



SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER PADA PT. CENTRAL ADVENTURE INDONESIA KABUPATEN BOGOR

Muhammad Rifky¹, Sunarti^{1*}

¹Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Bogor, Universitas Bina Sarana Informatika,
m.rifky@gmail.com, sunarti.sni@bsi.ac.id

ABSTRAK

Event Organizer merupakan sebuah sistem untuk mengelola data pemesanan, data pembayaran dan konfirmasi pembayaran yang bertujuan untuk memudahkan dalam memberikan pelayanan yang optimal terhadap konsumen. PT. Central Adventure Indonesia menyediakan jasa *event* dan paket *event*, pemesan mendatangi kantor untuk melakukan pemesanan atau sekedar mengetahui informasi layanan jasa yang disediakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan riset untuk menghasilkan sebuah perancangan sistem informasi *event organizer*, mulai dari proses pemesanan, konfirmasi harga, sampai ke perekapan laporan *event organizer* sehingga dapat mempermudah admin dalam pengolahan data *event* dan transaksi pemesanan *event*. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem yaitu Model *Waterfall*. Model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dan mudah digunakan. Penelitian ini menghasilkan perancangan sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *web* yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh PT. Central Adventure Indonesia dalam proses pemesanan jasa dan pengelolaan laporan.

Kata Kunci : *Event Organizer*, Jasa

ABSTRACT

Event Organizer is a system for managing order data, payment data and payment confirmation which aims to make it easier to provide optimal service to consumers. PT. Central Adventure Indonesia provides event services and event packages, customers come to the office to place an order or just find out information on the services provided. Based on these problems, researchers conducted research to produce an event organizer information system design, starting from the ordering process, price confirmation, to recording event organizer reports so that it can make it easier for admins to process event data and event booking transactions. The method used in system design is the Waterfall Model. The classic model that is systematic, sequential in building software, and easy to use. This research resulted in the design of an information system for ordering web-based event organizer services that can overcome the problems faced by PT. Central Adventure Indonesia is in the process of ordering services and managing reports.

Keywords: *Event Organizer*, Service

PENDAHULUAN

Event Organizer (EO) merupakan sebuah sistem untuk mengelola data pemesanan, data pembayaran dan konfirmasi pembayaran yang bertujuan untuk memudahkan dalam memberikan pelayanan yang optimal terhadap konsumen (Ramdhani et al., 2018). Sejak awal didirikan perusahaan ini berkomitmen untuk menjadi *patner EO* yang profesional, dan senantiasa menyediakan paket *gathering*

murah di Kabupaten Bogor. PT. Central Adventure Indonesia merupakan suatu pelayanan jasa *event organizer* yang ada di Kabupaten Bogor yang menyediakan beberapa jenis jasa *event* dan paket *event* yang pemesanannya masih menggunakan kertas sebagai media pemesanan yang akan di-*booking* dan pemesan masih harus mendatangi kantor untuk melakukan pemesanan. Hal ini menyebabkan sering dijumpai masalah calon pemesan tidak dapat menemui pemilik karena sedang tidak berada di tempat sehingga calon pemesan harus datang langsung ke kantor untuk memesan atau sekedar mengetahui informasi layanan jasa yang disediakan pada *event organizer* tersebut, konfirmasi pembayarannya masih harus datang ke kantor *event organizer* atau melalui telepon.

TINJAUAN PUSTAKA

Suatu sistem didalam suatu organisasi mempertemukan elemen terintegrasi yang mendukung fungsi operasi untuk mencapai tujuan, menyediakan laporan-laporan yang diperlukan (Abdurahman et al., 2018; Khairina et al., 2018). Strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan obyek (Lesmono, 2018; Sunarti & Suryadi, 2018). Sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah *database* dalam sistem maupun batasannya (Larassati et al., 2019). Dalam pembangunan perangkat lunak sistem informasi diperlukan *database* (Wibawanto, 2018), yang merupakan kumpulan data yang saling berhubungan dan dapat dimanipulasi (Rachmawati, 2019), seperti sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* yang dibangun berbasis *website* sebagai kumpulan dari halaman-halaman situs dan diakses menggunakan perangkat lunak *browser* (Abdiati et al., 2021; Ulum & Muchtar, 2018).

