

Penerapan Aplikasi Up-Event pada Tata Kelola Kegiatan Multi Vendor

Usman Nurhasan¹, Mustika Mentari², Kirana Widi Hartati³, Noviana Ningtyas⁴

^{1,2,3,4} Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang

E-mail: *¹usmannurhasan@polinema.ac.id,

²must.mentari@polinema.ac.id, ³kiranawidihartati@gmail.com, ⁴novianan76@gmail.com

Abstrak— Event organizer dapat didefinisikan sebagai pengorganisasian sebuah kegiatan yang dikelola secara profesional, sistematis, efisien dan efektif. Kejadiannya meliputi konsep (perencanaan), pelaksanaan hingga pengawasan. Saat ini sistem penyebaran informasi event dilakukan dengan cara mempromosikan event melalui website, social media dan juga masih banyak event organizer yang melakukan penjualan tiket event secara offline dengan membuka stand di event lain maupun di daerah tertentu. Pendistribusian tiket dengan cara ini menimbulkan beberapa masalah yaitu terjadinya antrian panjang yang akan menghabiskan banyak waktu dan adanya biaya tambahan untuk mendirikan stand tersebut. Peluang untuk penyebaran informasi event dan penjualan tiket secara online mulai dilirik oleh event organizer sebagai lahan yang menjanjikan karena menyediakan informasi yang akurat serta menghemat waktu dan juga biaya saat promosi. Dari permasalahan tersebut, kami merancang sebuah aplikasi “Up-Event” sistem ini berguna untuk membantu event organizer dalam penjualan tiket event. Sistem ini selain berbasis website juga berbasis android. Di sistem ini dilengkapi fitur absensi peserta event menggunakan teknologi QR Code. Selain untuk mengurangi penggunaan kertas yang terlalu banyak dan antrian yang panjang saat absensi peserta, QR Code juga menjamin keamanan event karena dapat diketahui keaslian tiket yang digunakan sebagai syarat masuk peserta kedalam tempat acara. Hasil yang didapatkan rata – rata skor 80 SUS 73,75 termasuk pada kategori acceptable, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna akhir dengan baik ditinjau dari aspek usability.

Kata Kunci— Event Organizer, Manajemen Event, QR Code, Tiket

Abstract – An event organizer can be defined as organizing an activity that is managed professionally, systematically, efficiently and effectively. Its activities include concepts (planning), implementation and supervision. Currently the event information dissemination system is carried out by promoting events through the website, social media and also many event organizers who sell event tickets offline by opening stands at other events and in certain areas. Distribution of tickets in this way raises several problems, namely the occurrence of long queues that will spend a lot of time and the additional costs of establishing the stand. Opportunities for the dissemination of event information and online ticket sales began to be glimpsed by the event organizer as a promising land because it provides accurate information and saves time and costs while promoting. From these problems, we designed an application "Up-Event" system that is useful to assist event organizers in selling ticket events. This system besides being based on website is also based on Android. In this system, the attendance feature of the event participant uses QR Code technology. In addition to reducing the use of too much paper and long queues during attendance, QR Code also guarantees the security of the event because the authenticity of tickets is used as a condition for entry into the event. The results obtained an average score of 80 SUS 73.75 included in the category of acceptable, this shows that applications developed can be accepted by end users well in terms of usability aspects.

Keywords— Event Organizer, Event Management, QR Code, Ticket

1. PENDAHULUAN

Event organizer dapat didefinisikan sebagai pengorganisasian sebuah kegiatan yang dikelola secara profesional, sistematis, efisien dan efektif. Keegiatannya meliputi konsep (perencanaan) sampai dengan pelaksanaan hingga pengawasan. Dalam *event organizer*, semua orang harus bekerja keras dengan visi yang sama untuk menghasilkan kegiatan yang sesuai dengan harapan. Sangatlah diperlukan kekompakan pada setiap orang yang terlibat di dalam tim. Dalam menyelenggarakan sebuah *event*, *event organizer* harus melakukan persiapan dengan teliti dan matang. Persiapan *event* mulai dari penentuan *venue* atau tempat acara, dekorasi tempat acara, konsumsi peserta, keamanan pelaksanaan acara, pendistribusian tiket hingga penyebaran informasi mengenai *event* yang akan diselenggarakan [1].

Saat ini sistem penyebaran informasi dilakukan sendiri oleh *event organizer*. Dengan cara mempromosikan *event* melalui *website* dan juga *media social* [2]. Dalam proses pendistribusian tiket *event* masih banyak *event organizer* yang melakukan penjualan tiket *event* secara *offline* dengan cara membuka *stand-stand* di sebuah *event* lain maupun di daerah tertentu. Pendistribusian tiket dengan cara ini menimbulkan beberapa masalah yaitu terjadinya antrian panjang pada saat pembelian tiket yang akan menghabiskan banyak waktu dan belum lagi ketika adanya biaya tambahan untuk mendirikan *stand-stand* tersebut[3]. Peluang untuk penyebaran informasi *event* dan penjualan tiket secara *online* mulai dilirik oleh banyak *event organizer* sebagai lahan yang menjanjikan. Karena dengan adanya penyebaran informasi penjualan tiket secara *online* berarti setiap proses transaksi akan divalidasi secara personal. Selain menyediakan informasi yang akurat juga dapat menghemat waktu dan biaya saat promosi [4].

