

# Model Sistem Informasi Promosi Dan Management Event Berbasis Web

Heru Firmansyah<sup>1</sup>, Rintana Arnie<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Banjarbaru  
Jl. Ahmad Yani Km. 33,3 No. 38 Telp. (0511) 4782881 Banjarbaru  
<sup>1</sup>Heru0502@gmail.com, <sup>2</sup>rintana.bjm@gmail.com

## ABSTRAK

*Event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting. Setiap *event* selalu mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari *event* ada pada target sasarannya, untuk mendatangkan jumlah pengunjung yang mencapai target di perlukan banyak media promosi yang berbagai macam di antaranya brosur, pamflet, atau poster yang ditempelkan ditempat-tempat tertentu. Cara ini dirasa kurang efisien karena memerlukan waktu, tenaga, dan biaya lebih dalam penerapannya. Selain itu masih banyak masyarakat yang kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai event yang diselenggarakan didaerahnya sesuai dengan apa yang dicarinya. Misalnya saja mencari event-event tentang Jepang di kota Banjarbaru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka di buatlah sebuah sistem informasi promosi & management event berbasis web

Pada penelitian skripsi ini penulis menggunakan metode observasi dan wawancara serta menggunakan pemodelan data dengan teknik UML (*Unified Modeling Language*). Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Sistem Informasi promosi & management event berbasis web dapat membantu panitia untuk memenuhi jumlah peserta event.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi, Event, Promosi dan Management*

## ABSTRACT

*Event is an event organized to commemorate the important things. Each event always has the main purpose to what was held. One main goal of the event is on its targets, to bring the number of visitors who reached the target in need of a lot of media promotion tiger among various brochures, pamphlets, or posters plastered particular in places. This method is less efficient because they require time, effort, and cost more in its application. In addition there are many people who struggle to get information regarding the event which hosted its region in accordance with what is sought. For example, search for events on the Japanese city Banjarbaru. To overcome these problems then make an information system of promotion and web-based event management*

*In this thesis research the authors use the method of observation and interviews as well as data modeling techniques using UML (Unified Modeling Language). This application is made to the programming language PHP, HTML, CSS These results indicate that the use of Information Systems promotions and web-based event management can help the committee to meet the number of event participants.*

**Keywords:** *Information Systems, Events, Promotions and Management.*

## 1. Pendahuluan

*Event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Setiap *event* selalu mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari *event* ada pada target sasarannya atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam *event* yang diadakan. Kunci utamanya adalah pengunjung mengetahui manfaat apa yang akan didapat melalui sebuah *event* [1].

PT Prima Multi Artha adalah perusahaan yang bergerak dibidang pertambangan dan penjualan batubara yang berada di banjarbaru kalimantan selatan. Setiap tahun PT Prima Multi Artha mengadakan event untuk memperingati hari ulang tahun yang diadakan pada tiap bulan

Februari. Selama ini pencatatan pengelolaan event masih dengan cara manual konvensional yaitu dengan menggunakan word dan excel dengan cara menggandakan dokumen yang ada kemudian mengganti datanya dengan format penulisan yang berbeda. Tentu hal tersebut kurang efektif jika admin ingin membuat rekap data. Admin harus memindahkan dokumen satu ke dokumen lain juga pada saat dokumen tersebut hilang. Admin mensiasiatinya dengan cara menduplikasi dokumen yang ada kekomputer lain. Dalam penyajian laporan juga tidak dapat dilakukan dengan real time karena untuk menyajikan laporan admin harus melakukan rekap terlebih dahulu sehingga ini memerlukan waktu yang tidak sebentar. Selain itu Untuk mendapatkan jumlah pengunjung sesuai target yang diharapkan panitia event biasanya melakukan promosi-promosi. Adapun promosi yang dilakukan biasanya menggunakan media brosur, pamflet, atau poster yang ditempelkan ditempat-tempat tertentu. Cara ini dirasa kurang efisien karena memerlukan waktu, tenaga, dan biaya lebih dalam penerapannya. Karena banyak masyarakat yang kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai event yang diselenggarakan didaerahnya sesuai dengan apa yang dicari.

