

SISTEM INFORMASI PENJADWALAN EVENT (SIJAVEN) PADA FICELLE PRODUCTION PURWOKERTO BERBASIS WEBSITE

Vembria Rose Handayani¹⁾, Saghifa Fitriana²⁾, Sofia Safitri³⁾

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. H.R Bunyamin No.106, Purwokerto Utara, Jawa Tengah, Indonesia

Co Responden Email: vembria.vrh@bsi.ac.id¹, saghifa.sff@bsi.ac.id²

Article history

Received 01 Aug 2022

Revised 10 Oct 2022

Accepted 11 Oct 2022

Available 27 Oct 2022

Keywords

Information Systems,

Event Scheduling,

Website,

Reservations

Riwayat

Diterima 01 Agu 2022

Revisi 10 Okt 2022

Disetujui 11 Okt 2022

Terbit 27 Okt 2022

Kata Kunci

Sistem Informasi,

Penjadwalan Event,

Website,

Reservasi

Abstract

Ficelle Production Purwokerto is one of the wedding vendors engaged in photography and videography. So far, the problem faced is the event scheduling system is still manual using whiteboard media. And booking transactions are also done by using WhatsApp or coming to the office. So that clients can make reservations easily, a website-based event scheduling information system is made to solve those problems. The development of this system uses PHP, HTML, and XAMPP. This research also uses Waterfall model. With the computerized information system, it can make it easier to schedule events on each date.

Abstrak

Ficelle Production Purwokerto adalah salah satu vendor wedding yang bergerak dibidang photography dan videography. Selama ini permasalahan yang dihadapi adalah sistem penjadwalan event yang masih manual dengan menggunakan media whiteboard. Dan transaksi pembookingan pun juga dilakukan dengan cara menggunakan WhatsApp atau datang ke kantor. Agar client dapat melakukan reservasi dengan mudah, maka dibuatkan sistem informasi penjadwalan event berbasis website untuk mengatasi masalah itu. Pembangunan sistem ini menggunakan PHP, HTML, dan XAMPP. Penelitian ini juga menggunakan model Waterfall. Dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi dapat memudahkan untuk melakukan penjadwalan event pada setiap tanggalnya.

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi saat ini telah mengalami kemajuan dengan cepat. Ditandai dengan banyaknya pengguna komputer untuk memenuhi kebutuhan kegiatan sehari-harinya, khususnya dibidang jasa. Perkembangan bisnis dibidang jasa sudah semakin berkembang pesat. Pesatnya perkembangan bisnis dibidang jasa ini mendorong persaingan antar pelaku bisnis. Setiap pengusaha ingin memenangkan persaingan, memonopoli pangsa pasar, dan menjangkau pelanggan sebanyak mungkin untuk menggunakan jasanya. Untuk meraih pelanggan tentunya diperlukan suatu teknologi dan informasi yang dapat memudahkan pelayanan dari pelaku bisnis terhadap pelanggan. Sekaligus dapat digunakan untuk mempromosikan bisnis dari pelaku bisnis tersebut. Namun, masih banyak perusahaan, termasuk Ficelle Production Purwokerto, yang

belum menggunakan/ memanfaatkan teknologi dan informasi untuk mengoptimalkan bisnisnya.

Ficelle Production adalah salah satu vendor wedding yang bergerak dibidang *photography* dan *videography* yang berada di Purwokerto. Penjadwalan yang diterapkan di Ficelle Production masih manual karena masih menggunakan media *whiteboard*. Sistem penjadwalan yang ada dinilai kurang efektif dan efisien karena setiap *event* nya terjadwal dengan tidak teratur karena menyesuaikan siapa tercepat yang melakukan pembookingan tanggal, dan kurang praktis karena harus menghitung secara manual di tanggal yang sama terdapat berapa *event*. Sistem pembookingan dari para client pun dilakukan dengan cara menggunakan whatsapp atau datang ke kantor Ficelle Production.

