



## Sarana Informasi Event Tahunan (SI-EvTa) Youth Hub Community Berbasis Website pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang

Lailatul Mutamimah<sup>1)</sup>, Setyoningsih Wibowo<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang  
Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, Jawa Tengah 50252, Indonesia

<sup>1)</sup>Email : mutam2004@gmail.com

<sup>2)</sup>Email : ninink.1623@gmail.com

**Abstrak** – Kemajuan media elektronik yang dapat dijangkau oleh internet dari segala penjuru dunia. Teknologi digunakan untuk mempermudah kegiatan berjalan, diwujudkan dalam bentuk aplikasi ataupun sistem. Salah satu cara yang dilakukan dalam penggunaan internet adalah membangun sebuah website. Internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global, dimana sebuah informasi dapat secara cepat dan mudah untuk diperoleh dan disebarluaskan. Youth hub community festival merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh dinas kepemudaan dan olahraga kota semarang. Event acara tahunan ini menggandeng kaula muda yang bergabung di komunitas-komunitas di kota semarang. sebuah proyek yang nantinya dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi kapan dan dimana event tersebut diselenggarakan. Dalam pengembangan sistem membutuhkan beberapa tools untuk membantu proses pembuatan website. Tools yang digunakan yaitu figma, XAMPP (web server), PHP, MySQL (database), sublime text (text editor), chat compose (chatbot). Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan model UML (Unified Modelling Language) menggunakan usecase diagram, data flow diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD). Maka dibuatkannya Si-EvTa merupakan sarana informasi yang digunakan saat terlaksananya kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh DISPORA untuk mendukung proses berlangsungnya festival. Dalam website tersebut memuat beberapa informasi seperti : Rundown acara festival youth hub community, daftar komunitas yang mengikuti acara festival, terdapat merchandise dari komunitas yang mengikuti, kolom ulasan untuk pengunjung festival. Dengan beberapa fitur antara lain Tampilan beranda tampilan divisi, tampilan tentang, tampilan produk, tampilan jadwal, tampilan review, tampilan kontak.

**Kata Kunci** : Event, DISPORA, Komunitas, Website

### PENDAHULUAN

Pada zaman yang semakin mengglobal ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang semakin pesat dengan menyesuaikan masyarakat yang semakin canggih dan modern. Kemajuan media elektronik yang dapat dijangkau oleh internet dari segala penjuru dunia. Teknologi digunakan untuk mempermudah kegiatan berjalan, diwujudkan dalam bentuk aplikasi ataupun sistem. Salah satu cara yang dilakukan dalam penggunaan internet adalah membangun sebuah website. Internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global, dimana sebuah informasi dapat secara cepat dan mudah untuk diperoleh dan disebarluaskan.

Youth hub community festival merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh dinas kepemudaan dan olahraga kota semarang. Event acara tahunan ini menggandeng kaula muda yang bergabung di komunitas-komunitas di kota semarang. Adapun komunitas yang terbagi dalam 8 divisi yaitu divisi social, divisi pendidikan, divisi olahraga, divisi hobi dan permainan, divisi multimedia, divisi seni dan pertunjukan, divisi ekonomi kreatif, divisi pengkaderan pemuda. Suksesnya sebuah acara atau event yang diselenggarakan, akan dipengaruhi oleh banyaknya orang yang datang dan keberhasilan promosi produk yang dikedepankan oleh komunitas yang ikut bergabung. Dibuatnya sarana informasi event tahunan (SI Ev-ta) sebagai media partner bagi dispora kota semarang yang dapat digunakan untuk kegiatan tahunan berkelanjutan.

