

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

PERANCANGAN DAN KELAYAKAN APLIKASI UNIKA EVENTS BERBASIS MOBILE

Armando Sitanggang¹, Yosep Telaumbanua², Syahputra Sinaga³, Andre Siregar⁴,
Sandy Naibaho⁵, Samuel Sianturi⁶, Sianipar Nadine Bennet Clarissa⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Santo
Thomas Medan Jl.Setia Budi No.479F, Tanjung Sari Medan, Sumatera Utara

*e-mail: ¹armandositanggang220@gmail.com, ²yosepdominicke01@gmail.com, ³Syahputrahasudungan@gmail.com, ⁴andrерomando123@gmail.com, ⁵sandhynaibaho@gmail.com, ⁶samuelsianturi472@gmail.com, ⁷sianiparnadine4@gmail.com

Abstrak

Penyampaian informasi event kampus di Universitas Katolik Santo Thomas saat ini masih dilakukan melalui berbagai media yang tidak terintegrasi, seperti media sosial dan pengumuman informal. Kondisi tersebut menyebabkan informasi kegiatan tidak selalu tersampaikan secara merata dan tepat waktu kepada mahasiswa, sehingga partisipasi dalam kegiatan kampus serta efektivitas pengelolaan event belum optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis kelayakan aplikasi **UNIKA Events** sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile yang terpusat dan terstruktur. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode **Waterfall** yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian fungsional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses penyampaian informasi event kampus serta wawancara informal dengan mahasiswa dan penyelenggara kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi UNIKA Events berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Seluruh fungsi utama sistem, seperti penyajian informasi event dan pendaftaran kegiatan, dapat berjalan dengan baik berdasarkan hasil pengujian fungsional. Berdasarkan analisis kelayakan yang dilakukan dari aspek teknis dan operasional, aplikasi ini dinilai layak digunakan sebagai media informasi event kampus yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, aplikasi UNIKA Events berpotensi menjadi solusi sistem informasi event kampus yang mampu meningkatkan efektivitas penyebaran informasi serta mendukung pengelolaan kegiatan kampus secara lebih sistematis di lingkungan Universitas Katolik Santo Thomas.

Kata kunci: sistem informasi, event kampus, aplikasi mobile, analisis kelayakan, UNIKA Events.

Abstract

The dissemination of campus event information at Universitas Katolik Santo Thomas is currently conducted through various non-integrated media, such as social media platforms and informal announcements. This condition causes event information to be unevenly distributed and not always



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

delivered in a timely manner to students, resulting in suboptimal participation and ineffective event management. This study aims to design and analyze the feasibility of the **UNIKA Events** application as a mobile-based campus event information system that is centralized and well-structured. The research employs an applied research approach with a software engineering perspective. System development is carried out using the **Waterfall** method, which consists of requirements analysis, system design, implementation, and functional testing stages. Data collection techniques include direct observation of existing campus event information dissemination processes and informal interviews with students and event organizers. The results indicate that the UNIKA Events application was successfully developed in accordance with user requirements. All primary system functionalities, including event information delivery and event registration features, operated properly based on functional testing results. Furthermore, feasibility analysis from technical and operational aspects shows that the application is suitable for use as a more effective campus event information medium compared to previously used conventional methods. Therefore, the UNIKA Events application has the potential to serve as a centralized campus event information system that enhances information dissemination effectiveness and supports more systematic campus event management within Universitas Katolik Santo Thomas.

Keywords: information system, campus events, mobile application, feasibility analysis, UNIKA Events.

1 Pendahuluan (or Introduction)

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam pengelolaan informasi di lingkungan perguruan tinggi. Tidak hanya dalam aktivitas akademik, pemanfaatan teknologi informasi juga menjadi kebutuhan penting dalam mendukung kegiatan non-akademik, seperti seminar, workshop, lomba, dan berbagai event kampus lainnya yang berperan dalam pengembangan soft skill serta keterlibatan mahasiswa dalam kehidupan kampus.

Namun, penyampaian informasi event kampus di Universitas Katolik Santo Thomas hingga saat ini masih dilakukan melalui media yang tidak terintegrasi, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, dan pengumuman informal. Pola komunikasi yang terfragmentasi ini menyebabkan informasi event tidak selalu tersampaikan secara merata dan tepat waktu kepada mahasiswa. Akibatnya, mahasiswa kerap melewatkan informasi penting terkait kegiatan kampus, yang berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan kurang optimalnya pengelolaan event.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan berbagai platform komunikasi yang tidak terintegrasi di lingkungan perguruan tinggi dapat menghambat efektivitas penyampaian informasi serta menurunkan tingkat keterlibatan mahasiswa [1]. Selain itu, penerapan sistem informasi terpusat terbukti mampu meningkatkan efisiensi komunikasi dan pengelolaan kegiatan kampus secara signifikan [2]. Penggunaan aplikasi berbasis mobile juga dinilai efektif dalam mendukung penyampaian informasi secara real-time dan meningkatkan aksesibilitas pengguna terhadap informasi kegiatan kampus [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan informasi event kampus dalam satu platform yang terpusat, terstruktur, dan mudah diakses. Aplikasi **UNIKA Events** dirancang sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile yang memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi kegiatan kampus serta melakukan pendaftaran event melalui perangkat mobile.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis kelayakan aplikasi UNIKA Events sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile. Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi event, mendorong partisipasi mahasiswa dalam kegiatan kampus, serta



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

membantu pihak penyelenggara dalam mengelola event secara lebih sistematis dan efisien di lingkungan Universitas Katolik Santo Thomas.

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Pengelolaan dan penyebaran informasi kegiatan kampus merupakan aspek penting dalam mendukung keterlibatan mahasiswa serta efektivitas penyelenggaraan event di perguruan tinggi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterbatasan sistem informasi yang terintegrasi menyebabkan informasi kegiatan kampus sering tidak tersampaikan secara merata kepada mahasiswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan efektivitas kegiatan [1].

