

E-SCHEDULING EVENT BERBASIS WEB DI SANTASEA WATERPARK SUKABUMI

E-SCHEDULING EVENT WEB BASED AT SANTASEA WATERPARK SUKABUMI

Tiarida Simbolon, Agus Nursikuwagus
Universitas Komputer Indonesia
Email : tiaridas10@gmail.com

Abstrak – *SantaSea Waterpark* Sukabumi merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang wisata yang telah berdiri sekitar 2 tahun. Pelaksanaan suatu *event* menjadi kegiatan penting perusahaan dan penjadwalan *event* menjadi tolak ukur keberhasilan agar dapat terlaksana dengan baik. Tujuan penelitian ini untuk menyediakan informasi mengenai penjadwalan dan prose penjadwalan dapat dilakukan melalui website secara online..

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan berorientasi objek yang di visulisasikan menggunakan UML diantaranya *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *component* dan *deployment diagram*. Diagram *use case* yang terdapat pada penelitian ini diantaranya *use case event* produksi, *use case event* promosi, dan *use case event order*. Metode pengembangan yang digunakan ialah prototipe serta implemmentasi dari rancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan perancangan database MySQL.

Hasil rancangan dan implementasi *E-Scheduling Event* ini meliputi proses penjadwalan *event* produksi, *event* promosi, dan *event order*. Proses ini saling terintegrasi sehingga dapat membantu dalam melakukan proses penjadwalan serta melakukan rekapitulasi laporan *event* setiap bulannya. *E-Scheduling Event* ini berdampak pada proses koordinasi antara koordinator *event* dan manager menjadi cepat dan informasinya yang diberikan akurat serta tepat sasaran.

Kata Kunci : *E-Scheduling Event*, Penjadwalan, Web, Prototipe, UML

Abstract – *SantaSea Waterpark* Sukabumi is one of the tourism company that has been established for about 2 years. Implementation of an event becomes an important activity of the company and event scheduling becomes a benchmark of success in order to be implemented properly. The purpose of this research is to provide about information scheduling events and and scheduling process can be done through the website.

This research used object oriented approach method that conveyed using UML diagrams such as usecase, activity, sequence, class, components and deployment diagrams. The usecase diagrams contained in this paper include event production, event promotion and event order. The development method used a prototype and implementation of system design using the PHP programming language and MySQL database design.

The design and implementation of the *E-Scheduling Event* has ability to process of scheduling event production, event promotion and event order that can be integrated so that it can assist in the scheduling process and recapitulation of event reports every month. *E-Scheduling Event* has an impact on the coordination process where event coordinator and manager can coordination rapidly and the information provided is accurate also right on target.

Key Word : *E-Scheduling Event*, Scheduling, Web, Prototype, UML

I. PENDAHULUAN

SantaSea Waterpark Sukabumi merupakan salah satu industri wisata air yang sedang berkembang, untuk meningkatkan daya tarik pengunjung upaya yang dilakukan oleh *santasea* ialah melakukan pengembangan *event*. Dengan adanya *event* memberikan pengenalan kepada masyarakat luas mengenai keberadaan *santasea waterpark* itu sendiri. Terdapat 3 kategori *event* yang telah dilaksanakan saat ini antara lain *event* produksi, *event* promosi dan *event order*. Pihak yang bertanggung jawab atas seluruh *event* ialah divisi *marketing and communication (marcomm)* yang di dalamnya memiliki koordinator masing-masing *event*. Dari ketiga kategori *event* tersebut, *event* produksi merupakan suatu kegiatan yang dibuat oleh divisi *marcomm* dan yang bertanggung jawab dalam perencanaan hingga evaluasi ialah koordinator *event* produksi, lalu *event* promosi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempromosikan berbagai konten untuk menarik perhatian pengunjung yang dilakukan setiap bulannya dimana yang bertanggung jawab ialah koor *public relation*,

