

Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan *Event* Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung)

K Aryansyah¹, R Sidik²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia¹²

Jl. Dipatiukur No. 112-116, Bandung, 40132, Indonesia¹²

khamil@email.unikom.ac.id¹,angga.sidik@email.unikom.ac.id*²

diterima: 14 April 2020

direvisi: 27 April 2020

dipublikasi: 1 September 2020

Abstrak

Lokakarya dan seminar merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan *event* ilmiah di perguruan tinggi. Lokakarya dan seminar menjadi sebuah aktifitas berbagi pengetahuan dari praktisi/ahli di bidang tertentu. Untuk mendapatkan kesuksesan penyelenggaraan *event*, maka diperlukan pengelolaan *event* yang baik. Program studi sistem informasi UNIKOM Bandung menyelenggarakan *event* lokakarya dan seminar yang dikhususkan untuk mahasiswa. Dalam pelaksanaannya, permasalahan sering muncul dan berakibat pada pelaksanaannya secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi manajemen *event* lokakarya dan seminar yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah yang ada pada penyelenggaraan *event* di program studi sistem informasi UNIKOM. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Pengembangan sistem mengadopsi model *prototype* dengan pendekatan sistem yang berorientasi objek. Prosedur yang dirancang meliputi prosedur publikasi, pendaftaran, pembayaran, presensi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi manajemen *event* lokakarya dan seminar berbasis web. Sistem yang dirancang ini diharapkan mampu untuk menyediakan penyelesaian masalah dengan prosedur yang lebih baik bagi peserta ataupun panitia penyelenggara.

Kata kunci: Lokakarya dan seminar; Manajemen *Event*; *Prototype*; Sistem Informasi

Abstract

Workshops and seminars are a form of organizing scientific events in universities. Workshops and seminars become a knowledge sharing activity from practitioners / experts in certain fields. Organizing events to get success, it would require a good event management. UNIKOM Bandung's information system department organizes workshop and seminars events specifically for students. In practice, problems frequently arise and result in the direct implementation. This study aims to design a management information system for event workshops and seminars that can be solutions to problem solving that exist in organizing events in UNIKOM's information systems department. The study was conducted with a qualitative approach and descriptive method. System development adopts a prototype model with an object oriented system approach. The procedure designed includes the procedure of publication, registration, payment, presence. The results of this study are a web-based event management workshop and seminar information system. The system designed is expected to be able to provide better solution to the problem for the participants or the organizing committee.

Keywords: *Workshops and seminars; Event Management; Prototype; Information Systems*

1. Pendahuluan

Peguruan tinggi merupakan garda terdepan dalam menciptakan inovasi-inovasi berbasis pengetahuan di Indonesia. Perguruan tinggi harus mampu untuk dapat melakukan penjaminan mutu. Salah satu langkah perguruan tinggi dalam melakukan penjaminan mutu adalah dengan penyelenggaraan *event* ilmiah salah satunya lokakarya dan semiar[1]. Penyelenggaraan even tersebut menjadi tolak ukur keaktifan perguruan tinggi dalam proses menyebarkan pengetahuan-pengetahuan berbasis kajian ilmiah. Perguruan tinggi dapat melaksanakan even ilmiah baik itu lokakarya ataupun seminar dengan target peserta mulai dari mahasiswa, dosen, praktisi, maupun masyarakat umum.

Lokakarya dan seminar menjadi salah satu upaya perguruan tinggi dalam mendongkrak tingkat pemahaman terhadap suatu pengetahuan berbasis kajian ilmiah. UNIKOM Bandung, salah satu perguruan tinggi selalu mendorong setiap program studi dibawahnya untuk selalu mengadakan penyelenggaraan lokakarya dan seminar secara berkala. Even lokakarya dan seminar di level program studi diharapkan bisa memfokuskan bidang ilmu yang sesuai dengan target peserta. Secara umum *event* lokakarya dan seminar di level program studi mengkhususkan mahasiswa dari lingkungan internal sebagai peserta. Dengan lokakarya dan seminar, mahasiswa diharapkan mampu untuk menangkap pengetahuan dari pakar/ahli pembicara yang tidak bisa didapatkan dari perkuliahan.

Setiap penyelenggaraan even lokakarya dan seminar, program studi harus mampu melaksanakan perencanaan, mengorganisasi kepanitiaan, koordinasi, dan evaluasi. Pada praktiknya program studi masih mengalami kendala dalam melaksanakan even tersebut. Dari alur pada sistem manajemen even yang berjalan, masalah sering kali muncul di prosedur pendaftaran, pembayaran, presensi, dan pelaporan. Pada prosedur pendaftaran dan pembayaran, permasalahan yang muncul adalah tidak adanya fleksibilitas jarak dan waktu, sehingga calon peserta kesulitan untuk mendaftar karena tidak adanya pendaftaran *online*, dan pembayaran via *transfer*. Selain itu pada prosedur presensi, panitia harus mencetak daftar presensi untuk ditandatangani oleh peserta sebagai bentuk kehadiran. Permasalahannya waktu yang diperlukan peserta ketika pencarian data diri sebelum menandatangani daftar presensi menjadi sulit dikarenakan jumlah peserta yang selalu diatas 200 peserta. Data dari setiap prosedur belum terintegrasi yang berakibat pada koordinasi antar panitia yang sulit dan berpotensi menghambat penyajian data dalam rekapitulasi hasil kegiatan. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah sistem informasi yang mampu untuk menyelesaikan berbagai masalah tersebut.