Peneliti yang sebelumnya melakukan penelitian yang berkaitan dengan penjadwalan *event* berbasis web. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Faesal Herlambang, 2021) mengemukakan bahwa dalam sistem ini merupakan fitur yang membantu tugas kepada setiap panitia yang menjadi bagian dari suatu *event*, dan setiap panitia dapat dengan mudah mengelola dan meninjau tugas yang diberikan. Penelitian dibuat oleh (Saleh, Adi Pribadi, & Tri, 2021) menyatakan bahwa dibangunnya sistem informasi pemberitahuan *event* berbasis web yang digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat bahwa ada acara yang sedang berlangsung, dan juga dapat menggunakan sistem ini untuk mencari acara yang diselenggarakan oleh penyelenggara.

Dari pembahasan diatas dan juga permasalahan yang terjadi di Ficelle Production maka diperlukan solusi untuk mempermudah pelayanan dan penjadwalan *event* yaitu dibangunnya aplikasi berbasis website. Dengan dibangunnya sistem informasi penjadwalan *event* berbasis website ini diharapkan bisa memudahkan penjadwalan *event* setiap bulannya.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem

Menurut Kadir dalam (Triwinarni, Khambali, & Subowo, 2020), “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Informasi

Menurut Tata Sutabri dalam (Wildaningsih & Yulianeu, 2018), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”.

Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam (Ishaq, Maryani, & Anuri, 2017), “Sistem Informasi merupakan kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk merubah data kedalam bentuk informasi yang berguna”.

Penjadwalan

Menurut Stevenson dan Chee Chuong dalam (Sofiansyah Fadli, Maulana Ashari, 2020) mengemukakan bahwa “Penjadwalan adalah menetapkan waktu dari penggunaan perlengkapan, fasilitas, dan aktivitas manusia dalam sebuah organisasi”. Penjadwalan (*scheduling*) merupakan salah satu kegiatan terpenting perusahaan. Penjadwalan merupakan kegiatan operasional yang meliputi kegiatan mengalokasikan fasilitas, peralatan dan personel serta menentukan urutan kegiatan operasional yang akan dilakukan (Eddy Herjanto dalam (Kusuma & Putra, 2017)).

Event

Menurut A. Noor dalam (Aeman, Latuconsina, & Setianingsih, 2021), “*Event* adalah sebuah program atau proyek yang akan dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan”. Menurut Donald Getz dalam (Serli Wijaya, Monika Kristanti, Sienny Thio, 2020), mendefinisikan “*Event* sebagai suatu peristiwa yang terjadinya hanya sesekali di luar aktivitas manusia pada umumnya”.

Website

Menurut Hasanudin dan Andarsyah dalam (Heril Worang, Malik Al Asyfar, 2022), “Web adalah fasilitas dari *Hypertext* yang memiliki fungsi untuk menampilkan data berupa *text*, gambar, suara, animasi dan data multimedia dan jika ingin dapat menguasai web maka diperlukan mengenal beberapa bahasa pemrograman web yang populer dan dapat digunakan untuk membangun program berbasis web”.

UML

Menurut Munawar dalam (Sandfreni, Ulum, & Azizah, 2021), “UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat andal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain”. Menurut Windu Gata dan Grace Gata dalam (Suendri, 2018), “Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan

untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”.

PHP

Menurut Rohi Abdulloh dalam (Josi, 2017), PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, bahasa pemrograman sisi server, bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP ketika membangun website adalah pengolahan data dalam database. Data situs web dimasukkan ke dalam database, diedit, dihapus, dan ditampilkan di situs web yang dikelola PHP.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan *Waterfall* untuk analisis.

Menurut Sukamto & Shalahudin dalam Ardiansyah dan Pratmanto, “SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik)”(Saputra, Abbas, & Rizki, 2022). SDLC memiliki beberapa model untuk menerapkan fase proses. Salah satu model yang diterapkan dalam membangun perancangan sistem informasi ini adalah model waterfall. Waterfall juga dikenal sebagai model sekuensial linier (Linear Sequential) atau siklus hidup klasik (Classic Life Cycle). (Sukamto dan Shalahudin yang dikutip pada jurnal (Ardiansyah dan Pratmanto) dalam (Saputra et al., 2022).