Website adalah salah satu media promosi terpopuler saat ini. Website memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tidak terbatas. Untuk memperoleh website sebagai media efektif dalam memperkenalkan ataupun menyampaikan informasi sebuah event, diperlukan penerapan strategi tertentu sehingga kegiatan promosi yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal [2]. Beberapa penelitian mengenai penggunaan Web sebagai sistem informasi telah dilakukan:

Penelitian yang dilakukan oleh Charishma Utama Kalza pada tahun 2012 tentang pembuatan sistem informasi alumni program studi sistem informasi universitas widyatama berbasis web. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dilakukan berdasarkan studi lapangan yaitu melalui studi pengamatan, peninjauan dilakukan secara langsung kebagian program studi sistem informasi universitas widyatama. Pengembangan sistem menggunakan analisa berorientasi objek dengan metode waterfall, yang dilanjutkan dengan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan data dan antarmuka. Implementasi hasil perancangan yaitu pengkodean dnegan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditetapkan. Hasilnya berupa aplikasi sistem informasi alumni program studi sistem informasi universitas widyatama berbasis web yang dapat diimplementasikan melalui internet. Aplikasi ini dikembangkan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web, yaitu menggunakan analisa berorientasi objek dnegan menggunakan tools Unified Modeling Language (UML) dan menggunakan software macromedia DreamWeaver 8, PHP sebagai bahsa skrip (script language) dan MySQL untuk pengolahan database server dan tool PHP MyAdmin [3].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Event Berbasis Mobile Push Notification pada tahun 2011 tentang Konvergensi teknologi Internet dan piranti mobile/smartphone saat ini bisa dimanfaatkan secara optimal sebagai salah satu media promosi dan pengelolaan sebuah acara. Dengan keberadaan teknologi push service akan memungkinkan setiap informasi acara baru dapat diterima oleh calon peserta yang prospektif. Selain itu pula dengan mengusung teknologi cloud computing, setiap penyelenggara acara cukup menggunakan service yang disediakan khusus di server Internet untuk mengelola acara yang akan diselenggarakan tanpa harus menyediakan infrastruktur sendiri. Pada penelitian ini telah berhasil dibuat rancangan sistem manajemen acara (event) yang diselenggarakan oleh event organizer atau sering disebut EO. Rancangan yang dibuat meliputi struktur tabel, menu hingga antarmuka aplikasi meliputi antarmuka berbasis web untuk administrator EO dan antarmuka berbasis mobile iPhone untuk user. Sistem informasi berbasis website ini dapat mengefektifkan sistem promosi dan pencatatan managament event pada PT Prima Multi Artha [4].

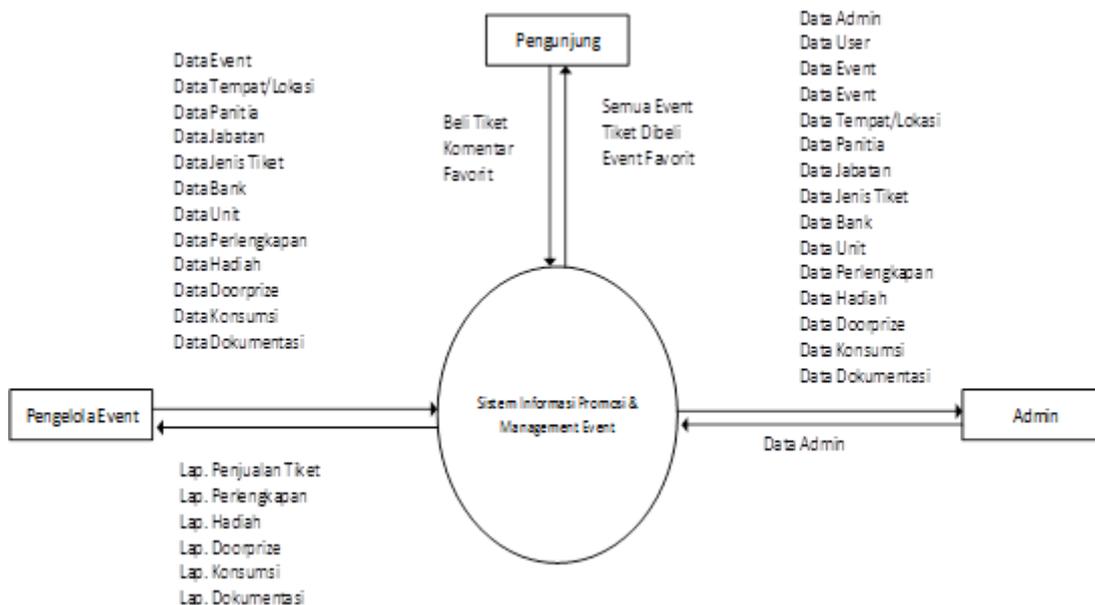
Penelitian lainnya yang menggunakan aplikasi berbasis Web telah dilakukan oleh Prastiyo (2016) dalam kasus penggunaan Web dalam manajemen Tugas Akhir Mahasiswa [5], dan Helisa (2016) dalam kasus penggunaan Web dalam sistem distribusi obat pada gudang farmasi [6].

