

SISTEM INFORMASI PEMBERITAHUAN *EVENT* BERBASIS *FRAMEWORK CODEIGNITER*

(STUDI KASUS: WEBSITE *EVENT* LAMPUNG)

¹Muhammad Saleh, ²Irwan Adi Pribadi dan ³Yohana Tri Utami

^{1,2,3}Jurusan Ilmu Komputer FMIPA, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia 35141

e-mail : ¹muhammadsaleh4231@gmail.com, ²irwan.adipribadi@fmipa.unila.ac.id, ³yohana.triutami@fmipa.unila.ac.id

Abstract — *Data Management System of Event Organizer for notification of an event to the community based on the Igniter Framework code is done by utilizing the social media features. These data are stored in the form of recorded documents. This research seeks to build an event information system so that data management is easier so information access is faster. This system was developed by the waterfall method. Evaluation of the system in the aspect of appearance by the user shows the value which states that most people want this system to be made so that the community and event organizers are helped a lot. Software test results show that the functions of the Event Organizer Information System For Notification of an Event have been running well according to requirements. The conclusion is that this system is appropriate to be used to assist the work of organizers, event organizers, and users in holding events, finding events, and successfully organizing events.*

Keywords: *Codeigniter; Event ; Framework; Information System; Waterfall.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi sudah sangat berkembang, hampir semua kegiatan sudah dapat diakses menggunakan internet. Banyak pekerjaan yang menggunakan internet sebagai media promosi, media transaksi, bahkan sebagai penyimpanan *database*, salah satunya untuk *event organizer*. *Event Organizer* juga mengatur masalah promosi *event* dimana dapat membantu mempromosikan suatu acara kepada khalayak ramai sehingga acara tersebut dapat dihadiri oleh banyak orang dan acara tersebut dapat mencapai targetnya.

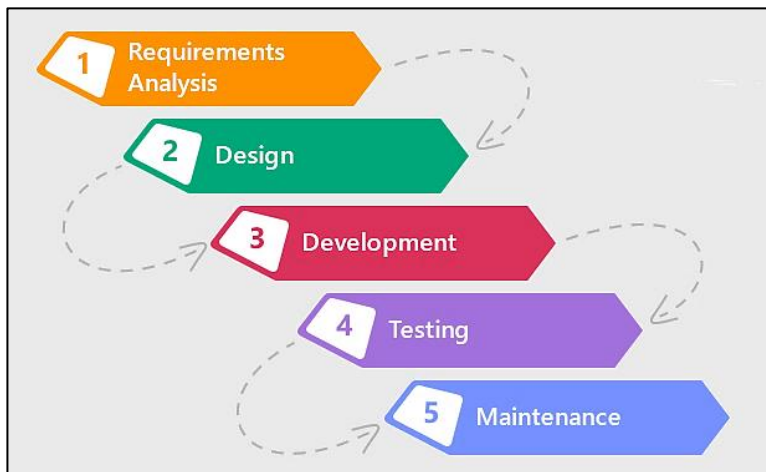
Salah satu bisnis yang berkembang saat ini adalah *event organizer* yang fungsinya untuk memudahkan suatu perusahaan dalam meraih tujuannya yakni dengan meningkatkan *profit* perusahaan. *Event Organizer* sebagai media pelayanan jasa promosi *event* (*marketing*) yang tentunya dalam prakteknya ada yang disebut nota kesepakatan, adapun isi dari nota kesepakatan tersebut harus didasari dengan kesepakatan bersama, sehingga pihak *event organizer* ataupun pihak perusahaan atau *client* tidak ada yang merasa dirugikan. Misalkan ada sebuah komunitas yang membuat *event* sendiri tetapi tidak ada konfirmasi ke admin terhadap *event* yang dibuat. Maka pembuat *event* tersebut pun bisa saja membuat *event* sesukanya padahal *event* tersebut bisa saja tidak ada. Jadi hal tersebut akan merugikan orang-orang yang mendatangi *event* tersebut karena *event* tersebut tidak ada.

Untuk membantu permasalahan klien, aplikasi ini mempunyai *database client* yang berfungsi sebagai sarana media promosi. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat dengan menampilkan jadwal acara. Untuk mengetahui informasi suatu acara karena terkadang kalau tidak ada aplikasi ataupun *website* maka masyarakat dapat kesulitan mengetahui informasi tentang acara di suatu tempat. Aplikasi ini nantinya bertujuan untuk menginformasikan acara-acara lainnya sehingga banyak masyarakat tahu informasi dan dengan aplikasi ini kita harapkan dapat meramaikan acara tersebut karena banyak masyarakat yang mendapatkan informasinya. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk *event organizer* agar masyarakat dapat memesan tiket dengan mudah karena di aplikasi ini dapat menjual tiket secara *online* dan dapat memudahkan masyarakat yang mempunyai pekerjaan yang sangat sibuk sehingga mereka dapat melihat atau memesan tiket *event* tersebut dengan cara *online*. Untuk itu, penulis mengambil judul “SISTEM INFORMASI *EVENT*”

