

Aplikasi Perencanaan Event Organizer berbasis Website Untuk Meningkatkan Proses Pengelolaan Pelanggan

Marisa Premitasari¹, Fazza Dwi Riandy², Fandi Ahmad³, Ricky Gumelar⁴

^{1,2,3,4}Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, Indonesia

Email: marisa@itenas.ac.id¹, fazzariandy@mhs.itenas.ac.id², fandi98ahmad@mhs.itenas.ac.id³, hondaricky@mhs.itenas.ac.id⁴

Received 11 April 2023 | Revised 17 April 2023 | Accepted 23 April 2023

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi perencanaan event organizer berbasis website yang efisien dan terorganisir. Aplikasi ini dirancang untuk membantu event organizer dalam mengelola proses perencanaan acara secara efektif. Fitur-fitur utama aplikasi mencakup manajemen anggaran, penjadwalan, manajemen vendor, manajemen tamu, dan pelacakan tugas. Perancangan sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi. Tahap implementasi melibatkan pengembangan aplikasi menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Aplikasi diuji untuk memastikan fungsionalitas yang baik, dan pemeliharaan rutin dilakukan untuk perbaikan bug dan peningkatan kinerja. Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah aplikasi perencanaan event organizer berbasis website yang meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam industri tersebut. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengelola acara secara terorganisir, mengurangi kesalahan manusia, meningkatkan koordinasi tim, dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya. Antarmuka yang responsif dan user-friendly memberikan pengalaman pengguna yang mudah digunakan dan intuitif.

Kata kunci: Aplikasi Web, Perencanaan Event Organizer, Manajemen Acara, SDLC, Efisiensi

ABSTRACT

This project aims to develop an efficient and organized web-based event organizer planning application. The application was designed to assist event organizers in effectively managing the event planning process. The key features of the application include budget management, scheduling, vendor management, guest management, and task tracking. System design was then carried out based on the identified requirements. The implementation phase involves developing the application using web technologies such as HTML, CSS, and JavaScript. The application was tested to ensure proper functionality, and regular maintenance was performed to address bugs and improve performance. The project's outcome was a web-based event organizer planning application that enhances efficiency and productivity within the industry. The application enables users to manage events in an organized manner, reducing human errors, improving team coordination, and optimizing resource utilization. The responsive and user-friendly interface provides users with an intuitive and easy-to-use experience.

Keywords: Web Application, Event Organizer Planning, Event Management, SDLC, Efficiency

1. PENDAHULUAN

Saat ini, *Event Organizer* banyak bergerak di beberapa bidang, termasuk pertunjukan musik, peluncuran produk baru, pameran produk seperti mobil, komputer, dan peralatan rumah tangga, dan bahkan perayaan pernikahan. Sebenarnya, praktik EO di Indonesia sudah ada sejak tahun 1990, seiring dengan mulainya pembagian tugas panitia pada pesta-pesta adat untuk membantu acara berjalan dengan baik. Selain itu, pembagian tugas ini ditemukan pada peristiwa kematian dan pesta adat lainnya [1]. *Event organizer* adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dalam mengatur berbagai jenis acara, seperti pernikahan, ulang tahun, atau pameran. Orang sering mempercayakan penyelenggaraan acara kepada orang atau organisasi yang berpengalaman karena kompleksitasnya. Akibatnya, *event organizer* menjadi sebuah layanan khusus yang membantu masyarakat/masyarakat merencanakan dan melaksanakan berbagai acara unik [2].

Event Organizer (EO) memainkan peran penting dalam mempromosikan barang atau merek perusahaan melalui berbagai acara, seperti pameran atau expo. Menyusun konsep acara, mengatur jalannya acara, menyusun anggaran, membuat aturan, dan bertanggung jawab atas pelaksanaannya merupakan aktivitas yang dilakukan EO. Event organizer juga mengorganisir acara dengan memilih lokasi, menyediakan hidangan, hiburan, dekorasi, mengatur akomodasi, transportasi, dan berkomunikasi dengan pelanggan tentang ide acara [3]. Kemampuan untuk mengambil alih berbagai tugas dan tanggung jawab yang biasanya terjadi selama penyelenggaraan acara adalah kemampuan utama *event organizer*. Misalnya, mereka bertanggung jawab untuk mengurus persiapan lokasi acara dengan segala detailnya, menyediakan dan mengatur segala peralatan dan fasilitas yang diperlukan di lokasi, dan menjalankan berbagai aspek acara yang telah direncanakan sebelumnya dengan tingkat kesempurnaannya. Dengan mempercayakan acara kepada penyedia acara, orang dapat menghindari masalah, komplikasi, dan stres yang terkait dengan mengatur acara sendiri [4].

