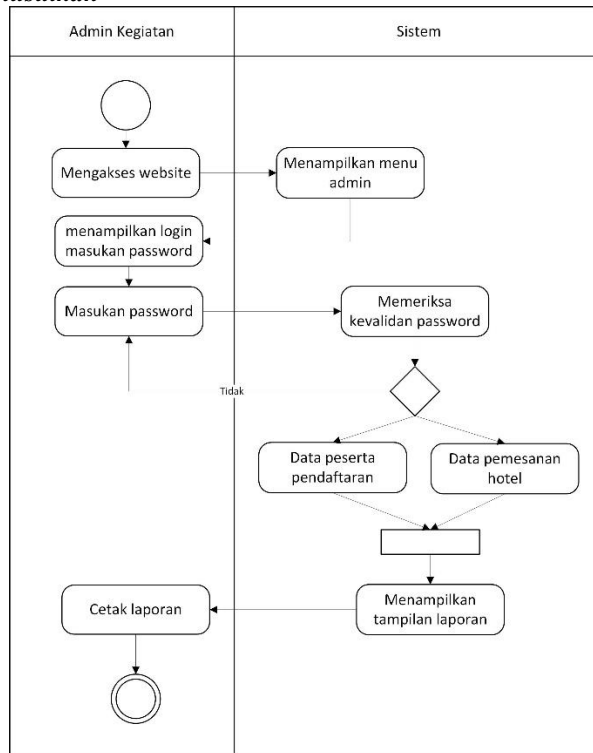
A. Pendekatan Berorientasi Objek

a. Use Case yang Diusulkan



Gambar 4.1 Use Case Diagram yang diusulkan

b. Activity Diagram yang Diusulkan



Gambar 4.2 Activity Diagram yang Diusulkan

B. Implementasi Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam merancang sistem ini adalah sebagai berikut :

- 1) Windows 10 Pro , sebagai sistem operasi yang dipakai oleh penulis.
- 2) Sublime Text, sebagai text editor yang dipakai penulis dalam membangun *e-event* seminar dan *workshop* ini.
- 3) MySQL, sebagai pengembang basis data dalam aplikasi ini.
- 4) XAMPP, sebagai pendukung aplikasi pendukung beberapa program terdiri dari Apache dan MySQL.

C. Implementasi Perangkat Keras

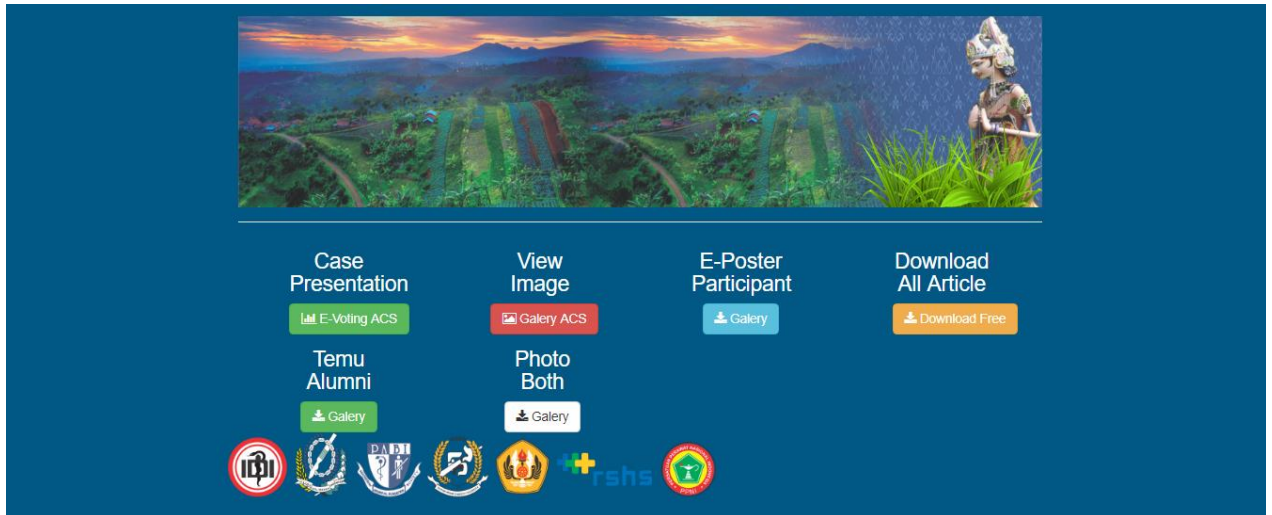
Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam merancang sistem ini adalah sebagai berikut :