Berikut tahapan didalam model *waterfall*:

1. Analisis

Peneliti melakukan analisa secara langsung sistem berjalan yang ada di Ficelle Production dan mengumpulkan semua data yang diperlukan didalam penelitian yaitu proses pembookingan untuk dibuatkan jadwal pemotretan yang semula dengan cara manual diperbarui supaya terkomputerisasi dan memudahkan pelanggan untuk

melakukan booking jadwal dengan dibuatkan sistem penjadwalan *event* berbasis web.

2. Desain

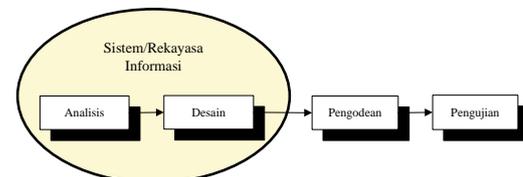
Peneliti melakukan proses perancangan program, membuat perancangan antar muka, serta desain *database*. Dalam merancang sistem peneliti menggunakan bootstrap dan untuk pengolahan *database* menggunakan MySQL.

3. Pengkodean

Pada tahap ini merupakan tahap dimana peneliti membuat kode program dan database yang sesuai dengan perancangan yang sebelumnya sudah dibuat. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP.

4. Pengujian

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir, peneliti melakukan tahap uji sistem dengan menggunakan teknik pengujian *blackbox testing* untuk meminimalisir program *error* dan program dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.



Sumber: Rosa, A. S., dan M. Shalahuddin yang dikutip pada jurnal (Supriyanta dan Nussy) dalam (Handayani, Suripah, & Putri, 2020)

Gambar 1. Model *waterfall*

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi (*Observation*)

Peneliti mengamati proses yang ada di Ficelle Production sebagai acuan untuk pembuatan website dengan mengamati secara langsung kegiatan penjadwalan event mulai dari menerima reservasi dari Client, mencatat semua data jadwal *event* dan sampai dengan memberikan jadwal *event* kepada Team. Keseluruhan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kurang efektif dan efisien jika penjadwalannya masih menggunakan *whiteboard*. Rekomendasi yang diberikan oleh peneliti dengan dibangunnya sistem informasi penjadwalan *event* berbasis website untuk mempermudah penjadwalan *event*, menghindari kesalahan/kekurangan

- pencatatan *event*, menjadi lebih efektif dan efisien bagi Client dari luar kota.
2. Wawancara
 Berinteraksi secara langsung maupun melalui media seperti whatsapp atau telepon dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak Ficelle Production, dalam hal ini wawancara dengan Pemilik Ficelle Production yaitu Bapak Imam Sutrisno. Wawancara yang dilakukan mempertanyakan proses jalannya kegiatan penjadwalan *event* yang saat itu sedang berjalan. Dan hasil rekomendasi peneliti kepada Pemilik Ficelle Production adalah dibangunnya sistem informasi penjadwalan *event* berbasis website, diterima dengan baik oleh pihak Ficelle Production.
 3. Studi Pustaka
 Pengumpulan data dan informasi yang diperoleh dari berbagai referensi seperti buku-buku, jurnal, artikel dan media online (internet).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem meliputi hak akses untuk Client, Team, dan Admin. Diantaranya adalah:

a. Client

- 1) Client bisa mengetahui informasi seputar sejarah, struktur, gallery, team dan lain-lain.
- 2) Client bisa mengetahui jasa apa saja yang disediakan Ficelle Production dan estimasi harga setiap *packaging* nya.
- 3) Client bisa melakukan reservasi.

