

SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN EVENT PADA INDONESIA FINTECH FORUM 2019 BERBASIS MOBILE

D.Purjahini *, A.Trijaka

Jurusan Informatika, Fakultas TEKNIK, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : purjahinia@gmail.com¹, aristrijaka@upgris.ac.id²,

Abstrak

Sebuah jasa layanan Event Organiser di Jakarta melayani sebuah event Indonesia Fintech Forum 2019 untuk mengkoordinasi semua peserta event mulai dari pendataan peserta, agenda kegiatan, proses tanya jawab antar peserta atau pembicara dengan peserta, floorplan, lokasi kegiatan. Dimana proses kordinator masih dilaksanakan dengan memberikan informasi melalui grup social media, di rasa kurang berkelas maka Event Organiser ini membutuhkan sebuah sistem informasi yang mampu menghandle semua yang masih dilakukan dengan mengirim informasi ke peserta melalui grup kadang kurang tepat sasaran. Pada sistem informasi yang akan di kembangkan akan mampu memberikan solusi dari proses masalah yang di hadapi oleh Event Organiser. Sistem tersebut akan dibangun dengan memanfaatkan Kotlin sebagai Bahasa pemogramannya dan SQL sebagai databasenya. Tahap pertama akan dilakukan menganalisa aplikasi mobile android yang akan dibangun. Tahap kedua membuat rancangan dari sistem dan perangkat apa saja yang dibutuhkan. Ketiga membuat rancangan aplikasi mobile android dengan menggunakan software Android studio sebagai sarana menyusun dan mengedit kode yang di pakai. Ke empat melakukan uji coba dari sistem tersebut serta melakukan perbaikan dari bug yang masih terdapat di aplikasi mobile android tersebut. Sistem informasi tersebut diharapkan dapat membantu Event Organiser mengkoordinasi semua peserta dengan lebih mudah serta lebih efisien.

Kata Kunci : Koordinator, Sistem Informasi, Kotlin, Event Organiser, Mobile Android

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas yang memberikan kemudahan penggunaannya untuk mendorong organisasi baik formal maupun non formal atau lembaga lainnya dan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan kerja sehingga dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat, salah satu penunjang kegiatan kerja sebuah instansi atau perusahaan adalah dengan adanya ketersediaan sumber daya pendukung seperti perangkat lunak yang dapat diandalkan kegunaannya[1]. Hal tersebut juga diperlukan oleh Event Organiser yang merupakan client dari PT. Taman Media Indonesia (Crocodic) dalam mendukung kegiatan kerja yaitu memenuhi permintaan akan sistem informasi pengolahan event Indonesia Fintech Forum 2019 .

Dengan adanya sistem informasi pengolahan event Indonesia Fintech Forum 2019 akan memudahkan Event Organiser akan lebih dimudahkan dalam melaksanakan kegiatan event yang mereka punyai, mulai dari pendaftaran peserta, agenda kegiatan, proses tanya jawab antar peserta atau pembicara dengan peserta, floorplan, lokasi kegiatan akan di sediakan dalam sistem informasi.

Event Organiser sangat membutuhkan sistem informasi yang mampu mempermudah untuk berjalanya kegiatan event yang mereka punyai dari yang dahulu untuk mengkoordinasi para peserta harus menggunakan pembelian tiket masuk manual sekarang dengan sistem informasi ini event Organiser hanya cukup untuk mengarahkan peserta untuk menginstal aplikasi yang bangun[2].

