

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM URIEVENT.ID: PUSAT INFORMASI MEDIA PARTNER, SPONSORSHIP, VENDOR, DAN VENUE BERBASIS WEBSITE DINAMIS

URIEVENT SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN:
INFORMATION CENTER OF MEDIA PARTNER, SPONSORSHIP,
VENDOR, AND VENUE BASED ON DYNAMIC WEBSITE

Arsya Amalia Ristias¹⁾, Randy Dwi Saputra²⁾, Zabina Anastasya³⁾

E-mail : ¹⁾20082010089@student.upnjatim.ac.id, ²⁾20082010100@student.upnjatim.ac.id,
³⁾20082010104@student.upnjatim.ac.id

¹⁾Departemen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

²⁾Departemen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

³⁾Departemen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Semakin banyaknya penyelenggaraan event oleh organisasi profit maupun non-profit menunjukkan semakin banyak pula permintaan informasi layanan dan kebutuhan event tersebut. Tidak sedikit kesulitan yang dialami oleh sekian banyak organisasi di Indonesia untuk memenuhi kebutuhan eventnya. Permintaan informasi dapat diwujudkan dengan adanya information center. Sistem digital pusat informasi memberikan peluang untuk mengatasi kesulitan yang dialami organisasi dalam memenuhi layanan dan kebutuhan eventnya. Sistem informasi dibangun dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP dan database Mysql. Berdasarkan hasil penelitian, website ini dapat membantu organisasi profit maupun non-profit di Indonesia dalam mencari layanan dan kebutuhan event seperti media partner, sponsorship, vendor, dan venue.

Kata kunci: Information Center, MedPart, Sponsorship, Vendor, Venue, PHP, MySQL.

Abstract

The more events held by profit and non-profit organizations, the more requests for service information and the needs of the event. Not a few difficulties experienced by many organizations in Indonesia to meet the needs of the event. Requests for information can be realized by the existence of an information center. The digital information center system provides an opportunity to overcome the difficulties experienced by organizations in meeting their service and event needs. The information system is built with HTML, CSS, PHP and MySQL database programming languages. Based on the research results, this website can help profit and non-profit organizations in Indonesia in finding services and event needs such as media partners, sponsorships, vendors, and venues.

Keyword: Information Center, MedPart, Sponsorship, Vendor, Venue, PHP, MySQL.

Submitted : Revision : Accepted :

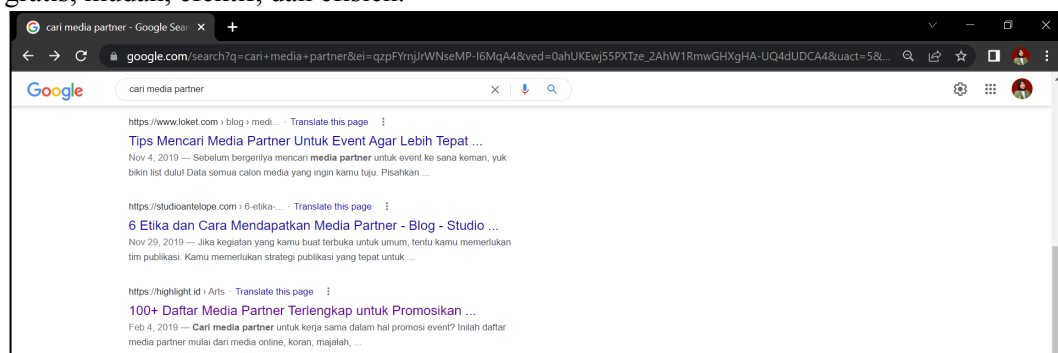
1. PENDAHULUAN

Menurut data Kementrian Dalam Negeri (Kemendagri), jumlah organisasi di Indonesia mencapai lebih dari 431 ribu organisasi hingga bulan Desember 2021 kemarin. Keberadaan sebuah organisasi tersebut tentu tidak dapat terlepas dari sebuah tujuan tertentu karena adanya sebuah korelasi. Namun tidaklah mudah untuk mencapai tujuan sebuah organisasi yang baik. Harus diawali dari perumusan tujuan dan kepentingan,

manajemen dan pengelolaan organisasi, serta evaluasi atas keberhasilan dari manajemen organisasi tersebut [1]. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi untuk membantu organisasi dalam mencapai tujuan.

