

Sistem Informasi Penyelenggaraan *Event* Berbasis *Website* pada Komunitas Maharcorps

Website Based Event Implementation Information System on Maharcorps Community

Denis Yordan Panggabean, Rangga Sidik

Universitas Komputer Indonesia

denis240196@gmail.com

Abstrak – Seiring dengan perkembangan sistem informasi yang dapat diterapkan hampir di segala bidang, salah satunya pada bidang manajemen *event*. Pada kesempatan ini, penulis mengambil objek penelitian pada organisasi non-formal yaitu komunitas Maharcorps. Komunitas ini memiliki beberapa agenda *event* tahunan internal maupun eksternal, Pada setiap pelaksanaan *event* komunitas ini mengalami beberapa masalah mulai dari pendaftaran, penjadwalan, hingga laporan kegiatan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis detail masalah-masalah yang terjadi dan solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Metode penelitian menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi object, dengan menggunakan alat bantu analisis *use case diagram*, skenario *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *object diagram* *deployment diagram* dan *component diagram*. Untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan Prototype. Hasil penelitian ini berupa penerapan “Sistem Informasi Penyelenggaraan *Event* Berbasis *Website* pada Komunitas Maharcorps” yang diharapkan dapat membantu setiap proses pelaksanaan dan juga solusi untuk meminimalisir masalah-masalah yang dapat terjadi pada pelaksanaan *event* selanjutnya.

Kata kunci : Sistem Informasi, Penyelenggaraan *Event*, Berbasis *Website*, Komunitas, Maharcorps

Abstract –. Along with the development of information systems that implementation almost in all sectors, one of them in event management sector. On this occasion, the authors take the object of research on non-formal organizations namely Maharcorps community. This community has several internal and external yearly event agendas. In every event the community faced some problems firts from registration, scheduling, and to activity report. The purpose of this research is to analyze the details of the problems that occur and solutions to solve these problems. Approach research method using object-oriented system, with analysis tool use case diagram, use case scenario, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram deployment diagram and component diagram. For system development method using Prototype development method. The results of this research is the application of "Website Based Event Implementation Information System on Maharcorps Community" which is expected to help every process of implementation and also solution to minimize the problems that can occur in the next event implementation.

Keyword : Information System, Event Implementation, Website Based, Community, Maharcorps

I. PENDAHULUAN

Pada penelitian ini penulis mengambil object penelitian pada komunitas Maharcorps yang sudah melaksanakan lebih dari 15x dari tahun 2012 sampai 2018. *Event* yang dilaksanakan diantaranya bakti sosial, foto angkatan, doa bersama, perayaan *anniversary*, dan kompetisi futsal. Masalah yang sering terjadi pada setiap pelaksanaan event antara lain pada proses pendaftaran, penjadwalan, dan laporan kegiatan, faktornya mulai dari biaya, waktu, jarak, sampai informasi.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Herry Yunanda pada tahun 2014 di PT. Izdihar Karya Setia yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Event pada PT. Izdihar Karya Setia” membangun sistem untuk mengelola interaksi dokumen, pengelolaan *database*, dan informasi antara *client* dengan *project manager* [1]. Sedangkan pada penelitian ini penulis membangun “Sistem Informasi Manajemen *Event* berbasis *Website* pada Komunitas Maharcorps” dan memiliki kategori *event* kompetisi futsal.

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi manajemen *event* berbasis *website* yang akan sangat membantu dari pihak Maharcorps maupun pihak peserta. Para peserta akan melakukan pendaftaran secara online dengan mengakses *website*, begitupun dari pihak panitia yang akan mengolah data melalui *website* dan penyimpanan

arsip pada *database online* yang memungkinkan pengguna dapat mengakses sistem secara fleksibel dalam kata lain dimana saja dan kapan saja juga mengurangi dokument arsip berupa kertas yang membutuhkan penyimpanan ekstra.

II. KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi Manajemen *Event*

Sistem didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang saling berhubungan, dengan batasan yang jelas, bekerja sama untuk meraih kumpulan tujuan dengan menerima masukan dan memproduksi keluaran dalam suatu proses transformasi yang terorganisasi [2]. Informasi adalah data yang mempunyai makna khusus dengan spesifik konteks [3]. Sedangkan suatu sistem informasi dapat di katakan adalah kombinasi dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, dan aturan dan ketentuan yang menyimpan, menerima, mengubah, dan menyebarkan informasi di suatu organisasi [2].

