

**SISTEM PENGELOLAAN REGISTRASI DIGITAL EVENT**

Skripsi



oleh

**OWEN RUDIYANTO SO**

**72200371**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2024

**SISTEM PENGELOLAAN REGISTRASI DIGITAL EVENT**  
Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh

**OWEN RUDIYANTO SO**

**72200371**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2024**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Owen Rudiyanto So  
NIM : 72200371  
Program studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Sistem Pengelolaan Registrasi Digital Event”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Yang menyatakan



(Owen Rudiyanto So)  
NIM.72200371

## HALAMAN PENGESAHAN

### SISTEM PENGELOLAAN REGISTRASI DIGITAL EVENT

Oleh: OWEN RUDIYANTO SO / 72200371

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
14 Juni 2024

Yogyakarta, 1 Juli 2024  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Yetli Oslan, S.Kom., M.T.
2. Andhika Galuh Prabawati, S.Kom., M.Kom
3. Halim Budi Santoso, S.Kom., M.B.A., M.T., Ph.D.
4. Lussy Ernawati, S.Kom, M.Acc.



  
Dekan

(RESTYANITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA.,  
Ph.D)

DUTA WACANA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem Pengelolaan Registrasi Digital Event  
Nama Mahasiswa : Owen Rudianto So  
N I M : 72200371  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : S14046  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta.  
Pada tanggal 04 Juni 2024

Dosen Pembimbing I



Yetli Oslan, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Andhika Galuh Prabawati, S.kom., M.kom.



DUTA WACANA

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### Sistem Pengelolaan Registrasi Digital Event

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Juni 2024



Owen Rudiyanto So

72200371

DUTA WACANA

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Sistem Pengelolaan Registrasi Digital Event”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana. Selama penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan. Namun, penulis juga menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua yang memberikan dukungan dari segi moral dan materi hingga penulis berhasil menyelesaikan penelitian ini.
2. Ibu Yetli Oslan, S.Kom., M.T. dan Ibu Andhika Galuh Prabawati, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan serta saran selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana atas dukungan serta bekal ilmu yang diberikan.
4. Teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan semua atas semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
5. Diri sendiri yang telah berusaha melakukan yang terbaik selama menimba ilmu di Universitas Kristen Duta Wacana.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima segala kritik dan saran untuk perbaikan di masa depan. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat serta menginspirasi inovasi dalam dunia teknologi.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengajuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persetujuan .....	iv
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	v
Kata Pengantar .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB 1 .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 <i>Event</i> .....	5
2.2.1 <i>Event Organizer</i> .....	6
2.3 Laravel.....	6
2.4 Flutter .....	6
2.5 Midtrans .....	7
2.6. Black Box Testing .....	7
2.7 Katalon.....	7
2.8 SCRUM.....	7
2.9 Nilai Efektivitas.....	8
BAB 3 .....	10
3.1 Langkah-langkah penelitian .....	10
3.2 Pengumpulan & Analisis Data.....	18
3.2.1 Kamus Data .....	22
3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	24
3.3.1 Pendefinisian Aktor .....	25



3.4 Activity Diagram .....	36
3.5 Rancangan Antarmuka Sistem .....	39
3.6 Rancangan Test Case atau Uji Kasus .....	58
<b>BAB 4</b> .....	<b>66</b>
4.1 Koneksi <i>Database</i> .....	66
4.2 Login .....	66
4.3 Register .....	70
4.4 Role Admin .....	74
4.4.1 Halaman Dashboard .....	74
4.4.2 Halaman Mengelola Akun <i>Event Organizer</i> .....	75
4.4.3 Halaman Paket Akun .....	76
4.4.4 Halaman <i>Event</i> .....	82
4.4.5 Halaman Kategori <i>Event</i> .....	83
4.4.6 Halaman Transaksi .....	88
4.5 Role <i>Event Organizer</i> .....	89
4.5.1 Halaman Dashboard <i>Event Organizer</i> .....	89
4.5.2 Halaman Paket Akun .....	90
4.5.3 Halaman Invoice .....	96
4.6 Role Peserta .....	104
4.6.1 Halaman Utama .....	104
4.6.2 Halaman Daftar <i>Event</i> .....	105
4.6.3 Halaman Detail <i>Event</i> .....	107
4.6.4 Halaman Detail <i>Event User</i> .....	110
4.6.5 Halaman QR Peserta .....	111
4.7 Role Operator .....	112
4.7.1 Halaman Utama .....	112
4.7.2 Halaman Daftar Peserta .....	113
4.7.3 Halaman Scan QR .....	114
4.8 Pengujian Sistem .....	116
4.8.1 Hasil Pengujian Pada Admin .....	116
4.8.2 Hasil Pengujian pada <i>Event Organizer</i> .....	118
4.8.3 Hasil Pengujian Pada Peserta .....	123
4.8.4 Hasil Pengujian Pada Operator .....	124
4.9 Kalkulasi Hasil Pengujian Sistem .....	125
<b>BAB 5</b> .....	<b>127</b>
5.1 Kesimpulan .....	127