ORGANIZER UNTUK PEMBERITAHUAN SUATU EVENT KEPADA MASYARAKAT BERBASIS FRAMEWORK CODEIGNITER” yang dapat memudahkan masyarakat dalam pemesanan event dan membantu event organizer untuk berpromosi secara online.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall* yang merupakan salah satu metode dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Metode *waterfall* adalah metode yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak [6]. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode *Waterfall*.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencari dan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini melalui tahapan beberapa proses pengumpulan data, yaitu:

2.1.1 Observasi

Pada tahap observasi data yang didapat akan dikumpulkan dari pihak yang terlibat secara langsung didalam proses pembuatan sistem. Data yang dibutuhkan dalam metode observasi akan digunakan untuk pembuatan sistem ini.

2.1.2 Studi Pustaka

Pada tahap studi pustaka data dikumpulkan melalui berbagai literatur seperti buku, jurnal, ataupun dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang tidak ditemukan pada metode observasi. Selanjutnya data-data yang telah dikumpulkan disusun menjadi aturan standar yang digunakan dalam sistem.

2.1.3 Wawancara

Pada tahap wawancara, data tersebut dikumpulkan melalui dialog dengan pemilik pegawai *event organizer* yang ada. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui persiapan apa saja yang dibutuhkan dalam melaksanakan suatu *event*, biaya estimasi pengadaan acara, dan estimasi sumber daya manusia yang dibutuhkan.

2.1.4 Analisis Kebutuhan Masalah

Analisis permasalahan adalah analisis yang dilakukan terhadap prosedur-prosedur atau cara kerja dari setiap data yang dibutuhkan dan dihasilkan dari sistem cara kerja transaksi yang ada pada *website event organizer*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa *website event Lampung* masih memiliki masalah-masalah seperti:

Pengolahan data penjualan masih dalam bentuk pembukuan secara manual, sehingga resiko menyebabkan duplikasi data dan keterlambatan dalam pembuatan laporan masih sering terjadi.

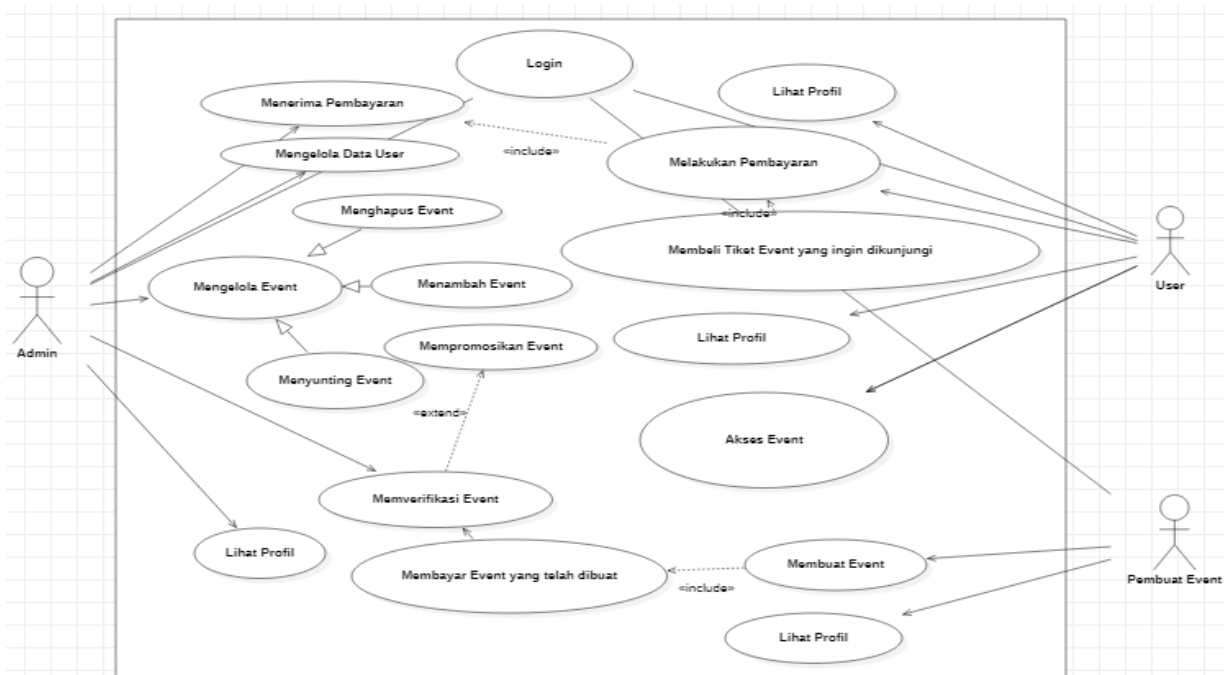
Kurang efektif dan efisiennya media promosi yang diterapkan di *website event Lampung Store* saat ini hanya menggunakan Instagram dan Facebook yang menyebabkan minimnya pembelian produk oleh konsumen sehingga dibutuhkan media alternatif untuk promosi.