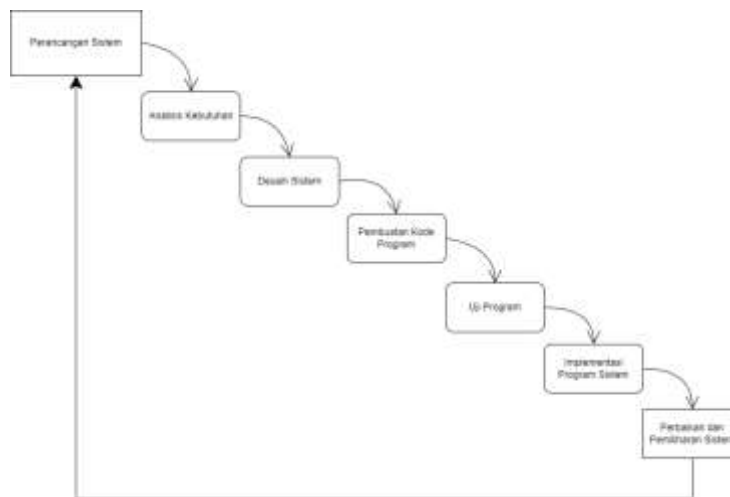
Tidak sedikit masyarakat yang belum mengetahui akan adanya sebuah event tahunan ini yang diadakan setahun sekali oleh komunitas-komunitas pemuda Kota Semarang yang penyelenggaraannya dijembat-

ani oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang dituntut untuk membuat sebuah proyek yang nantinya dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi kapan dan dimana event tersebut diselenggarakan. Dalam pengembangan sistem membutuhkan beberapa tools untuk membantu proses pembuatan website. Tools yang digunakan yaitu figma, XAMPP (web server), PHP, MySQL (database), sublime text (text editor), chat compose (chatbot). Maka dibuatkannya Si-EvTa merupakan sarana informasi yang digunakan saat terlaksananya kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh DISPORA untuk mendukung proses berlangsungnya festival.

## METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan model UML (Unified Modelling Language) menggunakan usecase diagram, data flow diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD).

Metode waterfall ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode waterfall memiliki beberapa tahap yaitu Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, Operation and maintenance.