Sistem informasi penyelenggaraan even bukanlah sebuah hal baru dalam menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan penyelenggaraan *event*. Beberapa peneliti telah mengembangkan sistem informasi manajemen *event* yang disesuaikan dengan permasalahan pada objek penelitiannya. Seperti sistem informasi kegiatan seminar dan workshop yang dikembangkan oleh Wida yang mengambil studi kasus di STIKI Malang. Pada penelitian tersebut permasalahan diselesaikan dengan cara mengimplementasi teknologi berbasis web. Teknologi tersebut diterapkan pada proses pengelolaan penyelenggaraan kegiatan[2]. Namun pada penelitian tersebut hanya membahas pengelolaan kegiatan seminar dan *workshop* dari sisi panitia saja. Sistem yang sama dibangun oleh Ryan dewantoro dengan fokus penelitian pada rancangan sistem yang berbasis *framework*[3]. Penelitian lain dengan topik penyelenggaraan *event* juga dilaksanakan di sebuah sanggar di Bandung[4]. Penelitian ini juga berfokus pada pengelolaan *event* namun dengan prosedur yang berbeda dan fokus pada penyelenggaraan kegiatan seni.

Dari permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan dan dengan didukung oleh penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, maka solusi perancangan sistem informasi

manajemen *event* lokakarya dan seminar sangatlah tepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi manajemen even lokakarya dan seminar di program studi sistem informasi UNIKOM Bandung. Sistem informasi yang dirancang ini meliputi prosedur pengelolaan *event*, publikasi, pendaftaran, pembayaran, presensi, dan pembuatan laporan akhir kegiatan. Sistem ini diharapkan untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada sistem penyelenggaraan *event* di program studi sistem informasi UNIKOM Bandung.

2. Kajian Pustaka

Dalam mendukung kegiatan analisis dan perancangan sistem informasi manajemen event lokakarya dan seminar ini, maka diperlukan beberapa kajian terhadap teori-teori terkait. Teori, definisi, maupun fakta berasal dari literatur-literatur nasional dan internasional.

2.1 Manajemen event, Lokakarya dan Seminar

Manajemen *event* adalah komponen utama dari penelitian ini dimana lokakarya dan seminar merupakan sub komponen yang akan di buat. Oleh karena itu penting untuk mendefinisikan manajemen *event* terlebih dahulu. Manajemen event adalah suatu aktivitas kegiatan yang bersifat profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan orang-orang dengan minat yang sama dan tujuan tertentu, misalkan pendidikan[5]. Sedangkan menurut Noor adalah suatu aktifitas pengorganisasian suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas atau lembaga secara profesional, efisien, dan efektif[6]. Manajemen event merupakan bagian penting untuk menentukan kesuksesan sebuah acara[7].

Event terdiri dari empat jenis, yaitu; *leisure event, personal event, cultural event, dan organizational event*[6]. Untuk mendapatkan kesuksesan penyelenggaraan event, maka menurut Goldblatt terdapat lima tahapan penting pelaksanaan yang harus diperhatikan, yaitu; *Research, design, planning, coordination, dan evaluation*[5]. Sedangkan fungsi pembentuk dari manajemen event terbagi menjadi 5 fungsi yaitu; fungsi perencanaan, fungsi pengorganisasian, fungsi pengkoordinasian, fungsi pengarahan, dan fungsi pengawasan[7].

Lokakarya adalah sekumpulan orang bertemu dalam waktu yang singkat untuk berkonsentrasi terhadap suatu bidang. Dalam pendidikan, lokakarya adalah kursus intensif yang singkat, seminar, atau pertemuan yang menekankan interaksi di antara peserta[8]. Seminar adalah bentuk instruksi dalam akademik yang ditawarkan universitas ataupun organisasi profesional berbasis profit. Fungsi dari seminar adalah untuk mengadakan pertemuan yang berfokus pada suatu subjek[9].

2.2 Terminologi Sistem Informasi

Sistem adalah suatu set komponen konsisten dan terkoordinasi yang saling bekerja sama sebagai satu kesatuan terhadap fungsi umum atau tujuan konstituen sistem. Komponen sistem harus bekerja sama. Sistem yang tidak konsisten bekerja melawan dirinya sendiri. Sedangkan informasi adalah data mentah berupa kejadian-kejadian nyata yang diolah ke dalam bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya untuk mengambil keputusan yang tepat[10]. Apabila melihat pada dua definisi mengenai sistem dan informasi, maka yang dimaksud dengan sistem informasi adalah set komponen yang konsisten, terkoordinasi dengan baik, dan saling bekerja dalam mentransformasi data menjadi informasi yang berguna bagi penerimanya.