Manajemen adalah sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal [4]. Sedangkan manajemen sistem informasi adalah aktifitas yang berurusan dengan perencanaan, pengembangan, manajemen, dan penggunaan alat teknologi informasi untuk membantu orang-orang melakukan pekerjaannya berdasarkan proses informasi dan manajemen [3]. Definisi *event* Dalam arti sempit *event* diartikan sebagai pameran, pertunjukan, atau festival, dengan syarat ada penyelenggara, peserta, dan pengunjung. *Event* dapat juga di definisikan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individual atau kelompok yang terkait secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu [5].

Berdasarkan teori-teori diatas, menurut penulis sistem informasi manajemen event adalah suatu alur aktifitas pengorganisasian *event* yang setiap proses nya memanfaatkan teknologi informasi.

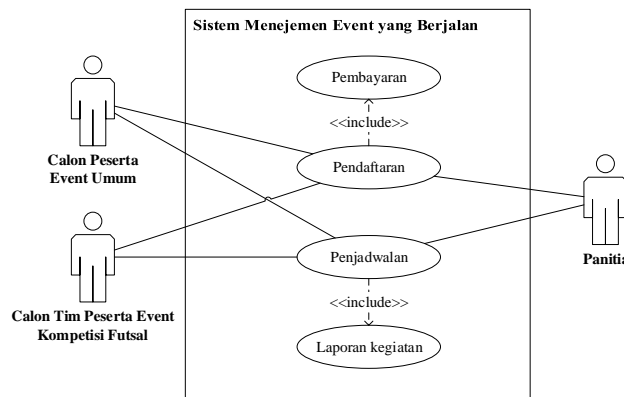
III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan sumber data primer yaitu dengan wawancara, dan data sekunder yaitu dengan studi pustaka. Metode pengembangan sistem berorientasi objek. dengan menggunakan alat bantu analisis *use case diagram*, skenario *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *object diagram* *deployment diagram* dan *component diagram*. Untuk metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan sistem *prototype*. *Prototype* adalah model kerja yang secara fungsional setara dengan bagian dari produk [7].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil pengumpulan data primer dan sekunder, penulis membuat rancangan sistem yang berjalan berdasarkan prosedur menggunakan alat bantu *use case*, seperti yang digambar pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Use Case Sistem yang Berjalan.

B. Evaluasi Sistem yang Berjalan

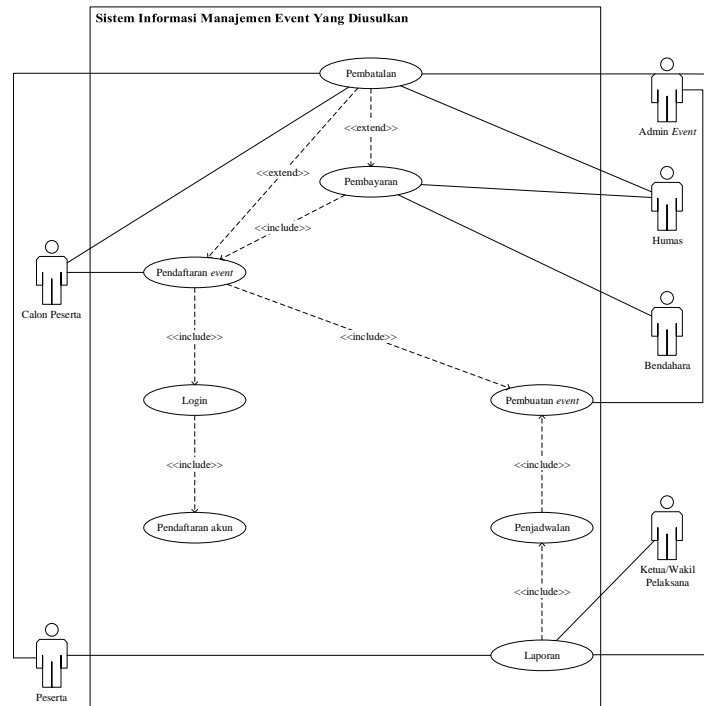
Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa kekurangan pada sistem yang berjalan. Berikut ini tabel 1. hasil evaluasi sistem oleh penulis :

Tabel 1. Evaluasi Sistem yang Berjalan.

