Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021

SISTEM INFORMASI EVENT ORGANIZER PADA WAHANA ENTERTAIMENT BERBASIS JAVA

Muhammad Fachrul Rizky[1], Maria Cleopatra[2], Diyan Parwatiningtyas[3]
Program Studi Teknik Informatika[1], Program Studi Teknik Informatika[2], Program Studi Teknik Informatika[3]
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer[1], Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer[2], Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer[3]
Universitas Indraprasta PGRI[1], Universitas Indraprasta PGRI[2], Universitas Indraprasta PGRI[3]
fachrulrizky51@gmail.com[1], mariacleopatra1313@gmail.com[2], diane.tyas@gmail.com[3]

Abstrak: Teknologi informasi dapat membuat apa saja menjadi lebih mudah dan efisien. Sebagai contohnya adalah pada perusahaan-perusahaan yang ada saat ini menggunakan sistem informasi pada alat elektroniknya untuk mengefektifkan produk dan hasil karyanya. Pada kajian ini, sistem informasi event organizer pada wahana entertaiment bertugas mengolah data seperti penginputan data pelanggan, data petugas, data peralatan, data paket, data pesanan, pencarian data dan laporan-laporan yang dibutuhkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi event organizer pada Wahana Entertainment. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan pendekatan grounded research. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi yang dapat membantu Wahana Entertainment dalam menerapkan sistem yang yang lebih baik, dapat mempermudah pekerjaan, meningkatkan kelancaran proses pengelolaan event organizer.

Kata kunci: Sistem Informasi; Event Organizer; Entertainment; Java; MySQL

Abstract: *Information technology can make anything easier and more efficient. For example, companies that exist today use information systems on their electronic devices to streamline their products and work. In this study, the event organizer information system in the entertainment vehicle is tasked with processing data such as inputting customer data, staff data, equipment data, package data, order data, data search and required reports. The purpose of this study was to design an event organizer information system at Wahana Entertainment. The research method used is qualitative research and grounded research approach. The results of this study are in the form of an information system that can help Wahana Entertainment implement a better system, make work easier, and improve the smoothness of the event organizer management process.*

Keywords: *Information Systems; Event Organizer; Entertainment; Java; MySQL*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat [1]. Hal ini terjadi karena dengan teknologi informasi manusia dapat membuat apa saja menjadi lebih efisien. Sebagai contohnya adalah pada perusahaan-perusahaan saat ini menerapkan sistem aplikasi pada alat elektroniknya untuk mengefektifkan produk dan hasil karyanya. Saat ini perusahaan dibidang jasa masih banyak yang belum menggunakan teknologi informasi sebagai pendukung operasionalnya baik teknis maupun non teknis salah satunya adalah Wahana Entertaiment. Hal ini menjadi tantangan bagi perusahaan tersebut agar tetap bisa

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021

bersaing di era yang modern ini. Namun memang banyak perusahaan yang masih kurang paham bagaimana cara membangun aplikasi pendukung tersebut.

Dalam perusahaan jasa hal yang akan lebih sering dijumpai adalah kegiatan pemesanan jasa tersebut. Banyak perusahaan hanya menuliskan daftar pemesanannya hanya menggunakan catatan tulis pada sebuah buku atau pada lembaran kertas form pemesanan saja. Sehingga tidak jarang ada kekeliruan akan pemesanan dikarenakan ada data yang hilang atau lupa tercatat. Hal ini menyebabkan sistem pemesanan pun menjadi kurang efektif. Selama ini proses pemesanan dan pengolahan data pada Wahana Entertaiment pun masih bersifat manual sehingga banyak kendala dalam pengolahan data pemesanannya.

Pada Wahana Entertaiment media penyimpanan masih berupa arsip-arsip yang besar kemungkinan rusak atau hilang, sehingga menyulitkan dalam mengetahui perkembangan pada perusahaannya. Hal ini juga menyebabkan pengolahan data, pembuatan kwitansi serta pembuatan laporan dan perhitungan tidak bisa dilakukan dengan cepat. Untuk itu diperlukan sebuah perancangan sistem agar semua kegiatan berjalan dengan baik, maka teknologi yang tepat adalah sistem komputerisasi dengan menggunakan sistem komputerisasi semua aktivitas yang bersifat manual diganti dengan menggunakan teknologi yang tepat sesuai kebutuhan. Komputerisasi sistem pemesanan sangat diperlukan sehingga akan memperkecil kesalahan serta dapat memberikan informasi dengan cepat, efektif dan efisien.