b. Team

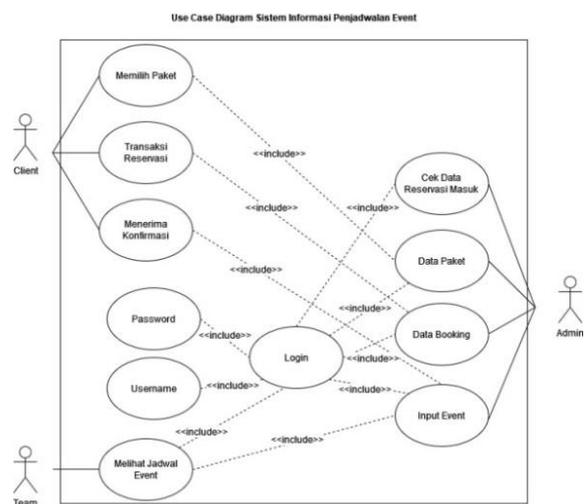
- 1) Team melakukan login menggunakan *username* dan *password* untuk bisa memasuki halaman dashboard Team.
- 2) Team bisa mengecek jadwal masing-masing *event*.
- 3) Team menyiapkan kelengkapan *event* masing-masing client sesuai *packaging* nya.
- 4) Team bisa melakukan logout.

c. Admin

- 1) Admin melakukan login menggunakan *username* dan *password* untuk bisa memasuki halaman dashboard Admin.

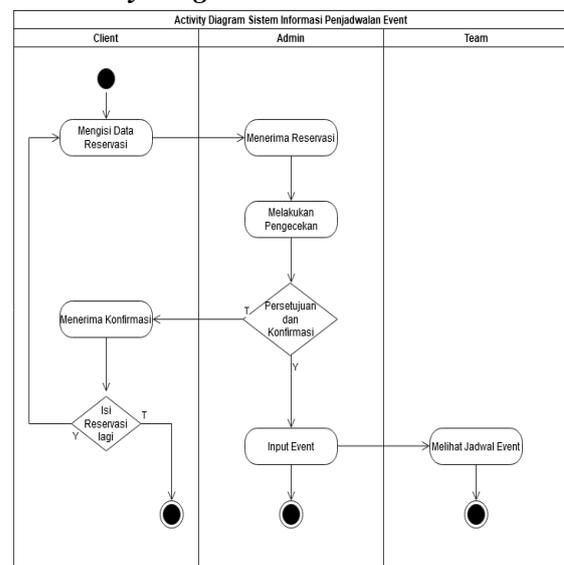
- 2) Admin bisa mengelola seluruh halaman website seperti pricelist, profil perusahaan, gallery dan lain lain.
- 3) Admin bisa mengelola *database* setiap client yang melakukan reservasi.
- 4) Admin bisa melakukan tambah, edit dan hapus data yang ada didalam sistem.
- 5) Admin bisa melakukan logout.