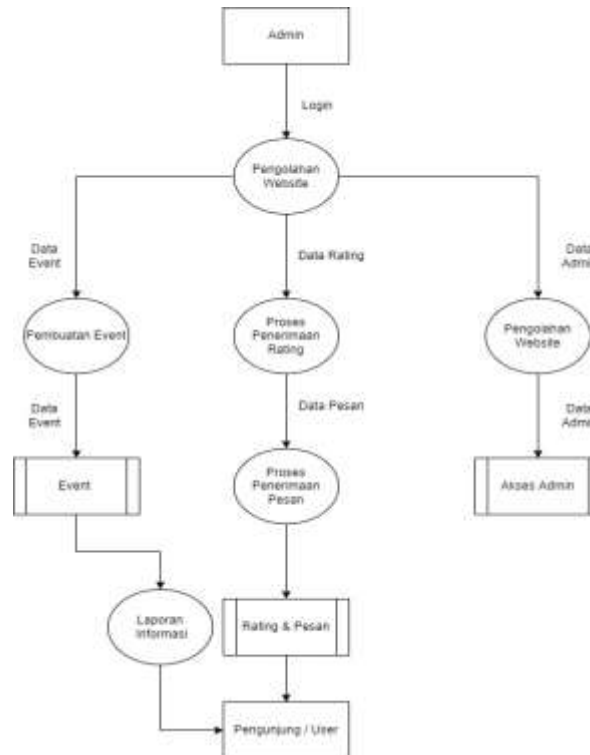


Gambar 1. Metode Waterfall

### 1. Perancangan system

#### a. Data flow diagram

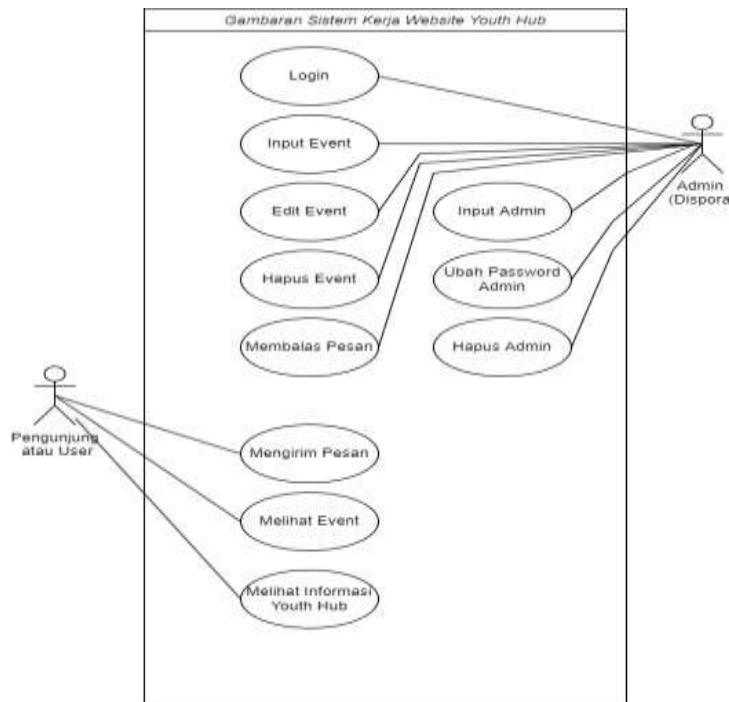
Data Flow Diagram adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut. Perancangan DFD untuk website pada Event Youth Hub Com Fest.



Gambar 2. Data flow diagram

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram, merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

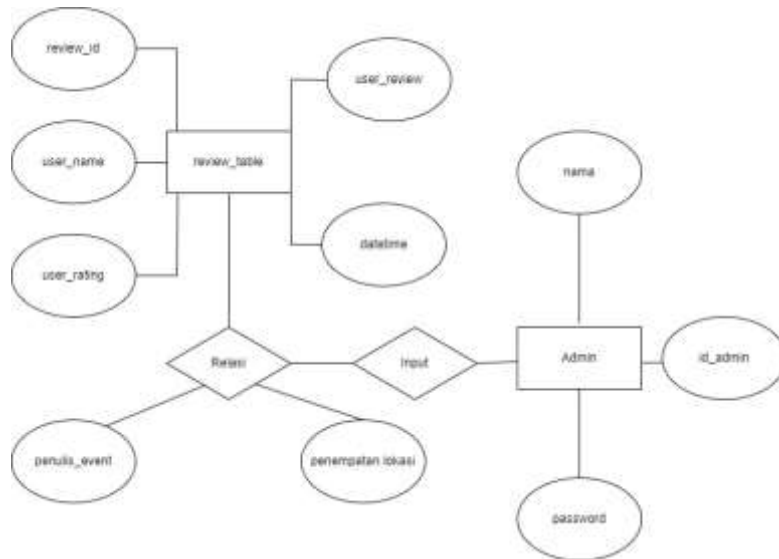


Gambar 3. Use Case Diagram

c. Entity Relationship Diagram

Relationship Diagram(ERD) adalah sebuah model data yang didalamnya berisi detail informasi dengan memanfaatkan gambaran grafis, yang berfungsi untuk mempermudah dalam

menyelesaikan pengembangan sebuah sistem dan membantu memenuhi kebutuhan sistem analisis



