

Sistem Informasi Pengelolaan Event Kampung Budaya Polowijen

Information System For Event Management At The Polowijen Cultural Village

Ade Ramadhana Pratama¹

Anita^{2*}

Sugeng Widodo³

¹Teknik Informatika, STIKI Malang, Indonesia

^{2,3}Manajemen Informatika, STIKI Malang, Indonesia

¹171111020@mhs.stiki.ac.id, ²ant@stiki.ac.id, ³sugeng@stiki.ac.id

*Penulisan Korespondensi :

Anita

ant@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 7 Juni 2022

Direview : 14 Juni 2022

Disetujui : 29 Juni 2022

Terbit : 30 Juni 2022

Abstrak

Kampung Budaya Polowijen merupakan suatu kawasan budaya yang melestarikan berbagai budaya tradisional seperti tari topeng, pembuatan topeng, membatik serta pelestarian budaya dan situs asli polowijen. Melalui website yang dimilikinya kampung budaya Polowijen menarik para wisatawan maupun investor untuk berkunjung ataupun mengajukan penyelenggaraan kegiatan seni budaya. Saat ini pengelolaan event dilakukan dengan melakukan pencatatan pada buku dan terpusat pada personal penggerak. Beberapa permasalahan yang timbul dari pengelolaan yang dilakukan adalah adanya kesulitan penjadwalan kegiatan ketika jumlah pengajuan lebih dari biasanya, pengajuan event tidak terlayani karena pencatatan tertumpuk dan pengelolaan donasi serta administrasi pembayaran belum terkelola secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi yang dapat membantu pengelola dalam proses pengajuan event, pembayaran, validasi pengajuan dan pembayaran serta pengelolaan donasi. Pengguna sistem adalah pengelola kampung budaya, wisatawan dan donatur. Sistem dibangun berbasis web dengan mysql sebagai database manajemen sistemnya. Berdasarkan hasil ujicoba dengan menggunakan metode black box, sistem informasi yang dibangun telah sesuai dengan rancangan dan telah sesuai dengan kebutuhan kampung budaya sehingga pengguna sistem akan memperoleh kemudahan dalam pengelolaan event serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Kata Kunci : Kampung Budaya, Kegiatan, Polowijen, Sistem Informasi

Abstract

The Polowijen Cultural Village is a cultural area that preserves various traditional cultures such as mask dances, mask making, batik and the preservation of indigenous polowijen culture and sites. Through its website, the Polowijen cultural village attracts tourists and investors to visit or propose organizing cultural arts activities. Currently, event management is carried out by recording in a book and centered on the personal mover. Some of the problems that arise from the management carried out are the difficulty of scheduling activities when the number of submissions is more than usual, event submissions are not served because the records are piled up and the management of donations and payment administration has not been managed optimally. The purpose of this research is to design and build an information system that can assist managers in the process of submitting events, payments, validation of submissions and payments and management of donations. System users are cultural village managers, tourists and donors. The system is built on a

web-based with mysql as the database management System. Based on the results of trials using the black box method, the information system that was built was in accordance with the design and was in accordance with the needs of the cultural village so that system users would have convenience in managing events and being able to overcome existing problems.

Keywords : Cultural Village , Event, Polowijen, Information Sistem

1. Pendahuluan

Kampung Budaya Polowijen merupakan suatu kawasan budaya yang terletak di Kelurahan Polowijen, Kecamatan Blimbing, Malang- Jawa Timur. Sesuai dengan namanya kampung ini melestarikan berbagai budaya tradisional terutama pada kawasan Polowijen seperti tari topeng, pembuatan topeng, membuat serta pelestarian budaya dan situs asli polowijen. Melalui website yang dimilikinya kampung budaya Polowijen menarik para wisatawan maupun investor untuk berkunjung ataupun mengajukan penyelenggaraan kegiatan seni budaya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengelola/penggerak kampung budaya, dalam satu bulan terdapat kurang lebih sepuluh sampai lima belas *event* yang masuk. Saat ini, pengelolaan event masih berpusat pada personal penggerak/pengelola, setiap pengajuan dilakukan secara langsung melalui telepon dan dilakukan pencatatan pada buku. Beberapa permasalahan yang timbul dari pengelolaan yang dilakukan adalah adanya kesulitan penjadwalan kegiatan ketika jumlah pengajuan lebih dari biasanya, pengajuan event tidak terlayani karena pencatatan tertumpuk dan pengelolaan donasi serta administrasi pembayaran belum terkelola secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan pengajuan event serta administrasi penunjang sehingga memudahkan pengelola dalam melakukan penjadwalan dan pengelolaan administrasi secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan event pada kampung budaya Polowijen berbasis web yang dapat memberi kemudahan pengelola untuk memajemen pengajuan event, validasi event, pembayaran, pengelolaan donasi serta pembuatan laporan sehingga dapat mengatasi permasalahan penjadwalan event dan meningkatkan pelayanan.