No.	Permasalahan	Bagian	Rencana Usulan
1.	Proses pendaftaran <i>event</i> menggunakan media aplikasi <i>chat messenger</i> yang mengharuskan panitia pelaksana merekap ulang data menggunakan bantuan aplikasi pengolah data. Pada kompetisi futsal mengharuskan calon tim peserta bertemu secara langsung dengan panitia untuk menyerahkan berkas persyaratan, proses ini menjadi masalah jika pihak calon tim peserta tidak bisa hadir	Calon peserta dan panitia	Membangun sistem informasi manajemen <i>event</i> berbasis <i>website</i> agar proses terintegrasi dan terkomputerisasi.
2.	Pada proses pembayaran pendaftaran calon peserta <i>event</i> , bukti pembayaran tunai maupun transfer rentan rusak, hilang dan tidak memiliki <i>backup</i> data.	Calon peserta dan Panitia	Membangun sistem informasi manajemen <i>event</i> berbasis <i>website</i> , para tim peserta dapat melihat informasi penjadwalan langsung mengakses <i>website</i> .
3.	Pada proses penjadwalan <i>event</i> kompetisi futsal, informasi didapat di tempat pertandingan berlangsung atau dari selebaran kertas jadwal yang dibagikan atau pamflet juga <i>group chat Line Messenger</i> . Masalah pada proses ini, jika tim peserta tidak dapat hadir hanya dapat melihat informasi dari selebaran kertas jadwal yang mudah hilang atau rusak atau dari aplikasi <i>chat messenger</i> yang dapat tidak sengaja terhapus juga tidak memiliki <i>backup</i> data.	Calon peserta dan Panitia	Membangun sistem informasi manajemen <i>event</i> berbasis <i>website</i> dengan begitu para peserta dapat melihat jadwal dan langsung melalui <i>website</i> .
4.	Pada pelaksanaan <i>event</i> , Informasi hanya hanya didapat dari aplikasi <i>chat messenger</i> . Sedangkan <i>event</i> kompetisi futsal berupa pencatatan pada selebaran kertas dan pengumuman pada aplikasi <i>chat messenger</i> . Sehingga tim peserta yang sedang tidak pada jadwal bertanding harus berkunjung ke tempat pertandingan atau menunggu pengumuman dari panitia setelah pertandingan berakhir, dan juga rentan hilang dan rusaknya kertas laporan hasil pertandingan dari pihak panitia		Membangun sistem informasi manajemen <i>event</i> berbasis <i>website</i> dengan konsep <i>real-time report</i> dengan kata lain, para tim peserta atau pun umum yang sedang tidak berada di lokasi dapat melihat hasil pertandingan yang sedang berlangsung.

C. Perancangan Sistem

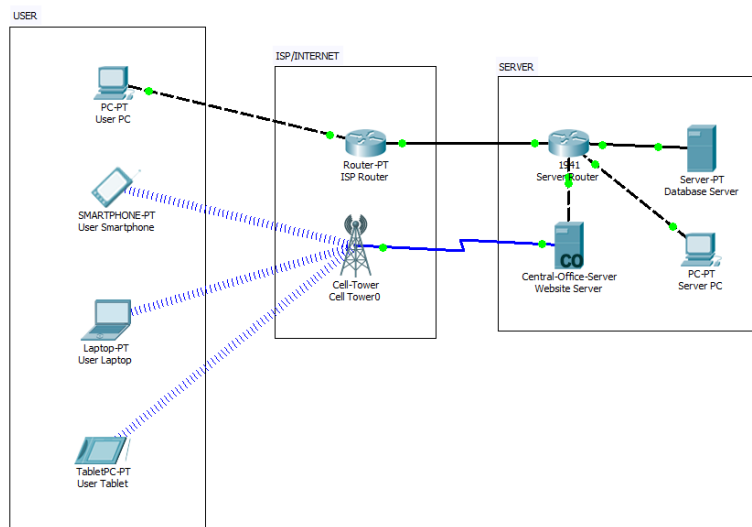
Pada penelitian ini, penulis melakukan perancangan penelitian berdasarkan hasil analisis proses sistem yang berjalan yaitu pendaftaran, pembayaran, penjadwalan, dan laporan. Perancangan ini meliputi *use case* diagram yang digambarkan pada Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen Event yang Diusulkan.