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

## 2. Rancangan Tampilan

### a. Tampilan Beranda



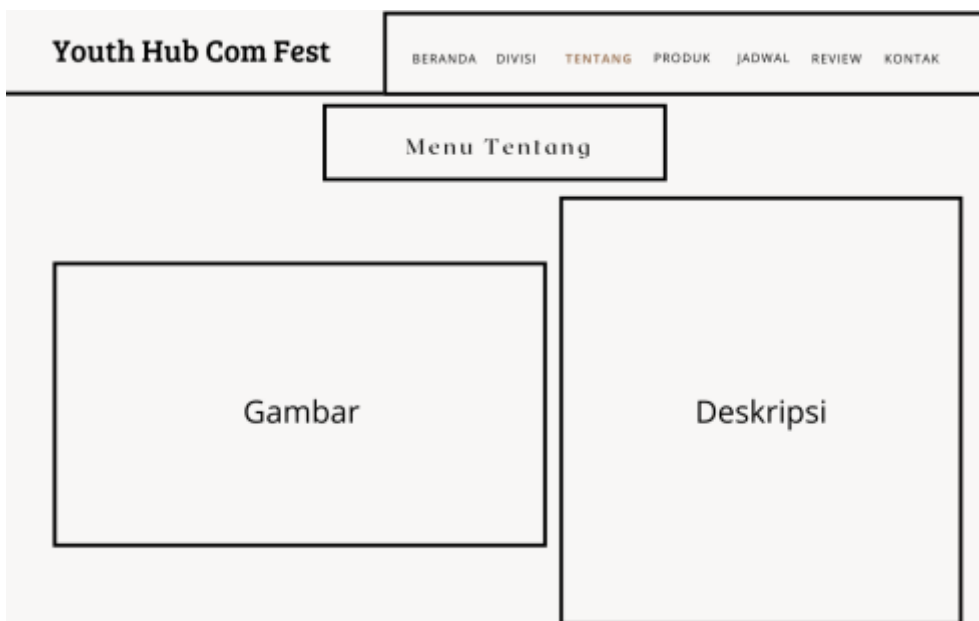
Gambar 5. Tampilan Beranda

### b. Tampilan Divisi



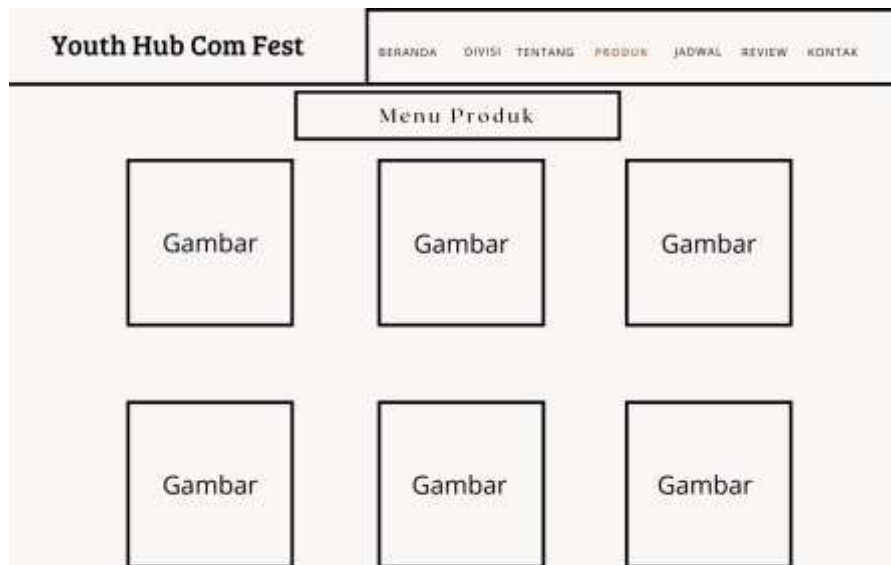
Gambar 6. Tampilan Divisi

c. Tampilan Tentang



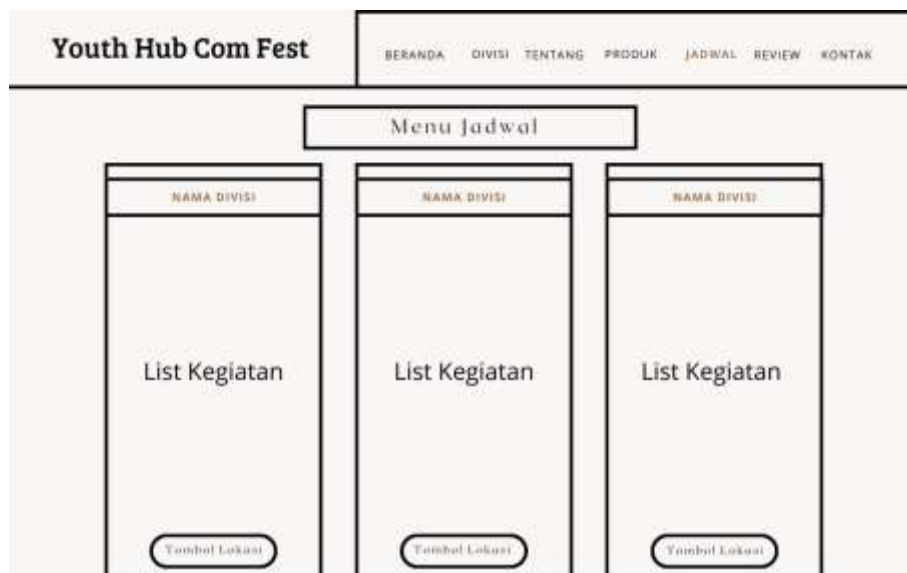
Gambar 7. Tampilan Tentang

