

Sistem Informasi Pengelolaan *Event* Bogor Trade Mall

Wisnu Ramadhan¹, Ionia Veritawati²¹ Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pancasila, Jakarta

Abstrak. *Event* adalah promosi di mana perusahaan atau merek dikaitkan dengan acara atau di mana kegiatan bertema dikembangkan untuk tujuan menciptakan pengalaman konsumen dan mempromosikan produk atau layanan. Untuk memberikan pelayanan yang optimal dan memuaskan diperlukan kerjasama di berbagai bidang. Seiring kemajuan teknologi, *mall* yang mengelola *venue* membutuhkan sebuah sistem yang memudahkan mereka untuk melihat kesiapan *venue* yang akan digunakan untuk menggelar sebuah *event*. Saat ini koordinasi jadwal antara *event organizer* yang satu dengan yang lainnya terkait dengan ruangan yang tersedia terkadang tidak tepat sehingga membuat bentrok khususnya di Bogor Trade Mall. Mall ini memiliki 4 lokasi *venue* yang tersedia di lobby, raden saleh, gedung serbaguna di lantai 2, *atrium* di lantai 3 dan *food gallery* di lantai 4 bagi rekanan yang ingin mengadakan *event* musik, pameran, kompetisi, seminar, *workshop* dan lain-lain. Mall ini menyediakan jasa sewa *venue* untuk berbagai *event*. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi Manajemen *Event* Bogor Trade Mall. Aplikasi ini dapat memudahkan pihak *mall* dalam mengelola *event* yang dilaksanakan dan mempermudah dalam mempublikasikan informasi dengan cepat sehingga mitra tidak kesulitan dalam mencari informasi jadwal. Pengolahan data penelitian ini menggunakan metode *prototype*.

Kata kunci—*event, mall, venue*.

1. PENDAHULUAN

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting dan menandai hari-hari penting dalam hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, tradisi, budaya dan agama yang diselenggarakan untuk suatu tujuan tertentu. Sedangkan manajemen *event* adalah pekerjaan untuk mengadakan suatu acara umum. Manajemen *event* membuat desain *event*, merencanakan dan mengkoordinasikan serta mengawasi agar *event* berjalan dengan lancar dan baik. Pusat perbelanjaan *mall* dapat merancang strategi pemasaran yang efektif. Bogor Trade Mall memiliki *venue* untuk *partner* yang ingin menyelenggarakan *event* dengan adanya *venue* ini pihak *mall* diuntungkan karena dapat menarik minat pengunjung sekaligus menjadi pemasukan *mall*.

Agar *event* yang diselenggarakan tersebut dapat memberikan hasil positif bagi pusat perbelanjaan, maka perlu dikelola dengan baik. Bogor Trade Mall merupakan salah satu pusat perbelanjaan dan hiburan terbesar di Jl. Ir Haji Juanda yang telah dibuka sejak tahun 2004. Bogor Trade Mall memiliki 4 lokasi *venue* yang tersedia untuk *partner* yang ingin menyelenggarakan *event* musik, pameran, lomba, festival budaya, *workshop* dan lain-lain. Bogor Trade Mall ini memiliki Bidang *Marketing Communication* yang bertugas untuk pengelolaan *venue* serta *event* yang ada di Bogor Trade Mall. Sekretaris *Marketing Communication* mengolah keuangan *mall* yang terdiri dari pemasukan *mall* pada saat *event* dan penyusunan laporan *event* yang terdiri dari *event* yang sudah dilakukan ataupun yang akan dilakukan.