Riot Dancing Crew (RDC) merupakan salah satu *Event Organizer*. Permasalahan yang dihadapi adalah ketiadaan website untuk membantu mempromosikan bisnis dan melayani pelanggan secara langsung secara online. *Website* yaitu sebuah situs web (*web* dan *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*webpage*), yang pada umumnya merupakan bagian dari suatu domain atau subdomain di *world wide web internet*. *World Wide Web* terdiri dari seluruh situs web yang tersedia didalam publik [4,9]. Website tersebut memudahkan masyarakat untuk mengetahui apa yang ditawarkan penyelenggara acara dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan penyedia layanan tersebut. Kegiatan Abdimas ini bertujuan untuk membantu *Riot Dancing Crew (RDC)* dalam pembuatan aplikasi perencanaan event organizer berbasis website untuk meningkatkan proses pengelolaan pelanggan.

2. METODOLOGI

Aplikasi akan dibuat dengan antarmuka yang mudah dipahami dan responsif. pendaftaran acara, pengelolaan acara dan pengelolaan pelanggan adalah fitur utama yang dibuat pada aplikasi berbasis web ini. Selain itu, aplikasi memiliki fitur pencarian dan pemilihan layanan yang memungkinkan pengguna menemukan penyedia penyelenggara acara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka dapat mencari penyedia berdasarkan kategori acara, tanggal, lokasi, dan anggaran yang diinginkan. Pelanggan akan dapat meminta harga dari penyedia jasa yang mereka pilih melalui fitur penawaran dan pemesanan, dan mereka juga dapat melakukan pemesanan langsung melalui aplikasi

dengan mudah. Semua pesanan akan diawasi, termasuk notifikasi, konfirmasi pembayaran, perubahan, dan pembatalan.

Dalam aplikasi ini, fokus utama akan menjadi pengelolaan pelanggan yang efektif. Dengan fitur ini, pelanggan dapat berkolaborasi langsung dengan penyedia jasa dan mengelola informasi mengenai acara yang akan diselenggarakan.

2.1 Pembangunan Situs Web

Pembangunan situs web sekolah untuk *Riot Dancing Crew* ini diawali dengan mengumpulkan informasi kepada pemangku kepentingan untuk menganalisis kebutuhan aplikasi melalui wawancara non formal. Analisis kebutuhan dibutuhkan agar situs web yang dibuat memenuhi sesuai dengan kebutuhan. Melalui wawancara akan diidentifikasi bagaimana RDC dalam menangani dan mengelola pelanggan selama COVID-19. Selain itu, dalam memahami bagaimana alur pendaftaran acara, pembuatan tiket sampai dengan pengelolaan data pelanggan dan pengelolaan data tiket merupakan aspek yang sangat penting agar operasional dapat tetap berjalan walaupun dalam masa pandemi COVID-19. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini RDC dapat mendapatkan pelanggan baru dan tetap dapat melakukan aktivitas operasional walaupun dalam masa pandemi. Berikut daftar kebutuhan yang diajukan oleh pemangku kepentingan dalam pembuatan fitur untuk kebutuhan situs web :

1. Situs web harus dapat menampilkan portofolio atau event yang telah ditangani oleh RDC.
2. Situs web harus dapat menampilkan daftar jasa yang disediakan oleh RDC.
3. Situs web harus dapat menampilkan pencapaian - pencapaian yang telah dicapai oleh RDC.
4. Situs web harus dapat mempunyai fitur registrasi acara.
5. Situs web harus dapat mempunyai fitur pembuatan tiket acara.
6. Situs web harus dapat mempunyai fitur pengelolaan data user.
7. Situs web harus dapat mempunyai fitur pengelolaan data acara.
8. Situs web harus dapat mempunyai fitur pengelolaan data tiket.

