

**SISTEM PERENCANAAN DAN PEMBUATAN EVENT BERBASIS  
WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
DI GEEKGARDEN SOFTWARE HOUSE**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Fajar Rizal Ikhwani 17.01.4073**  
**Bagus Megantoro 17.01.4082**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**SISTEM PERENCANAAN DAN PEMBUATAN EVENT BERBASIS  
WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
DI GEEKGARDEN SOFTWARE HOUSE**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Fajar Rizal Ikhwani 17.01.4073**  
**Bagus Megantoro 17.01.4082**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### SISTEM PERENCANAAN DAN PEMBUATAN EVENT BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI GEEKGARDEN SOFTWARE HOUSE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Rizal Ikhwani**

**17.01.4073**

**Bagus Megantoro**

**17.01.4082**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 10 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Donni Prabowo, M.Kom**

**NIK. 190392253**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**SISTEM PERENCANAAN DAN PEMBUATAN EVENT BERBASIS**  
**WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**  
**DI GEEKGARDEN SOFTWARE HOUSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bagus Megantoro**

**17.01.4082**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

**Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302393**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 24 Agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

#### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bagus Megantoro

NIM : 17.01.4082

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Sistem Perencanaan dan Pembuatan Event Berbasis Website Sebagai Media Promosi dan Informasi di GeekGarden Software House**

Dosen Pembimbing : Donni Prabowo, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

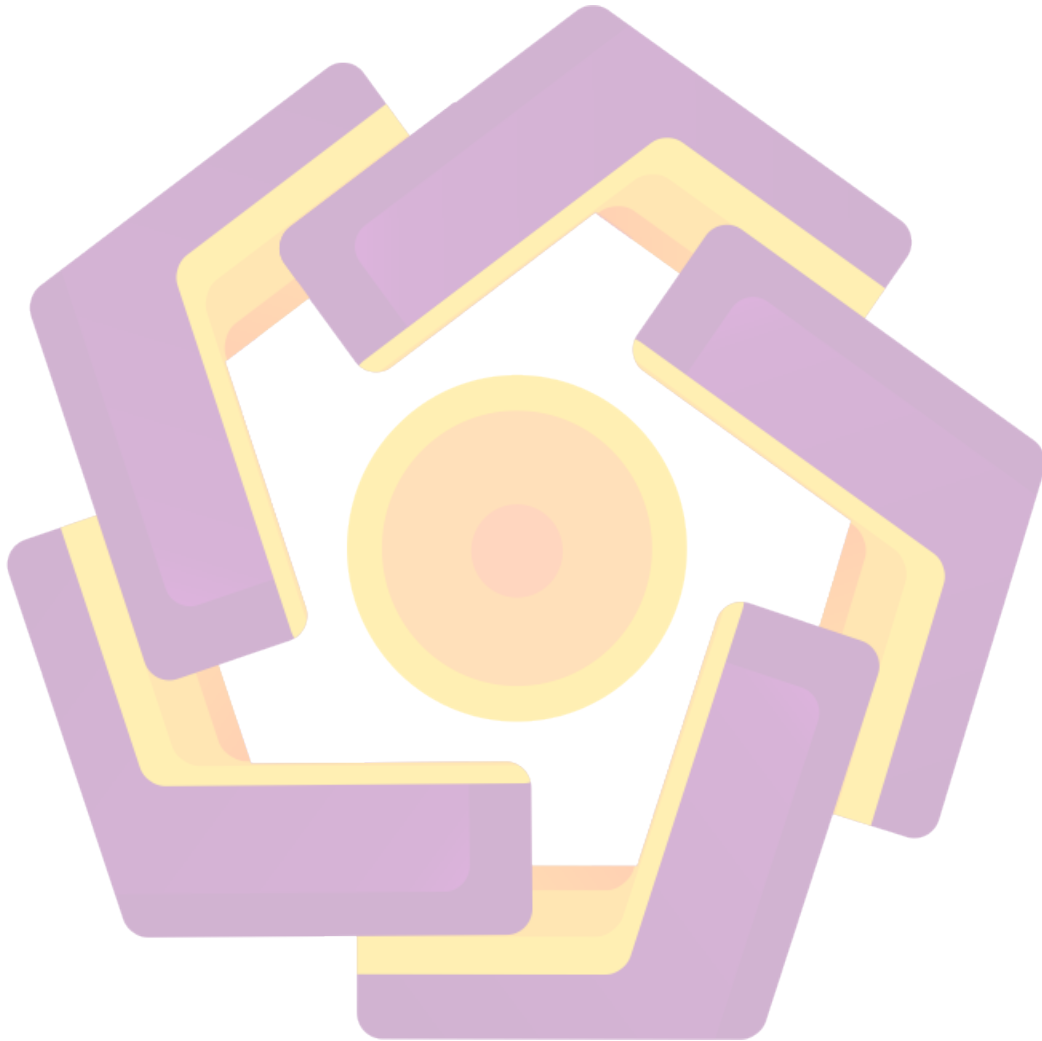
Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Yang Menyatakan,