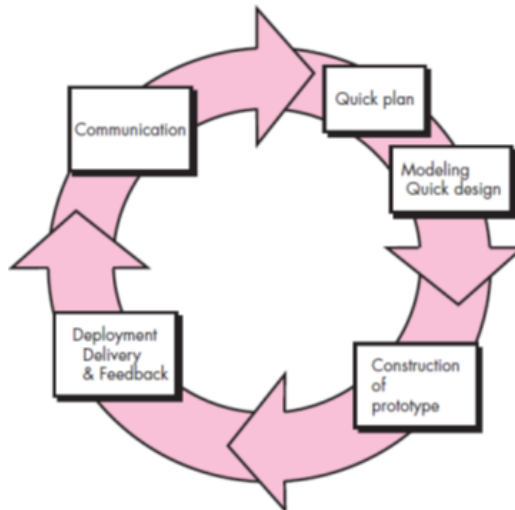
Namun Bidang *Marketing Communication* masih memiliki permasalahan dalam pengelolaan *event* untuk *partner* pengajuan penyelenggara *event* yang dilakukan belum terkomputerisasi dan menggunakan proposal *event* berbentuk *hardcopy* yang menyebabkan *Manager Communication* membutuhkan *space* untuk menyimpan berkas-berkas. Proposal *event* yang masih menggunakan media kertas sehingga berkas-berkas menumpuk di meja kerja maupun di pengarsipan dokumen.

Koordinasi jadwal antara *partner* penyelenggara *event* yang satu dengan yang lainnya terkait tersedia ruangan terkadang tidak akurat sehingga menjadi bentrok. Untuk pengelolaan aset *event* pada *mall* saat ini masih dilakukan belum terkomputerisasi dengan cara mendokumentasikan pada beberapa dokumen kertas. Kondisi seperti ini mengakibatkan proses pengolahan data menjadi kurang baik, misalnya lamanya pencarian aset barang yang sewaktu-waktu dibutuhkan dalam jangka waktu yang singkat. Maka diperlukan suatu teknologi informasi dalam perkembangan bisnis menjadi suatu strategi yang efektif dan efisien. Salah satunya dengan menggunakan sistem informasi untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna dan bermanfaat untuk memecahkan masalah suatu organisasi. Sistem informasi juga melibatkan sekumpulan informasi yang dikelompokkan dan diproses sedemikian rupa agar dapat menghasilkan suatu informasi yang saling berkaitan dan saling mendukung. Sistem yang

akan dikembangkan adalah Sistem informasi berbasis web sebagai sumber penyedia informasi yang valid, juga sebagai sarana pemasaran yang efektif. Sistem informasi dalam sebuah *mall* harus selalu berkembang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman agar memudahkan kelancaran bisnis dalam *mall*.

2. METODELOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian untuk membangun sistem informasi digunakan metode *prototype* (Gambar 1). Metode *prototype* dalam implementasinya menghasilkan lebih banyak solusi dalam menciptakan sebuah sistem dengan tingkat keberhasilan dan kesempurnaan sistem yang lebih baik karena mengandalkan metode yang berulang dengan kesesuaian data yang diperoleh dan direncanakan di awal. Metode *Prototype* mempunyai suatu langkah-langkah yang menunjang tingkat keberhasilan sistem tersebut yaitu:



Gambar 1. Metode *Prototype*

1. Requirement Analysis

Pada tahap ini baik pembangun maupun pihak *Bogor Trade Mall* melakukan identifikasi kebutuhan secara bersama-sama dan batasan-batasan sistem yang akan dibangun.

2. Build Prototype

Pada tahapan kedua *prototype* dibuat dari sebuah sistem yang akan dibangun, namun *prototype* hanya difokuskan pada penyajian kepada pihak *Marketing Communication Bogor Trade Mall* dan bentuk laporan yang sesuai dengan yang diinginkan.

3. Prototype Evaluation

Tahapan ini dilakukan oleh pihak *Marketing Communication Bogor Trade Mall* apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak, jika sesuai maka akan diimplementasikan. Jika tidak, *prototype* akan direvisi lagi lalu ditunjukkan pada pihak *Marketing Communication Bogor Trade Mall* kembali.

4. Implementation

Setelah *prototype* sesuai dengan kebutuhan *Marketing Communication Bogor Trade Mall* dan sudah disepakati bersama, maka tahapan selanjutnya akan dilakukan dengan memulai membuat program dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Testing

Setelah sistem yang dibangun menjadi satu suatu program yang utuh dan siap pakai, selanjutnya akan dilakukan pengujian terlebih dahulu. Sistem pengujian dilakukan dengan *black box*, pengujian dilakukan oleh user.