2.2 Perancangan, Implementasi dan Pengujian

Situs web *Riot Dancing Crew* dirancang menggunakan *framework codeigniter (CI)* dengan arsitektur MVC (*Model, View, dan Control*). *Codeigniter* adalah *framework* pengembangan aplikasi (*application development framework*) yang menggunakan PHP[5]. Pengembangan aplikasi dapat langsung menghasilkan program dengan cepat, dengan mengikuti kerangka kerja yang telah disiapkan oleh framework CI. *Codeigniter* adalah framework untuk mengembangkan sebuah aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, sedangkan *codeIgniter* adalah *framework* web untuk bahasa pemrograman PHP yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab[6].

Perancangan web *Riot Dancing Crew* terdiri dari perancangan *front-end, back- end,* dan *UI/UX Design*. *Front end developer* adalah pekerjaan dalam bentuk pemrograman yang mengelola dan mengembangkan tampilan sebuah aplikasi atau *website*[7]. Adapun hal yang biasa dilakukan oleh *front end developer* yaitu mengkombinasikan teknik desain, teknologi, dan pemrograman untuk menghasilkan tampilan situs web yang menarik, interaktif, serta menangani *debugging* (masalah yang terjadi[8,10]). *Back end developer* adalah pekerjaan yang bertugas mengembangkan, menyimpan data, dan komunikasi antara *database* situs web atau aplikasi. Tiga komponen utama dari pekerjaan *back end developer* yaitu server, aplikasi, dan *database* sehingga *back end developer* juga memiliki peran penting dalam kinerja situs web atau aplikasi[7]. Perancangan *front-end* mencakup pembuatan fitur, pembuatan halaman *page, dashboard administrator,* tampilan utama web, tampilan registrasi

tiket dan registrasi acara. Perancangan pada sisi *back-end* mencakup pembuatan *database*, menghubungkan *database* dengan *website*, melakukan *hosting*, dan membuat sistem pengolahan data.

Setelah perancangan selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap untuk implementasi (*coding*) menggunakan *framework codeigniter*. Setelah proses implementasi *coding* selesai maka proses selanjutnya adalah *testing*, pada proses *testing* akan dilakukan pengujian terhadap fitur - fitur yang telah diimplementasikan. Setelah proses *testing* dilakukan maka akan dilakukan penyerahan aplikasi kepada pihak *Riot Dancing Crew*.

2.3 Alur Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi perencanaan *event organizer* berbasis *website* terdapat beberapa uraian kegiatan dalam bentuk diagram blok pada Gambar 1. Pada bagian input terdapat blok pengumpulan kebutuhan dari klien, yang bertujuan untuk membuat *website* sesuai dengan keinginan klien, klien juga mensyaratkan dalam pembuatan *website* ini memiliki form untuk registrasi event dan juga form admin untuk mengelola data event dari konsumen. Lalu pada bagian proses terdapat beberapa blok, yaitu :

1. Design UI/UX

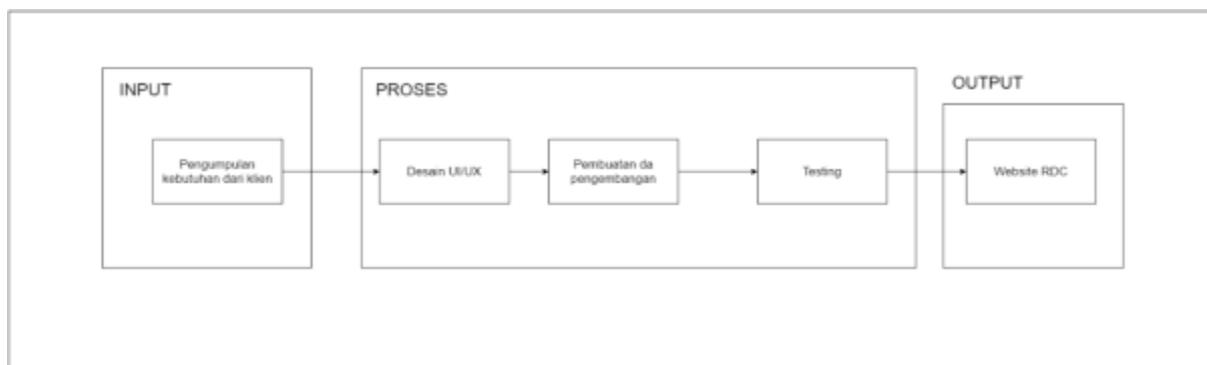
Pada bagian ini mulai dirancang perencanaan tampilan *website* yang sesuai dengan permintaan *client*, di bagian ini dikerjakan oleh bagian perancangan dan UI/EX.

