

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENDUKUNG KINERJA
EVENT ORGANIZER DALAM PROSES BOOKING TALENT
PADA PENYELENGGARAAN ACARA MUSIK**

SKRIPSI

LABORATORIUM SISTEM INFORMASI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**Galuh Adhitia Poerbonegoro
105060807111142**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA/ILMU KOMPUTER
PROGRAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PROSES BISNIS
PENDUKUNG KINERJA *EVENT ORGANIZER* DALAM
PROSES *BOOKING TALENT* PADA PENYELENGGARAAN
ACARA MUSIK**

SKRIPSI

LABORATORIUM SISTEM INFORMASI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**Galuh Adhithia Poerbonegoro
105060807111142**

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 22 September 2014

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Aditya Rahmadi, S.ST.,M.TI
NIK. 860421 16 1 1 0426**

Diah Priharsari, ST., MT.

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PENDUKUNG KINERJA EVENT ORGANIZER DALAM PROSES *BOOKING* TALENT PADA PENYELENGGARAAN ACARA MUSIK

SKRIPSI

LABORATORIUM SISTEM INFORMASI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

Galuh Adhitia Poerbonegoro
NIM. 105060807111142

Setelah dipertahankan di depan Majelis Penguji pada tanggal 8 Oktober 2014 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Komputer

Penguji I,

Penguji II,

Satrio Agung Wicaksono, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19860521 201212 1 001

Ir. Heru Nurwarsito, M.Kom.
NIP. 196504021990021001

Penguji III,

Agi Putra Kharisma, S.T., M.T.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika/Ilmu Komputer

Drs. Marji, M.T.
NIP. 196708011992031001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Galuh Adhitia Poerbonegoro
NIM : 105060807111142
Program Studi : Informatika/Ilmu Komputer
Jurusan : Informatika
Fakultas : Program Teknologi Informasi dan Ilmu
Komputer
Penulis skripsi berjudul : Rancang Bangun Aplikasi
Pendukung Kinerja *Event Organizer*
Dalam Proses Proses *booking Talent* Pada
Penyelenggaraan Acara Musik

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Isi skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya sendiri dan tidak menjiplak karya orang lain, selain nama-nama yang termaktub di isi dan tertulis di daftar pustaka dalam skripsi ini.
2. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi yang saya tulis terbukti hasil jiplakan, maka saya bersedia menanggung segala resiko yang akan saya terima.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan segala kesadaran dan penuh tanggung jawab dan digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 09 September 2014

Yang menyatakan,

Galuh Adhitia Poerbonegoro

NIM. 105060807111142

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisa dan Perancangan Proses Bisnis Pendukung Kinerja *Event Organizer* Dalam Proses *Booking Talent* pada Penyelenggaraan Acara Musik”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan akademis untuk menyelesaikan studi di Program Sarjana Informatika/Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.

Keberadaan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Aditya Rahmadi, S.ST.,M.TI, selaku dosen pembimbing I yang telah bijaksana dan dengan sabar membimbing, menyalurkan ilmu, memberikan saran dan masukan dalam perbaikan skripsi ini.
2. Diah Priharsari, ST., MT., selaku dosen pembimbing II yang telah bijaksana dan dengan sabar membimbing, menyalurkan ilmu, memberikan saran dan masukan dalam perbaikan skripsi ini.
3. Ir. Sutrisno, M.T., selaku Ketua Program Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dan Drs.Mardji, M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika/Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.
4. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Informatika/Ilmu Komputer Universitas Brawijaya atas dukungan dan kerjasamanya.
5. Alm. Bapak Ragil Poerbonegoro selaku ayah dari penulis yang di dalam masa hidupnya hanya memberikan sebuah nasihat kepada penulis.
6. Ibu Enny Kusumawati selaku Ibu dari penulis yang telah membesarkan penulis seorang diri.
7. PT. AIA FINANCIAL INDONESIA yang telah menjadi bagian dalam awal karir pekerjaan penulis pada bulan Juni 2012.
8. Segenap jajaran kantor pusat PT. ASURANSI ALLIANZ LIFE INDONESIA kota Malang yang telah memberikan toleransi penuh kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1.

9. Segenap Bapak/Ibu PT. ASURANSI ALLIANZ LIFE INDONESIA yang berada di bawah supervisi penulis, yang telah sabar menunggu proses studi Strata 1 penulis hingga selesai.
10. Calon istri sholehah, Marlina Kurnia Poerbonegoro yang selalu memberi dukungan tiada henti terhadap kuliah dan pekerjaan penulis.
11. Bapak Slamet Wartono dan Ibu Siti Chotiyah yang telah memberikan do'a dan kepercayaan penuh kepada penulis.
12. Sahabat Mujis Idol dan Irwandi Pasha Netta yang telah menjadi bagian hidup penulis dalam mengembangkan paradigma berfikir, membentuk kepribadian intelektual, dan memberikan pengarahan hidup yang lebih baik.
13. Sahabat/Sahabati Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Komisariat Universitas Brawijaya, Cabang Kota Malang, Koordinator Cabang Jawa Timur, dan Pengurus Besar Indonesia atas proses berorganisasi pengembangan diri penulis.
14. Sahabat akademik yang baik dan budiman, Rizky Bangkit Putra Lesmana, I Putu Megantara, Ridho Saputra, dan Aria Bayu Elfajar, yang telah menjalani masa studi bersama selama 4 tahun.
15. Sahabat A. Mardhatillah Sukandar yang telah bekerja sama dalam proses Seminar Pameran.
16. Teman-teman Program Studi Informatika/Ilmu Komputer Universitas Brawijaya angkatan 2009, 2010 dan 2011 atas doa, dukungan, bantuan dan semangatnya.
17. Bapak A. Indra Nurhari selaku Operational Director PT. Al-Ijarah Indonesia Finance yang dengan tulus ikhlas memberikan pengarahan hidup kepada penulis.
18. Sepeda motor Minerva Sachs R 150 VX yang telah berkontribusi maksimal dalam studi dan karir pekerjaan penulis.
19. Unit Aktivitas Band Universitas Brawijaya yang telah menjadi perjalanan karir berorganisasi penulis.
20. Eksekutif Mahasiswa Universitas Brawijaya sebagai salah satu bagian kehidupan berorganisasi penulis.

21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga segala pertolongan dan kebaikan semuanya mendapatkan berkah dan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki mutu penulisan selanjutnya dan juga kebaikan penulis secara pribadi. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, September 2014

Penulis



Galuh Adhitia Poerbonegoro. 2014. Analisa Dan Perancangan Proses Bisnis Pendukung Kinerja *Event Organizer* Dalam Proses *booking Talent* Pada Penyelenggaraan Acara Musik. Program Studi Informatika/Ilmu Komputer. Program Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Pembimbing: Aditya Rahmadi,S.ST.,M.TI., dan Diah Priharsari, ST., MT.

ABSTRAK

Eventor merupakan website yang menyediakan fasilitas yang akan mempermudah kerjasama antara *Event Organizer* dan manajemen artis/*Talent*. Fasilitas website yang mampu diakses oleh pihak *Event Organizer* dan pihak Manajemen *Talent* adalah proses survei, proses *booking*, hingga penyusunan MoU. Latar belakang pembuatan sistem ini adalah proses survei dan proses *booking vendor* maupun *Talent* yang banyak menyita biaya dan waktu. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem ini adalah meningkatkan efektivitas kerja di dalam proses bisnis *Event Organizer* dan Manajemen *Talent*. Metode pengujian yang dilakukan pada sistem ini adalah functional testing dan usability testing. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode functional testing, seluruh fungsi pada fitur dapat berjalan dengan baik. Sedangkan untuk pengujian usability testing, waktu pengujian kepada responden tidak pernah melebihi waktu maksimal yang dibutuhkan untuk mengoperasikan website. Diharapkan untuk ke depannya, fitur-fitur yang tersedia pada website eventor akan memudahkan pihak *Event Organizer* dan manajemen artis dalam melakukan kerjasama.

Kata kunci: *Event Organizer*, Manajemen *Talent*

Galuh Adhitia Poerbonegoro. 2014. *The Analysis and Design of Event Organizer Business Process Supporter in Talent Booking of A Music Event*. Supervisor: Aditya Rahmadi, S.ST., M.TI., and Diah Priharsari, ST., MT.

ABSTRACT

Eventor is a website that provides facilities which will facilitate Event Organizers and artis managements/talents to get cooperate. The website facilities which can be accessed by Event Organizers and artis managements are survei process, booking, and MoU arrangements. The background of this system making is the survei process and vendo/talent booking which spend much cost and time. The reaching goal of this system is to increase the work effectivity in Event Organizer and artiss management business process. The method of testing for this system are functional testing and usability testing. According to the functional testing method result, all functions of features run well. While in the usability testing method, the testing time is never more than the maximum time needed to operate the website. In hoping, the features provided in the website eventor will facilitate the Event Organizers and artis managements in having cooperation.

Keywords: Event Organizer, Artis Management



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
1.5.1 Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Bagi <i>Event Organizer</i>	6
1.5.3 Bagi Manajemen <i>Talent</i>	6
1.5.4 Bagi Masyarakat Umum (<i>Free User</i>).....	7
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	9
2.1 <i>Event Organizer</i>	9
2.1.1 Proses Bisnis Event Organiser Saat Ini.....	9
2.2 <i>Talent Management</i>	12
2.3 Istilah-Istilah Penting Industri Hiburan (<i>Entertainment</i>)	12
2.4 E-Business	15
2.5 E-Marketplace.....	18
2.5.1 E-Marketplace di Indonesia	21
2.6 Referensi Teknologi Internet yang Serupa.....	24

2.7	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	25
2.8	Pengembangan Sistem Berdasarkan Kebutuhan <i>User</i>	26
2.9	<i>Business Process Model Notation (BPMN)</i>	26
2.10	<i>Use Case Diagram</i>	30
2.11	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	32
2.11.1	Kesatuan Luar	33
2.11.2	Arus Data	33
2.11.3	Proses	33
2.11.4	Simpanan Data	34
2.12	Basis Data	36
2.13	Entity Relationship Diagram (ERD).....	36
2.14	XAMPP	38
2.15	<i>Code Igniter (CI)</i>	40
2.16	Pengujian Perangkat Lunak	42
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		46
3.1	Studi Literatur.....	47
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.2.1	Marketplaces di Indonesia	48
3.3	Perancangan Data.....	51
3.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	51
3.5	Implementasi Pembuatan Aplikasi	57
3.6	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	57
3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional	58
3.8	<i>Use Case Diagram</i>	59
3.9	<i>Data Flow Diagram</i>	66
3.9.1	DFD Konteks.....	67
3.9.2	DFD Level 0 Aplikasi.....	67
3.9.3	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i> level 1	69
3.10	Entity Relationship Diagram	77
BAB IV IMPLEMENTASI		81
4.1	Batasan Implementasi	81
4.2	Implementasi.....	81

4.2.1	Implementasi Fungsi <i>Booking</i> Artis dari <i>Event Organizer</i> Kepada Manajemen Artis	81
4.3	Implementasi Database	84
4.3.1	Database eventor-artis.....	85
4.3.2	Database eventor-MoU	86
4.3.3	Database eventor-komunikasi	87
4.3.4	Database eventor-user.....	88
4.3.5	Database eventor-vendor.....	88
4.4	Implementasi <i>User Interface</i>	90
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS		103
5.1	Pengujian	103
5.2	Mekanisme Pengujian	103
5.3	Hasil Pengujian Fungsional Sistem.....	104
5.4	Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i>	106
5.5	Analisa Hasil Pengujian	110
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		112
6.1	Kesimpulan.....	112
6.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA		DP-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Bisnis Event Organizer dari Dulu Hingga Sekarang	11
Gambar 2.2 Situs www.bukukita.com [PAN-11].....	19
Gambar 2.3 Situs Pusat Perbelanjaan Carefour [PAN-11]	19
Gambar 2.4 Situs www.dinomarket.com [PAN-11].....	20
Gambar 2.5 Situs www.argomaret.com [PAN-11].....	20
Gambar 2.6 Situs www.krakatausteel.com [PAN-11]	21
Gambar 2.7 Tampilan Official Website Band Nightwish.....	25
Gambar 2.8 Simbol <i>Events</i> pada BPMN [TIK-12].....	27
Gambar 2.9 Simbol <i>Activities</i> pada BPMN [TIK-12].....	27
Gambar 2.11 Simbol <i>Sequence Flow</i> pada BPMN [TIK-12].....	27
Gambar 2.12 Simbol <i>Message Flow</i> pada BPMN [TIK-12].....	28
Gambar 2.13 Simbol <i>Association</i> pada BPMN [TIK-12]	28
Gambar 2.14 Simbol <i>Pool</i> dan <i>Lane</i> pada BPMN [TIK-12].....	28
Gambar 2.15 Simbol <i>Data Objects</i> pada BPMN [TIK-12].....	29
Gambar 2.16 Simbol <i>Group</i> pada BPMN [TIK-12].....	29
Gambar 2.17 Simbol <i>Annotation</i> pada BPMN [TIK-12]	29
Gambar 2.18 Contoh Business Process Model Notation (BPMN) [TIK-12].....	30
Gambar 2.19 Contoh <i>Use Case Diagram</i> [DHA-03]	30
Gambar 2.20 Simbol Arus Data pada DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) [JOG-90].....	33
Gambar 2.21 Simbol Proses pada DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) [JOG-90].....	34
Gambar 2.22 Simbol Simpanan Data pada DFD (<i>Data Flow Diagram</i>) [JOG-90]	34
Gambar 3.1 Flowchart Metode Penelitian	46
Gambar 3.2 Blok Diagram Sistem Pendukung Kerja EO	48
Gambar 3.3 Gambaran Perancangan Data Sistem Pendukung Kerja <i>Event Organizer</i>	51
Gambar 3.4 Diagram Alir Keseluruhan Sistem.....	54
Gambar 3.5 Diagram Alir Sistem <i>Booking</i>	54
Gambar 3.6 Diagram BPMN Keseluruhan Sistem	56
Gambar 3.7 Gambaran Umum Implementasi Sistem Pendukung Kerja EO	57

Gambar 3.8 Diagram <i>Use Case</i> Sistem Secara Keseluruhan	59
Gambar 3.9 <i>Data Flow Diagram</i> Konteks	67
Gambar 3.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0 Aplikasi	69
Gambar 3.11 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1-1 Proses Komunikasi	70
Gambar 3.12 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 –2 Proses Olah dan Pencarian Data ..	71
Gambar 3.13 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 –3 Proses <i>Booking</i> Manajemen Artis dan Pihak <i>Event Organizer</i>	73
Gambar 3.14 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 –4 Proses Kesepakatan MOU Antara Manajemen Artis dan Pihak <i>Event Organizer</i>	75
Gambar 3.15 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Sistem Secara Keseluruhan...	78
Gambar 3.16 <i>Conceptual Database</i> Sistem	79
Gambar 3.17 <i>Physical Database</i> Sistem (lanjutan)	80
Gambar 4.1 <i>Source Code</i> Program <i>Upload</i> Form Pengajuan <i>Booking</i> Artis dari <i>Event Organizer</i>	82
Gambar 4.2 <i>Source Code</i> Program Status Pengajuan Kerjasama EO Kepada Manajemen Artis	83
Gambar 4.3 <i>Source Code</i> Program <i>Upload</i> Lembar MoU.....	84
Gambar 4.4 Database Tabel Galeri.....	85
Gambar 4.5 Database Tabel Kategori.....	85
Gambar 4.6 Database Tabel Harga.....	85
Gambar 4.7 Database Tabel Genre.....	86
Gambar 4.8 Database Tabel Jadwal.....	86
Gambar 4.9 Database Tabel MoU	86
Gambar 4.10 Database Tabel Status	87
Gambar 4.11 Database Tabel Peran.....	87
Gambar 4.12 Database Tabel Kontak Admin	87
Gambar 4.13 Database Tabel <i>User</i>	88
Gambar 4.14 Database Tabel Role	88
Gambar 4.15 Database <i>Vendor Sound</i>	88
Gambar 4.16 Database Detail <i>Vendor Sound</i>	89
Gambar 4.17 Database <i>Vendor Stage</i>	89
Gambar 4.18 Database Detail <i>Vendor Stage</i>	89

Gambar 4.19 Database <i>Vendor Venue</i>	89
Gambar 4.20 Database Detail <i>Vendor Venue</i>	90
Gambar 4.21 Halaman Utama Website	90
Gambar 4.22 Halaman Registrasi Member	91
Gambar 4.23 Halaman Login	91
Gambar 4.24 Halaman <i>Home Admin</i>	92
Gambar 4.25 Menu <i>Vendor Sound</i>	93
Gambar 4.26 Menu <i>Vendor Venue</i>	93
Gambar 4.27 Menu <i>Vendor Stage</i>	93
Gambar 4.28 Halaman <i>Home Event Organizer</i>	94
Gambar 4.29 Halaman <i>Home Manajemen Artis</i>	95
Gambar 4.30 Halaman <i>Home Masyarakat Umum</i>	95
Gambar 4.32 Halaman List <i>Booking Artis</i> pada Pihak Manajemen Artis	96
Gambar 4.33 Halaman Aksi <i>Booking Artis</i> pada Pihak EO	97
Gambar 4.34 Halaman Aksi <i>Booking Artis</i> pada Pihak Manajemen Artis	97
Gambar 4.35 Halaman Upload Slip Pembayaran <i>Booking Artis</i> pada Pihak EO .	98
Gambar 4.36 Halaman Konfirmasi Slip Pembayaran <i>Booking Artis</i> pada Pihak Manajemen Artis	98
Gambar 4.37 Halaman Download Slip Pembayaran <i>Booking Artis</i> pada Pihak Manajemen Artis	99
Gambar 4.38 Halaman Upload Negosiasi MoU <i>Booking Artis</i> pada Pihak EO ...	99
Gambar 4.39 Halaman <i>Download</i> Negosiasi MoU <i>Booking Artis</i> pada Pihak EO	100
Gambar 4.40 Halaman Aksi Negosiasi MoU <i>Booking Artis</i> pada Pihak Manajemen Artis	100
Gambar 4.41 Halaman Negosiasi MoU <i>Booking Artis</i> yang Sudah Disepakati pada Pihak Manajemen Artis	100
Gambar 4.42 Halaman Kontak Admin	101
Gambar 4.43 Halaman Detail <i>Vendor Venue</i>	101
Gambar 4.44 Halaman Detail <i>Vendor Sound</i>	102
Gambar 4.45 Halaman Detail <i>Vendor Stage</i>	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	31
Tabel 3.1 Pemetaan Kebutuhan Fungsional	48
Tabel 3.2 Data Kebutuhan Fungsional Aplikasi.....	58
Tabel 3.3 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Jadwal Konser Artis	60
Tabel 3.4 <i>Use Case Spesification</i> Mengelola Data Artis	60
Tabel 3.5 <i>Use Case Spesification</i> Mengelola Data Vendor	61
Tabel 3.6 <i>Use Case Spesification</i> Melihat Data Vendor.....	62
Tabel 3.7 <i>Use Case Spesification</i> Membalas dan Mengirim Pesan.....	62
Tabel 3.8 <i>Use Case Spesification</i> Mengajukan Perubahan Data Artis	63
Tabel 3.9 <i>Use Case Spesification</i> Negosiasi dengan Event Organizer.....	63
Tabel 3.10 <i>Use Case Spesification</i> Revisi, Menyetujui dan Negosiasi Form Mou.....	64
Tabel 3.11 <i>Use Case Spesification</i> Negosiasi dengan Manajemen Artis	65
Tabel 3.12 <i>Use Case Spesification</i> Pengiriman Bukti Biaya Transfer	66
Tabel 3.3 Penjelasan DFD level 0	68
Tabel 3.4 Penjelasan DFD level 1-1	70
Tabel 3.5 Penjelasan DFD level 1-2	72
Tabel 3.6 Penjelasan DFD level 1-3	74
Tabel 3.7 Penjelasan DFD level 1-4	76
Tabel 5.1 Pengujian Fungsional Sistem.....	104
Tabel 5.2 Hasil <i>Task Scenario</i> Admin	107
Tabel 5.3 Hasil <i>Task Scenario</i> Event Organizer	108

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 HASIL <i>FOCUS GROUP DISCUSSION</i> (FGD).....	L-1
LAMPIRAN 2 <i>TASK SCENARIO</i> ADMIN	L-6
LAMPIRAN 3 <i>TASK SCENARIO</i> <i>EVENT ORGANIZER</i>	L-10
LAMPIRAN 4 <i>TASK SCENARIO</i> MANAJEMEN ARTIS	L-13
LAMPIRAN 5 <i>TASK SCENARIO</i> MASYARAKAT UMUM.....	L-16

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang yang penuh dengan persaingan kompetitif berbisnis, menuntut masing-masing instansi atau pelaku bisnis untuk selalu membenahi proses bisnis di dalamnya ke depan semakin baik. Tidak luput juga di dalam industri pertunjukan (*showbiz*), pada setiap pelaksanaan acara, pihak pelaksana dituntut untuk sempurna. Pihak-pihak yang dimaksud seperti pihak panitia, *Event Organizer* (EO), *vendor*, dan bahkan dari pihak Manajemen *Talent*. Namun, fakta yang selalu saja terjadi di lapangan, masih saja banyak *missunderstanding* (kesalahpahaman) yang terjadi di antara pihak *Event Organizer* dengan pihak Manajemen *Talent*. Hal-hal yang menyebabkan acara tidak berlangsung lancar sesuai konsep (*planning*) tersebut disebabkan oleh permasalahan di dalam proses bisnis *Event Organizer* yang masih dilakukan hingga sekarang.

Proses bisnis *Event Organizer* dalam menyusun pra acara adalah diawali dengan rapat internal kepanitiaan membahas konsep dan tema acara. Setelah konsep dan tema acara terbentuk, panitia mulai menggali informasi terkait *talent* (artis) yang akan diundang dalam acara tersebut. Hingga sekarang pihak EO dalam menggali informasi tersebut masih menggunakan/mengandalkan informasi dari mulut ke mulut dan database lama yang bisa dipastikan belum update serta memakan waktu lama.

Dalam proses pemesanan (*booking*) artis EO masih menggunakan metode tatap muka. Yang dimaksud adalah pihak EO harus bertemu langsung dengan pihak manajemen artis. Demikian juga sama dengan penyusunan MoU, kedua belah pihak masih harus bertatap muka. Tidak masalah jika artis yang akan diundang merupakan artis lokal atau masih berdomisili di dalam kota yang sama dengan pihak EO. Namun akan memakan waktu lama dan juga biaya transportasi jika pihak manajemen artis berdomisili di luar kota, luar pulau, bahkan luar negeri. Sedangkan sangat disayangkan jika biaya akomodasi untuk proses negosiasi dengan

pihak artis terhitung besar, karena akan mengurangi biaya atau kas kepanitiaan yang seharusnya bisa dialokasikan untuk keperluan yang lain.

Permasalahan yang terjadi di dalam proses pencarian referensi artis yang akan diundang adalah dari sisi informasi. Seperti informasi jadwal konser, harga artis detik ini, persyaratan-persyaratan terbaru dari pihak manajemen artis, informasi *technical rider* artis, dan lain sebagainya. Database *talent* yang dimiliki oleh EO belum bisa menjawab kebutuhan pihak EO. Dikarenakan peraturan-peraturan atau informasi dari pihak manajemen artis setiap saat bisa saja berubah. Hal ini disebabkan oleh kondisi pasar dari artis tersebut, sehingga meskipun memiliki database pihak EO masih harus melakukan penggalan informasi, dan biasanya dengan cara bertanya ke pihak EO lain, atau berdasarkan informasi yang didapatkan dari mulut ke mulut yang bisa dipastikan dalam melakukan kedua cara tersebut akan memakan waktu yang lama. Belum lagi jika informasi yang didapatkan tidak sesuai dengan kondisi di hari-H acara dilaksanakan (*missunderstanding*). Yang sering terjadi tidak hanya perihal fasilitas-fasilitas yang diinginkan artis, bahkan hal sepele seperti posisi/tata panggung yang tidak sesuai dengan keinginan artis, dan juga sering dijumpai di lapangan bahwa artis marah karena tempat penginapan atau hotel tidak sesuai dengan *technical rider* dari pihak manajemen artis.

Dari sisi selain perihal informasi artis, ada pula kegiatan-kegiatan EO yang memakan waktu lama dan membuat kondisi psikologis panitia menjadi stress. Yakni proses survei alat musik, *sound*, *stage*, dan *riging* yang masih dilakukan dengan cara survei satu per satu di lapangan. Sedangkan dari sisi waktu penyusunan hingga pelaksanaan acara (*timeline*) memiliki batas waktu yang sudah dirapatkan atau bahkan sudah disepakati oleh pihak yang memiliki acara (*stakeholder*).

Berdasarkan teori Difusi Inovasi, yakni tentang bagaimana sebuah ide dan teknologi baru tersebar dalam sebuah kebudayaan. Teori ini dipopulerkan oleh Everett Rogers pada tahun 1995 melalui bukunya yang berjudul *Diffusion of Innovations*. Ia mendefinisikan difusi sebagai proses dimana sebuah inovasi dikomunikasikan melalui berbagai cara, salah

satunya dengan memanfaatkan segala media yang ada pada zaman tertentu [EVE-95]. Artinya, jika tidak ada perubahan proses bisnis dalam *Event Organizer*, maka tidak akan pula terjadi perubahan dari sisi efektivitas kerja, percepatan proses penyelenggaraan acara, dan lain sebagainya.

Teori ini membahas tentang diharuskannya ada inovasi-inovasi baru dalam melakukan proses bisnis dari waktu ke waktu. Sebagai contoh, dulu orang masih menggunakan meteran listrik dengan metode pembayaran pascabayar. Sekarang, PLN membuat inovasi baru yakni dengan mengganti meteran listrik isi ulang dengan metode membeli *voucher* PLN prabayar, dan *voucher* tersebut masih tersedia di kantor PLN saja pada awalnya. Namun seiring berjalannya waktu, tidak lama kemudian *voucher* PLN tersebut bisa dibeli di Alfamart dan Indomart. Dan juga tidak lama kemudian *voucher* PLN bisa dibeli melalui internet banking. Artinya, di masa mendatang dibutuhkan inovasi-inovasi baru bagi sebuah instansi atau pelaku bisnis untuk mengembangkan proses bisnisnya. Begitu pula bagi instansi yang bergerak di bidang hiburan. Dibutuhkan pula sebuah inovasi baru dalam berbisnis, yang harapannya mampu meningkatkan kinerja dalam melaksanakan proses bisnisnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa selama ini yang membuat kepanitiaan EO kelelahan bukan pada hari H pelaksanaan acara, melainkan pada proses penyelenggaraan acara, yakni pada proses survei dan proses *booking vendor* maupun *talent*. Sehingga di sini peneliti yang juga berprofesi sebagai seseorang yang berkecimpung di dunia hiburan, mencoba memberikan peluang baru kepada *Event Organizer* dalam melaksanakan proses bisnisnya, yakni dengan memanfaatkan Teknologi Internet. Teknologi Internet yang di maksud adalah dengan menggunakan fasilitas website yang mampu diakses oleh pihak *Event Organizer* dan pihak Manajemen *Talent*, mulai dari proses survei, proses *booking*, hingga penyusunan MoU.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang di atas penulis membahas **“Rancang Bangun Aplikasi Pendukung Kinerja *Event Organizer* dalam Proses *Booking Talent* pada Penyelenggaraan Acara**

Musik”. Harapannya tidak lepas dari upaya dalam mengembangkan proses bisnis yang terjadi di dalam dunia hiburan pada umumnya, dan meningkatkan efektivitas kerja di dalam proses bisnis *Event Organizer* dan Manajemen *Talent* pada khususnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan apa yang terjadi di lapangan antara lain:

1. Bagaimana analisis dan perancangan proses bisnis dari kegiatan proses *booking talent* baru yang akan diimplementasikan?
2. Model/tipe website apa yang cocok untuk diaplikasikan ke dalam proses bisnis *Event Organizer* dan Manajemen *Talent*?
3. Bagaimana perancangan dan implementasi dari aplikasi pendukung kinerja *Event Organizer* ini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Fokus penelitian dilakukan pada website yang mendukung kinerja proses bisnis *Event Organizer*
2. Sasaran penelitian ini terfokus pada *Event Organizer* yang berbentuk instansi (bukan perorangan atau berbentuk komunitas)
3. Sasaran penelitian ini difokuskan pada *Event Organizer* yang melayani jasa dalam jenis acara musik, tidak termasuk pernikahan, seminar, pameran, dan lain sebagainya
4. Hasil dari penelitian ini ditujukan untuk dunia bisnis di industri pertunjukan/hiburan (*showbiz*)
5. Masyarakat umum atau *free user* hanya bisa melihat profil *talent* pada website ini
6. *User* dari hasil penelitian ini hanya diperuntukkan kepada *Event Organizer* dalam bentuk instansi dan Manajemen *Talent* yang bekerja di dunia pertunjukan (*showbiz*)

7. Aktivitas EO di dalam website ini meliputi penggalan informasi artis, proses *booking*, penyusunan Mou, dan referensi *vendor stage*, *riging*, dan *venue* sebagai tambahan (hanya dalam bentuk pemaparan informasi, tanpa fasilitas proses *booking*)
8. Aktivitas Manajemen *Talent* di dalam website ini meliputi update informasi artis (melalui admin website), mengecek informasi pemesanan artis, dan menyetujui, menolak, serta menegosiasikan tawaran dari pihak pemesan artis (EO)
9. Pada skripsi ini tidak membahas bagaimana cara pendaftaran/registrasi pihak *Event Organizer* maupun Manajemen *Talent* untuk menggunakan jasa website ini
10. Sistem berasumsi bahwa pihak Manajemen *Talent* dan *Event Organizer* selalu mengecek dan merespon web/notifikasi yang ada

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan studi kasus (Teknologi Internet) yang sedang dikerjakan dan dibahas, yang nantinya akan dikembangkan dan diimplementasikan pada dunia *Event Organizer* dan industri hiburan, yang tentunya akan dilakukan pengujian terhadap proses bisnis yang dirancang dan juga pengujian pada implementasi dari hasil penelitian ini terlebih dahulu. Serta hasil dari penelitian (karya ilmiah) ini mampu digunakan secara optimal dan mempermudah kinerja pihak-pihak yang terkait.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat bagi Peneliti dan pihak *Event Organizer*, serta pihak Manajemen *Talent*.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mendapatkan ilmu dari apa yang disumbangkan kepada pihak yang merasakan manfaat dari hasil penelitian ini.