6. System Evaluation

Tahapan ini dilakukan oleh pihak *Marketing Communication Bogor Trade Mall* dengan melakukan evaluasi apakah sistem yang sudah dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sistem selesai maka akan diimplementasikan.

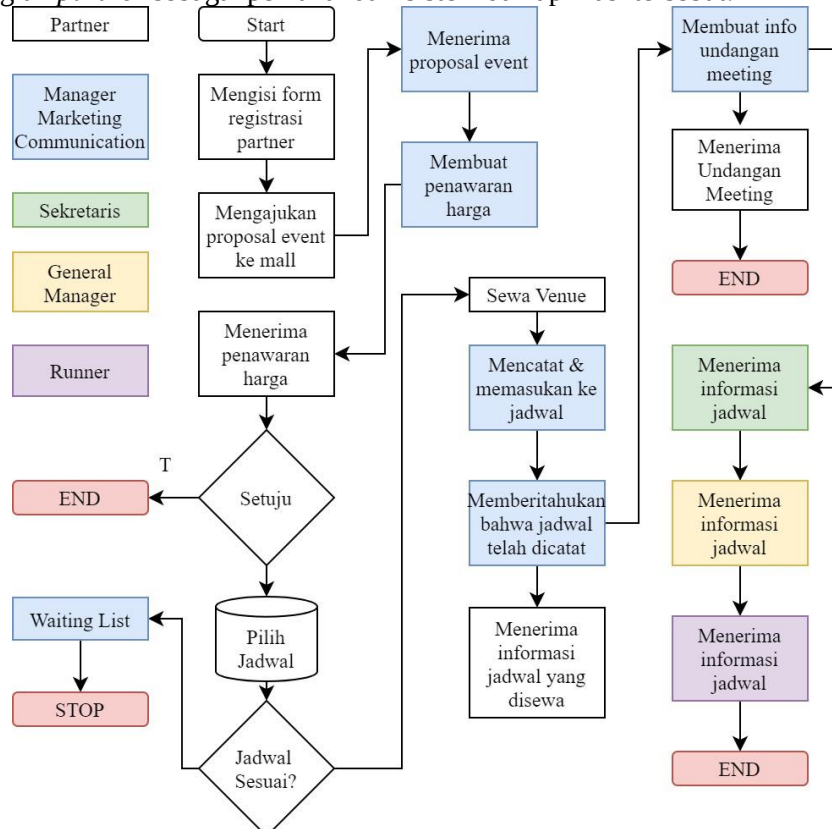
Proses Desain

Proses desain itu berupa perancangan sistem, yaitu menggunakan data-data yang telah diperoleh untuk membangun *workflow* proses bisnis (Gambar 2) dimana merupakan usulan cara kerja sistem yang akan dibangun. Proses bisnis sistem ini disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dari bagian

pelaksana dan penerima informasi dari sistem. Dari workflow tersebut kemudian dibuat arsitektur perangkat lunak (Gambar 3) yang menggambarkan kaitan antara masukan data ke sistem, proses pada sistem serta keluaran dari sistem.

Workflow Usulan

Workflow usulan ini (Gambar 2) bertujuan untuk menggambarkan cara kerja sistem yang akan dibangun, agar diketahui keterkaitan proses dengan entitas yang terlibat dalam sistem tersebut. Dalam workflow usulan terdapat lima (5) bagian alur kerja dan lima entitas (bagian), yang masing-masing saling berkaitan. Bagian alur kerja ini berurutan dimulai dari *partner*, *manager marketing communication*, sekretaris, *general manager* dan *runner*. Masing-masing bagian tersebut terpusat pada bagian sistem yang menghasilkan sebuah laporan yang berakhir pada runner sebagai bagian penyiapan jadwal dan bagian *partner* sebagai pemakai dari sistem dan aplikasi tersebut.