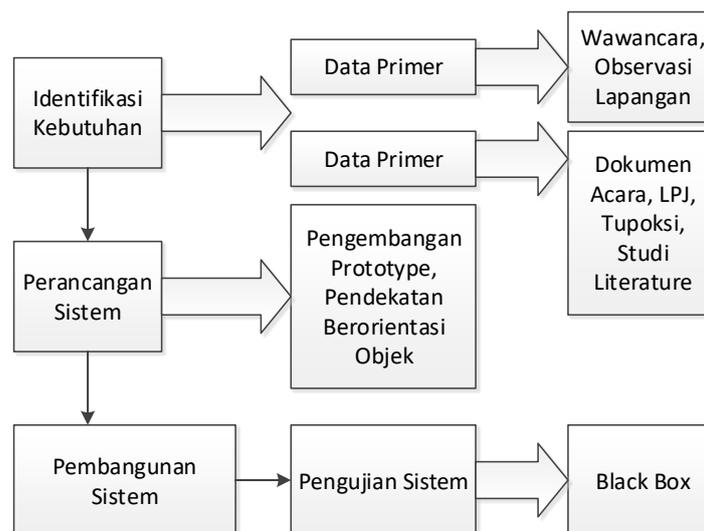
2.3 Sistem Informasi Lokakarya dan Seminar

Merujuk dari definisi sistem informasi manajemen, lokakarya, dan seminar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka, definisi dari sistem informasi pengelolaan lokakarya dan

seminar menurut penulis adalah suatu sistem informasi yang membantu tahapan pelaksanaan *event* dalam hal perencanaan, mengatur, koordinasi, dan evaluasi sebuah penyelenggaraan acara lokakarya dan seminar dengan data yang saling terintegrasi guna untuk menciptakan informasi yang bermanfaat bagi penerimanya yaitu panitia acara, maupun peserta.

3. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan terhadap analisis dan perancangan sistem ini, maka diperlukan sebuah metode agar setiap dapat menjadi acuan pelaksanaan penelitian. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dan metode deskriptif. Penelitian ini didasarkan pada fakta/masalah yang terjadi secara langsung di objek penelitian. Terlihat pada gambar 1, metode penelitian yang digunakan oleh penulis melibatkan empat tahapan utama. Penelitian dimulai dengan identifikasi kebutuhan, yaitu mendefinisikan seluruh kebutuhan penelitian mulai dari kebutuhan data primer dan kebutuhan data sekunder. Observasi dan wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data primer penelitian. Sedangkan untuk mendapatkan data sekunder dilakukan dengan studi literatur terhadap dokumen-dokumen objek penelitian termasuk didalamnya berisi mengenai TUPOKSI, laporan pertanggungjawaban kegiatan, contoh publikasi acara, dsb. Selain itu digunakan juga teori-teori dari para pakar yang diterjemahkan ke dalam sebuah buku untuk dilakukan studi literatur.



Gambar 1. Metode Penelitian

Perancangan sistem dilakukan setelah kebutuhan terhadap data primer dan data sekunder terpenuhi. Terlihat pada gambar 1, untuk merancang sistem yang sesuai maka diperlukan model pengembangan sistem dan pendekatan sistem yang digunakan. Prototype digunakan sebagai model pengembangan sistem agar setiap tahapan yang tidak sesuai dapat diperbaiki kembali ke tahapan sebelumnya. Pendekatan sistem berorientasi objek digunakan untuk memodelkan bisnis dan aktivitas yang terjadi pada objek penelitian. Langkah selanjutnya adalah pembangunan sistem, mentransformasi rancangan menjadi produk sistem yang siap uji. Pengujian dilakukan dengan metode *black box* untuk menguji fungsi-fungsi yang berkaitan dengan *user* secara langsung.

4. Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah pada bahasan ini meliputi empat langkah utama, yaitu memodelkan sistem yang sekarang sedang berjalan pada objek penelitian, evaluasi sistem yang berjalan

dan menentukan solusi pemecahan masalah, perancangan sistem dan implementasi teknologi, dan yang terakhir adalah pengujian. Keempat langkah dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan metodologi penelitian yang dirancang sebelumnya.

4.1. Model Sistem Berjalan

Memahami sistem yang berjalan dilakukan dengan cara mengenal prosedur-prosedur terkait pelaksanaan manajemen event untuk lokakarya dan seminar di objek penelitian. Untuk menghindari aktifitas analisis yang terlalu luas maka penulis membatasi penelitian yang dilakukan. Pembatasan dilakukan dengan mengambil prosedur yang hanya mempunyai permasalahan yang bisa diselesaikan dengan implementasi teknologi informasi. Adapun prosedur sistem yang sedang berjalan sesuai dengan hasil analisis adalah terbagi menjadi empat prosedur utama, yaitu:

Publikasi acara

1. Panitia membuat media publikasi acara
2. Panitia mempublikasikan media publikasi acara
3. Mengakses media publikasi acara

Pendaftaran acara:

1. Panitia membuat dan mencetak formulir pendaftaran
2. Peserta menanyakan ketersediaan slot kursi
3. Panitia memeriksa ketersediaan slot kursi. Jika slot kursi yang tersedia, maka panitia menyerahkan kertas formulir pendaftaran. Jika tidak, maka peserta tidak dapat mendaftar
4. Peserta mengisi kertas formulir pendaftaran