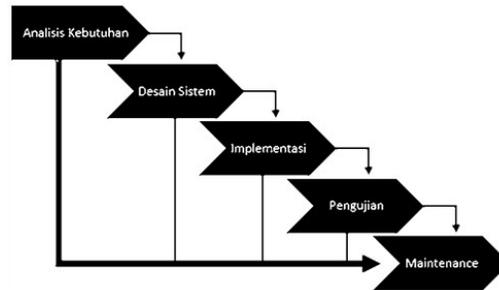
Di negara maju penggunaan informasi juga sangat cepat, terlebih seperti negara Korea Selatan. Rata-rata di Korea Selatan sudah menggunakan transaksi dengan menggunakan *QR Code* tujuannya adalah untuk mempercepat layanan, karena di era modern sekarang hampir semua orang memiliki *smartphone*, dan bahkan sudah di dukung menggunakan *QR Code Scan* agar semua orang bisa mengakses sekaligus membaca *QR Code Scan* tersebut.

Dari permasalahan tersebut, kami merancang sebuah aplikasi yaitu “Up-Event” Sistem ini berguna untuk membantu *event organizer* dalam penjualan tiket *event*, seperti mengelola *event* yang akan berlangsung, mengelola pendaftaran peserta dan lainnya. Sistem ini selain berbasis *website* juga berbasis *android* karena saat ini *android* sudah banyak digunakan di kalangan masyarakat sehingga pengguna menjadi lebih mudah untuk melakukan akses dan melihat *event-event* yang akan berlangsung beserta detail informasinya [5]. Di sistem ini di lengkapi fitur untuk check kedatangan peserta *event* menggunakan teknologi *QR Code*. Sebelum peserta *event* memasuki tempat acara, peserta diwajibkan untuk menunjukkan tiket kepada panitia *event organizer*, dan panitia *event organizer* akan melakukan pindai *QR Code* yang terdapat di tiket[6]. Selain untuk mengurangi penggunaan kertas yang terlalu banyak dan antrian yang panjang ketika kegiatan check, *QR Code* juga menjamin keamanan *event* karena dapat diketahui keaslian tiket yang digunakan sebagai syarat masuk tempat acara.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metodologi

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Up-Event ini adalah metode *waterfall* dan untuk memperjelas akan ditampilkan pada gambar 1. Metode *waterfall* adalah model yang banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Dalam metode *waterfall* yang akan diterapkan memiliki lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan maintenance [6].



Gambar 1 Metode Waterfall

a. Analisis Kebutuhan

Tahap awal adalah analisa kebutuhan, tahapan ini diawali dengan mencari kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem dan akan dialokasikan ke dalam pembentukan perangkat/sistem. Spesifikasi kebutuhan sistem terdiri dari spesifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Berikut adalah kebutuhan fungsional dari aplikasi ini :

- 1 Admin
 - Melihat *list* akun *user*/pengguna
 - Menghapus akun *user*/pengguna
 - Melihat *listevent*
 - Menghapus *event*
 - Melihat *listevent organizer*
 - Menghapus *event organizer*
 - Melihat *list* pemesanan tiket *event*
 - Melihat *list* peserta *event*
- 2 *Event organizer*
 - Mengelola *Event*
 - Mengelola peserta *Event*
 - Melihat *list* peserta *event*
 - Melihat *list* hadir peserta
 - Mengkonfirmasi pembayaran tiket
 - Men-*scanQR Code* tiket
- 3 *User*
 - Melihat *event* apa saja yang akan berlangsung
 - Mendaftar ke *event*
 - Konfirmasi pembayaran tiket
 - Mendapatkan tiket masuk *event*
 - Melihat riwayat pemesanan tiket

Kebutuhan Non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem. Berikut adalah kebutuhan non-fungsional dari aplikasi ini:

- Sistem ini menggunakan dua *platform* yaitu android dan *website*.
- Pada aplikasi android dapat diakses oleh peserta dan *event organizer*.
- Pada *website* dapat diakses oleh admin.
- Aplikasi ini digunakan secara online.
- Terdapat register akun untuk *event organizer* yang ingin mendaftarkan *event*-nya.

- Terdapat *QR Code* di tiket untuk keamanan *event* serta memudahkan *event organizer* saat absensi berlangsung.
- Pada *event organizer* terdapat fitur untuk *scanQR code* tiket masuk.

b. Desain Sistem

Tahapan ini mencakup pada pembuatan proses bisnis system, desain database dan user interface. Desain system disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dari tahapan sebelumnya. Pada aplikasi ini, dibuat perancangan system dalam bentuk UML. Hal ini bertujuan untuk mempermudah deploy aplikasi ketika akan diterapkan dengan konsep object oriented [7].

c. Implementasi

Sistem nantinya akan diterapkan pada pelaku event baik pihak manajerial atau user. Unjuk kerja dari aplikasi akan diuji coba dengan menggunakan konsep blackbox. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesalahan yang terdapat dalam sistem[7]. Dari kesalahn ini kemudian aplikasi dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

d. Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian system yang telah dibangun. Pengujian dilakukan pada dua hal, unjuk kerja system dan respon dari user. Hal ini dilakukan untuk dapat menilai sejauh mana aplikasi dapat mengakomodir kebutuhan user. Harapannya adalah ketika dilakukan pengembangan dapat didasari oleh kebutuhan-kebutuhan user.