Permasalahan yang akan dibahas pada perancangan sistem informasi di Wahana Entertaiment yaitu bagian Pemesanan Jasa Event Organizer. Adapun ruang lingkup yang menjadi pembahasan dalam penulisan skripsi tugas akhir ini yang dibatasi penulis adalah pengolahan data pemesanan Event Organizer, pengolahan data paket Event Organizer, pengolahan data karyawan Event Organizer, pengolahan data peralatan Event Organizer, serta laporan.

II. METODE DAN MATERI

Metode penelitian yang digunakan metode grounded research, studi kepustakaan, metode observasi (pengamatan) dan metode wawancara data untuk mendukung penelitian ini

2.1. Grounded Research

Menurut Sugiarto [2] “grounded research merupakan suatu metode penelitian yang berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan gnerasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, mengumpulkan data dan analisis data dalam waktu yang bersamaan”. Dengan metode ini diharapkan dapat mengetahui kekurangan dari proses yang ada sehingga mempermudah penulis dalam membuat perancangan sistem informasi event organizer pada Wahana Entertainment berbasis Java yang akan dibuat.

2.2. Studi Kepustakaan (Library Research)

Studi pustaka merupakan metode yang dilakukan dengan cara mencari dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah [3], yang berhubungan dengan masalah yang dibahas yang dapat diperoleh dari berbagai sumber-sumber perpustakaan dalam pengumpulan data dan juga informasi, selain itu sumber-sumber lain dapat penulis peroleh dari kutipan dari bermacam-macam buku-buku dan jurnal.

2.3. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan sistem yang sedang berjalan, dengan pencatatan, dan pengumpulan data-data yang dilakukan pada Wahana Entertaiment.

2.4. Wawancara

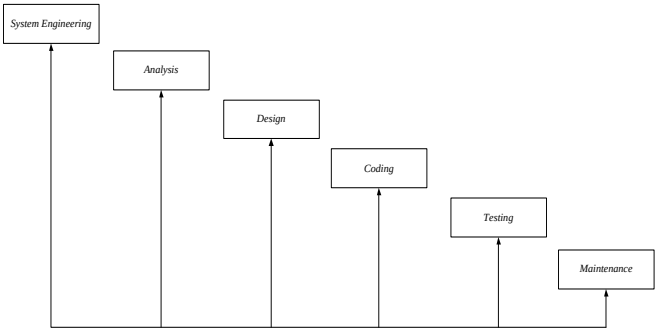
Teknik pengumpulan data dengan cara bertanya kepada Bapak Achmad Maulana selaku Pemilik Wahana Entertainment untuk mengetahui kebutuhan dari pendataan. Terdapat beberapa hal menjadi pokok pembahasan dari wawancara yaitu data-data yang ada di Wahana Entertainment tersebut.

2.5. Pengembangan Sistem

Tahapan dalam model waterfall yang dilakukan meliputi analisis, desain, pengkodean dan pengujian [4].

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021



Gambar 1. Classic Life Cycle

2.6. Perancangan

Menurut Soetam Rizky [5] "Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan suatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya".

2.7. Sistem Informasi

Menurut Mohamad Subhan [6] "Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya".

2.8. Event Organizer

EO merupakan sebuah bisnis dan profesi yang menawarkan jasa [7], pemasaran jasa sehingga bentuk-bentuk bauran dapat diaplikasikan dalam perusahaan Event Organizer.

2.9. Java

Menurut Nyura [8] "Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek dengan unsur-unsur seperti bahasa C++ dan bahasa lainnya yang memiliki libraries yang cocok dengan lingkungan internet. Java dapat melakukan banyak hal dalam pemrograman, seperti aplikasi interaktif, pembuatan animasi halaman web, serta pemrograman Java untuk ponsel. Java juga bisa digunakan pada internet, handphone, dan sebagainya".

III. PEMBAHASA DAN HASIL

3.1. Aturan Bisnis Sistem Berjalan

Aturan bisnis sistem berjalan pada Wahana Entertaiment adalah :

1. Setiap pelanggan wajib mengisi formulir pelanggan dan konfirmasi kepada petugas untuk melakukan pemesanan.
2. Setelah mengisi formulir pelanggan, pelanggan bisa memilih paket yang akan dipesan dan melakukan pembayaran.
3. Pelanggan mendapatkan kwitansi pembayaran sebagai bukti pembayaran dari pemesanan yang telah dilakukan.
4. Bagian pengurus melaporkan data pemesanan kepada pemilik Wahana Entertaiment.