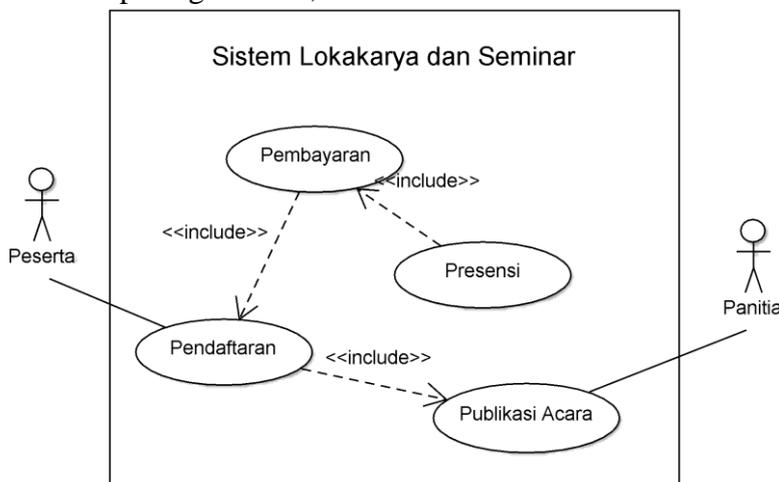
Pembayaran

1. Peserta membayar
2. Panitia membuat bukti pembayaran di lembar bukti pembayaran
3. Panitia menyerahkan lembar bukti pembayaran pada peserta

Presensi

1. Panitia membuat dan mencetak formulir presensi.
2. Peserta mengisi formulir presensi
3. Panitia mendistribusikan fasilitas kepada peserta.
4. Peserta memasuki ruangan

Dari prosedur sistem berjalan dibuat sebuah pemodelan sistem menggunakan *usecase diagram* seperti terlihat pada gambar 2, berikut ini:



Gambar 2. Model Sistem Usulan

User yang terlibat pada sistem yang berjalan meliputi panitia dan peserta, selanjutnya kita sebut dengan aktor (lihat gambar 1). Sesuai dengan prosedur, aktor panitia menjadi kunci awal sistem ini berjalan. Sesuai dengan batasan sistem, maka panitia akan mempublikasikan acara yang akan diselenggarakan kepada masyarakat luar. Aktor peserta merespon acara terkait melalui prosedur pendaftaran, dilanjutkan dengan pembayaran. Pada saat pelaksanaan lokakarya dan seminar peserta dapat melakukan konfirmasi kehadiran apabila telah melakukan pembayaran.

4.2. Evaluasi Sistem Berjalan

Pada tahapan ini, hasil dari pengamatan, wawancara, dan analisis dapat berupa daftar permasalahan yang muncul. Sistem yang sedang berjalan tidak mampu untuk dilaksanakan secara optimal karena adanya masalah tersebut. Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka terlihat pada tabel 1 adalah hasil dari evaluasi terhadap sistem yang berjalan dengan solusi yang ditawarkan untuk penyelesaian masalahnya. Permasalahan muncul pada prosedur publikasi, pendaftaran, pembayaran serta presensi.

Tabel 1. Evaluasi sistem yang berjalan dan solusi

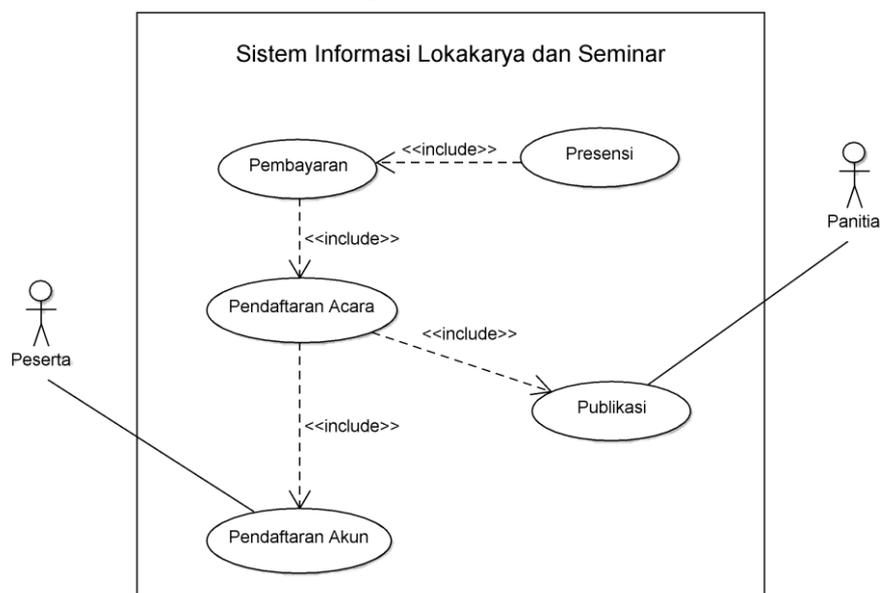
No.	Permasalahan	Usulan
1.	Proses pendaftaran kurang begitu efektif dan efisien, karena masih menggunakan dokumen cetak yang mudah untuk hilang dan rusak. Dokumen pendaftaran harus diambil di tempat pendaftaran acara hingga menyulitkan pendaftaran bagi peserta luar kota.	Merancang dan membangun usulan prosedur pendaftaran baru yang dapat diakses secara daring. Sehingga memudahkan peserta dari luar kota untuk mendaftar acara.
2.	Prosedur pembayaran yang sedang berjalan menimbulkan kesulitan bagi peserta, karena pembayaran hanya dilakukan di tempat, sehingga menyulitkan peserta yang berasal dari luar kota.	Merancang dan membangun usulan prosedur pembayaran baru. Prosedur pembayaran harus dapat diakses secara daring. Prosedur pendaftaran dengan pembayaran dapat dilakukan di dimana saja dan kapan saja.
3.	Penyimpanan data yang tidak teratur dan prosedur yang tidak terintegrasi satu sama lain menyebabkan panitia kesulitan dalam membuat laporan pertanggung jawaban.	Merancang dan membangun sistem informasi di mana seluruh data antar prosedurnya saling terintegrasi.
4.	Terjadi Inkonsistensi informasi publikasi acara dan publikasi yang kurang optimal.	Merancang dan membangun usulan prosedur publikasi acara baru yang dapat menghasilkan informasi yang konsisten dan dapat diakses secara daring agar memudahkan baik dari sisi peserta maupun panitia.
5	Presensi membutuhkan waktu lama karena pencarian data yang sulit. Sehingga sering menimbulkan terjadinya penumpukan peserta untuk konfirmasi kehadiran di pintu masuk lokasi lokakarya dan seminar.	Membuat sebuah sistem yang mampu untuk memberikan akses pencarian data konfirmasi kehadiran yang cepat.