e. Maintenance

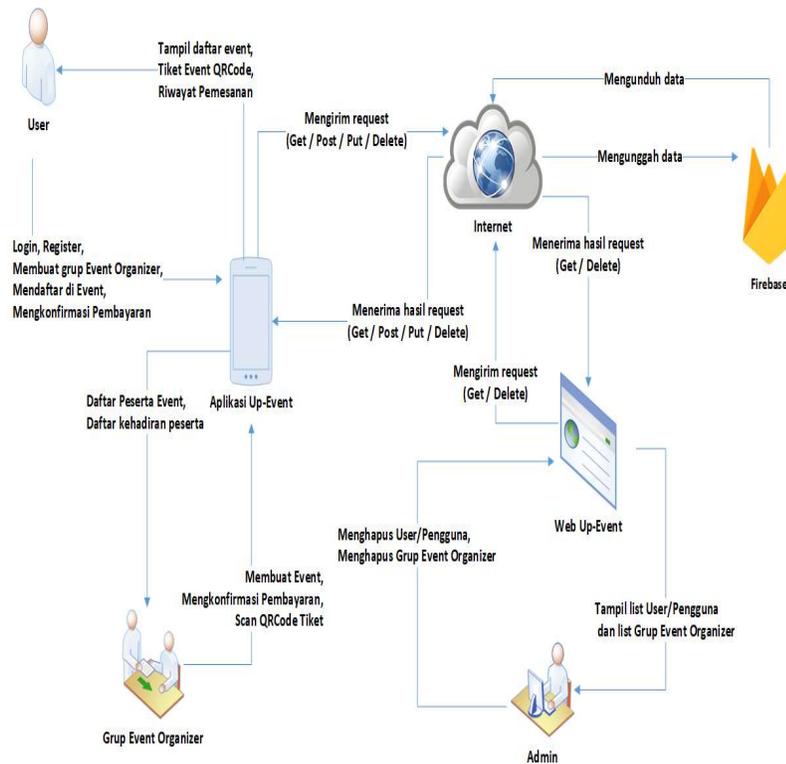
Tahapan akhir dari pembuatan aplikasi adalah melakukan evaluasi terhadap permodelan yang telah dilakukan sebelum diimplementasikan pada objek penelitian. Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi dengan cara membangun purwarupa yang sesuai dengan keadaan di lapangan sehingga dapat diketahui kesalahan-kesalahan apa saja yang terjadi dan dapat dilakukan perbaikan secepatnya.

2.2. Perancangan Sistem

Tahap penerjemah dari keperluan atau data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Berikut adalah perancangan sistemnya, yaitu:

2.2.1 Proses Bisnis Sistem

Arsitektur sistem Up-Event yang akan dibangun merupakan interaksi antara *event organizer*, user dan admin. Berikut merupakan gambar desain sistem Up-Event.



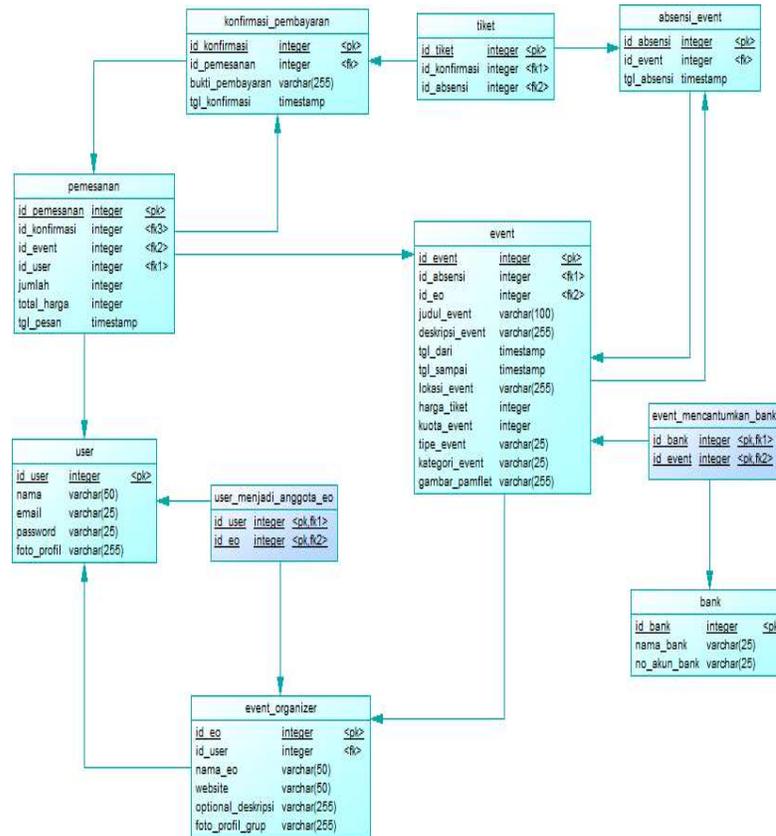
Gambar 2 Proses Bisnis Sistem

Sistem Up-Event menggunakan dua platform yaitu Android dan website. Aplikasi Up-Event pada Android digunakan oleh *event organizer* dan *user*, sedangkan untuk *website* Up-Event hanya dapat digunakan oleh admin. Admin dapat mengelola data *event*, mengelola peserta event, mengelola event organizer dan mengelola daftar bank. User dapat melakukan pesan tiket event, konfirmasi pembayaran tiket dan melihat riwayat pemesanan tiket. *Event organizer* dapat mengelola anggota, mengelola event, mengelola peserta event, mengkonfirmasi pembayaran tiket dan dapat melakukan *scan QR Code* tiket saat absensi peserta.