Manfaat dari penelitian ini bagi kampung budaya Polowijen adalah adanya kemudahan bagi wisatawan dalam melakukan pengajuan event, melakukan pembayaran serta mengetahui status dari layanan yang diajukannya. Bagi pengelola, sistem ini diharapkan dapat memberi kemudahan dalam proses validasi pengajuan event dan pembayaran, pengelolaan donasi serta pembuatan laporan event yang diajukan maupun telah selesai dilaksanakan.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prasetyo F. dan Setiyawati, Nina [1] sistem yang dirancang digunakan untuk mengelola pemesanan event pada suatu event organizer yang berorientasi pada profit, sedangkan pada penelitian yang di lakukan tidak hanya melakukan pemesanan event tetapi juga melakukan perencanaan pelaksanaan event mulai dari penjadwalan sampai pada penyelesaian event serta pengelolaan donasi. Pada penelitian yang lainnya pengelolaan event dilakukan berdasarkan pada penawaran event yang diselenggarakan oleh pengelola [2], sedangkan pada penelitian ini event yang di kelola adalah berdasarkan event yang ajukan oleh wisatawan dan melibatkan warga dalam penyelenggaraannya.

Untuk mendukung penelitian yang dilakukan, dibutuhkan pemahaman terhadap beberapa konsep dasar yang melandasi penelitian, yaitu

- a. Sistem informasi dipahami menjadi kumpulan orang-orang yang bekerja, memproses, dan sumber daya peralatan, orang-orang ini mengumpulkan data dan mengolahnya sebagai informasi, memelihara dan menyebarkan informasi pada organisasi.[3]

- b. Event Organizer adalah bisnis dibidang jasa yang secara absah ditunjuk oleh klien, untuk mengorganisasikan semua rangkaian event, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi, hingga evaluasi dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan klien [4]
- c. Use Case Diagram adalah metodologi yang digunakan untuk mengenali, menjelaskan dan mengatur kebutuhan sistem [5]
- d. ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan contoh teknik pendekatan yang menyatakan atau mendeskripsikan interaksi suatu model [6]
- e. Database adalah baris lengkap data operasional, disimpan secara terintegrasi menggunakan metode yang unik pada personal komputer akibatnya mampu memenuhi informasi optimal yang diharapkan para pengguna [7]
- f. Activity diagram merupakan diagram yang mendeskripsikan serangkaian aliran kegiatan yang dibuat kedalam suatu operasi [8]
- g. Visual Studio Code merupakan sebuah perangkat lunak editor open source yang dipakai untuk debugging, syntax highlighting, intelligent code complete, snippet, code refactoring, dan embedded Git
- h. Pengertian MySQL yaitu salah satu software sistem manajemen dengan konsep basis data SQL DBMS yang mengandalkan multithread dan multiuser, serta dipakai kurang lebih enam juta instalasi pada seluruh dunia [9]
- i. PhpMyAdmin adalah aplikasi berbasis web yang dipakai untuk merancang database MySQL menjadi tempat untuk menyimpan data-data website [10]
- j. Xampp adalah sebuah paket aplikasi yang didalamnya terdapat Apache, MySQL, PhpMyadmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain-lain [11]
- k. PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa interpreter yang seperti bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan pada perintah. PHP memungkinkan untuk membuat halaman web yang menggunakan database dengan bantuan HTML. [12]
- l. Codeigneter adalah sebuah framework yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP bertujuan untuk memudahkan para web programmer dalam membuat atau mengembangkan implementasi berbasis web