Pada bulan awal agustus perusahaan mendapatkan client dari Jakarta untuk mengembangkan sistem informasi pengolahan event pada acara Indonesia fintech forum 2019 dimana pada aplikasi ada 9 menu yang di inginkan client mulai dari *Profil, Qr Code, Event, QnA, Floorplan, Participant, How to Get to Venue, Chat users, Notification.*

Dengan adanya permintaan client tersebut, dapat dipastikan bahwa kebutuhan akan keberadaan sistem informasi sangatlah membantu bagi client dalam melaksanakan kegiatan event mereka. Berdasarkan uraian yang

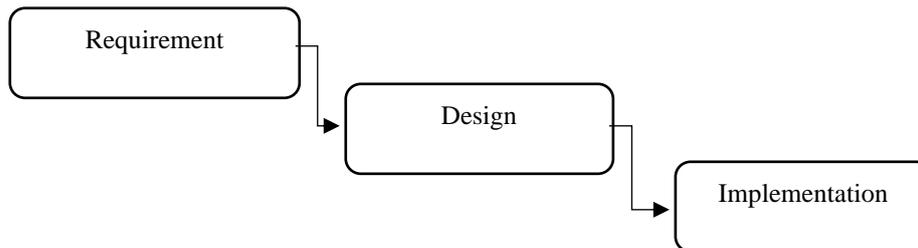
ada, maka penulis mencoba untuk menyusun Laporan Kerja Praktek dengan judul “Sistem Informasi Pengolahan event pada Indonesia Fintech Forum 2019”.

Pada bagian ini penulisan menjadi bagian pada project ini di tempatkan pada bagian Mobile Developer Android, serta penulis hanya mendapatkan respon json dari backend administrator.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metodologi Penelitian

Rancang bangun aplikasi berbasis android ini menggunakan metode waterfall yang memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

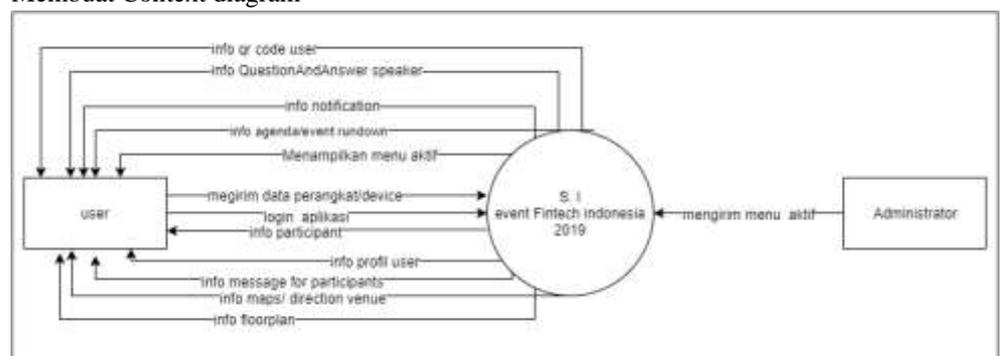
a. Tahap Requirement

Tahap awal dari pembangunan aplikasi ini adalah Tahap inisiasi. Tahap ini adalah analisa kebutuhan sistem yang akan dibuat, dengan melakukan wawancara terhadap pihak-pihak terkait dan mendefinisikan tujuan dari aplikasi yang ingin dibangun. tujuan aplikasi ini dibangun adalah sebagai berikut:

1. User dapat login.
2. User dapat melihat profil
3. User dapat melihat *event rundown* /Jadwal kegiatan.
4. User dapat mengajukan pertanyaan kepada sesama peserta atau pembicara(*speaker*).
5. User dapat melihat *floorplan*/ Denah tempat.
6. User dapat melihat peserta lain di menu participant
7. User dapat menuju lokasi acara dengan melihat menu *How to Get To Venue* yang akan di arahkan ke lokasi acara .