Sistem Up-Event ini dalam menjalankannya membutuhkan koneksi internet. Setiap *user*, *event organizer* dan admin melakukan *post*, *get*, *update* dan *delete*, sistem akan selalu melakukan *request* ke Firebase melalui internet. Sebelum masuk ke aplikasi *user* harus mempunyai akun terlebih dahulu. *User* melakukan registrasi akun Up-Event melalui aplikasi Up-Event di android. Jika *user* sudah mempunyai akun Up-Event *user* dapat langsung *login* ke aplikasi. Di aplikasi ini *user* dapat membuat grup *event organizer*-nya sendiri dan membuat *event*-nya di dalam grup tersebut. Selain membuat grup *event organizer*, *user* juga dapat melihat daftar *event* yang akan berlangsung dari grup *event organizer* lainnya dan mendaftar ke *event* tersebut. Jika *user* ingin mengikuti *event* maka *user* dapat langsung memesan tiket *event* tersebut, setelah selesai melakukan pembayaran *user* harus mengisi konfirmasi pembayaran untuk mendapatkan tiket masuk. Pada konfirmasi pembayaran *user* menginputkan bukti pembayaran. *Event organizer* akan mendapatkan list peserta *event* dan *event organizer* dapat mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan masing-masing peserta *event*. Jika *event organizer* telah mengkonfirmasi pembayaran tiket, *user* akan mendapat tiket yang terdapat *QR Code* yang akan dikirim melalui aplikasi. *User* datang ke *event* dengan membawa tiket tersebut dan menunjukkannya ke *event organizer* untuk di *scan*. Lalu data *QR Code* yang di *scan* tersimpan di *database* untuk daftar kehadiran peserta *event* [8]. Untuk menangani *event* yang sudah kadaluarsa atau *event* yang kuotanya sudah habis sistem akan secara otomatis *men-non active*-kan *event* tersebut sehingga *user* tidak dapat memilih *event* tersebut.

2.2.2 Physical Data Model

Physical data model (PDM) yaitu model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antar data-data yang saling berkaitan. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. Pada aplikasi Up-Event akan digunakan setidaknya delapan table yang saling terkait. Table-table tersebut akan terhubung ke masing-masing actor bergantung dengan proses yang dikehendaki oleh actor. Berikut merupakan gambar dari physical data model aplikasi Up-Event.

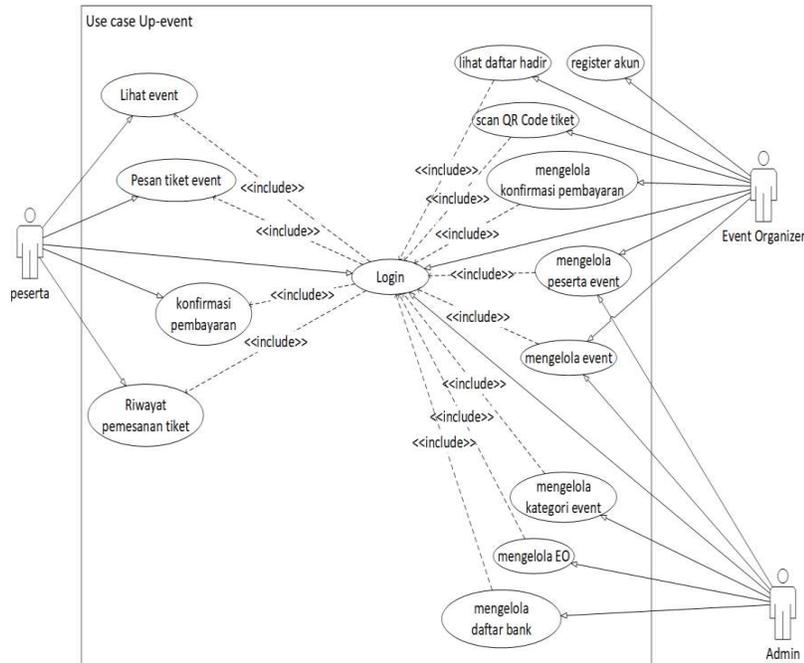


Gambar 3 Physical Data Model

2.2.3 Unified Modeling Language (UML)

a. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Pada system Up_Event akan dibuat menjadi tiga actor yang memiliki peran masing-masing dalam manajemen system. Actor tersebut adalah user/peserta, Event Organizer, dan Admin. Untuk lebih memperjelas, gambar berikut merupakan use case diagram dari aplikasi Up-Event.



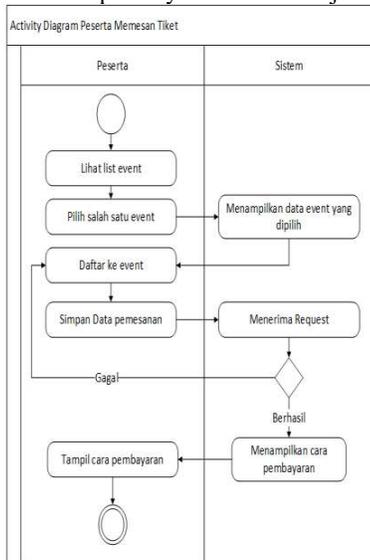
Gambar 4 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

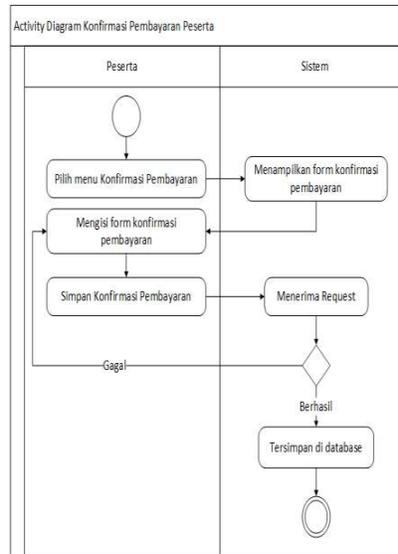
Aktifitas yang terjadi pada setiap proses yang terjadi didalam system akan ditampilkan dalam activity diagram. Berikut merupakan *activity diagram* dari aplikasi Up-Event.