2. Peneliti mampu menjadi pihak yang membantu memudahkan dan menyelesaikan kinerja pihak *Event Organizer*, dengan memberikan solusi proses bisnis melalui Teknologi Internet.
3. Mendapatkan hasil berupa karya ilmiah yang bisa diimplementasikan secara optimal sesuai fungsinya.
4. Mendapatkan kepuasan pribadi karena berhasil menciptakan solusi atau cara baru dalam membuat acara.
5. Mampu mengimplementasikan segala ilmu yang didapatkan di fakultatifnya pada penelitian ini.

1.5.2 Bagi *Event Organizer*

1. Semakin mudah dalam menggali informasi terkait *talent* yang dibutuhkan pada event yang akan diselenggarakan
2. Mampu mengkorelasikan pilihan *Talent* dengan tema dan konsep acara.
3. Hubungan dan kegiatan negosiasi jauh lebih efisien dan simpel.
4. Proses penyusunan MoU mampu dimonitoring dengan mudah hingga proses penandatanganan dari dua belah pihak, yakni *Event Organizer* dan Manajemen *Talent*, tanpa harus bertemu tatap muka.
5. Proses survei *vendor* tidak akan memakan waktu lama karena pada sistem ini akan ditampilkan daftar informasi *vendor*.

1.5.3 Bagi Manajemen *Talent*

1. Semakin mudah dalam memberikan informasi ter-*update* terkait jadwal tampil, profil, harga, dan juga *technical rider talent-talent* yang berada di bawah naungannya.
2. Kegiatan publikasi *talent* dan publikasi acara menjadi semakin lebih mudah dan cepat.
3. Mendapatkan cara baru dalam melakukan proses bisnis dari segi memasarkan *talent-talent* di bawah naungannya.

1.5.4 Bagi Masyarakat Umum (*Free User*)

1. Mampu mendapatkan informasi profil dan berita ter-*update* artis, seperti lagu, album, dan jadwal tampil
2. Dapat mengetahui acara (*event*) yang akan diselenggarakan serta mendapatkan informasi pembelian tiket acara yang dapat dilihat dalam bentuk poster

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun skripsi ini, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dan tujuan dilakukannya penelitian ini.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bagian ini menguraikan tentang dasar teori dan referensi yang mendasari analisa perancangan dari website *Event Organizer* ini.

3. BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN

Menguraikan proses-proses pembuatan website *Event Organizer* tersebut.

4. BAB IV IMPLEMENTASI

Menguraikan proses-proses implementasi dan membahas dari perancangan website *Event Organizer* tersebut.

5. BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS

Menjelaskan proses pengujian dan analisa lapangan dari website *Event Organizer* ini yang dilakukan kepada *user*.

6. BAB VI PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran dari proses pengembangan website *Event Organizer* tersebut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

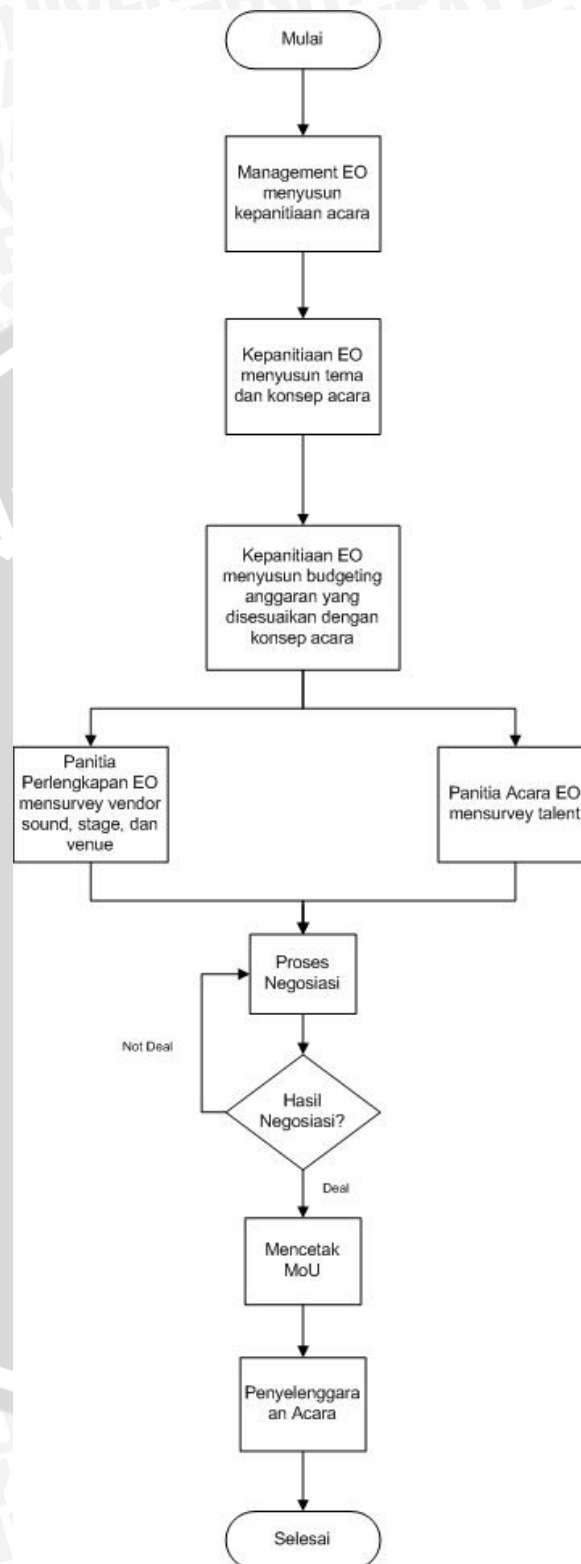
2.1 *Event Organizer*

Dalam pengertian sederhana yang disebut sebagai *Event Organizer* adalah pengelola suatu kegiatan (pengorganisir acara). Setiap kegiatan yang diselenggarakan bertujuan untuk memperoleh keuntungan di kedua belah pihak, baik penyelenggara maupun yang hadir pada saat kegiatan berlangsung. Keuntungan ini tidak harus bersifat material namun juga bisa bersifat non material.

Bentuk sebuah *Event Organizer* sendiri sebenarnya telah di kenal di berbagai organisasi kemasyarakatan, lingkungan pekerjaan, maupun dalam lingkungan pendidikan, sebagai contohnya adalah Unit Kegiatan Mahasiswa Band di hamper setiap universitas.

2.1.1 *Proses Bisnis Event Organiser Saat Ini*

Dalam proses bisnisnya, *Event Organizer* mengawali penyusunan acara dengan penggalan informasi terkait *vendor* dan *talent* melalui cerita mulut ke mulut, sehingga data yang diperoleh tidak akurat atau bisa juga disebut belum *update*. Sering terjadi kesalahan penyediaan *technical rider talent* di lapangan/hari H. Permasalahan-permasalahan di atas disebabkan oleh proses bisnis yang dijalankan sekarang masih belum efektif dari segi penggalan informasi dan kesalahpahaman pada pelaksanaan acara. Berikut adalah proses bisnis *Event Organizer* yang masih terjadi dari dulu hingga sekarang dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Proses Bisnis Event Organizer dari Dulu Hingga Sekarang

2.2 *Talent Management*

Talent ialah seseorang yang memiliki potensi atau bakat, yang mampu diasah dan dikembangkan untuk dipertontonkan atau dipublish ke masyarakat. Contohnya ialah artis, musisi, band, dan lain sebagainya. Sehingga yang dimaksud *Talent Management* adalah sekumpulan orang yang terlingkup di dalam sebuah komunitas atau CV yang memiliki satu atau leboh *talent*, yang bertugas untuk mempublikasikan dan memasarkan proses bisnisnya di dalam bisnis industri hiburan/pertunjukan.

Dalam penyampaian informasi harga artis, *technical rider*, persyaratan umum pemesanan artis, dan lain sebagainya masih menggunakan cara mulut ke mulut atau menunggu kontak dari EO yang akan memesan artis di bawah naungannya.

2.3 *Istilah-Istilah Penting Industri Hiburan (Entertainment)*

Berikut beberapa istilah penting yang digunakan dalam dunia pertunjukan:

1. *Vendor*

Vendor atau *supplier* adalah lembaga, perorangan atau pihak ketiga yang menyediakan bahan, jasa, produk untuk diolah atau dijual kembali atau dibutuhkan oleh perusahaan untuk meningkatkan kinerja perusahaan.

2. *Talent*

Talent adalah orang yang memiliki bakat di dunia pertunjukan. Istilah *talent* sering digunakan oleh pihak-pihak pertunjukan dalam maksud pengisi acara, seperti artis, musisi, band, dan lain sebagainya.

3. *Technical Rider*

Definisi paling mendasar *Technical Rider* adalah sebuah dokumen yang memberikan gambaran kepada panitia penyelenggara dan pihak-pihak terkait yang mengundang *talent*

(band, musisi, artis, dan lain-lain) untuk tampil, mekanisme dan prosedur yang diinginkan oleh pihak *talent* untuk mencapai penampilan yang maksimal.

4. *Memorandum of Understanding*

Memorandum of Understanding (MoU) atau Nota Kesepakatan merupakan dan termasuk suatu perjanjian yang dibuat oleh 2 (dua) pihak yang berkepentingan untuk itu. Pasal 1338 KUHPerdata menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Oleh karenanya suatu MoU yang dibuat antara dua belah pihak akan mengikat kedua belah pihak tersebut. Kedua belah pihak tersebut sedemikian rupa harus mematuhi seluruh ketentuan-ketentuan sebagaimana dinyatakan dalam klausul-klausul yang terdapat dalam MoU tersebut.

Hal ini berarti bahwa apabila salah satu pihak yang terikat dalam MoU tersebut melakukan pelanggaran atas MoU, maka pihak yang lainnya dapat melakukan penuntutan di pengadilan.

5. *Showbiz*

Showbiz merupakan istilah lain dari bisnis pertunjukan, yang diambil dari kata *show* yang berarti pertunjukan, dan *business* yang berarti bisnis. Jadi, *showbiz* adalah bisnis pertunjukan yang di dalamnya mengandung hiburan, meliputi musik, seni, dan lain sebagainya.

6. *Venue*

Venue adalah istilah atau bahasa yang digunakan di dunia pertunjukan, yang artinya adalah tempat pelaksanaan acara. *Outdoor venue* yang berarti tempat pelaksanaan acara diselenggarakan di tempat yang terbuka, seperti lapangan, stadion, pinggir jalan raya, dan lai-lain. *Indoor venue* yang berarti tempat

pelaksanaan acara diselenggarakan di tempat tertutup, seperti di dalam gedung pertemuan, auditorium, hall, dan lain sebagainya.

7. *Riging*

Riging merupakan kerangka panggung. Yang dimaksud adalah awal penyusunan panggung harus dibutuhkan kerangka panggung yang terbuat dari rangka besi dan atau baja, yang berfungsi sebagai pondasi dari panggung. Bisa juga dijadikan kerangka sebagai penggantung *sound* gantung. Jadi, *riging* bisa juga diartikan sebagai kondisi panggung awal sebelum didekorasi sedemikian rupa sesuai dengan tema dan konsep acara.

8. *Stage*

Stage berbeda dengan *riging*. Jika *riging* merupakan pondasi awal dari panggung, maka *stage* adalah panggung yang sudah didekorasi dan siap untuk digunakan untuk penyelenggaraan acara.

9. *Missunderstanding* (Kesalahpahaman)

Miss Understading merupakan hal yang selalu saja terjadi pada hari-H pelaksanaan acara. Biasanya terjadi di sisi keinginan pihak artis yang tidak sesuai dengan kondisi di lapangan (acara berlangsung). Bahkan yang paling parah, dari sisi masalah keuangan pihak *Event Organizer* yang tidak selaras dengan pelunasan pembayaran harga artis pada hari-H.

Semisal, pada awal negosiasi (pra acara) pihak *Event Organizer* memberikan dana awal (DP) sebagai tanda jadi dalam rangka penggunaan artis di acara yang akan diselenggarakan, dan dengan perjanjian bahwa pihak *Event Organizer* akan memberikan pelunasan selambat-lambatnya pada hari-H acara. Namun pada pelaksanaannya, hingga pasca penyelenggaraan acara, biaya pelunasan pun tak kunjung dibayar oleh pihak *Event Organizer*.

Contoh kedua, seorang Agnes Monica menginginkan dijemput menggunakan mobil Toyota Alphard dari Bandara Juanda menuju hotel/penginapan. Namun, pada saat penjemputan, pihak *Event Organizer* mengalami suatu hal yang menyebabkan tidak bisa menyewa Toyota Alphard, dan harus mengganti mobil penjemputan dengan Toyota Kijang Innova tanpa mengkonfirmasi kepada pihak manajemen Agnes Monica.

2.4 E-Business

E-Business adalah penggunaan Teknologi Informasi untuk memudahkan proses bisnis, melakukan ecommerce, dan menyediakan kerja sama dan komunikasi perusahaan pendukung. Fenomena E-Business tidak dapat disangkal telah menjadi trend yang mewarnai aktivitas bisnis di negara-negara maju maupun berkembang. Konsep baru yang berkembang karena kemajuan teknologi informasi dan berbagai paradigma bisnis baru ini dianggap sebagai kunci sukses perusahaan-perusahaan di era informasi dan di masa-masa mendatang. Secara ringkas, Mohan Sawhney mendefinisikan E-Business sebagai [HAN-12]:

“The use of electronic networks and associated technologies to enable, improve, enhance, transform, or invent a business process or business system to create superior value for current or potential customers”.

Secara prinsip definisi tersebut jelas memperlihatkan bagaimana teknologi elektronik dan digital berfungsi sebagai medium tercapainya proses dan sistem bisnis (pertukaran barang atau jasa) yang jauh lebih baik dibandingkan dengan cara-cara konvensional, terutama dilihat dari manfaat yang dapat dirasakan oleh mereka yang berkepentingan (stakeholders) [HAN-12].

Dengan meningkatnya pengembangan teknologi dan tuntutan bisnis yang kian hari harus efisien dan dimana peluang komunikasi elektronik banyak terbuka lebar maka semakin banyak perusahaan yang

menggunakan teknologi informasi di dalam perusahaannya. Baik sebagai produk IT, instrument manajemen, maupun cara berbisnis [HAN-12].

E-Business memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. E-Business juga banyak dipakai untuk berhubungan dengan suplier dan mitra bisnis perusahaan, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik [HAN-12].

Berdasarkan hubungan/relasi bisnis, E-Business memiliki 6 jenis kolaborasi, antara lain sebagai berikut:

1. *Business to Business* (B2B)

B2B adalah bisnis yang dilakukan sebuah perusahaan dengan perusahaan lain (antara perusahaan) baik itu perusahaan yang bergerak pada bidang industri yang sama ataupun berbeda dengan menggunakan media Internet. B2B biasa dilakukan untuk menghemat biaya transaksi. Sebagai contoh perusahaan A ingin memesan sejumlah unit komputer pada perusahaan B, maka perusahaan A dapat mengakses situs resmi perusahaan B dan menuliskan pesannya. Perusahaan B yang mendapatkan pesan pemesanan barang tersebut akan mengirimkan barang yang dimaksud. Pembayaran biasanya dilakukan berdasarkan kesepakatan sebelumnya. Meskipun tentu saja pemesanan barang ini dapat dilakukan dengan mengangkat telepon. Salah satu contoh perusahaan di Indonesia yang menerapkan konsep B2B adalah situs www.dagang2000.com milik PT. Indosat Adimarga dan www.indonesianexport.com milik PT. E-Commerce Nusantara [NAS-10].

2. *Business to Customer* (B2C)

B2C dapat diartikan sebagai jenis perdagangan elektronik dimana ada sebuah perusahaan (business) yang melakukan penjualan langsung barang-barangnya kepada pembeli (consumer). Kesuksesan dari B2C pada dasarnya dikarenakan faktor penawaran barang kualitas tinggi dengan harga murah dan banyak pula dikarenakan pemberian

layanan kepada konsumen yang cukup baik. Contoh perusahaan kelas dunia yang telah menerapkan B2C adalah www.amazon.com dan www.wsj.com [NAS-10].

3. *Business to Administrator (B2A)*

Business to Administrator adalah sebuah kegiatan manajemen semua aspek bisnis yang dibangun untuk bisa membangun dan mengembangkan bisnis yang dilakukan sesuai dengan sasaran dan tujuan dari pembangun bisnis yang dilakukan. Sebagian besar perusahaan memiliki sebuah kelompok khusus administrator yang bekerja untuk memastikan hal ini terjadi. Contoh situs yang menggunakan konsep ini adalah www.emagister.net [NAS-10].

4. *Brokerage*

Brokerage adalah orang yang menyediakan pasar. Brokerage memiliki peran dalam mempertemukan dan memfasilitasi transaksi antara penjual dan pembeli. Brokerage sering memainkan peran dalam bisnis-to-business (B2B), *business-to-konsumen* (B2C), atau konsumen-ke-konsumen (C2C). Keuntungan didapat oleh brokerage dari komisi yang diberikan oleh pihak yang terlibat dalam transaksi baik itu penjual atau pembeli. Contoh situsnya seperti www.respond.com atau www.paypal.com [NAS-10].

5. *Seller Driven Market*

Seller Driven Market adalah jenis pasar penjualan elektronik komoditas, dimana dalam pasar ini terjadi kelangkaan komoditas atau barang yang mendasar yang mengakibatkan harga menjadi mahal karena permintaan atas barang/pasokan yang amat tinggi. Contoh situs yang mengaplikasikan pasar ini adalah www.lelangmurah.com [NAS-10].

6. *Buyer Driven Market*

Buyer Driven Market, adalah jenis pasar elektronik yang berlawanan dengan pasar *Seller driven market*. Dalam pasar ini biasanya terdapat banyak sekali situs atau penjual yang menawarkan sebuah produk yang sama sehingga dengan demikian pembelimemiliki kesempatan untuk memilih. Ketika keadaan pasar seperti ini biasanya harga barang yang ditawarkan oleh penjual akan cenderung murah. Contoh situs yang cukup terkenal dengan konsep ini misalnya www.buyers-market.net [NAS-10].

2.5 **E-Marketplace**

E-marketplace adalah pasar online tempat terjadinya jual beli, biasanya dilakukan antar perusahaan (B2B mendominasi hingga 75% e-marketplace). Secara fungsi, sebenarnya fungsi e-marketplace tidak berbeda dengan pasar biasa, yaitu [ANN-13]:

1. Mencocokkan antara penjual dan pembeli
2. Sebagai fasilitas transaksi
3. Sebagai infrastruktur institusional

Perbedaan yang paling krusial hanya terletak pada cara berbisnisnya. Pada e-marketplace, kita bisa ‘pergi ke pasar’ kapan saja dan dimana saja selama ada akses internet. Fitur-fiturnya pun semakin memudahkan proses jual beli. Kita bisa mencari barang atau jasa yang kita butuhkan hanya dengan mengetikkan spesifikasinya, maka sistem langsung dengan cepat mencocokkan. Lebih hemat waktu, energi, dan juga biaya [ANN-13].

E-Marketplace terdiri dari 5 jenis, antara lain sebagai berikut [PAN-11]:

1. *Private Stores on Seller's Sites*

Ciri-ciri dari jenis ini adalah yaitu memiliki penjual tunggal, banyak pembeli, sedikit produk, dan harga yang tetap. Contohnya adalah <http://www.bukukita.com/> [PAN-11].



Gambar 2.2 Situs www.bukukita.com [PAN-11]

2. Customer Portal

Ciri-ciri dari *Customer portal* yaitu memiliki beberapa penjual, banyak pembeli, catalog based, dan harga tetap. Jenis ini terdapat pada <http://202.43.163.90/> atau Carrefour [PAN-11].



Gambar 2.3 Situs Pusat Perbelanjaan Carefour [PAN-11]

3. Independent Industries Marketplaces

Ciri-ciri *Independent Industries Marketplace* yaitu memiliki banyak penjual, banyak pembeli, terdapat tawar-menawar, dan harganya tidak pasti. Contohnya adalah www.dinomarket.com [PAN-11].



Gambar 2.4 Situs www.dinomarket.com [PAN-11]

4. Consortia-Sponsored Marketplaces

Ciri-ciri *Consortia-Sponsored Marketplaces* yaitu memiliki sedikit pembeli, banyak penjual, pembeli memiliki kontrol, dan harga tetap. Contoh dari jenis ini terdapat pada www.argomaret.com [PAN-11].



Gambar 2.5 Situs www.argomaret.com [PAN-11]

5. Private Company Marketplaces

Ciri-ciri *Private Company Marketplaces* yaitu memiliki satu pembeli, banyak penjual, dapat memberi penawaran pada pembeli tertentu. Contohnya terdapat pada <http://www.krakatausteel.com/> [PAN-11].

1. Account Information

Registrasi dan *login* akun marketplace sebaiknya menggunakan situs jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain [AHM-13].

2. Shopping Process

Kategorisasi dapat disimpulkan sebagai berikut: Mode, Komputer dan Telepon Seluler, Elektronik, Kesehatan dan Kecantikan, Rumah dan Kantor Perlengkapan, Seni dan Koleksi Souvenir, Hobi dan Peralatan Olahraga, Pertanian dan Perkebunan, serta Makanan dan Minuman. Fitur item pencarian lanjutan harus disediakan dengan parameter kategori, produk harga, dan waktu rilis produk. Pemesanan produk berdasarkan urutan abjad, kisaran harga dan waktu rilis produk [AHM-13].

3. View Company

Profil Perusahaan harus berisi informasi dari peringkat pengguna dan ulasan/testimonial perusahaan oleh pelanggan. Pengguna juga diberi fitur/layanan untuk mengirim rekomendasi kepada teman-teman menggunakan media sosial [AHM-13].

4. View Item

Marketplace harus melengkapi produk dengan berbagai jenis gambar dan fitur zoom. Spesifikasi rinci dari yang diperlukan item, deskripsi, harga, penilaian dan statistik item yang dijual. Pengguna dapat merekomendasikan produk kepada teman-teman mereka menggunakan jaringan sosial. Pengguna dapat meninggalkan komentar dan ulasan produk [AHM-13].

5. Booking Process

Keranjang belanja (*shopping cart*) harus dirancang sederhana memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah mendapatkan informasi transaksi rinci. Rincian transaksi yang harus ada adalah total

pengeluaran, biaya pengiriman, pajak atau diskon. Pemesanan jugadapat mengakomodasi kebutuhan untuk *pra-order*. Marketplace harus menyediakan form-form proses *booking* yang dikemas sesuai dengan sistem marketplace tersebut [AHM-13].

6. *Payment Process*

Marketplace harus memberikan opsi pembayaran, seperti internet banking dan transfer rekening. Opsi pembayaran tersebut harus memiliki prosedur untuk bertransaksi aman, seperti dari Verisign atau layanan SSL [AHM-13].

7. *Delivery Process*

Sebuah fitur terpenting adalah fleksibilitas alamat pengiriman. Alamat pengiriman dapat berbeda untuk tiap-tiap barang yang dipesan. Selama proses pengisian alamat, sistem diharuskan dapat menampilkan estimasi biaya pengiriman [AHM-13].

8. *Merchant's Page*

Identitas dari penjual harus diperlihatkan, seperti nama dan logo penjual. Desain *Merchant's Page* halaman toko) tidak terlalu penting, namun yang terpenting adalah pengaturan produk yang ditampilkan di toko [AHM-13].

9. *Customer Dashboard*

Pembeli seharusnya dapat melihat proses berlangsungnya transaksi, status transaksi, konfirmasi pembayaran, dan *history* transaksi yang telah dilakukan. Pembeli dengan mudahnya dapat mengganti profil dan menambahkan list alamat untuk pengiriman. Fitur-fitur lain seperti daftar keinginan pembeli, pesan masuk, *history* komentar dan ulasan dapat disediakan juga [AHM-13].

10. Merchant Dashboard

Penjual dapat melihat daftar proses pemesanan, status pemesanan, status dan konfirmasi pengiriman, dan *history* pemesanan yang sudah diselesaikan. Penjual juga dapat melihat statistik toko dan produk. Pengaturan profile penjual seharusnya dikemas dalam bentuk yang sederhana (simpler) dan intuitif [AHM-13].

11. Store Setting

Pengaturan *store* (toko) sebaiknya didesain secara simpler dan intuitif (mudah dimengerti). Toko harus memberikan alternatif baru dalam sistem pengunggahan file (*upload file*) seperti file berformat Excel (.xls), dan alternatif baru dalam mengatasi koneksi internet di Indonesia yang kurang stabil [AHM-13].

12. Customer Service

Marketplace harus menyediakan fitur ini untuk interaksi yang mudah dan respon yang cepat dengan pembeli [AHM-13].

13. Social Media

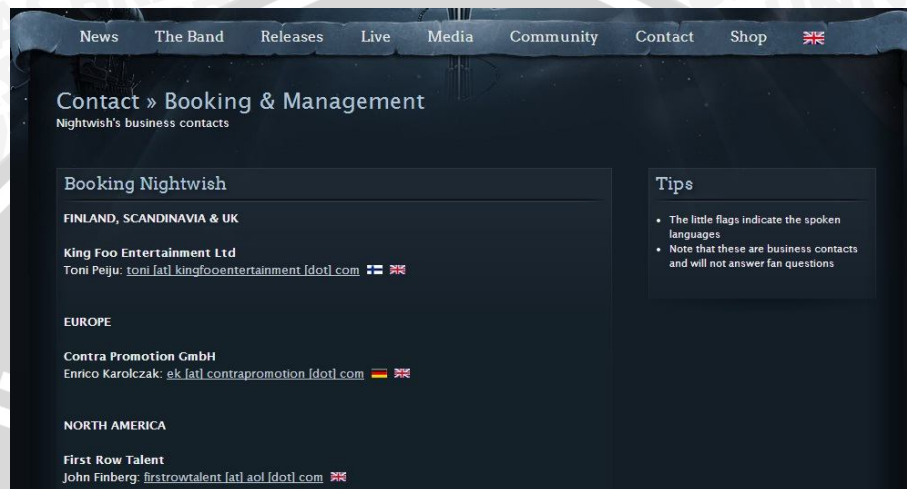
Marketplace juga harus memiliki akun jejaring sosial untuk menjaga komunikasi dengan pembeli, dan untuk mempromosikan toko. Akun jejaring sosial juga digunakan untuk menyebarkan berita atau tips berbelanja [AHM-13].

2.6 Referensi Teknologi Internet yang Serupa

Nightwish merupakan band rock yang berasal dari Negara Finlandia. Band ini memiliki website resmi, yakni **www.nightwish.com**. Namun, di dalamnya hanya berisikan informasi terkait profil band, jadwal konser, galeri foto dan video, serta informasi proses *booking* band yang dikemas dalam bentuk *contact person* (email manajemen Nightwish).

Pada intinya, website tersebut hanya berisikan informasi-informasi perihal internal band, dan tidak ada cara lain bagi pihak *Event Organizer*

dalam rangka mem-booking selain dengan cara melalui email dan telepon. Namun, beberapa fitur pada website ini yang bisa diterapkan pada tugas akhir ini adalah seperti fitur informasi profil band, galeri foto dan video, jadwal konser, dan informasi manajemen.



Gambar 2.7 Tampilan Official Website Band Nightwish

2.7 *Focus Group Discussion (FGD)*

Penggalan data pada sebuah penelitian, terkadang menemui kendala saat peneliti memerlukan data dengan karakteristik khusus, misalnya tentang persepsi, opini, kepercayaan dan sikap terhadap suatu produk, pelayanan, konsep atau ide. Begitu pula untuk penelitian dengan tujuan tertentu, misalnya kajian kebutuhan atau evaluasi suatu program. Untuk itu diperlukan suatu teknik pengumpulan data di mana partisipan dibebaskan untuk saling berdiskusi tanpa ada rasa takut atau khawatir terhadap pendapat yang akan dikeluarkannya. Salah satu teknik pengumpulan data yang cocok dalam hal ini adalah teknik *Focus Group Discussion (FGD)* atau Diskusi Kelompok Terarah.

2.8 Pengembangan Sistem Berdasarkan Kebutuhan User

Kebutuhan Pengguna, atau *User Requirement* merupakan suatu kondisi atau kemampuan yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan atau untuk mencapai sebuah tujuan (IEEE).