<b>5.2 Saran</b> .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	128



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur agile software development .....	10
Gambar 3. 2 Rancangan Database Sistem Pengelolaan Registrasi Event.....	21
Gambar 3. 3 Rancangan Use Case Diagram.....	24
Gambar 3. 4 Activity diagram Admin .....	36
Gambar 3. 5 Activity diagram EO .....	37
Gambar 3. 6 Activity Diagram Operator .....	38
Gambar 3. 7 Activity Diagram Peserta.....	39
Gambar 3. 8 Login Page EO dan Admin .....	40
Gambar 3. 9 Login Page untuk Operator dan Peserta.....	41
Gambar 3. 10 Register Page EO .....	42
Gambar 3. 11 Register Page Peserta.....	42
Gambar 3. 12 Dashboard Admin .....	43
Gambar 3. 13 Daftar Event.....	43
Gambar 3. 14 Daftar Kategori Event.....	44
Gambar 3. 15 Daftar Paket .....	44
Gambar 3. 16 Daftar Event Organizer .....	45
Gambar 3. 17 Dashboard EO.....	45
Gambar 3. 18 Halaman Paket Akun .....	46
Gambar 3. 19 Halaman Invoice .....	47
Gambar 3. 20 Halaman Daftar Event.....	47
Gambar 3. 21 Form Event(1).....	48
Gambar 3. 22 Form Event(2).....	48
Gambar 3. 23 Halaman Statistik Event.....	49
Gambar 3. 24 Edit Event.....	49
Gambar 3. 25 Halaman Jam Absen.....	50
Gambar 3. 26 Halaman File Tambahan .....	50
Gambar 3. 27 Halaman Peserta.....	51
Gambar 3. 28 Daftar Operator .....	51
Gambar 3. 29 Halaman Kelola Sertifikat.....	52
Gambar 3. 30 Dashboard Operator(1) .....	53
Gambar 3. 31 Dashboard Operator(2) .....	54
Gambar 3. 32 Halaman List Peserta .....	55
Gambar 3. 33 Dashboard Peserta.....	56
Gambar 3. 34 Halaman Detail Event.....	57
Gambar 3. 35 Halaman QR Code .....	58
Gambar 4. 1 Koneksi Database.....	66
Gambar 4. 2 Halaman Login Web .....	67
Gambar 4. 3 Halaman Login Mobile.....	68
Gambar 4. 4 Halaman Register EO.....	70
Gambar 4. 5 Halaman Register Peserta .....	71
Gambar 4. 6 Halaman Dashboard Admin.....	75
Gambar 4. 7 Halaman Event Organizer.....	75
Gambar 4. 8 Form Create Account EO.....	76
Gambar 4. 9 Halaman Paket Akun .....	76
Gambar 4. 10 Form Paket Akun .....	77
Gambar 4. 11 Halaman Edit Paket Akun.....	80