1. Pesan Tiket *Event* dan Konfirmasi Pembayaran

Pesan tiket ini digunakan pengguna untuk memesan tiket *event* yang ingin diikutinya. Dimulai dari melihat daftar *event-event*, memilih salah satu *event* yang ada, dan daftar ke *event*. Selanjutnya ketika sudah memesan tiket maka akan tampil cara pembayarannya. Konfirmasi pembayaran ini digunakan pengguna jika akan mengkonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan untuk membeli tiket. Konfirmasi pembayaran membutuhkan bukti pembayaran. *Activity diagram* untuk pesan tiket dan konfirmasi pembayaran akan ditunjukkan pada gambar.



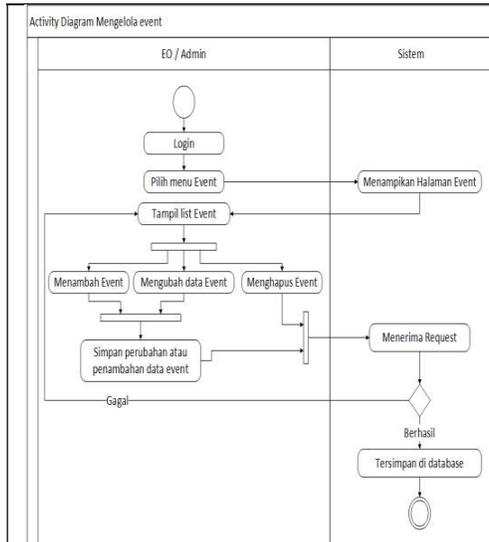
Gambar 5 Activity Pesan Tiket



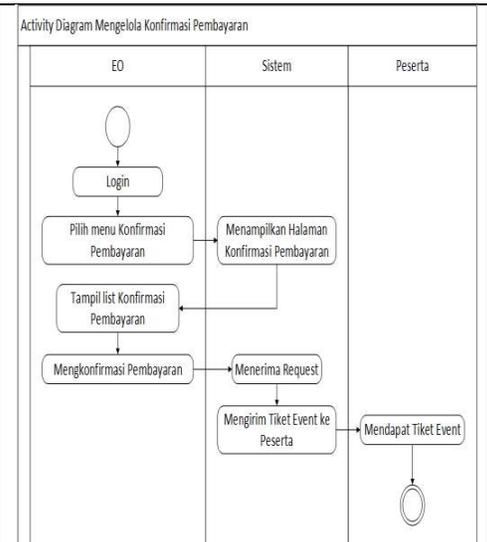
Gambar 6 Activity Konfirmasi Pembayaran

2. Mengelola event

Mengelola event digunakan oleh event organizer untuk mengelola event mulai dari create, update dan delete event. Pada halaman mengelola event melibatkan event organizer dan sistem. Proses inti selanjutnya adalah proses pengelolaan konfirmasi pembayaran. Mengelola konfirmasi pembayaran ini dilakukan oleh event organizer untuk mengelola konfirmasi pembayaran peserta event [9]. Sepertimenerima atau menolak konfirmasi pembayaran yang telah dikirim oleh peserta. Activity diagram untuk mengelola event adalah sebagai berikut.



Gambar 7 Activity Pengelolaan Event



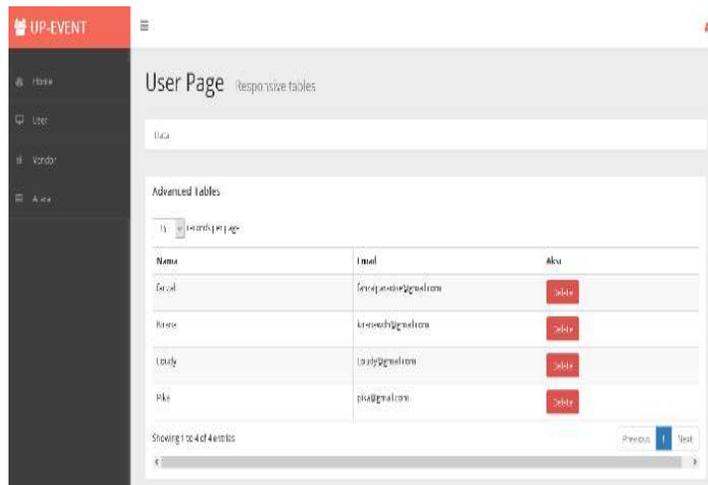
Gambar 8 Activity Konfirmasi Pembayaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Antarmuka

a. Antarmuka halaman user pada admin website Up-Event.

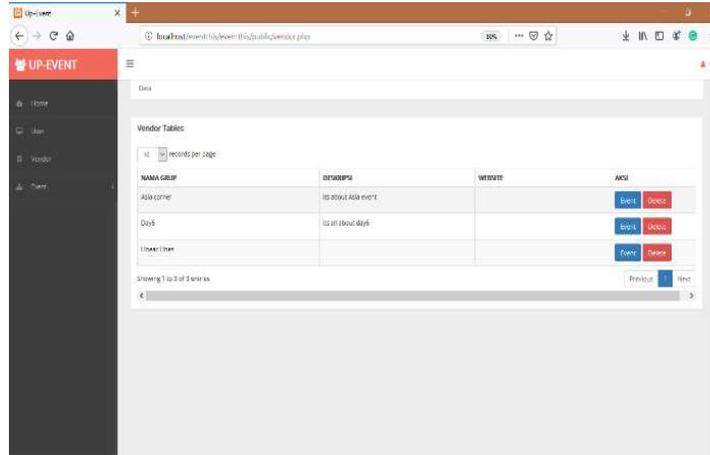
Pada halaman user pada admin website Up-Event ini berisi tentang user atau pengguna yang sudah mendaftar pada aplikasi. Antarmuka ini memiliki fungsi yang sama pada aplikasi Up-Event platform mobile. Pada halaman ini user dapat melakukan manajemen pemilihan eventa yang akan diikuti.