3.2. Alternatif Penyelesaian Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi dalam melakukan pemesanan event organizer pada Wahana Entertaiment, maka penulis memberikan alternatif penyelesaian masalah,yaitu :

1. Untuk mengoptimalkan proses pengolahan data pelanggan, diperlukan sistem informasi secara komputerisasi yang dapat digunakan dengan mudah dalam penggunaan dan pengolahannya.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021

2. Dengan adanya sistem informasi ini, pengolaan data pelanggan dan data petugas menjadi lebih mudah dengan adanya penyimpanan data yang terkomputerisasi dan saling tersinkronisasi.
3. Sistem informasi yang sudah terkomputerisasi, memudahkan pelanggan dan petugas untuk melakukan pemesanan paket kegiatan dengan lebih cepat dan arsip data dapat tersimpan dengan baik.

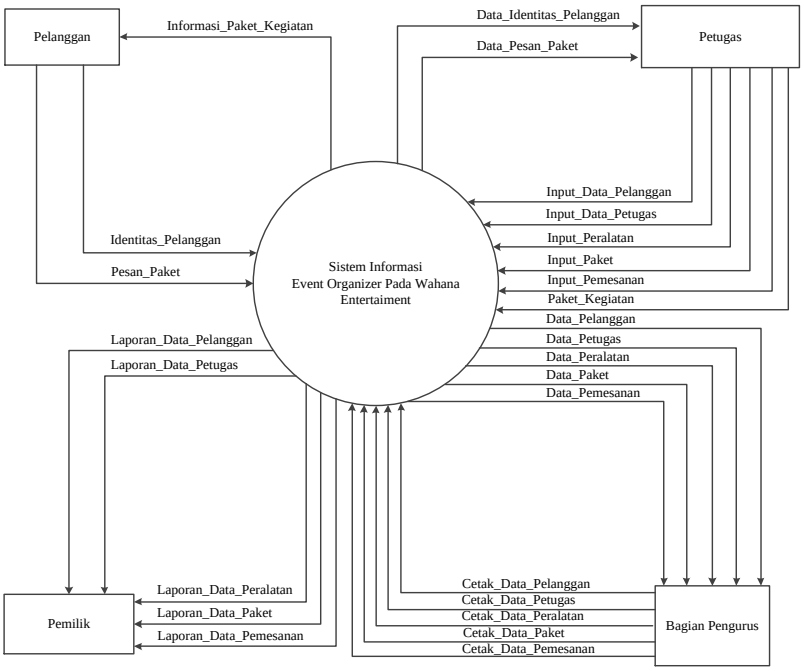
3.3. Aturan Bisnis Sistem Diusulkan

Aturan bisnis sistem yang diusulkan dalam sistem informasi event organizer pada Wahana Entertaiment adalah sebagai berikut :

1. Data Pelanggan
   Petugas memasukan data pelanggan dan menyimpan data tersebut ke dalam sistem informasi, yang kemudian petugas mengelola data untuk kepentingan adminstrasi pelanggan.
2. Data Petugas
   Petugas memasukan semua data petugas dan menyimpan data tersebut ke dalam sistem informasi, yang kemudian petugas mengelola data untuk kepentingan adminstrasi.
3. Paket Kegiatan
   Petugas memasukan paket kegiatan yang sudah direncanakan dengan set peralatan yang akan digunakan dan menyimpan data tersebut ke dalam sistem informasi, petugas mengelola data yang kemudian diteruskan ke bagian pengurus untuk kepentingan laporan paket kegiatan.
4. Pemesanan Paket
   Petugas memasukan pemesanan paket yang telah dilakukan oleh pelanggan dan menyimpan data tersebut ke dalam sistem informasi, petugas mengelola data yang kemudian diteruskan ke bagian pengurus untuk kepentingan laporan pemesanan paket.
5. Laporan
   Bagian pengurus mencetak laporan data pelanggan, laporan data petugas, laporan peralatan, laporan paket dan laporan data pemesanan.

3.4. Diagram Alir Data

Berikut ini adalah diagram alir data dalam pembuatan sistem informasi event organizer pada wahana entertaiment.