Gambar 4. 12 Halaman Event admin.....	83
Gambar 4. 13 Halaman Kategori Event.....	83
Gambar 4. 14 Form Create Kategori Event .....	84
Gambar 4. 15 Halaman Edit Kategori Event .....	85
Gambar 4. 16 Halaman Transaksi.....	89
Gambar 4. 17 Halaman Dashboard EO.....	89
Gambar 4. 18 Halaman Paket EO .....	90
Gambar 4. 19 Halaman Payment Gateway(1) .....	90
Gambar 4. 20 Halaman Payment Gateway(2) .....	91
Gambar 4. 21 Halaman Payment Gateway(3) .....	91
Gambar 4. 22 Halaman Invoice .....	96
Gambar 4. 23 Halaman Daftar Event.....	96
Gambar 4. 24 Halaman Pilih Tipe Event.....	97
Gambar 4. 25 Form Create Event .....	97
Gambar 4. 26 Halaman Statistik Kehadiran .....	100
Gambar 4. 27 Form Edit Event.....	100
Gambar 4. 28 Halaman Jam Absen.....	101
Gambar 4. 29 Form Tambah Jam Absen .....	101
Gambar 4. 30 Halaman File Tambahan Event.....	102
Gambar 4. 31 Halaman Daftar Peserta Event .....	102
Gambar 4. 32 Halaman Operator .....	103
Gambar 4. 33 Halaman Sertifikat .....	103
Gambar 4. 34 Halaman Utama Peserta .....	104
Gambar 4. 35 Halaman Daftar Event.....	106
Gambar 4. 36 Search Event .....	107
Gambar 4. 37 Halaman Detail Event .....	108
Gambar 4. 38 Halaman Detail Event Peserta.....	111
Gambar 4. 39 Halaman QR Code Peserta.....	112
Gambar 4. 40 Halaman Utama Operator .....	113
Gambar 4. 41 Halaman Daftar Peserta .....	114
Gambar 4. 42 Halaman Scan QR Code .....	115
Gambar 4. 43 Tampilan Scan QR Code.....	116
Gambar 4. 44 Grafik Nilai Efektivitas Tabel.....	126



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar ukuran efektivitas .....	9
Tabel 3. 1 Product Backlog.....	10
Tabel 3. 2 Sprint 1.....	13
Tabel 3. 3 Sprint 2.....	16
Tabel 3. 4 Sprint 3.....	17
Tabel 3. 5 Kamus Data .....	22
Tabel 3. 6 Definisi Aktor .....	25
Tabel 3. 7 Use Case Skenario: Admin Kelola Data Kategori Event.....	25
Tabel 3. 8 Use Case Skenario: Admin Kelola Data Paket.....	26
Tabel 3. 9 Use Case Skenario: Admin Kelola Data EO.....	27
Tabel 3. 10 Use Case Skenario: Admin Lihat Semua Event .....	27
Tabel 3. 11 Use Case Skenario: EO Kelola Data Event .....	28
Tabel 3. 12 Use Case Skenario: EO Kelola Data Operator .....	28
Tabel 3. 13 Use Case Skenario: EO Kelola Data Jam Absen .....	29
Tabel 3. 14 Use Case Skenario: EO Kelola Sertifikat Event.....	30
Tabel 3. 15 Use Case Skenario: EO Kelola Data Peserta .....	31
Tabel 3. 16 Use Case Skenario: EO Kelola File Tambahan .....	32
Tabel 3. 17 Use Case Skenario: EO Lihat Paket Akun.....	32
Tabel 3. 18 Use Case Skenario: EO Membeli Paket Akun.....	33
Tabel 3. 19 Use Case Skenario: Operator Scan QR.....	33
Tabel 3. 20 Case Skenario: Operator Lihat Peserta Event.....	34
Tabel 3. 21 Use Case Skenario: Peserta Melihat Event.....	34
Tabel 3. 22 Use Case Skenario: Peserta Registrasi Event .....	35
Tabel 3. 23 Use Case Skenario: Peserta Unduh Sertifikat.....	35
Tabel 3. 24 Tabel Modul Pengujian.....	58
Tabel 3. 25 Tabel Rancangan Pengujian Sistem Pada Admin.....	59
Tabel 3. 26 Tabel Pengujian Sistem Pada Event Organizer .....	60
Tabel 3. 27 Tabel Pengujian Sistem Pada Peserta .....	64
Tabel 3. 28 Tabel Pengujian Sistem Pada Operator.....	65
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pengujian Pada Admin .....	116
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Pengujian Pada Event Organizer.....	118
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian Pada Peserta.....	123
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Pengujian Pada Operator .....	124