Gambar 2. Workflow Usulan

Arsitektur Perangkat Lunak

Arsitektur perangkat lunak (Gambar 3) merupakan sebuah dasar awal untuk membuat sistem. Arsitektur ini menggambarkan kumpulan data dasar sebagai masukan ke sistem untuk diproses oleh sistem yang menghasilkan keluaran berupa informasi. Data Master untuk sistem ini ada tiga yaitu *venue*, aset, tipe. Proses Transaksi untuk sistem ini adalah monitoring dengan hasil transaksi (informasi) ada 3 data yaitu pengelolaan booking, pengelolaan pembayaran, pengelolaan pemasukan.

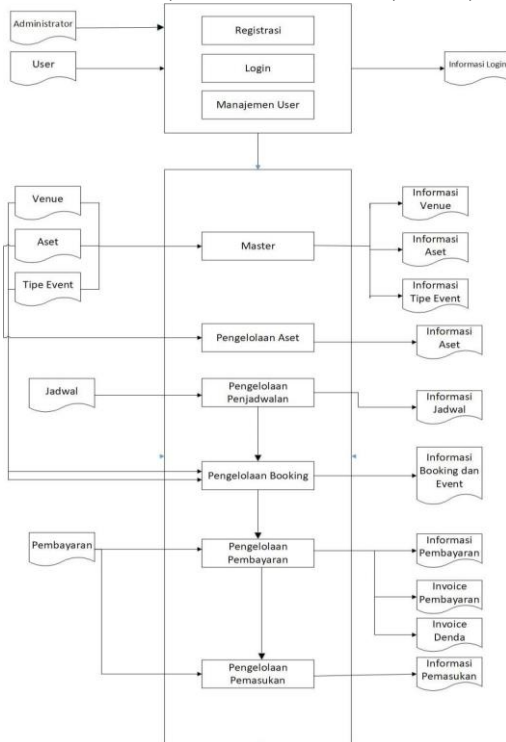
Pemodelan Sistem / UML

Unified Modeling Language (UML) adalah notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem yang bertujuan memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan yang dapat saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.

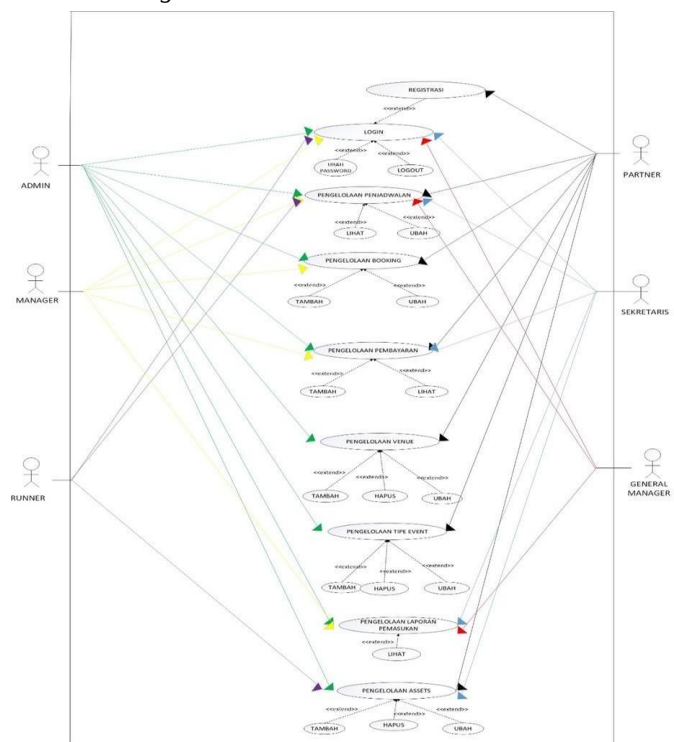
Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fitur apa saja yang dijalankan oleh masing-masing pengguna (aktor) dalam bentuk diagram. Terdapat 6 aktor yang merupakan mempunyai hak akses dalam sistem ini. Enam (6) aktor tersebut adalah *Admin*, *Manager*, *Sekretaris*, *Runner*, *General Manager*, *Partner*. Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi

yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut Gambar yang merupakan use case diagram dari sistem ini: Hasil yang akan ditampilkan merupakan hasil dari sistem usulan yang sudah di pastikan implementasinya. Berikut adalah implementasinya *Menu Utama*, *Menu Kalender*, *Dashboard Partner*, *Admin*, *Dashboard Booking*.