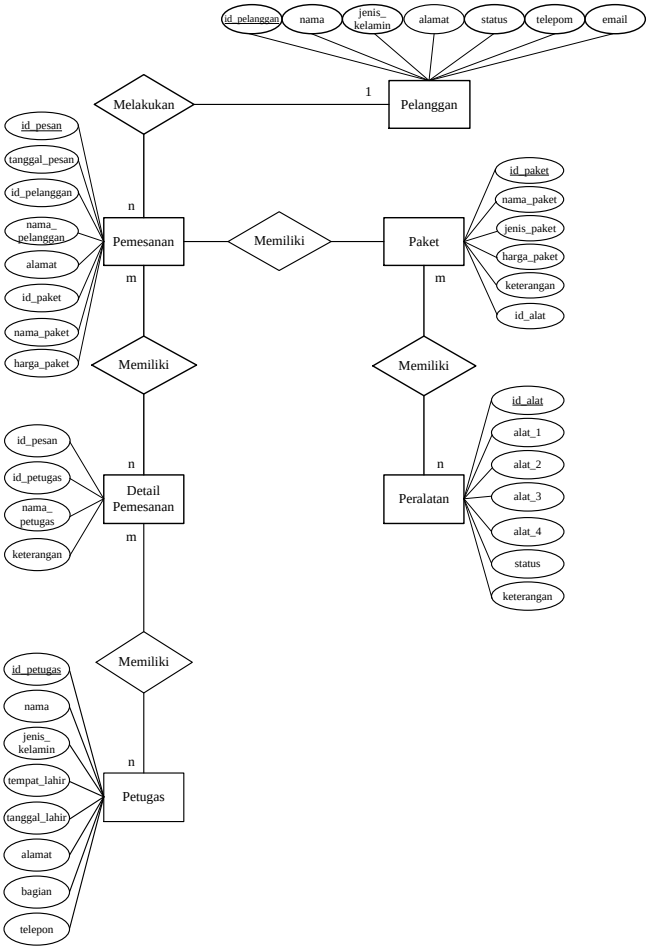
Gambar 2. Diagram Alir Data

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021

3.5. Entity Relationship Diagram

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak [9].



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3.6. Tampilan Program

Gambar 4. Tampilan Layar *Login*

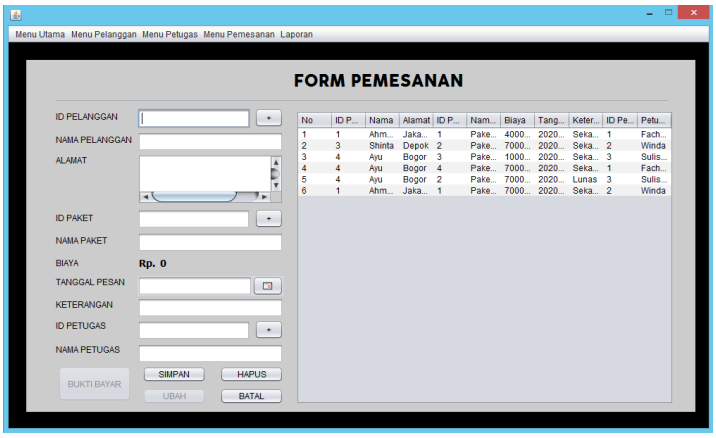
Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021

Login digunakan sebagai kata kunci sebelum memasuki menu utama. Pengguna harus memasukan *user id* dengan benar, maka menu utama akan tampil dan program siap untuk digunakan.

Gambar 5. Tampilan Layar Menu Utama

Tampilan menu utama berfungsi untuk menampilkan informasi ke menu menu yang ada didalamnya, seperti menu pelanggan, menu petugas, menu pemesanan dan menu laporan. Menu pelanggan digunakan untuk memasukan dan melihat data pelanggan. Menu petugas digunakan untuk memasukan dan melihat data petugas. Menu pemesanan digunakan untuk memasukan dan melihat daftar paket pemesanan. Menu laporan digunakan untuk mencetak laporan.