2.1 Fragmentasi Informasi Event Kampus

Beberapa studi menyatakan bahwa penyampaian informasi kegiatan kampus melalui media sosial dan aplikasi pesan instan bersifat tidak terstruktur dan rentan terlewat oleh pengguna [2]. Informasi event sering tenggelam di antara pesan lain yang tidak relevan, menyebabkan mahasiswa kesulitan memantau jadwal dan detail kegiatan kampus secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem informasi terpusat yang dirancang khusus untuk pengelolaan event kampus.

2.2 Sistem Informasi Terpusat dalam Lingkungan Perguruan Tinggi

Penelitian oleh Rahmatullah dan Sanjaya (2021) menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi terpusat mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan kampus serta mengurangi kesalahan informasi akibat penggunaan banyak media komunikasi [3]. Sistem terintegrasi memungkinkan penyimpanan data event, pendaftaran peserta, dan pembaruan informasi dilakukan dalam satu platform yang konsisten dan mudah diakses.

2.3 Aplikasi Mobile sebagai Media Informasi Event Kampus

Penggunaan aplikasi mobile dalam lingkungan pendidikan tinggi dinilai efektif karena mendukung akses informasi secara fleksibel dan real-time [4]. Aplikasi mobile memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi event kapan saja dan di mana saja, serta meningkatkan keterlibatan pengguna melalui notifikasi dan pembaruan sistem. Studi lain menyebutkan bahwa aplikasi berbasis mobile lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam menyampaikan informasi non-akademik kampus [5].

2.4 Keamanan dan Pengelolaan Data Event

Keamanan data menjadi aspek penting dalam pengembangan sistem informasi kampus. Penelitian terbaru menekankan bahwa sistem informasi yang mengelola data mahasiswa harus menerapkan kontrol akses dan perlindungan data yang sesuai dengan regulasi perlindungan data di Indonesia [6]. Penerapan autentikasi pengguna dan pengelolaan hak akses diperlukan untuk menjaga integritas serta kerahasiaan data event dan peserta.

2.5 Keterkaitan Tinjauan Literatur dengan Penelitian

Berdasarkan kajian literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi UNIKA Events memiliki dasar ilmiah yang kuat sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile. Penelitian ini memanfaatkan konsep sistem informasi terpusat dan aplikasi mobile untuk mengatasi permasalahan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

fragmentasi informasi event kampus, serta memperhatikan aspek keamanan dan pengelolaan data sesuai dengan kebutuhan perguruan tinggi.

3 Metode Penelitian (or Research Method)

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan **jenis penelitian Research and Development (R&D)** di bidang rekayasa perangkat lunak, dengan pendekatan **deskriptif kualitatif**. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan menguji hipotesis atau hubungan antar variabel secara statistik, melainkan berfokus pada **perancangan, pengembangan, serta analisis kelayakan aplikasi UNIKA Events sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile**.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan kondisi sistem berjalan, kebutuhan pengguna, serta evaluasi kelayakan sistem berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian aplikasi. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan luaran berupa **produk aplikasi** yang dapat digunakan secara nyata di lingkungan kampus.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah **metode Waterfall**. Metode Waterfall dipilih karena memiliki alur pengembangan yang **terstruktur, sistematis, dan terdokumentasi dengan baik**, sehingga sesuai untuk pengembangan aplikasi informasi event kampus yang kebutuhan fungsionalnya relatif stabil dan telah didefinisikan sejak awal.

Selain itu, metode Waterfall memudahkan proses penyusunan dokumentasi penelitian dan pelaporan ilmiah, yang menjadi aspek penting dalam publikasi jurnal akademik.

Tahapan metode Waterfall yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sistem UNIKA Events. Analisis dilakukan melalui observasi proses penyampaian informasi event kampus yang masih menggunakan media tidak terintegrasi, seperti media sosial dan pengumuman informal. Hasil dari tahap ini berupa spesifikasi kebutuhan fungsional (seperti pengelolaan data event, pendaftaran peserta, dan notifikasi informasi) serta kebutuhan non-fungsional (keamanan data, kemudahan penggunaan, dan performa sistem).

2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, dilakukan perancangan arsitektur sistem, perancangan basis data, serta perancangan antarmuka pengguna. Perancangan basis data direpresentasikan dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD), sedangkan perancangan fungsional sistem digambarkan menggunakan Use Case Diagram.

Tahap ini bertujuan untuk memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki struktur yang mudah dikembangkan serta dipelihara.

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerjemahan hasil perancangan ke dalam bentuk aplikasi mobile UNIKA Events. Implementasi mencakup pengembangan sisi frontend dan backend aplikasi sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

Pada tahap ini, seluruh fitur utama sistem direalisasikan agar dapat digunakan oleh mahasiswa dan penyelenggara event kampus.

4. Pengujian



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian difokuskan pada **pengujian fungsional (black box testing)** untuk memverifikasi kesesuaian input dan output pada setiap fitur utama aplikasi. Selain itu, dilakukan pengujian kelayakan penggunaan sistem berdasarkan skenario penggunaan oleh pengguna akhir.

5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem diuji dan dinyatakan layak digunakan. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang ditemukan serta penyesuaian minor apabila diperlukan untuk meningkatkan kinerja dan stabilitas sistem.

3.6 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi UNIKA Events yang dikembangkan sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile untuk Universitas Katolik Santo Thomas. Aplikasi ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dan dikembangkan melalui tahapan metode Waterfall yang telah ditetapkan.

Secara fungsional, aplikasi UNIKA Events mampu menyajikan informasi kegiatan kampus secara terpusat dan terstruktur, meliputi informasi nama event, waktu pelaksanaan, lokasi, deskripsi kegiatan, serta penyelenggara event. Selain itu, sistem menyediakan fitur pendaftaran kegiatan yang memungkinkan mahasiswa mendaftarkan diri secara langsung melalui aplikasi, sehingga proses pendaftaran menjadi lebih praktis dan terdokumentasi.

Berdasarkan hasil pengujian fungsional, seluruh fitur utama aplikasi dapat berjalan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan sistem. Proses autentikasi pengguna, pengelolaan data event, serta pendaftaran peserta dapat dilakukan tanpa kendala yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan dasar sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile.