  
Bagus Megantoro

## HALAMAN MOTTO

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim”(HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu’ anhu, disahihkan Al Albani dalam Shahiih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913)



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim*

Dengan mengucapkan rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang dilaksanakan di GeekGarden Software House Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai bukti untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek Program Diploma 3 (D3) Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada:

1. Yth. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku KaProdi D3TI.
4. Yth. Bpk Donni Prabowo, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Yth. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Yth. Mas Bima Widiyanto, S.Kom selaku pembimbing di GeekGarden Software House Yogyakarta
7. Seluruh staff dan karyawan di GeekGarden Software House Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

8. Yts. Bapak yang telah banyak memberi uang saku untuk kelangsungan hidup ini dan memberikan perbaikan gizi yang sangat lebih dari cukup beserta doa dan dukungannya selalu menyertai langkahku.
9. Yts. Ibu, yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan yang begitu besar. Doa dan dukungannya selalu menyertai langkahku.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta Umumnya, Khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, teman-teman ku di D3 TI 03, jangan sampai tali silaturahmi kita putus.
11. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan Serta kerja sama yang baik, sehingga laporan ini selesai dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis amien. Dan mudah-mudahan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan, khususnya bidang Public Relations.

Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

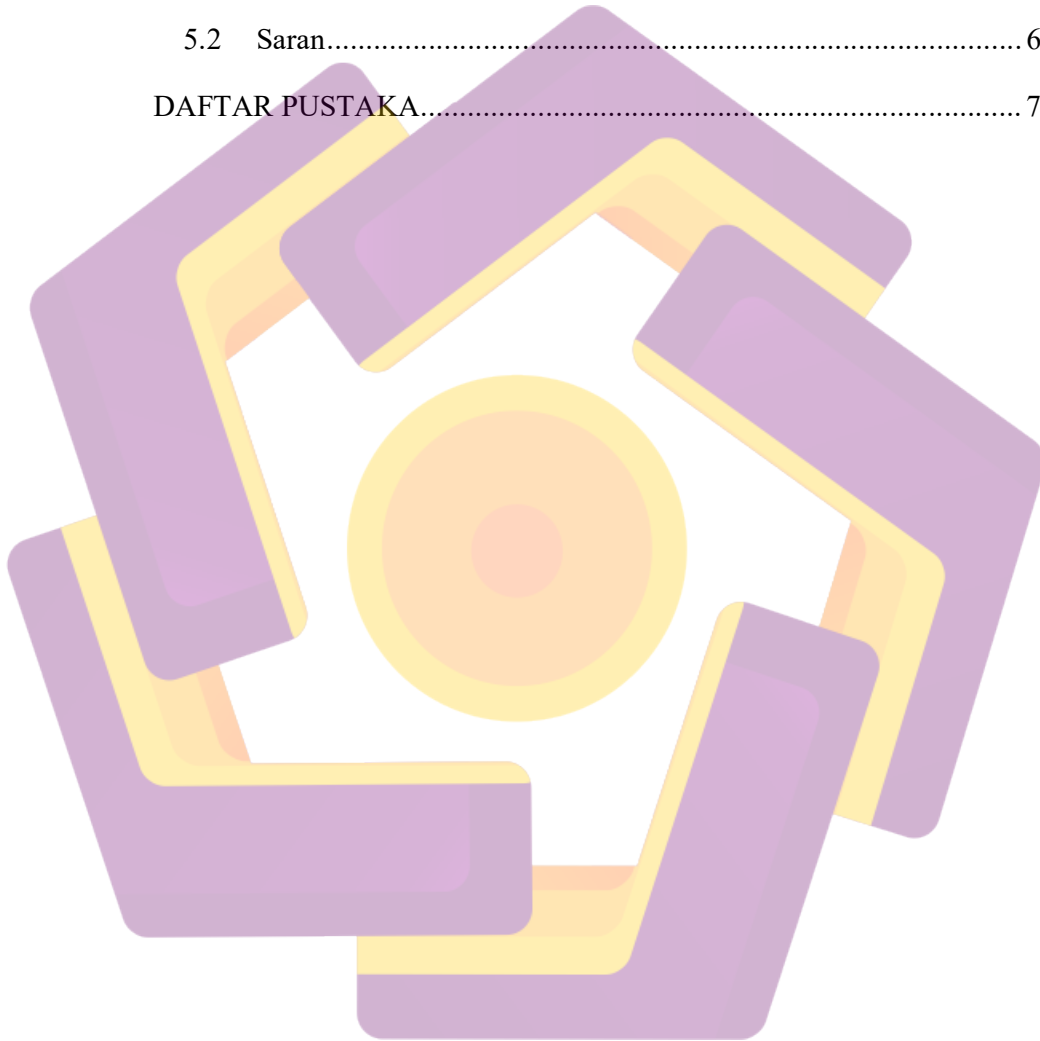
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi.....	4
2.2 Pengembangan Sistem Berbasis Web .....	4
2.3 Teori –Teori Yang Berkaitan Dengan Ilmu Komputer .....	5
2.3.1 Data.....	5
2.3.2 Sistem.....	5

2.3.3	Informasi .....	5
2.3.4	Manajemen.....	6
2.3.5	Event .....	6
2.4	Teori –Teori Yang Berkaitan Dengan Perangkat Lunak Kontruksi .....	7
2.4.1	Javascript.....	7
2.4.2	CSS ( <i>Cascading Style Sheet</i> ).....	7
2.4.3	<i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP) .....	7
2.4.4	<i>MySQL</i> .....	8
2.4.5	HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ) .....	8
2.5.1	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	8
2.5.1.1	Model Diagram UML.....	9
2.4.6	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	10
BAB III tinjauan umum.....		12
3.1	Deskripsi Singkat Obyek.....	12
3.1.3	Logo.....	13
3.1.4	Motto Perusahaan .....	13
3.1.5	Kebijakan Mutu Pelayanan .....	13
3.1.6	Lokasi Perusahaan.....	14
3.1.8	Struktur Organisasi.....	14
3.1.8	Job Deskripsi.....	15
3.2	Hasil Pengumpulan Data .....	17
3.3	Solusi Yang Diusulkan.....	17
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		19