Sistem yang baik adalah sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk dapat membangun suatu sistem yang baik diperlakukan suatu pemahaman mengenai kebutuhan dari sistem tersebut. Oleh Karena itu dalam membangun suatu sistem dibutuhkan suatu proses yang digunakan untuk mendapatkan, menganalisis, dan memvalidasi kebutuhan-kebutuhan sistem, yaitu proses analisa kebutuhan. Kegunaan hasil analisis kebutuhan, antara lain:

1. Untuk mencapai kesepakatan antara developer, customer, dan pengguna akhir akan kebutuhan yang harus dipenuhi
2. Untuk menyediakan dasar yang akurat bagi perancangan perangkat lunak
3. Untuk menyediakan referensi bagi dilakukannya validasi perangkat lunak

2.9 *Business Process Model Notation (BPMN)*

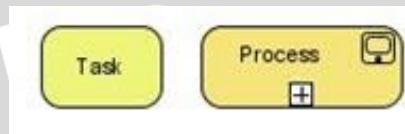
BPMN adalah representasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam suatu pemodelan proses bisnis. Tujuan utama dari BPMN adalah menyediakan suatu notasi standar yang mudah dipahami oleh semua pemangku kepentingan bisnis. Dari analisis bisnis yang menciptakan draft permulaan dari proses-proses sampai dengan pengembang-pengembang teknis yang bertanggung jawab untuk mengimplementasikan teknologi yang membantu pelaksanaan proses. Terdapat 4 kategori dari elemen-elemen dalam BPMN, yaitu [TIK-12]:

1. *Flow Objects*

- a. *Events*, sebuah event direpresentasikan dengan lingkaran. Events dapat berupa Start, Intermediate, atau End [TIK-12].

Gambar 2.8 Simbol *Events* pada BPMN [TIK-12]

- b. *Activities*, sebuah aktivitas direpresentasikan dengan persegi dengan sudut melingkar dan memperlihatkan pekerjaan yang harus dilakukan [TIK-12].

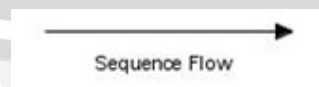
Gambar 2.9 Simbol *Activities* pada BPMN [TIK-12]

- c. *Gateways*, sebuah *gateway* direpresentasikan dengan belah ketupat dan memperlihatkan pilihan yang berbeda. Gateway juga menjelaskan mengenai percabangan dan penggabungan dari path yang ada [TIK-12].

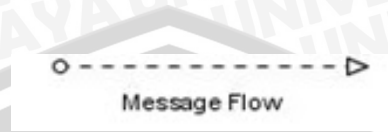
Gambar 2.10 Simbol *Gateways* pada BPMN [TIK-12]

2. Connecting Object

- a. *Sequence Flow*, sequence flow direpresentasikan dengan garis lurus dengan panah tertutup dan menjelaskan mengenai urutan aktivitas yang akan dijalankan [TIK-12].

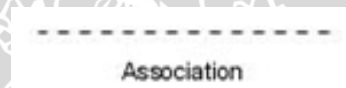
Gambar 2.11 Simbol *Sequence Flow* pada BPMN [TIK-12]

- b. *Message Flow*, message flow direpresentasikan dengan garis putus-putus dan panah terbuka. *Message flow* menjelaskan pertukaran pesan yang sedang terjadi [TIK-12].



Gambar 2.12 Simbol *Message Flow* pada BPMN [TIK-12]

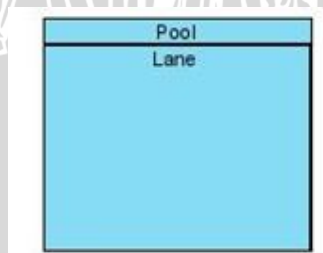
- c. *Association*, association direpresentasikan dengan garis putus-putus. Association digunakan untuk mengasosiasikan sebuah artifak, data, maupun flow object [TIK-12].



Gambar 2.13 Simbol *Association* pada BPMN [TIK-12]

3. *Swimlanes*

- a. *Pool*, pool direpresentasikan dengan persegi besar yang didalamnya dapat berisi flow objects, connecting object, maupun artifak [TIK-12].
- b. *Lane*, lane merupakan bagian lebih mendetail dari pool.



Gambar 2.14 Simbol *Pool* dan *Lane* pada BPMN [TIK-12]

4. Artifacts

- a. *Data Objects*, data object digunakan untuk menjelaskan mengenai data yang dibutuhkan atau dihasilkan dari sebuah aktivitas [TIK-12].



Gambar 2.15 Simbol *Data Objects* pada BPMN [TIK-12]

- b. *Group*, group direpresentasikan dalam persegi dengan sudut melingkar dan garis luar putus-putus. Group untuk melakukan grouping aktivitas [TIK-12].



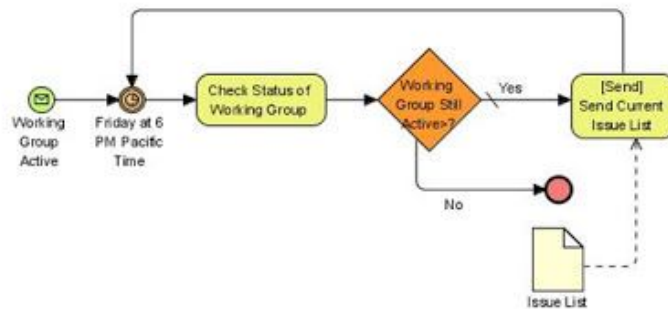
Gambar 2.16 Simbol *Group* pada BPMN [TIK-12]

- c. *Annotation*, annotation digunakan untuk menjelaskan model atau diagram [TIK-12].



Gambar 2.17 Simbol *Annotation* pada BPMN [TIK-12]

Business Process dapat digambarkan dalam BPMN secara mudah. Sebagai contoh dapat dilihat pada gambar business process sederhana sebagai berikut [TIK-12]:

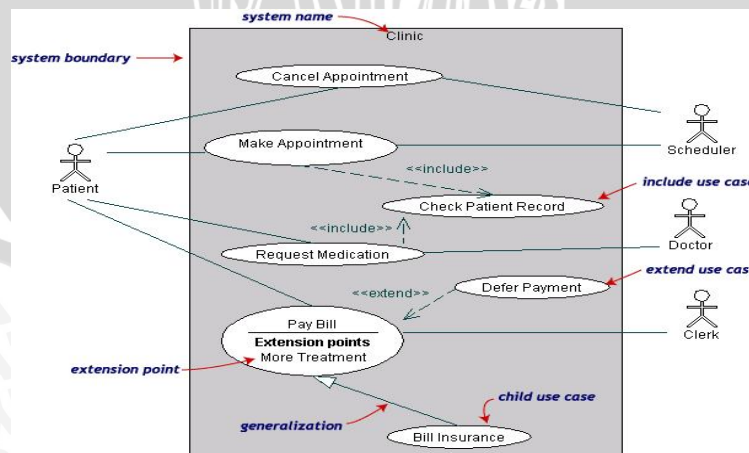


Gambar 2.18 Contoh Business Process Model Notation (BPMN) [TIK-12]

2.10 Use Case Diagram

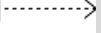
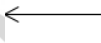
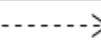
Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana” [DHA-03]. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use Case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun *requirement* sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem.



Gambar 2.19 Contoh Use Case Diagram [DHA-03]

Tabel 2.1 Keterangan Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya sebagai elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya (objek induk/ <i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sebuah *use case* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-include akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-include dieksekusi secara normal. Sebuah *use case* dapat di-include oleh lebih dari satu *use case* lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang *common* [DHA-03].

Sebuah *use case* juga dapat meng-extend *use case* lain dengan *behaviour*-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar *use case* menunjukkan bahwa *use case* yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain [DHA-03].

2.11 **Data Flow Diagram (DFD)**

Menurut Jogiyanto (1990), ide dari suatu bagan untuk mewakili arus data dalam suatu sistem bukanlah hal yang baru. Pada tahun 1967, Martin dan Estrin memperkenalkan suatu algoritma program dengan menggunakan simbol lingkaran dan panah untuk mewakili arus data. Pada tahap analisis, penggunaan notasi ini sangat membantu sekali di dalam komunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika. Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini untuk menggambarkan arus dari data sistem sekarang dikenal dengan nama diagram arus data (*Data Flow Diagram* atau DFD).

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, microfiche, hard disk, tape, diskette dan lain sebagainya). DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design*). DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem

dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Beberapa simbol digunakan di DFD untuk maksud mewakili [JOG-90]:

1. External entity (kesatuan luar) atau boundary (batas sistem);
2. Data flow (arus data);
3. Process (proses);
4. Data store (simpanan data).

2.11.1 Kesatuan Luar

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan (*entity*) dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Kesatuan luar ini kebanyakan adalah salah satu dari berikut ini [JOG-90].

2.11.2 Arus Data

Arus data (*data flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data menunjukkan arus data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem dan dapat berbentuk sebagai berikut ini [JOG-90].

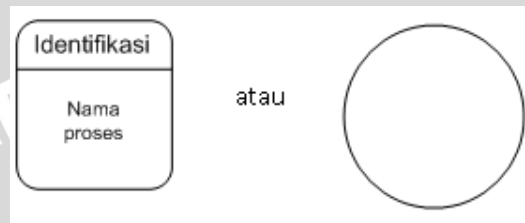


Gambar 2.20 Simbol Arus Data pada DFD (*Data Flow Diagram*) [JOG-90]

2.11.3 Proses

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk kedalam proses

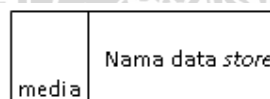
untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Untuk *Physical Dataflow Diagram* (PDFD), proses dapat dilakukan oleh orang, mesin atau computer, sedang untuk *Logical Data Flow Diagram* (LDFD), suatu proses hanya menunjukkan proses dari computer. Perbedaan dari PDFD dan LDFD akan dibahas kemudian. Suatu proses dapat menunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudut tumpul [JOG-90].



Gambar 2.21 Simbol Proses pada DFD (*Data Flow Diagram*) [JOG-90]

2.11.4 Simpanan Data

Menunjukkan informasi yang tersimpan dalam file diantara transactions. Data store diidentitaskan dengan “D dengan nomor” untuk data store dan “M dengan nomor” untuk *manual data store*. Data store disimbolkan sebagai berikut [JOG-90]:



Gambar 2.22 Simbol Simpanan Data pada DFD (*Data Flow Diagram*) [JOG-90]

Penggambaran simpanan data di DFD perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Hanya proses saja yang berhubungan dengan simpanan data, karena yang menggunakan atau merubah data di simpanan data adalah proses.
2. Arus data yang menuju ke simpanan data dari suatu proses menunjukkan proses update terhadap data yang tersimpan di simpanan data. Update dapat berupa proses:

3. Menambah atau menyimpan record baru atau dokumen baru ke dalam simpanan data.
4. Menghapus record atau mengambil dokumen dari simpanan data.
5. Merubah nilai data di suatu record atau di suatu dokumen yang ada di simpanan data.

Arus data yang berasal dari simpanan data ke suatu proses menunjukkan bahwa proses tersebut menggunakan data yang ada di simpanan data. Untuk media simpanan data berupa simpanan luar (disk atau tape) berarti membaca data dari suatu *record* di *file* sedang untuk disimpanan data berupa media *manual* berarti mengambil suatu formulir atau dokumen untuk dilihat isinya dari suatu simpanan data.

Proses yang melakukan kedua-duanya, yaitu menggunakan dan update simpanan data dapat dilakukan hal berikut, antara lain:

1. Dapat menggunakan sebuah garis dengan panah mengarah kedua arah yang berlawanan dari simpanan data.
2. Menggunakan arus data yang terpisah.

DFD sangat berbeda dengan bagan alir (*flowchart*). Perbedaannya adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Proses di DFD dapat beroperasi secara parallel, sehingga beberapa proses dapat dilakukan serentak sedangkan bagan alir cenderung menunjukkan proses yang urut.
2. DFD lebih mencerminkan arus dari data di suatu sistem, sedang bagan alir sistem lebih menunjukkan arus dari prosedur dan bagan alir program lebih menunjukkan arus dari algoritma.
3. DFD tidak menunjukkan proses perulangan (*loop*) dan proses keputusan (*decision*), sedangkan bagan alir menunjukkannya.

Selain itu, DFD juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. DFD tidak menunjukkan proses perulangan (*loop*)
2. DFD tidak menunjukkan proses keputusan (*decision*)

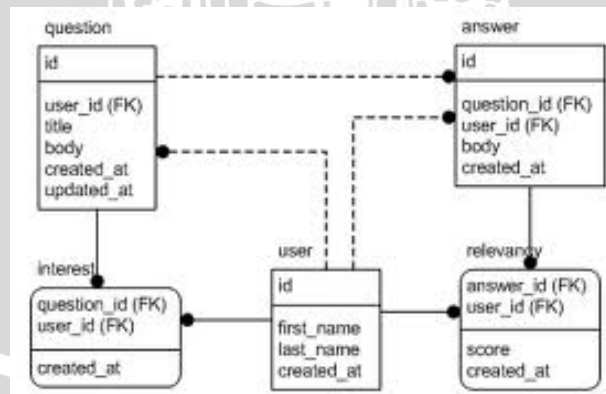
3. DFD tidak menunjukkan proses perhitungan

2.12 Basis Data

Basis data (*database*), atau sering pula dieja basis data, adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi [MUH-09].

2.13 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam rekayasa perangkat lunak, sebuah Entity-Relationship Model (ERM) merupakan abstrak dan konseptual representasi data. Entity-Relationship adalah salah satu metode pemodelan basis data yang digunakan untuk menghasilkan skema konseptual untuk jenis/model data semantik sistem. Dimana sistem seringkali memiliki basis data relasional, dan ketentuannya bersifat top-down. Diagram untuk menggambarkan model Entity-Relationship ini disebut Entity-Relationship diagram, ER diagram, atau ERD.



Gambar 2.23 Contoh *Entity Relationship Diagram* [FAI-10]



Gambar 2.24 Contoh Physical Diagram [FAI-10]

Notasi-notasi simbolik yang digunakan dalam Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut:

1. Notasi

Notasi adalah segala sesuatu yang dapat digambarkan oleh data. Entitas juga dapat diartikan sebagai individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999). Ada dua macam entitas yaitu entitas kuat dan entitas lemah. Entitas kuat merupakan entitas yang tidak memiliki ketergantungan dengan entitas lainnya. Contohnya entitas anggota. Sedangkan entitas lemah merupakan entitas yang kemunculannya tergantung pada keberadaan entitas lain dalam suatu relasi.

2. Atribut

Atribut merupakan pendeskripsian karakteristik dari entitas. Atribut digambarkan dalam bentuk lingkaran atau elips. Atribut yang menjadi kunci entitas atau key diberi garis bawah.

3. Relasi

Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

4. Derajat relasi atau kardinalitas

Menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Macam-macam kardinalitas adalah:

Satu ke satu (*one to one*), Setiap anggota entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu anggota entitas B, begitu pula sebaliknya. Satu ke banyak (*one to many*), setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu anggota entitas B tetapi tidak sebaliknya. Banyak ke banyak (*many to many*), setiap entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas himpunan entitas B dan demikian pula sebaliknya.

2.14 XAMPP

Perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat *download* langsung dari web resminya.

Bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya *htdocs* adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain. *PHPMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/PHPMyAdmin>, maka akan muncul halaman *PHPMyAdmin. Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai

(start). Berikut ini adalah komponen-komponen yang terdapat pada XAMPP:

1. Apache

Apache bersifat open source artinya setiap orang boleh menggunakan, mengambil dan mengubah kode programnya. Tugas utama apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada peminta, berdasarkan kode PHP yang telah dibuat dan database dapat diakses terlebih dahulu untuk mendukung halaman web yang dihasilkan [HAD-13].

2. PHP

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa untuk membuat yang bersifat server side scripting. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam OS seperti Windows, Linux dan Mac OS. PHP juga mendukung beberapa web server lain misalnya Microsoft IIS, Caudium, PWS dan lain-lain. PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis [HAD-13].

Sistem manajemen database yang sering digunakan adalah bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-Base, PostgreSQL dan sebagainya. Hingga kini PHP sudah berkembang hingga versi ke 5. PHP 5 mendukung penuh *Object Oriented Programming* (OOP), integrasi XML, mendukung semua ekstensi terbaru MySQL, pengembangan *web services* dengan SOAP dan REST, serta ratusan peningkatan kemampuan lainnya dibandingkan versi sebelumnya. Sama dengan web server lainnya PHP juga bersifat *open source* sehingga setiap orang dapat menggunakannya dengan gratis.

3. MySQL

SQL kepanjangan dari *Structured Query Language* yang merupakan bahasa terstruktur digunakan untuk mengolah database. MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational

artinya data-data yang dikelola dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat [HAD-13].

4. PHPMYAdmin

Salah satu tool yang memudahkan kita membuat dan menghapus tabel tanpa harus menghafalkan *query*-nya [HAD-13].

2.15 Code Igniter (CI)

Code Igniter merupakan salah satu dari sekian banyak framework PHP yang ada. *Code Igniter* dikembangkan oleh Rick Ellis. Tujuan dari pembuatan framework *Code Igniter* ini menurut *user manual*-nya adalah untuk menghasilkan framework yang akan dapat digunakan untuk pengembangan proyek pembuatan website secara lebih cepat dibandingkan dengan pembuatan website dengan cara koding secara *manual*, dengan menyediakan banyak sekali pustaka yang dibutuhkan dalam pembuatan website, dengan antarmuka yang sederhana dan struktur logika untuk mengakses pustaka yang dibutuhkan. *Code Igniter* membiarkan kita untuk memfokuskan diri pada pembuatan website dengan meminimalkan pembuatan kode untuk berbagai tujuan pembuatan website [DER-12].

Code Igniter menggunakan lingkungan pengembangan dengan metode Model View Controller (MVC) yang membedakan antara logika dan presentasi/tampilan, sehingga tugas bisa lebih mudah dipecah-pecah. Ada bagian yang khusus membuat tampilan dan bagian yang membuat kode programnya [DER-12].

Code Igniter menerapkan lingkungan pengembangan dengan metode MVC (Model View Controller). MVC memisahkan antara logika pembuatan kode dengan pembuatan template atau tampilan website. Penggunaan MVC membuat pembuatan sebuah proyek website menjadi lebih terstruktur dan lebih sederhana. Secara sederhana konsep MVC terdiri dari tiga bagian yaitu bagian Model, bagian View dan bagian *Controller*. Didalam website dinamis setidaknya terdiri dari 3 hal yang

paling pokok, yaitu basis data, logika aplikasi dan cara menampilkan halaman website. Tiga hal tersebut direpresentasikan dengan MVC yaitu model untuk basis data, *view* untuk cara menampilkan halaman website dan *controller* untuk logika aplikasi. Penjelasan sebagai berikut [DER-12]:

1. Model

Merepresentasikan struktur data dari website yang bisa berupa basis data maupun data lain, misalnya dalam bentuk file teks atau file xml. Biasanya didalam model akan berisi class dan fungsi untuk mengambil, melakukan update dan menghapus data website. Karena sebuah website biasanya menggunakan basis data dalam menyimpan data maka bagian Model biasanya akan berhubungan dengan perintah-perintah *query* SQL. Model bisa dibilang khusus digunakan untuk melakukan koneksi ke basis data oleh karena itu logika-logika pemrograman yang berada didalam model juga harus yang berhubungan dengan basis data. Misalnya saja pemilihan kondisi tetapi untuk memilih melakukan *query* yang mana [DER-12].

2. View

Merupakan informasi yang ditampilkan kepada pengunjung website. Sebisa mungkin didalam View tidak berisi logika-logika kode tetapi hanya berisi variabel-variabel yang berisi data yang siap ditampilkan. View bisa disebut sebagai halaman website yang dibuat menggunakan HTML dengan bantuan CSS atau JavaScript. Didalam view jangan pernah ada kode untuk melakukan koneksi ke basis data. View hanya dikhususkan untuk menampilkan data-data hasil dari model dan *controller* [DER-12].

3. Controller

Controller merupakan penghubung antara Model dan View. Di dalam *Controller* inilah terdapat class dan fungsi-fungsi yang memproses permintaan dari View kedalam struktur data didalam Model. *Controller*

juga tidak boleh berisi kode untuk mengakses basis data. Tugas *controller* adalah menyediakan berbagai variabel yang akan ditampilkan di *view*, memanggil model untuk melakukan akses ke basis data, menyediakan penanganan error, mengerjakan proses logika dari aplikasi serta melakukan validasi atau cek terhadap input [DER-12].

Jadi secara singkat urutan dari sebuah request adalah yang pertama *user* berhubungan dengan *view*, di mana di dalam *view* inilah semua informasi ditampilkan. Saat *user* melakukan permintaan atau request, misal klik tombol maka request tersebut akan diproses oleh *Controller*. Apa yang harus dilakukan, data apa yang diinginkan, apakah ingin melihat data, atau memasukan data atau mungkin melakukan validasi data terlebih dahulu, semua diproses oleh *Controller*. Kemudian *Controller* akan meminta Model untuk menyelesaikan request, entah itu melakukan *query* atau apapun. Dari Model, data akan dikirim kembali untuk di proses lebih lanjut di dalam *Controller* dan baru dari *Controller* data akan ditampilkan di *view* [DER-12].

2.16 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dapat berarti proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Standar yang dijadikan acuan dapat berupa menurut instansi tertentu ataupun disesuaikan dengan keperluan *customer/user*.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian dilakukan untuk memenuhi persyaratan kualitas perangkat lunak, dengan cara mengeksekusi program untuk mencari kesalahan sintaks program, melakukan verifikasi perangkat lunak untuk melihat kesesuaian antara perangkat lunak dengan keinginan *user*.

Pentingnya pengujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi, yang peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan karena ketidakmampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka

pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas [EDD-09].

Meningkatnya visibilitas (kemampuan) perangkat lunak sebagai suatu elemen sistem dan “biaya” yang muncul akibat kegagalan perangkat lunak, memotivasi dilakukannya perencanaan yang baik melalui pengujian yang teliti. Pada dasarnya, pengujian merupakan satu langkah dalam proses rekayasa perangkat lunak yang dapat dianggap sebagai hal yang merusak daripada membangun.

Sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian pada perangkat lunak adalah:

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
2. *Test case* yang baik adalah *test case* yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.
3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

Sasaran itu berlawanan dengan pandangan yang biasanya dipegang yang menyatakan bahwa pengujian yang berhasil adalah pengujian yang tidak ada kesalahan yang ditemukan [EDD-09]. Data yang dikumpulkan pada saat pengujian dilakukan memberikan indikasi yang baik mengenai reliabilitas perangkat lunak dan beberapa menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan, tetapi ada satu hal yang tidak dapat dilakukan oleh pengujian, yaitu pengujian tidak dapat memperlihatkan tidak adanya cacat, pengujian hanya dapat memperlihatkan bahwa ada kesalahan perangkat lunak.

Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain *test case* yang efektif, pereayasa perangkat lunak harus memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak, yaitu:

1. *Semua pengujian harus dapat ditelusuri sampai ke persyaratan pelanggan*, maksudnya mengungkap kesalahan dari cacat yang menyebabkan program gagal.
2. *Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian itu mulai*, maksudnya semua pengujian dapat direncanakan dan dirancang sebelum semua proses dijalankan.
3. *Prinsip Pareto berlaku untuk pengujian perangkat lunak*, maksudnya dari 80% kesalahan yang ditemukan selama pengujian dapat ditelusuri sampai 20% dari semua modul program.
4. *Pengujian harus mulai “dari yang kecil” dan berkembang ke pengujian “yang besar”*, Selagi pengujian berlangsung maju, pengujian mengubah focus dalam usaha menemukan kesalahan pada *cluster* modul yang terintegrasi dan akhirnya pada sistem.
5. *Pengujian yang mendalam tidak mungkin* karena tidak mungkin mengeksekusi setiap kombinasi jalur skema pengujian dikarenakan jumlah jalur permutasi untuk program menengah pun sangat besar.
6. Untuk menjadi paling efektif, pengujian harus dilakukan oleh pihak ketiga yang independent.

Dalam lingkungan yang ideal, perekraya perangkat lunak mendesain suatu program komputer, sebuah sistem atau produk dengan testabilitas dalam pikirannya. Hal ini memungkinkan individu yang berurusan dengan pengujian mendesain *test case* yang efektif secara lebih mudah. Testabilitas adalah seberapa mudah sebuah program komputer dapat diuji. Karena sangat sulit, perlu diketahui apa yang dapat dilakukan untuk membuatnya menjadi lebih mudah. Prosedural dan menggunakannya sebagai pedoman untuk menetapkan basis *set* dari jalur eksekusi.

Sasaran utama desain *test case* adalah untuk mendapatkan serangkaian pengujian yang memiliki kemungkinan tertinggi di dalam pengungkapan kesalahan pada perangkat lunak.

Black Box Testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*-nya), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output). Kelebihan *Black Box* antara lain [ISM-13]:

1. Dapat memilih subset test secara efektif dan efisien
2. Dapat menemukan cacat
3. Memaksimalkan testing investment

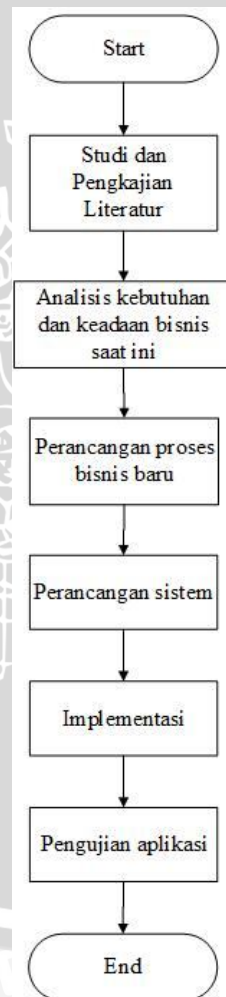
Sedangkan kelemahan dari *Black Box Testing* adalah penguji tidak pernah yakin apakah perangkat lunak tersebut benar-benar lulus uji [ISM-13]. Pengujian berikutnya merupakan pengujian yang digunakan untuk mengukur manfaat dan kemudahan pengoperasian website eventor. Pengujian *usability* dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan website eventor dapat berjalan dengan baik.

Pengujian dilakukan dengan *task scenario* kepada empat responden yaitu admin berjumlah satu orang, manajemen artis satu orang, *Event Organizer* satu orang dan masyarakat umum satu orang [AGU-14]. *Task scenario* adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh responden dengan mengukur seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan langkah-langkah yang telah disediakan oleh penulis [TRI-14].

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

Metode penelitian membahas metode dan tahapan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pendukung kerja *Event Organizer*. Sistem ini dirancang untuk memudahkan sebuah *Event Organizer* dalam mengatur sebuah acara dan berkomunikasi dengan pihak manajemen artis. Metode-metode yang digunakan meliputi studi literatur, analisis kebutuhan sistem, perancangan data, perancangan perangkat lunak, dan implementasi.



Gambar 3.1 Flowchart Metode Penelitian

3.1 Studi Literatur

Langkah ini dilakukan untuk mendalami konsep dan teori-teori yang akan diterapkan pada penelitian ini. Dalam perancangan dan implementasi penelitian ini, perlu diadakan studi literatur. Literatur yang digunakan sebagai teori penguat dan landasan dasar dalam penelitian. Literatur yang digunakan meliputi hal berikut :

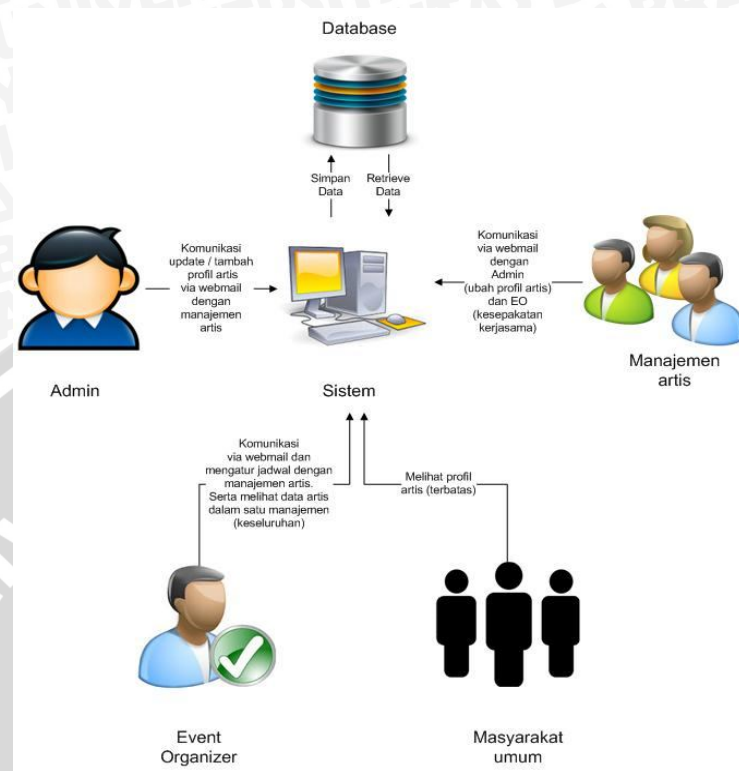
1. Perangkat lunak
2. *Use case diagram*
3. Pengujian perangkat lunak
4. Basis data
5. XAMPP
6. DFD (*Data Flow Diagram*)

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Pada bagian ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan dalam merancang sistem. Kebutuhan yang akan disusun pada bagian ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Secara umum, sistem ini akan memudahkan sebuah *Event Organizer* dalam menyusun pengaturan jadwal dan kesepakatan dengan pihak manajemen *talent*.

Sistem pada website ini menerapkan e-marketplace yaitu pasar online yang biasanya dilakukan antar perusahaan. Jenis e-marketplace yang digunakan adalah *Independent Industri Marketplaces* yang mencakup *Event Organizer* sebagai pembeli, manajemen artis sebagai penjual, terdapat tawar menawar dan memiliki harga yang tak pasti.