d. Tampilan Produk



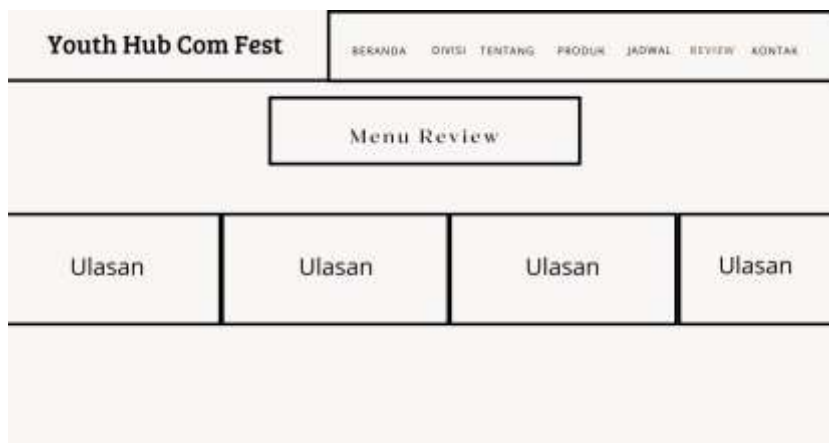
Gambar 8. Tampilan Tentang

e. Tampilan Jadwal



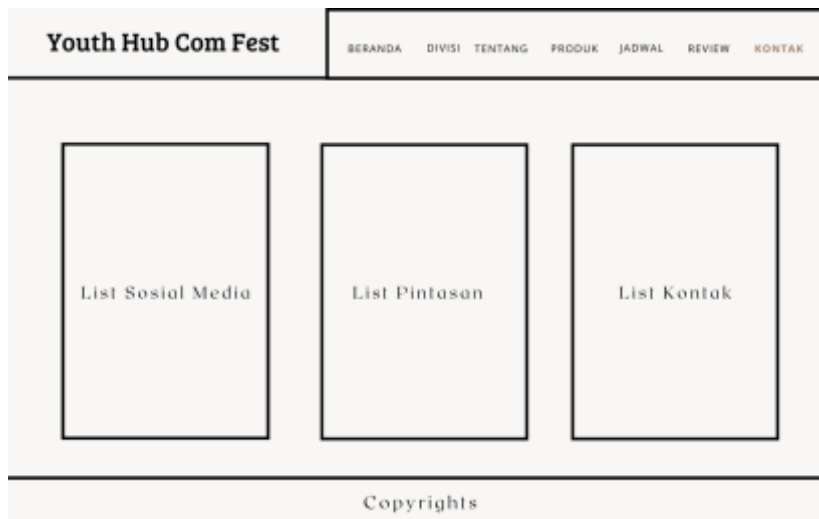
Gambar 9. Tampilan Jadwal

f. Tampilan Review



Gambar 10. Tampilan Review

g. Tampilan Kontak



Gambar 11. Tampilan Kontak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tampilan beranda