dan yang terakhir ialah *event order* dimana *event* ini merupakan kegiatan berupa kunjungan grup dari sekolah paud, TK dan SD dengan melakukan pemesanan ke bagian *sales group*. *Event order* ini terbagi menjadi 2 jenis antara lain *order eduitement*, kunjungan ini akan memberikan pelayanan kegiatan edukasi sesuai permintaan klien, lalu untuk jenis *order corporate*, kunjungan dari perusahaan atau komunitas untuk melakukan kegiatan meeting dan gathering lalu pihak santasea akan memberikan pelayanan sebagai penyedia tempat dan logistik yang dibutuhkan sesuai permintaan. Yang bertanggung jawab atas *event order* ialah koordinator *event order*. Hal yang paling penting yang dilakukan dalam melaksanakan seluruh *event* ialah melakukan penjadwalan, penjadwalan yang dilakukan di SantaSea ialah aktivitas menyusun rencana kegiatan menurut prioritas waktu dan merekap data-data yang berguna untuk memberikan informasi mengenai kebutuhan *event* yang akan dilaksanakan. Data seluruh *event* tidak saling terintegrasi sehingga sulit untuk mendapatkan informasi antara koordinator *event* dan apabila melakukan perubahan data memerlukan waktu lebih lama. Proses pengolahan data jadwal *event* yang masih menggunakan Ms.Excel dimana akan memberikan resiko kehilangan data-data penting mengenai *event* dan memakan waktu lama dalam proses rekapitulasi *event order* setiap harinya..

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sejenis yang pertama ialah, proses penjadwalan dilakukan untuk penyusunan kegiatan *event*, dimana berdasarkan kategori *event* yang berbeda dan tidak saling berhubungan karena setiap kategori memiliki peran yang berbeda dalam menangani *event*. Selain itu penelitian ini digunakan hanya untuk pihak internal perusahaan yang memerlukan hak akses dengan fasilitas yang berbeda untuk masuk ke dalam sistem.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menyediakan informasi secara lengkap mengenai penjadwalan *event* serta memberikan efektivitas dalam melakukan proses penjadwalan. Dan dalam pengimplementasiannya, penelitian ini akan memberikan gambaran kepada perusahaan mengenai pentingnya peran penjadwalan *event* secara terkomputerisasi dan terintegrasi sehingga memberikan nilai lebih dan meningkatkan keberhasilan *event* di SantaSea Waterpark.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Penjadwalan

Penjadwalan merupakan suatu proses menyusun daftar rencana kegiatan sesuai urutan prioritas waktu yang diperlukan dalam suatu kejadian atau permasalahan. Penjadwalan juga merupakan rencana strategis dalam melakukan perencanaan, pengendalian, pengaturan kegiatan berupa fasilitas dan sumber daya manusia yang ada [1, p. 184]

Tujuan dilakukan penjadwalan untuk mengurangi waktu tunggu sehingga akan meningkatkan produktivitas dan meningkatkan pengalokasian sumber daya. Selain itu bertujuan untuk mengurangi keterlambatan pada pekerjaan yang mempunyai batas waktu penyelesaian sehingga meminimalisasi biaya yang dikeluarkan [2].

B. Event

Event merupakan kegiatan atau kejadian yang diselenggarakan untuk memperingati hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat adat isitadat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat pada waktu tertentu [3, p. 8].

C. E-Scheduling Event

E-Scheduling Event adalah kegiatan penyusunan rencana kegiatan yang dilakukan secara otomatis dengan memanfaatkan media elektronik komputer dan internet dimana dalam pemrosesan kegiatan aktivitas dan aktivitas perencanaan saling terintegrasi dengan database sehingga kegiatan penjadwalan *event* menjadi lebih efisien dan praktis. *E-Scheduling Event* terkait dengan proses penjadwalan, perencanaan, pencarian, evaluasi, serta penyimpanan data yang dapat diakses oleh perusahaan secara online.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk menghasilkan suatu penelitian yang baik, tahap ini dilakukan untuk memberikan pedoman agar pelaksanaan suatu penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Penulis melakukan penelitian dengan melakukan survey dan wawancara terlebih dahulu untuk mengumpulkan data serta mengetahui permasalahan yang terjadi, kemudian menetapkan masalah yang akan diteliti dan melakukan analisis dan perancangan sistem yang bertujuan memberikan gambaran proses penjadwalan *event* serta bagaimana pengimplementasian pada SantaSea Waterpark Sukabumi. Berikut alur pembahasan dari penelitian ini :

B. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ialah sebagai berikut :

1. Data Primer

Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dari SantaSea Waterpark Sukabumi. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain 1). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung keadaan dan proses penjadwalan *event* yang sedang berjalan. 2). Wawancara dilakukan dengan staff *Marcomm* untuk pengambilan data yang bersangkutan dengan proses penjadwalan *event* termasuk dokumen yang digunakan dalam melakukan penjadwalan *event*.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder diperoleh dari studi literatur seperti buku, jurnal, artikel dan internet yang berkaitan dengan penjadwalan *event* untuk mendukung dan melengkapi proses analisis dan implementasi.

C. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

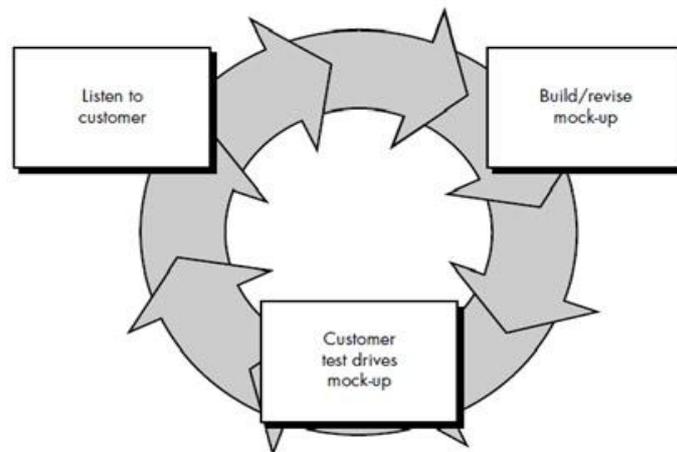
Metode pendekatan dan pengembangan sistem dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem. Berikut merupakan pembahasan terkait penelitian yang dilakukan.

1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek (*object oriented*) dengan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)*. UML merupakan bagian yang dapat memvisualisasikan sistem melalui konsep statis dan perilaku menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram* [4]. Pendekatan ini memberikan konsep pandangan yang berpusat pada objek dengan mengkombinasikan data dan perilaku dari entitasnya. Dalam proses penjadwalan *event*, objek yang diamati ialah perilaku dari divisi marcomm karena objek tersebut yang memiliki peran dalam melakukan proses penjadwalan *event*.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *prototype* karena dalam metode ini kebutuhan pengguna akan lebih mudah untuk diidentifikasi dengan adanya interaksi dan komunikasi antara penulis dan pengguna yang memberikan informasi lebih detail untuk menentukan kebutuhan pengguna sehingga memudahkan dalam melakukan penambahan atau memperbaiki kekurangan dari sistem yang dibuat.



Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem
(Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak [5])

Adapun langkah-langkah proses dari metode pengembangan *prototype* ialah : a) *listen to customer* : pada tahap ini penulis dan pengguna berkomunikasi untuk mengetahui kebutuhan yang diinginkan, hasil dari pengumpulan kebutuhan ini berupa analisis sistem yang berjalan. b) *build/revise mock-up* : pada tahap ini penulis membuat perancangan sistem dan *prototype* dengan tetap berkomunikasi dengan pengguna agar tetap menyesuaikan dengan keinginan pengguna. c). *Customer test drives mock-up* : pengujian program dilakukan untuk mengetahui apakah sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memperbaiki segala kekurangan terhadap sistem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

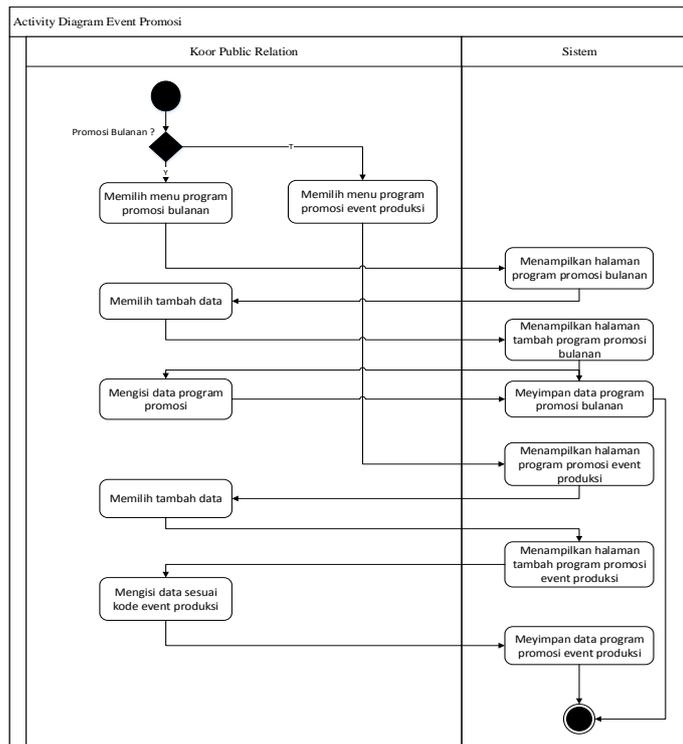
Hasil analisis sistem yang berjalan maka diusulkan pada *e- scheduling event* berbasis web ini, dimana akan memberikan fasilitas yang dapat membantu dalam melakukan proses penjadwalan *event* serta memberikan informasi yang detail dan terintegrasi, melakukan monitoring seluruh *event* oleh manajer marcomm dan seluruh staff marcomm, serta membantu *sales group* dalam mengisi form *event order* yang terintegrasi dengan koor *event order* untuk dilakukan rekapitulasi harian dan pembuatan laporan perbulan. Berikut ini merupakan perancangan *usecase* yang diusulkan.