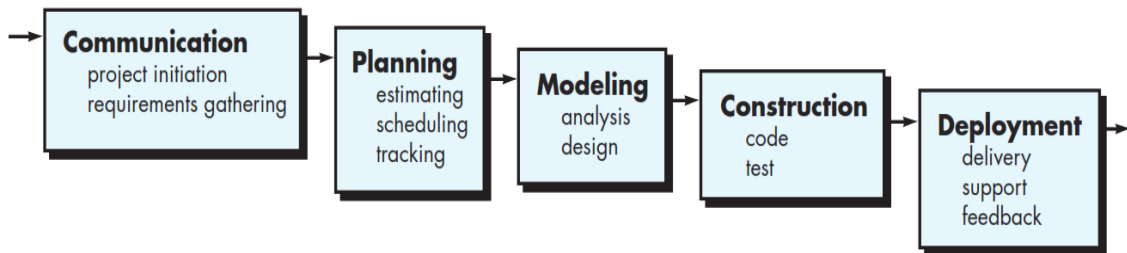
UML digunakan sebagai alat bantu dalam perancangan berorientasi objek (Putra et al., 2020) memiliki banyak diagram untuk melakukan permodelan data maupun sistem (Fauzi et al., 2019) termasuk didalamnya (1) *use case diagram* menggambarkan secara global hubungan sistem dan aktor; (2) *activity diagram* hubungan alur kerja antar aktor *use case*; (3) *class diagram* terdiri dari nama kelas, atribut dan metode; (4) *sequence diagram* mengidentifikasi komunikasi antara objek.

METODE PENELITIAN

Model *generic* pada rekayasa perangkat lunak yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* adalah *Linear Sequential Model* (Purba et al., 2022). Gambar 1 memperlihatkan tahapan-tahapan model yang digunakan yaitu (1) *communication*; (2) *planning*; (3) *modeling*; (4) *construction*; (5) *deployment*.

Tahap *Communication*, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan pelanggan demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil komunikasi adalah inisialisasi proyek, menganalisis permasalahan, mengumpulkan data-data, mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. *Planning*, estimasi tugas yang akan dilakukan, risiko-risiko, sumber daya dalam membuat sistem, produk yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja, dan *tracking* proses pengerjaan. *Modelling*, pemodelan arsitektur sistem struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, sampai dengan algoritma program. *Construction*, penerjemahan bentuk desain kedalam bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem. *Deployment*, implementasi *software* ke pelanggan, pemeliharaan *software* secara

berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik dari *user*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Sistem Berjalan

Menjelaskan sistem pemesanan maupun laporan *event* pada PT. Central Adventure Indonesia.