2. Use Case Diagram



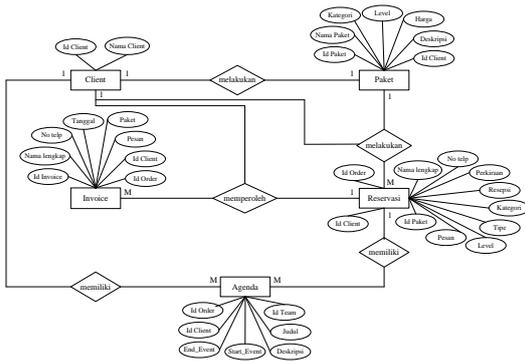
Gambar 2. Use case diagram

3. Activity Diagram



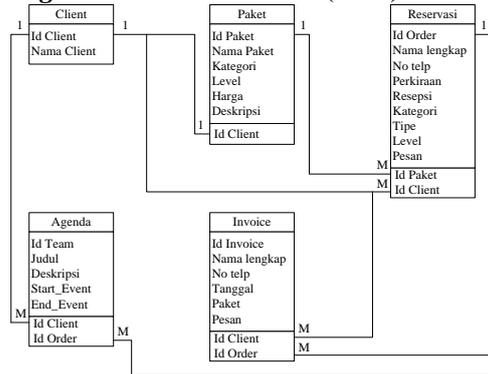
Gambar 3. Activity diagram

4. Entity Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

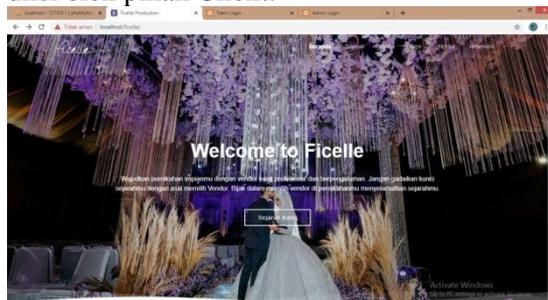
5. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 5. Logical Record Structure (LRS)

6. Implementasi Halaman Home

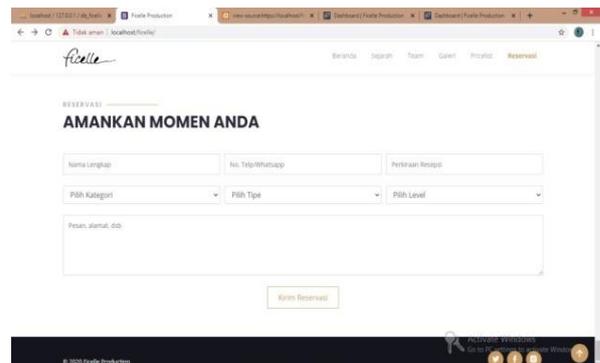
Merupakan halaman awal ketika pengunjung membuka website. Pada tampilan halaman beranda terdiri dari menu Sejarah, Team, Galeri, Pricelist dan Reservasi. Sejarah berisi tentang sejarah berdirinya Ficelle Production. Team berisi foto dan biodata anggota Team jadwal event. Galeri berisi foto-foto hasil kegiatan event dari Ficelle Production. Pricelist berisi paket dan harga dari kegiatan event dari Ficelle Production. Reservasi berisi form reservasi yang dapat diisi oleh pihak Client.



Gambar 6. Halaman beranda

Halaman Reservasi

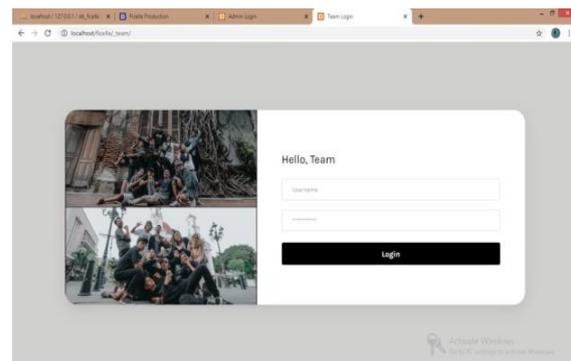
Merupakan halaman yang menampilkan halaman Client untuk melakukan reservasi. Client dapat mengisi form reservasi sesuai kebutuhan dari Client. Di form reservasi terdapat *textfield* isian nama lengkap, no telp/whatsapp, perkiraan resepsi, pilih kategori, pilih tipe, pilih level, pesan/alamat/dsb. Dan ada 1 *button* yaitu tombol Kirim Reservasi untuk memasukkan inputan ke dalam database yang telah dibuat.