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu proses pengumpulan data, analisis permasalahan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian sistem. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara pada pengelola kampung budaya untuk mengetahui kondisi obyek penelitian, pengelolaan yang telah dilakukan mulai dari prosedur pengajuan, administrasi pembayaran serta pelaksanaan kegiatan. Selain wawancara, penulis juga melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan serta meninjau website kampung budaya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dilakukan analisa sebab akibat untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari permasalahan yang ada serta untuk menentukan solusi permasalahan. Setelah itu akan dilaksanakan perancangan sistem dengan menggunakan pendekatan Unified Modelling Language (UML) yaitu dengan menggambarkan use case diagram, activity diagram dan rancangan database yang dibutuhkan.

Tahap implementasi akan dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan. Tahap ini merupakan tahapan pembuatan sistem berdasarkan hasil rancangan yang telah dilakukan pada tahapan-tahapan sebelumnya ke dalam bentuk kode-kode bahasa pemrograman. Sistem akan dibangun menggunakan Script PHP dan framework code ignater serta menggunakan MySQL sebagai database management sistem.

Setelah tahapan implementasi, maka akan dilakukan tahapan ujicoba, tahapan ini merupakan tahapan yang ditujukan untuk menguji keseluruhan sistem informasi yang telah dirancang.

Pengujian dilakukan menggunakan metode black box, yaitu suatu teknik pengujian yang berfokus dalam spesifikasi fungsional dari perangkat lunak (software), penguji bisa mengumpulkan kondisi masukan dan melakukan pengujian terhadap spesifikasi fungsional program (Fauzi, Putra, Supriyanto, Saputra, & Desyani, 2020). Tahapan ini digunakan untuk memastikan bahwa implementasi yang dilakukan telah sesuai dengan rancangan dan dapat dilakukan secara berulang jika terdapat ketidak sesuaian atau ada perbaikan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Analisa permasalahan

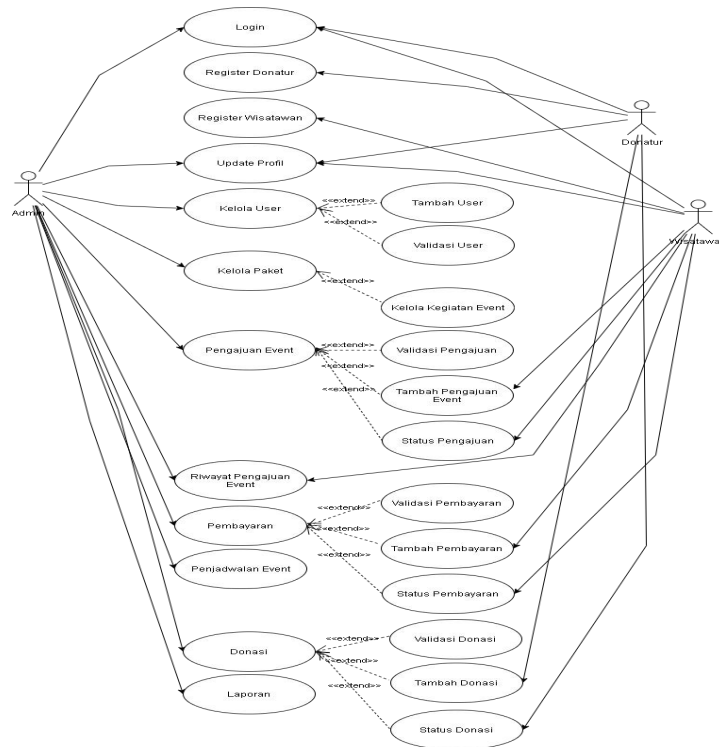
Berdasarkan hasil pengumpulan data dapat dilakukan analisa permasalahan dan menentukan kebutuhan sistem untuk mengatasi masalah tersebut . Tabel 1 menggambarkan permasalahan yang dihadapi kampung budaya Polowijen, dampak yang ditimbulkan serta solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Tabel 1 Tabel Analisa Permasalahan