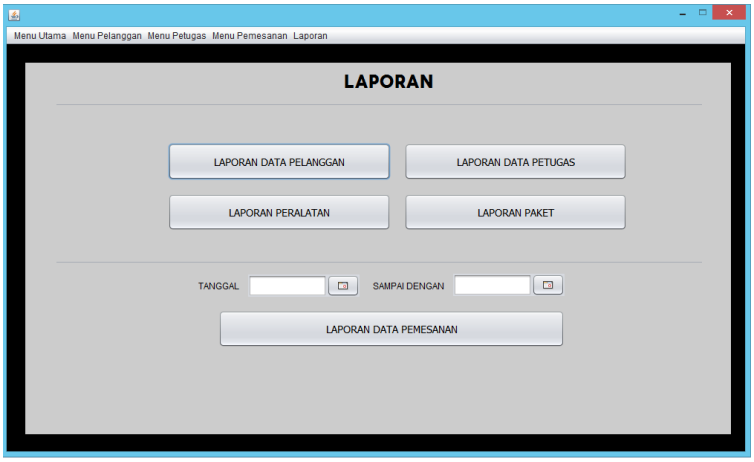


Gambar 6.Tampilan Layar *Form* Pemesanan

Tampilan form ini berfungsi untuk informasi data pemesanan dengan mengisi id pelanggan, nama pelanggan, alamat, id paket, nama paket, biaya, tanggal pesan, keterangan, id petugas dan nama petugas. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data pemesanan yang sudah dimasukan. Tombol hapus digunakan untuk menghapus data pemesanan yang sudah tersimpan. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data pemesanan yang sudah tersimpan. Tombol batal digunakan untuk membuat lembar form kembali kosong. Tombol + digunakan untuk mengambil set data yang dibutuhkan. Tombol bukti bayar digunakan untuk mencetak keluaran bukti pembayaran.

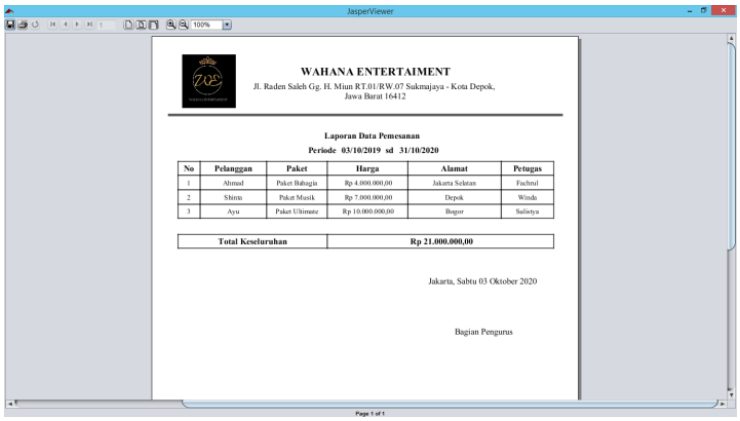
Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar ,
jisamar@stmikjayakarta.ac.id , jisamar2017@gmail.com
e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-800 (Printed) , Vol. 5 No.1 Februari 2021



Gambar 7.Tampilan Layar Menu Laporan

Tampilan form ini berfungsi untuk mencetak laporan berupa laporan data pelanggan, laporan data petugas, laporan peralatan, laporan paket dan laporan data pemesanan. Laporan data pemesanan dapat di cetak dengan mengisikan periode tanggal 1 sampai dengan periode tanggal 2 kemudian pilih tombol laporan data pemesanan.



Gambar 8. Tampilan Laporan Data Pemesanan

.

IV. KESIMPULAN

1. Dengan adanya sistem informasi event organizer ini dapat memudahkan para karyawan dalam melakukan pendataan event organizer pada Wahana Entertaiment.
2. Menggunakan sistem informasi event organizer ini dapat mengefisiensikan waktu serta mempermudah kinerja para karyawan dalam pembuatan laporan event organizer.
3. Sistem informasi event organizer mempermudah para karyawan dalam pencarian data dan data yang disimpan lebih terstruktur dan juga lebih aman.

REFERENASI

[1] A. R. Pahlevi, N. Ismawati, and M. Cs, "ANALISA PERANCANGAN APLIKASI MUSIK DENGAN Pendahuluan Studi Literatur," vol. 1, no. 5, pp. 159–166, 2019.
[2] Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Suaka Media, 2015.
[3] N. K. Wati and F. Amin, "Rancang Bangun Event Salaam Organizer Semarang Berbasis Web Mobile,"

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Dinamik, vol. 23, no. 2, pp. 66–72, 2019.
[4] G. F. Laxmi, F. Satrya, and F. Kusumah, "PERANCANGAN LOCATION BASED SERVICE (LBS) PADA PENCARIAN EVENT APLIKASI SAHABAT JASA BERBASIS ANDROID," pp. 297–306, 2018.
[5] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Prestasi Pustaka, 2011.
[6] M. Subhan, *Analisa Perancangan Sistem*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012.
[7] G. Maulani, E. Maulina, and K. C. B. Sejati, "DESAIN SISTEM INFORMASI LAPORAN PENJUALAN PADA EVENT ORGANIZER PT. TUNG DESEM WARINGIN RESOURCES," *Semin. Nas. APTIKOM*, pp. 28–29, 2016.
[8] Y. Nyura, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME," *J. Inform. Mulawarman*, vol. 5, no. 3, 2010.
[9] A.-B. Bin Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.