4.3. Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem yang penulis lakukan adalah untuk mengusulkan usulan prosedur guna memperbaiki kekurangan atau permasalahan yang masih ada pada prosedur yang berjalan. Sehingga lokakarya dan seminar yang diselenggarakan dapat berjalan dengan lebih baik dan memudahkan peserta dan panitia.

4.3.1. Gambaran umum Sistem

Sesuai dengan tujuan perancangan sistem yang telah dipaparkan sebelumnya, sistem yang diusulkan adalah sistem berbasis web, sehingga dapat diakses secara daring. Sistem akan terdiri dari 2 sisi, yaitu *front-end* dan *back-end*. Sisi *front-end* yang meliputi prosedur pendaftaran, pembayaran, dan presensi. Sisi *back-end* yang meliputi prosedur publikasi acara, pendaftaran. Begitu pula dengan hak akses yang ada di dalam sistem, terdiri dari peserta (sebagai *user* biasa) dan panitia (sebagai *user admin*). Pada gambar 3 berikut ini, merupakan model sistem yang diusulkan. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap prosedur-prosedur yang ada. Sistem usulan dijalankan secara komputersasi, dan dilakukan penambahan *case* baru yaitu pendaftaran akun.



Gambar 3. Model Sistem Berjalan

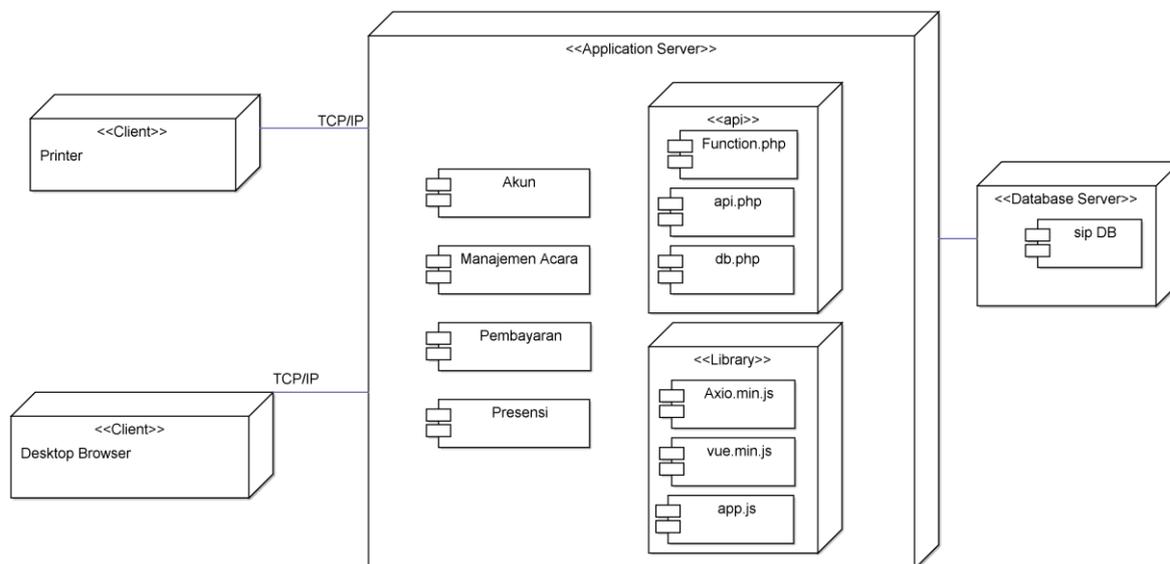
Terlihat pada gambar 3 prosedur publikasi acara, panitia (*admin*) dapat mempublikasikan sebuah halaman *web* sebagai media publikasi yang berisikan informasi seputar acara secara dinamis, berdasarkan data yang di-input-kan oleh panitia (*admin*). Ketika acara dipublikasikan, maka peserta (*user*) dapat mengakses halaman tersebut.