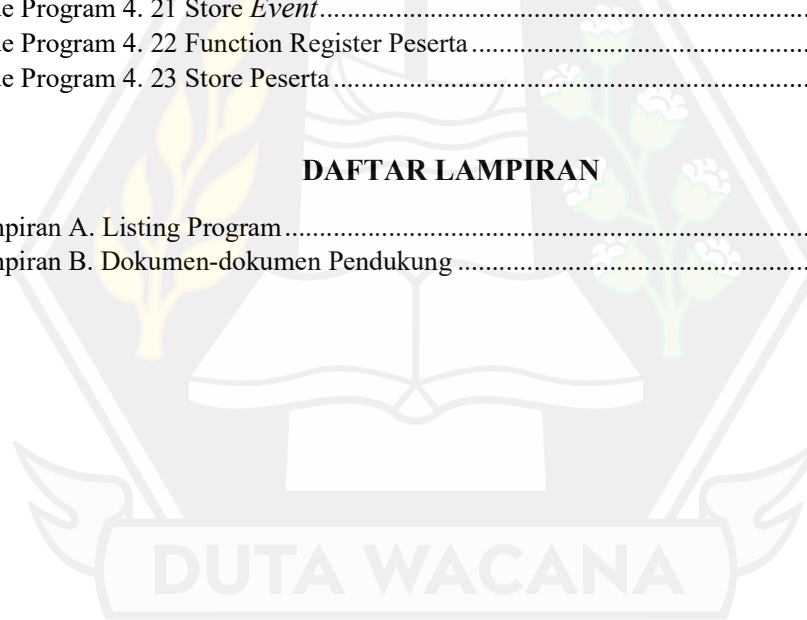
DUTA WACANA

## DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4. 1 Login Web.....	69
Kode Program 4. 2 Login API Mobile.....	69
Kode Program 4. 3 Register API(1).....	72
Kode Program 4. 4 Register API(2).....	73
Kode Program 4. 5 Generate OTP .....	73
Kode Program 4. 6 Verifikasi OTP.....	74
Kode Program 4. 7 Store Paket Akun.....	78
Kode Program 4. 8 Script Tambah Paket Akun.....	79
Kode Program 4. 9 show & update paket akun .....	81
Kode Program 4. 10 script update paket.....	82
Kode Program 4. 11 Script Kategori <i>Event</i> .....	84
Kode Program 4. 12 Store Kategori <i>Event</i> .....	85
Kode Program 4. 13 Show kategori <i>Event</i> .....	86
Kode Program 4. 14 update kategori <i>Event</i> .....	87
Kode Program 4. 15 Script update kategori <i>Event</i> .....	88
Kode Program 4. 16 Script handle Payment.....	92
Kode Program 4. 17 Controller Handle Payment(1).....	93
Kode Program 4. 18 Controller Handle Payment(2).....	94
Kode Program 4. 19 store invoice.....	95
Kode Program 4. 20 Script Post <i>Event</i> .....	98
Kode Program 4. 21 Store <i>Event</i> .....	99
Kode Program 4. 22 Function Register Peserta .....	109
Kode Program 4. 23 Store Peserta .....	110

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Listing Program.....	130
Lampiran B. Dokumen-dokumen Pendukung .....	139