Penelitian ini menggunakan aplikasi Sistem Informasi berbasis Web sebagai media promosi dalam konteks Management Event.

**2. Metode Penelitian**

**2.1 Model Sistem**

Diagram konteks pada gambar 1 menggambarkan proses interaksi antara sistem aplikasi dengan beberapa aktor yang ada didalam sistem informasi ini.



Gambar 1. Diagram Konteks Sistem Aplikasi

Dalam diagram konteks gambar 3 diatas terdiri dari 3 aktor, yaitu User, pengelola event dan Admin. Diagram tersebut menjelaskan cara kerja Sistem Informasi promosi & management event.

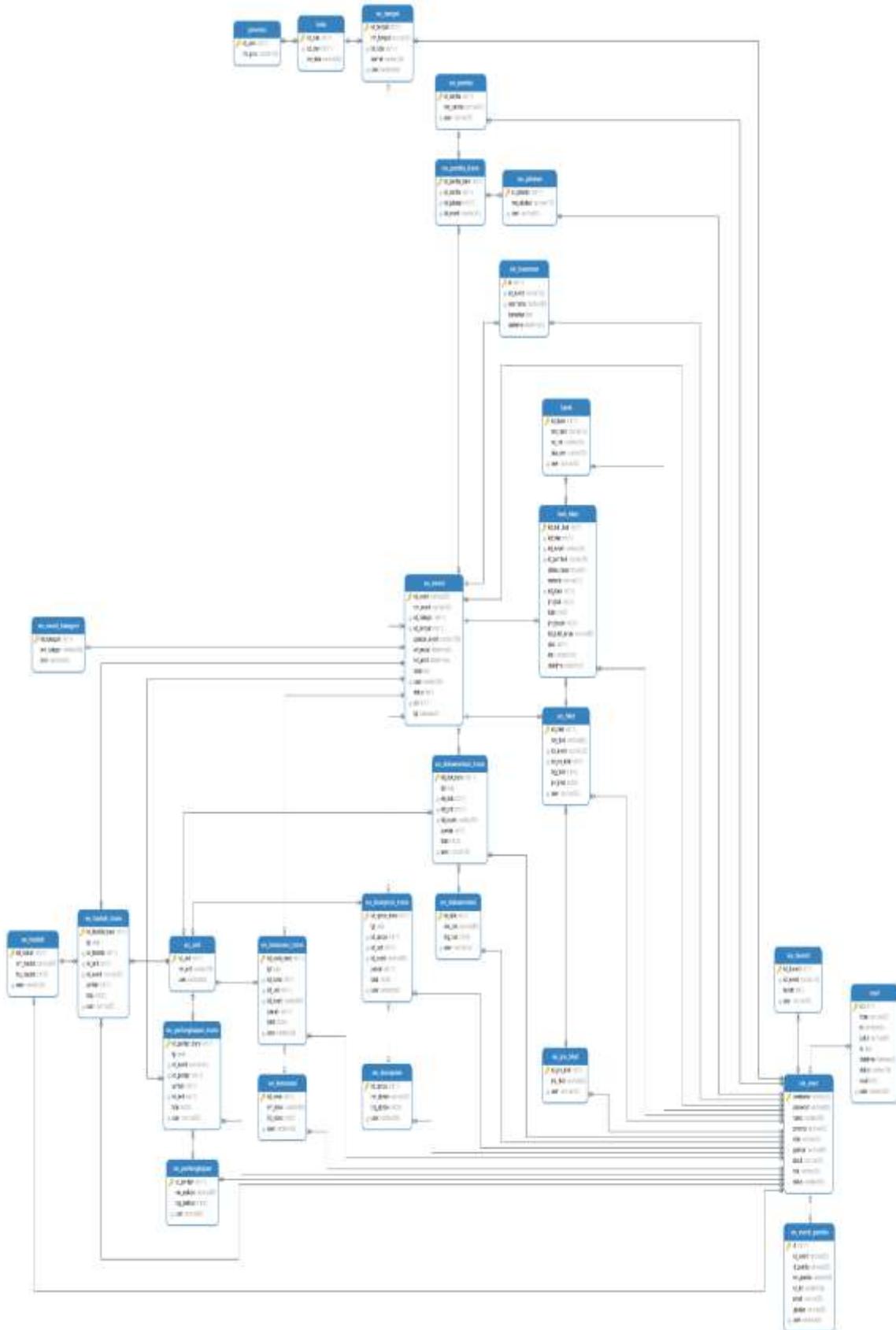
**2.2 Model Arsitektur Sistem Aplikasi**