Permasalahan	Akibat	Solusi
Pencatatan pengajuan event tidak terkelola dengan baik	Pengajuan event tidak terlayani atau terabaikan	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur pengajuan <i>event</i> sehingga data pengajuan dapat tercatat dengan baik dan menghindari pengajuan yang tidak terlayani
Kesulitan dalam melakukan penjadwalan event ketika jumlah pengajuan lebih dari rata-rata periode	Terdapat event yang overlapping sehingga harus dilakukan pembatalan	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur penjadwalan event beserta validasi <i>event</i> yang dapat dilakukan oleh pengelola
Pengelolaan penerimaan donasi belum dilakukan	Laporan perolehan donasi tidak terkelola	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur untuk pengelolaan donasi pada kampung budaya
Pencarian data pengajuan event membutuhkan waktu lama	Pelayanan lambat dan tidak memuaskan pengunjung	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur pencarian data sehingga memudahkan pengelola dalam pencarian data
Pengelola kesulitan melakukan validasi terkait <i>event</i> yang telah dibayar	Pelaporan pendapatan yang diperoleh dari kegiatan kampung budaya kurang akurat	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur pembayaran untuk wisatawan dan validasi pembayaran untuk admin
Pengelola kesulitan dalam melakukan evaluasi <i>event</i> dan keuangan ketika <i>event</i> telah selesai dilaksanakan	Membutuhkan waktu untuk menyusun laporan	Dibangun sistem informasi yang memiliki fitur laporan keuangan dan laporan <i>event</i> agar dapat melakukan evaluasi

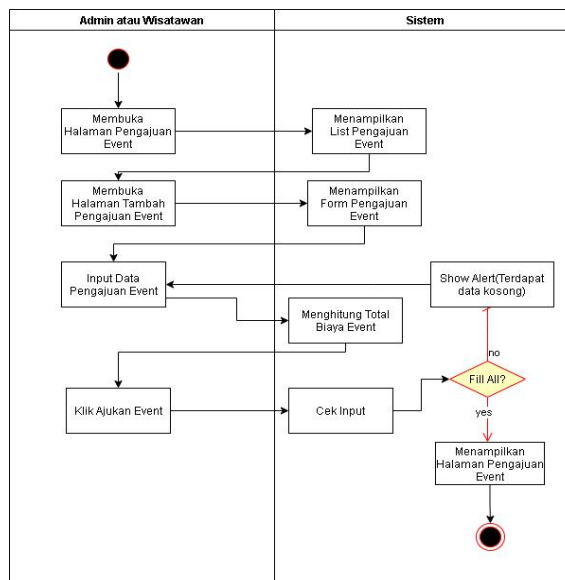
Rancangan Sistem

Hasil analisa masalah menghasilkan rancangan kebutuhan sistem sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Dari analisa kebutuhan sistem tersebut maka dirancanglah gambaran sistem seperti yang terlihat di gambar 1, sedangkan activity diagram pada beberapa transaksi terdapat pada gambar 2 sampai gambar 4.