2. Pembuatan dan pengembangan

Pada bagian ini *website* mulai dibuat berdasarkan desain UI yang sudah dirancang sebelumnya, lalu yang mengerjakan bagian ini ada *programmer front-end* dan *back-end*. *Front-end* adalah pekerjaan yang mengerjakan tampilan yang dilihat dan berinteraksi dengan *user*, seperti HTML, CSS dan Javascript, Sedangkan *Back-end* adalah pekerjaan yang mengerjakan *database* dan bahasa pemrograman seperti PHP, Ruby dan Python.

3. Testing

Pada bagian ini *website* yang sudah hampir jadi akan diuji coba semua fiturnya apakah bisa berjalan semua dan diperbaiki jika masih terdapat *bug*. Jika sudah dicoba hingga tahap akhir tanpa *bug*, maka bisa dinyatakan layak Kemudian pada bagian terakhir adalah *output*, *output* yang kami harapkan adalah merilis *website* kepada *client* tanpa adanya *bug* dan semua fungsinya dapat berjalan dengan semestinya.



Gambar 1. Diagram Blok

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Abdimas ini terdiri dari desain website dan sosialisasi website. Hasil desain diuraikan sebagai berikut. Tampilan halaman utama *website Riot Dance Crew* dapat dilihat pada Gambar 2. Pengaturan konten dan daftar *event* dikelola di halaman *dashboard administrator* seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.

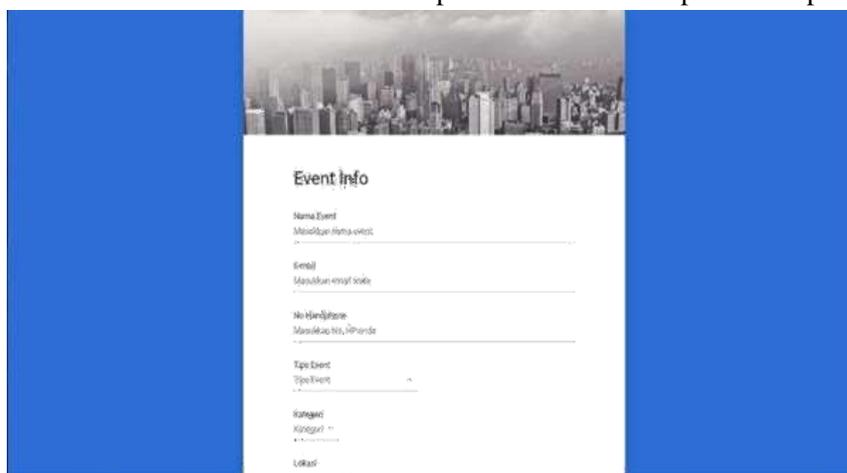


Gambar 2. Halaman Utama *Riot Dance Crew*



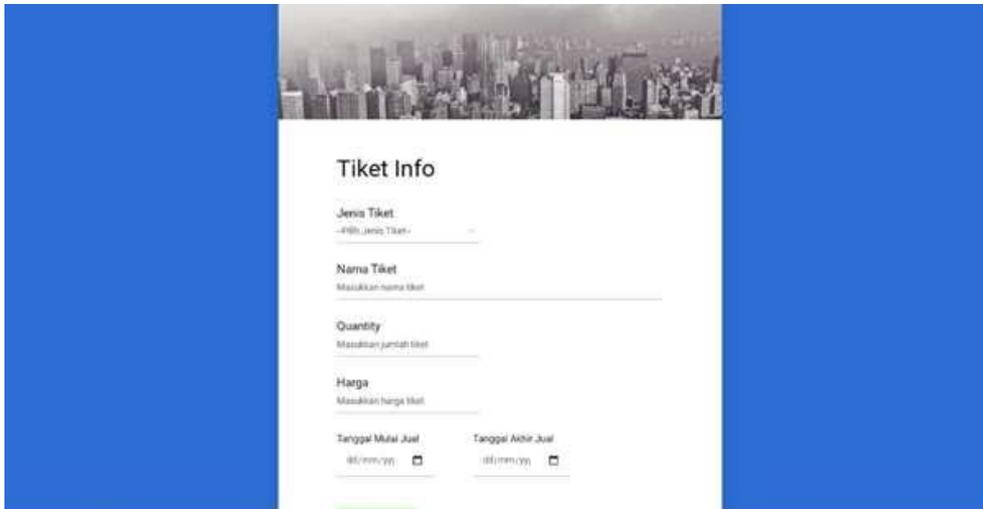
Gambar 3. Halaman *Dashboard Administrator*