Prosedur pendaftaran terdiri menjadi 2 bagian, yaitu pendaftaran akun dan pendaftaran sebagai peserta acara. Pendaftaran sebagai peserta acara dapat dilakukan apabila telah memiliki akun. Prosedur pembayaran dapat dilakukan secara daring ataupun datang langsung ke tempat pembayaran. Dengan catatan, peserta perlu mengunggah lampiran bukti (*transfer*) pembayaran apabila melakukan pembayaran secara daring. Presensi dilakukan dengan melakukan proses pencarian dan konfirmasi secara cepat di pintu masuk lokasi lokakarya dan seminar.

4.3.2. Model Aplikasi

Sistem informasi manajemen event lokakarya dan seminar berupa aplikasi *web* yang dirancang, terdiri dari berbagai komponen. Gambar 5 memperlihatkan gambaran model

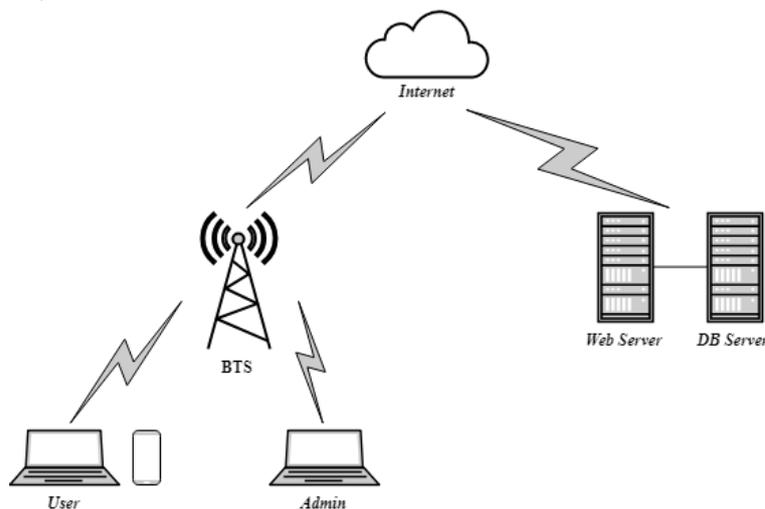
aplikasi yang dirancang. Sistem usulan diakses oleh *client* melalui *browser* pada pc desktop, laptop, ataupun smartphone. Pada *application server* (*web server*) terdapat komponen-komponen utama pembentuk sistem secara keseluruhan dan terapan teknologi yang digunakan. Aplikasi *web* memanfaatkan API dan *library javascript*.



Gambar 4. Deployment Diagram Sistem Usulan

4.3.3. Model Arsitektur Jaringan

Rancangan arsitektur jaringan yang digunakan untuk sistem informasi manajemen event lokakarya dan seminar dapat dilihat pada gambar 5. Sistem yang diusulkan dirancang untuk berjalan secara *client-server*. Sesuai dengan spesifikasi pengguna terlihat bahwa *client* merupakan peserta (*user*) dan panitia (*admin*). Dari sisi *server* terdapat *application server* (*web server*) dan *database server*.



Gambar 5. Model Rancangan Arsitektur Jaringan

4.3.4. Implementasi User Interface

Hasil dari pemodelan, dituangkan kedalam pembangunan sistem berbasis *web*. Sistem informasi ini dibangun menggunakan *framework javascript*. Prosedur publikasi acara dan pengelolannya diimplementasikan dalam antarmuka pengguna seperti terlihat pada gambar 6 *dashboard* acara. Pada halaman *dashboard* ini panitia penyelenggara dapat melakukan aktifitas perencanaan acara, sebelum di publikasi. Publikasi berarti panitia mengaktifkan

acara yang telah dibuat dan juga secara otomatis mulai menyebarkan informasi event kepada mahasiswa. Mahasiswa sebagai calon peserta bisa melakukan pendaftaran. Melalui sistem sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan sebelumnya.

Hai, admin123. ➤ Keluar

Acara

Jenis Acara

Skala Acara

Tanggal Acara

Tema Acara

[Simpan](#)

TERBIT

Seminar Internasional

The New Internet

🕒
08:00
-
12:00

📅
Selasa, 31
Juli 2018

@

Auditorium Miracle UNIKOM

DRAF

Seminar Nasional

Innovating with Own Data

🕒
00:00
-
00:00

📅
Kamis, 12 Juli
2018

@

ARSIP

[Unduh](#)

Tema	Jenis	Skala	Tanggal Pelaksanaan
Be an IT Professional	Seminar	Nasional	Jumat, 27 Juli 2018