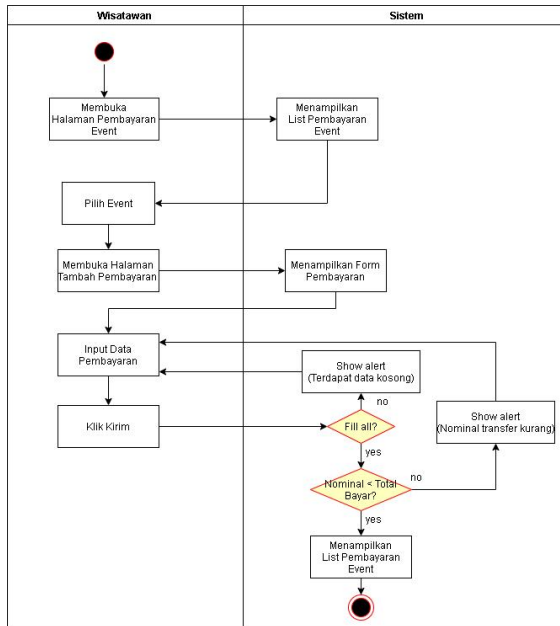


Gambar 1 Rancangan Sistem

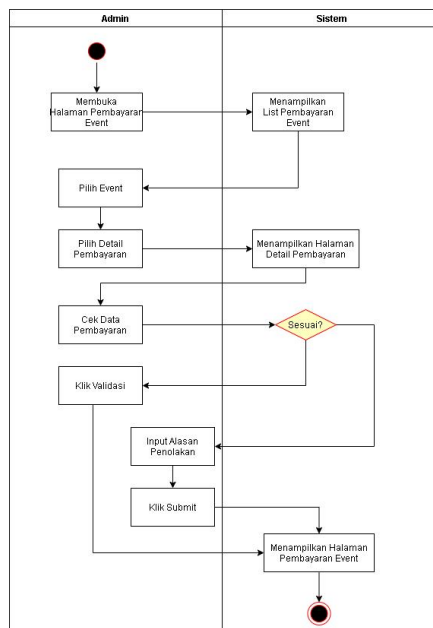
Sistem informasi yang dibangun akan digunakan oleh admin untuk mengelola setiap paket wisata yang ditawarkan pada wisatawan, validasi pengajuan event, pembayaran dan pengelolaan donasi. Sistem juga dapat diakses oleh wisatawan untuk melakukan mengajukan event, melakukan pembayaran dan melihat status pengajuan ataupun pembayarannya, sedangkan dari sisi donatur dapat melakukan penyaluran donasi serta melihat statusnya.