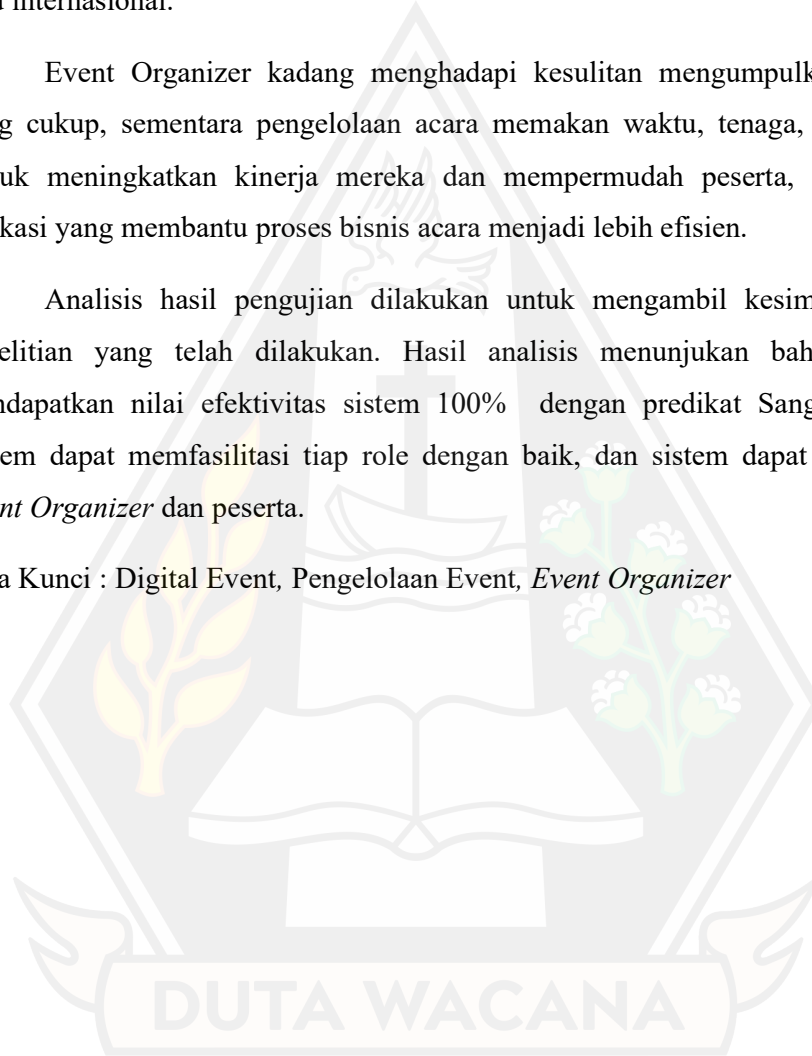
## ABSTRAK

*Event* Merupakan Pertemuan orang-orang untuk menciptakan, mengoperasikan dan partisipasi dalam sebuah pengalaman, *Event* mencakup berbagai aktivitas yang disusun untuk berbagai tujuan. Tahun 2020 menjadi tahun dimana banyak *event* yang memanfaatkan platform digital. Registrasi merupakan salah satu penunjang keberhasilan sebuah *event*, terutama dalam skala nasional atau internasional.

Event Organizer kadang menghadapi kesulitan mengumpulkan peserta yang cukup, sementara pengelolaan acara memakan waktu, tenaga, dan biaya. Untuk meningkatkan kinerja mereka dan mempermudah peserta, dibutuhkan aplikasi yang membantu proses bisnis acara menjadi lebih efisien.

Analisis hasil pengujian dilakukan untuk mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem mendapatkan nilai efektivitas sistem 100% dengan predikat Sangat Efektif, Sistem dapat memfasilitasi tiap role dengan baik, dan sistem dapat membantu *Event Organizer* dan peserta.

