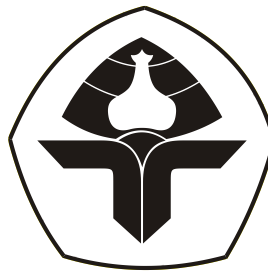


LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**SISTEM INFORMASI *EVENT ORGANIZER*  
BERBASIS *WEBSITE* PADA UWUTOPIA FAIR  
ORGANIZER**



Oleh :

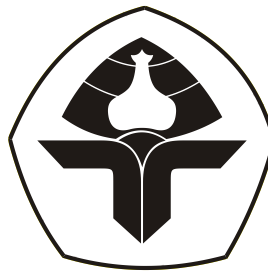
**Raihan Hardiansyah Muhamad**

NIM. 2015323041

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO POLITEKNIK NEGERI  
BALI  
2023**

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**SISTEM INFORMASI *EVENT ORGANIZER*  
BERBASIS *WEBSITE* PADA UWUTOPIA FAIR  
ORGANIZER**



Oleh :

**Raihan Hardiansyah Muhamad**

NIM. 2015323041

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO POLITEKNIK NEGERI  
BALI  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**SISTEM INFORMASI *EVENT ORGANIZER* BERBASIS *WEBSITE*  
PADA UWUTOPIA FAIR ORGANIZER**

Oleh : .

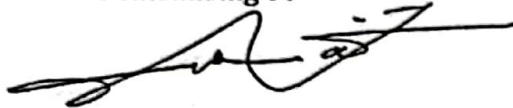
**Raihan Hardiansyah Muhamad**

**NIM. 2015323041**

**Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan  
Program Pendidikan Diploma III di  
Program Studi DIII Manajemen Informatika  
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali**

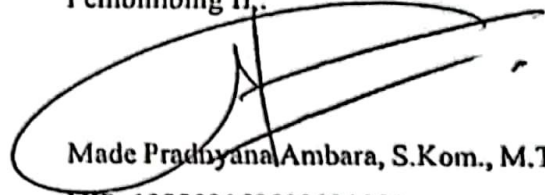
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I:**



**I Ketut Gede Sudiarta, S.T.,M.T.  
NIP. 197104191997021001**

**Pembimbing II:**



**Made Pradhyana Ambara, S.Kom., M.T.  
NIP. 198802152022031001**

**Disahkan Oleh**

**Jurusan Teknik Elektro**



**Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T**

**NIP. 19670502199031005**

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raihan Hardiansyah Muhamad  
NIM : 2015323041  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jurusan : Teknik Elektro  
Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak **Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: *SISTEM INFORMASI EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE PADA UWUTOPIA FAIR ORGANIZER* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran,  
Yang menyatakan



METERAI  
TEMPEL  
1000  
FOBAKX611535940  
(Raihan Hardiansyah Muhamad)

## FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Raihan Hardiansyah Muhamad

NIM : 2015323041

Program studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul SISTEM INFORMASI *EVENT ORGANIZER* BERBASIS *WEBSITE* PADA UWUTOPIA FAIR ORGANIZER adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran,

Yang membuat pernyataan  
  
Raihan Muhamad)

NIM. 2015323041

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Sistem Informasi *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada *Uwutopia Fair Organizer*” tepat pada waktunya.

Penyusunan Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, S.E, M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali
4. Bapak I Ketut Gede Sudiarta, S.T.,M.T. selaku Pembimbing Utama yang bersedia memberi bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Made Pradnyana Ambara, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen pengajar Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga dan sahabat yang telah memberikan doa, semangat serta dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi masukan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Rekan-rekan dari *Uwutopia Fair Organizer* yang telah membantu megizinkan digunakan sebagai bahan penelitian.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Jimbran, Agustus 2023

Penulis

## ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini memuat tahap-tahap dalam merancang dan membuat sistem pemesanan pada Uwutopia Fair Organizer yang berbasis *website* menggunakan *Framework* Laravel. Uwutopia Fair Organizer memerlukan sistem informasi berbasis *website* yang membantu para pelanggan Uwutopia Fair Organizer dalam mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan serta membantu memudahkan pengelola untuk melakukan pengelolaan dan pencatatan pesanan. Tujuan pembuatan sistem ini yaitu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh UFO yaitu pembuatan sistem pemesanan acara. Sistem ini dirancang melalui beberapa tahap perancangan yaitu *Flowmap*, perancangan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, perancangan *Unified Modelling Language (UML)* seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Selain itu juga melakukan perancangan Antarmuka. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *Framework* Laravel dan basis data MySQL. Sistem yang dibuat berhasil dalam semua pengujian seperti proses *login*, pemesanan, pembayaran hingga pembuatan laporan.

**Kata Kunci** : *Event Organizer*, Sistem Pemesanan, *Framework* Laravel

## ABSTRACT

This Final Project report contains the stages in designing and creating a website-based ordering system on the Uwutopia Fair Organizer using the Laravel Framework. Uwutopia Fair Organizer requires a website-based information system that helps Uwutopia Fair Organizer customers in obtaining information and placing orders and helps make it easier for managers to manage and record orders. The purpose of making this system is to solve the problems faced by UFOs, namely making an event booking system. This system was designed through several design stages, namely Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD) design, Unified Modeling Language (UML) design such as Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Class Diagrams, and Sequence Diagrams. Besides that, it also performs interface design. This system was developed using the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language with the Laravel Framework and MySQL database. The system that was created was successful in all tests such as the login process, ordering, payment to report generation.