Gambar 7. Halaman reservasi

Halaman Login Team

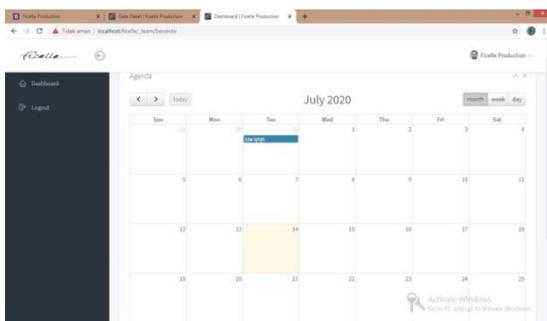
Merupakan tampilan untuk login, team yang telah terdaftar dapat melakukan login untuk masuk kedalam website tersebut, yang berupa *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang sudah dibuat sebelum masuk ke dalam halaman utama team. Terdapat *textfield* untuk menerima input berupa *username* dan *password* yang telah terdaftar di sistem. Setelah diisi *username* dan *password* kemudian klik *button* login. Maka anggota team dapat memasuki halaman selanjutnya. Halaman ini berguna untuk membantu anggota team masuk atau memasuki sistem yang anggota team ingin gunakan.



Gambar 8. Halaman login team

Halaman Dashboard Team

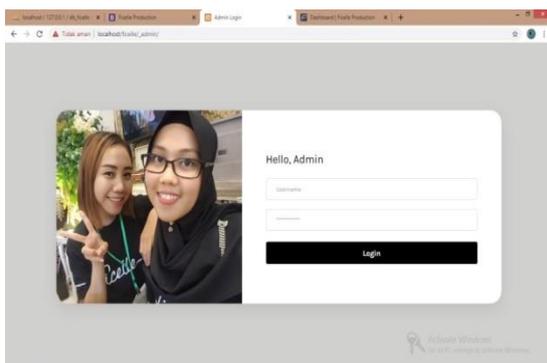
Merupakan halaman awal setelah team berhasil melakukan *login*. Di sisi kiri layar hanya ada 1 *button* yaitu Logout. Jika team telah selesai mengecek jadwal *event* maka team bisa melakukan logout atau keluar dari sistem. Di Dashboard menampilkan info Agenda yang berupa jadwal *event* yang telah diinputkan, diinfokan dan diatur oleh admin. Dengan ditampilkannya jadwal *event* di halaman ini maka team dapat mengetahui kapan akan dilaksanakannya kegiatan *event* dari Ficelle Production.



Gambar 9. Halaman dashboard team

Halaman Login Admin

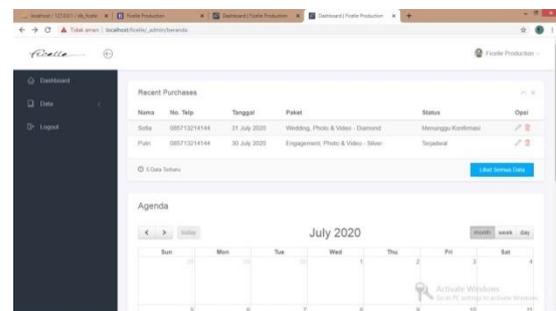
Merupakan tampilan untuk *login*, admin yang telah terdaftar dapat melakukan login untuk masuk kedalam *website* tersebut, yang berupa *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang sudah dibuat sebelum masuk ke dalam halaman utama admin. Terdapat *textfield* untuk menerima input berupa *username* dan *password* yang telah terdaftar di sistem. Setelah diisi *username* dan *password* kemudian klik *button* login. Maka admin dapat memasuki halaman selanjutnya. Halaman ini berguna untuk membantu admin masuk atau memasuki sistem yang admin ingin gunakan.