Mengalami kesulitan dalam melakukan proses transaksi bagi konsumen yang berada jauh dari *website event Lampung Store*.

Belum adanya sistem pencatatan jumlah stok tiap produk yang ada di *website event Lampung Store*.

2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam melakukan upaya penyelesaian masalah yang telah diidentifikasi, maka dibuat sistem sesuai dengan kebutuhan yang ada. Kebutuhan sistem telah dibuat ke dalam modul – modul *Usecase diagram* [7]. *Usecase diagram* Sistem Informasi Jual Beli Berbasis *E-Commerce* di *Website Event Lampung Store* ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Usecase Diagram.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Sistem ini meliputi menu mencari *event* yang sedang diselenggarakan, membeli tiket *event*, menyediakan *event organizer* untuk *event* yang diselenggarakan, membuat *event* seperti *event* trip, kajian, acara kantor, arisan, bazar, nobar, kopi darat, seminar, perlombaan, olahraga, *workshop*, kegiatan kemanusiaan, dan acara lainnya. Sistem ini mirip seperti *website* loket.com yang berisi *event-event* yang sedang di-*share* namun pada sistem ini ada penambahan beberapa fitur seperti *event organizer* untuk orang agar dapat memesan dekorasi *event* yang diinginkan. sistem informasi pemberitahuan *event* ini memiliki 3 tingkat aktor yaitu admin dan penyelenggara *event*, dan *user*. Aktor admin bertugas untuk melakukan manajemen data *event*, data pembuat *event*, data pembeli tiket, perhitungan biaya *event*. terdapat beberapa menu pada admin yaitu menu daftar *event*, daftar pembuat *event*, daftar pembeli tiket, dan menu biaya pelaksanaan *event*. Terdapat beberapa menu juga pada pembuat *event* yaitu menu membuat *event*, menu daftar *event* yang sedang diselenggarakan oleh penyelenggara, dan perhitungan biaya *event*. Berbeda dengan admin, pembuat *event* melakukan perhitungan biaya *event* dengan biaya yang digunakan, untuk menyewa fasilitas yang akan digunakan seperti alat, dan bahan yang diperlukan.

Pada penelitian ini akan menghasilkan perhitungan dimana sebagian responden menjawab bahwa perlu dibuat sistem yang dapat menampilkan *event* tertentu sehingga masyarakat mudah untuk mengetahui *event* yang sedang diadakan seperti yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Jawaban Responden terhadap Kuesioner SI *Event* Lampung

No	Pertanyaan	Setuju	Tidak Memihak	Tidak Setuju
1	1	100%	0%	0%
2	2	60%	40%	0%
3	3	40%	0%	60%
4	4	20%	70%	10%
5	5	30%	60%	10%
6	6	70%	0%	30%
7	7	50%	50%	0%
8	8	40%	30%	30%
9	9	40%	30%	30%
10	10	80%	20%	0%

Berdasarkan data dari hasil kuesioner tersebut, maka nilai tersebut dicari dengan menggunakan rumus:

$$R = P/Q * 100\% \quad (1)$$

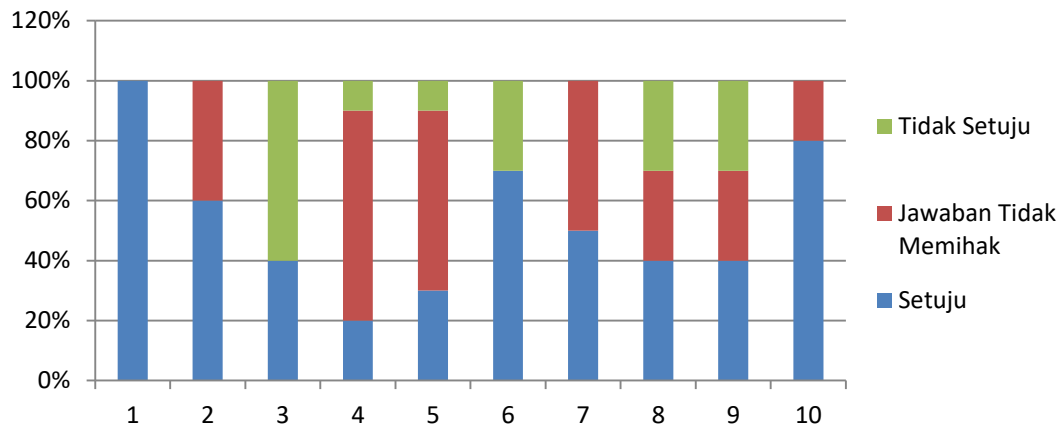
Keterangan:

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

R = Nilai Persentase

Maka dari tabel diatas akan menghasilkan perhitungan grafik yang memberikan perbedaan perbandingan pada hasil perhitungan tabel yang ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3 Grafik Hasil Jawaban Responden terhadap Kuisisioner SI *Event* Lampung

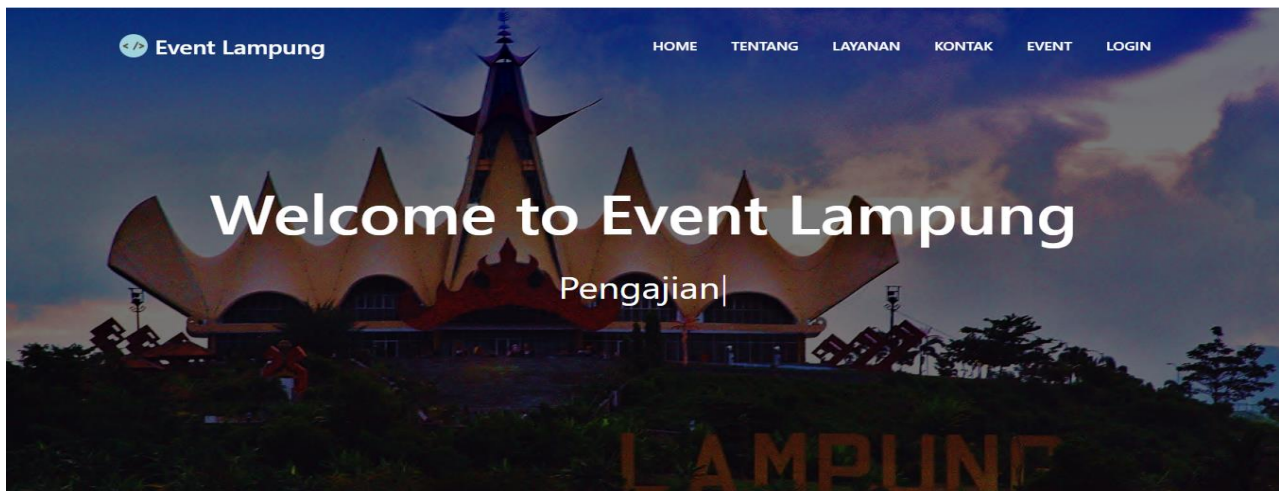
3.2 Pembahasan

Pengujian yang telah dilakukan menggunakan pengujian fungsional sistem. Secara keseluruhan hasil telah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fungsi-fungsi pada Sistem Informasi Pemberitahuan *Event* Untuk Masyarakat telah dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diberikan. Pada saat melakukan pengujian kepuasan pelanggan terhadap Sistem Informasi Pemberitahuan *Event* Untuk Masyarakat. Pada saat melakukan pengujian kepuasan pelanggan terhadap Sistem Informasi Pemberitahuan *Event* Untuk Masyarakat juga terdapat beberapa masukan untuk meningkatkan efektifitas penggunaan sistem dengan menambahkan beberapa fitur tambahan.

Kuesioner yang sala lakukan dan diisi oleh 10 orang ini menunjukkan bahwa kebanyakan masyarakat masih membutuhkan *website event* untuk dibuat karena kebanyakan dari mereka masih sulit menemukan *event* yang diinginkan dan juga menginginkan *event* yang berdampak positif untuk mereka ikuti.