Gambar 9 Antarmuka Halaman User

b. Antarmuka halaman vendor

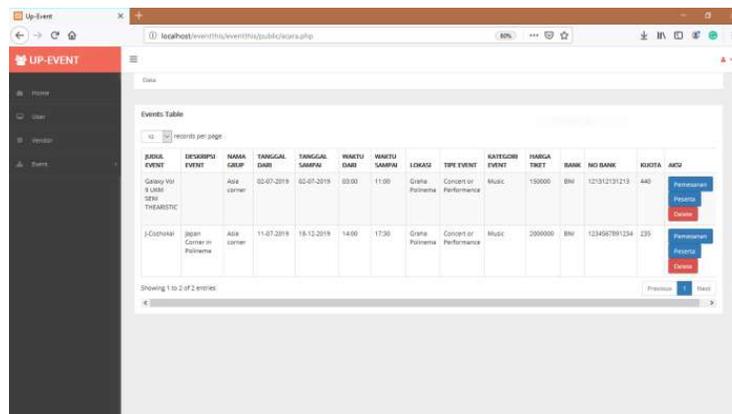
Pada halaman ini berisi data *event organizer* yang telah membuat grup *event organizer* pada aplikasi android. Berikut antarmuka dari halaman vendor



Gambar 10 Antarmuka Halaman *Vendor*

c. Antarmuka halaman *event*

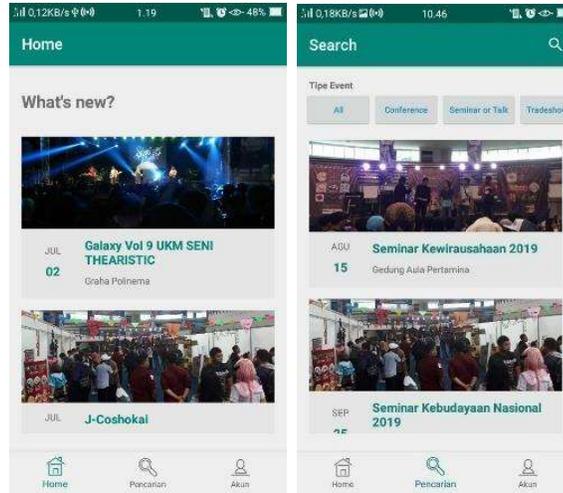
Pada tabel *event* berisi tentang acara yang telah dibuat oleh grup *event organizer*. Berikut antarmuka halaman *event*



Gambar 11 Antarmuka Halaman *Event*

d. Antarmuka Menu *Home*

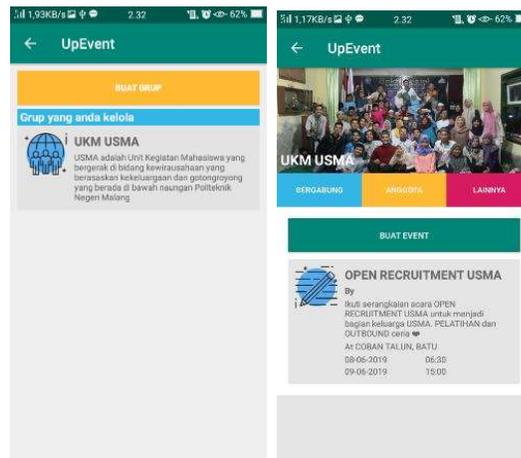
Antarmuka menu *home* ini berisi tentang daftar *event* yang akan berlangsung. Terdapat pula fitur pencarian untuk memudahkan user mencari event yang hendak diikutinya. Proses pencarian dilakukan dengan memasukkan kata kunci, dapat berupa nama event ataupun event organizer pengelolanya. Berikut merupakan antarmuka menu *home* dan pencarian event.



Gambar 11 Antarmuka Menu Home

e. Antarmuka *EventOrganizer* yang dikelola

Berikut merupakan antarmuka *eventorganizer* yang dikelola. Pada antarmuka ini user dapat melihat grup *eventorganizer* apa saja yang dia kelola. Pada halaman ini user juga dapat membuat *eventorganizer*-nya sendiri.

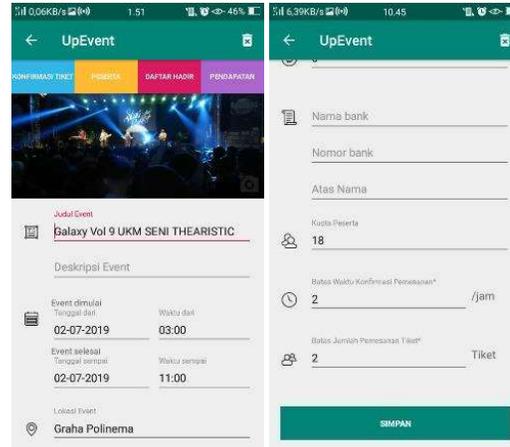


Gambar 12 Antarmuka Daftar EventOrganizer

Antarmuka ini merupakan antarmuka grup *eventorganizer*, pada halaman ini terdapat daftar *event-event* dari grup *event organizer* dan juga dilengkapi fitur-fitur untuk mengelola grup *event organizer*.