Gambar 2 Activity Diagram Pengajuan Event

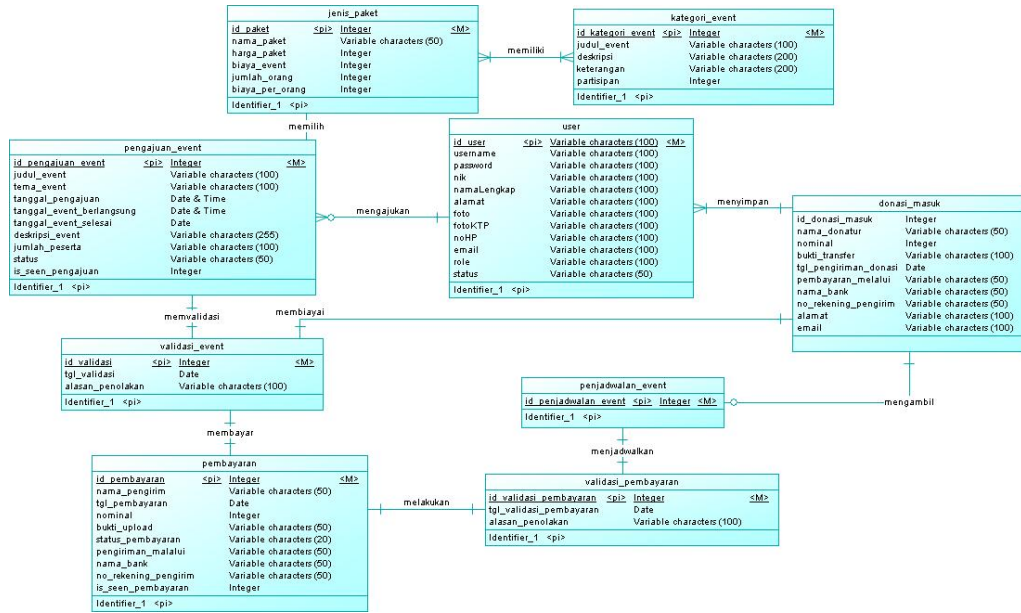


Gambar 3 Activity Diagram Pembayaran



Gambar 4 Activity Validasi Pembayaran

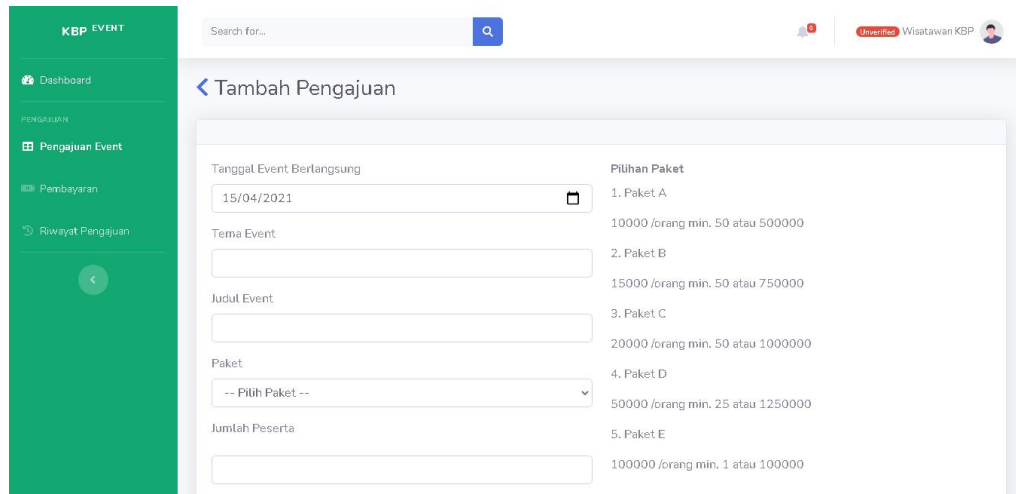
Untuk mendukung sistem informasi pengelolaan event rancangan database yang dibutuhkan terdapat pada gambar 5.



Gambar 5 Rancangan Database

Implementasi

Hasil implementasi rancangan sistem pada proses pengajuan event di tunjukkan pada gambar 6. Fitur ini dapat digunakan oleh pengelola maupun wisatawan untuk mengajukan event. Sistem dapat melakukan filter terhadap pengajuan yang dilakukan dengan kondisi Tanggal event berlangsung minimal h+7 setelah hari pengajuan, jumlah peserta < ketentuan harga paket, total biaya akan sama dengan harga paket, jumlah peserta > ketentuan harga paket, total biaya akan ditambah dengan harga per orang.



Gambar 6 Interface Pengajuan Event

Fitur berikutnya adalah fitur yang digunakan oleh admin untuk meyetujui event yang diajukan wisatawan (gambar 7). Terdapat dua pilihan pada fitur ini yaitu validasi dan tolak pengajuan

KBP EVENT

Search for...

Admin Admin KBP

< Detail Pengajuan Event

Data Pengajuan Event

Tanggal Pengajuan: 15/04/2021

Tanggal Event Mulai: 22/04/2021

Tanggal Event Berakhir: 22/04/2021

Tema Event: Wisata Budaya

Judul Event: Wisata Budaya

Jumlah Peserta: 2

Biaya Event: 200000

Gambar 7 Fitur Validasi Pengajuan Event

Gambar 8 menunjukkan Layout untuk melakukan pembayaran terhadap event yang telah divalidasi oleh pengelola. Kriteria pengisian dimana nominal transfer tidak boleh kurang dari total pembayaran, apabila melebihi total pembayaran maka akan masuk kedalam donasi. Sedangkan gambar 9 menunjukkan Layout yang digunakan oleh pengelola untuk melakukan validasi pembayaran terhadap event yang bersangkutan. Terdapat dua pilihan yaitu validasi atau tolak.

KBP EVENT

Search for...