Dari sisi penyelenggara event, aplikasi ini membantu proses pengelolaan informasi kegiatan dan data peserta secara lebih sistematis dibandingkan metode manual yang sebelumnya digunakan. Data event dan pendaftaran peserta tersimpan dalam basis data terpusat sehingga mudah diakses dan dikelola.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi UNIKA Events layak digunakan sebagai solusi digital untuk meningkatkan efektivitas penyebaran informasi event kampus dan mendukung pengelolaan kegiatan kampus secara lebih efisien di lingkungan Universitas Katolik Santo Thomas.

Tabel 1. Tabel Pengujian Aplikasi

Kelas Uji	Kode Uji	Kasus Uji	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan
Pengujian Sign Up	FR-01	Pengujian Fungsionalitas Sign Up	1. Jalankan Aplikasi. 2. Menampilkan Form Pendaftaran. 3. User Mengisi Data (Username, Email, Role, Npm/Nidn, Password, Confirm Password). 4. Menekan Tombol Sign Up.	Sign Up Berhasil Sesuai Validitas Data.
Pengujian Login	FR-02	Pengujian Fungsionalitas Login	1. User Membuka Aplikasi. 2. Menampilkan Halaman Login. 3. User Memasukkan Email/Username dan Password.	Login Berhasil Sesuai



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

			4.Menekan Tombol Login.	Validitas Data.
Pengujian Halaman Utama	FR-03	Pengujian Fungsionalitas Halaman Utama	1.User login dan masuk ke halaman dashboard. 2.Sistem menjalankan proses insiasi. 3.Sistem memanggil fungsi utama. 4.Sistem menjalankan pemicu notifikasi otomatis dan mendeteksi event baru. 5.Sistem meminta data daftar event,banner,dan jumlah notifikasi ke database.	Halaman Utama berhasil sesuai validitas data.
Pengujian Halaman Pengajuan Event	FR-04	Pengujian fungsionalitas pengajuan event	1.Panitia membuka halaman “buat event”. 2.Panitia mengisi formular(judul,deskripsi,kategori,waktu mulai,dan poster) 3.panitia menekan tombol ajukan	Halaman Pengajuan Event berhasil sesuai validitas data
Pengujian halaman pendaftaran event	FR-05	Pengujian fungsionalitas halaman pendaftaran event	1.User memilih event lalu menampilkan halaman detail event. 2.User menekan tombol daftar sekarang. 3.User mengisi formular pendaftaran (Nama,NPM/NIDN,Fakultas)	Halaman Pendaftaran Event berhasil sesuai validitas data
Pengujian halaman fungsi notifikasi otomatis	FR-06	Pengujian fungsionalitas notifikasi otomatis	1.User membuka dashboard 2.Sistem memanggil service 3.Sistem membaca data pendaftaran user	Halaman notifikasi otomatis berhasil sesuai validitas data
Pengujian halaman fungsi pencarian event	FR-07	Pengujian fungsionalitas pencarian event	1.User mengetik kata kunci pada search bar 2.sistem menerima input melalui fungsi “on search”	Halaman pencarian event berhasil sesuai validitas data
Pengujian halaman fungsi filter event	FR-08	Pengujian fungsionalitas pencarian event	1.User menekan salah satu tombol pada category bar 2.sistem menerima input melalui fungsi “oncategory tap”	Halaman pencarian event berhasil sesuai validitas data
Pengujian halaman	FR-09	Pengujian fungsionalitas	1.User membuka halaman feedback 2.User memilih rating bintang (1-5) 3.User mengisi komentar	Halaman ulasan dan feedback



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

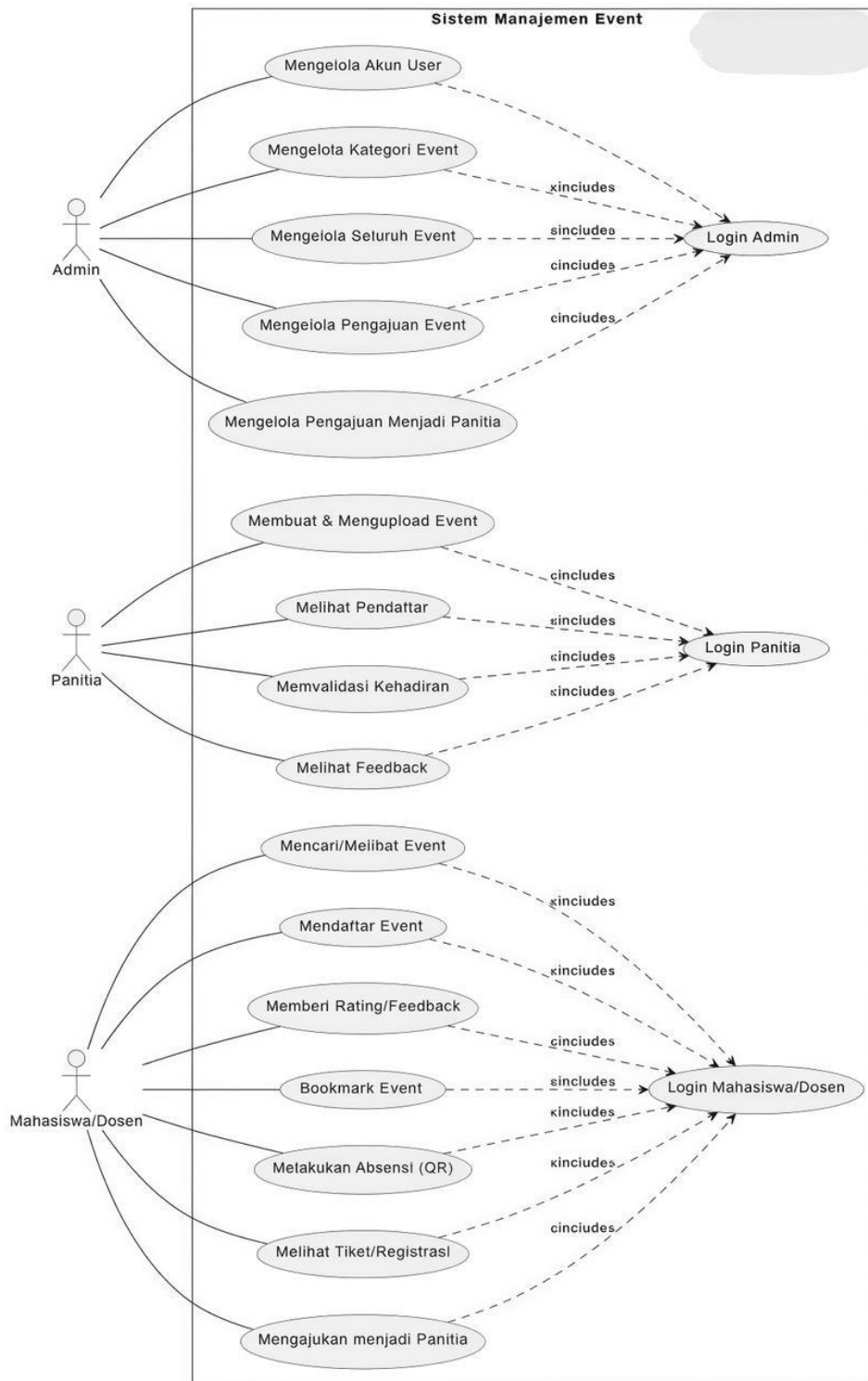
ulasan dan feedback		s ulasan dan feedback	4.User menekan tombol “kirim ulasan”	berhasil sesuai validitas data
---------------------	--	-----------------------	--------------------------------------	--------------------------------