4.1	Perancangan.....	19
4.1.1	Perancangan Aplikasi .....	19
4.1.2	Perancangan Sistem.....	19
4.1.2.1	Perancangan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	20
4.1.2.1.1	Use Case Diagram .....	20
4.1.2.2	Activity Diagram.....	21
4.1.2.2.1	Activity Diagram Register.....	21
4.1.2.2.2	Activity Diagram Login .....	22
4.1.2.2.3	Activity Diagram Create Event .....	23
4.1.2.2.4	Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	24
4.1.2.2	Class Diagram.....	25
4.1.2.3	Sequence Diagram.....	26
4.1.2.3.1	Sequence Diagram Register .....	26
4.1.2.3.2	Sequence Diagram Login .....	27
4.1.2.3.3	Sequence Diagram Create Event .....	28
4.1.2.3.4	Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	29
4.1.3	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak .....	30
4.1.3.1	Perangkat Keras .....	30
4.1.3.2	Perangkat Lunak.....	30
4.1.4	Perancangan Basis Data.....	31
4.1.5	Perancangan Entity Relationship Diagram .....	31
4.1.5.1	Perancangan Struktur Tabel.....	34
4.1.6	Perancangan Antarmuka .....	40
4.1.6.1	Perancangan Antarmuka Home .....	40

4.1.6.2	Perancangan Antarmuka Event.....	41
4.1.6.3	Perancangan Antarmuka Contact.....	41
4.1.6.4	Perancangan Antarmuka Login.....	42
4.1.6.5	Perancangan Antarmuka Register.....	43
4.1.6.6	Perancangan Antarmuka Dashboard.....	45
4.2	Implementasi Sistem.....	45
4.2.1	Implementasi Basis Data.....	46
4.2.1.1	Implementasi Struktur Tabel.....	46
4.2.1.2	Relasi Antar Tabel.....	51
4.2.2	Implementasi Coding.....	51
4.2.3	Implementasi Antarmuka.....	54
4.2.3.1	Halaman Login.....	54
4.2.3.2	Halaman Register.....	55
4.2.3.3	Halaman Dashboard.....	57
4.2.3.4	Halaman List Event (Organizer).....	57
4.2.3.5	Halaman Create Event.....	58
4.2.3.6	Halaman Home.....	59
4.2.3.7	Halaman List Event (User).....	59
4.2.3.8	Halaman Deskripsi Event.....	60
4.2.3.9	Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	61
4.2.3.10	Halaman Approvement Tiket.....	62
4.2.3.11	Halaman Approvement Event.....	63
4.2.3.12	Halaman Cetak Tiket.....	64
4.2.3.13	Halaman Contact.....	65

4.3 Pengujian Sistem.....	65
4.1.5 Pengujian Black Box .....	65
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol ERD.....	14
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	21
Tabel 3.2 Daftar Solusi.....	21
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
Tabel 4.3 Rancangan Tabel User.....	39
Tabel 4.4 Rancangan Tabel Guest.....	39
Tabel 4.5 Rancangan Tabel Organization.....	40
Tabel 4.6 Rancangan Tabel Event.....	41
Tabel 4.7 Rancangan Tabel Categorie.....	42
Tabel 4.8 Rancangan Tabel Tiket.....	42
Tabel 4.9 Rancangan Tabel Booking.....	43
Tabel 4.10 Rancangan Tabel Booking Detail.....	43
Tabel 4.11 Pengujian Black Box.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	17
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	18
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	24
Gambar 4.2 Activity Diagram Register.....	25
Gambar 4.3 Activity Diagram Login.....	26
Gambar 4.4 Activity Diagram Create Event.....	27
Gambar 4.5 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	28
Gambar 4.6 Class Diagram.....	29
Gambar 4.7 Sequence Diagram Register.....	30
Gambar 4.8 Sequence Diagram Login.....	31
Gambar 4.9 Sequence Diagram Create Event.....	32
Gambar 4.10 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	33
Gambar 4.11 ERD.....	35
Gambar 4.12 Rancangan Antar Muka Home.....	44
Gambar 4.13 Rancangan Antar Muka Event.....	45
Gambar 4.14 Rancangan Antar Muka Contact.....	46
Gambar 4.15 Rancangan Antar Muka Login.....	46
Gambar 4.16 Rancangan Antar Muka Register User.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Antar Muka Register Organization.....	48
Gambar 4.18 Rancangan Antar Muka Dashboard.....	49
Gambar 4.19 Konfigurasi Basis Data .....	50
Gambar 4.20 Migration.....	50
Gambar 4.21 Tabel User.....	51
Gambar 4.22 Tabel Guest.....	51