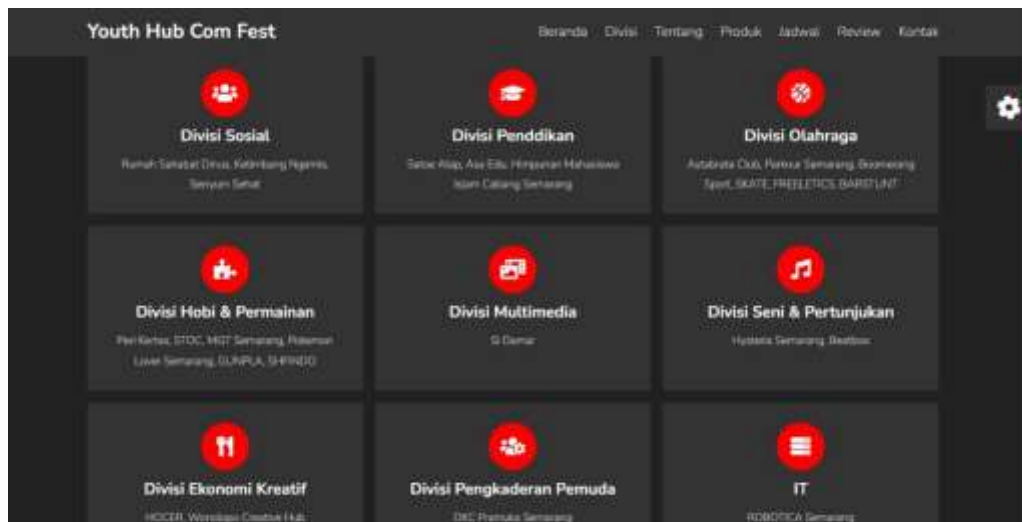
Pada menu beranda ini pengunjung akan disajikan sejumlah menu-menu yang ada di dalam website dan foto dokumentasi acara tahun sebelumnya.



Gambar 12. Tampilan Beranda

### 2. Tampilan Divisi

Terdapat beberapa informasi mengenai divisi-divisi apa saja yang akan mengikuti acara tahunan youth hub community festival.



Gambar 13. Tampilan Divisi

### 3. Tampilan Tentang

Menu tentang disini menjelaskan secara singkat kenapa diadakannya acara tahunan ini yang menggandeng komunitas pemuda dari Kota Semarang.

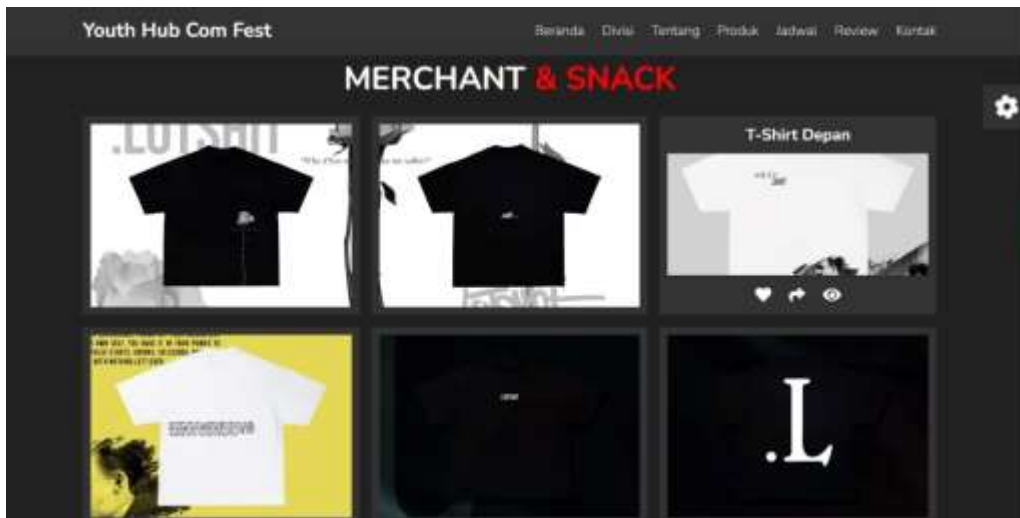


Gambar 14. Tampilan Tentang

### 4. Tampilan Produk

Menu produk berisikan berbagai produk hasil karya komunitas muda untuk diperjual belikan pada saat acara berlangsung.





Gambar 15. Tampilan Produk

### 5. Tampilan Jadwal

Dengan dibuatkannya jadwal event ini nantinya dapat mempermudah pengunjung untuk mencari dimana komunitas pilihan yang akan dituju.