- 1) Processor Intel(R) Pentium(R) P6200 @ 2.13GHz 2.13 GHz
- 2) Memory 3.00 GB (2.86 GB Usable)
- 3) Printer Epson Stylus Photo R230
- 4) Harddisk 300 GB

D. Implementasi Antar Muka



Gambar 4.3 Halaman Utama Peserta



Gambar 4.4 Tampilan Fasilitas Peserta

Formulir Pendaftaran
The 8th Annual Indonesian Symposium & Workshops
on Acute Care Surgery

WORKSHOPS 21 - 22 Feb 2018	Fee
Haemorrhoid Arterial Ligation-recto Anal Repair (HAL&RAR)	Rp. 4.000.000,-
Upper & Lower GI Endoscopy	Rp. 4.000.000,-
Basic Surgical Skill Course (BSSC) for GP	Rp. 2.500.000,-
Hernia Mesh and Stapling Hemorrhoid	Rp. 4.000.000,-
Basic Laparoscopy for Nurse	Rp. 1.000.000,-

SYMPOSIUM 23 - 24 Feb 2018	Fee	Onsite
PABI & IKABDI Member	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.500.000,-
Non Member	Rp. 3.500.000,-	Rp. 4.000.000,-
GP(General Practitioners) Resident	Rp. 1.500.000,-	Rp. 2.000.000,-
E-Poster Participant	Rp. 1.500.000,-	Rp. 2.000.000,-

Name
nama

Institution
institusi

Address
alamat

Phone
telp

Email
e-mail

WhatsApp
nomor WhatsApp

Gambar 4.5 Tampilan Pendaftaran Peserta

Formulir Konfirmasi Pembayaran Peserta
The 8th Annual Indonesian Symposium & Workshops
on Acute Care Surgery

WORKSHOPS 21 - 22 Feb 2018	Fee
Haemorrhoid Arterial Ligation-recto Anal Repair (HAL&RAR)	Rp. 4.000.000,-
Upper & Lower GI Endoscopy	Rp. 4.000.000,-
Basic Surgical Skill Course (BSSC) for GP	Rp. 2.500.000,-
Hernia Mesh and Stapling Hemorrhoid	Rp. 4.000.000,-
Basic Laparoscopy for Nurse	Rp. 1.000.000,-

SYMPOSIUM | 23 - 24 Feb 2018


Fee	Onsite
PABI & IKABDI Member	Rp. 3.000.000,- Rp. 3.500.000,-
Non Member	Rp. 3.500.000,- Rp. 4.000.000,-
GP(General Practitioners) Resident	Rp. 1.500.000,- Rp. 2.000.000,-

Kode Peserta
kode peserta

Foto Bukti Bayar
Choose File No file chosen

KONFIRMASI

Gambar 4.6 Tampilan Konfirmasi Pembayaran Peserta



Pengelolaan Data Peserta ACS

DATA PESERTA WORKSHOP

Data yang tercetak hanya yang pembayarannya sudah dikonfirmasi.

-Workshop-

[CETAK](#)

DATA PESERTA SYMPOSIUM

Data yang tercetak hanya yang pembayarannya sudah dikonfirmasi.

[CETAK](#)

WS1: Haemorrhoid Arterial Ligation-recto Anal Repair (HAL&RAR)
 WS2: Upper & Lower GI Endoscopy
 WS3: Basic Surgical Skill Course (BSSC) for GP
 WS4: Hernia Mesh and Stapling Hemorrhoid
 WS5: Basic Laparoscopy for Nurse

SY1: PABI & IKABDI Member
 SY2: Non Member
 SY3: GP(General Practitioners) Resident
 SY4: E-Poster Participant

#	Kode	Nama	Institusi	WA	WS1	WS2	WS3	WS4	WS5	SY1	SY2	SY3	SY4	Total Bayar	Bukti Transfer	Konfirmasi Pendaftaran	Edit	Hapus
1	012	Cytra Givanni Rossy	Rumah Sakit Umum Daerah Cidereh	081222242417	-	-	-	-	-	-	-	<input checked="" type="checkbox"/>	-	FREE	FREE	Sudah Terkonfirmasi Kwitansi	EDIT	HAPUS