3.2.1 Halaman Registrasi dan Login Customer

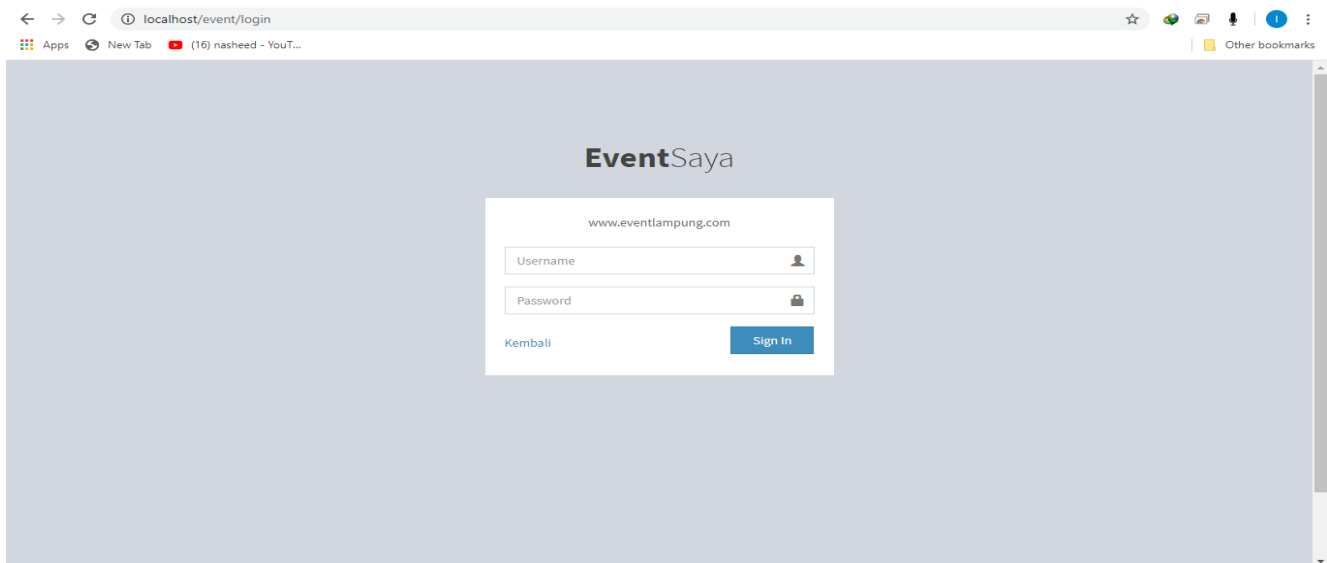
Halaman utama ini adalah halaman yang tampil pertama kali ketika pengguna mengakses situs pemberitahuan *event online*. Halaman ini menampilkan beberapa tombol *redirect* yaitu tombol *login* pada pojok kanan atas untuk menuju ke halaman *login* pada gambar, tombol cari *event*, tombol menu *event*, tombol pembayaran *event*. Halaman ini ditunjukkan oleh gambar 4.



Gambar 4 Halaman Utama

3.2.2 Halaman *Login*

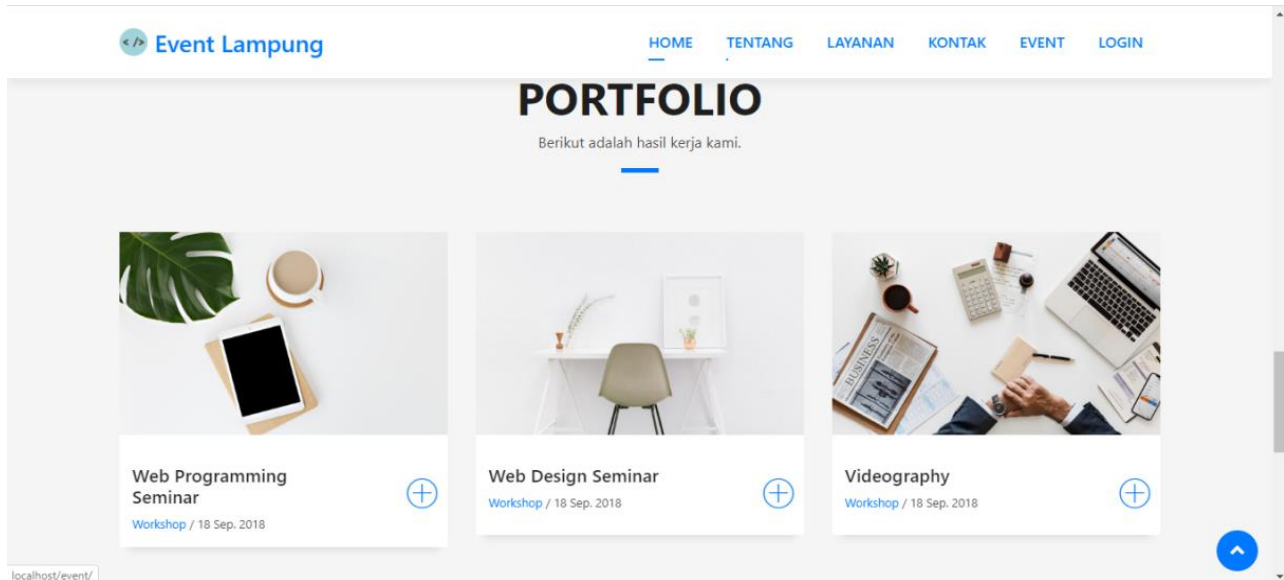
Login merupakan halaman yang tampil ketika pengguna mengakses halaman utama lalu menekan tombol *login*. Halaman ini digunakan oleh admin, penyelenggara, dan user untuk masuk ke dalam sistem yang dengan menggunakan *username* dan *Password*. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Halaman Login