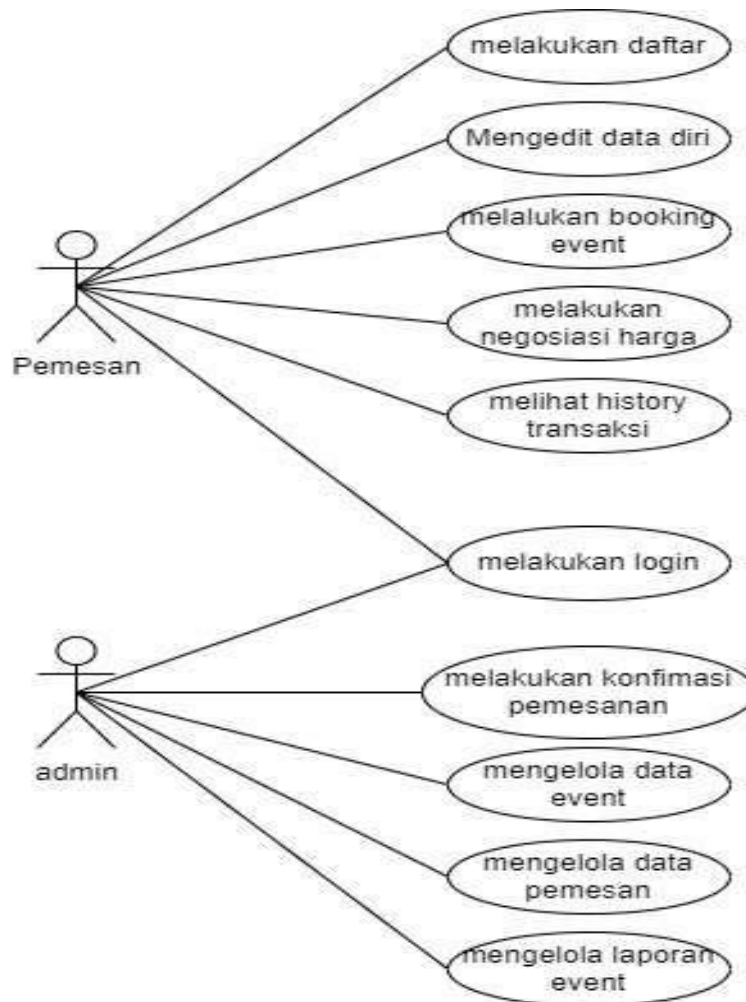
- Prosedur pemesanan *event organizer*: pemesan akan menghubungi admin PT. Central Adventure Indonesia untuk menanyakan tentang jenis-jenis *event* yang tersedia dan melakukan booking terhadap paket *event* yang pemesan pilih. Selanjutnya admin PT. Central Adventure Indonesia akan menyarankan kepada pemesan agar pemesan mendatangi kantor perusahaan untuk mengisi data formulir yang dibutuhkan oleh pihak perusahaan dan memastikan tanggal pelaksanaan *event*.
- Prosedur pembayaran *event organizer*: setelah pemesan memilih paket *event* dan memastikan tanggal pelaksanaan *event*, admin PT. Central Adventure Indonesia akan memastikan harga dan memberikan nomor rekening untuk dilakukan pembayaran paket *event* yang dipilih oleh pemesan.
- Prosedur pembuatan laporan *event organizer*: dalam tiga bulan sekali, admin akan melakukan perekapan terhadap *event* yang telah dilaksanakan selama tiga bulan tersebut. Dimana perekapan laporan terdiri dari berbagai *event* yang telah selesai dilaksanakan oleh pelanggan PT. Central Adventure Indonesia. Setelah laporan dibuat, lalu laporan diberikan kepada direktur PT. Central Adventure Indonesia untuk mengkonfirmasi kebenarannya dan menjadi bahan evaluasi perusahaan untuk kedepannya.

Analisa Kebutuhan

Dalam aplikasi pemesanan *event organizer* terdapat dua jenis pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu pemesan dan admin. Dua jenis pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda. Kebutuhan Pemesan, meliputi: (1) dapat melakukan daftar; (2) dapat melakukan login; (3) dapat mengedit data diri; (3) dapat melakukan *booking event*; (3) dapat melakukan negosiasi harga; (4) dapat melihat *history* transaksi. Kebutuhan Admin, meliputi: (1) dapat melakukan *login*; (2) dapat melakukan konfirmasi pemesanan; (3) dapat mengelola data *event*; (4) dapat mengelola data pemesan; (5) dapat mengelola laporan *event*.