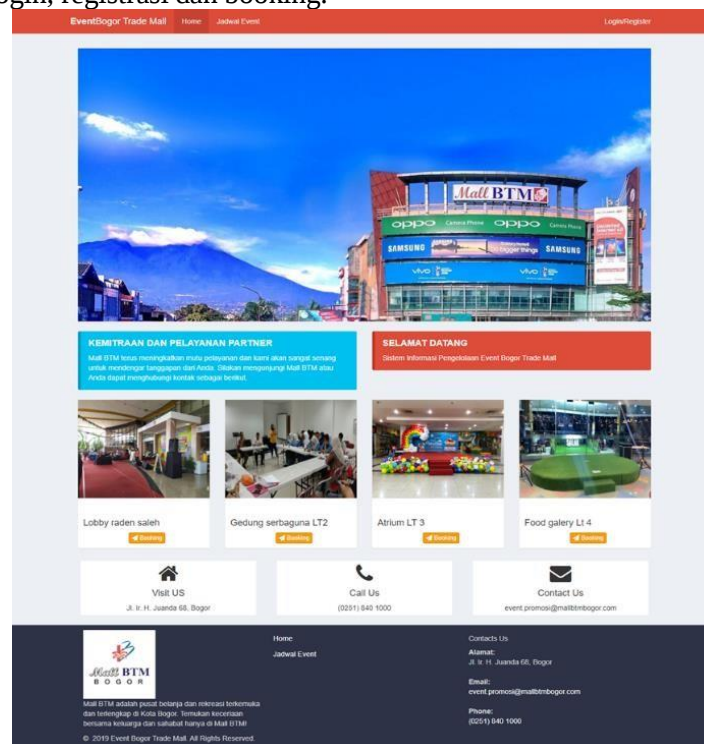
Gambar 3. Arsitektur Perangkat Lunak



Gambar 4. Use Case Diagram

A. Menu Utama

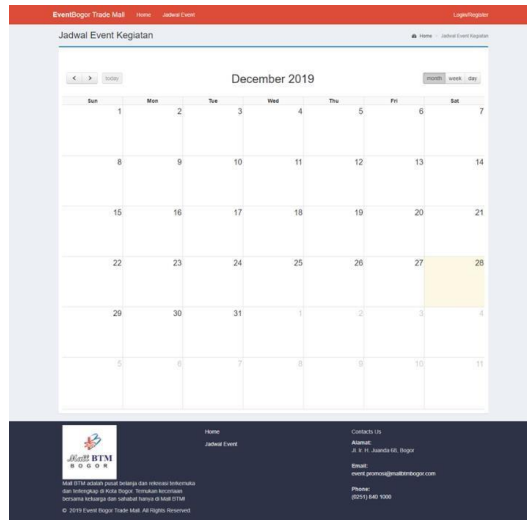
Menu utama merupakan tampilan utama dari program aplikasi sistem informasi pengelolaan event bogor trade mall pertama kali saat program ini diakses. Halaman awal pengguna untuk melakukan proses login, registrasi dan booking.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

B. Menu Kalender

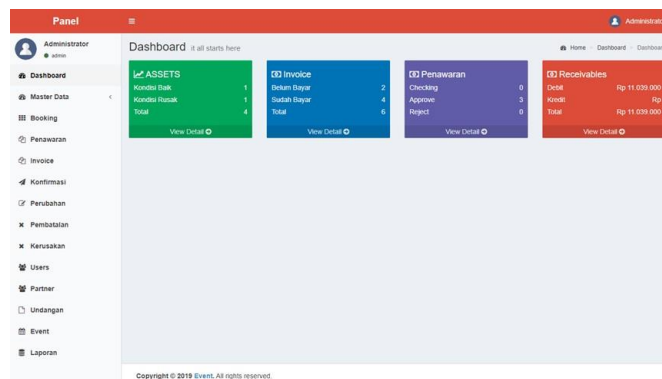
Merupakan halaman dari menu kalender. Halaman awal pengguna untuk melihat jadwal kegiatan event yang berlangsung