b. Tahap Design

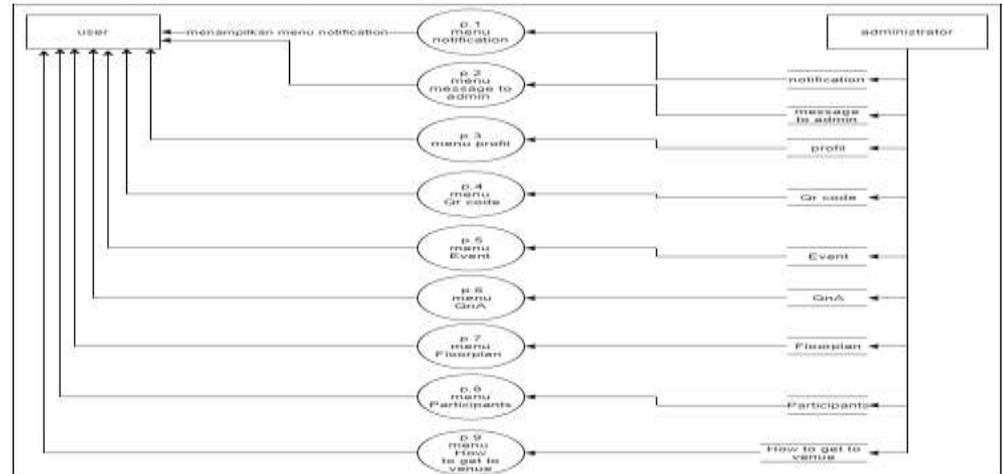
- Membaca respon json yang di dapat dari backend
- Membuat Context diagram



Gambar 2. Context Diagram

- DFD level 0

Data flow diagram level 0 proses pengolahan data pada administrator yang merupakan penjabaran lebih rinci dari proses mengaktifkan menu yang di gunakan pada diagram diagram konteks, yang terdiri dari proses menu *notification*, menu *message to admin*, menu profil, menu *Qr code*, menu *event*, menu *floorplan*, menu *participants*, menu *How to get to venue*. Data masukan pada proses ini adalah periode yang didapat dari pengiriman data device yang di kirimkan oleh user. DFD Level 0 dapat dilihat pada gambar berikut.



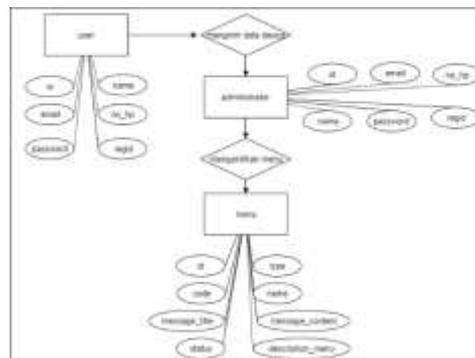
Gambar 3. DFD level 0

- DFD level 1

Diagram ini merupakan penjabaran dari proses alur tampilan pada pengaktifan menu notification. DFD Level 1 (Proses P.1, Proses P.2, Proses P.3, Proses P.4, Proses P.5, Proses P.6, Proses P.7, Proses P.8, Proses P.9) dapat dilihat pada gambar berikut.

- Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) menjelaskan antara data dalam system basis data[3]. Diagram ini merupakan penjabaran dari hubungan proses alur dari pengiriman data id device untuk meminta aktivasi menu menjadi menu yang aktif yang selanjutnya menjadi menu aktif yang di tampilkan di dashboard menu. Entity relationship diagram Sistem informasi pada Indonesia fintech forum dapat dilihat pada gambar berikut.