Kata Kunci : Digital Event, Pengelolaan Event, *Event Organizer*



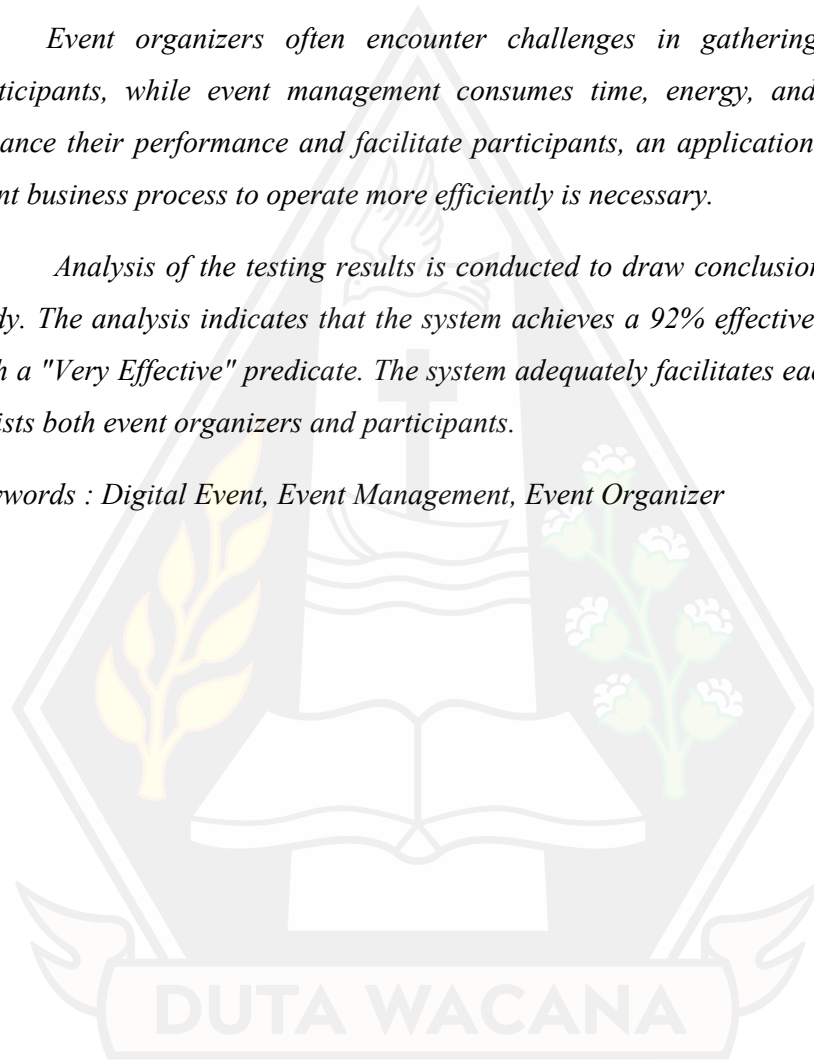
## ***ABSTRACT***

*Events are gatherings where people create, operate, and participate in experiences, encompassing various activities organized for diverse purposes. The year 2020 witnessed a surge in digital platform utilization for events. Registration plays a pivotal role in the success of an event, especially on a national or international scale.*

*Event organizers often encounter challenges in gathering sufficient participants, while event management consumes time, energy, and costs. To enhance their performance and facilitate participants, an application aiding the event business process to operate more efficiently is necessary.*

*Analysis of the testing results is conducted to draw conclusions from the study. The analysis indicates that the system achieves a 92% effectiveness rating with a "Very Effective" predicate. The system adequately facilitates each role and assists both event organizers and participants.*

*Keywords : Digital Event, Event Management, Event Organizer*





## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*Event* merupakan orang-orang berkumpul bersama untuk menciptakan, mengoperasikan dan partisipasi dalam sebuah pengalaman, kata *Event* digunakan untuk menjelaskan berbagai aktivitas yang disusun untuk berbagai tujuan (Yohanes, Clara, & Saverius, 2020). Aktivitas massal atau *Event* semacam pertunjukan musik, pementasan seni, seminar, pameran, dan lainnya adalah sebuah daya Tarik wisata yang dapat menjadi roda penggerak perekonomian suatu daerah (Rhesa, 2018). 2020 menjadi tahun dimana banyak *Event-Event* yang memanfaatkan platform digital. Mulai dari *meeting online, live, streaming workshop*, dan lainnya. Dan di setiap *Event* selalu membutuhkan *platform digital* dalam hal registrasi kepesertaan.