Use Case Diagram

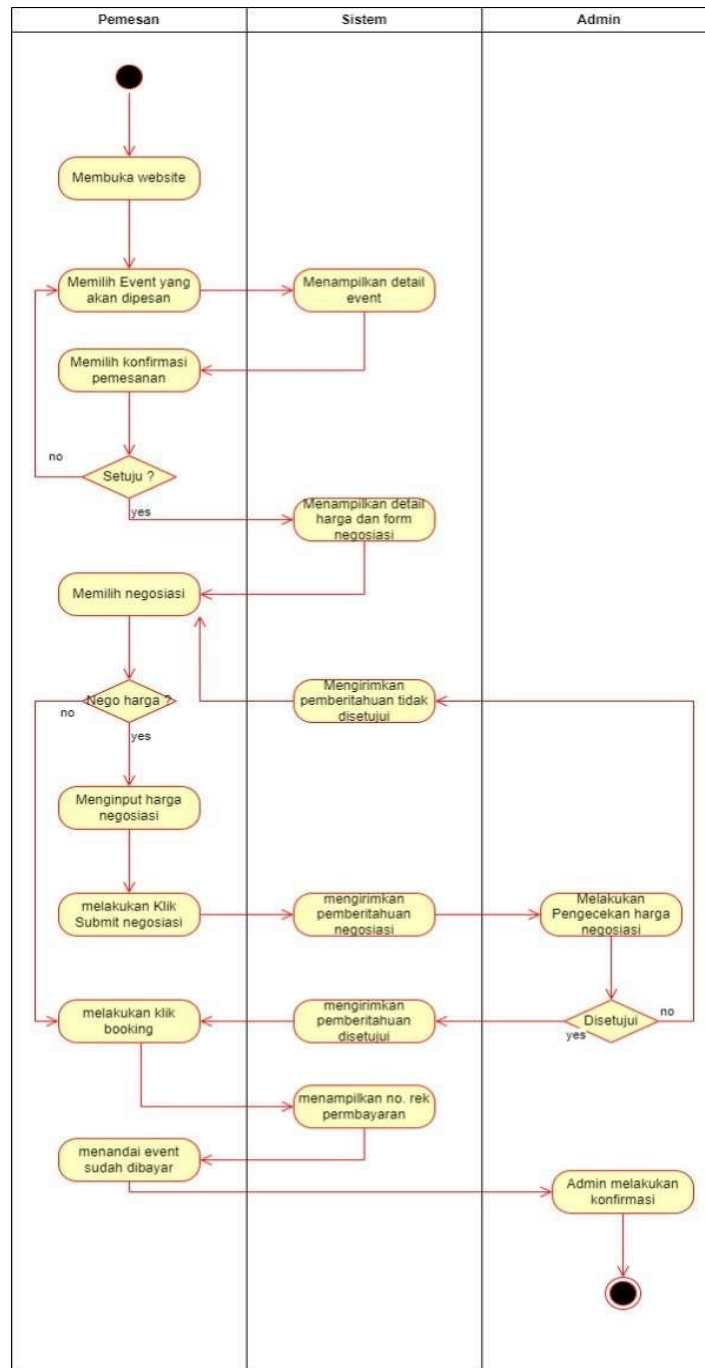
Sesuai dengan analisa yang dilakukan terhadap sistem berjalan pada kegiatan jasa pemesanan *event organizer*, dan analisa kebutuhan perancangan sistem yang akan dibangun berbasis *website*. Pada Gambar 2 merupakan *use case* pemesanan *event organizer*.