Gambar 10. Halaman login admin

Halaman Dashboard Admin

Merupakan halaman awal setelah admin berhasil melakukan *login*. Terdapat 2 *button* pada sisi kiri layar yang dikelola oleh admin. Diantaranya Data dan Logout. Menu Data berisi Data Booking dan Data Paket. Data Booking menampilkan daftar booking semua Client yang telah melakukan reservasi. Halaman ini berguna untuk memberikan informasi semua data Client untuk pihak perusahaan. Halaman ini juga digunakan oleh admin untuk menambahkan data booking, mengedit data booking, serta menghapus data booking. Data Paket menampilkan daftar semua paket yang disediakan oleh Ficelle Production. Halaman ini berguna untuk memberikan semua data Client untuk pihak perusahaan. Halaman ini juga digunakan oleh admin untuk menambahkan data paket, mengedit data paket, serta menghapus data paket. Di Dashboard menampilkan info Recent Purchases yaitu adanya reservasi baru (notifikasi adanya transaksi terbaru) dari Client yang telah melakukan reservasi sehingga admin untuk segera mengecek dan memberikan konfirmasi. Di Dashboard juga menampilkan info Agenda yang berupa jadwal *event* yang telah diinputkan oleh admin. Jika admin telah selesai mengerjakan pekerjaannya maka admin bisa melakukan logout atau keluar dari sistem.



Gambar 11. Halaman dashboard admin

KESIMPULAN

1. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Penjadwalan *Event* (SIJAVEN) berbasis *website* akan memberikan kemudahan bagi Admin untuk melakukan penjadwalan *event* di setiap tanggalnya sehingga lebih praktis, efektif dan efisien dalam memberikan informasi bagi Team.

2. Dibangunnya Sistem Informasi Penjadwalan Event (SIJAVEN) ini akan memberikan kemudahan bagi Team untuk dapat mengetahui secara berkala jumlah event yang ada di setiap harinya. Jadwal event menjadi lebih tertata rapi dan teratur.
3. Dengan sistem ini, Client dengan mudah mengetahui informasi apa saja yang disediakan pihak Ficelle Production dan juga memudahkan melakukan reservasi tanpa harus datang ke kantor Ficelle Production.

REFERENSI

- Aeman, M. I., Latuconsina, R., & Setianingsih, C. (2021). Sistem Penjadwalan Anggota Pada Aplikasi Event Management Menggunakan Algoritma Particle Swarm Optimization Berbasis Web. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 6746–6754.
- Faesal Herlambang, N. S. (2021). Rancang bangun Sistem Informasi Manajemen Event Berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 644–650.
- Handayani, V. R., Suripah, S., & Putri, A. I. R. (2020). Sistem Informasi Administrasi Pasien Rawat Jalan Berbasis Website Pada Klinik Pratama Menara Gading Wangon. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(1), 63–72.
- Heril Worang, Malik Al Asyfar, S. F. (2022). Sistem Informasi Penyewaan Kontrakan (Petra) Di Lingkungan Buaran Berbasis Website. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 2(1), 87–94.
- Ishaq, A., Maryani, I., & Anuri. (2017). Sistem Informasi Penjualan Parfume Berbasis Web Pada Toko La Coga Parfume. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, A-240-A-241.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Kusuma, A. S., & Putra, I. G. S. E. (2017). Rancang Bangun Sistem Penjadwalan Wawancara Mahasiswa Baru STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 11(2), 139–153.
- Saleh, M., Adi Pribadi, I., & Tri, Y. (2021). Sistem Informasi Pemberitahuan Event Berbasis Framework Codeigniter (Studi Kasus : Website Event Lampung). *Jurnal Pepadun*, 2(1), 71–80.
- Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik*, 25(2), 345–356.
- Saputra, F. F., Abbas, H. B. M., & Rizki, M. (2022). Sistem Informasi Sekolah (Sikola) Berbasis Website Pada SMAS Sandikta. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 2(1), 21–28.
- Serli Wijaya, Monika Kristanti, Sienny Thio, R. J. (2020). *Manajemen Event : Konsep dan Aplikasi* (Revisi; Risty Mirsawati, ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Sofiansyah Fadli, Maulana Ashari, K. I. (2020). Sistem Penjadwalan Event Organizer Dengan Metode Round Robin (RR). *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi*, 3(2), 100–107.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Triwinarni, I., Khambali, A., & Subowo, E. (2020). Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios dan Loos di Pasar Karanganyar Berbasis Web dan Android. *Surya Informatika*, 9(1), 1–10.
- Wildaningsih, W., & Yulianeu, A. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika*, 2(1), 181–190.