Registrasi merupakan salah satu unsur vital untuk menunjang keberhasilan sebuah *Event*, disebabkan registrasi merupakan muka dari *Event* terutama dalam *Event* besar dengan tingkat nasional maupun internasional. Karena itu, diperlukan sistem registrasi digital yang terstruktur dengan baik sehingga proses registrasi dapat berjalan dengan efektif dan tepat (Clarisyia & ETTY, 2021). Suatu *Event* umumnya menyediakan registrasi *Event* dengan mengisikan data di *google form* agar dapat terdaftar menjadi peserta *Event* atau mengisi data di *google form* untuk keperluan absensi peserta. Tetapi, dalam penyelenggaraan suatu *Event*, *Event Organizer* ada kalanya menghadapi hambatan dalam mengumpulkan cukup banyak peserta. Menurut (Yohanes, Clara, & Saverius, 2020) mengelola *Event* adalah hal yang tidak mudah dan membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan biaya dari pemasaran, pendaftaran, validasi peserta, dan pembagian sertifikat.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh (Dwi, Isnurhadi, Esa, & Marlina, 2020) pada *Event Asian Games 2018* terhadap pengaruh kualitas layanan, harga, tempat *Event* dalam kepuasan suatu *Event*. Hasil penelitian itu memperlihatkan bahwa 58.3% dari variasi variabel kepuasan dapat dijelaskan oleh variabel kualitas layanan, harga, dan tempat dalam penyelenggaraan *Asian Games*

2018, sedangkan 41.7% dijelaskan oleh hal-hal lain diluar dari variabel yang diteliti.

Oleh karena itu agar dapat meningkatkan kinerja *Event Organizer* dalam menyelenggarakan *Event*, dan memudahkan peserta yang mengikuti *Event*, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu *Event Organizer* dan peserta agar proses *Event* dapat berjalan efektif dan efisien.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dijabarkan Permasalahannya adalah kurangnya efektif dan efisien proses bisnis suatu *Event*, yang menyebabkan hambatan pada *Event Organizer* maupun peserta.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan Masalah untuk skripsi ini :

- Sistem Informasi ini dibuat berbasis web dan mobile, dengan menggunakan Laravel dan Flutter
- *Database* yang digunakan untuk Sistem Informasi ini menggunakan MySQL
- data-data *Event* dan *Event Organizer* berasal dari social media dan google

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian di skripsi ini adalah Mengembangkan Sistem informasi Registrasi *Event* Digital yang memudahkan *Event Organizer* untuk dapat menyelenggarakan *Event* serta, memudahkan peserta dalam mengikuti rangkaian proses suatu *Event*.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini berikut adalah Langkah-langkah mengerjakan penelitian :

- 1) Menyiapkan referensi data yang dapat mendukung selama pengembangan sistem, data tersebut terdiri dari : data provinsi, data kabupaten, *dummy* data *Event*.

- 2) Membuat Rancangan Sistem seperti *ERD, Use Case, Information Architecture*.
- 3) Menganalisis kebutuhan data yang dibutuhkan dengan rancangan sistem yang telah dibuat berdasarkan referensi data yang telah disiapkan.
- 4) Melakukan Pembangunan Sistem setelah selesai menganalisis kebutuhan data yang dibutuhkan.
- 5) Pengujian sistem dengan menyiapkan beberapa skenario tertentu untuk memeriksa apakah hasil program sudah sesuai yang seharusnya atau tidak.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan sebagai acuan bagi penulis adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan yang dijelaskan di masing-masing subbab.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, tinjauan studi berasal dari penelitian yang berkaitan, serta pengertian yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Berisi penjelasan sistem yang telah di buat serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi dalam pembuatan aplikasi ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.



## **BAB 5**

### **Penutup**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang bisa diambil dari Sistem Pengelolaan Registrasi Digital Event sebagai berikut:

1. Sistem berjalan dengan baik dengan nilai efektivitas 92%.
2. Sistem dapat memfasilitasi setiap pengguna dengan role yang ada sehingga proses bisnis berjalan dengan baik.
3. Sistem dapat membantu kinerja Event Organizer dalam menyelenggarakan event dan peserta yang mendaftar event.