Tujuan yang dicapai setiap organisasi berbeda-beda. Dalam hal ini, jenis organisasi dibagi menjadi dua berdasarkan tujuannya yaitu organisasi profit dan non-profit (nirlaba). Organisasi profit memiliki tujuan untuk mencari keuntungan dalam mengembangkan produk dan jasa yang dihasilkannya agar mendatangkan uang bagi pemiliknya. Organisasi profit menyampaikan informasi mengenai tanggung jawab organisasi kepada masyarakat luas untuk meningkatkan citra positif dan reputasi produk atau jasa yang dihasilkan. Sehingga pada akhirnya dapat mendukung penjualan dengan menunjukkan bahwa produk atau jasa yang dibeli oleh masyarakat dihasilkan oleh perusahaan yang kredibel. Sedangkan organisasi non-profit memiliki tujuan untuk melayani masyarakat dengan memberikan informasi atau penerangan. Dalam organisasi non-profit, uang yang berlebihan itu disebut surplus. Dana surplus ini diinvestasikan kembali ke dalam organisasi, untuk memperkuat dan memperluas cakupan kerja organisasi (Widowati, 2013) [2].

Dengan demikian, dua jenis organisasi di atas membuktikan bahwa keduanya sama-sama memberikan manfaat kepada masyarakat dalam mencapai tujuannya masing-masing. Untuk itu, tentu keduanya perlu melakukan sebuah event/acara yang dapat menginformasikan kepada masyarakat terkait produk/jasa yang dimilikinya. Sebagai contoh sebuah organisasi yang menyelenggarakan webinar/seminar, kelas kompetensi, apprenticeship program, ataupun perlombaan dan pentas seni serta program lainnya. Namun, untuk mewujudkan event/acara tersebut, tentu dibutuhkan beberapa rangkaian layanan event seperti media partner, sponsorship, vendor, venue, dan lain sebagainya. Dengan banyaknya hal yang harus dipersiapkan ini, organisasi mengalami banyak permasalahan antara lain adalah kesulitan mencari informasi layanan event dan approach pemilik layanan, kurangnya dana, dan ketidakpastian persyaratan, serta ketidakefektifan waktu dan tenaga dalam menemukan keperluan rangkaian event lainnya. Ditambah lagi dengan informasi yang muncul di internet apabila mencari layanan event hanyalah beberapa tips serta rekomendasi saja seperti pada Gambar 1 di bawah ini. Oleh karena itu, hadirilah UriEvent.id sebagai inovasi dan pusat informasi layanan event seperti media partner, sponsorship, vendor, dan venue berbasis media digital yakni website untuk membantu organisasi profit dan non-profit di Indonesia dalam mencapai tujuannya secara gratis, mudah, efektif, dan efisien.



Gambar 1. Hasil Pencarian Layanan dan Kebutuhan Event di Internet

2. METODOLOGI

Metode penelitian akan dilakukan dengan menggunakan salah satu metode SDLC (Systems Development Life Cycle) yaitu Agile Software Development. Metode tersebut mendukung adanya perubahan guna memahami keinginan User dengan menganalisis feedback yang telah diberikan. Pelaksanaan terdiri dari beberapa tahap antara lain:

2.1 Planning

Pada tahap planning, tim akan mengidentifikasi dan menentukan scope atau ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan sistem. Pada tahap ini, tim juga akan mengumpulkan semua informasi dari para pemangku kepentingan. Setelah itu, tim akan merencanakan struktur tim, time frame, budget, requirement, security, dan berbagai faktor penting lain yang dibutuhkan untuk pengembangan software. Tim memakai tools project planning software trello.com.