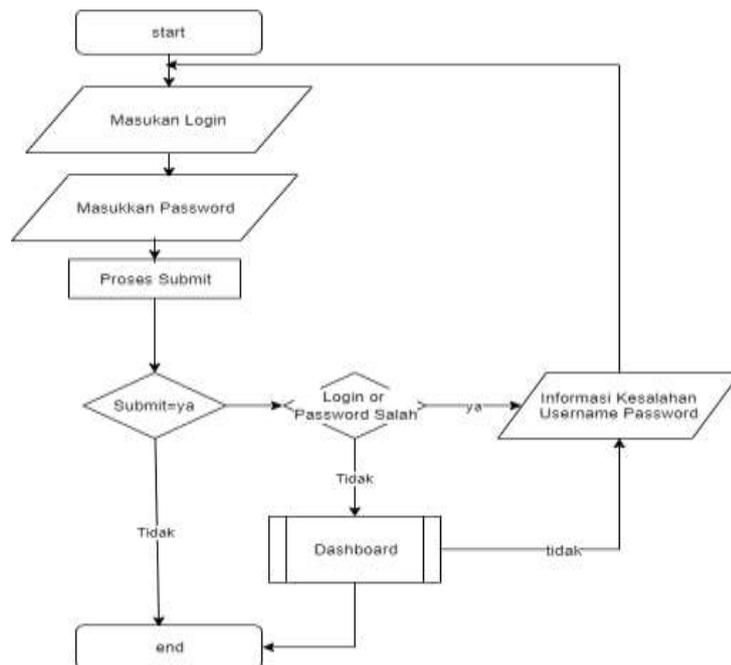
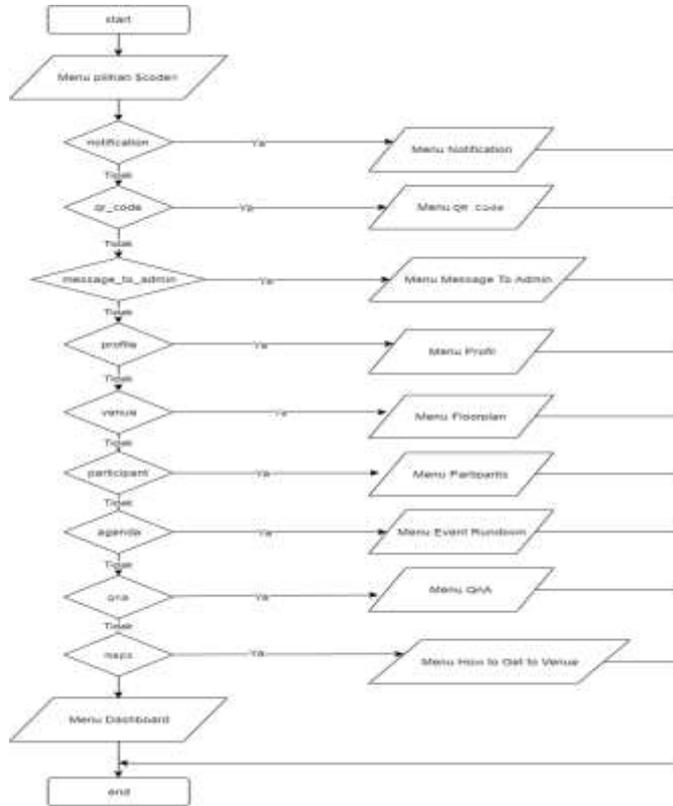
Gambar 4. Entity Relationship Diagram

- Gambar Table Relationship

nama	menu	administrator
a id int(11)	a id int(11)	a id int(11)
a name varchar(100)	a type varchar(50)	a name varchar(100)
a email varchar(50)	a code varchar(50)	a email varchar(100)
a role_id varchar(15)	a name varchar(50)	a role_id varchar(15)
a password varchar(50)	a message_id varchar(50)	a password varchar(50)
a regid varchar(10)	a message_content varchar(100)	a regid varchar(50)
	a status varchar(50)	
	a description_menu varchar(200)	