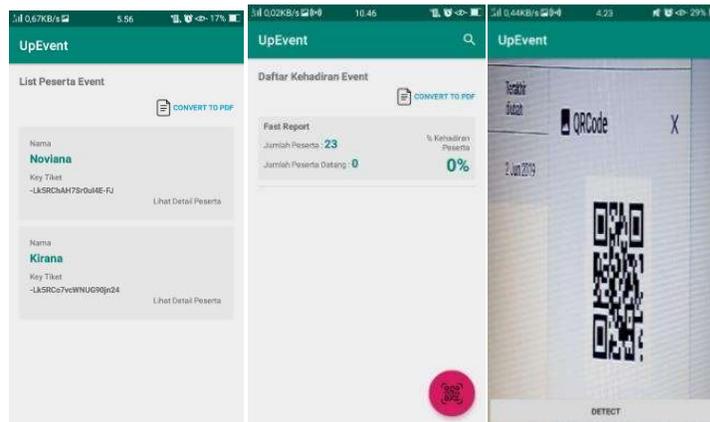
f. Antarmuka Halaman *Event*

Antarmuka ini merupakan antarmuka detail *event*, pada halaman ini *event organizer* dapat mengelola *event*, seperti mengubah detail *event*, mengkonfirmasi pembayaran, *scanQR Code* tiket dan lainnya. Berikut merupakan antarmuka halaman *event*.

Gambar 13 Antarmuka Halaman *Event*

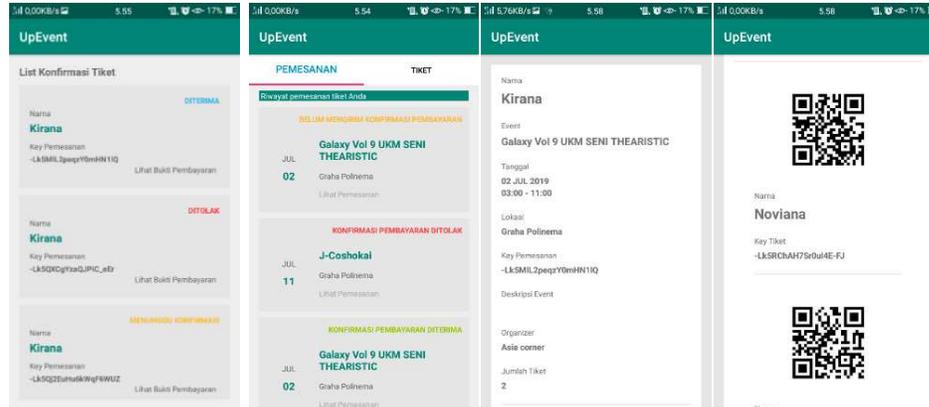
g. Antarmuka Daftar Peserta

Antarmuka ini berisi daftar peserta ini merupakan daftar dari peserta yang sudah memiliki tiket masuk. Tiket masuk berupa kode unik berdasarkan transaksi yang berbentuk QRCode. Kemudian terdapat pula antarmuka daftar peserta pada masing-masing event. Antarmuka ini berisi daftar peserta yang hadir saat *event* berlangsung. Di halaman ini terdapat fitur *ScanQR Code* dan presentase kehadiran peserta. Berikut merupakan daftar hadir peserta *event*.

Gambar 14 Halaman Daftar Peserta *Event*

h. Antarmuka Daftar Konfirmasi Pembayaran Tiket

Halaman ini digunakan pengguna untuk melihat daftar konfirmasi pembayaran yang diajukan oleh peserta yang ingin mengikuti *event*. Pembayaran dilakukan dengan menggunakan rekening bersama milik vendor. Setelah melakukan pembayaran, user dapat melihat riwayat pemesanan tiket. Berikut merupakan antarmuka daftar konfirmasi pembayaran tiket dan riwayat pemesanan.



Gambar 15 Halaman Konfirmasi Tiket

3.2 Pengujian

Pengujian system dilakukan dengan menggunakan metode black box. Pengujian tipe ini lazim digunakan untuk melihat unjuk kerja dari sebuah system. Pengujian dilakukan dengan cara mencoba semua utilitas konten yang ada dalam system yang dibangun. Apabila ada beberapa perubahan berupa perbaikan system, dilakukan semata-mata untuk memperbaiki kualitas dari system tersebut. Dari pengujian yang dilakukan didapatkan beberapa hasil yang tertera pada Tabel 1. Data yang tersaji dalam tabel 1 tersebut menggambarkan bahwa fungsi dari konten-konten yang tersedia dalam aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik. Beberapa konten utama seperti, register, manajemen event, pembayaran dan cek user (presensi kedatangan event) juga berjalan sesuai dengan desain perancangan yang dibuat [9]. Konten unggulan dari aplikasi ini yakni manajemen event dalam multi vendor juga dapat berjalan dengan baik.

Tabel 1. Pengujian Black Box

Sample Data	Expected Result	Result	Conclusion
Register	TRUE	TRUE	TRUE
Login	TRUE	TRUE	TRUE
Cari Event	TRUE	TRUE	TRUE
Home	TRUE	TRUE	TRUE
Manajemen akun	TRUE	TRUE	TRUE
Manajemen Even	TRUE	TRUE	TRUE
Ticketing	TRUE	TRUE	TRUE
Pembayaran	TRUE	TRUE	TRUE
Kalkulasi Pembayaran	TRUE	FALSE	FALSE
Record Bayar	TRUE	TRUE	TRUE
Record Peserta	TRUE	TRUE	TRUE
Cek Kehadiran Peserta	TRUE	TRUE	TRUE
Record Ticketing	TRUE	TRUE	TRUE

Hal ini ditunjukkan pada proses pendaftaran banyak vendor dan proses pemilihan event oleh user berdasarkan vendor juga berjalan dengan baik. Record pemesanan tiket, bukti kedatangan user serta bukti pembayaran tiket juga tersaji dengan baik pada system. Selanjutnya aplikasi dapat didistribusikan dan digunakan untuk tata kelola event multi vendor. Ujicoba dilakukan pada 20 user yang berlaku sebagai user / peserta, event organizer dan ademin. Pengujian aspek usability dilakukan dengan metode kuesioner. Analisis hasil kuesioner yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Hasil Kuesioner System Usability Scale (SUS).