2.2 Design

Berdasarkan requirement yang telah ditentukan sebelumnya, maka tim akan membuat rencana desain atau spesifikasi desain. Beberapa aspek desain yang akan ditentukan terdiri dari:

- Architecture: bahasa pemrograman yang akan digunakan, desain software secara keseluruhan, dan lain-lain. Tim memakai HTML, CSS, dan JS.
- User Interface dan Experience: mendefinisikan bagaimana cara users ketika berinteraksi dengan software serta bagaimana cara software memberikan respon. Tim memakai tools desain UI/UX : Figma
- Platform: platform tempat software dapat berjalan seperti Android, iOS, Linux, dan lain-lain. Tim menggunakan platform berbasis Website Dinamis.
- Security: langkah-langkah untuk mengamankan sistem software seperti enkripsi lalu lintas SSL, perlindungan kata sandi, atau yang lain.

Rincian desain tersebut kemudian akan dibahas dengan para pemangku kepentingan. Tim akan menjelaskan dengan berbagai parameter seperti risiko, teknologi yang akan digunakan, kapabilitas tim, kendala proyek, waktu dan anggaran. Setelah itu, pemangku kepentingan akan meninjau kembali desain tersebut dan menawarkan umpan balik dan saran.

2.3 Development

Dalam fase ini, proses pengembangan software dimulai. Jadi, tim pengembang akan mulai membangun seluruh sistem dengan berdasarkan pedoman dan prosedur yang sudah ditentukan sebelumnya. Proses pengembangan software akan dibagi menjadi beberapa unit atau modul kemudian ditugaskan ke beberapa tim pengembang. Database admin akan membuat data yang diperlukan dalam database, front-end developer bertugas membuat UI untuk berinteraksi dengan back-end.

2.4 Testing

Tahapan SDLC ini akan melibatkan para software Quality Assurance (QA) untuk melakukan pengujian pada sistem dan menilai apakah software dapat bekerja sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Tim QA akan menguji semua area software untuk memastikan bahwa sistem terbebas dari cacat, error, ataupun bug. Jika ternyata masalah ditemukan di dalam software yang dikembangkan, maka tim QA akan menginformasikannya dengan tim pengembang agar perbaikan dapat segera dilakukan. Proses ini berlanjut hingga software benar-benar terbebas dari bug, bekerja stabil, dan berfungsi sesuai harapan.

2.5 Implementation

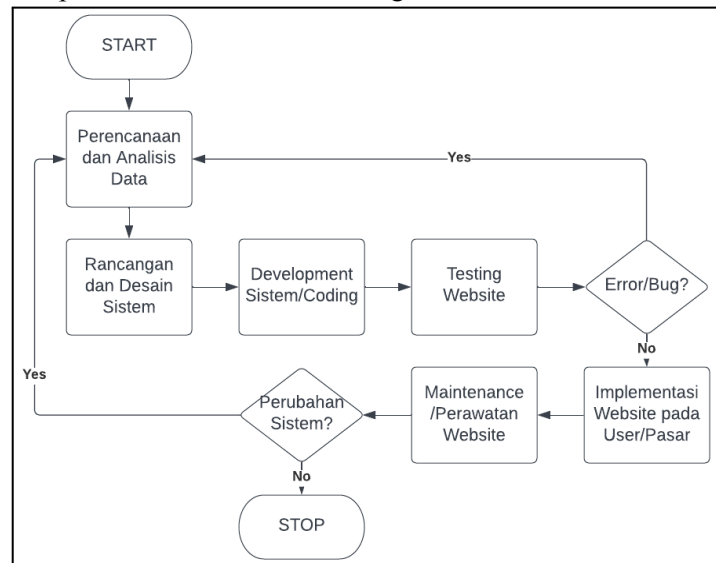
Setelah fase pengujian perangkat lunak selesai dan tidak ada bug yang tersisa pada sistem, maka tahap implementasi dapat dimulai. Fase ini melibatkan penginstalan aktual dari sistem yang baru dikembangkan. Tim akan menerapkan kode ke server web UriEvent.id. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir adanya masalah yang ditemukan oleh users setelah produk dirilis ke pasar.