3.2.3 Halaman Home

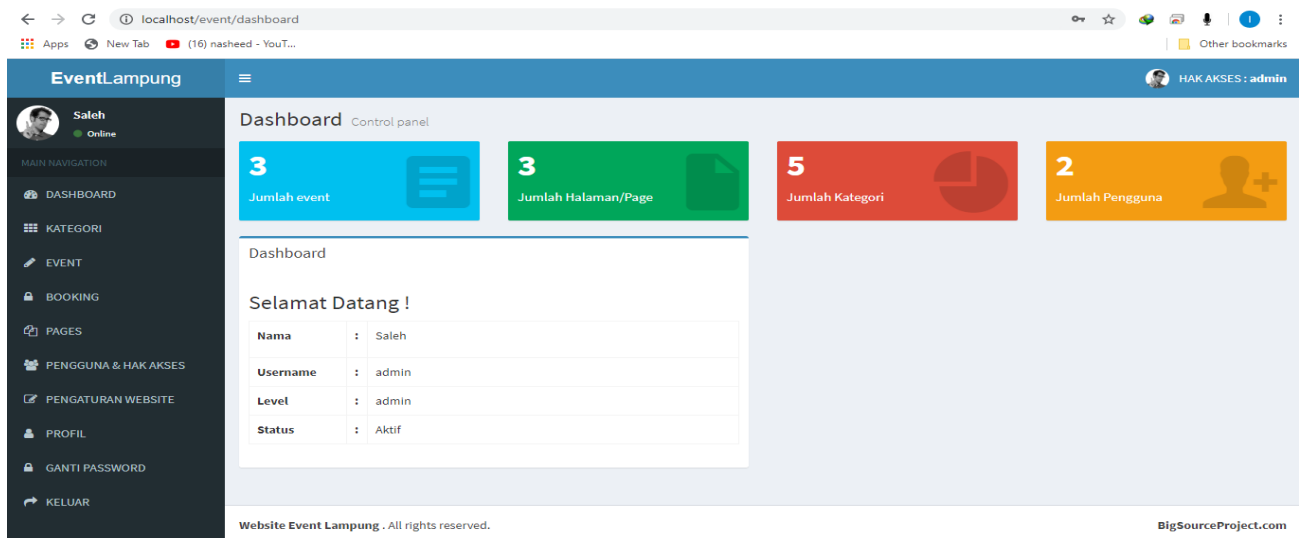
Dashboard adalah tampilan dari akun *event* Lampung yang menunjukkan identitas dari pemilik akun dan status Akun tersebut dan juga menunjukkan jumlah *event* yang pernah dibuat tiket yang pernah dipesan jumlah kategori *event* yang ada dan orang-orang yang memesan tiket tersebut. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 6.



Gambar 6 Portofolio

3.2.4 Halaman *Dashboard*

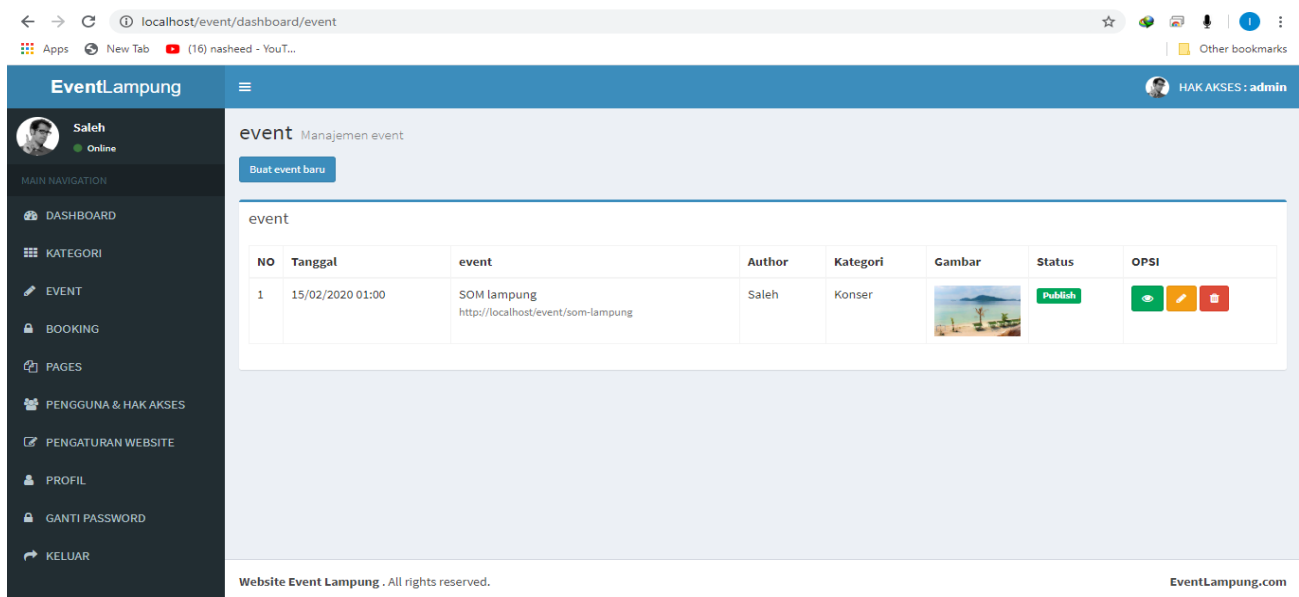
Dashboard adalah tampilan dari akun *event* Lampung yang menunjukkan identitas dari pemilik akun dan status Akun tersebut, serta menunjukkan jumlah *event* yang pernah dibuat, tiket yang pernah dipesan, jumlah kategori *event* yang ada, dan orang-orang yang memesan tiket tersebut. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 7.