Aplikasi yang berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP yang terhubung langsung dengan database yang berisi data artis, *sound*, *riging* dan *venue*. Perangkat komputer standar sebagai media untuk membuat aplikasi menggunakan perangkat lunak XAMPP sebagai web server dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data.



Gambar 3.2 Blok Diagram Sistem Pendukung Kerja EO

3.2.1 Marketplaces di Indonesia

Dalam perancangan sistem ini membutuhkan analisa mendalam terkait fitur apa saja yang harus diimplementasikan ke dalam sistem, agar sistem ini dapat diterima dan mudah diterapkan di Indonesia. Fitur-fitur E-Marketplace yang diimplementasikan ke dalam sistem ini dapat dilihat pada table 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Pemetaan Kebutuhan Fungsional

Fitur-Fitur Marketplace	Implementasi pada Sistem	Fitur
1. Account Information	Fitur registrasi EO dan Manajemen Artis tersedia dengan sistem registrasi, dan dapat langsung log in untuk	1. Register member baru 2. Log in pada sistem

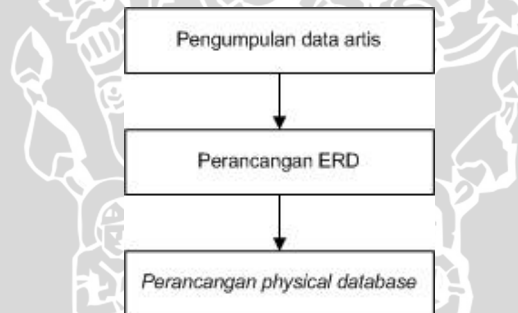
	mengakses sistem ini	
2. <i>Shopping Process</i>	EO dapat memilih <i>talent</i> mana yang akan <i>booking</i> sesuai dengan tema dan konsep acara. Jika sudah menemukan <i>talent</i> yang cocok, EO dapat langsung <i>mem-booking</i> , dan pengajuan <i>booking</i> tersebut akan masuk ke daftar <i>request</i>	<i>Booking</i> artis pada halaman profil artis
3. <i>View Company</i>	Pada sistem ini EO dapat melihat nama manajemen dan informasi manajer dari tiap-tiap <i>Talent</i> untuk dihubungi	Profil artis
4. <i>View Item</i>	EO sebagai pembeli juga diberikan fasilitas untuk melihat informasi <i>talent</i> secara detail dari data yang diberikan oleh pihak manajemen artis kepada admin sistem ini	Profil artis
5. <i>Booking Process</i>	Sistem ini memberikan proses pengajuan pemesanan/ <i>booking</i> <i>talent</i> yang mudah dipahami oleh <i>user</i> EO yang dikemas dalam bentuk form pengajuan. Proses negosiasi antara EO dan manajemen artis dikemas dengan simpel dan mudah untuk diproses oleh kedua belah pihak	<i>Booking</i> artis pada halaman profil artis
6. <i>Payment Process</i>	Setelah pengajuan <i>booking</i> dari pihak EO disetujui oleh	Upload slip pembayaran

	manajemen artis, EO harus melakukan pembayaran biaya pertama atau sekaligus biaya pelunasan dengan sistem unggah slip transfer dari bank terkait, dan akan dikonfirmasi oleh pihak manajemen artis	
7. <i>Merchants Page</i>	Sistem ini menampilkan informasi manajemen artis (penjual) dengan memberikan informasi nama manajemen, manajer, dan nomor manajer yang menaungi <i>talent</i> .	Profil artis
8. <i>Customer Dashboard</i>	EO (pembeli) diberi fasilitas untuk mengontrol semua proses pegajuan pemesanan <i>talent</i> yang telah dipesan berupa daftar pengajuan pemesanan	Webmail antara EO dan manajemen artis
9. <i>Merchant Dashboard</i>	Manajemen artis (penjual) diberi fasilitas untuk mengontrol dan memutuskan daftar pengajuan pemesanan dari pihak EO berupa daftar pengajuan dari semua EO	Fitur diterima, ditolak dan nego pada manajemen artis
10. <i>Store Setting</i>	Sistem informasi ini diatur sesimpel mungkin demi menciptakan kemudahan akses bagi para <i>user</i> , yakni EO sebagai pembeli dan manajemen artis sebagai	Fitur webmail antara EO dan manajemen artis

	penjual (<i>user friendly</i>)	
11. <i>Customer Service</i>	EO dan manajemen artis dapat melakukan kontak dengan admin website ini, guna menginformasikan pembaharuan informasi artis, laporan proses <i>booking</i> , dan keluhan dari kedua belah pihak	Fitur webmail antara EO dan manajemen artis

3.3 Perancangan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data mengenai artis, *venue*, *sound* dan *riring*. Data dirancang menggunakan perancangan *Entitiy Relationship Diagram* (ERD) dan diagram *physical database*.



Gambar 3.3 Gambaran Perancangan Data Sistem Pendukung Kerja *Event Organizer*

3.4 Perancangan Perangkat Lunak

Pada langkah perancangan sistem aplikasi ini dilakukan setelah semua kebutuhan sistem didapatkan dari langkah analisa kebutuhan yang telah dirancang sebelumnya. Rancangan yang sudah disusun akan diterapkan pada perancangan aplikasi sampai bagaimana aplikasi bisa berjalan sesuai dengan tujuan. Berdasarkan pengalaman penulis yang pernah menjadi pelaku *Event Organizer*, waktu proses *booking* artis membutuhkan waktu minimal 2 minggu. Lamanya proses bisnis *manual*

antara manajemen artis dan *Event Organizer* dapat mengurangi sisi efektifitas waktu dan biaya yang dikeluarkan.

Perancangan sistem ini selain berdasarkan pengalaman dari penulis yang pernah berprofesi sebagai seorang *Event Organizer*, juga berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) penulis bersama dengan 5 orang yang berprofesi serupa dengan penulis, yakni sebagai *Event Organizer* (hasil dari FGD dapat dilihat pada lampiran 1).

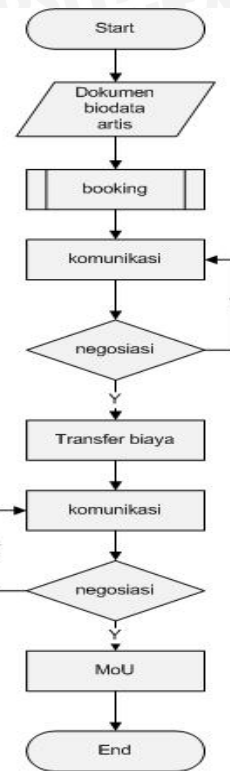
Untuk mempermudah proses bisnis booking artis, dibuat sebuah perancangan sistem *booking* artis yang berfungsi untuk mendefinisikan secara rinci kebutuhan dari sistem aplikasi pendukung kerja EO sebagai acuan pembangunan aplikasi. Berikut adalah rancangan sistem pendukung kerja EO:

1. Beberapa *Event Organizer* dan manajemen artis bergabung di dalam sistem ini. Seluruh data utama yang berkaitan dengan artis yang dimiliki oleh manajemen artis harus diberikan kepada admin untuk dilakukan pengolahan data terhadap sistem. Jika terdapat perubahan data, pihak manajemen artis harus menghubungi pihak admin karena pihak manajemen artis tidak berhak untuk merubah data artis secara langsung pada sistem. Fasilitas untuk menghubungi pihak admin ada pada menu *contact admin*.
2. Jika *Event Organizer* tersebut mendapat tanggung jawab sebuah acara, maka ia harus menghubungi manajemen artis untuk melakukan *booking* dan negosiasi seputar artis yang diminta. Pihak *Event Organizer* harus mengisi form *booking* terlebih dahulu dan kemudian mengajukan form tersebut kepada pihak manajemen artis. Komunikasi mereka menggunakan fitur pesan yang hanya bisa dilihat oleh *Event Organizer* dan manajemen artis yang bersangkutan. Komunikasi akan terus dilakukan hingga mencapai suatu kesepakatan antara dua pihak. Pada sistem ini, pihak manajemen artis memiliki tiga opsi untuk membalas form pengajuan pihak *Event Organizer* yaitu, terima, tolak dan nego. Jika diterima, maka pihak EO harus

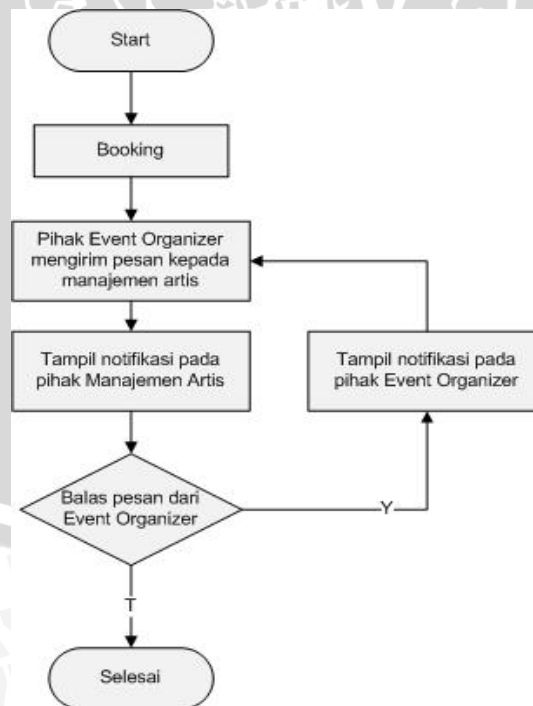
mengirim slip transfer biaya yang sudah disepakati. Jika ditolak, komunikasi kedua pihak terhenti dan jika nego, maka pihak EO masih memiliki kesempatan untuk melakukan diskusi/lobi seputar harga yang diajukan pihak manajemen artis.

3. Ketika negosiasi tersebut disepakati, maka akan tampil status *approval* pada admin EO yang diberikan oleh pihak manajemen artis. Kemudian pihak EO harus melakukan transfer biaya yang telah disepakati kepada pihak manajemen artis.
4. Ketika upload slip pembayaran sukses maka akan tampil notifikasi pada pihak manajemen artis. Tahap selanjutnya adalah melakukan kesepakatan MoU antara pihak *Event Organizer* dan manajemen artis. Kesepakatan MoU dilakukan dengan menggunakan fitur upload file dalam memudahkan proses negosiasi dan kesepakatan diantara dua pihak. *Upload* dan *download file* akan berlangsung berulang kali hingga dicapai kesepakatan MoU artis pada dua pihak.
5. Masyarakat juga bisa mengakses sistem ini namun hanya sekedar melihat profil artis dan jadwal *perform* artis.
6. Pihak *event organizer* bisa melihat daftar vendor *sound*, *stage* dan *venue* yang terdapat pada website eventor. Penambahan dan pengubahan data vendor merupakan tanggung jawab admin sistem.
7. Pihak admin bisa menghubungi user *event organizer* dan manajemen artis, begitu juga sebaliknya.

Untuk mempermudah alur jalan dari sistem, maka semua proses yang dijelaskan pada tahap perancangan ini digambarkan dalam diagram alir pada gambar 3.4. Sedangkan sistem *booking* secara khusus akan dijelaskan pada gambar 3.5.



Gambar 3.4 Diagram Alir Keseluruhan Sistem



Gambar 3.5 Diagram Alir Sistem Booking

Para pengembang teknis bertanggung jawab untuk menerapkan teknologi yang akan melakukan proses-proses tersebut maka diperlukan diagram BPMN. BPMN merupakan singkatan dari *Business Process Model and Notation*. BPMN menciptakan jembatan standar antara desain proses bisnis dan proses implementasi.

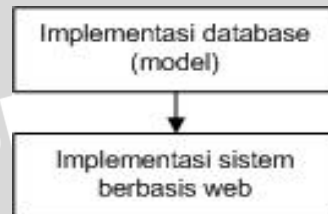
Pada sistem eventor terdapat empat user yaitu admin, masyarakat umum, *event organizer* dan manajemen artis. Namun user utama pada sistem ini adalah *event organizer* dan manajemen artis. Pihak *event organizer* mempunyai tiga jenis akses ke dalam sistem yaitu mengirim pesan kepada admin, melihat data artis dan data vendor dan *booking* artis. Fitur *booking* artis menggunakan fasilitas webmail yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak manajemen artis hingga mencapai kesepakatan antara dua pihak. Pihak manajemen artis juga memiliki tiga jenis akses ke dalam sistem yaitu menghubungi admin, menerima pesan *booking* artis dari pihak *event organizer* dan melihat profil artis dan data vendor. Pihak manajemen artis berhak memilih tiga opsi untuk menjawab pengajuan kerjasama *booking* artis dari pihak *event organizer* yaitu diterima, ditolak dan nego. Jika diterima, maka pihak manajemen artis harus langsung melakukan transfer biaya yang telah disepakati. Jika ditolak, maka pihak *event organizer* diberi kesempatan untuk mengulangi pengajuan kerjasama atau memutuskan untuk membatalkan kerjasama. Sedangkan untuk nego, maka pihak manajemen artis meminta perbaruan pengajuan form kerjasama sesuai pesan yang disampaikan dari pihak manajemen artis.

Pada sistem ini, menggunakan sistem *timing* yaitu user *Event Organizer* dilarang melakukan *booking* satu minggu sebelum acara berlangsung. Untuk lebih detailnya sistem ini akan dijelaskan pada diagram *Business Process Modelling Notation* (BPMN) pada gambar 3.6 di bawah ini.

Gambar 3.6 Diagram BPMN Keseluruhan Sistem

3.5 Implementasi Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi pembuatan aplikasi yang mengacu pada tahap perancangan yang dilakukan sebelumnya. Bahasan implementasi pembuatan aplikasi dibagi menjadi dua yaitu perancangan mengenai lingkungan sistem dan pengimplementasian aplikasi.



Gambar 3.7 Gambaran Umum Implementasi Sistem Pendukung Kerja EO

3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak pada perangkat lunak dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna aplikasi. Kebutuhan lingkungan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pendukung kerja *Event Organizer* ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pendukung kerja *Event Organizer* adalah sebagai berikut :

1. Prosesor Intel Atom
2. Memori RAM 2 GB
3. Hardisk 250 GB
4. Monitor 10"
5. Keyboard
6. Mouse

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. XAMPP Web server

2. PHP
3. MySQL sebagai server Database Management System
4. Sublime text sebagai *text editor* saat pemrograman
5. Sistem Operasi Windows 7.0

3.7 Analisis Kebutuhan Fungsional

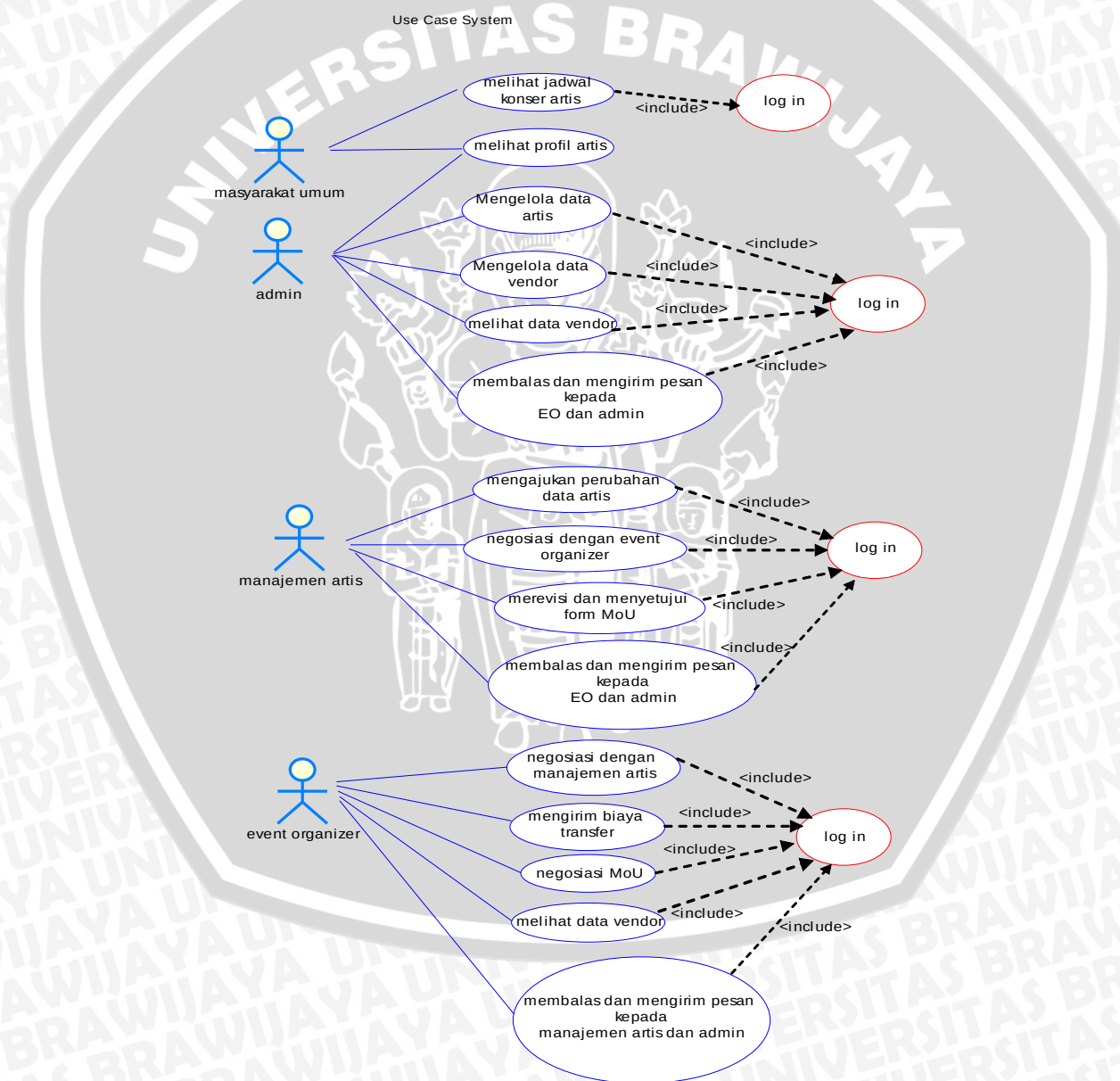
Analisis kebutuhan fungsional digambarkan dalam bentuk tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Data Kebutuhan Fungsional Aplikasi

Kode	Kebutuhan fungsional	Keterangan	Sisi
SRS_001	Manajemen artis melakukan komunikasi dengan <i>Event Organizer</i> dan <i>request</i> ubah data kepada admin	Merupakan langkah awal dalam mendapatkan dan menginputkan data	User/ Manajemen artis
IRS_002	Sistem memproses permintaan dari manajemen artis dan mengirimkannya ke admin		User/ Manajemen artis
IRS_003	Perangkat lunak menerima <i>request</i> dari <i>user</i> berupa notifikasi	Data yg dikirim pada SRS_001 diterima oleh admin	User/ Manajemen artis
SRS_002	Admin melakukan perubahan data sesuai dengan permintaan dari manajemen artis		Admin/ server
SRS_003	<i>Event Organizer</i> melakukan komunikasi dengan manajemen artis	Data yg dikirim pada SRS_001 diterima oleh <i>Event Organizer</i>	User/ <i>Event Organizer</i>
IRS_004	Perangkat lunak menerima balasandari <i>Event Organizer</i> / manajemen artis dan menampilkan pada sisi manajemen artis / <i>Event Organizer</i> pada <i>user</i> dalam bentuk notifikasi	Notifikasi dibutuhkan untuk memudahkan kedua pihak dalam berkomunikasi	Admin/ server
SRS_004	Sistem menyimpan seluruh data komunikasi yang dilakukan		Admin/ server

IRS_003	Sistem dapat menampilkan seluruh data artis yang telah di- <i>input</i> -kan sebelumnya		Admin/ server
SRS_005	Sistem dapat menampilkan profil artis	Hanya beberapa profil artis yang ditampilkan untuk masyarakat umum.	User/ Masyarakat umum.

3.8 Use Case Diagram



Gambar 3.8 Diagram Use Case Sistem Secara Keseluruhan

Use case diagram digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem (subsistem atau class) kepada pengguna sistem tersebut. Pada *use case* terdapat interaksi atau dialog antara sistem dan aktor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem. Sistem tersebut harus melibatkan minimal satu aktor dalam pengoperasian sistem. Berikut pada tabel 3.2 – 3.17 adalah *use case spesifification* untuk penjelasan diagram *use case* lebih lanjut.

Tabel 3.3 *Use Case Spesifification* Melihat Jadwal Konser Artis

Summary	Masyarakat umum memiliki hak akses untuk melihat
Direct Actors	Masyarakat umum, <i>event organizer</i> , manajemen artis, admin
Stakeholder	<i>Administrator</i> , Manajemen artis
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Klik artis
Alternative Scenario Extensions	Profil dan jadwal tampil artis pada halaman profil artis akan selalu ter- <i>update</i> sesuai permintaan dari pihak manajemen artis.
Notes and Questions	Seluruh data artis merupakan tanggung jawab admin.

Tabel 3.4 *Use Case Spesifification* Mengelola Data Artis

Summary	Admin bertanggung jawab untuk mengelola data artis berdasarkan data yang diajukan oleh pihak manajemen artis yang bersangkutan.
Direct Actors	<i>Administrator</i>
Stakeholder	Manajemen artis

Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Klik artis 4. Klik edit 5. Edit konten yang akan dirubah 6. Klik save
Alternative Scenario Extensions	Edit profil dilakukan jika data artis sudah pernah dimasukkan sebelumnya.
Notes and Questions	Hanya pihak admin yang bertanggung jawab dengan fitur ini.

Tabel 3.5 Use Case Spesification Mengelola Data Vendor

Summary	Admin bertanggung jawab untuk mengelola data vendor
Direct Actors	Administrator
Stakeholder	Administrator
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Klik stage (untuk edit data <i>stage</i>) 4. Klik venue (untuk edit data <i>venue</i>) 5. Klik sound (untuk edit data <i>sound</i>) 6. Edit atau tambahkan data vendor 7. Klik save
Alternative Scenario Extensions	Edit data vendor dilakukan jika data vendor sudah pernah dimasukkan sebelumnya.
Notes and Questions	Hanya pihak admin yang bertanggung jawab dengan fitur ini.

Tabel 3.6 *Use Case Spesification* Melihat Data Vendor

Summary	Data vendor dapat dilihat oleh user admin dan <i>event organizer</i>
Direct Actors	<i>Administrator</i>
Stakeholder	<i>Administrator, event organizer</i>
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Klik stage (untuk melihat data <i>stage</i>) 4. Klik venue (untuk melihat data <i>venue</i>) 5. Klik sound (untuk melihat data <i>sound</i>)
Alternative Scenario Extensions	Meihat data vendor dilakukan jika data vendor sudah pernah dimasukkan sebelumnya.
Notes and Questions	-

Tabel 3.7 *Use Case Spesification* Membalas dan Mengirim Pesan

Summary	Fitur pesan merupakan fitur yang akan memudahkan komunikasi antar user (admin, EO dan manajemen artis)
Direct Actors	<i>Administrator, event organizer, manajemen artis</i>
Stakeholder	-
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Klik message 4. Isi kolom pesan yang akan dikirim 5. Klik send
Alternative Scenario Extensions	-

Notes and Questions	Fitur ini tidak tersedia jika mengirim pesan antara <i>event organizer</i> dan manajemen artis dan sebaliknya. Pesan yang masuk akan tampil pada fitur notifikasi.
----------------------------	--

Tabel 3.8 *Use Case Spesification* Mengajukan Perubahan Data Artis

Summary	Pengajuan data artis dilakukan oleh pihak manajemen artis kepada pihak admin. Pengajuan dilakukan melalui fitur pesan yang tersedia.
Direct Actors	Manajemen artis
Stakeholder	Administratrator
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Klik message 4. Isi kolom pesan pengajuan perbuahan data artis 5. Klik send
Alternative Scenario Extensions	-
Notes and Questions	Pesan yang masuk akan tampil pada fitur notifikasi pada sisi admin.

Tabel 3.9 *Use Case Spesification* Negosiasi dengan Event Organizer

Summary	Fitur negosiasi ini dilakukan oleh pihak <i>event organizer</i> dan manajemen artis untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak. Fitur negosiasi ini menggunakan webmail sebagai sarana komunikasi kedua pihak.
----------------	---

Direct Actors	<i>Event organizer</i>
Stakeholder	Manajemen artis
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Menerima notifikasi form pengajuan / balasan dari pihak <i>event organizer</i> 4. Pilih aksi yang dipilih (diterima / nego / ditolak) 5. Isi kolom pesan yang tersedia (opsional) 6. Klik Send
Alternative Scenario Extensions	Negosiasi dilakukan setelah pengajuan form yang dilakukan oleh pihak <i>event organizer</i> .
Notes and Questions	Aksi yang masuk akan tampil pada fitur notifikasi pada sisi manajemen artis

Tabel 3.10 *Use Case Spesification* Revisi, Menyetujui dan Negosiasi Form Mou

Summary	Fitur ini menggunakan webmail sebagai sarana komunikasi kedua pihak hingga mencapai kesepakatan MoU antara pihak <i>event organizer</i> dan manajemen artis.
Direct Actors	Manajemen artis, <i>event organizer</i>
Stakeholder	-
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Menerima notifikasi form pengajuan / balasan dari pihak <i>event organizer</i> 4. Isi kolom pesan yang tersedia (opsional)

	5. Klik Send 6. Pilih accept jika MoU sudah disepakati bersama
Alternative Scenario Extensions	Pengajuan MoU mungkin akan dilakukan berulang kali hingga dicapai kesepakatan.
Notes and Questions	Aksi yang masuk akan tampil pada fitur notifikasi pada sisi manajemen artis

Tabel 3.11 *Use Case Spesification* Negosiasi dengan Manajemen Artis

Summary	Fitur negosiasi ini dilakukan oleh pihak <i>event organizer</i> dan manajemen artis untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak. Fitur negosiasi ini menggunakan webmail sebagai sarana komunikasi kedua pihak.
Direct Actors	Manajemen artis
Stakeholder	<i>Event organizer</i>
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Mengisi form pengajuan kepada manajemen artis / menerima balasan dari pihak manajemen artis 4. Isi kolom pesan jika akan menjawab balasan pihak manajemen artis 5. Klik Send
Alternative Scenario Extensions	Negosiasi dilakukan setelah pengajuan form yang dilakukan oleh pihak <i>event organizer</i> .
Notes and Questions	Aksi yang masuk akan tampil pada fitur notifikasi pada sisi <i>event organizer</i> .

Tabel 3.12 *Use Case Spesification* Pengiriman Bukti Biaya Transfer

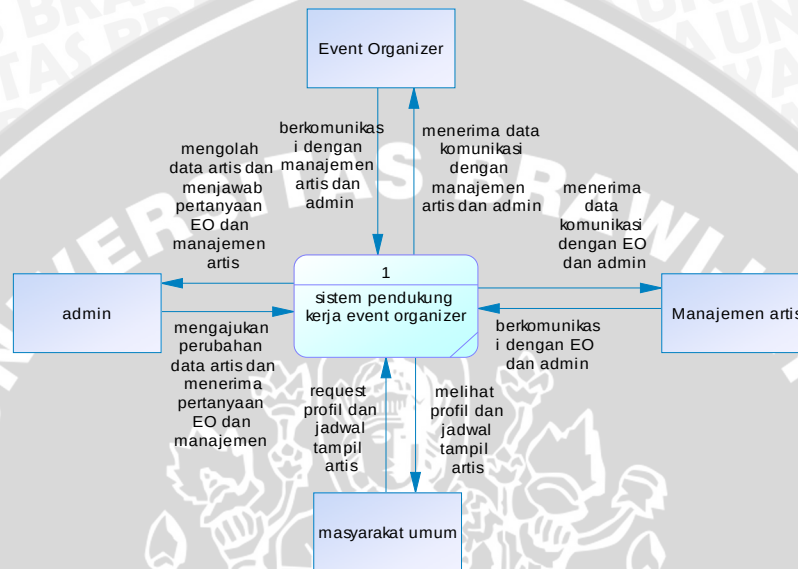
Summary	Pengiriman ini dilakukan oleh pihak <i>event organizer</i> yang kemudian dikirim kepada pihak manajemen artis supaya pihak manajemen artis dapat memutuskan untuk berlanjut pada tahap MoU.
Direct Actors	<i>Event organizer</i>
Stakeholder	Manajemen artis
Main Succes Scenario	1. Buka website eventor 2. Login user 3. Terima notifikasi jika pengajuan form diterima 4. Pilih file yang akan diunggah (file merupakan bukti pembayaran) 5. Klik Upload
Alternative Scenario Extensions	Fitur ini hanya terdapat pada user <i>event organizer</i> .
Notes and Questions	Unggah slip pembayaran dilakukan jika kedua pihak telah sepakat dengan form pengajuan kerjasama.

3.9 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dari aplikasi sistem pendukung kerja *Event Organizer*. DFD aplikasi terdiri dari diagram konteks, diagram level 0 dan diagram level 1. Diagram konteks menggambarkan garis besar proses dan aliran data dari sistem. Diagram level 0 menggambarkan detail dari diagram konteks dan diagram level 1 menggambarkan detail dari diagram level 1. Dibawah ini merupakan gambaran diagram konteks dari aplikasi sistem pendukung kerja *Event Organizer*. Sistem eventor dikembangkan dengan

pemrograman struktural sehingga membutuhkan Data Flow Diagram untuk merancang dan menentukan alur proses pada sistem ini.