2.6 Maintenance

Pada tahap ini, tim akan melakukan pemeliharaan sistem dan rutin melakukan pembaruan agar kinerja software tetap dapat optimal. Aktivitas tersebut adalah:

- Perbaikan bug: perbaikan bug ketika ada masalah yang dilaporkan
- Upgrade sistem : meningkatkan kinerja software dengan sistem yang lebih baru
- Peningkatan fitur: menambahkan fitur pada software yang dikembangkan [3]

Secara garis besar pembuatan website ini dirangkum dalam flowchart di bawah ini:



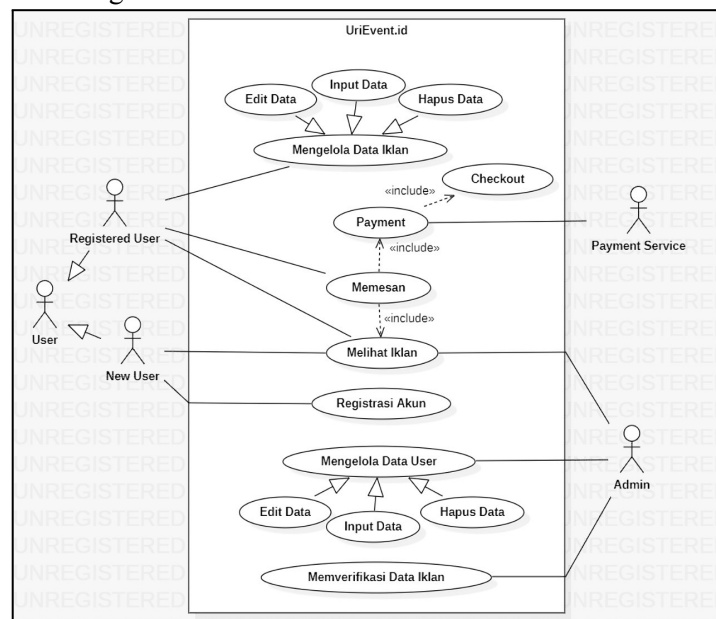
Gambar 2. Flowchart Pembuatan Website

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

UriEvent.id merupakan website yang menyediakan informasi media partner, sponsorship, vendor, dan venue secara gratis. Dibuatnya UriEvent.id menggunakan media informasi digital berbasis website adalah untuk mempermudah akses User kapanpun, dimanapun, dan tanpa biaya apapun. Website UriEvent.id akan memiliki dua fungsi utama yakni sebagai pencari informasi layanan dan sebagai penyedia layanan event. Dengan demikian, User akan lebih mudah dalam menyelenggarakan event sekaligus menjual atau menginformasikan layanan event kepada masyarakat apabila dimiliki hanya dalam satu akun pada website Uri.Event.id.

3.1 Analisis Desain Sistem menggunakan Use Case Diagram

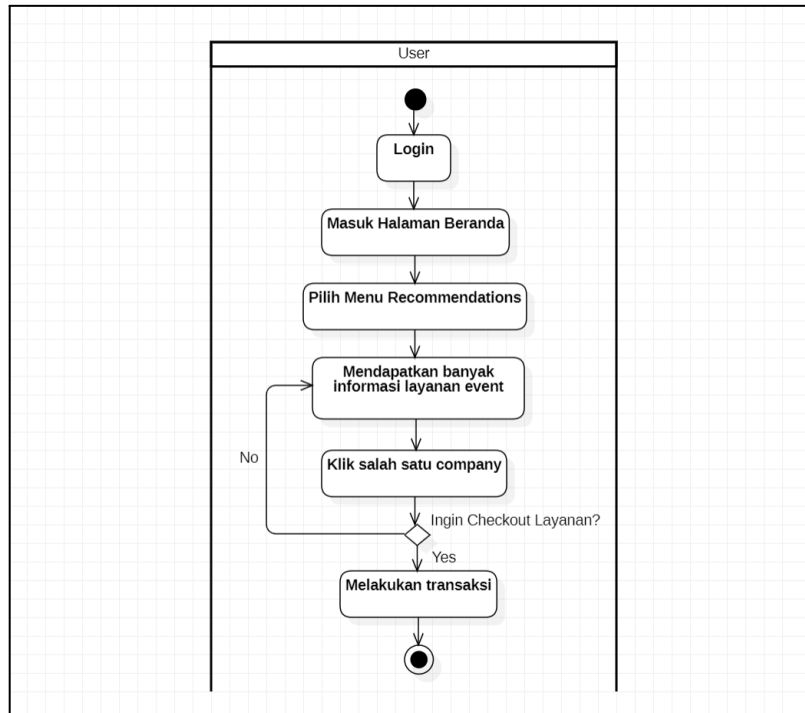
Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi yang saling berhubungan antara sistem dengan pengguna. Berikut adalah usecase diagram dari sistem yang sedang dikembangkan:



Gambar 3. Use Case Diagram UriEvent

3.2 Analisis Desain Sistem menggunakan Activity Diagram

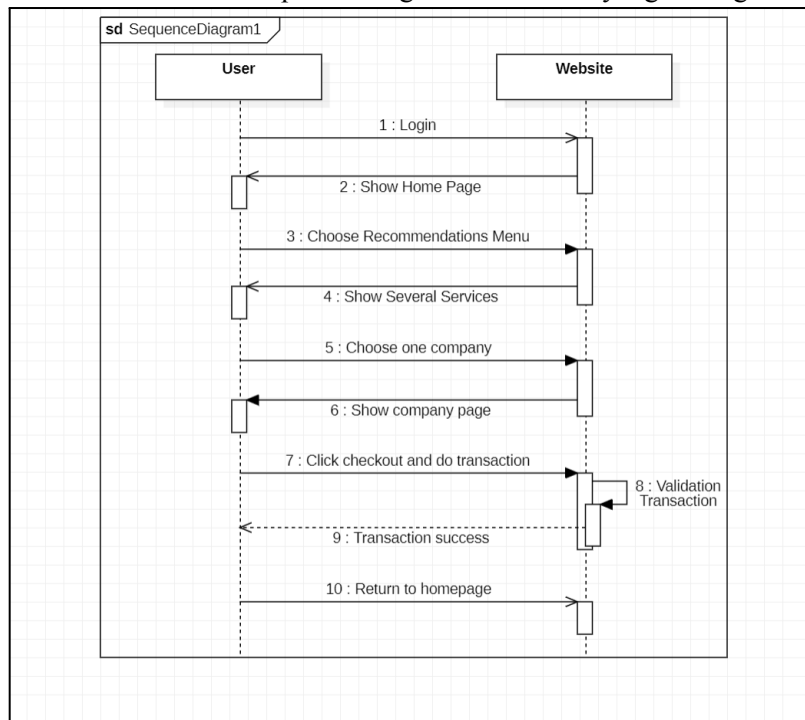
Activity Diagram merupakan diagram yang menggambarkan aliran aktivitas-aktivitas di dalam sistem. Berikut adalah activity diagram salah satu usecase yakni melihat iklan sampai melakukan transaksi dari sistem yang sedang dikembangkan:



Gambar 4. Activity Diagram UriEvent

3.3 Analisis Desain Sistem menggunakan Sequence Diagram

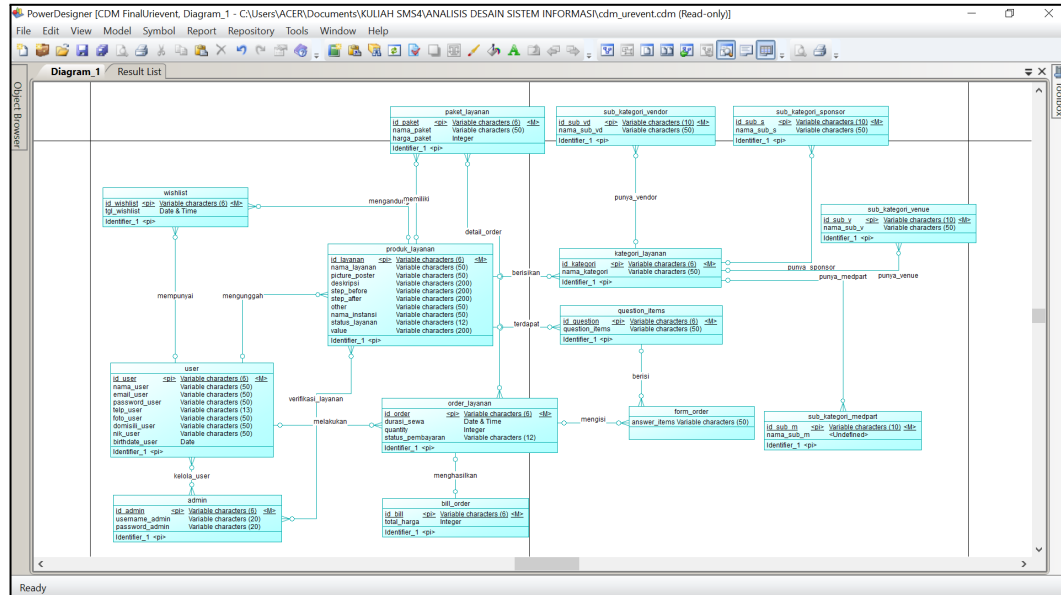
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Berikut adalah sequence diagram dari sistem yang sedang dikembangkan:



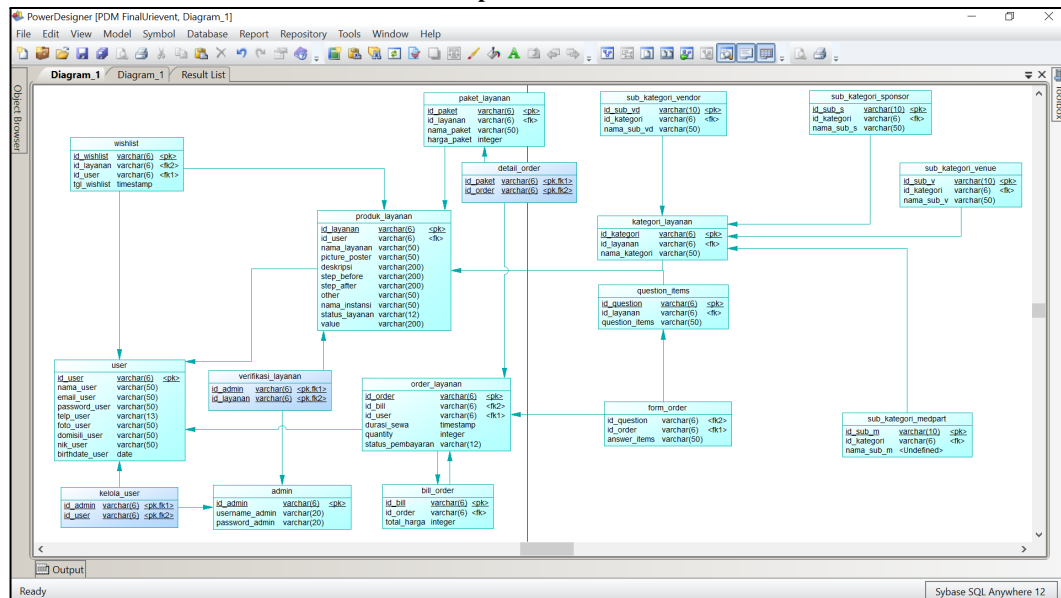
Gambar 4. Sequence Diagram UriEvent

3.4 Analisis Desain Relasi Database Sistem menggunakan ER-Diagram

Pada bagian ini berisi tentang rancangan antar table database Website UriEvent.id. Terdapat CDM dan PDM yang akan kami sajikan. Conceptual Data Model (CDM) berikut merupakan entitas pada database Website UriEvent.id yang menggambarkan relasi antar entitas dalam sistem. Physical Data Model (PDM) adalah tahapan setelah CDM yakni gambaran detail dari struktur basis data pada Website UriEvent.id. Pada Physical Data Model ini digambarkan relasi antar entitas dan juga digambarkan juga table dengan Foreign key (FK) yang menggambarkan relasi antar entitas.