4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Use case diagram adalah gambaran tentang bagaimana (pengguna) berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan[7].Diagram ini membantu untuk memahami fungsi-fungsi utama dalam sistem dan menunjukkan hubungan antara aktor dengan fitur yang tersedia[8]. Berikut ini adalah contoh *use case* diagram untuk aplikasi unika events berbasis *mobile*:



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



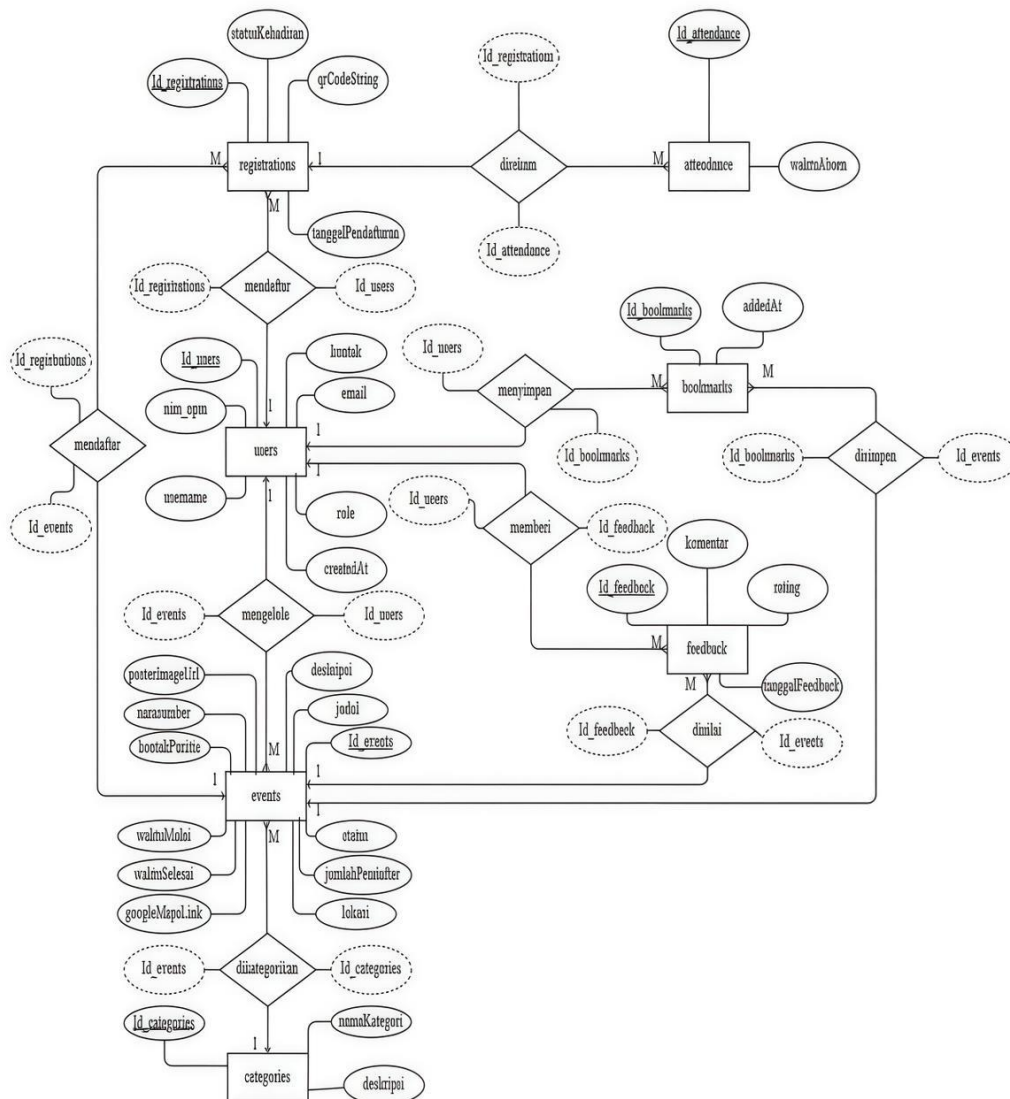
Gambar 1. Use case diagram



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

Use case diagram ini memberikan gambaran sederhana mengenai peran setiap aktor dan fitur yang tersedia dalam sistem. Dengan informasi ini, pengembangan sistem menjadi lebih terarah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Entity Relationship Diagram (ERD) pada aplikasi UNIKA Events digunakan untuk menggambarkan struktur basis data serta hubungan antar entitas yang mendukung pengelolaan event kampus. ERD ini terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu User, Event, Pendaftaran, dan Kategori Event.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.1 Pembahasan antarmuka system

Tampilan dari sistem aplikasi unika events berbasis mobile Adalah sebagai berikut:

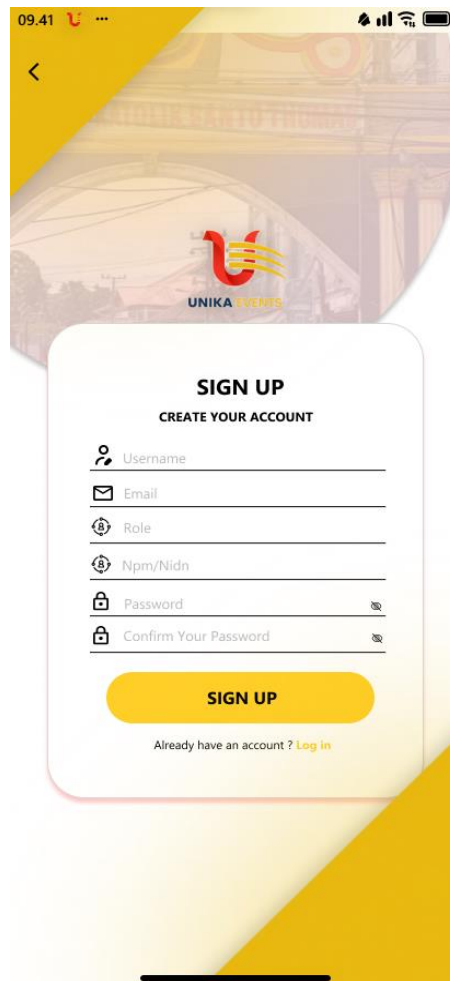


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

1. Tampilan Sign Up

Tampilan sign up digunakan untuk proses **registrasi pengguna baru** ke dalam sistem UNIKA Events. Halaman ini menyediakan input data dasar pengguna seperti nama, email, dan kata sandi. Tujuannya adalah memastikan setiap pengguna memiliki akun terverifikasi sehingga dapat mengakses fitur aplikasi sesuai hak aksesnya.



Gambar 3. Tampilan SignUp

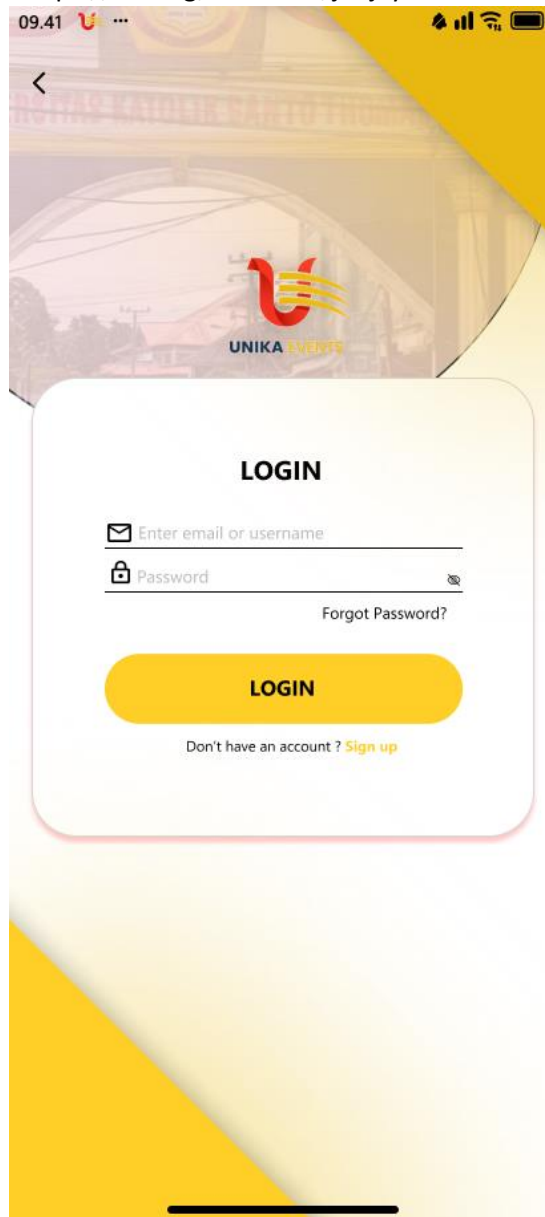
2. Tampilan Login

Tampilan login berfungsi sebagai mekanisme autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem. Pengguna memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar. Halaman ini memastikan keamanan sistem dengan membatasi akses hanya kepada pengguna yang sah.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



Gambar 4. Tampilan Login

3. Tampilan Halaman Utama

Halaman utama menampilkan daftar event kampus yang tersedia secara terstruktur. Informasi yang ditampilkan meliputi nama event, tanggal, dan status pendaftaran. Halaman ini menjadi pusat navigasi utama bagi mahasiswa untuk mengakses informasi kegiatan kampus secara cepat.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