3.9.1 DFD Konteks



Gambar 3.9 Data Flow Diagram Konteks

Gambar 3.9 di atas menggambarkan diagram konteks aplikasi. Entitas yang berhubungan ada empat yaitu admin, *Event Organizer*, manajemen artis dan masyarakat umum. Admin adalah entitas utama yang berfungsi dalam *Create, Retrieve, Update, Delete* data. Terdapat sebuah fasilitas komunikasi antara *Event Organizer* dan manajemen artis yang digunakan sebagai sarana pertukaran informasi dalam sistem pendukung kerja *Event Organizer*. Sistem pendukung kerja *Event Organizer* akan mengolah segala bentuk inputan yang dilakukan oleh admin.

3.9.2 DFD Level 0 Aplikasi

Data Flow Diagram level 0 merupakan diagram yang menggambarkan detail alur data dari diagram konteks. Dalam DFD level 0 ini, terdapat lima proses utama yang akan dilakukan oleh sistem, antara lain:

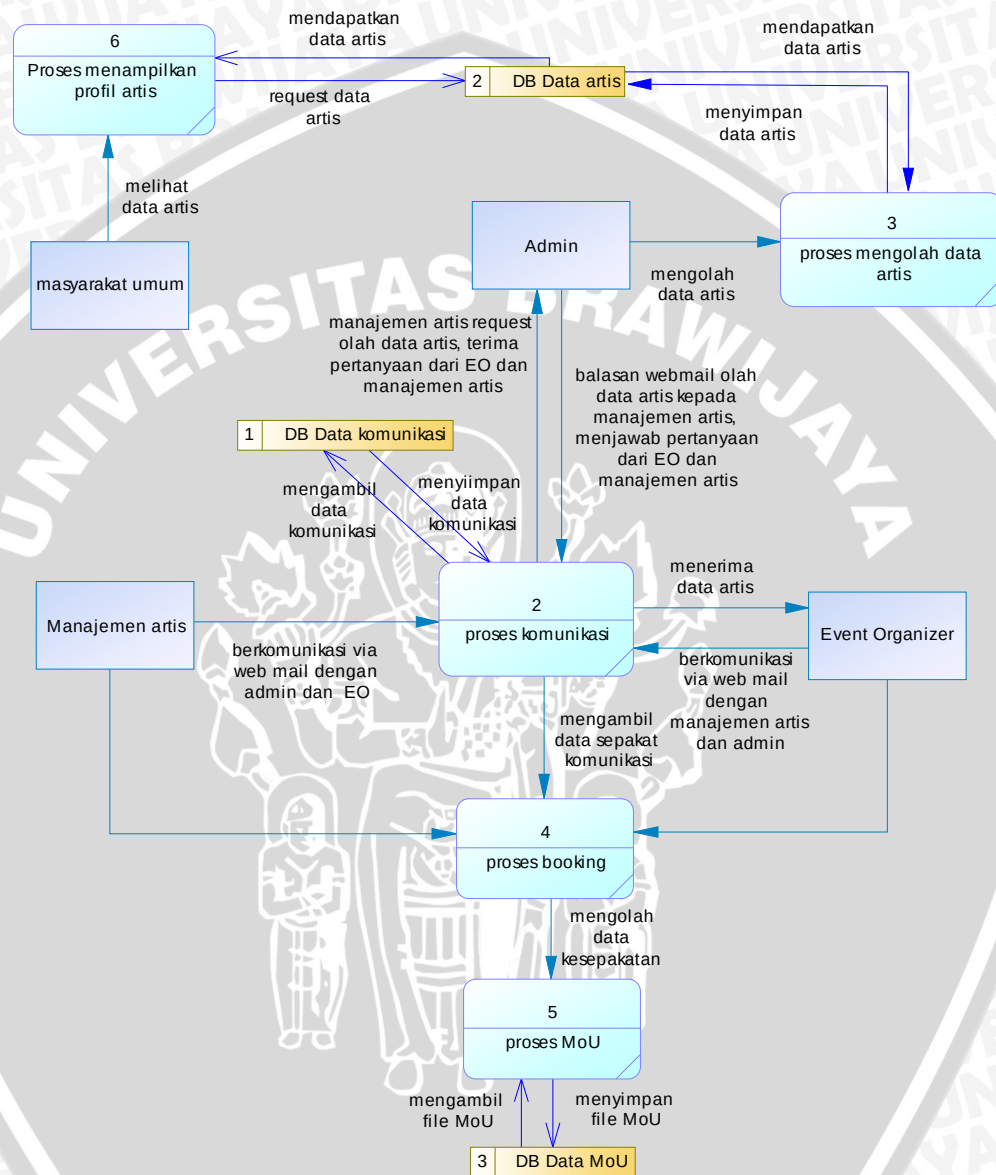
1. Proses komunikasi
Fungsi proses ini adalah sebagai fasilitas untuk mencapai kesepakatan *booking* artis antara kedua pihak.
2. Proses olah data artis
Admin akan melakukan perbaruan atau penambahan data artis sesuai permintaan manajemen artis.
3. Proses *booking*
Proses ini merupakan fitur utama yang dikembangkan pada sistem eventor.
4. Proses MOU
MoU dilakukan setelah proses *booking* selesai dan telah dicapai kesepakatan antara kedua pihak.
5. Proses tampil artis profil
Proses ini merupakan fitur tambahan untuk memudahkan EO dan masyarakat umum mengenali seorang artis.

Penjelasan dari lima proses tersebut diperjelas gambar 3.10 dan dijabarkan pada tabel 3.3 dibawah.

Tabel 3.3 Penjelasan DFD level 0

No	Nama Proses	Keterangan
1	Proses komunikasi	Manajemen artis melakukan <i>request</i> ubah data artis kepada admin. Manajemen artis dan <i>Event Organizer</i> juga saling melakukan komunikasi terkait kerjasama kedua pihak
2	Proses olah data artis	Data yang diinput berdasarkan permintaan dari manajemen artis akan diolah dan disimpan di dalam database
3	Proses <i>booking</i>	Proses <i>booking</i> merupakan hasil komunikasi antara <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis yang telah disepakati oleh kedua pihak
4	Proses MoU	Proses MoU merupakan hasil akhir dari seluruh kesepakatan dari hasil komunikasi yang dilakukan antara <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis

5	Proses tampil profil artis	Masyarakat umum dapat mengakses sistem ini namun hanya sebatas melihat profil artis
---	----------------------------	---



Gambar 3.10 Data Flow Diagram Level 0 Aplikasi

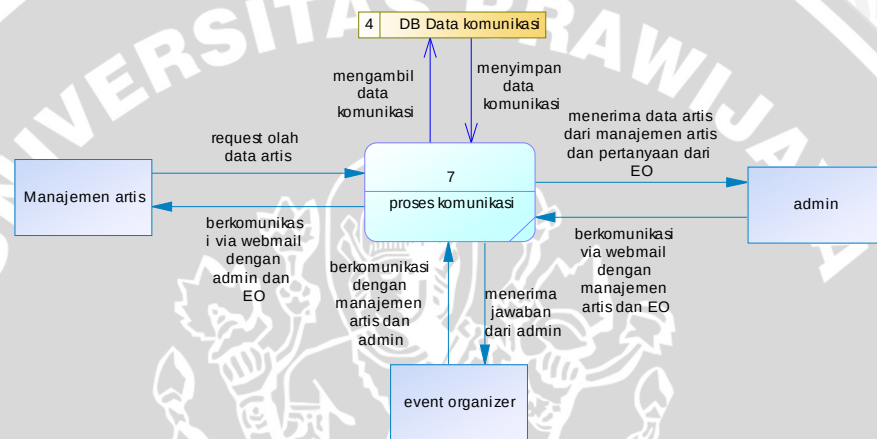
3.9.3 Data Flow Diagram (DFD) level 1

DFD level 1 menggambarkan detail dari DFD level 0. Di dalam DFD level 1 akan diberikan uraian nama DFD, input dari proses, output

dari proses dan keterangan bagaimana proses berlangsung. Berikut adalah *Data Flow Diagram* level 1:

a. DFD Level 1-1 Proses Komunikasi

Komunikasi dilakukan antara pihak admin, *Event Organizer* dan manajemen artis untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan bersama. Fitur pesan merupakan fitur utama yang ada di sistem ini. Penjelasan dapat dilihat pada gambar 3.11.



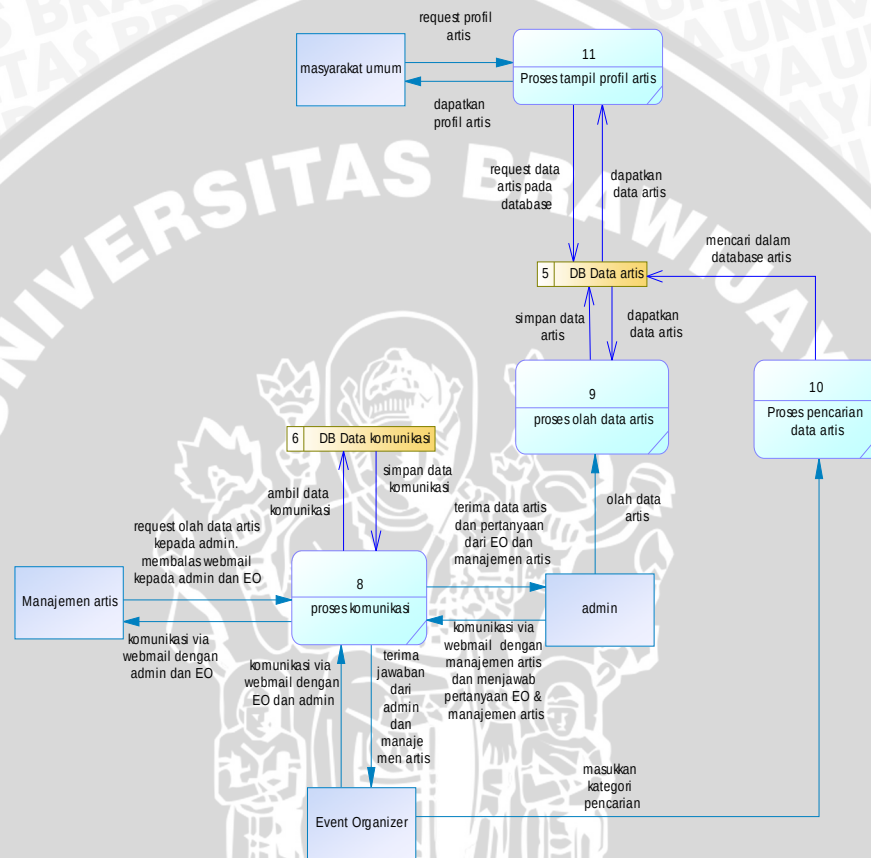
Gambar 3.11 *Data Flow Diagram* Level 1-1 Proses Komunikasi

Tabel 3.4 Penjelasan DFD level 1-1

No	Nama Proses	Input	Keterangan	Output
1	Proses komunikasi	Data request dari manajemen artis kepada pihak admin / komunikasi yang dilakukan oleh pihak admin, <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	- Manajemen artis melakukan <i>request</i> ubah data artis kepada admin. Admin juga akan melakukan hubungan timbal balik jika terdapat informasi yang belum jelas terkait data dan proses yang mendukung sistem kerja <i>Event Organizer</i>. <i>Event Organizer</i> menggunakan fitur ini untuk melakukan negosiasi dan	Jawaban / Percakapan / notifikasi

		kesepakatan bersama mengenai <i>booking</i> artis kepada manajemen artis yang bersangkutan.	
--	--	---	--

b. DFD Level 1–2 Proses Olah dan Pencarian Data



Gambar 3.12 *Data Flow Diagram* Level 1–2 Proses Olah dan Pencarian Data

Pada gambar 3.12 di atas data yang di request oleh pihak manajemen artis akan disimpan di dalam database. Begitu pula dengan data komunikasi antar pihak manajemen artis, admin dan *Event Organizer* juga akan terekam di dalam database. Setelah data artis diinputkan, maka *Event Organizer* bisa melakukan pencarian sesuai dengan kategori pencarian artis yang dilakukan. Masyarakat umum juga dapat melakukan pencarian profil artis yang diinginkan. Namun,

data artis yang ditampilkan pada *user* masyarakat umum akan dibatasi/secara umum saja.

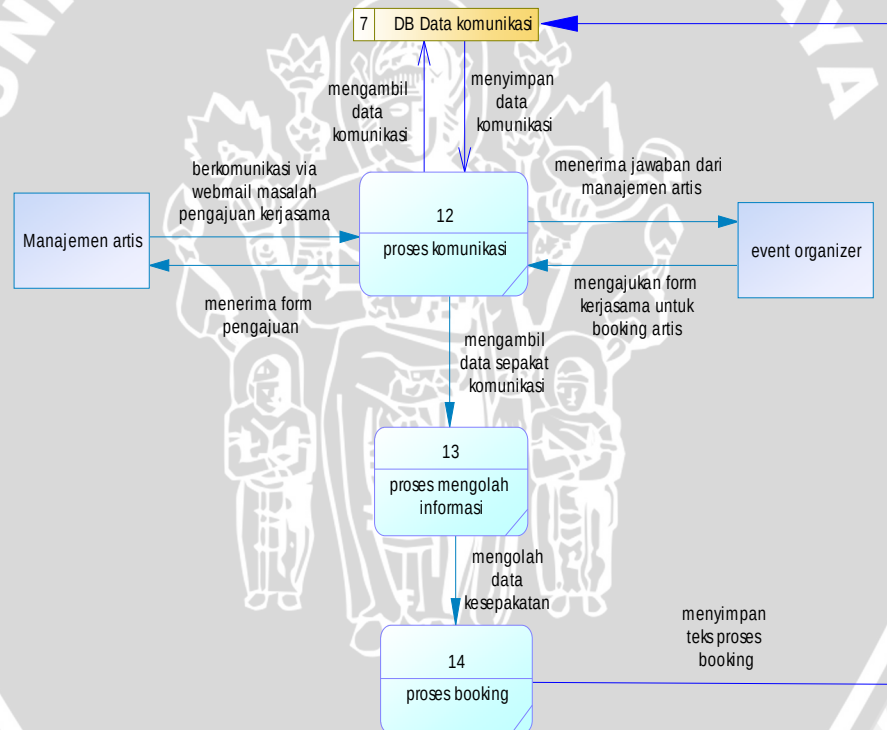
Tabel 3.5 Penjelasan DFD level 1-2

No	Nama Proses	Input	Keterangan	Output
1	Proses komunikasi	• Data request dari manajemen artis kepada pihak admin. • Komunikasi yang dilakukan oleh pihak admin, <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	• Manajemen artis melakukan <i>request</i> ubah data artis kepada admin . Admin juga akan melakukan hubungan timbal balik jika terdapat informasi yang belum jelas terkait data dan proses yang mendukung sistem kerja <i>Event Organizer</i>. • <i>Event Organizer</i> menggunakan fitur ini untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan bersama mengenai <i>booking</i> artis kepada manajemen artis yang bersangkutan. EO juga bisa melakukan tanya jawab / komunikasi dengan admin. • Admin menerima request data / ubah data dari manajemen artis dan menerima pertanyaan dari EO.	Jawaban / Percakapan / notifikasi
2	Proses olah data artis	Data request dari manajemen artis	Proses olah data artis dilakukan sesuai dengan perubahan yang diminta oleh manajemen artis.	Data artis terbaru
3	Proses pencarian	Data artis yang sudah diinputkan	Pihak <i>Event Organizer</i> memasukkan kategori	Data artis

	data artis		pencarian yang diinginkan	
4	Proses pencarian profil artis	Data artis yang sudah diinputkan (tertentu)	Pihak masyarakat umum memasukkan nama artis yang akan dicari	Data artis

c. DFD Level 1–3 Proses *Booking* Antara Manajemen Artis dan Admin EO

Pada proses ini, perlu adanya negosiasi antara pihak *Event Organizer* dan manajemen artis supaya tercapai sebuah kesepakatan. Negosiasi dilakukan melalui fitur webmail yang disediakan oleh sistem ini.



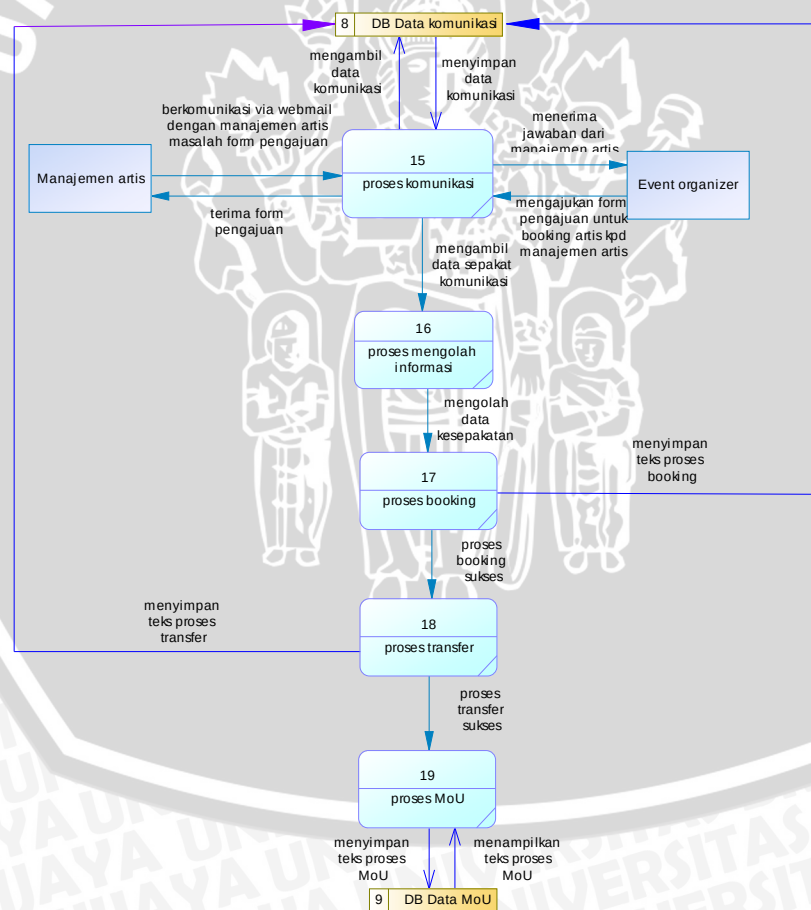
Gambar 3.13 Data Flow Diagram Level 1 –3 Proses *Booking* Manajemen Artis dan Pihak *Event Organizer*

Tabel 3.6 Penjelasan DFD level 1-3

No	Nama Proses	Input	Keterangan	Output
1	Proses komunikasi	- Data request dari manajemen artis kepada pihak admin. - Komunikasi yang dilakukan oleh pihak admin, <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	- Manajemen artis melakukan <i>request</i> ubah data artis kepada admin. Admin juga akan melakukan hubungan timbal balik jika terdapat informasi yang belum jelas terkait data dan proses yang mendukung sistem kerja <i>Event Organizer</i>. <i>Event Organizer</i> menggunakan fitur ini untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan bersama mengenai <i>booking</i> artis kepada manajemen artis yang bersangkutan. EO juga bisa melakukan tanya jawab / komunikasi dengan admin. - Admin menerima request data / ubah data dari manajemen artis dan menerima pertanyaan dari EO.	Jawaban / Percakapan / notifikasi
2	Proses olah informasi	- Data dari admin dan manajemen artis - Data dari pihak <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	Proses olah data artis dilakukan sesuai dengan perubahan yang dilakukan pihak admin dan manajemen artis. Semua komunikasi yang dilakukan akan tampil dalam bentuk notifikasi.	Informasi
3	Proses <i>booking</i> artis	Data-data dari <i>Event Organizer</i> yang sudah disetujui oleh pihak manajemen artis	<i>Booking</i> dilakukan setelah kedua pihak disepakati	Notifikasi <i>approval</i>

d. DFD Level 1–4 Proses Kesepakatan MOU Antara Manajemen Artis dan Pihak *Event Organizer*

Proses ini merupakan proses negosiasi terakhir yang dilakukan oleh pihak manajemen artis dan pihak *Event Organizer*. Setelah proses *booking* disetujui oleh pihak manajemen artis, maka dari pihak *Event Organizer* harus melakukan transfer biaya yang telah disepakati sebelumnya pada proses negosiasi *booking*. Setelah proses transaksi sukses, kedua pihak harus melakukan negosiasi kembali untuk masalah kesepakatan dokumen MoU yang nantinya harus dipatuhi oleh kedua belah pihak. Penjelasan lebih jelas mengenai proses tersebut dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Data Flow Diagram Level 1 –4 Proses Kesepakatan MOU Antara Manajemen Artis dan Pihak *Event Organizer*

Tabel 3.7 Penjelasan DFD level 1-4

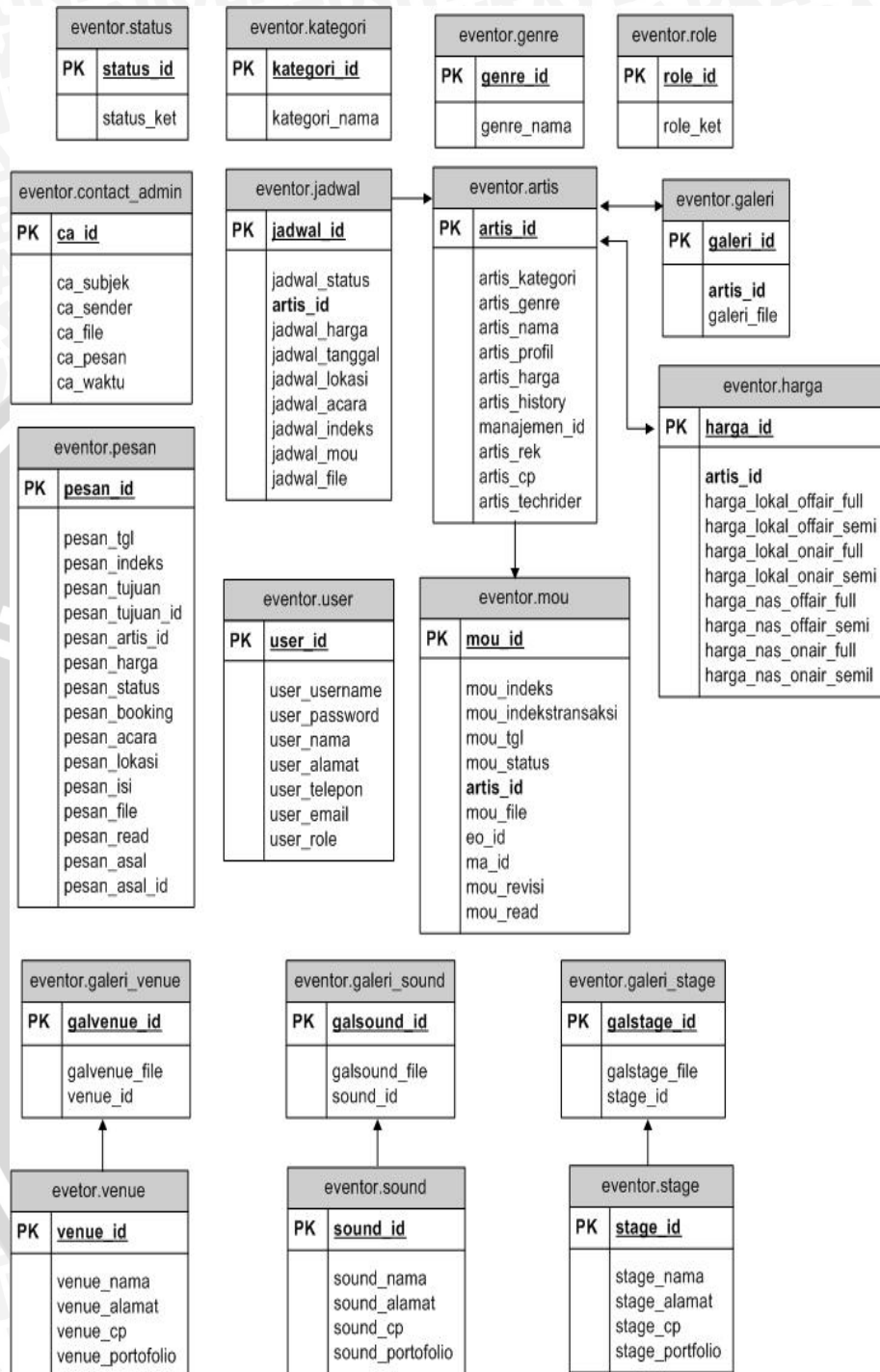
No	Nama Proses		Input	Keterangan	Output
1	Proses komunikasi		Data request dari manajemen artis kepada pihak admin / komunikasi yang dilakukan oleh pihak admin, <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	- Manajemen artis melakukan <i>request</i> ubah data artis kepada admin . Admin juga akan melakukan hubungan timbal balik jika terdapat informasi yang belum jelas terkait data dan proses yang mendukung sistem kerja <i>Event Organizer</i>. <i>Event Organizer</i> menggunakan fitur ini untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan bersama mengenai <i>booking</i> artis kepada manajemen artis yang bersangkutan.	Jawaban / Percakapan / notifikasi
2	Proses olah informasi	•	- Data admin dan manajemen artis - Data dari pihak <i>Event Organizer</i> dan manajemen artis	Proses olah data artis dilakukan sesuai dengan perubahan yang dilakukan pihak admin dan manajemen artis. Semua komunikasi yang dilakukan akan tampil dalam bentuk notifikasi.	Informasi
3	Proses <i>booking</i>		Data-data dari <i>Event</i>	<i>Booking</i> dilakukan setelah kedua	Notifikasi <i>approval</i>

	artis		<i>Organizer</i> yang sudah disetujui oleh pihak manajemen artis	pihak disepakati	
4	Proses transfer		Biaya yang sudah disepakati kedua pihak	Transfer dilakukan setelah adanya kesepakatan dari hasil negosiasi dan <i>booking</i>	Jawaban / Percakapan pihak admin EO
5	Proses MoU		Data yang sudah disetujui oleh pihak manajemen artis dan pihak <i>Event Organizer</i>	Dilakukan dengan saling upload (pihak manajemen artis dan <i>Event Organizer</i>) revisi dokumen MoU hingga didapatkan kesepakatan dari kedua pihak.	Dokumen MoU akhir

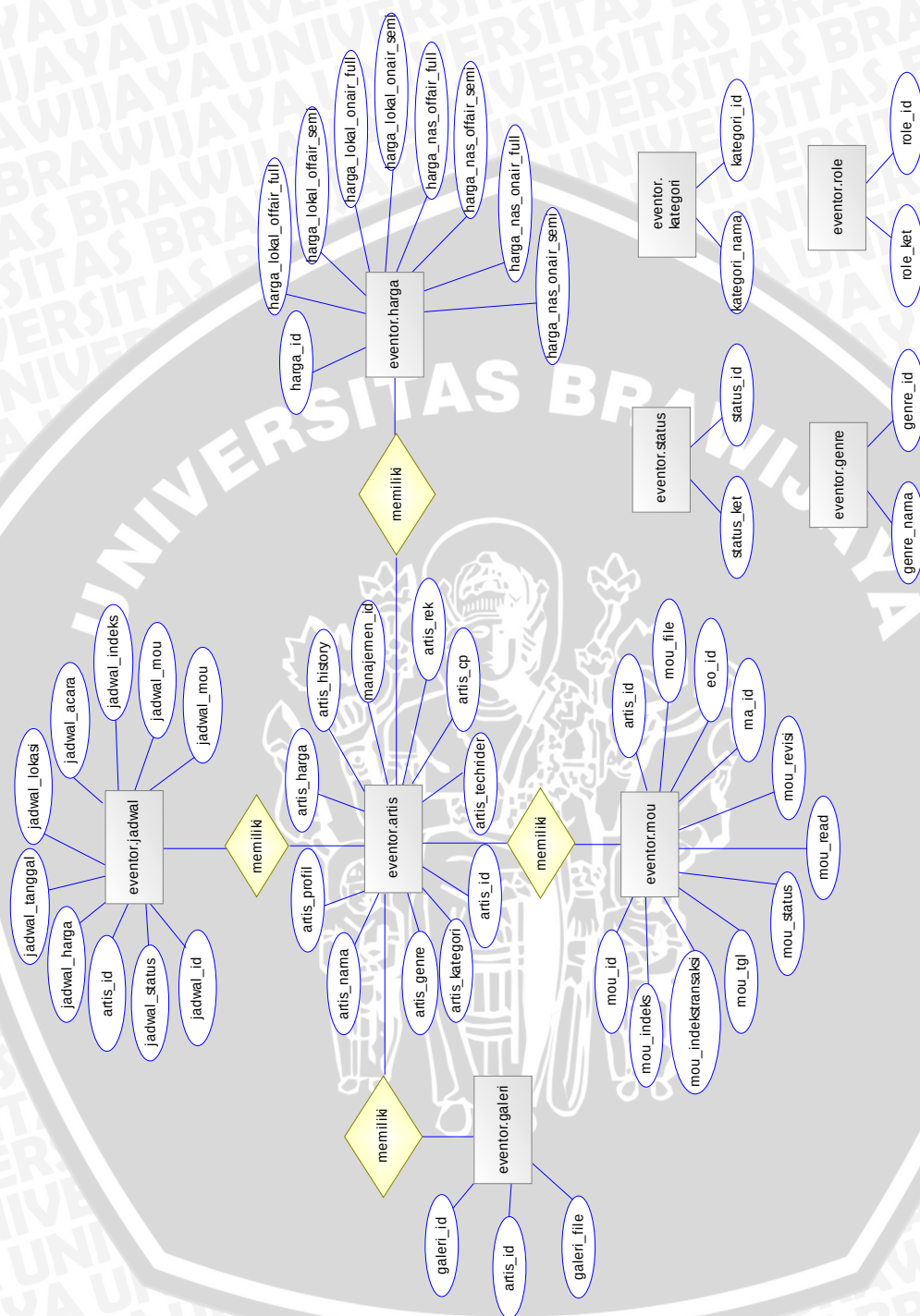
3.10 Entity Relationship Diagram

Sistem eventor dikembangkan pada satu database bernama eventor. Dalam database tersebut terdapat 18 tabel dengan 12 tabel yang saling berelasi satu sama lain. Penggunaan sistem dengan satu database diharapkan akan meningkatkan performa dan efektifitas sistem. Relasi antar tabel juga perlu untuk menunjukkan adanya hubungan antar tabel yang nantinya akan meningkatkan efektifitas waktu kerja sebuah database dan sistem itu sendiri.