Gambar 6. Conceptual Data Model UriEvent

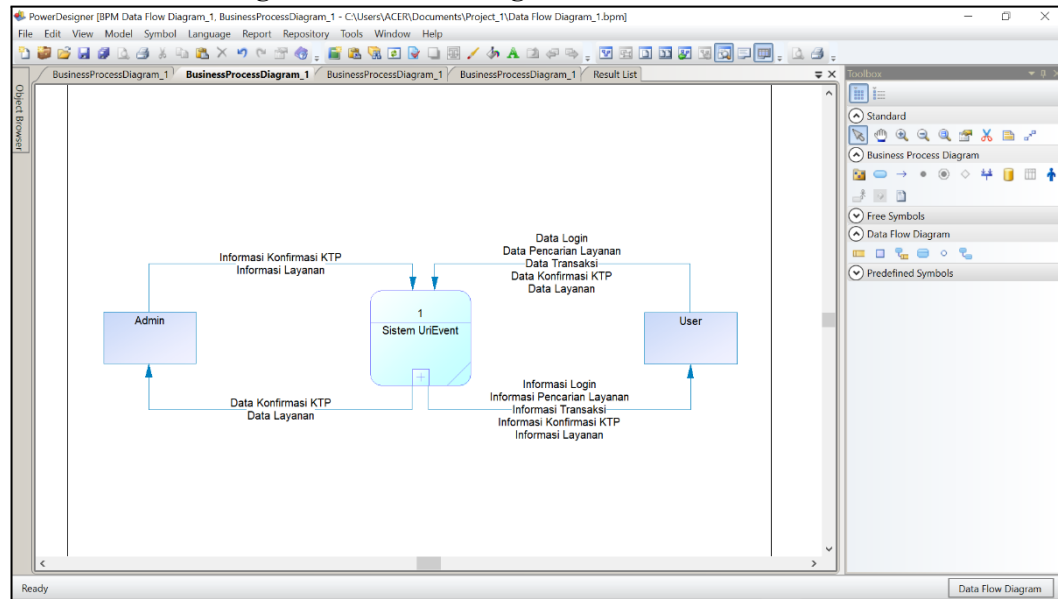


Gambar 7. Physical Data Model UriEvent

3.5 Analisis Desain Sistem Model Fungsional menggunakan DFD

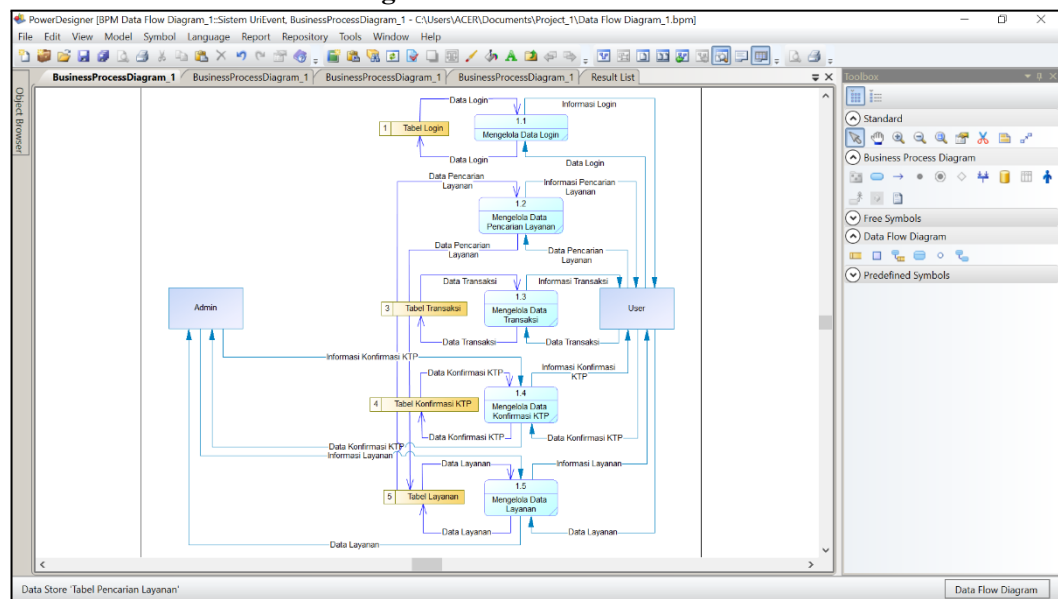
DFD adalah gambaran arus informasi yang diproses dari input menuju sebuah output tertentu. DFD fokus pada arus informasi, asal dan tujuan data, hingga bagaimana data tersebut disimpan. DFD digunakan untuk menjelaskan atau menganalisis sebuah sistem informasi pada website UriEvent.id. Selain itu, diagram ini juga bisa dimanfaatkan dalam proses software development [4] UriEvent.id nantinya. Berikut adalah Data Flow Diagram dari sistem yang sedang dikembangkan.