09.41



 Cari Event, Lomba, atau Seminar

LOMBA

SEMINAR

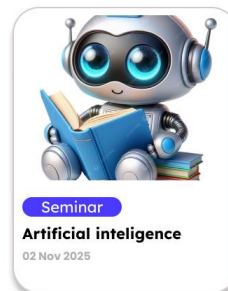
WORKSHOP

AKADEMIK

Lomba Desain Grafis

DAFTAR SEKARANG →

Event Mendatang



 Ticket

 Home

 Profile

Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

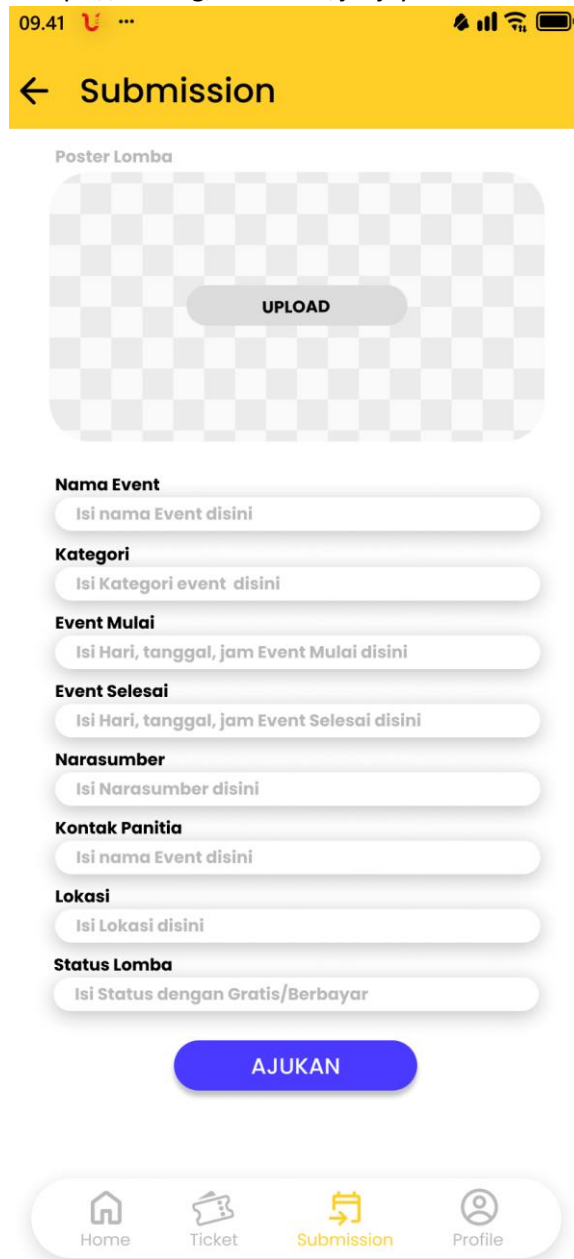
4. Tampilan Pengajuan Event

Tampilan pengajuan event digunakan oleh penyelenggara kegiatan untuk menambahkan data event baru ke dalam sistem. Form pengajuan mencakup informasi penting seperti nama event, deskripsi, waktu, lokasi, dan kuota peserta. Data yang diinput akan tersimpan dalam basis data sistem.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



09.41

← Submission

Poster Lomba

UPLOAD

Nama Event
Isi nama Event disini

Kategori
Isi Kategori event disini

Event Mulai
Isi Hari, tanggal, jam Event Mulai disini

Event Selesai
Isi Hari, tanggal, jam Event Selesai disini

Narasumber
Isi Narasumber disini

Kontak Panitia
Isi nama Event disini

Lokasi
Isi Lokasi disini

Status Lomba
Isi Status dengan Gratis/Berbayar

AJUKAN

Home Ticket Submission Profile

Gambar 6. Tampilan Pengajuan Event

5. Tampilan Pendaftaran Event

Tampilan pendaftaran event memungkinkan mahasiswa mendaftar langsung pada kegiatan yang diminati. Sistem akan mencatat data pendaftaran secara otomatis dan menghubungkannya dengan data event serta akun pengguna.



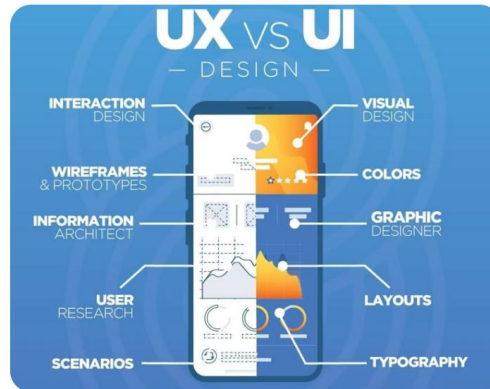
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

09.41 📶 🔋



← Lomba Desain UI/UX



Lomba Desain UI/UX

📍 Lokasi : Fallback Hall

📅 Mulai : 03/12/2025

📅 Selesai : 03/12/2025

🎤 Narasumber : Fallback Speaker

📞 Kontak Panitia : 0800000000

Status : Lomba
Jumlah Pendaftar : 0

[DAFTAR SEKARANG](#)



Gambar 7. Tampilan Pendaftaran Event

6. Tampilan Halaman Notifikasi

Tampilan notifikasi otomatis berfungsi untuk menyampaikan informasi penting secara real-time, seperti pembaruan jadwal event, konfirmasi pendaftaran, atau pengumuman perubahan kegiatan. Fitur ini membantu memastikan informasi diterima tepat waktu oleh pengguna.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



Gambar 8. Tampilan Notifikasi

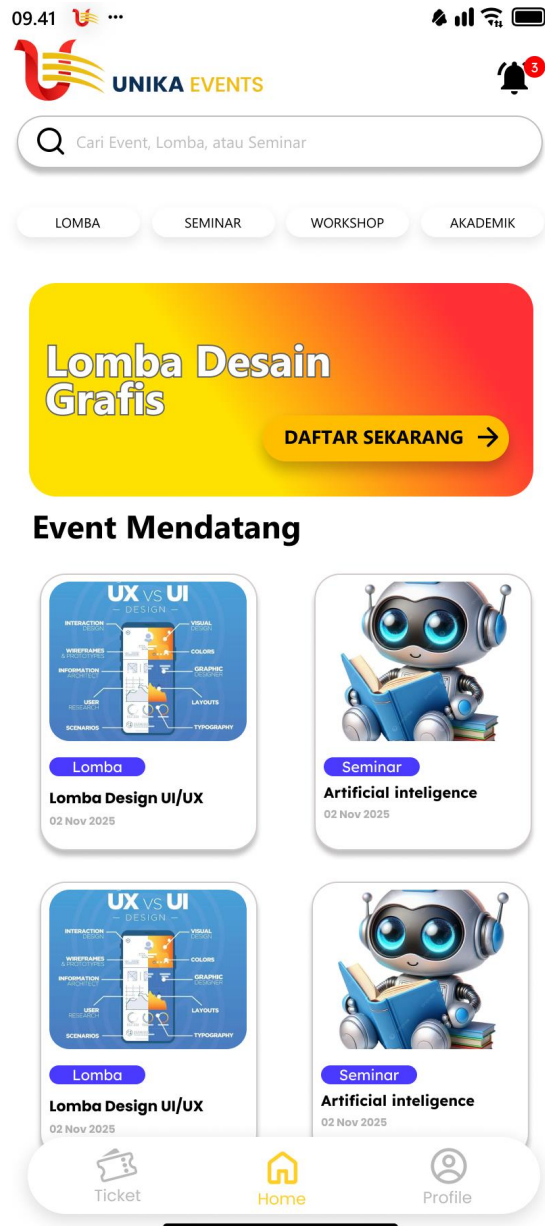
7. Tampilan Pencarian Event

Tampilan pencarian event memungkinkan pengguna mencari kegiatan tertentu berdasarkan kata kunci, seperti nama event atau penyelenggara. Fitur ini memudahkan pengguna dalam menemukan event yang relevan tanpa harus menelusuri seluruh daftar kegiatan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