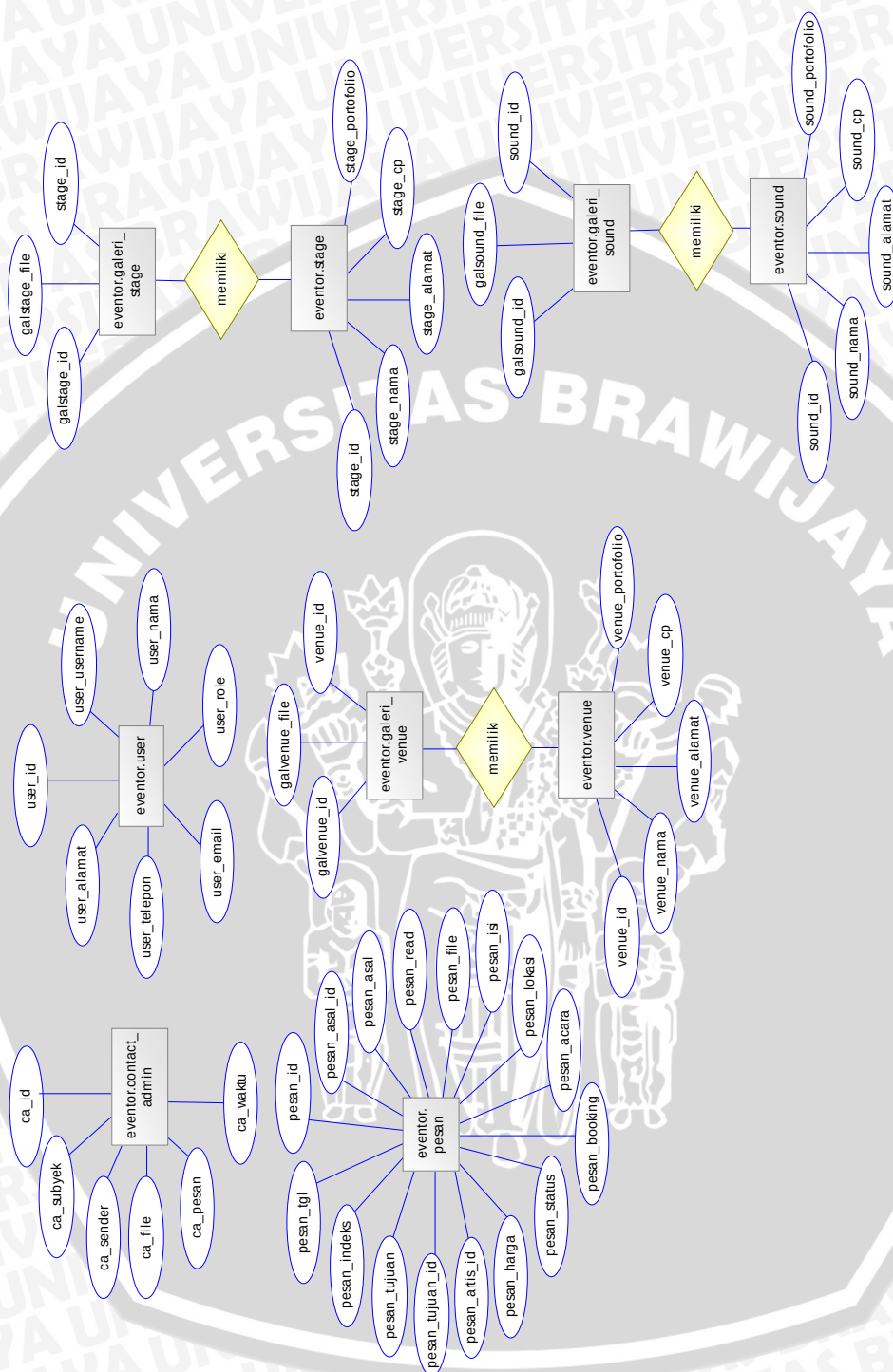
Pada sistem eventor ini terdiri dari satu database dan berisi 18 tabel yaitu eventor.galeri_sound, eventor.galeri_stage, eventor.galeri_venue, eventor.venue, eventor.kategori, eventor.user, eventor.stage, eventor.sound, eventor.galeri, eventor.role, eventor.artis, eventor.pesan, eventor.contact_admin, eventor.mou, eventor.genre, eventor.jadwal dan eventor.harga. Berikut pada gambar 3.15 adalah gambar ERD sistem eventor. Pada gambar 3.16-3.17 adalah gambaran *physical diagram* sistem.



Gambar 3.15 Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Secara Keseluruhan



Gambar 3.16 Conceptual Database Sistem



Gambar 3.17 Physical Database Sistem (lanjutan)

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab implementasi akan dibahas implementasi perangkat lunak berdasarkan perancangan pada bab metodologi. Bab implementasi mengulas tentang spesifikasi sistem, batasan – batasan dalam implementasi, implementasi algoritma, implementasi *database* dan implementasi *user interface*.

4.1 Batasan Implementasi

Beberapa batasan dalam mengimplementasikan website eventor adalah sebagai berikut :

- Aplikasi berbasis web ini dikembangkan dengan bahasa PHP dan *framework Code Igniter*.
- Localhost yang digunakan adalah XAMPP.
- Basis data dan manajemen sistem yang digunakan adalah MySQL.
- Sistem ini dihosting pada alamat:

http://eventor.pixub.com/index.php/general/main_general/

4.2 Implementasi

Aplikasi berbasis web eventor ini memiliki beberapa method atau proses. Pada sub bab implementasi algoritma ini, akan dijelaskan beberapa algoritma dari method atau proses utama dari aplikasi.

4.2.1 Implementasi Fungsi *Booking Artis* dari *Event Organizer* Kepada Manajemen Artis

Pada mulanya pihak *Event Organizer* harus mengajukan form *booking* artis kepada pihak manajemen artis. *Source code* untuk form pengajuan ada pada Gambar 4.1. Setelah form pengajuan tersebut terkirim, pihak manajemen artis berhak menerima, mengabaikan atau melakukan negosiasi dengan pihak *Event Organizer*. *Source code* untuk aksi yang dilakukan oleh manajemen artis ada pada Gambar 4.2. Jika

pengajuan *booking artis* disetujui, pihak *Event Organizer* akan mengunggah slip pembayaran dan kemudian lembar MoU kepada pihak manajemen artis. *Source code* untuk mengunggah lembar MoU ada pada gambar 4.3.

```
if ($this->komunikasi_pesan_model->num_rows()
    != 0)
{
    foreach ($this->komunikasi_pesan_model-
        >get_all() as $mes) :
        if ($mes->pesan_indeks > $indeks)
        {
            $indeks = $mes->pesan_indeks;
        }
    endforeach;
}

$indeks = $indeks + 1;
$manajemen= artis_data('manajemen_id',
    $ID);
$event = $this->input->post('form_acara1').'
    '.$this->input->post('form_acara2').' '.$this-
    >input->post('form_acara3');

$upload_path= './uploads/file/';
$config['upload_path']= './uploads/file/';
$config['allowed_types'] = '*';
```

Gambar 4.1 *Source Code* Program Upload Form Pengajuan *Booking Artis* dari *Event Organizer*


```
if ( $this->input->post('form_act') )
    {
        //mencari tau status dan isi pesan
        if ( $this->input->post('form_act') == 'Nego' )
        {
            $status = 3; //ketika nego, status menjadi 3
            $data['alert'] = array('class' => 'notice',
            'message' => 'Proposal on negotiation
            process');
        }
        else if ( $this->input->post('form_act') ==
        'Reject' )
        {
            $status = 2; // ketika ditolak status menjadi
            2
            $data['alert'] = array('class' => 'notice',
            'message' => 'Proposal has rejected');
        }
        else if ( $this->input->post('form_act') ==
        'Accept' )
        {
            $status = 4; // ketika diterima status
            menjadi 4
            $data['alert'] = array('class' => 'notice',
            'message' => 'Proposal has accepted');
        }
    }
```

Gambar 4.2 *Source Code* Program Status Pengajuan Kerjasama EO
Kepada Manajemen Artis

```
$ind = 1;
if ($this->mou_mou_model->num_rows() !== 0)
{
    foreach ($this->mou_mou_model-
>get_all('DESC') as $mes) :
        if ($mes->mou_indeks > $ind){
            $ind = $mes->mou_indeks;
        }
    endforeach;
    $ind = $ind + 1;}
//update database MoU
    $mou = array(
        'artis_id' => $result['pesan_artis_id'],
        'eo_id'    => $result['pesan_asal_id'],
        'ma_id'    => $result['pesan_tujuan_id'],
        'mou_indeks' => $ind,
        'mou_indekstransaksi' =>
$result['pesan_indeks'],
        'mou_status' => 0,
        'mou_read' => 0,
        'mou_revisi' => 1,
        'mou_isi' => $isi,
        'mou_file' => $result['pesan_file'],
    );

    $this->mou_mou_model->insert($mou);
    return array('class' => 'notice',
'message' => 'MoU has been uploaded. Please, wait
the confirmation.')
```

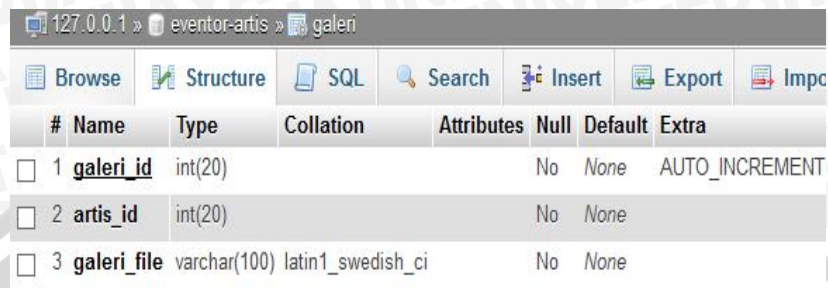
Gambar 4.3 Source Code Program Upload Lembar MoU

4.3 Implementasi Database

Implementasi database website eventor terdapat pada sub bab di bawah ini.

4.3.1 Database eventor-artis

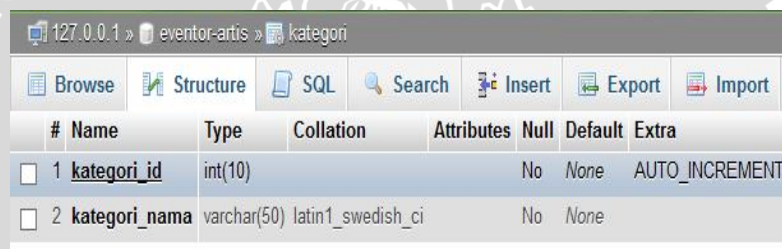
a. Tabel galeri



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	<u>galeri_id</u>	int(20)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	artis_id	int(20)			No	None	
3	galeri_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.4 Database Tabel Galeri

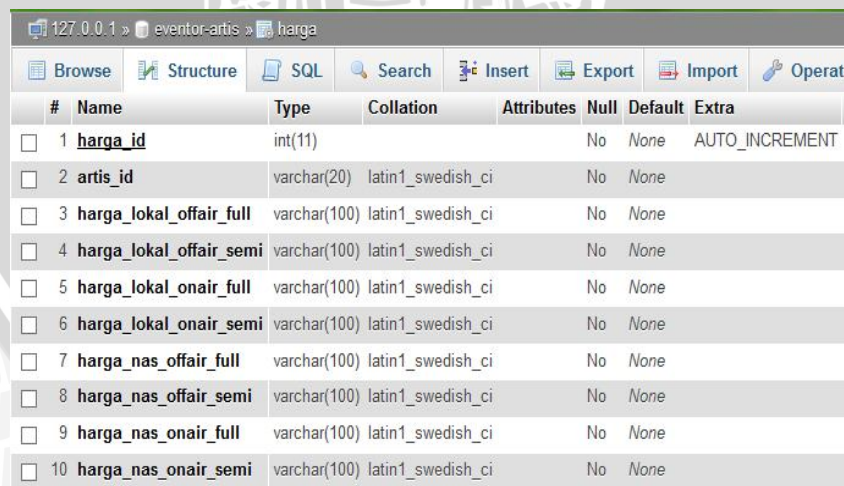
b. Tabel kategori



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	<u>kategori_id</u>	int(10)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	kategori_nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.5 Database Tabel Kategori

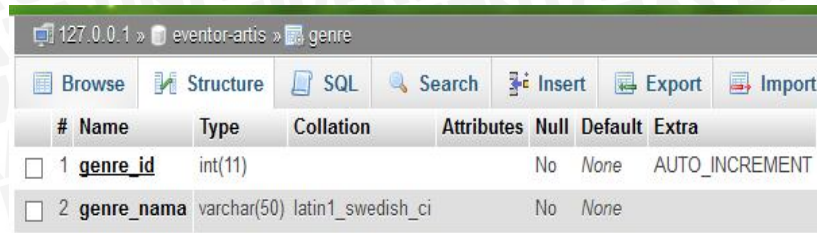
c. Tabel harga



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	<u>harga_id</u>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	artis_id	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
3	harga_lokal_offair_full	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
4	harga_lokal_offair_semi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
5	harga_lokal_onair_full	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
6	harga_lokal_onair_semi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
7	harga_nas_offair_full	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
8	harga_nas_offair_semi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
9	harga_nas_onair_full	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
10	harga_nas_onair_semi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.6 Database Tabel Harga

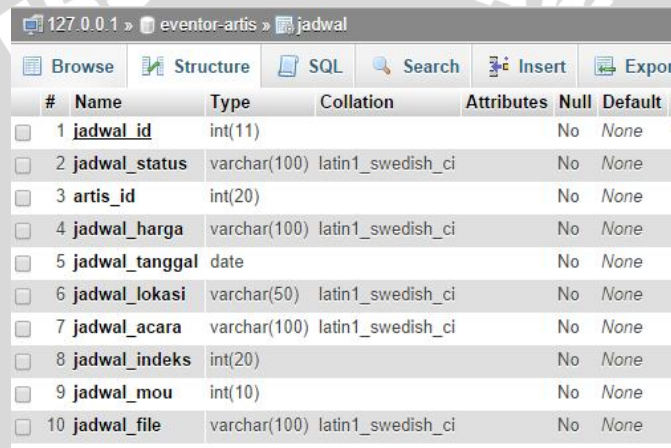
d. Tabel genre



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
☐ 1	genre_id	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
☐ 2	genre_nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.7 Database Tabel Genre

e. Tabel jadwal

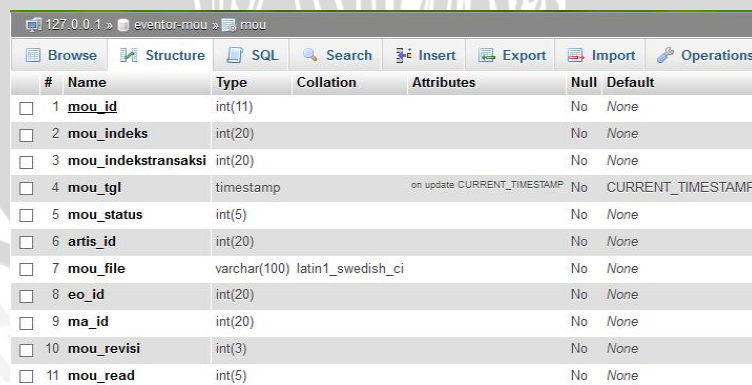


#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
☐ 1	jadwal_id	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
☐ 2	jadwal_status	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
☐ 3	artis_id	int(20)			No	None	
☐ 4	jadwal_harga	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
☐ 5	jadwal_tanggal	date			No	None	
☐ 6	jadwal_lokasi	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
☐ 7	jadwal_acara	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
☐ 8	jadwal_indeks	int(20)			No	None	
☐ 9	jadwal_mou	int(10)			No	None	
☐ 10	jadwal_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.8 Database Tabel Jadwal

4.3.2 Database eventor-MoU

a. Tabel MoU

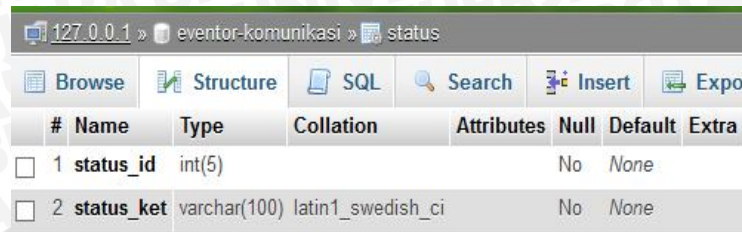


#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
☐ 1	mou_id	int(11)			No	None	
☐ 2	mou_indeks	int(20)			No	None	
☐ 3	mou_indeks_transaksi	int(20)			No	None	
☐ 4	mou_tgl	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	No	CURRENT_TIMESTAMP	
☐ 5	mou_status	int(5)			No	None	
☐ 6	artis_id	int(20)			No	None	
☐ 7	mou_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
☐ 8	eo_id	int(20)			No	None	
☐ 9	ma_id	int(20)			No	None	
☐ 10	mou_revisi	int(3)			No	None	
☐ 11	mou_read	int(5)			No	None	

Gambar 4.9 Database Tabel MoU

4.3.3 Database eventor-komunikasi

a. Tabel status

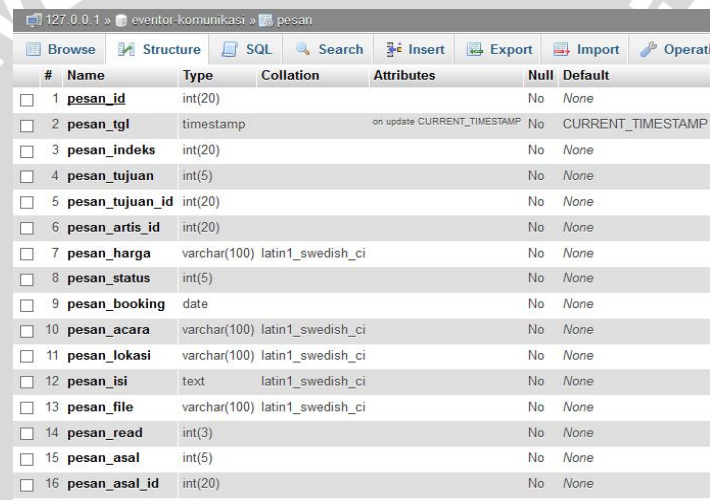


127.0.0.1 » eventor-komunikasi » status

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
☐ 1	status_id	int(5)			No	None	
☐ 2	status_ket	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.10 Database Tabel Status

b. Tabel peran

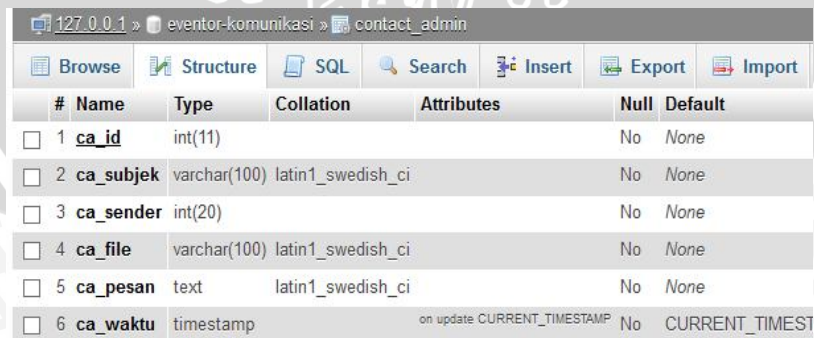


127.0.0.1 » eventor-komunikasi » pesan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
☐ 1	pesan_id	int(20)			No	None
☐ 2	pesan_tgl	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	No	CURRENT_TIMESTAMP
☐ 3	pesan_indeks	int(20)			No	None
☐ 4	pesan_tujuan	int(5)			No	None
☐ 5	pesan_tujuan_id	int(20)			No	None
☐ 6	pesan_artis_id	int(20)			No	None
☐ 7	pesan_harga	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 8	pesan_status	int(5)			No	None
☐ 9	pesan_booking	date			No	None
☐ 10	pesan_acara	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 11	pesan_lokasi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 12	pesan_isi	text	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 13	pesan_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 14	pesan_read	int(3)			No	None
☐ 15	pesan_asal	int(5)			No	None
☐ 16	pesan_asal_id	int(20)			No	None

Gambar 4.11 Database Tabel Peran

c. Tabel *contact* admin



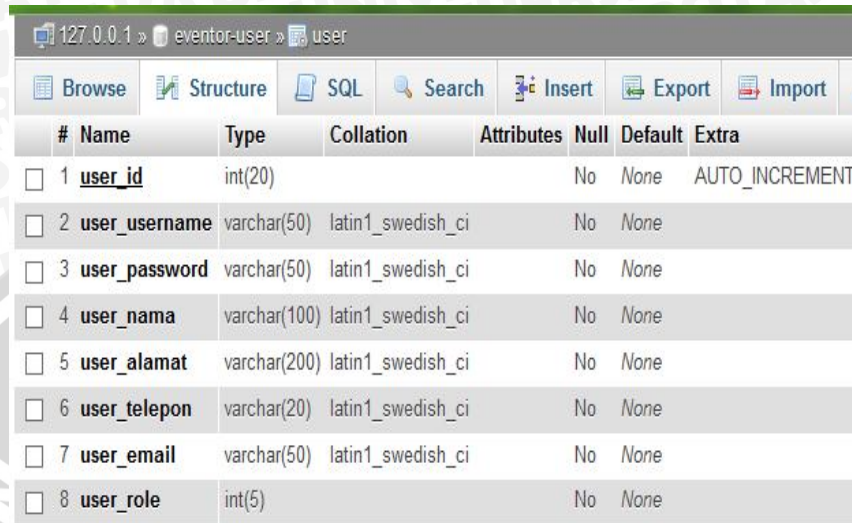
127.0.0.1 » eventor-komunikasi » contact_admin

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
☐ 1	ca_id	int(11)			No	None
☐ 2	ca_subjek	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 3	ca_sender	int(20)			No	None
☐ 4	ca_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 5	ca_pesanan	text	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 6	ca_waktu	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	No	CURRENT_TIMESTAMP

Gambar 4.12 Database Tabel Kontak Admin

4.3.4 Database eventor-user

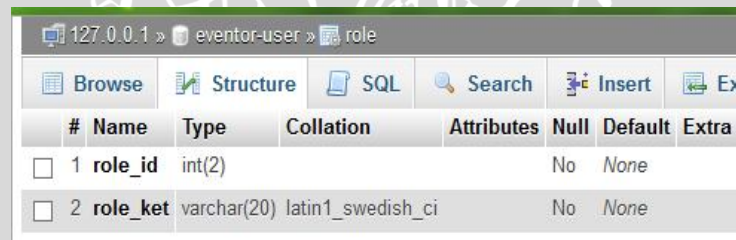
a. Tabel user



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	<u>user_id</u>	int(20)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	user_username	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
3	user_password	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
4	user_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None	
5	user_alamat	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None	
6	user_telepon	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
7	user_email	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
8	user_role	int(5)			No	None	

Gambar 4.13 Database Tabel User

b. Tabel role



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	<u>role_id</u>	int(2)			No	None	
2	role_ket	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	

Gambar 4.14 Database Tabel Role

4.3.5 Database eventor-vendor

a. Tabel vendor sound



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	<u>galsound_id</u>	int(11)			No	None
2	galsound_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
3	sound_id	int(11)			No	None

Gambar 4.15 Database Vendor Sound

b. Tabel detail *vendor sound*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	<u>sound_id</u>	int(11)			No	None
2	sound_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
3	sound_alamat	varchar(1000)	latin1_swedish_ci		No	None
4	sound_cp	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
5	sound_portfolio	text	latin1_swedish_ci		No	None

Gambar 4.16 Database Detail Vendor Sound

c. Tabel *vendor stage*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	<u>galstage_id</u>	int(11)			No	None
2	galstage_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
3	stage_id	int(11)			No	None

Gambar 4.17 Database Vendor Stage

d. Tabel detail *vendor stage*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	<u>stage_id</u>	int(11)			No	None
2	stage_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
3	stage_alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
4	stage_cp	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
5	stage_portfolio	text	latin1_swedish_ci		No	None

Gambar 4.18 Database Detail Vendor Stage

e. Tabel *vendor venue*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	<u>galvenue_id</u>	int(11)			No	None
2	galvenue_file	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
3	venue_id	int(11)			No	None

Gambar 4.19 Database Vendor Venue

f. Tabel detail *vendor venue*

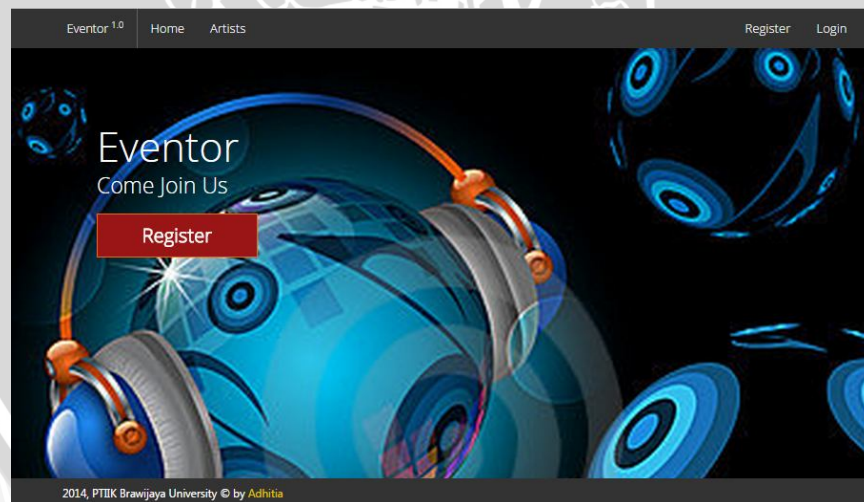
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
☐ 1	<u>venue_id</u>	int(11)			No	None
☐ 2	venue_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 3	venue_alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 4	venue_cp	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None
☐ 5	venue_portfolio	text	latin1_swedish_ci		No	None

Gambar 4.20 Database Detail *Vendor Venue*

4.4 Implementasi User Interface

Implementasi *user interface* dibangun berdasarkan pada perancangan *interface* pada bab metodologi dan perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP. *User Interface* terdiri dari empat tipe berdasarkan penggunaannya yaitu admin, *Event Organizer*, manajemen artis dan masyarakat umum.

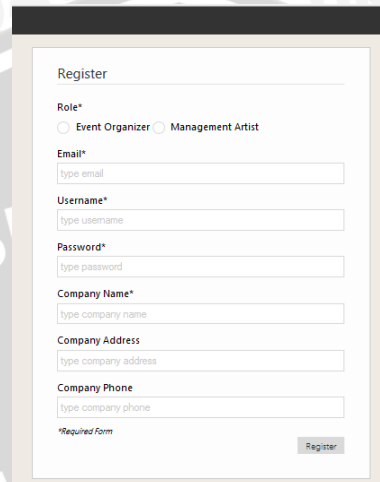
a. Halaman utama website eventor



Gambar 4.21 Halaman Utama Website

Pada halaman utama ini, pengguna sebagai *Event Organizer* dan manajemen artis wajib melakukan registrasi menjadi member

terlebih dahulu. Sedangkan pengguna sebagai masyarakat umum tidak perlu mendaftar menjadi member karena akses pengguna ini hanya bisa melihat dan mencari biodata artis.



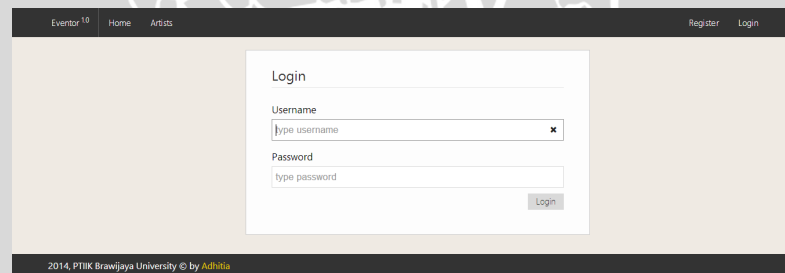
The screenshot shows a 'Register' form with the following fields and options:

- Role***: Radio buttons for 'Event Organizer' and 'Management Artist'.
- Email***: Text input field with placeholder 'type email'.
- Username***: Text input field with placeholder 'type username'.
- Password***: Text input field with placeholder 'type password'.
- Company Name***: Text input field with placeholder 'type company name'.
- Company Address**: Text input field with placeholder 'type company address'.
- Company Phone**: Text input field with placeholder 'type company phone'.

At the bottom, there is a note '*Required Form' and a 'Register' button.

Gambar 4.22 Halaman Registrasi Member

b. Halaman implementasi *user interface* login



The screenshot shows a 'Login' form with the following fields:

- Username**: Text input field with placeholder 'type username' and a clear button (X).
- Password**: Text input field with placeholder 'type password'.