Gambar 16. Tampilan Jadwal

### 6. Tampilan Review

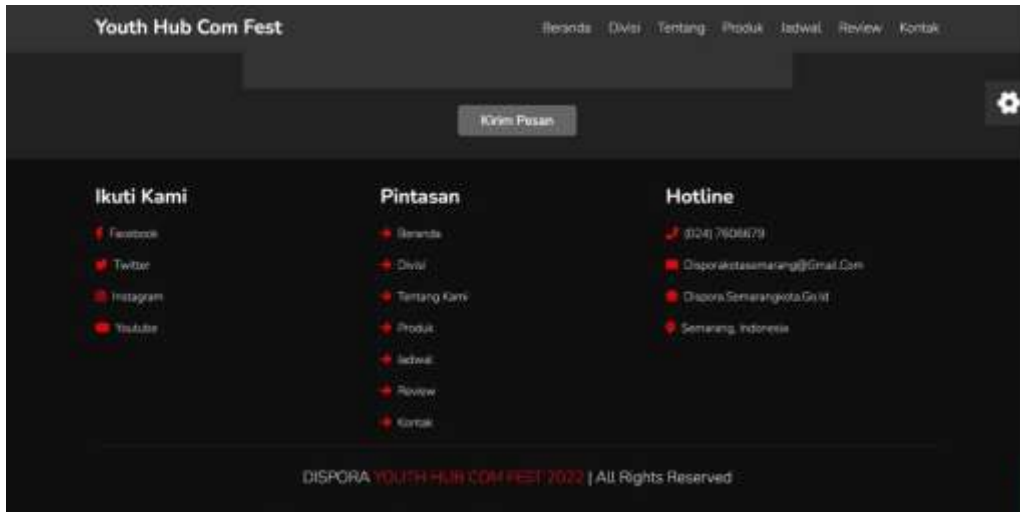
Setelah menghadiri acara tersebut pengunjung dapat mengisi kolom ulasan sehingga nantinya kritik dan saran dapat menjadi evaluasi bagi panitia.



Gambar 17. Tampilan Review

## 7. Tampilan Kontak

Menu kontak disediakan untuk menanyakan sesuatu yang berkaitan dengan acara youth hub community festival.



Gambar 18. Tampilan Kontak

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam proses pembuatan website youth hub com fest ini dapat disimpulkan bahwa website ini telah dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan penyimpanan database menggunakan MySQL. Dengan adanya website ini nantinya dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi kapan dan dimana event tersebut diselenggarakan.

## SARAN

Berdasarkan dari proses pembuatan website youth hub com fest di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang, maka saran yang diusulkan yaitu website youth hub com fest ini dikembangkan lebih lanjut seperti memperbaiki kekurangan yang ada dan menambahkan fitur-fitur lainnya yang lebih baik untuk acara tahunan selanjutnya dan website youth hub com Fest kedepannya tidak hanya berbasis web tetapi juga berbasis aplikasi mobile

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak instansi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada pembuatan website youth hub com fes sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Fitri, M. O. (2021). Awebserver Sebagai Alternatif Pengganti Xampp Pada Platform Android. *Teknosains: Media Informasi Sains Dan Teknologi*, 15(2), 245. <https://doi.org/10.24252/teknosains.v15i2.20028>
- Irsandi, J. S., Fitri, I., & Nathasia, N. D. (2020). Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (Customer Relationship Management) Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall dan Agile. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 5(4), 346.



<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i4.192>

- Saputro, W. A., Kusriani, K., & Luthfi, E. T. (2021). Tinjauan Literatur Sistematis Chatbot Untuk Pelayanan Pelanggan. *Jurnal Informa : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 15–20. <https://doi.org/10.46808/informa.v7i1.194>
- Suhartanto, M. (2012). Kata kunci : Pembuatan Website Sekolah, PHP, 1.1. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 1–8.
- Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 253–258.
- Togatorop, P. R., Simanjuntak, R. P., Manurung, S. B., & Silalahi, M. C. (2021). Pembangkit Entity Relationship Diagram Dari Spesifikasi Kebutuhan Menggunakan Natural Language Processing Untuk Bahasa Indonesia. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 9(2), 196–206. <https://doi.org/10.35508/jicon.v9i2.5051>
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Vol. 19 No, 1–10.