Responden	Item Pertanyaan										Skor SUS
	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	
r1	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2	80,0
r2	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2	80,0
r3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	70,0
r4	4	2	4	3	4	3	5	1	4	3	72,5
r5	4	2	4	1	4	2	4	2	3	2	75,0
r6	4	2	5	2	4	1	3	3	4	3	70,0
r7	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	70,0
r8	4	2	4	3	4	1	4	2	4	2	75,0
r9	4	2	4	3	4	1	4	2	4	2	75,0
r10	4	1	4	1	4	3	4	2	4	1	80,0
r11	3	3	4	2	5	1	3	2	4	2	72,5
r12	3	3	4	1	4	1	4	3	4	3	70,0
r13	3	2	5	2	3	3	5	2	3	3	67,5
r14	4	1	4	1	3	2	4	1	4	2	72,5
r15	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	70,0
r16	3	3	5	1	3	2	3	1	3	1	85,0
r17	4	2	4	2	4	3	4	3	3	1	70,0
r18	4	2	5	2	4	2	5	1	4	1	85,0
r19	3	2	5	3	4	2	4	2	4	3	70,0
r20	3	3	3	1	4	3	3	4	3	2	65,0
Jumlah											1475,0
Rata-rata skor SUS											73,75

Berdasarkan perhitungan hasil kuesioner diperoleh rata – rata skor SUS 73,75. Rata – rata skor SUS kemudian dibandingkan dengan Tabel 10 mengenai rentang skor SUS[10]. Rata – rata skor 80 SUS 73,75 termasuk pada kategori acceptable, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna akhir dengan baik ditinjau dari aspek usability. Selain itu, hasil nilai Cronbach Alpha yang diperoleh dari perhitungan SPSS sebesar 0.821. Berdasarkan intepretasi nilai konsistensi alpha, nilai alpha sebesar 0.821 masuk pada kategori “good”.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terbentuknya sistem Up-Event yang memudahkan *event organizer* dalam memanajemen event dan memudahkan user dalam melakukan transaksi tiket.
2. Manajemen event yang dilakukan difokuskan pada proses transaksi pembelian tiket oleh user, check kedatangan, dan upload informasi event.
3. Pengguna dapat dengan mudah memesan tiket dengan bukti transaksi berupa file digital dan event organizer dapat melakukan check kedatangan masing-masing user pada saat event berlangsung, hal ini bertujuan untuk menghitung jumlah user yang hadir.
4. Seluruh fitur dalam aplikasi dapat berjalan dengan baik, hal ini ditunjukkan pada analisis unjuk kerja menggunakan black Box. Data yang didapat sebagian besar fitur berjalan sesuai dengan harapan.

5. Feed back dari pengguna aplikasi juga menunjukkan hasil yang positif. Hal ini ditunjukkan dari Analisis Hasil Kuesioner System Usability Scale (SUS) yang menunjukkan kategori “good” dengan skor akhir 73,75.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. D. D. Akn, K. Demak, P. N. Jakarta, P. Studi, and J. Pariwisata, “Program Studi Jasa Pariwisata Manajemen Event,” *Manaj. Event*, 2016.
- [2] M. Program, S. Magister, and I. Komunikasi, “Social Strategy Pada Media Sosial Untuk Promosi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta,” vol. 4, no. 2, pp. 195–201, 2015, doi: 10.14710/interaksi,4,2,195-201.
- [3] A. Sarkar, “Application of Fuzzy Logic in Transport Planning,” *Int. J. Soft Comput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–21, 2012, doi: 10.5121/ijsc.2012.3201.
- [4] A. Suryadi and S. I. Nurmawati, “Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Berbasis Web Menggunakan Model V-Model (Studi Kasus Karang Taruna Pelitamas Banjarnegara),” *J. IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 2, pp. 269–276, 2018.
- [5] A. Anharudin, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Sales Order (SO) Berbasis Web dengan PHP SQL (Studi Kasus : PT. Abc Steel),” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 4, pp. 2–5, 2018, doi: 10.30656/jsii.v4i0.366.
- [6] R. N. W, S. Romlah, and U. D. Rosiani, “Sistem Informasi Data Keuangan Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Politeknik Negeri Malang,” *J. Inform. Polinema*, pp. 41–47, 2015.
- [7] L. Dorothy, K. I. Satoto, and O. D. Nurhayati, “Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Perpustakaan di Program Studi Teknik Lingkungan Fakultas Teknik Undip,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 2, no. 4, pp. 209–222, 2014, doi: 10.14710/JTSISKOM.2.4.2014.209-222.
- [8] V. Borimnejad and R. Eshraghi Samani, “Modeling consumer’s behavior for packed vegetable in ‘Mayadin management organization of Tehran’ using artificial neural network,” *Cogent Bus. Manag.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2016, doi: 10.1080/23311975.2016.1208898.
- [9] B. A. Bernstein, J. C. M. Geurtz, and V. J. Koeman, “Evaluating the effectiveness of multi-agent organisational paradigms in a real-time strategy environment,” *Proc. Int. Jt. Conf. Auton. Agents Multiagent Syst. AAMAS*, vol. 2, pp. 754–762, 2019.
- [10] C. Mühl, O. Sheil, L. Jarutyte, and P. E. G. Bestelmeyer, “The Bangor Voice Matching Test: A standardized test for the assessment of voice perception ability,” *Behav. Res. Methods*, vol. 50, no. 6, pp. 2184–2192, 2018, doi: 10.3758/s13428-017-0985-4.