Unverified Wisatawan KBP

< Tambah Pembayaran

Detail Event

Tanggal Pengajuan: 15/04/2021

Tanggal Event Mulai: 23/04/2021

Tanggal Event Berakhir: 23/04/2021

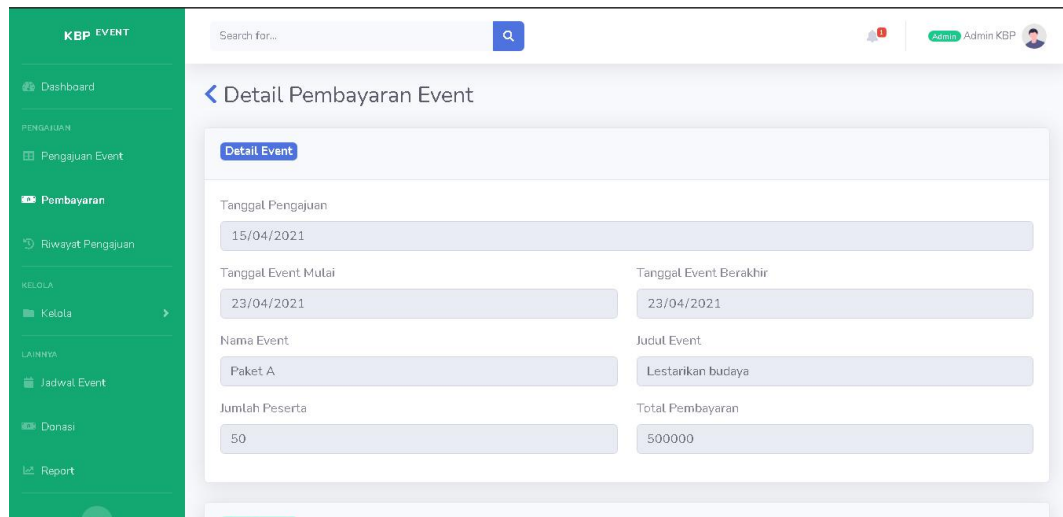
Nama Paket: Paket A

Judul Event: Lestarian budaya

Jumlah Peserta: 50

Total Pembayaran: 500000

Gambar 8 Fitur pembayaran



Gambar 9 Layout Validasi Pembayaran

Ujicoba

Uji coba sistem dilakukan dengan melakukan pengujian menggunakan metode black box. Pengujian dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsional yang terdapat pada use case diagram. Diantaranya yaitu pengujian login admin, pengujian register wisatawan, pengujian register donatur, pengujian cek username duplikat, pengujian update profil wisatawan, pengujian validasi user, pengujian tambah donasi masuk, pengujian validasi donasi, pengujian tambah detail kegiatan, pengujian tambah paket, pengujian cek tanggal event berlangsung, pengujian hitung biaya event, pengujian validasi pengajuan, pengujian tolak pengujian event, pengujian pembayaran, pengujian cek nominal transfer, pengujian validasi pembayaran, pengujian tolak pembayaran event, pengujian ubah status event, pengujian lihat jadwal event, pengujian filter bulan laporan event dan keuangan, pengujian cetak PDF laporan event dan keuangan. Tabel 2 menunjukkan salah satu ujicoba yang telah dilakukan.

Tabel 2 Ujicoba Fitur Validasi Pembayaran

Identitas Fungsi dan Target	
Nama Fungsi	Validasi pembayaran
Proses	Admin melakukan validasi pembayaran terhadap bukti form pembayaran yang masuk
Input	Data pembayaran
Target Output	Jika berhasil status pembayaran berubah menjadi sudah bayar dan tervalidasi
Pengujian	
Input	Data pembayaran

Output

The dashboard displays the following financial data:

- PENGGAJUAN EVENT BARU:** 0
- REMBAYARAN BARU:** 0
- SISA SALDO:** Rp 111.665.000
- TOTAL PEMASUKAN:** Rp 112.165.000
- PENGELUARAN (BULAN INI):** Rp 500.000

Alerts center shows 3 Pembayaran Event. A red box highlights the alert notification.

The 'Pembayaran Event' page shows a table of transactions:

No	Nama Event	Status Pembayaran	Aksi
1	tes	Sudah Bayar Belum Terverifikasi	⋮
2	tes	Sudah Bayar Belum Terverifikasi	⋮
3	Wisata	Sudah Bayar Belum Terverifikasi	⋮
4	Kunjungan Wisata Budaya	Sudah Bayar Terverifikasi	⋮
5	tes	Sudah Bayar Terverifikasi	⋮

A red box highlights the '⋮' menu icon for the first entry. An overlay image shows a bank transfer receipt (TRANSFER ATM) with details: DARI BANK : BANK BRI, NAMA : GUSTI AYU WIDYARTI, KEPADA BANK : BANK BRI, NAMA : I KOMANG GEDE YULIAN, REKENING : 465401000684506, NO REF : . Amount: 500.000. Buttons for 'Validasi' and 'Tolak' are visible at the bottom.