#### **5.2 Saran**

Untuk pengembangan sistem pengelolaan registrasi digital event, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Manajemen Data yang Aman: Pastikan bahwa sistem pengelolaan registrasi mematuhi standar keamanan data yang ketat untuk melindungi informasi pribadi peserta. Enkripsi data, otentikasi pengguna, dan audit log dapat membantu menjaga keamanan data.
2. Pelaporan dan Analisis: Menyediakan fitur pelaporan dan analisis yang kuat untuk menyediakan wawasan tentang kinerja pendaftaran acara, profil peserta, dan tren partisipasi. Informasi ini dapat membantu penyelenggara dalam merencanakan dan mengelola acara di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfan, s., & I, S. N. (2019). Implementasi Aplikasi Framework Laravel Studi Kasus PT. XYZ . *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 18-24.
- Bagus, S. B., Fajar, M., Febry, A., Ajeng, R. F., Faisal, A. D., & Diovianto, R. P. (2021). Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile . *Jurnal ICTEE*, 10-16.
- Clarisy, A. D., & Ety, K. (2021). Penanganan Registrasi dengan Menggunakan Teknologi NFC (Near Field Communication) pada Event Syngenta Dealer Conference 2018. *Jurnal Bisnis Event*, 42-46.
- Dwi, S. I., Isnurhadi, Esa, S., & Marlina, W. (2020). PENGARUH EVENT SERVICE QUALITY, EVENT PRICE DAN EVENT VENUE TERHADAP EVENT SATISFACTION DALAM PENYELENGGARAAN ASIAN GAMES 2018 DI KOTA PALEMBANG. *UNIB press*, 9-17.
- Fadhilasari, A., Wahanani, H. E., & Akbar, F. A. (2024). EQUIVALENCE PARTITIONING DAN BOUNDARY VALUE ANALYSIS DALAM BLACK BOX TESTING PADA PLATFORM E-COMMERCE BERBASIS WEB DI LIMA BENUA. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3362-3367.
- Febriyanto, E., Rahardja, U., & Alnabawi, N. (2019). Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda. *Jurnal Informatika Upgris*, 1-14.
- Fityan, A., & Hanson, P. P. (2021). Pengujian Black Box Aplikasi Mobile Menggunakan Katalon Studio (Studi Kasus: ACC Partner PT. Astra Sedaya Finance). *Journal UII*, 1-6.
- Luthfie, M. A., Condro, K., & Citra, W. (2020). BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS PADA APLIKASI SUBMISSION SYSTEM. *Jurnal Edik Informatika*, 16-21.
- Mohamad, S. D., Binanda, W., & Farhan, Z. (2023). Penerapan Algoritma AES 256 Pada Qr Code Untuk Sistem Registrasi Event Sepeda. *TEKNOIS*, 286-300.
- Muhammad, H., Malabay, Holder, S., & Yulhendri. (2022). Implementasi Metode Scrum Pada Pembangunan Sistem Informasi Monitoring Progress Proyek Berbasis Web (Studi Kasus: PT Quatra Engineering Mandiri). *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 30-40.
- Muslim, Renny, S. P., & Syahru, R. (2022). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MASJID (Studi Kasus: Masjid di Kota Pontianak). *Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 46-59.
- Novri, H., & Muhammad, N. (2017). IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN (STUDI KASUS : PENJUALAN SPERPART KENDARAAN). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 22-27.
- Ozmar, A., Kevin, C., Devi, B. Y., & Johanes, A. F. (2019). APLIKASI ANDROID (SCAN EVENTKU) UNTUK Mendukung Pembelajaran REGISTRASI EVENT. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 108-115.

- Ramzi, N. B., Farkhan, R., & Ifan, P. (2019). Implementasi Event Management System menggunakan Framework Yii2 dengan metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus: Spesial Event, PT. Metra Digital Media). *Jukomika*, 232-239.
- Rhesa, N. E. (2018). Pembuatan Sistem Informasi "ETICK" (Event Registration and Ticketing) Menggunakan Framework Laravel. *IJAI*, 11-16.
- Riovan, R. S., & FX, S. N. (2021). Kombinasi Sistem Berbasis Web dan Android Sebagai Aplikasi Presensi Kegiatan Menggunakan QR Code. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 12-21.
- Yohanes, W. P., Clara, P. H., & Saverius, K. S. (2020). Analysis of Event Marketing, Registration, and Digitalized Ticketing. *JuTISI*, 44-49.