Gambar 4.23 Tabel Organization.....	52
Gambar 4.24 Tabel Event.....	52
Gambar 4.25 Tabel Categorie.....	53
Gambar 4.26 Tabel Ticket.....	53
Gambar 4.27 Tabel Booking.....	54
Gambar 4.28 Tabel Booking Details.....	54
Gambar 4.29 Tabel Password Reset.....	55
Gambar 4.30 Relasi Antar Tabel.....	55
Gambar 4.31 Model Event.....	56
Gambar 4.32 View Event.....	57
Gambar 4.33 Controller Event.....	57
Gambar 4.34 Implementasi Antar Muka Login.....	58
Gambar 4.35 Implementasi Antar Muka Register Guest.....	59
Gambar 4.36 Implementasi Antar Muka Register Organization.....	60
Gambar 4.37 Implementasi Antar Muka Register Admin.....	60
Gambar 4.38 Implementasi Antar Muka Dashboard.....	60
Gambar 4.39 Implementasi Antar Muka List Event.....	61
Gambar 4.40 Implementasi Antar Muka Craete Event.....	62
Gambar 4.41 Implementasi Antar Muka Home.....	62
Gambar 4.42 Implementasi Antar Muka Event.....	63
Gambar 4.43 Implementasi Antar Muka Deskripsi Event.....	64
Gambar 4.44 Implementasi Antar Muka Konfirmasi Pembayaran.....	65
Gambar 4.45 Implementasi Antar Muka Approvement Tiket.....	66
Gambar 4.46 Implementasi Antar Muka Approvement Event.....	66
Gambar 4.47 Implementasi Antar Muka Cetak Tiket.....	67
Gambar 4.48 Implementasi Antar Muka Contact.....	68



## INTISARI

Saat ini teknologi sudah sangat berkembang. Kegiatan apapun sudah dapat di akses menggunakan internet. Banyak pekerjaan yang menggunakan internet sebagai media informasi, media promosi dan media transaksi salah satunya untuk pengelolaan penyelenggaraan didalam suatu *event*. Pentingnya manajemen didalam *event* dapat membantu dan memberikan Kemudahan kepada peserta maupun yang mengelola *event*.

Dengan melakukan Penelitian ini yang meliputi manajemen *event* seperti pengelolaan pendaftaran *event* , pengelolaan data peserta *event*, pengelolaan pembayaran *event* dan pengelolaan laporan *event* berbasis *web* Dengan tujuan dapat membantu peserta *event* dan GeekGarden Software House Yogyakarta dalam memanajemen *event*. Metode yang digunakan yaitu metode *prototype*. Pada tahap analisis, permodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai sarana perancangan berorientasi objek, Proses implementasi dilakukan dengan menggunakan database MySQL dan bahasa pemograman PHP. Proses pengujian sistem informasi dilakukan dengan menggunakan metode *black-box testng*.

Hasil pengujian menunjukkan sistem yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan fungsional yang ditentukan. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen *event* Berbasis *web* pada Geekgarden Software House Yogyakarta.

**Kata kunci : sistem informasi, manajemen event, web**

## ABSTRACT

*Now, technology has been very developed. Any activity can be accessed using the internet. Many jobs that use the internet as a medium of information, promotional media and media transactions are one of them for the management of operations in an event. The importance of management in the event can help and provide convenience to the participants and those who manage the event.*

*By conducting this research which includes event management such as event registration management, event participant data management, event payment management and web-based event report management With the aim of being able to help event participants and Geekgarden Software House Yogyakarta in managing event events. The method used is the prototype method. In the analysis phase, system modeling uses the Unified Modeling Language (UML) as an object-oriented design tool. The implementation process is done using MySQL databases and PHP programming languages. The information system testing process is carried out using the black-box testing method.*

*The test results show that the system built is in accordance with the specified functional requirements. This research has produced a web-based event management information system at the Geekgarden Software House Yogyakarta.*

***Keywords : information systems, event management, web***