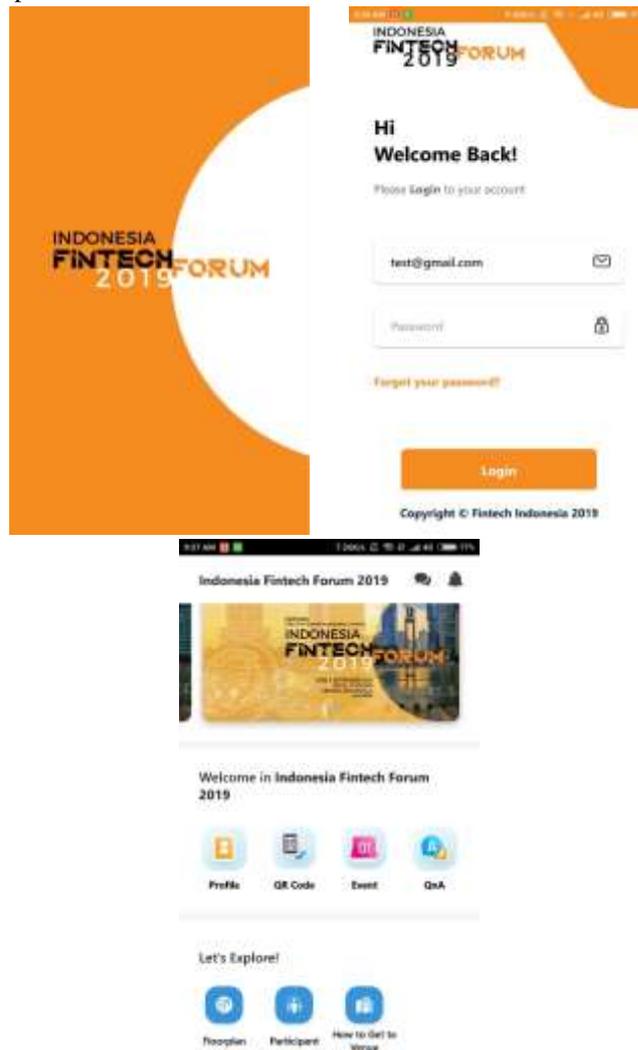
Gambar 5. Table Relationship

- Diagram alir (Flowchart)



Gambar 6. Diagram alir

- c. Tahap Implementation
 - Tampilan Aplikasi



Gambar 7. Tampilan aplikasi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian aplikasi ketika diinstal pada beberapa device dan digunakan oleh user pada event Fintech Forum 2019 sangat membantu peserta. Terbukti ketika ada peserta dari luar kota cukup memanfaatkan menu *How To get Venue* peserta akan di tunjukan arah tempat event dengan bantuan gmap yang sudah dimasukan dalam aplikasi fintech[4]. Terbukti ketika peserta ingin mengetahui floorplan yang ada di dalam Gedung cukup melihat Aplikasi fintech pada menu floorplan dimana peserta tidak usah bingung menempatkan diri. Tahap ketiga pada sesi bertanya peserta cukup menggunakan menu *QnA* yang telah di sediakan pada aplikasi dimana setiap peserta di perbolehkan bertanya kepada pembicara pada setiap sesi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai sistem informasi pengolahan event pada indonesia fintech forum 2019 berbasis mobile dengan menggunakan metode waterfall dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini dirancang untuk dapat mengatasi manajemen Event pada Event Organiser (EO) yang masih menggunakan Sosial media untuk berkomunikasi. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat membantu para EO yang bekerja memanajemen Event dengan cepat dan efisien. Selain itu juga sistem informasi ini dapat diakses secara realtime sehingga memudahkan peserta, EO dan pengguna jasa EO di permudah dengan adanya aplikasi fintech.

Dalam pengembangan sistem informasi ini kedepannya, saran penulis agar sistem informasi ini dikembangkan lagi dalam mempermudah *register* dengan membaca *Qr code* yang telah ada di aplikasi tanpa harus meminta *kode boking* yang telah di kirim via email[5].

VI. REFERENSI

- [1] R. D. Nasution, "Effect of the Development of Communication Information Technology on Local Cultural Existence - Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Eksistensi Budaya Lokal," *J. Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 21, no. 1, 2017.
- [2] S. A. T. Bawono, M. A. Safi'ie, A. Purbayu, A. Purnomo, and T. Nawastu, "Pengembangan Evsher (Event Publisher) Berbasis Android," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 57–64, 2019.
- [3] A. N. A. Thohari, K. I. Satoto, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi Mobile Learning sebagai Sarana Pembelajaran di Lingkungan Universitas Diponegoro," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 1, no. 2, p. 56, 2013.
- [4] V. No, R. A. Sitepu, Y. Laia, A. B. Silalahi, and T. D. Sibarani, "KABUPATEN TANAH KARO DENGAN API GOOGLE MAPS," vol. 3, no. 1, pp. 5–12, 2019.
- [5] U. Rahardja, E. Febriyanto2, and M. A. Aldiya, "Penerapan Central Event Information Untuk Mencetak Sertifikat dan Verifikasi Dengan QR Code Menggunakan Global Extreme Programming," *J. Inform. Upgris*, vol. 4, no. 2, pp. 2–7, 2019.