Jika berhasil

A green success message banner is displayed at the top: "Sukses Validasi Pembayaran Event!". The table below shows the status of the first entry updated:

No	Nama Event	Status Pembayaran	Aksi
1	tes	Sudah Bayar Terverifikasi	⋮
2	tes	Sudah Bayar Belum Terverifikasi	⋮
3	Wisata	Sudah Bayar Belum Terverifikasi	⋮
4	Kunjungan Wisata Budaya	Sudah Bayar Terverifikasi	⋮
5	tes	Sudah Bayar Terverifikasi	⋮

A red box highlights the updated status of the first entry.

Status

Sesuai

Pengujian

Hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap fungsional yang telah di buat telah sesuai dengan rancangan sistem dan memiliki fungsi seperti yang diharapkan sehingga dapat digunakan sebagai solusi permasalahan pada kampusng budaya Polowijen.

4. Penutup

Melalui penelitian ini telah di hasilkan sistem informasi yang dapat digunakan untuk pengelolaan event pada kampung budaya Polowijen sehingga memberi kemudahan dalam penanganan pengajuan event, penjadwalan, pembayaran maupun pngelolaan donasi. Sistem tersebut telah melalui tahap ujicoba dengan menggunakan pendekatan black box dan dapat dinyatakan bahwa sistem yang telah dibangun telah sesuai dengan kebutuhan sistem yang dirancang. Maka berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Pengelolaan *Event* Kampung Budaya Polowijen, pengelola akan mendapatkan kemudahan dalam pengelolaan event mulai dari proses pengelolaan paket kegiatan, pengajuan *event*, validasi pengajuan *event*, pembayaran, validasi pembayaran, penjadwalan *event*, pengelolaan donasi dan pelaporan sehingga pengajuan event dari wisatawan dapat terlayani dengan baik dan dapat meningkatkan layanan pada wisatawan. Melalui sistem ini wisatawan mendapat kemudahan dalam melakukan pengajuan event, melihat status pengajuan, melakukan pembayaran dan melihat status pembayarannya sehingga wisatawan mendapatkan kepastian dengan permintaan layanan yang diajukannya. Melalui sistem ini donatur juga mendapatkan kemudahan dalam menyalurkan donasi dan melihat status donasi sehingga donatur dapat memastikan status donasinya. Untuk menyempurnakan sistem yang telah dibuat, pengembangan berikutnya dapat ditambahkan adanya notifikasi pada pengelola, wisatawan maupun donatur terkait status pengajuan layanan yang diminta sehingga dapat ditndaklanjuti secaa real time.

5. Referensi

- [1] F. Prasetyo and N. Setiawati, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Event Organizer Berbasis Website (Studi Kasus : PT. Munji Organizer Semarang)," Universitas Kristen Satyawacana, 2017.
- [2] K. Aryansyah and R. Sidik, "Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung)," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 116–128, 2020.
- [3] E. S. Negara *et al.*, *Sistem Informasi Manajemen Bisnis*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] S. Wijaya, *Manajemen Event Konsep dan Aplikasi*. PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- [5] V. Vachharajani, *Effective Structure Matching Algorithm for Automatic Assessment of Use-Case Diagram*. 2020.
- [6] I. Mulyana and M. Rupiando, *Entity Relationship Diagram dan Praktik DBMS. 1*. 2020.
- [7] Setyowati and S. Siswanti, *Perancangan Basis Data*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro, 2021.
- [8] I. C. Mituduan, M. Rafli, and F. Putri, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Steam Wash Berbasis Desktop. 3," 2021.
- [9] E. Faizal and Irnawati, *PEMOGRAMAN JAVA WEB (JSP,JSTL&SERVLET) tentang pembuatan sistem informasi klinik diimplementasikan dengan Netbens IDE 7.2 dan MySQL*. 2015.
- [10] R. Abdillah, *Easy dan Simple Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [11] MADCOM, *Pemrograman PHP dan MySQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: CV. Andi, 2016.
- [12] V. Laksmi, I. Kusuma, K. T. Werthi, and I. N. Y. Anggara, "Pengembangan Sistem Penjualan Dengan Metode Waterfall," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. Vol. 9, 2020.