At the bottom right, there is a 'Login' button. The footer of the page reads '2014, PTIK Brawijaya University © by Authelia'.

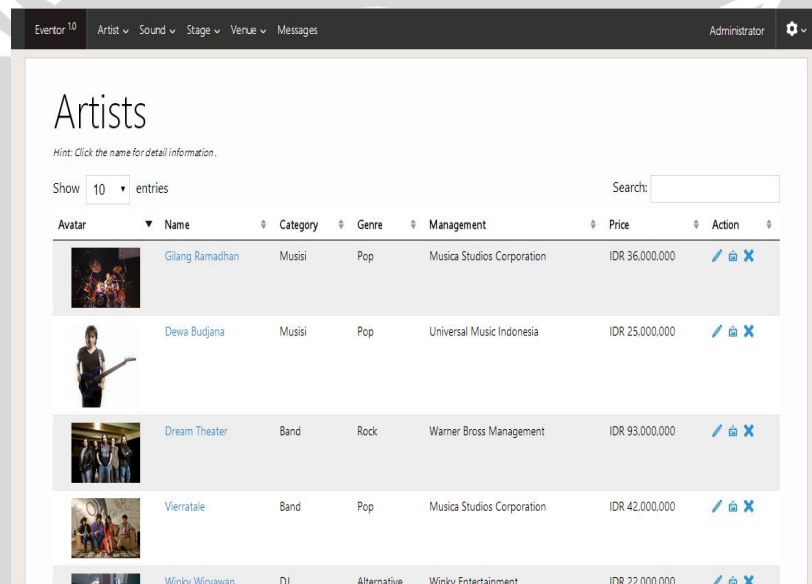
Gambar 4.23 Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang digunakan oleh admin, manajemen artis dan *Event Organizer* untuk memulai mengakses sistem website eventor. *User* harus memasukkan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan pada saat melakukan registrasi. Setelah login, sistem akan langsung menampilkan halaman *home* sesuai dengan *role* yang digunakan pada saat melakukan registrasi. Jika *role* yang digunakan adalah admin, halaman *home* yang tampil

tampak pada gambar 4.24, jika *role* yang digunakan adalah *Event Organizer* akan tampak pada gambar 4.28 dan jika *role* yang digunakan adalah manajemen artis akan tampak pada gambar 4.29.

c. Halaman implementasi *user interface homeadmin*

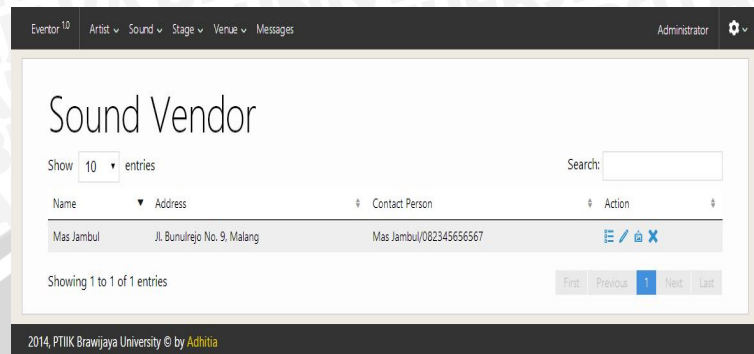
Halaman *home* admin akan menampilkan biodata artis yang telah dimasukkan ke dalam database. Admin mempunyai tugas untuk memasukkan dan mengedit profil artis yang diajukan oleh manajemen artis. Admin juga memiliki tugas memasukkan dan mengedit data *vendor venue*, *vendor stage*, *vendor sound*.



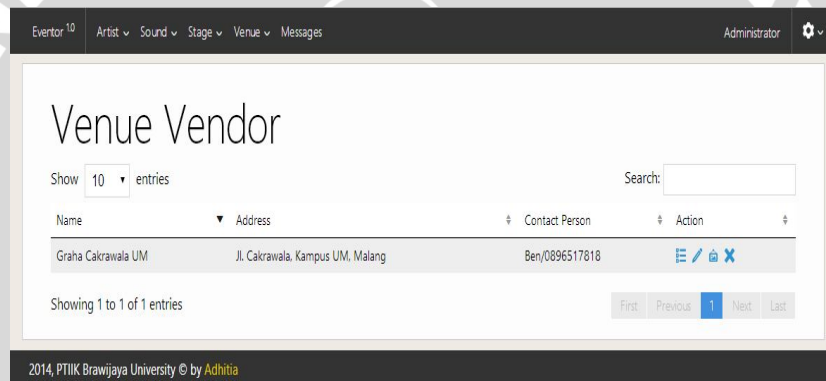
Gambar 4.24 Halaman *Home Admin*

Setiap *vendor* memiliki detail berupa nama, alamat, kontak dan portofolio. Data *vendor* ini diharapkan bisa menjadi referensi *Event Organizer* dalam memesan perlengkapan acara non artis untuk menunjang suksesnya sebuah acara. Seperti *vendor sound*, *vendor stage*, dan *venue* (tempat acara). Namun pada website eventor ini pihak *Event Organizer* tidak diberikan fitur untuk mem-*booking vendor*. Jadi

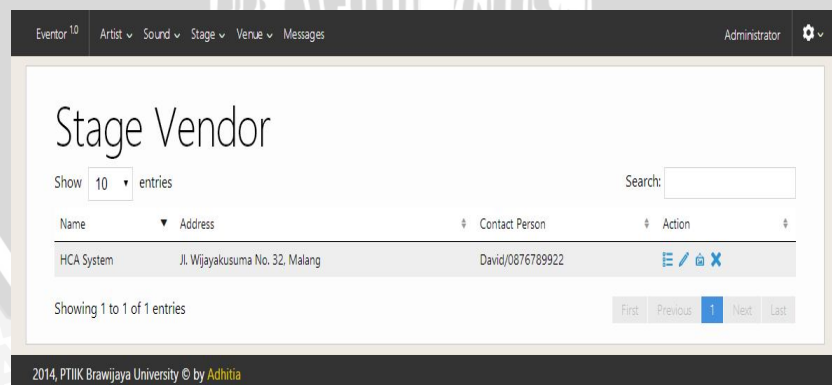
hanya diberi fasilitas berupa informasi *vendor* sebagai bahan referensi saja.



Gambar 4.25 Menu *Vendor Sound*



Gambar 4.26 Menu *Vendor Venue*



Gambar 4.27 Menu *Vendor Stage*

d. Halaman implementasi *user interface home Event Organizer*

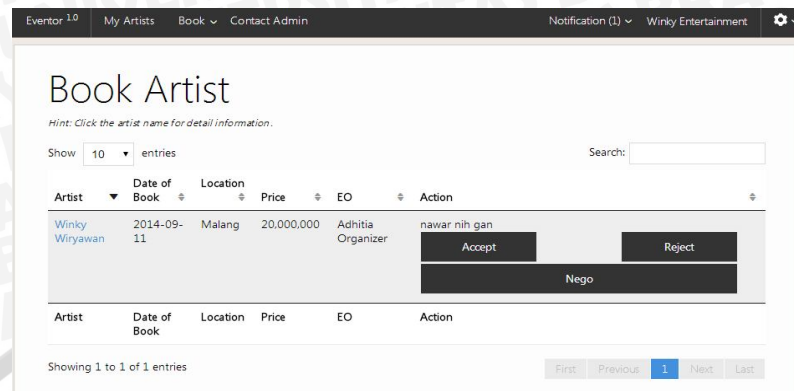
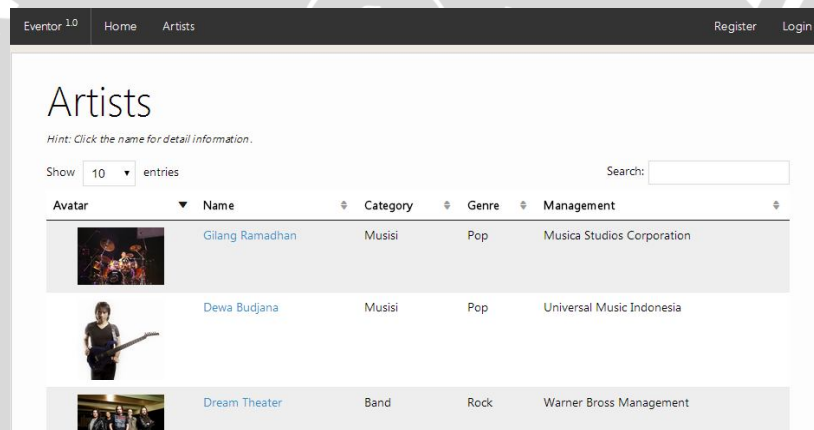
Artist	Date of Book	Location	Price	MA	Action
Dewa Budjana	2014-09-19	Kediri	27,000,000	Universal Music Indonesia	No Confirmation Yet
Winky Wirawan	2014-09-11	Malang	20,000,000	Winky Entertainment	No Confirmation Yet

Gambar 4.28 Halaman *Home Event Organizer*

Pada halaman *home Event Organizer* akan menampilkan pesan atau notifikasi yang berasal dari manajemen artis. Pesan tersebut berupa status kesepakatan kerja sama yang diajukan *Event Organizer* kepada pihak manajemen artis. Form pengajuan kerja sama dapat dilihat pada gambar 4.28. Status yang diberikan kepada pihak *Event Organizer* jika pengajuan diterima adalah *accept*, jika ditolak maka *reject* dan jika terdapat nego antar keduanya maka pihak manajemen artis harus mengirimkan pesan berupa permintaan nego kepada pihak *Event Organizer*. Pihak *Event Organizer* juga bisa melihat *list/data vendor sound*, *vendor stage* dan *vendor venue* yang telah diinputkan oleh admin.

e. Halaman implementasi *user interface home manajemen artis*

Halaman *home manajemen artis* berisi tentang pesan pengajuan kerja sama yang dikirim oleh *Event Organizer*. Pada pesan pengajuan ini manajemen artis berhak menerima (*accept*), menolak (*reject*) pengajuan kerjasama tersebut dan nego yang disertai pesan permintaan nego.

Gambar 4.29 Halaman *Home* Manajemen Artisf. Halaman implementasi *user interface home* masyarakat umumGambar 4.30 Halaman *Home* Masyarakat Umum

Pada halaman *home* untuk masyarakat umum ini hanya tampil biodata artis secara umum saja. Masyarakat umum hanya berhak melihat dan mencari biodata artis yang diinginkan.

g. Halaman implementasi *user interface* komunikasi antar manajemen artis dan *Event Organizer*

User yang terlibat dalam proses komunikasi ini adalah manajemen artis dan *Event Organizer*. Pertama, pengajuan form kerjasama *booking* artis dilakukan oleh pihak *Event Organizer* kepada pihak manajemen artis.

Eventor 1.0 Artists Book Contact Admin Vendor Notification (0) EO Jaya Sentosa

Booking Artist Dream Theater

Date

Location

Kind of Event

Price

Message

Attach File No file chosen

Gambar 4.31 Halaman Form *Booking Artis*

Eventor 1.0 My Artists Book Contact Admin Notification (2) Winky Entertainment

Book Artist

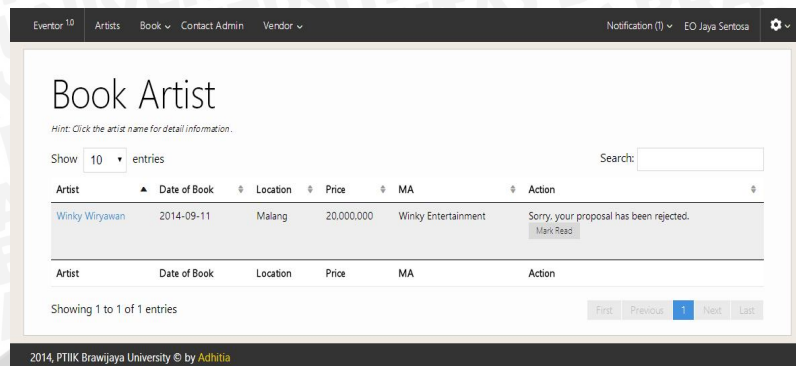
Hint: Click the artist name for detail information.

Show entries Search:

Artist	Date of Book	Location	Price	EO	Action
Winky Wiryawan	2014-09-25	Banjarmasin	20,000,000	EO Jaya Sentosa	Saya tawar nih Accept Reject Nego
Winky Wiryawan	2014-09-11	Malang	20,000,000	Adhithia Organizer	nawar nih gan Accept Reject Nego

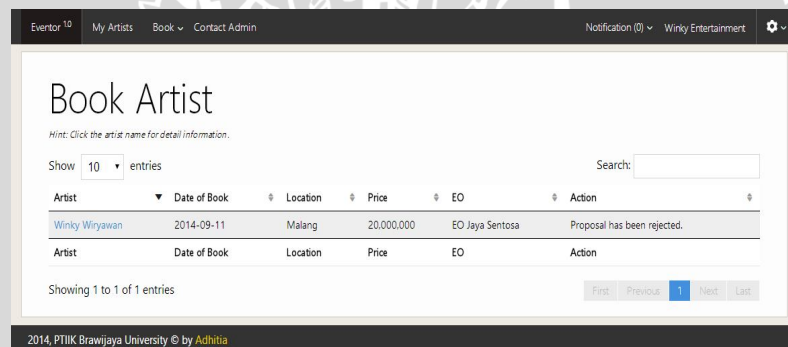
Gambar 4.32 Halaman List *Booking Artis* pada Pihak Manajemen Artis

Kemudian, form yang diajukan tersebut akan tampil pada list pesan pihak manajemen artis. Terdapat tiga aksi yang bisa dilakukan pihak manajemen artis yaitu menerima pengajuan tersebut (*accept*), menolak pengajuan tersebut (*reject*) dan melakukan nego yang disertai pesan berisi negosiasi yang dilakukan hingga mencapai kesepakatan kedua belah pihak. Jika pengajuan diterima, maka pihak *Event Organizer* wajib mengirimkan bukti slip pembayaran kepada pihak manajemen artis seperti pada gambar 4.32.



Gambar 4.33 Halaman Aksi *Booking* Artis pada Pihak EO

Jika pengajuan form tersebut ditolak, maka akan tampil pesan pada pihak EO seperti pada gambar 4.33. Seluruh transaksi yang dilakukan dengan manajemen artis akan disimpan dalam *database*.



Gambar 4.34 Halaman Aksi *Booking* Artis pada Pihak Manajemen Artis

Jika pengajuan form tersebut ditolak, maka akan tampil pesan pada pihak manajemen artis seperti pada gambar 4.34. Seluruh rekaman untuk form pengajuan akan terus tersimpan.

- h. Halaman implementasi *user interface* upload file untuk slip pembayaran dan pengajuan kesepakatan *booking* artis

Book Artist

Hint: Click the artist name for detail information.

Show 10 entries

Search:

Artist	Date of Book	Location	Price	MA	Action
Dewa Budjana	2014-09-19	Kediri	27,000,000	Universal Music Indonesia	Berikut kami sertakan slip pembayaran kami

Choose File SLIP.docx Upload Slip

Gambar 4.35 Halaman Upload Slip Pembayaran *Booking* Artis pada Pihak EO

Book Artist

Hint: Click the artist name for detail information.

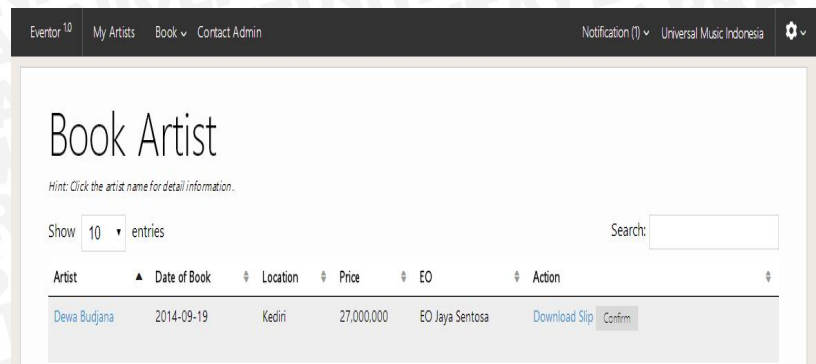
Show 10 entries

Search:

Artist	Date of Book	Location	Price	EO	Action
Dewa Budjana	2014-09-19	Kediri	27,000,000	EO Jaya Sentosa	Slip has been accepted. MoU Not Found Yet.

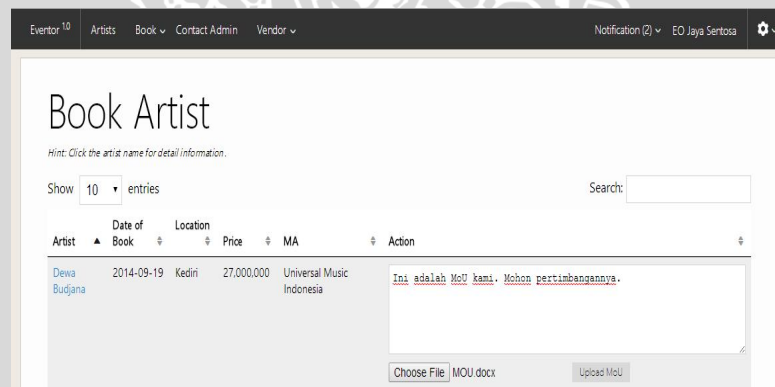
Gambar 4.36 Halaman Konfirmasi Slip Pembayaran *Booking* Artis pada Pihak Manajemen Artis

Setelah form pengajuan dari EO disepakati kedua pihak, maka EO wajib melakukan transfer biaya yang sudah disepakati kepada pihak manajemen artis dan EO. Untuk bukti transfer, pihak EO wajib mengirimkan slip bukti transfer kepada pihak manajemen artis seperti pada gambar 4.35. Jika slip pembayaran sudah disetujui, maka akan tampil pesan bahwa slip sudah diterima seperti pada gambar 4.36.



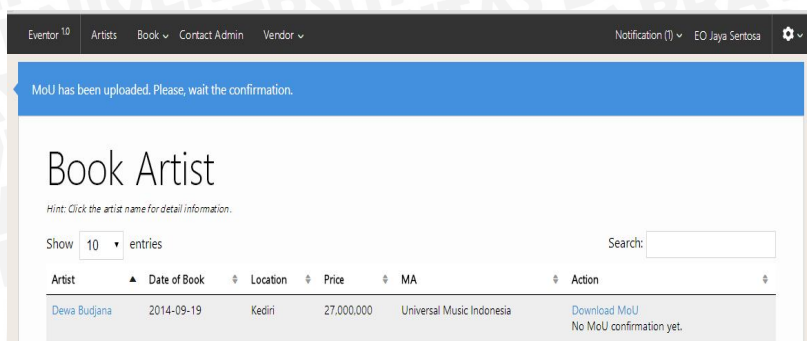
Gambar 4.37 Halaman Download Slip Pembayaran *Booking* Artis pada Pihak Manajemen Artis

Slip yang sudah diupload oleh pihak EO bisa didownload oleh pihak manajemen artis sebagai bukti kesepakatan kerja sama. Bisa dilihat pada gambar 4.37.



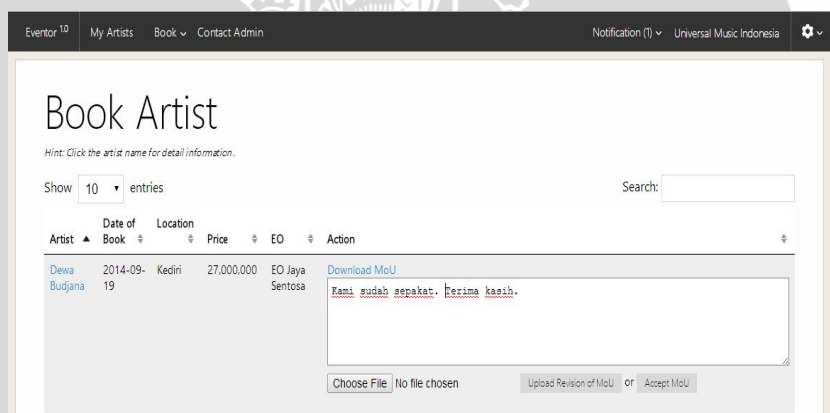
Gambar 4.38 Halaman Upload Negosiasi MoU *Booking* Artis pada Pihak EO

Setelah pembayaran sukses, maka pihak manajemen artis maupun EO akan mengajukan MoU kepada pihak manajemen artis sebagai tindak lanjut kesepakatan kerjasama. Pihak EO dan manajemen artis bisa saling mengirimkan revisi MoU hingga dicapai kesepakatan dari kedua pihak. Proses ini dapat dilihat pada gambar 4.39.

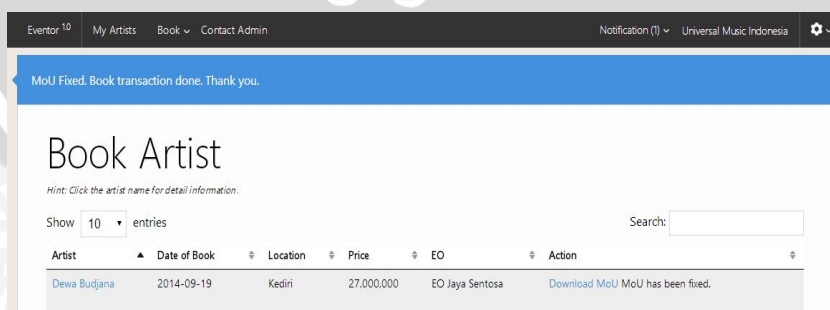


Gambar 4.39 Halaman *Download* Negosiasi MoU *Booking* Artis pada Pihak EO

Jika telah dicapai kesepakatan akhir, maka lembar MoU dapat diunduh.



Gambar 4.40 Halaman Aksi Negosiasi MoU *Booking* Artis pada Pihak Manajemen Artis



Gambar 4.41 Halaman Negosiasi MoU *Booking* Artis yang Sudah Disepakati pada Pihak Manajemen Artis

i. Menghubungi admin

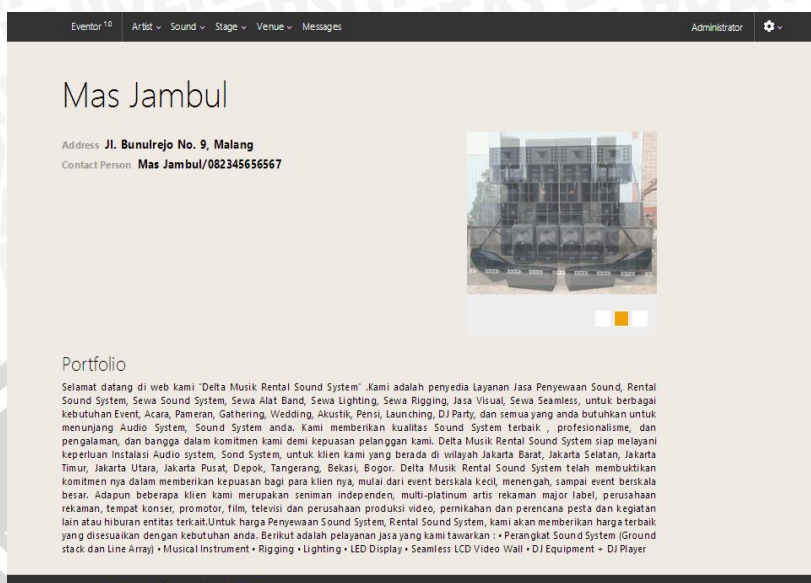
Halaman kontak admin akan memudahkan *user Event Organizer* dan manajemen artis dalam menghubungi admin sistem. Pesan yang dikirim oleh *Event Organizer* dan manajemen artis akan ditindak lanjuti oleh pihak admin.

Gambar 4.42 Halaman Kontak Admin

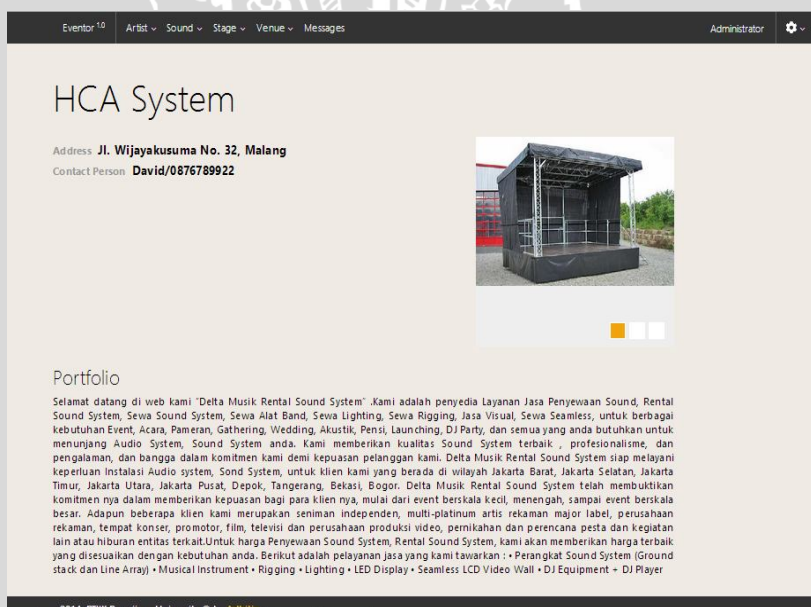
j. Menampilkan detail *vendor sound*, *vendor venue*, dan *vendor stage*

Pada fitur ini, pihak *Event Organizer* dapat melihat informasi mengenai *vendor venue* (gambar 4.43), *vendor sound* (gambar 4.44), dan *vendor stage* (gambar 4.45). Seluruh informasi mengenai data *vendor* diolah oleh *user admin*.

Gambar 4.43 Halaman Detail *Vendor Venue*



Gambar 4.44 Halaman Detail Vendor Sound



Gambar 4.45 Halaman Detail Vendor Stage

BAB V

PENGUJIAN DAN ANALISIS

5.1 Pengujian

Bab pengujian akan membahas prosedur pengujian aplikasi. Tahap pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan dua jenis pengujian, yaitu dengan pengujian fungsional sistem dan *usability test*. Pengujian fungsional sistem merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui apakah sistem berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan, tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Sedangkan pengujian *usability* dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik.

5.2 Mekanisme Pengujian

Pengujian pada penelitian ini akan menampilkan hasil dari dua pengujian yang telah dilakukan, yaitu pengujian fungsional sistem dan pengujian *usability*. Berikut adalah penjelasan untuk dua mekanisme pengujian yang dilakukan :

1. Pengujian fungsional sistem digunakan untuk menguji fungsional kerja dari sistem. Pengujian ini menggunakan pendekatan blackbox karena lebih mengutamakan hasil kerja sistem. Seluruh fungsi / fitur pada sistem ini akan diuji fungsi dan kelayakannya apakah *output* dapat tampil sesuai dengan yang kita harapkan.
2. *Usability testing* dilakukan dengan dua *test scenario*. *Task scenario* adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh responden dengan mengukur seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan langkah-langkah yang disediakan oleh penulis. Fitur utama pada sistem website eventor ini adalah *booking* artis secara online sehingga akan mempermudah kedua pihak yaitu manajemen artis dan *Event Organizer* dalam berkomunikasi.

5.3 Hasil Pengujian Fungsional Sistem

Penelitian ini menggunakan pengujian fungsional sistem untuk mengetahui fungsi-fungsi yang telah dirancang dengan tujuan mengetahui seberapa jauh program tersebut berjalan dan seberapa banyak kesalahan yang ada pada program tersebut. Bila terjadi kesalahan maka program tersebut akan segera diperbaiki dan diuji kembali. Hasil dari pengujian fungsional sistem ditunjukkan pada Tabel 5.1

Tabel 5.1 Pengujian Fungsional Sistem

No	Fungsi	Prasyarat	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Melihat halaman login	-	Melihat halaman <i>Login</i> yang menampilkan form yang diisi oleh member	OK
2	Melihat halaman registrasi	-	Menampilkan halaman yang berisi form untuk pendaftaran member	OK
3	Melihat halaman awal admin	<i>Login</i> sebagai <i>admin</i>	Menampilkan halaman awal member admin	OK
4	Menambahkan data artis	<i>Login</i> sebagai <i>admin</i>	Penambahan data artis pada biodata artis	OK
5	Memperbarui data artis	<i>Login</i> sebagai <i>admin</i>	Pembaharuan data artis pada biodata artis	OK
6	Menghapus data artis	<i>Login</i> sebagai <i>admin</i>	Penghapusan data artis pada biodata artis	OK
7	Melihat data artis	<i>Login</i> sebagai <i>admin</i>	Menampilkan data artis pada biodata artis	OK

8	Melihat halaman awal <i>Event Organizer</i>	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Menampilkan halaman awal member <i>Event Organizer</i>	OK
9	Melihat form pengajuan <i>booking</i> artis	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Menampilkan halaman yang berisi tentang form pengajuan <i>booking</i> artis kepada manajemen artis	OK
10	Mengisi form pengajuan <i>booking</i> artis	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Menampilkan isi form pengajuan <i>booking</i> artis kepada manajemen artis	OK
11	Upload form pengajuan <i>booking</i> artis	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Mengunggah form pengajuan <i>booking</i> artis kepada manajemen artis	OK
12	Upload slip pembayaran <i>booking</i> artis	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Mengunggah slip pembayaran <i>booking</i> artis kepada manajemen artis	OK
13	Upload file negosiasi MoU	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Mengunggah file negosiasi MoU <i>booking</i> artis kepada manajemen artis	OK
14	Download file negosiasi MoU	Login sebagai <i>Event Organizer</i>	Mengunduh file negosiasi MoU <i>booking</i> artis dari manajemen artis	OK
15	Melihat halaman awal manajemen artis	Login sebagai manajemen artis	Menampilkan halaman awal member manajemen artis	OK
16	Download form pengajuan <i>booking</i> artis	Login sebagai manajemen artis	Mengunduh form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	OK

	dari <i>Event Organizer</i>			
17	Menolak form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Menolak form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	OK
18	Menerima form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Menerima form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	OK
19	Negosiasi form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Melakukan negosiasi form pengajuan <i>booking</i> artis dari <i>Event Organizer</i>	OK
20	Terima slip pembayaran	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Terima slip pembayaran yang diunggah <i>Event Organizer</i>	OK
21	Upload lembar negosiasi MoU	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Mampu mengunggah file yang ditujukan pada <i>Event Organizer</i>	OK
22	<i>Download</i> file negosiasi MoU	<i>Login</i> sebagai manajemen artis	Mampu mengunduh file yang diajukan oleh <i>Event Organizer</i>	OK

5.4 Hasil Pengujian *Usability Testing*

Tabel 5.2-5.5 adalah hasil pengujian *usability testing* untuk *test scenario* pada Unit Aktivitas Band Brawijaya, Malang. Pengujian dilakukan dengan menggunakan media laptop *Lenovo S10-3s*, dan sistem ini tetap diberi nama eventor. *Task scenario* dilakukan dengan empat

responden yaitu admin berjumlah satu orang, manajemen artis satu orang, *Event Organizer* satu orang dan masyarakat umum satu orang. Saat melakukan *task scenario*, responden akan disediakan petunjuk penggunaan aplikasi dan disediakan waktu untuk melakukan pengujian. Penghitungan waktu dibutuhkan sebagai parameter kemudahan pengoperasian sistem terhadap *user*. Tabel 5.2 adalah hasil *task scenario* untuk admin (daftar *task scenario* dapat dilihat pada lampiran 2).