A. Use case Diagram

Usecase adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara aktor dan *usecase* yang berelasi [4]. Dalam diagram *usecase* yang diusulkan ini meliputi *usecase event* produksi, *event promosi*, *event order*, *form event order*, *review*, informasi *event* dan kelola data administrator. Untuk mengetahui peran dari setiap actor dapat dilihat pada tabel 4.1 dan pada gambar 4.1 dapat dilihat *usecase* diagram yang diusulkan.

Tabel 4.1 Deskripsi Aktor pada *Usecase Diagram* yang diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Koor Event Produksi	Orang yang melakukan input data perencanaan <i>event</i> untuk periode 1 tahun dan membuat rundown <i>event</i>
2.	Koor Public Relation	Orang yang bertanggung jawab untuk melakukan promosi dan membuat jadwal program promosi untuk <i>event</i> produksi dan bulanan



Gambar 4.2 Activity Diagram Event Promosi

C. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mengimplementasikan sistem diperlukan perangkat lunak pendukung agar sistem yang dirancang dapat berjalan dengan baik. Berikut merupakan perangkat lunak pendukung yang dibutuhkan dalam membangun *E-scheduling Event* ::

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 64-bit
2. Web Server : XAMPP v3.2.2
3. Php Editor : Sublime text 3
4. Database Server : MySQL
5. Web Browser : Mozilla Firefox v60.0.2 64-bit

D. Implementasi Perangkat Keras

Dalam membangun website *E-Scheduling Event* dibutuhkan spesifikasi perangkat keras yang memadai untuk mendukung kecepatan dalam menjalankan seluruh proses dan penyimpanan data. Berikut spesifikasi perangkat yang dibutuhkan :

1. Processor : Intel Core i3
2. Memory : 2 GB
3. VGA : Onboard
4. Hardisk : 250 GB
5. Perangkat keras pendukung : Monitor, Mouse, Keyboard, Printer

E. Implementasi Antarmuka

Berikut merupakan implementasi antarmuka *E-Scheduling Event* di *SantaSea Waterpark* Sukabumi yang berguna untuk menjadi media antara pengguna dan sistem

1. Halaman Utama *Event* Produksi

Berikut merupakan halaman utama detail *event* produksi untuk menambahkan data sponsor, fasilitas yang dibutuhkan serta evaluasi *event* yang telah dilaksanakan.

Pada halaman *event* produksi dilakukan setelah rapat tahunan dimana perencanaan *event* untuk periode 1 tahun di inputkan ke dalam sistem, dan dilakukan update data sponsor, fasilitas dan rundown acara apabila akan *event* akan dilaksanakan.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Detail Schedule Event Produksi

Print Kembali

No Event Produksi : EPR-001/08/2018

Tanggal Event : 2019-03-15

Bulan Event : Maret

Tema : Hari Musik Nasional

Kegiatan : Live Musik Band Indi Sukabumi

Deskripsi : live musik

Target : seluruh umur

Kebutuhan : 4

Sponsor

Tambah Sponsor

No.	Nama Perusahaan	Email Perusahaan	Nama Koordinator	Telepon Koor.
1	PT. Pocari Sweat	pocarisweet@gmail.com	Yudistum	0888888

Fasilitas

Tambah Fasilitas

No.	Fasilitas	Jumlah
1	Sound System	1

Evaluasi

Isi Evaluasi

Print

Gambar 4.3 Halaman Utama Detail *Event Produksi*

2. Halaman *Event Promosi Produksi*

Berikut merupakan halaman utama *event* promosi produksi untuk menambah data promosi pada *event* produksi yang akan dilaksanakan.