Gambar 2 dan 3 merupakan arsitektur sistem aplikasi, dan gambar 4 merupakan use case diagram Sistem Informasi promosi & management event.



Gambar 2. Desain Arsitektural Dari Sisi Admin





Gambar 5 Diagram Database

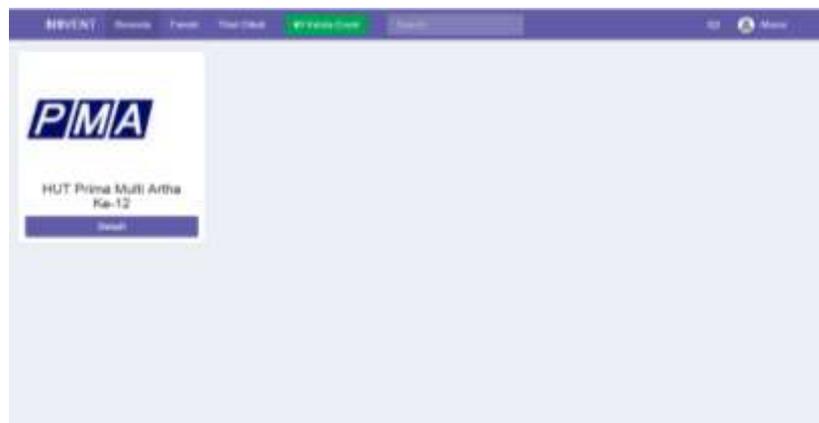
### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil



Gambar 6. Form Daftar

Pada form gambar 6 diatas user yang ingin melakukan akses lebih banyak diwajibkan untuk mendaftarkan akun. Dan user harus mengisi semua inputan yang diminta.



Gambar 7. Form Beranda

Form gambar 7 diatas berisi tentang event apa saja yang ada pada sistem informasi ini.