Gambar 7 *Dashboard*

3.2.5 Halaman *Kelola Event*

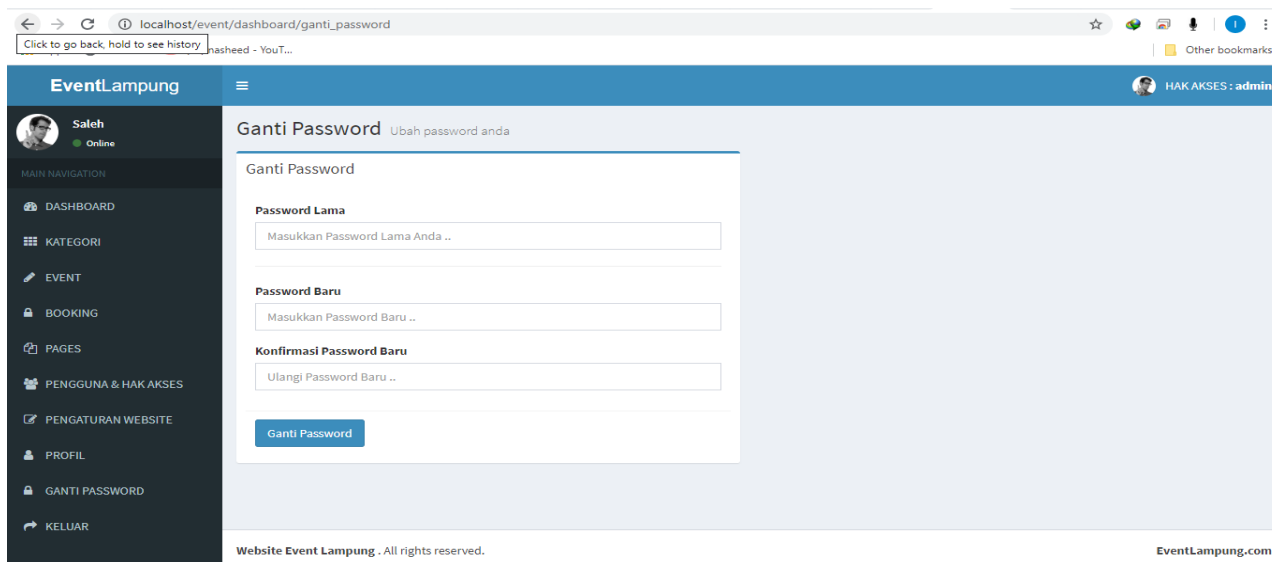
Kelola Event adalah *database* dari acara-acara yang pernah dibuat yang di mana acara tersebut adalah sudah direncanakan dan ingin diselenggarakan pada waktu yang telah ditentukan. Pada menu ini pun kita dapat menampilkan *event* yang kita inginkan berikut keterangannya seperti nama *event* tanggal diselenggarakan *event* kategori *event* flyer *event* pembuat *event* dan kita dapat mengeditnya apabila terdapat keterangan yang mesti diubah. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 8.