Gambar 2. Use Case Pemesanan Event Organizer

Activity Diagram

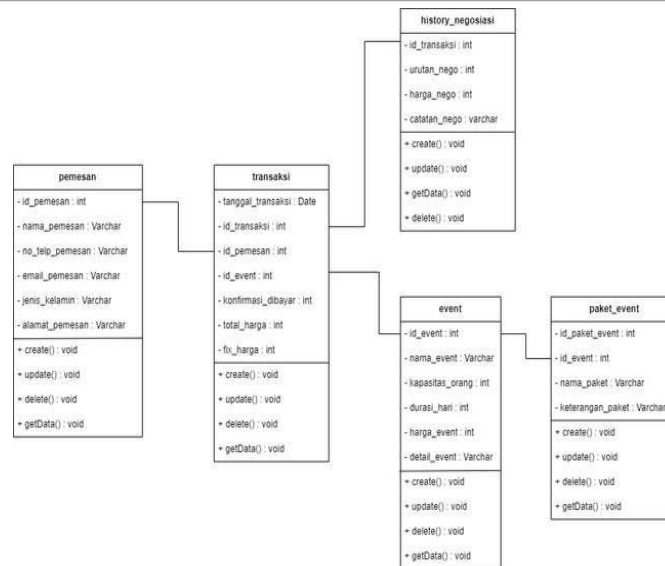
Pada Gambar 3 menunjukkan aktifitas pemesanan *event organizer* yang dapat dilakukan oleh pemesan melalui *website*, diawali dengan pemesan membuka *website* kemudian memilih *event* dan detail *event* yang akan dipesan, kemudian melakukan pemesanan dan mengkonfirmasi data pesanan sampai dengan negoisasi harga yang dapat dilakukan melalui sistem. Apabila pemesan setuju dapat mengirimkan pemberitahuan negoisasi hingga mendapatkan konfirmasi persetujuan oleh pihak PT. Central Adventure Indonesia yang di kirimkan melalui bagian admin melalui *website*.



Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan

Class Diagram

Pada perancangan sistem informasi pemesanan *event organizer*, dibangun *database* untuk menyimpan data terkait sistem yang dibangun. Tabel yang ada pada database seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

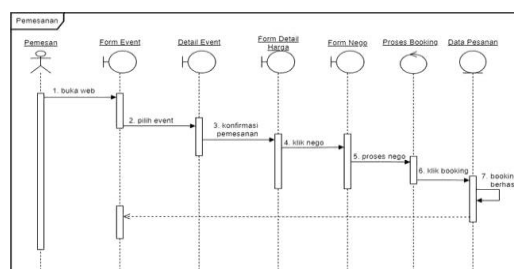
Adapun spesifikasi tabel untuk menyimpan data memiliki struktur sebagaimana pada Tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi File Event

| No | Elemen Data | Nama Field | Tipe | Size | Ket |
|----|-----------------|-----------------|---------|------|-------------|
| 1. | ID Event | id_event | Int | 6 | Primary Key |
| 2. | Nama Event | nama_event | Varchar | 10 | |
| 3. | Kapasitas Orang | kapasitas_orang | Varchar | 15 | |
| 4. | Durasi Hari | durasi_hari | Int | 6 | |
| 5. | Harga Event | harga_event | Int | 12 | |
| 6. | Detail Event | detil_event | Varchar | 200 | |

Sequence Diagram

Sequence diagram pemesanan akan menggambarkan interaksi antara objek yang ada dalam sistem seperti pemesanan, *form event*, tabel detail event, form detail harga, dan *form nego*, dengan mengidentifikasi hubungan antara objek tersebut. Komunikasi antar objek dalam sistem seperti ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Sequence Diagram Transaksi Pemesanan

Tampilan Aplikasi Event Organizer

a. Halaman *Booking Event*

Pada halaman *website* seperti Gambar 5, pelanggan dapat memilih beberapa jenis

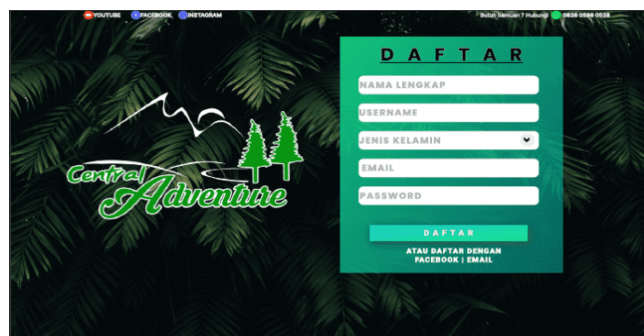
event yang tersedia untuk menjadi pilihan kegiatan yang akan dilakukan dengan memilih pada salah satu menu *event* kemudian klik *Book Now*.