Gambar 9. Tampilan Pencarian Event

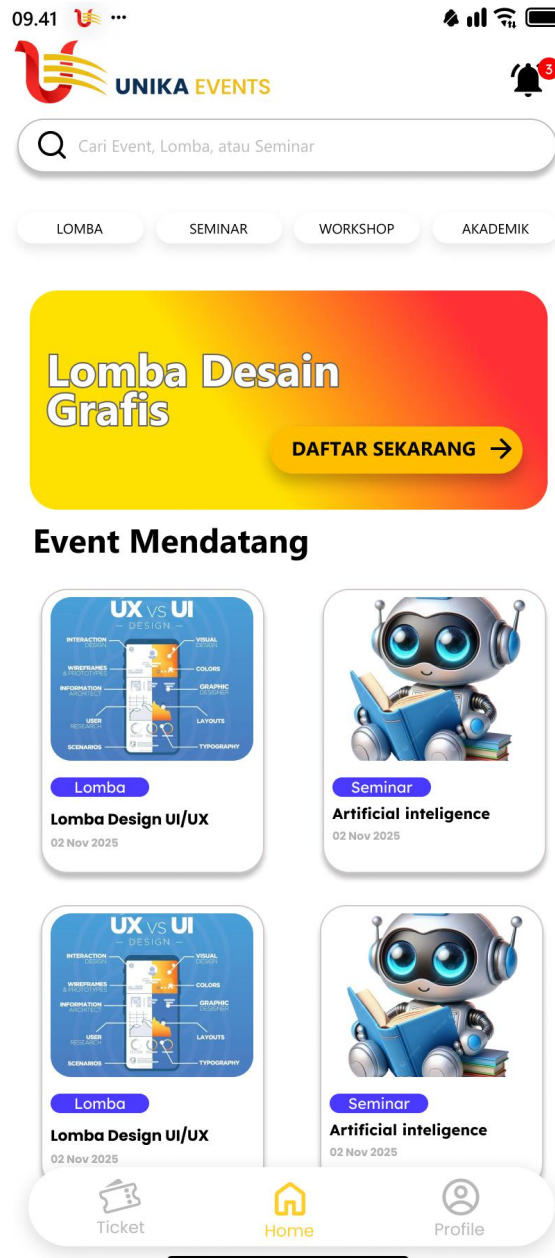
8. Tampilan Filter Event

Tampilan filter event digunakan untuk menyaring daftar kegiatan berdasarkan kategori, tanggal, atau status event. Fitur ini membantu pengguna menyesuaikan tampilan informasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>



Gambar 10. Tampilan Filter Event

9. Tampilan Ulasan dan Feedback

Tampilan ulasan dan feedback memungkinkan pengguna memberikan masukan setelah mengikuti suatu event. Data feedback ini dapat digunakan oleh penyelenggara sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan selanjutnya.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

09.41 📶 ...



← ULASAN DAN FEEDBACK

**Lomba Design UI/UX**
02 Nov 2025

TAP UNTUK MEMBERIKAN ULASAN



12345

TULIS PENGALAMAN DAN FEEDBACK ANDA DISINI

KIRIM ULASAN

TicketHomeProfile

Gambar 11. Tampilan Ulasan dan Feedback

4.2 Kelebihan Aplikasi

Aplikasi UNIKA Events memiliki beberapa kelebihan yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi dalam penyebaran informasi event kampus di Universitas Katolik Santo Thomas.

Pertama, aplikasi ini berfungsi sebagai sistem informasi terpusat yang mengintegrasikan seluruh informasi event kampus dalam satu platform. Hal ini mengatasi permasalahan informasi yang sebelumnya tersebar di berbagai media seperti media sosial dan pengumuman informal, sehingga mahasiswa dapat mengakses informasi secara lebih terstruktur dan konsisten.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

Kedua, aplikasi UNIKA Events dikembangkan berbasis perangkat mobile, sehingga memungkinkan akses informasi kapan saja dan di mana saja. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik pengguna utama, yaitu mahasiswa, yang memiliki tingkat penggunaan smartphone yang tinggi dalam aktivitas sehari-hari.

Ketiga, aplikasi ini mendukung proses pendaftaran event secara langsung melalui sistem, sehingga mengurangi ketergantungan pada proses manual. Data pendaftaran tersimpan secara otomatis dalam basis data, yang membantu penyelenggara event dalam pengelolaan peserta secara lebih rapi dan terorganisir.

Keempat, adanya fitur notifikasi otomatis memungkinkan penyampaian informasi penting, seperti perubahan jadwal atau konfirmasi pendaftaran, secara tepat waktu. Fitur ini meningkatkan keandalan penyampaian informasi dibandingkan metode konvensional yang bergantung pada pesan manual.

Kelima, dari sisi pengembangan, penggunaan metode Waterfall memungkinkan proses perancangan dan dokumentasi sistem dilakukan secara sistematis. Hal ini menjadi kelebihan dalam konteks penelitian akademik karena setiap tahapan pengembangan dapat dijelaskan dan dipertanggungjawabkan secara jelas.

4.3 Keunikan Penelitian Ini Dibandingkan Penelitian Lain

Keunikan penelitian ini terletak pada fokus dan pendekatan yang digunakan, bukan semata-mata pada pengembangan aplikasi mobile.

Pertama, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan aplikasi, tetapi juga pada analisis kelayakan sistem sebagai solusi informasi event kampus. Banyak penelitian serupa lebih menitikberatkan pada implementasi fitur, sementara penelitian ini mengevaluasi kelayakan sistem berdasarkan fungsi dan kebutuhan nyata pengguna.

Kedua, aplikasi UNIKA Events dirancang secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan institusi, yaitu Universitas Katolik Santo Thomas. Sistem dikembangkan berdasarkan kondisi penyebaran informasi event yang benar-benar terjadi di lingkungan kampus, sehingga solusi yang dihasilkan bersifat spesifik dan aplikatif, bukan generalisasi.