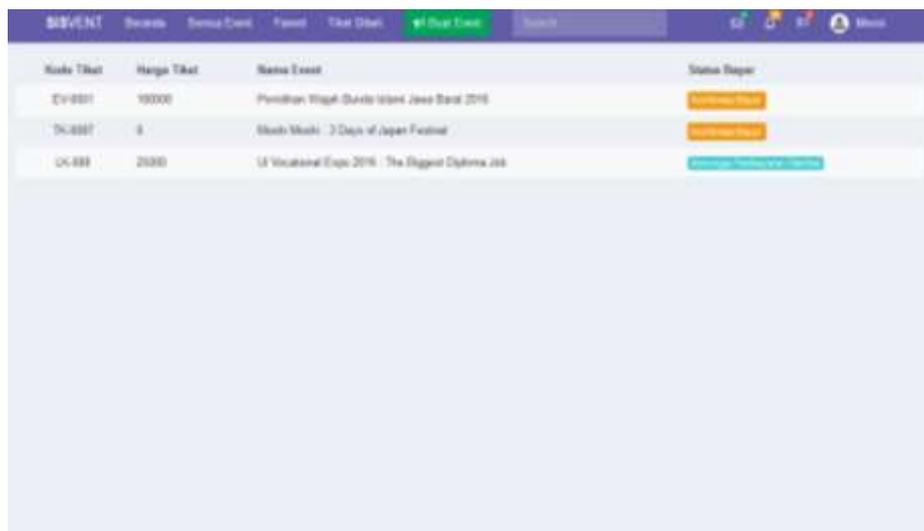
Gambar 8. Form Semua Event

Form gambar 8 diatas menampilkan semua event yang ada. User bisa mencari event yang di inginkan pada menu kategori.



Gambar 9. Form User Detail Event

Pada form gambar 9 detail event diatas akan menampilkan detail dari event berupa informasi lebih lengkap dan info kontak panitia.



Gambar 10. Form Tiket Beli

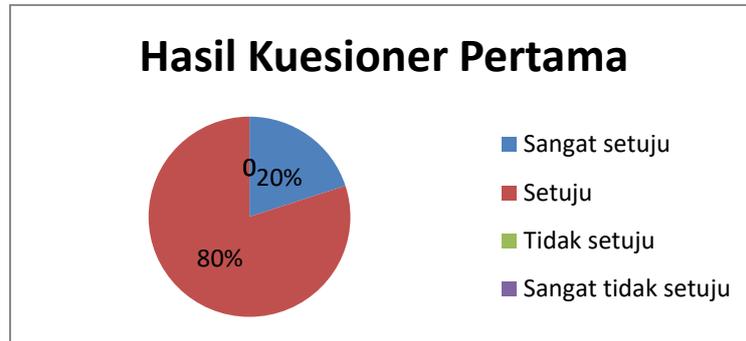
Form gambar 10 diatas akan menampilkan data dari tiket yang di pesan dan pada form ini juga user melakukan konfirmasi pembayaran.

### 3.2 Pengujian User

Pengujian aplikasi menggunakan model pengujian *user acceptance*. Pengujian ini dilakukan langsung kepada pengguna system yang kemudian diberikan kuisisioner. Analisa hasil kuisisioner dilakukan dengan memberikan 5 pertanyaan mengenai aplikasi ini kepada 10 orang pengguna sistem.

Berikut hasil dari jawaban responden terhadap kuisisioner yang disebar, yaitu:

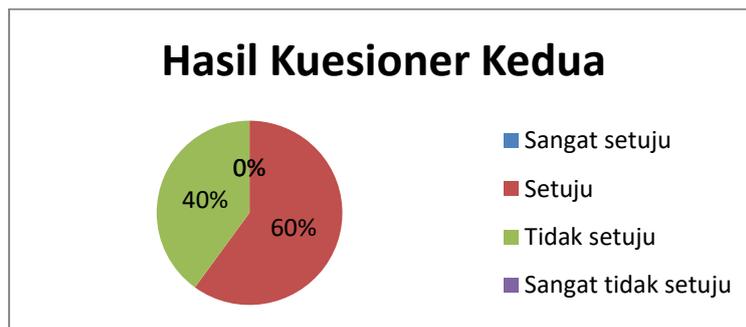
1. Apakah Anda setuju Sistem Informasi Promosi & Managment Event Berbasis Web ini mudah digunakan?



Gambar 11. Grafik Pertanyaan Pertama

Maka dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju dengan pertanyaan sistem informasi ini dan dilihat dari rata-rata skor yaitu  $16/5 = 3,2$  karena berada pada interval 2,50 – 3,25 berarti responden setuju.

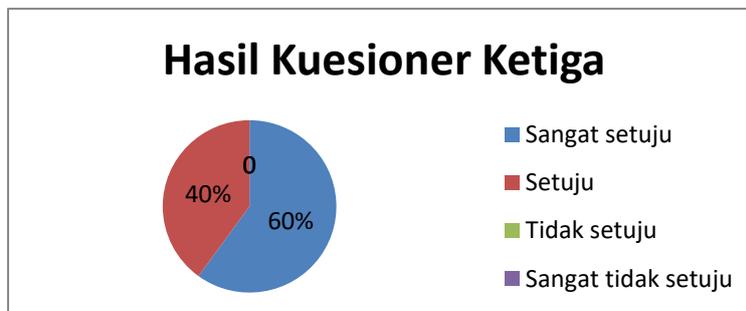
2. Apakah Anda setuju tampilan Informasi Promosi & Managment Event Berbasis Web ini mudah dimengerti?