Gambar 5. Halaman *Booking Event*

b. Halaman Daftar

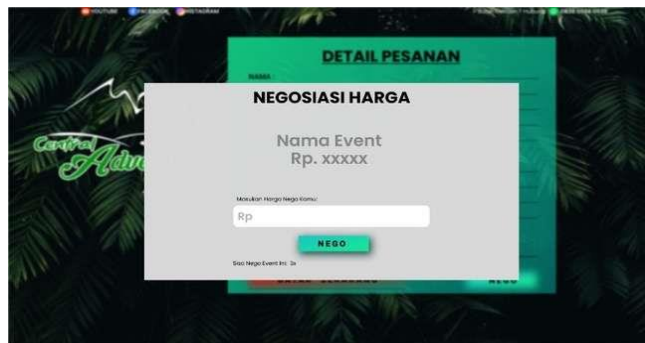
Pada halaman *website* seperti Gambar 6, pemesan dapat terlebih dahulu melakukan pendaftaran akun agar dapat melakukan transaksi lebih lanjut seperti negosiasi harga maupun pemesanan *event*.



Gambar 5. Halaman Daftar

c. Halaman Negosiasi Harga

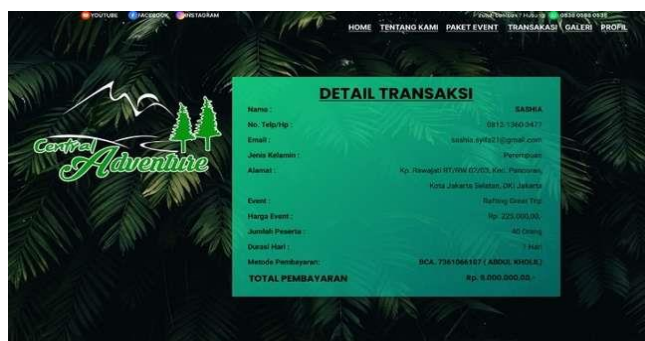
Pada halaman *website* seperti Gambar 7, pemesan yang telah memutuskan untuk menggunakan jasa PT. Central Adventure Indonesia sebagai *event organizer*, dapat melakukan negosiasi harga sesuai dengan pilihan jenis *event* yang akan dilakukan.



Gambar 7. Halaman Negosiasi Harga

d. Halaman *History* Transaksi

Pada halaman *website* seperti Gambar 8, menampilkan konfirmasi terkait *event* yang akan dipesan.



Gambar 8. Halaman *History* Transaksi

Jadwal Implementasi

Sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* dalam rencana implementasinya dapat merujuk pada jadwal sebagaimana Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Implementasi

| No | Kegiatan | Waktu | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------------|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | Bulan I | | | | Bulan II | | | | Bulan III | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Persiapan Data Awal | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| 2 | Analisa | | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 3 | Desain Sistem | | | | | ■ | ■ | | | | | | |
| 4 | Desain Perangkat Lunak | | | | | | | ■ | | | | | |
| 5 | Pembuatan dan Tes Program | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | |
| 6 | Tes Sistem | | | | | | | | | | ■ | ■ | |
| 7 | Evaluasi dan Operasional | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

Penjelasan dari jadwal implementasi dari Tabel 2 adalah (1) persiapan data awal mengumpulkan data-data yang dibutuhkan seperti proses pendaftaran, proses pembayaran pendaftaran, proses pembayaran SPP dan laporan; (2) analisa, peneliti mempelajari sistem yang telah ada serta menganalisa masalah yang sering dihadapi, tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk permasalahan sistem yang dibutuhkan, agar sistem yang dibuat nantinya tepat guna dan bermanfaat bagi kinerja instansi; (3) desain sistem sebagai gambaran atau definisi dari kebutuhan untuk suatu sistem agar bisa berfungsi; (4) desain perangkat lunak: desain perangkat lunak merupakan sebuah proses yang didalamnya melakukan identifikasi hasil analisa serta dari sistem untuk digabungkan dan untuk pengembangan perangkat lunak; (5) pembuatan dan tes program setelah semua *file* terkumpul masuk ke tahap pembuatan program sesuai kebutuhan dan pengetesan program agar mengurai ataupun mencari kesalahan program ketika program dijalankan; (6) tes sistem atau pengujian perangkat lunak yang sudah lengkap untuk mengetahui sistem yang dibuat sudah sesuai kebutuhan; (7) tahap terakhir mengevaluasi dari sistem atau program yang sudah dibuat, dan operasional untuk dijadikan pedoman menjalankan program yang sudah dibuat.