3.5.1 Context-Diagram Data Flow Diagram



Gambar 8. Context-Diagram DFD UriEvent

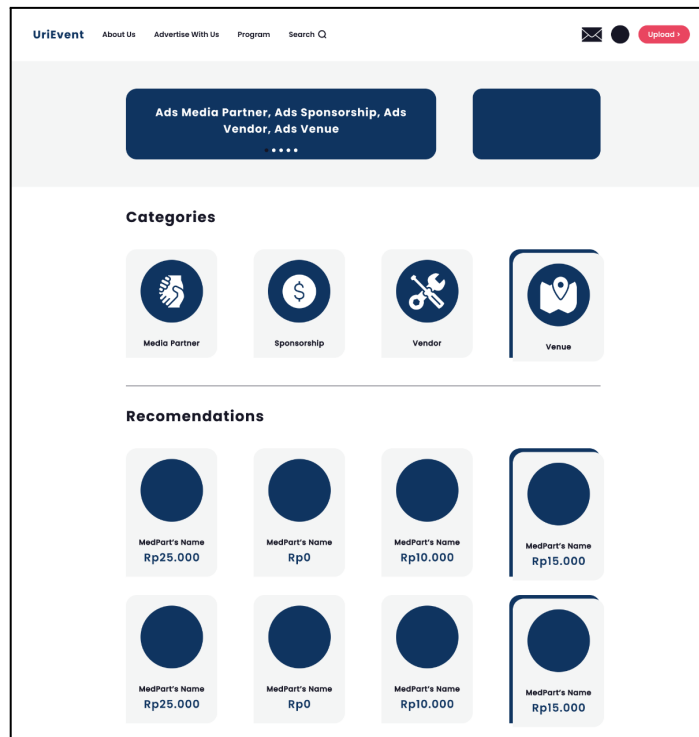
3.5.2 Level 0 Data Flow Diagram



Gambar 9. Level 0 DFD UriEvent

3.6 Analisis Desain Sistem Interface

Setelah proses modeling sistem dan model perancangan basis data telah dilakukan, maka selanjutnya adalah tahap membangun sistem dari desain. Berikut adalah desain tampilan interface pada halaman beranda dari website UriEvent.id.



Gambar 10. Halaman Beranda Website UriEvent

Gambar di atas merupakan halaman beranda website UriEvent.id. Terdapat banyak desain interface halaman lain pada website UriEvent.id secara lengkap mulai dari halaman utama, halaman media partner, sponsorship, vendor, venue, upload layanan, dan lain sebagainya yang bisa diakses di <https://s.id/Figma-UriEvent>.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk membuat sebuah website pusat informasi layanan dan kebutuhan event dapat menggunakan UML sebagai alternatif dalam memudahkan pembuatan program nantinya. Metode yang digunakan yaitu metode Agile Development dengan tahapan: planning, design, developing, testing, implementing, dan maintenancing. Metode ini digunakan untuk lebih mudah dalam menyesuaikan keinginan user. Diagram UML yang digunakan yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Dari ketiga diagram tersebut kita dapat mengetahui flow bagaimana aplikasi akan dijalankan dan digunakan oleh user.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ambarwati, Arie. 2018. Perilaku dan Teori Organisasi. Hlm. 3. ISBN: 978-602-462-052-3, Media Nusa Creative Publishing. Malang.
- [2] Widowati, Kristi D. 2013. KONSEP HUMAS MENURUT HUMAS SMA SWASTA KATOLIK-KRISTEN DI YOGYAKARTA (Studi Kasus Pada SMA Kolese De Britto, SMA Bopkri 1, dan SMA Pangudi Luhur). Tesis. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [3] NKD, Feradhita. 2021. Pengertian, Model, dan Tahapan SDLC (Software development life cycle). URL: <https://www.logique.co.id/blog/2021/04/28/tahapan-sdlc/>. Diakses tanggal 20 Maret 2022.
- [4] Arviana, G. N. (2021, December 15). Data flow diagram (DFD): Definisi, Fungsi, Dan Simbol Yang Digunakan. Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/dfd-adalah/>. Diakses tanggal 2 Juli 2022.