D. Perancangan Arsitektur Jaringan

Dibawah ini adalah perancangan arsitektur jaringan sistem manajemen event yang diusulkan. Secara garis besar, perancangan arsitektur jaringan ini sebagaimana umumnya interaksi *user* melalui sistem internet ke *server* yang dituju seperti pada gambar yang digambarkan Gambar 3.



Gambar 3. Perancangan Arsitektur Jaringan Sistem Manajemen Event yang diusulkan

E. Pengujian

1. Rencana pengujian

Pengujian menggunakan metode *Black Box*, dengan metode ini dapat diketahui apakah perangkat lunak berjalan dengan baik fungsionalitasnya atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara pengujian setiap tombol pada sistem, apakah sudah sesuai pada hasil outputnya atau tidak.

2. Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box*, dapat disimpulkan oleh penulis bahwa sistem tidak ditemukan kesalahan fungsionalitasnya pada pengujian setiap tombol dan sudah sesuai dengan yang dirancang pada hasil outputnya, ini berarti sistem sudah siap untuk digunakan.

F. Implementasi

1. Implementasi perangkat lunak

Implementasi perangkat lunak pada saat penerapan sistem diuraikan pada *tabel 2* dibawah ini.

Tabel 2. Implementasi Perangkat Lunak

No.	Jenis Perangkat Lunak	Perangkat Lunak yang digunakan
1.	Web Browser	Google Chrome
2.	Web Server	Apache
3.	Web Database	Mysql

2. Implementasi perangkat keras

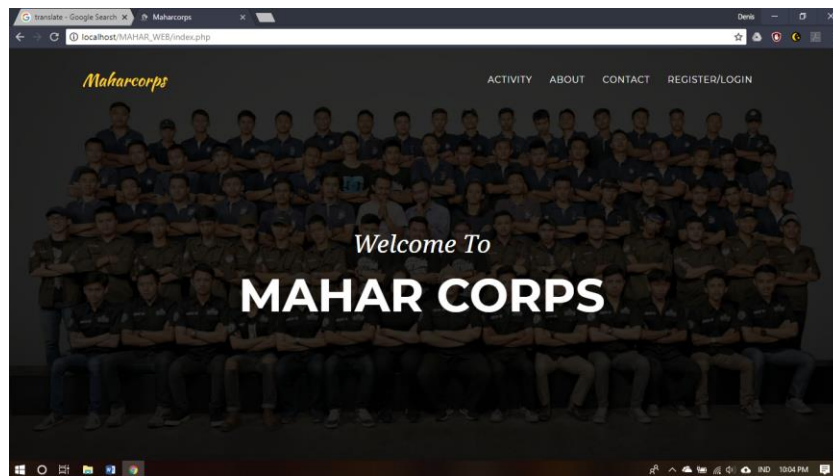
Implementasi perangkat keras pada penerapan sistem dapat diakses dengan beberapa perangkat yang diuraikan pada *tabel 3* dibawah ini.

Tabel 3. Implementasi Perangkat Keras

No.	Perangkat Keras	Jenis Perangkat Keras
1.	Media Perangkat	Smartphone, Tablet, PC

3. Implementasi antarmuka

Implementasi antar muka penerapan sistem untuk public digambarkan pada gambar 4, user public digambarkan pada gambar 5, dan untuk user admin digambarkan pada gambar 6 dibawah ini.