PENUTUP

Simpulan

Sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis web ini dapat memudahkan proses pengolahan data pemesan masuk dan pembuatan laporan *event organizer* yang masih dijalankan secara manual dan membutuhkan kertas menjadi lebih terkomputerisasi, sehingga admin dapat memproses semua menjadi lebih mudah dan cepat, menjadi solusi dalam pembuatan laporan dan juga dapat mengurangi kesalahan dalam penyusunan laporan.

Saran

Pada sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* ini, diperlukan fitur-fitur baru yang dapat menyempurnakan dan melengkapi sistem yang sudah ada untuk kedepannya, misalnya seperti *E-Wallet* untuk melakukan pembayaran yang lebih memudahkan pemesan jasa. Mengembangkan aplikasi lebih baik lagi dengan menjadikan aplikasi berbasis web ini menjadi aplikasi berbasis android.

REFERENSI

- Abdiati, A. D., Setiawan, S., & Supendar, H. (2021). Pemilihan Web Browser pada Mobile Menggunakan Metode Analytical Hierachy Process. *Jurnal Infortech*, 3(1), 26–32. <https://doi.org/10.31294/infortech.v3i1.10298>
- Abdurahman, M., Safi, M., & Abdullah, M. H. (2018). Toddler Data Management Information System With a Website in the Office of Upt-Kb District Ternate South. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 3(September 2018), 85–92.
- Fauzi, A., Erniawati, E., & Hidayat, A. S. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Kertas Continuous Form PT. Erajaya Mandiri Pratama Jakarta. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 5(1), 123–127. <https://doi.org/10.37012/jtik.v5i1.249>
- Khairina, D. M., Maharani, S., & Hatta, H. R. (2018). Sistem Informasi Manajemen



- Ruang (Simeru) Kelas (Studi Kasus: FKTI Universitas Mulawarman). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(1), 30. <https://doi.org/10.30872/jim.v13i1.1023>
- Larassati, M., Latukolan, A., Arwan, A., & Ananta, M. T. (2019). Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram ke Dalam Database. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 4059.
- Lesmono, I. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website dengan Metode Waterfall. *Jurnal Swabumi*, 6(1), 55–62. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v6i1.3316>
- Purba, R. A., Simarmata, J., AUM, W. O. R., Darsin, D., Jamaludin, Ichwani, A., Arni, S., Praseptiawan, M., Nur, M. N. A., & Muslihi, M. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi: Analisis, Pemodelan, dan Perangkat Lunak* (R. Watrianthos (ed.)). Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Sistem_Informasi_Analisis_P/9Z-BEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., Harti, T. D. M., & Sari, W. P. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v2i1.757>
- Rachmawati, R. (2019). Analisis Kesalahan Menerapkan Bahasa SQL (Structure Query Language) Mata Kuliah Basis Data. *Pismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(2), 27–34. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i2.431>
- Sunarti, D. G., & Suryadi, L. (2018). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus: Toko Besi Arco Jaya. *Indonesia Journal Information System (IDEALIS)*, 1(1), 203–208. <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1197>
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68. <https://doi.org/10.33365/jtk.v12i2.156>
- Wibawanto, A. (2018). Penggunaan Internet dalam Perpustakaan. *Pustakaloka*, 10(2), 191. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1472>