Gambar 12. Grafik Pertanyaan Kedua

Maka dapat disimpulkan sebagian responden setuju dengan pertanyaan apakah menu-menu di dalam sistem informasi ini mudah digunakan, dilihat dari rata-rata skor yaitu  $13/5 = 2,6$  karena berada pada interval 2,50 – 3,25 berarti responden setuju.

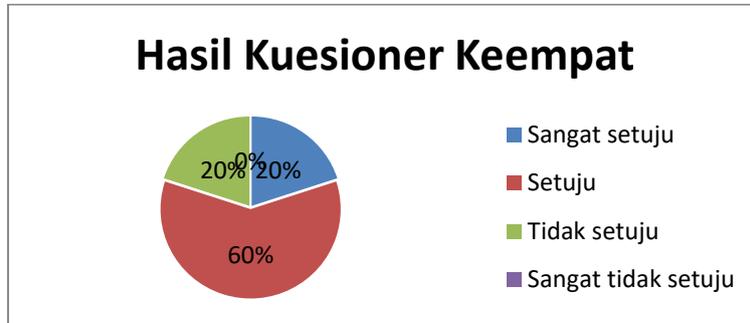
3. Apakah Anda setuju bahwa Informasi Promosi & Managment Event Berbasis Web ini sudah sesuai dengan sistem yang ada?



Gambar 13. Grafik Pertanyaan Ketiga

Maka dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju sistem informasi ini sudah sesuai dengan sistem yang ada pada UD. Sederhana, dilihat dari rata-rata skor yaitu  $17/5 = 3,4$  karena berada pada interval 3,26 – 4,00 berarti responden setuju.

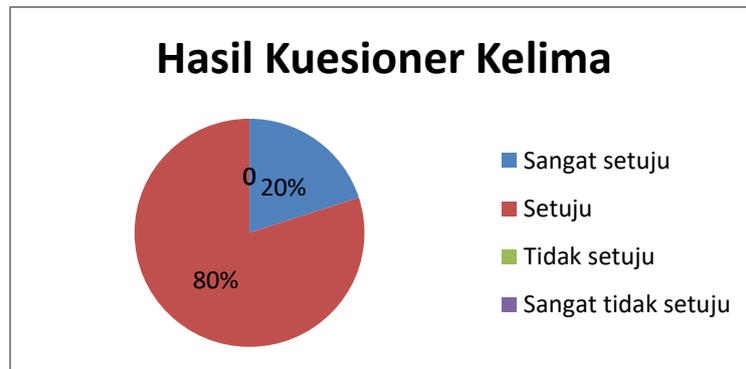
4. Apakah Anda setuju sistem informasi ini lebih efektif digunakan panitia event dalam membantu memenuhi target peserta ?



Gambar 124 Grafik Pertanyaan Keempat

Dari tabel 4.5 di atas, maka dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju sistem informasi ini lebih efektif digunakan konsumen dalam menentukan harga beras yang sebenarnya, dilihat dari rata-rata skor yaitu  $15/5 = 3$  karena berada pada interval 2,51 – 3,25 berarti responden setuju.

5. Apakah Anda setuju penggunaan sistem informasi ini ini memudahkan dalam pembuatan laporan ?



Gambar 15. Grafik Pertanyaan Lima

Maka dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju dengan pertanyaan apakah penggunaan aplikasi ini memudahkan dalam pembuatan laporan, dilihat dari rata-rata skor yaitu  $16/5 = 3,2$  karena berada pada interval 2,50 – 3,25 berarti responden setuju. Dari hasil kuisisioner, selanjutnya adalah validasi dengan *korelasi person*, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum y(\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \dots(1)$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$n$  = Jumlah responden