Gambar 6. Tampilan Menu Kalender

C. Dashboard Admin

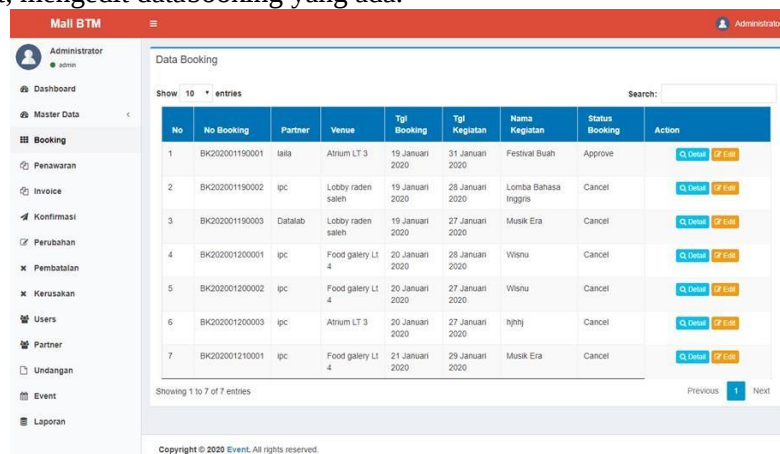
Merupakan halaman utama dashboard admin. Pada halaman ini menampilkan master data, booking, penawaran, invoice, konfirmasi, perubahan, pembatalan, kerusakan, users, partner, undangan, event, dan laporan.



Gambar 7. Tampilan halaman dashboard Admin

D. Halaman Booking

Merupakan halaman dari booking. Di halaman ini terdapat data-data booking, seperti no booking, partner, tanggal booking, tanggal kegiatan, nama kegiatan dan status booking. Dalam halaman ini juga kita bisa, melihat, mengedit databooking yang ada.



Gambar 8. Tampilan halaman booking

3. REFERENSI

- [1] Rendi Maryadi dan Shanti Herliani. 2018. Perancangan Sistem Informasi Promosi Event (Studi Kasus : Kota Bandung). Konferensi Nasional Sistem Informasi. (Maret 2018) DOI : <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/546/471>
- [2] Achmad dan Ashadul. 2017. PERANCANGAN WEBSITE EVENT YAYASAN DAARUT TAUHIID JAKARTA. Jurnal Maklumatika. Vol. 4, No. 1.(Juli 2017) DOI : <http://maklumatika.uniat.ac.id/files/vol4no1juli2017/001.pdf/view/>
- [3] Rhesa Elian Nugroho.2018. Pembuatan Sistem Informasi "ETICK" (Event Registration and Ticketing) Menggunakan Framework Laravel. Indonesian Journal of Applied Informatics, Vol. 3 No. 1 DOI : <https://jurnal.uns.ac.id/ijai/article/view/25794>
- [4] Ridwan Setiawan.2019. Perancangan Elektronik Marketplace Event Organizer. Jurnal Algoritma, Vol. 16 No. 02DOI : <https://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/644>
- [5] Wahyu, Anang.2018. SISTEM INFORMASI BOOKING EVENT DI MONUMEN KAPAL SELAM BERBASIS WEBSITE. JURNAL ILMIAH TIK. DOI : <http://jurnalilmiah.if.uwks.ac.id/index.php/jitik/article/view/57>
- [6] Denis, Rangga.2018. Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Berbasis Website pada Komunitas Maharcorps.DOI : <https://elibrary.unikom.ac.id/597/>
- [7] Achmad, Julian.2018. SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDUNG EVENT DI SPASIAL BANDUNG. DOI : <https://elibrary.unikom.ac.id/37/>
- [8] Eka, Juniarti, dkk.2018. Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Organizer Berbasis Web pada PT. Adecon Jakarta. JURNAL ABDIMAS BSI, Vol. 1 No. 3 (Agustus 2018) DOI : <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas/article/view/4044>