4.7 Tampilan Pengelolaan Pendaftaran Peserta



Symposium

Hari	Tanggal	Pemateri	Kelompok	File
senin	12	Ardhi	2	📄
Sabtu	24 Februari 2018	dr Erik Prabowo, SpB-KBD	Acute Care In Digestive Surgery	📄
Sabtu	24 Februari 2018	Dr dr M Alsen Arlan, SpB-KBD	standar pelayanan kedokteran	📄
Sabtu	24 Februari 2018	dr. Bambang AS, Sp B-KBD	ABDOMINAL ORGAN INJURY	📄
Sabtu	24 Februari 2018	Dr.dr M Alsen Arlan, SpB-KBD	Acute Care In Digestive Surgery	📄
Sabtu	24 Februari 2018	dr. Haryono Yarman, SpB-KBD	Acute Care In Digestive Surgery	📄
Sabtu	24 Februari	Dr. dr. Kiki Lukman, M.Sc., Sp.B-KBD	LUNCH SYMPOSIUM (PT. OTSUKA INDONESIA)	📄

Workshop

Hari	Tanggal	Pemateri	Kelompok	File
Kamis	22 Februari 2018	Abdul Rahman, S.Kep. Ners	Seminar & Workshop Basic Laparoscopy For Nurse	📄
Kamis	22 Februari 2018	ASP 2018	Seminar & Workshop Basic Laparoscopy For Nurse	📄
Kamis	22 Februari 2018	dr. Comas Gora Triasworo, Sp.B-KBD	Workshop On Hernia Mesh & Staling Hemorrhoid	📄
Kamis	22 Februari 2018	dr. Ryanto Sitepu, Sp.B-KBD	Workshop On Hernia Mesh & Staling Hemorrhoid	📄
Rabu	21 Februari 2018	Dr. Iqbal Rivai, Sp.B-KBD	Workshop On Upper & Lower GI Endoscopy	📄
Rabu	21 Februari 2018	Dr. Parish Budiono, Sp.B-KBD	Workshop On Upper & Lower GI Endoscopy	📄
Rabu	21	Prof Dr.dr. Ignatius	Workshop HAL & RAR	📄

4.8 Tampilan Pemateri Kegiatan



4.9 Tampilan Foto Kegiatan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi harus menjadi sarana yang memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya dalam penyelenggaraan kegiatan dan kepuasan peserta yang mengikuti kegiatan. Memberikan kemudahan peserta untuk mendaftar tidak manual seperti dengan kertas atau lewat SMS, tapi bisa melalui jaringan *internet*, untuk konfirmasi pembayaran bisa melalui *internet* juga, dan untuk peserta yang jauh dari tempat seminar kegiatan bisa memesan hotel untuk disediakan penginapan. Dari hasil tersebut maka penelitian *e-event* seminar dan *workshop* ini berguna untuk mempercepat akses peserta kegiatan untuk mendaftarkan dirinya dan memesan hotel serta menggunakan fasilitas seperti melihat dokumentasi, pemateri narasumber, temu alumni, voting peserta dan *photobooth* untuk peserta kegiatan, meningkatkan pelayanan publik dalam menyelenggarakan kegiatan, proses pengolahan data peserta kegiatan dengan cara terintegrasi dengan jaringan *internet* sangat praktis, cepat dan efisien, serta akan mengurangi kesalahan dalam pencatatan ganda dengan adanya validasi data.

Saran untuk penelitian *e-event* seminar dan *workshop* ini adalah pihak perusahaan memberikan fasilitas yang lebih lengkap agar panitia dapat mengoptimalkan *website* yang diberikan pihak perusahaan serta memberi masukan dari *website* yang dibuat. Menyediakan fasilitas saran dan masukan untuk kegiatan dalam *website*, membuat perapihan laporan mengenai data peserta dan sistem keamanan yang ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S. Rosa, dan Shalahuddin, M. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [2] Christian. Andi, Ahmad. Josi, Tama. Niko Kurnia. "Rancang Bangun Website Program Studi SMK Negeri 2 Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap". JUSIM, Vol 2 No. 1, Juni, 2017.
- [3] Ferdiana. Ridi. "Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global eXtreme Programming", Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012.
- [4] Kadir .Abdul. "Pengenalan Sistem Informasi", edisi revisi, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [5] Nurfitasari. Avi, Kusuma. P. Guntur, Utomo. P. Hadi. "Aplikasi Indonesia Musik Event Berbasis Mobile Web", e-Proceeding of Applied Science, Vol. 2, No. 1, pp 29, April, 2016.
- [6] Raharjo. Budi. "Pemrograman Web (HTML, PHP & MySQL)", edisi ketiga, Bandung: Modula, 2016.
- [7] Sianipar. R.H. "HTML dan CSS3 Belajar dari Kasus", Bandung: Informatika, 2015.
- [8] Sutabri. Tata. "Analisis Sistem Informasi", Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012.