Ketiga, penelitian ini menggabungkan perancangan sistem, pengembangan aplikasi, dan pengujian fungsional dalam satu alur penelitian yang terstruktur menggunakan metode Waterfall. Pendekatan ini memberikan kejelasan tahapan penelitian dan memudahkan proses evaluasi akademik dibandingkan penelitian yang langsung melompat ke tahap implementasi.

Keempat, penelitian ini menempatkan aplikasi sebagai sarana pendukung manajemen informasi, bukan sebagai alat pengukuran perilaku pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memiliki batasan yang jelas dan tidak mengklaim dampak yang belum diukur secara empiris, sehingga menjaga objektivitas dan kejujuran ilmiah.

5 Kesimpulan (or Conclusion)

Penelitian ini telah merancang dan mengembangkan aplikasi **UNIKA Events** sebagai sistem informasi event kampus berbasis mobile yang dirancang khusus untuk Universitas Katolik Santo Thomas. Berdasarkan identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem yang dilakukan secara sistematis menggunakan metode Waterfall, aplikasi ini berhasil diwujudkan sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah ditetapkan. Seluruh fitur utama sistem seperti penyajian



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

informasi kegiatan, pendaftaran event, notifikasi otomatis, dan pengelolaan data peserta telah diuji dan dinyatakan berjalan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan melalui pengujian fungsional.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu menghadirkan informasi kegiatan kampus secara terpusat dan terstruktur, mengatasi fragmentasi penyampaian informasi yang selama ini terjadi melalui media sosial atau pengumuman manual. Selain itu, penyelenggara event dapat mengelola data kegiatan dan peserta secara lebih terorganisir, sedangkan mahasiswa dapat memperoleh informasi dan melakukan pendaftaran kegiatan secara praktis dan real time melalui perangkat mobile. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas aplikasi mobile dalam meningkatkan akses terhadap informasi kampus dan koordinasi kegiatan mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi.

Dengan demikian, aplikasi UNIKA Events layak digunakan sebagai media sistem informasi event kampus yang lebih efisien dan terstruktur dibandingkan metode konvensional yang digunakan sebelumnya, serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan kampus. Hasil ini menjadi kontribusi nyata dalam penerapan sistem informasi berbasis mobile di perguruan tinggi dan dapat menjadi dasar untuk penelitian serta pengembangan teknologi informasi di lingkungan kampus lainnya.

Referensi (Reference)

- [1] Santoso, C. B., et al. (2025). *Aplikasi Pengelolaan Acara dan Informasi Kampus*. **REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer**, 9(1), 175–188. DOI:10.33395/remik.v9i1.14378 [Jurnal Politeknik Ganesha Medan](#)
- [2] Akin, N. I. A., Ahmad, M., Manaf, M., & Arifin, N. A. (2024). *The Development of Mobile Application for College Event Attendance System*. **Journal of Mathematics and Computing Science**, 10(2), 13–24. DOI:10.24191/jmcs.v10i2.4265 [UiTM Journal](#)
- [3] Jamaluddin, M. N. F., et al. (2025). *Mobile Application for Calendar Events of UiTM Perlis Branch (CEPS)*. **Journal of Computing Research and Innovation**. [JCR Innovation](#)
- [4] Ardiana, D. P. Y., & Suryawan, I. W. D. (2025). *Pengembangan Aplikasi Informasi Akademik STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Mobile*. **S@CIES Journal**. DOI:10.31598/sacies.v7i2.187 [Instiki E-Journal](#)
- [5] Siti Mardiah Holilah, Djamaludin, & Syam, S. (2021). *Aplikasi Informasi dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus*. **Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik**, 2(1), 71–83. [ejournal.unis.ac.id](#)
- [6] Kevin, L. V., Sukanto, R. A., & Piantari, E. (2025). *Mobile Academic Management and Information System with Push Notification*. **JATIKOM Journal**. [E-Journal UPI](#)
- [7] H. (2015). Mulyadi, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi,” 2025.
- [8] T. Siahaan, P., & Sinaga, “Pemrograman Berorientasi Objek dan Pengembangan Sistem Informasi.”
- [9] (Multiple Authors). (2025). *Smart Campus Mobile System with Integrated Big Data*. **Jurnal Komputer dan Teknik Informatika**. [pustakajurnal.web.id](#)
- [10] Trisakti Journal of Informatics (2025). *Integration of Mobile Apps for Participation and Communication*. **Jurnal Informatik**. [ejournal.upnvj.ac.id](#)
- [11] Shabrina Z. F., M. P. Azizah, & S. R. Hidayah. (2025). *Trends in Mobile Application Development: A Systematic Literature Review*. **JTMEI Journal**, v2i4. DOI:10.55606/jtmei.v2i4.2848 [E-Jurnal Politeknik Pratama](#)
- [12] Hardjo & Prayogo. (2023). *Pengembangan Sistem Informasi di Pendidikan Tinggi*. Jurnal Pendidikan Informatika. (akses online)
- [13] Wijaya & Putri. (2024). *Mobile System Adoption in Campus Activities*. **International Journal of Educational Technology**.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i1.2249>

- [14] Yuliani, M. A., & Lestari, R. (2023). *User Experience on Campus Mobile Apps*. **Education and Information Technologies**.
- [15] Santika, D., & Hidayat, T. (2022). *Usability Analysis of Mobile Campus Apps*. **Journal of Mobile Computing**.
- [16] Prasetyo, M. (2021). *Push Notification Effectiveness in Mobile Apps*. **Journal of Digital Communication in Education**.
- [17] Zahra, F., & Susanto, B. (2023). *Data Security in Mobile Information Systems*. **International Journal of Information Security in Education**.
- [18] Rahayu, S., & Prabowo, T. (2024). *Mobile App Integration for Student Engagement*. **Higher Education Technology Journal**.
- [19] Nugroho, A. (2023). *Mobile Integration for Event Information Systems*. **Journal of Information Systems Application**.
- [20] Dewi, A. & Wardani, F. (2022). *Waterfall Model in Mobile System Development*. **Software Engineering Journal**.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>