Pada halaman pendaftaran *event*, *user* akan diminta untuk memasukkan informasi - informasi dasar seperti : nama acara, email *user*, nomor handphone *user*, tipe *event*, kategori acara, lokasi acara, dan lainnya. Setelah *user* mengisi semua informasi, *user* akan diminta untuk mendaftarkan tiket yang akan dibuat untuk acara tersebut. Halaman pendaftaran *event* dapat dilihat pada Gambar 4.



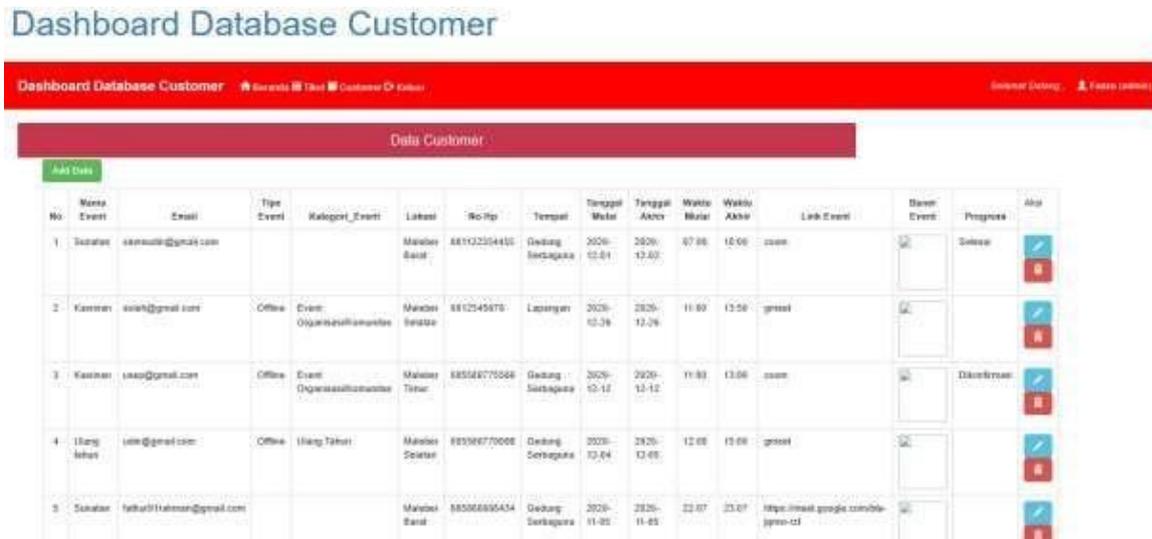
Gambar 4. Halaman Pendaftaran *Event*

Pada halaman pembelian tiket, user akan diminta untuk memasukkan informasi - informasi seperti : jenis tiket, nama tiket, jumlah tiket, harga, penentuan tanggal tiket dan lainnya. Halaman tiket dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Pembelian Tiket

Pada halaman data *customer*, *administrator* dapat melakukan proses CRUD (*Create, Read, Update, dan Delete*) pada data *customer*. Selain itu *administrator* dapat memberikan detail kemajuan acara yang telah diajukan oleh *user*. Bagian progress ini bertujuan untuk memberi *output* kepada *user* sejauh manakah perencanaan acara telah dilakukan dan dikemukakan. Halaman data *customer* dapat ditampilkan ada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Pengelolaan Data *Customer*

Aplikasi Perencanaan Event Organizer berbasis Website Untuk Meningkatkan Proses Pengelolaan Pelanggan

Gambar 7 merupakan tampilan halaman data tiket. Pada halaman ini administrator dapat melakukan proses CRUD pada data tiket. Data tiket didapatkan saat user telah melakukan registrasi acara dan penentuan tiket acara. Data-data tersebut akan disimpan dalam database dan dapat diakses oleh administrator melalui halaman berikut untuk dilakukan pengolahan data.