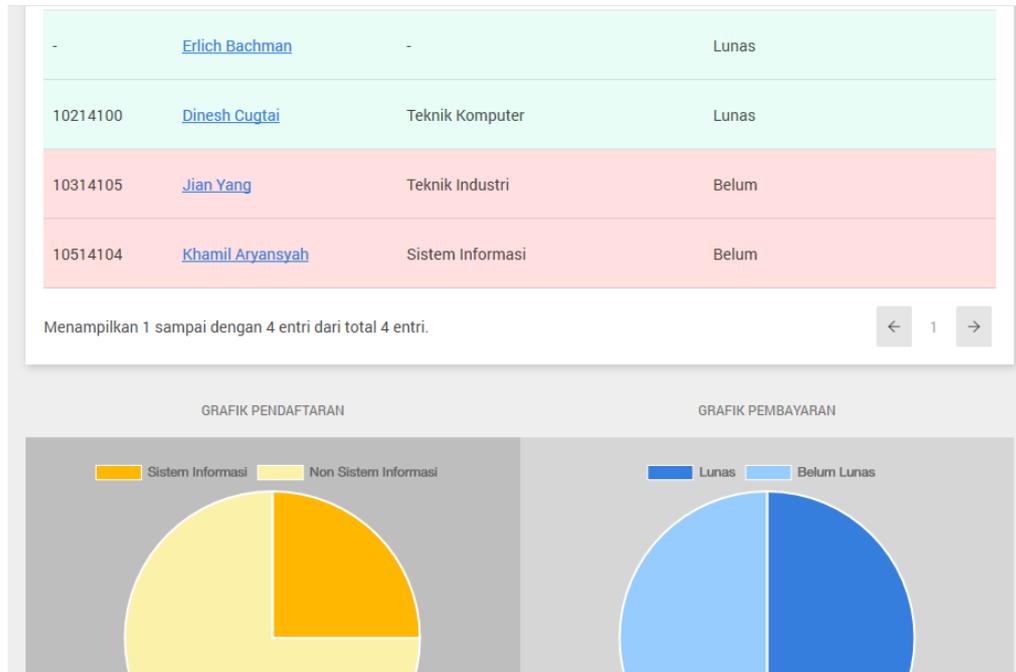
Menampilkan 1 sampai dengan 1 entri dari total 1 entri. ← 1 →

Gambar 6. Dashboard Acara

Berikut ini adalah tampilan halaman pengelolaan pembayaran (lihat gambar 7), pembayaran dilakukan setelah calon peserta melakukan pendaftaran. Mahasiswa diwajibkan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengunggah bukti transfer. Informasi pembayaran dan konfirmasi terlihat pada gambar 8.

Hai, admin123.

↳ Keluar



Gambar 7. Halaman Pembayaran

Hai, Jian Yang – 10314105.

↳ Keluar

Pembayaran

ACARA DALAM WAKTU DEKAT

Seminar Internasional
The New Internet

🕒 08:00 - 12:00 | 📅 Selasa, 31 Juli 2018

@ Auditorium Miracle UNIKOM

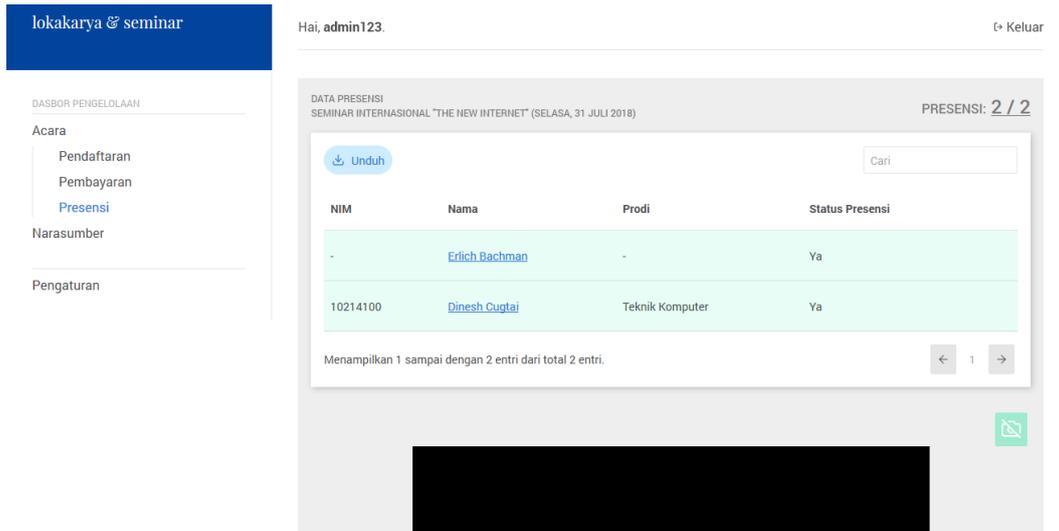
Kategori	Nominal
Mahasiswa SI UNIKOM	Rp160000.00
Mahasiswa Non SI UNIKOM	Rp165000.00

BNI
Prodi SI UNIKOM
0098551237

📎 Unggah Lampiran Bukti Transfer

Gambar 8. Halaman Informasi Pembayaran

Setelah pembayaran di konfirmasi berhasil, maka peserta akan diberikan informasi pelaksanaan yang berisi data pribadi dan *qr-code* acara.