$x$  = Skor setiap pertanyaan

$y$  = Skor seluruh pertanyaan hasil kuisisioner

Lalu untuk menguji signifikan hasil korelasi digunakan uji-t, adapun kriteria untuk menentukan signifikan dengan membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel. Jika t-hitung > t-tabel maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan tersebut valid. Rumus mencari t-hitung yang digunakan adalah :

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}} \quad \dots(2)$$

Perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Perhitungan Validitas

No.	Responden	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
1	Responden 1	4	3	3	3	3
2	Responden 2	3	3	4	3	3
3	Responden 3	3	3	4	4	3
4	Responden 4	3	2	3	3	3
5	Responden 5	3	2	3	2	4
<b>Total</b>		16	13	17	15	16
<b>Rxy</b>		0,833	0,816	0,833	0,816	0,904
<b>thitung</b>		2,611	2,449	2,611	2,449	3,656
<b>ttabel</b>		1,895				
<b>Keterangan</b>		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
<b>Jumlah Valid</b>		5				

Hasil dari perhitungan pada tabel 1 didapatkan 3 pertanyaan yang bernilai valid dan ada 2 Pertanyaan yang bernilai tidak valid. Kemudian akan dilakukan uji reliabilitas. Perhitungannya sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Uji Reliabilitas

No.	Responden	Pertanyaan					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Responden 1	4	3	3	3	3	16
2	Responden 2	3	3	4	3	3	16
3	Responden 3	3	3	4	4	3	17
4	Responden 4	3	2	3	3	3	14
5	Responden 5	3	2	3	2	4	14
<b>Var item</b>		3,111	2,988	2,765	1,802	2,222	
<b>Var item</b>		12,889					
<b>Var total</b>		66,543					
<b>Reliabilitas</b>		0,91					

Dari tabel 2 maka didapat nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,91 dengan jumlah pertanyaan 5. buah pertanyaan. Nilai *Alpha Cronbach*=0,91 terletak antara >0,80 s/d 1,00 sehingga tingkat reliabilitas adalah sangat reliabel. Untuk lebih jelasnya tingkat reliabilitas berdasarkan nilai *alpha* dapat dilihat pada tabel 3 :

Tabel 3. Tabel Tingkat Reliabilitas

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,20	Kurang Reliabel
> 0,20 s/d 0,40	Agak Reliabel
> 0,40 s/d 0,60	Cukup Reliabel
> 0,60 s/d 0,80	Reliabel
> 0,80 s/d 1,00	Sangat Reliabel

Hasil pengujian table 3 dari pengujian validitas maupun reliabilitas menunjukkan bahwa pengujian *user acceptance* ini sudah menghasilkan data yang valid dengan tingkat reliabilitas termasuk sangat reliabel.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji user yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari uji reliabilitas maka didapat nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,91 dengan jumlah pertanyaan 5 buah pertanyaan. Nilai *Alpha Cronbach*=0,91 terletak antara >0,80 s/d 1,00 sehingga tingkat reliabilitasnya adalah sangat reliabel.
2. Aplikasi yang sudah di bangun sudah sesuai dengan tujuan yaitu dapat membantu pengolahan data persediaan peralatan sehingga lebih mudah dan akurat dalam memberikan hasil. dan aplikasi ini juga mempermudah proses transaksi, pembuatan laporan dan membantu PT. Prima Multi Artha dalam mengelola pencatatan event.

**Daftar Pustaka**

- [1] Any, Noor. (2007). *Manajemen event*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Nawawi, M. R. (2012). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Jejaring Sosial Penjualan berbasis WEB*. Jakarta: Bina Nusantara University
- [3] Utama, K., Charisma. (2012). *Sistem Informasi Alumni Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Berbasis Web*. Bandung: Universitas Widyatama.
- [4] Ardiansyah, (2011). *Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Event Berbasis Mobile Push Notification*, Jurnal IJCCS, 5(3).pp1025-1034
- [5] Prastiyo, A., (2016). *Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir Berbasis Web*, Jurnal JUSTISI, 5(2).pp1022-1172.
- [6] Helisa, H., & Bahar, B. (2017). *Sistem Informasi Distribusi Obat Puskesmas Pada Gudang Farmasi Berbasis Web*. *JUTISI*, 5(2).pp.1047-1056