Gambar 8 *Event*

3.2.6 Halaman Ganti Password

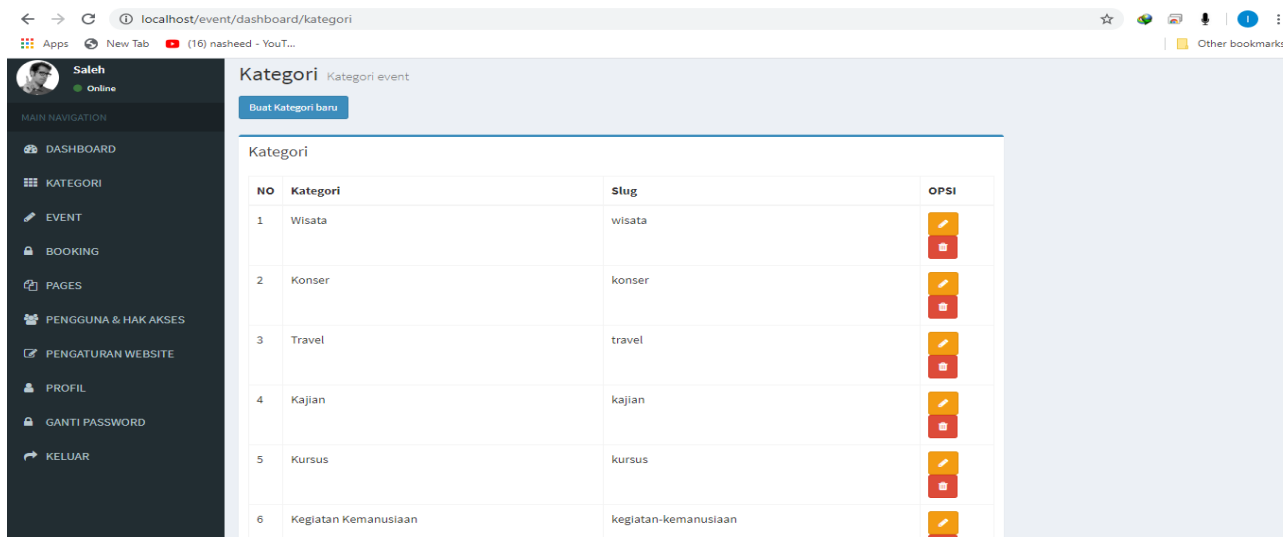
Ganti Password adalah menu yang menunjukkan admin atau pengguna agar mereka dapat mengganti Password yang lama dengan Password yang baru ditentukan. Caranya dengan memasukkan Password yang lama dan mengisinya dengan Password yang baru. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 9.



Gambar 9 Ganti Password

3.2.7 Halaman Kategori

Kategori adalah menu yang menampilkan jenis-jenis kategori berdasarkan kriteria tertentu. Admin pun dapat menambah kategori sesuai yang diinginkannya apabila kategori yang sebelumnya belum tersedia. Halaman ini ditunjukkan oleh Gambar 10.



Gambar 10 Kategori

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa telah berhasil di bangun sistem informasi pemberitahuan *event* berbasis *website* menggunakan *framework Codeigniter* yang dapat digunakan untuk membantu memberitahukan kepada masyarakat bahwa sedang ada *event* yang sedang berlangsung.

Sistem ini ni dapat membantu melakukan pencarian *event* yang telah dibuat oleh para penyelenggara. *Event* tersebut akan dikelompokkan berdasarkan kategori yang pembuat *event* inginkan, seperti kategori perlombaan, seminar, kegiatan kemanusiaan, reuni, acara kantor, kajian agama, bazar, dan yang lainnya. Yang akan ditampilkan berdasarkan tampilan *website* dengan *front end design*, sehingga mudah mencari *event* yang kita inginkan dan tampilannya pun menarik.

4.2 Saran

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem yang dilakukan maka ada beberapa saran yang perlu diperhatikan kembali dalam membangun sistem ini yaitu Membuat sistem pemberitahuan *event* ini pada platform Android. mengembangkan kembali sistem ini agar dapat melakukan pemberkasan *event* pada daerah yang lebih luas lagi.

Menambahkan fitur notifikasi *event* kepada para pengguna sehingga dapat memberikan informasi kepada para pengguna agar masyarakat tidak perlu kesulitan untuk mendatangi *event* yang tidak jadi dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Hakim, *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*, Yogyakarta: Lokomedia, 2010.
- [2] M. Irham and S. , "Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Kampus Akademik Kerawatan Dan Kebidanan Kamanre Palopo," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 2014.
- [3] Y. Meganda and J. A. Wijaya, *Langkah Jitu Membangun Bisnis Event Organizer.*, Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer, 2009.
- [4] P. Busono, "Testing & Implementasi," Pusat Pengembangan Ajar UMB, Jakarta, 2009.
- [5] M. M. Pitt and S. R. Khandker, "Replicating Replication : Due Diligence in Roodman and Morduch's Replication of Pitt and Khandker (1998)," World Bank, Washington DC, 2012.
- [6] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [7] S. Pengantar Teknologi Informasi, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- [8] I. G. L. Agung Raditya Putra and I. P. A. Swastika, "Audit Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi: Implementasi dan study kasus.," Andi, Yogyakarta, 2016.
- [9] L. Triyono, *Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan LARAVEL 5*, Yogyakarta: Lokomedia, 2016.
- [10] H. and P. P. Widodo, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language).*, Bandung: Informatika, 2011.
- [11] Y. "Pengantar Sistem Informasi," Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012.