Tabel 5.2 Hasil *Task Scenario* admin

<i>Task scenario</i>	Waktu maksimal yang dibutuhkan	Rata-rata waktu yang diperlukan oleh responden
1	2 menit	1 menit
2	2 menit	2 menit
3	5 menit	5 menit
4	5 menit	4 menit
5	2 menit	1 menit
6	2 menit	1 menit
7	5 menit	5 menit
8	4 menit	4 menit
9	2 menit	1 menit
10	2 menit	1 menit
11	5 menit	5 menit
12	4 menit	4 menit
13	2 menit	1 menit
14	2 menit	1 menit
15	5 menit	5 menit
16	4 menit	4 menit
17	2 menit	1 menit
18	2 menit	1 menit

Waktu maksimal yang dibutuhkan user dalam menjalankan aplikasi memiliki jumlah tertinggi 5 menit dan terendah adalah 2 menit. Sedangkan berdasarkan pengujian jumlah waktu tertinggi adalah 5 menit dan terendah 1 menit. Pada tabel 5.2 tersebut dapat disimpulkan bahwa admin dapat menjalankan *task scenario* dengan baik tanpa melewati batas waktu maksimal yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi. Sedangkan tabel 5.3 adalah hasil *task scenario* untuk *Event Organizer* (daftar *task scenario* dapat dilihat pada lampiran 3).

Tabel 5.3 Hasil Task Scenario Event Organizer

<i>Task scenario</i>	Waktu maksimal yang dibutuhkan	Rata-rata waktu yang diperlukan oleh responden
1	2 menit	1 menit
2	2 menit	2 menit
3	2 menit	2 menit
4	5 menit	4 menit
5	2 menit	2 menit
6	2 menit	1 menit
7	2 menit	2 menit
8	5 menit	4 menit
9	3 menit	2 menit
10	3 menit	2 menit
11	3 menit	2 menit
12	2 menit	2 menit
13	2 menit	1 menit
14	2 menit	1 menit
15	2 menit	2 menit
16	2 menit	1 menit

Dari hasil tabel 5.3 tersebut dapat disimpulkan bahwa *Event Organizer* dapat menjalankan *task scenario* dengan baik tanpa melewati batas waktu

maksimal yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi. Sedangkan tabel 5.4 adalah hasil *task scenario* untuk manajemen artis (daftar *task scenario* dapat dilihat pada lampiran 4)

Tabel 5.4 Hasil *Task Scenario* Manajemen Artis

<i>Task scenario</i>	Waktu maksimal yang dibutuhkan	Rata-rata waktu yang diperlukan oleh responden
1	2 menit	1 menit
2	2 menit	2 menit
3	2 menit	2 menit
4	5 menit	4 menit
5	2 menit	2 menit
6	2 menit	1 menit
7	4 menit	3 menit
8	3 menit	3 menit
9	3 menit	3 menit
10	3 menit	2 menit
11	2 menit	1 menit

Dari hasil tabel 5.3 tersebut dapat disimpulkan bahwa manajemen artis dapat menjalankan *task scenario* dengan baik tanpa melewati batas waktu maksimal yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi. Sedangkan tabel 5.4 adalah hasil *task scenario* untuk masyarakat umum (daftar *task scenario* dapat dilihat pada lampiran 5)

Tabel 5.5 Hasil *Task Scenario* Masyarakat Umum

<i>Task scenario</i>	Waktu maksimal yang dibutuhkan	Rata-rata waktu yang diperlukan oleh responden
1	2 menit	1 menit

2	2 menit	2 menit
---	---------	---------

5.5 Analisa Hasil Pengujian

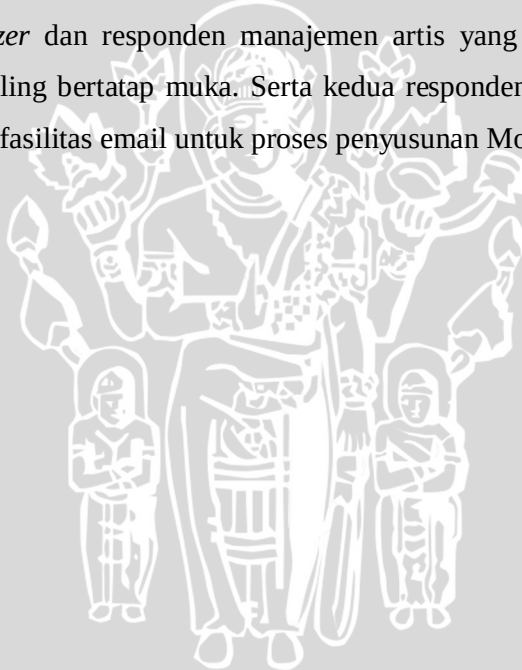
Analisis bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil pengujian website eventor yang telah dilakukan. Analisis didapat dari hasil pengujian fungsional dan pengujian kegunaan pada sistem. Berdasarkan hasil pengujian fungsional pada tabel 5.1, seluruh fitur yang ada pada sistem dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang dicapai. Sedangkan hasil dari *task usability* pada tabel 5.2, 5.3, 5.4, dan 5.5 adalah pengujian yang dilakukan tidak pernah melebihi waktu maksimal yang dibutuhkan *user* dalam mengoperasikan website eventor. Pengujian berjalan dengan lancar, namun terdapat kendala atau masalah yaitu beberapa responden yang masih belum memahami sistem karena belum terbiasa.

Proses pencarian informasi harga, jadwal, dan portofolio artis *ter-update* tidak memerlukan waktu survei yang lama karena responden *Event Organizer* cukup mengakses website eventor ini. Sehingga waktu kegiatan survei informasi artis tidak akan melebihi waktu yang telah disusun di dalam *timeline*. Responden *Event Organizer* juga dapat menekan *budget* untuk menyelenggarakan acara karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk memberangkatkan salah satu atau lebih panitia untuk bertatap muka langsung dengan responden manajemen artis dalam rangka pengajuan *booking* dan negosiasi. Untuk proses pembayaran biaya *booking* artis responden EO cukup mengunggah bukti/slip transfer dengan fitur *attach file* dan *upload* pada website ini.

Responden manajemen artis memiliki cara yang cepat dan mudah untuk mempublikasikan artis di bawah naungannya dengan mem-*posting*-kan informasi jadwal, harga, dan portofolio artis pada website ini dan bisa di-update setiap saat dengan cara mengirimkan *message* kepada admin. Responden manajemen artis juga mendapatkan kemudahan dalam me-*review* dan mengeksekusi 3 opsi, yakni menyetujui pengajuan *booking* (*accept*), menolak pengajuan *booking* (*reject*), dan menegosiasikan ulang

tawaran harga (*nego*) dari responden *Event Organizer*. Untuk mengecek apakah biaya *booking* artis sudah di-*transfer* oleh responden EO, responden manajemen artis cukup mengecek dan dapat melakukan konfirmasi penerimaan bukti/slip *transfer*. Setelah responden manajemen artis menyetujui pengajuan proses *booking* dari responden EO, proses penyusunan MoU pun kedua responden mendapatkan kemudahan dalam penyusunannya, karena mereka tidak perlu bertemu atau bertatap muka, dan cukup melakukannya pada website ini.

Dapat disimpulkan bahwa website eventor ini sangat membantu proses bisnis industri hiburan (*entertainment*) karena memberikan efektifitas waktu proses *booking* artis hingga persetujuan antara responden *Event Organizer* dan responden manajemen artis yang lebih cepat dan tanpa harus saling bertatap muka. Serta kedua responden tidak perlu lagi menggunakan fasilitas email untuk proses penyusunan MoU.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

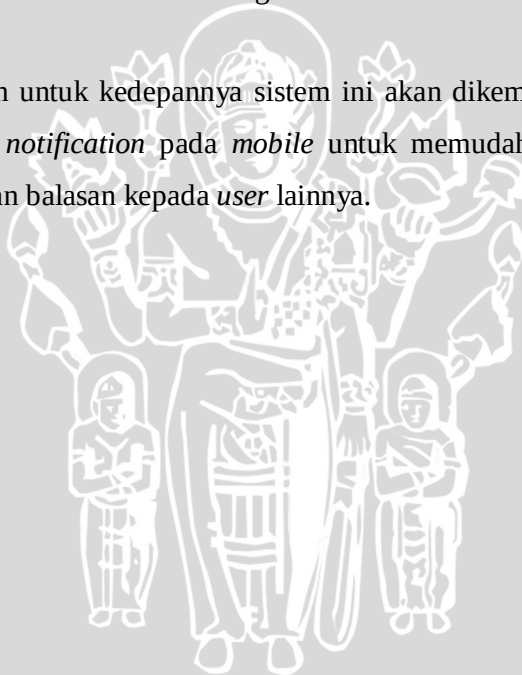
Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian yang dilakukan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode *functional testing* pada tabel 5.1, seluruh fungsi pada fitur dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan untuk pengujian *usability testing* pada tabel 5.2, 5.3, 5.4, dan 5.5, waktu pengujian kepada responden tidak pernah melebihi waktu maksimal yang dibutuhkan untuk mengoperasikan *website* eventor.
2. Proses pencarian informasi harga, jadwal, dan portofolio artis *ter-update* tidak memerlukan waktu survei yang lama karena pihak *Event Organizer* cukup mengakses *website* eventor ini, sehingga tidak akan mengganggu waktu yang telah disusun dalam proses penyelenggaraan acara.
3. Responden manajemen artis memiliki cara yang cepat dan mudah untuk mempublikasikan artis di bawah naungannya dengan *memposting*-kan informasi jadwal, harga, dan portofolio artis pada *website* ini dan bisa di-update setiap saat dengan cara mengirimkan *message* kepada admin.
4. *Website* ini sangat membantu proses bisnis industri hiburan (*entertainment*) karena memberikan efektifitas waktu proses *booking* artis hingga persetujuan antara pihak *Event Organizer* dan manajemen artis yang lebih cepat dan tanpa harus saling bertatap muka.

6.2 Saran

Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut adalah :

1. Diharapkan untuk kedepannya, fitur-fitur yang tersedia pada *website* eventor akan memudahkan pihak *Event Organizer* dan manajemen artis dalam melakukan kerjasama
2. Dapat melengkapi fitur registrasi untuk meningkatkan keamanan dalam seleksi *member* yang akan mendaftar.
3. Jika *website* eventor ini diimplementasikan dan digunakan oleh subyek-subyek pelaksana bisnis dunia hiburan, diharapkan bagi peneliti untuk membuat rancangan bisnis untuk memasarkan *website* tersebut.
4. Diharapkan untuk kedepannya sistem ini akan dikembangkan dengan fitur *push notification* pada *mobile* untuk memudahkan *user* dalam memberikan balasan kepada *user* lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [AGU-14] Agus, Wahyudi. 2014, Evaluasi Penggunaan Website pada Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan dengan Menggunakan Metode Usability testing. Universitas Binadarma.
- [AHM-13] Anshorimuslim Syuhada, Ahmad. Gambetta, Windy. 2014, *Online Marketplace for Indonesian Micro Small and Medium Enterprises Based on Social Media*, Hal. 449-450, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- [ANN-13] Annisarah. 2013. *Apa itu E-Marketplace?*. <http://annisarah.wordpress.com/2013/10/20/apa-itu-e-marketplace/>. Diakses tanggal 24 Agustus 2014.
- [DER-12] Selvia, Derin. 2012, *Penjelasan Code Igniter (CI)*. <http://derinselvia.wordpress.com/2012/07/30/penjelasan-code-igniter-ci/>. Diakses tanggal 20 Juli 2014.
- [DHA-03] Dharwiyanti, Sri dan Romi Satria Wahono. 2003, *Pengantar Unified Modeling Language(UML)*.
- [EDD-09] Prasetyo, Eddy Nugroho., Ratnasari, Komala., Kurniawan Nur Ramadhani dan Budi Laksono Putro. 2009, *Rekaysa Perangkat Lunak*. Politeknik Telkom Bandung. http://courseware.politekniktelkom.ac.id/BUKU_MI/Semester%203/IS213%20Rekayasa%20Perangkat%20Lunak/Rekayasa%20Perangkat%20Lunak.pdf. Diakses tanggal 24 Oktober 2012
- [EVE-95] Rogers, Everett M. 1995, *Diffusion of Innovation, Fourth Edition*, The Free Press, New York.
- [FAI-10] Fairuz. 2010. <http://fairuzelsaid.wordpress.com/2010/03/16/sistem-basis-data-entity-relationship-diagram-erd/>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2014.
- [HAD-13] Ibrahim, Hadi. 2013, *XAMPP*. <http://hadi-detected.blogspot.com/2013/03/xampp.html>. Diakses pada tanggal 22 September 2013.
- [HAN-12] Kusumawati, Hani. 2012, *Prospek, Penerapan, dan Kebijakan E-Business di Indonesia*. <http://blog.pasca.gunadarma.ac.id/2012/11/19/prospek-penerapan-dan-kebijakan-e-business-di-indonesia/>. Diakses tanggal 13 Agustus 2014.

- [ISM-13] Islamia, Ismi F. 2013, *Pengertian, Perbedaan White Box dan Black box Texting*. <http://ismimiitsme.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-perbedaan-white-box.html>. Diakses tanggal 25 Juni 2014.
- [JOG-90] Jogiyanto. 1990, *Diagram Arus Data*. <http://informatika.web.id/category/data-flow-diagram/>. Diakses tanggal 20 Juli 2014.
- [MUH-09] Subhan, Muhammad. 2009, *Pengenalan Database*. <http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2009/03/subhan-pengenalandatabase.pdf>. Diakses tanggal 23 Oktober 2012
- [NAS-10] Nashir, Syakhban. 2010, *Jenis-Jenis E-business*. <http://rerimbun.blog.com/2010/04/30/jenis-jenis-e-business/>. Diakses tanggal 21 Agustus 2014.
- [PAN-11] Galih, Panji. 2011, *Mencari Tahu Contoh Jenis Dari Tiap E-Marketplace Di Indonesia*. <http://beritapanji.blogspot.com/2011/05/mencari-tahu-contoh-jenis-dari-tiap-e.html>. Diakses tanggal 24 Agustus 2014.
- [TIK-12] Kartika, Nur. 2012, *All About Lecturer*. <http://tikalecturer.blogspot.com/2012/01/bpmn-bussines-processing-modelling.html>. Diakses tanggal 18 Juli 2014
- [TRI-14] Trisnawati, Bonita. 2014, *Rancang Bangun Sistem Informasi Customer Relationship (CRM) (Studi Kasus: Padi City Resort Malang)*. Universitas Brawijaya, Malang.

LAMPIRAN 1

HASIL FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)

Pokok Bahasan	Kesimpulan dan Usulan dari Panelis				
	1	2	3	4	5
Informasi apa saja yang dibutuhkan oleh pihak Event Organizer dalam menyusun sebuah acara?	Informasi vendor yang terpenting. Karena informasi artis bisa didapatkan dari info mulut ke mulut sesama EO.	Informasi harga artis terupdate. Selama ini didapatkan dari rekan-rekan sesama EO.	Informasi profil artis, seperti album terbaru, karakter/genre artis tersebut.	Informasi <i>talent non-artis</i> utama. Seperti pembawa acara (MC).	Segala informasi perihal artis yang akan diundang.
Bagaimana cara seorang EO selama ini dalam mengkorelasikan antara tema acara dengan artis yang akan diundang?	Membuat daftar artis yang akan diundang sesuai genre musik.	Idem dengan panelis 1.	Membuat pilihan artis berdasarkan harga artis yang disesuaikan dengan angka prediksi saldo kepanitiaan dari pihak sponsor.	Idem dengan panelis 1.	Langsung berkomunikasi dengan pihak artis, baik melalui manajer atau pun artisnya.

Lalu, bagaimana cara untuk mendapatkan informasi contact person dari daftar artis yang telah dibuat?	Membuka database yang dimiliki internal kepanitiaan (EO).	Mendaftar panitia penyelenggara yang memiliki <i>contact person</i> artis.	Menghubungi praktisi-praktisi acara musik yang memiliki koneksi dengan artis.	Dari www.google.com .	Idem dengan panelis 2.
Apakah memakan waktu yang sangat lama dalam melakukan survei tersebut?	Pasti sangat lama, dan tentunya berpengaruh pada tingkat kejenuhan pihak kepanitiaan EO	Ya.	Ya.	Ya.	Pasti.

Bagaimana jika ada wadah (sistem) yang menampung semua informasi artis dan vendor yang selalu update, seperti website?	Sangat bagus, karena EO tidak perlu bingung dalam mencari informasi	Sangat setuju, karena EO dapat memangkas waktu survei artis dan vendor.	Idem dengan panelis 2.	Sangat setuju, karena EO bisa mendapatkan informasi terbaru dari harga artis.	Manajemen artis dapat lebih mudah dalam melakukan publikasi perihal data ter-update artis-artis yang dinaungi
Bagaimana jika wadah (sistem) tersebut tidak hanya memberikan informasi, namun juga dapat melakukan proses pemesanan artis?	Sangat setuju, karena akan sangat memangkas waktu kepanitiaan untuk proses booking artis.	Sangat setuju, dikarenakan EO dan manajemen artis bisa melakukan negosiasi tanpa harus bertemu	Sangat setuju, karena EO sanggup menekan biaya akomodasi dalam proses negosiasi, yang selama ini pihak EO harus menemui manajemen artis tersebut	Sangat setuju, tingkat kejenuhan panitia pasti akan berkurang. Panitia tinggal stress memikirkan sponsorship saja.	Sangat setuju, karena manajer dari tiap-tiap artis dapat menyusun jadwal tampil artis dengan mudah, dan bisa menginformasikan jadwal tampil artis tersebut dengan mudah kepada semua EO.

Jika website ini dikerjakan, saran apa saja yang bisa diberikan untuk penyusunan website ini?	Yang jelas harus benar-benar menampilkan informasi-informasi artis dari semua genre musik.	Desain dari website harus memberikan kemudahan dalam melakukan proses negosiasi.	Website harus menampilkan dengan jelas <i>contact person</i> dari tiap-tiap artis.	Daftar jadwal artis juga harus diinformasikan dengan jelas	Website harus memiliki kemudahan dari segi komunikasi antara pihak artis dengan EO. Dan juga harus diberikan informasi jadwal tampil artis bagi pengunjung website ini, namun harus tetap menjaga kode etik publikasi acara.
--	--	--	--	--	--

Fasilitator : Galuh Adhitia Poerbonegoro (penulis)

Panelis :

1. Bayu Rizkyananda (mantan Ketua Umum Unit Aktivitas Band Universitas Brawijaya periode 2012-2013).
2. Mayang Laily Yusron (mantan Wakil Ketua Umum Unit Aktivitas Band Universitas Brawijaya periode 2012-2013).
3. Wildan Noor Ilmi (Ketua Umum Unit Aktivitas Band Universitas Brawijaya periode 2014-2015).
4. Nadya Fatmayanti (vocalist dan keyboardist band Silent Noise On Tuesday).
5. M. Adistya Kurniawan (manajer band Silent Noise On Tuesday) - alumni Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.



LAMPIRAN 2

TASK SCENARIO ADMIN

No	Deskripsi	Langkah-langkah Penggunaan	Kriteria Sukses	Waktu Maksimal Yang Dibutuhkan
1	Membuka halaman web	Ketik localhost/eventor	Menampilkan halaman website	2 menit
2	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada saat login	Buka halaman web>masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang	Berhasil login sesuai dengan <i>username</i> dan <i>password</i>	2 menit
3	Menambahkan data artis	Login > pilih menu artis > add artis> isi form	Menambahkan dan menampilkan data artis	5 menit
4	Mengedit data artis	Login > pilih kolom action pada halaman <i>home</i> > pilih edit	Menampilkan perubahan data artis	5 menit
5	Menghapus data artis	Login > pilih kolom action pada halaman <i>home</i> > pilih hapus	Menghapus data artis yang telah dipilih dari <i>database</i>	2 menit

6	Melihat data artis	Login > klik nama artis	Menampilkan data artis yang tersimpan di dalam database	2 menit
7	Menambahkan data <i>vendor stage</i>	Login > pilih menu artis > add <i>stage vendor</i> > isi form	Menyimpan dan menampilkan data <i>vendor stage</i> yang telah dimasukkan	5 menit
8	Mengedit data <i>vendor stage</i>	Login > pilih menu artis > <i>view stage vendor</i> > pilih menu edit > edit data <i>stage vendor</i>	Menyimpan dan menampilkan perubahan data <i>vendor stage</i> yang dipilih	4 menit
9	Menghapus data <i>vendor stage</i>	Login > pilih menu artis > <i>view stage vendor</i> > pilih menu hapus	Menghapus data <i>vendor stage</i> dari database	2 menit
10	Melihat data <i>vendor stage</i>	Login > pilih menu artis > <i>view stage vendor</i>	Menampilkan data <i>vendor stage</i> yang telah tersimpan di database	2 menit
11	Menambahkan data <i>vendor venue</i>	Login > pilih menu artis > add <i>venue vendor</i> > isi form	Menyimpan dan menampilkan data <i>vendor venue</i> yang telah dimasukkan	5 menit

12	Mengedit data <i>vendor venue</i>	Login > pilih menu artis > <i>view venue</i> <i>vendor</i> > pilih menu edit > edit data <i>venue</i> <i>vendor</i>	Menyimpan dan menampilkan perubahan data <i>vendor venue</i> yang dipilih	4 menit
13	Menghapus data <i>vendor</i> <i>venue</i>	Login > pilih menu artis > <i>view venue</i> <i>vendor</i> > pilih menu hapus	Menghapus data <i>vendor venue</i> dari <i>database</i>	2 menit
14	Melihat data <i>vendor venue</i>	Login > pilih menu artis > <i>view venue</i> <i>vendor</i>	Menampilkan data <i>vendor</i> <i>venue</i> yang telah tersimpan di <i>database</i>	2 menit
15	Menambahkan data <i>vendor</i> <i>sound</i>	Login > pilih menu artis > add <i>sound</i> <i>vendor</i> > isi form	Menyimpan dan menampilkan data <i>vendor</i> <i>sound</i> yang telah dimasukkan	5 menit
16	Mengedit data <i>vendor sound</i>	Login > pilih menu artis > <i>view sound</i> <i>vendor</i> > pilih menu edit > edit data <i>sound</i> <i>vendor</i>	Menyimpan dan menampilkan perubahan data <i>vendor sound</i> yang dipilih	4 menit

17	Menghapus data <i>vendor sound</i>	Login > pilih menu artis > <i>view sound vendor</i> > pilih menu hapus	Menghapus data <i>vendor sound</i> dari <i>database</i>	2 menit
18	Melihat data <i>vendor sound</i>	Login > pilih menu artis > <i>view sound vendor</i>	Menampilkan data <i>vendor sound</i> yang telah tersimpan di <i>database</i>	2 menit



LAMPIRAN 3

TASK SCENARIO EVENT ORGANIZER

No	Deskripsi	Langkah-langkah Penggunaan	Kriteria Sukses	Waktu Maksimal Yang Dibutuhkan
1	Membuka halaman website eventor	Ketik localhost/eventor	Menampilkan halaman website	2 menit
2	Login ke dalam website dengan memasukkan username dan password	Buka halaman web>masukkan username dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya	Berhasil login sesuai dengan username dan password	2 menit
3	Melihat form booking artis	Login > klik nama artis > klik book	Menampilkan form booking artis	2 menit
4	Mengisi form booking artis	Login > klik nama artis > klik book> isi form	Menampilkan isi form booking artis	5 menit
5	Mengirim form booking artis kepada manajemen artis	Login > klik nama artis > klik book> isi form> klik book	Menampilkan pesan 'booking success'	2 menit
6	Melihat notifikasi yang masuk	Login > klik menu notifikasi pada topbar	Menampilkan notifikasi yang masuk	2 menit

7	Melihat tanggapan dari pihak manajemen artis	Login >halaman home	Menampilkan tanggapan dari pihak manajemen artis	2 menit
8	Membalas tanggapan nego dari pihak manajemen artis	Login >halaman home> isi kolom pesan	Menampilkan pesan yang akan dikirim kepada pihak manajemen artis	5 menit
9	Mengunggah slip pembayaran	Login > halaman home Event Organizer>pilih file >upload file	Menampilkan notifikasi 'Slip has been uploaded'	3 menit
10	Mengunggah lembar MoU	Login > halaman home Event Organizer >pilih file >upload file	Menampilkan notifikasi 'MoU has been uploaded'	3 menit
11	Mengunduh lembar MoU	Login > halaman home Event Organizer >pilih file >download file	Menampilkan dan menyimpan lembar MoU	3 menit
12	Melihat data <i>vendor</i>	Login > pilih menu artis > view <i>sound/venue/stage vendor</i>	Menampilkan data <i>vendor sound/venue/stage</i> yang telah tersimpan di <i>database</i>	2 menit
13	Melihat form kontak admin	Login > pilih menu contact admin	Menampilkan form contact admin	2 menit

14	Mengisi form kontak admin	Login > pilih menu contact admin > isi form contact admin	Menampilkan isi form contact admin	2 menit
15	Mengirim form kontak admin	Login > pilih menu contact admin > isi form contact admin > send	Menampilkan isi form contact admin dan menampilkan notifikasi 'message sent'	2 menit
16	Melihat biodata artis	Login > klik nama artis	Menampilkan biodata artis yang sudah disimpan dalam <i>database</i>	2 menit

LAMPIRAN 4

TASK SCENARIO MANAJEMEN ARTIS

No	Deskripsi	Langkah-langkah Penggunaan	Kriteria Sukses	Waktu Maksimal Yang Dibutuhkan
1	Membuka halaman website eventor	Ketik localhost/eventor	Menampilkan halaman website	2 menit
2	Login ke dalam website dengan memasukkan username dan password	Buka halaman web>masukkan username dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya	Berhasil login sesuai dengan username dan password	2 menit
3	Melihat form kontak admin	Login > pilih menu contact admin	Menampilkan form contact admin	2 menit
4	Mengisi form kontak admin	Login > pilih menu contact admin > isi form contact admin	Menampilkan isi form contact admin	5 menit

5	Mengirim form kontak admin	Login > pilih menu contact admin > isi form contact admin > send	Menampilkan isi form contact admin dan menampilkan notifikasi 'message sent'	2 menit
6	Melihat balasan dari pihak <i>Event Organizer</i>	Login > halaman <i>home</i>	Menampilkan tanggapan dari pihak manajemen artis	2 menit
7	Membalas tanggapan dari pihak <i>Event Organizer</i>	Login > halaman <i>home</i> > pilih aksi	Menampilkan notifikasi sesuai aksi	4 menit
8	Mengunggah slip pembayaran	Login > halaman <i>home Event Organizer</i> > pilih file >upload file	Menampilkan notifikasi 'Slip has been uploaded'	3 menit
9	Mengunggah lembar MoU	Login > halaman <i>home Event Organizer</i> > pilih file >upload file	Menampilkan notifikasi 'MoU has been uploaded'	3 menit
10	Mengunduh lembar MoU	Login > halaman <i>home Event Organizer</i> > pilih file >download file	Menampilkan dan menyimpan lembar MoU	3 menit

11	Melihat biodata artis	Login > klik nama artis	Menampilkan biodata artis yang sudah disimpan dalam <i>database</i>	2 menit
----	-----------------------	-------------------------	---	---------

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



LAMPIRAN 5

TASK SCENARIO MASYARAKAT UMUM

No	Deskripsi	Langkah-langkah Penggunaan	Kriteria Sukses	Waktu Maksimal Yang Dibutuhkan
1	Membuka halaman web	Ketik localhost/eventor	Menampilkan halaman website	2 menit
2	Melihat biodata artis	Login > klik nama artis	Menampilkan biodata artis yang sudah disimpan dalam <i>database</i>	1 menit