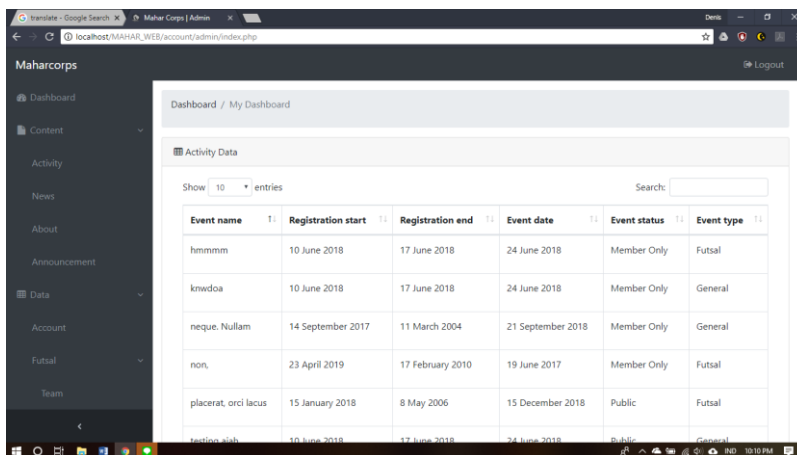
Gambar 4. Implementasi Halaman Utama Publik

Fitur-fitur yang terdapat pada tampilan halaman utama gambar 4 antara lain halaman *login* dan *register*, *tab contact*, *tab about*, dan *tab activity*. Setelah user sudah melakukan *registrasi user* dapat *login* dan masuk ke halaman *user public*.



Gambar 5. Implementasi Halaman Utama *User Public*

Fitur-fitur yang terdapat pada tampilan halaman utama *user public* gambar 5 antara lain *tab profil*, halaman *my activity*, *tab contact*, *tab about*, dan *tab activity*. Pada *tab profil*, *user public* dapat melakukan *logout* dan merubah data pribadi. Pada halaman *my activity*, *user public* dapat melihat aktifitas *user public*, membuat dan mengubah tim futsal, menambahkan dan mengubah pemain futsal, dan menambahkan dan mengubah pelatih futsal.



Gambar 6. Implementasi Halaman Utama Admin

Fitur-fitur yang terdapat pada tampilan halaman utama *admin* gambar 6 antara lain *tab logout*, halaman *dashboard*, halaman *content-activity*, halaman *content-news*, halaman *content-about*, halaman *content-announcement*, halaman *data-account*, halaman *data-futsal-team*, halaman *data-futsal-player*, halaman *data-futsal-referee*. Pada halaman *content-activity*, *user admin* dapat menambah, mengubah, dan melihat detail activity. Pada halaman *content-about*, *user admin* dapat mengubah *about*. Pada halaman *content-announcement*, *user admin* dapat mengubah *announcement*. Pada halaman *data-account*, *user admin* dapat menambahkan *user admin*, mengubah dan menghapus *account*. Pada halaman *data-futsal-team*, *user admin* dapat mengubah dan menghapus *futsal-team*. Pada halaman *data-futsal-player*, *user admin* dapat mengubah dan menghapus *futsal-player*. Pada halaman *data-futsal-referee*, *user admin* dapat menambah, mengubah, dan menghapus *futsal-referee*. *user admin* dapat melakukan *logout* pada *tab logout*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan, ada beberapa masalah yang ditemukan. Mulai dari proses pendaftaran, proses penjadwalan, dan proses laporan kegiatan. Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, penulis membuat perancangan sistem yang diusulkan yaitu "Sistem Informasi Manajemen Event Berbasis Website Pada Komunitas Maharcorps". Dengan sistem ini, diharapkan sistem dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

B. Saran

Penulis menyarankan kepada pihak pengurus komunitas Maharcops untuk menerapkan “Sistem Informasi Manajemen Event Berbasis Website pada Komunitas Maharcops” yang dapat membantu setiap proses pelaksanaan dan juga solusi untuk meminimalisir masalah-masalah yang dapat terjadi pada pelaksanaan selanjutnya mengingat komunitas ini memiliki beberapa agenda tahunan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Yunanda, “Sistem Informasi Manajemen Event Pada PT. Izdihar Karya Setia Jakarta,” 2014.
- [2] J. A. O’Brien, *Management Information System*, 9th ed. New York: McGraw-Hill, 2009.
- [3] S. Haag and M. Cummings, *Management Information System For The Information Age*, 9th ed. New York: McGraw-Hill, 2013.
- [4] R. W. Griffin and R. J. Ebert, *Bussiness*, 8th ed. New Jersey: Prentice Hall, 2005.
- [5] A. Noor, *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [6] K. Abdul, *Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [7] Wenger, Etienne, McDermott, Richard, Snyder, and M. William, *Cultivating Communities of Practice: A guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press, 2002.