Dashboard Database Tiket



No	Kode Tiket	Jenis Tiket	Nama Tiket	Quantity	Harga	Tanggal Awal	Tanggal Akhir	Aksi
1	4	Gratis	Maklar Bekas	100	100000		2020-11-25	 
2	7	1	maklar pjs	10	0	2020-11-27	2020-11-29	 
3	8	Bayar	sonatan	20	5000	2020-11-27	2020-11-28	 
4	4	Gratis	alah laka 20	20	20000	2020-11-26	2020-12-02	 
5	10	Bayar	makan-makan	300	20000	2020-11-25	2020-12-08	 
6	11	Bayar	alah laka 12	20	10000	2020-11-25	2020-11-30	 
7	12	Gratis	Utsangan Pernikahan	200	0	2020-12-01	2020-12-24	 
8	13	Gratis	Maklar Bekas	100	0	2020-12-28	2020-12-30	 

Gambar 7. Halaman Pengelolaan Tiket

Setelah website selesai, tahap selanjutnya adalah sosialisasi kepada mitra. Gambar 8 adalah menunjukkan foto penyerahan aplikasi website kepada mitra setelah dilakukan sosialisasi.



Gambar 8. Bukti Penyerahan Aplikasi Kepada Pemilik RDC

4. KESIMPULAN

Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah aplikasi perencanaan event organizer berbasis website. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengelola acara secara terorganisir, mengurangi kesalahan manusia, meningkatkan koordinasi tim, dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya. Antarmuka yang responsif dan user-friendly memberikan pengalaman pengguna yang mudah digunakan dan intuitif. Dalam membuat aplikasi perencanaan *event organizer* berbasis *website* ini diperlukan 3 orang yang bekerja sebagai designer UI/UX, *programmer front-end* dan *back-end*. Namun sebelum itu diperlukan pengumpulan kebutuhan dari *client* agar *website* yang dibuat bisa sesuai dengan keinginan *client*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaikhon, A. (2013). Sejarah Event Organizer di Indonesia. 28 Des 2013. Dikutip dari neraca.co.id: <https://www.neraca.co.id/article/36565/sejarah-event-organizer-di-indonesia>
- [2] Junainsyah, B. D. (2020). Pembuatan E-commerce Pemesnan Jasa Event Organizer untuk Zero Seven Entertainment . Jurnal Tekno Kompak, Vol 14 No 1, Februari 2020.
- [3] Parhusip,, V. T. (2023). Analisis Peluang Usaha Event Organizer. Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia. Vol 2 No 7, Mei 2023.
- [4] Rahmatullah.,D. (2018). Aplikasi Penjadwalan dan Rekomendasi Pemilihan Karyawan Terbaik Pada Event Organizer Berbasis Android. Buku Thesis. Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya.
- [5] Betha, S. (2018). Framework Codeigniter Membangun Pemrograman Berbasis Web dengan Berbagai Kemudahan & Fasilitas Codeigniter 3. Informatika, Bandung.
- [6] Raharjo, B. (2016). Pemrograman Web (HTML, PHP & MySQL). Modula, Bandung.
- [7] Berga, M. (2021). Backend Developer : The one Behind The Scene 29 Nov 2021.Dikutip dari imaginarycloud.com: <https://www.imaginarycloud.com/blog/backend-developer/>.
- [8] Azkiya, G. (2021). Mengenal Front End dan Back End Developer: Definisi, Tugas, Skill yang Dibutuhkan, Hingga Perbedaannya. 1 Dec 2021. Dikutip dari [blog.skillacademy.com: https://blog.skillacademy.com/perbedaan-front-end-dan-back-end](https://blog.skillacademy.com/perbedaan-front-end-dan-back-end).
- [9] Hidayatullah, R. A. (2017). Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hesindo. Buku Kerja Praktik, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- [10] Jante, D. D. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course di Ciledug Tangerang. Jurnal IPSIKOM, Vol 8 No 1, Juni 2020.