Gambar 9. Halaman Presensi Peserta

Pada saat pelaksanaan, presensi dilaksanakan dengan cara menunjukkan bukti informasi pelaksanaan dan *qr-code* yang didapat. Terlihat pada gambar 9 halaman presensi peserta lokakarya dan seminar. Presensi bisa dilakukan dengan dua prosedur. Yang pertama dengan memindai *qr-code* dan melakukan pencarian menggunakan sistem.

4.4. Pengujian

Sistem yang telah dirancang selanjutnya dilakukan pengujian. Sebelum dilakukan pengujian perlu perencanaan pengujian. Perencanaan pengujian dilakukan agar pengujian dapat sesuai dengan yang diinginkan. Pada tabel 3, terlihat contoh kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini.

Tabel 2. Contoh Kasus dan Hasil Pengujiannya

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
ID: 10514104 Password: test	Data valid dan masuk ke halaman dasbor	Data valid dan masuk ke halaman dasbor	[√] diterima [] ditolak
Input data peserta	Data valid dan muncul pesan “Berhasil daftar akun. Login sekarang”	Muncul pesan “Berhasil daftar akun. Login sekarang”	[√] diterima [] ditolak
Input data acara	Data valid dan muncul pesan “Berhasil buat acara”	Muncul pesan “Berhasil buat acara”	[√] diterima [] ditolak
Input data (sunting) acara	Data valid dan muncul pesan “Berhasil sunting acara”	Muncul pesan “Berhasil sunting acara”	[√] diterima [] ditolak
Input data biaya	Data valid dan muncul pesan “Berhasil tambah biaya”	Muncul pesan “Berhasil tambah biaya”	[√] diterima [] ditolak
Input data (sunting) biaya	Data valid dan muncul pesan “Berhasil sunting biaya”	Muncul pesan “Berhasil sunting biaya”	[√] diterima [] ditolak

<i>Input</i> data narasumber	Data valid dan pesan “Berhasil tambah narasumber”	muncul tambah	Muncul pesan “Berhasil tambah narasumber”	[√] diterima [] ditolak
<i>Input</i> data (sunting) narasumber	Data valid dan pesan “Berhasil sunting narasumber”	muncul sunting	Muncul pesan “Berhasil sunting narasumber”	[√] diterima [] ditolak

Hasil dari pengujian tersebut dapat diambil kesimpulan, data uji yang direncanakan dan hasil uji yang diharapkan telah sesuai dan tidak terdapat kesalahan *syntak* ataupun prosedur. Sehingga sistem informasi manajemen *event* yang dirancang dapat diimplementasikan dan mampu menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan yang dapat diambil, yaitu sistem yang diusulkan dan dirancang telah memenuhi kriteria pengujian yang diharapkan. Masalah-masalah yang muncul pada prosedur pendaftaran, pembayaran, dan presensi secara teruji telah mampu untuk ditangani. Efektifitas presensi dapat dijalankan secara lebih baik. Hanya saja sistem yang dirancang belum mampu terintegrasi dengan data universitas sebagai induk program studi. Integrasi tersebut sangat bermanfaat agar tidak terjadi redundansi data mahasiswa sebagai calon peserta *event* lokakarya dan seminar. Walaupun sistem telah berjalan sesuai dengan harapan, perlu pengujian lebih lanjut mengenai kinerja sistem dari sisi *durability* dan *security*.

Daftar Pustaka

- [1] D. Cahyono and I. Wekke Suardi, *Langkah Demi Langkah Membangun Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi*. Deepublish, 2019.
- [2] W. A. El Khoiro, “Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Seminar dan Workshop pada Bidang Akademik (Studi Kasus: STIKI Malang),” *J. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 07–12, 2015.
- [3] R. Dewantoro, “Sistem Informasi Manajemen Event Studi Kasus Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,” <http://www.academia.edu>, 2016. [Online]. Available: https://www.academia.edu/28281103/Sistem_Informasi_Manajemen_Event_Studi_Kasus_Universitas_Muhammadiyah_Sidoarjo. [Accessed: 24-Sep-2018].
- [4] H. Rachmawaty, “Sistem Informasi Event Organizer Meila Gondo Art Production Bandung,” Nov. 2013.
- [5] J. Goldblatt, *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration*. John Wiley & Sons, Inc, 2014.
- [6] A. Noor, *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [7] M. Kholis Ali, “Materi Manajemen Event / Acara,” 2016. [Online]. Available: <http://muttaqinkholis.blogspot.com/2016/11/materi-manajemen-event-acara.html>. [Accessed: 08-Apr-2020].
- [8] Syed Amin Tabish, “What is the difference between Conference, Seminar, Symposium & Workshop,” <https://www.researchgate.net>, 2014. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/post/What_is_the_difference_between_Conference_Seminar_Symposium_Workshop. [Accessed: 24-Sep-2018].
- [9] “Difference Between a Workshop, Conference, Seminar, Symposium and Colloquium – QuickNET.” [Online]. Available:

<https://cbseugcnetforum.in/difference-workshop-conference-seminar-symposium-colloquium/>. [Accessed: 08-Apr-2020].

- [10] A. Kristanto, "Pengertian sistem informasi," *Pengertian Sist. Inf.*, 2013.