Pada halaman *event* promosi produksi dilakukan setelah koordinator *event* produksi telah mendapatkan sponsor dan menginputkannya ke dalam sistem, setelah itu koordinator public relation akan membuat program promosi untuk *event* produksi yang akan dilaksanakan dan menyerahkan hasil cetak kepada desain grafis untuk dibuatkan desain promosi di media sosial dan banner..

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Promosi Produksi

Kode Promosi : PRP-001/08/2018

Event/Tema : No. Event/Tema

Tanggal Mulai : mm / dd / yyyy

Tanggal Akhir : mm / dd / yyyy

Detail : Detail

Notes : Notes

Batal Simpan

Gambar 4.4 Halaman Utams *Event Promosi Produksi*

3. Halaman Utama *Event Order*

Berikut merupakan halaman utama *event order* untuk melakukan rekapitulasi data *event order* harian dan laporan setiap bulannya.

Halaman *event* order dilakukan setelah sales group mengisi form *event* order sesuai dengan jenis *event* order yang dipilih oleh pelanggan, dimana setiap manager dapat melihat data *event* order yang masuk sebagai media

informasi untuk mempersiapkan kebutuhan yang diinginkan pelanggan kemudian koordinator *event* order melakukan rekapitulasi harian untuk mengetahui jumlah pengunjung setiap harinya.

No.	Nama Instansi	Sales	Gazebo	Jenis Edu	Kebutuhan	Area Edu	Jumlah PAX	Kedatangan
1	TK DEWI SARTIKA	Tiarida Simbolon	Jepang	Feeding Animals	Dokumentasi	Forest Jungle	60	10:00:00
2	TK AISYIAH 6 BUSTANUL ATFAL	Tiarida Simbolon		Senam Pagi		Niagara Falls	45	10:00:00
3	TK NEGERI PEMBINA CIBEUREUM	Tiarida Simbolon		Edu Fisika		Kantor Atas	60	10:00:00
4	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Tiarida Simbolon		Senam Pagi		Niagara Falls	50	10:00:00
5	SDN Ngaweng	Tiarida Simbolon		Edu Fisika	Mic, Sound, laptop, Infocus	Kantor Atas	100	09:00:00
Jumlah							315	
OPEN GATE								09:00:00

Gambar 4.5 Halaman Utama *Event Order*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan mengenai perancangan *E-Scheduling Event* berbasis web di *SantaSea Waterpark* Sukabumi diperoleh kesimpulan antara lain :

1. *E-Scheduling Event* memberikan informasi secara detail mengenai *event* produksi, *event* promosi dan *event* order dari mulai perencanaan, pencatatan, rekapitulasi hingga laporan bulanan.
2. *E-Scheduling Event* telah mengintegrasikan seluruh data *event* yang membantu dalam mendapatkan informasi *event* yang lebih *uptodate*.
3. *E-Scheduling Event* dapat melakukan rekapitulasi *event order* harian dari form *event order* yang telah di isi oleh *sales group* secara online.

B. Saran

Agar sistem dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan memberikan manfaat lebih untuk perusahaan, maka penulis memberikan saran antara lain :

1. Perlu dilakukan pengembangan sistem yang terintegrasi dengan divisi keuangan untuk mengetahui efektivitas dari *event promosi* yang telah dibuat.
2. Perlu dilakukan pengembangan fasilitas untuk *event order* dimana untuk kunjungan *edutement* terdapat fitur peta *SantaSea Waterpark* yang dapat mempermudah dalam pengecekan kondisi situasi area edukasi yang sedang digunakan dan yang masih kosong.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H.A.Harding, Manajemen Produksi, Jakarta: Balai Pustaka, 1984.
- [2] Ginting, Rosnani, Penjadwalan Mesin, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.
- [3] A. Noor, Manajemen *Event* Edisi Revisi, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [4] Agus Nursikuwagus, Lusi Melian, P Andrianto, "E-Health as a Service Software of Medical System in UML Modeling," *International Journal of New Media Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 99-104, 2017.
- [5] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [6] Kenneth R. Baker, Dan Trietsch, Principles of Sequencing and Scheduling, New Jersey: John Wiles & Sons, 2009.