**Keywords** : Event Organizer, Ordering System, Laravel Framework





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>ii</b>
<b>FORM PERNYATAAN PLAGIARISME.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>I-1</b>
1.1. Latar Belakang .....	I-1
1.2. Perumusan Masalah .....	I-2
1.3. Batasan Masalah.....	I-2
1.4. Tujuan .....	I-2
1.5. Sistematika Penulisan.....	I-2
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>II-1</b>
2.1. Penelitian Yang Pernah Dilakukan .....	II-1
2.2. Sistem Informasi <i>Event Organizer</i> .....	II-3
2.2.1. Sistem Informasi .....	II-3
2.2.2. <i>Event Organizer</i> .....	II-4
2.3. Alat Bantu dan Metode Perancangan Sistem .....	II-4
2.3.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	II-4
2.3.2. <i>Flowmap</i> .....	II-4
2.3.3. <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	II-5
2.3.4. Siklus Pengembangan <i>Waterfall</i> .....	II-8
2.4. <i>Software</i> .....	II-9

2.4.1.	<i>PHP</i> .....	II-9
2.4.2.	<i>CSS</i> .....	II-9
2.4.3.	<i>Laravel</i> .....	II-9
2.4.4.	<i>Laragon</i> .....	II-9
2.4.5.	<i>MySQL</i> .....	II-9
2.4.6.	<i>Database</i> .....	II-10
2.4.7.	<i>Microsoft Visual Studio Code</i> .....	II-10
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>III-1</b>
3.1.	Metodologi Penelitian.....	III-1
3.2.	Analisis Proses.....	III-3
3.3.	Analisis Data.....	III-6
3.3.1.	Entity Relationship Diagram.....	III-6
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i> .....	III-7
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i> .....	III-10
3.4.	Desain dan Perancangan Sistem.....	III-19
3.4.1.	<i>Class Diagram</i> .....	III-19
3.4.2.	Struktur Tabel.....	III-20
3.4.3.	<i>Sequence Diagram</i> .....	III-26
3.4.4.	Rancangan Antarmuka.....	III-35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>IV-1</b>
4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	IV-1
4.1.1.	Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV-1
4.1.2.	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-1
4.2.	Pengujian Program.....	IV-2
4.2.1.	Halaman Utama <i>Website</i> .....	IV-2
4.2.2.	Halaman <i>Login, Register, Lupa Password</i> dan Ganti Password.....	IV-3
4.2.3.	Halaman <i>Dashboard</i> .....	IV-6

4.2.4.	Halaman Pemesanan dan Rincian Pemesanan .....	IV-7
4.2.5.	Halaman Pesanan Admin .....	IV-8
4.2.6.	Halaman Pesanan Pelanggan .....	IV-10
4.2.7.	Halaman Akun Pelanggan .....	IV-10
4.2.8.	Halaman Pembayaran Admin .....	IV-11
4.2.9.	Halaman Pembayaran Pelanggan.....	IV-13
4.2.10.	Laporan .....	IV-15
4.2.11.	Halaman Daftar Pelanggan .....	IV-15
4.2.12.	Halaman Blog Pada Admin.....	IV-16
4.2.13.	Halaman Paket dan Kabupaten .....	IV-19
4.3.	Tabel Pengujian Sistem.....	IV-21
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>V-1</b>
5.1.	Kesimpulan .....	V-1
5.2.	Saran.....	V-2
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>1</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>3</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Flowmap</i> Sistem Yang Akan Dibuat .....	III-3
Gambar 3. 2 <i>Flowmap</i> pada sistem konten dinamis .....	III-5
Gambar 3. 3 <i>ERD</i> pada sistem yang akan dibuat.....	III-6
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i> pada sistem yang akan dibuat.....	III-7
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram</i> pada <i>login</i> .....	III-10
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram</i> pada membuat pesanan .....	III-11
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	III-12
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Blog</i> .....	III-13
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data User.....	III-14
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pesanan.....	III-15
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pembayaran .....	III-16
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Blog</i> .....	III-17
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	III-18
Gambar 3. 14 <i>Class Diagram</i> pada sistem yang akan dibuat .....	III-20
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> .....	III-27
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram</i> <i>Register</i> .....	III-28
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram</i> Pembuatan Pesanan .....	III-29
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Blog</i> .....	III-30
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User</i> .....	III-31
Gambar 3. 20 <i>Sequences Diagram</i> Mengelola Pesanan .....	III-32
Gambar 3. 21 <i>Sequences Diagram</i> Mengelola Data Pembayaran .....	III-33
Gambar 3. 22 <i>Sequences Diagram</i> Mengelola <i>Blog</i> .....	III-34
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Laporan.....	III-35
Gambar 3. 24 Perancangan Antarmuka <i>Login</i> .....	III-36

Gambar 3. 25 Perancangan Antarmuka Registrasi .....	III-37
Gambar 3. 26 Perancangan Antarmuka <i>Form User</i> .....	III-37
Gambar 3. 27 Perancangan <i>Form Pesanan</i> .....	III-38
Gambar 3. 28 Perancangan <i>Form Pembayaran</i> .....	III-39
Gambar 3. 29 Perancangan <i>Form Blog</i> .....	III-39
Gambar 3. 30 Perancangan <i>Form Pembuatan Pesanan</i> .....	III-40
Gambar 3. 31 Perancangan Tampilan <i>Homepage</i> .....	III-41
Gambar 3. 32 Perancangan Tampilan <i>Dashboard</i> .....	III-42
Gambar 3. 33 Perancangan Tampilan <i>Blog</i> .....	III-42
Gambar 3. 34 Perancangan Konten <i>Blog</i> .....	III-43
Gambar 3. 35 Perancangan Daftar <i>User</i> .....	III-44
Gambar 3. 36 Perancangan Daftar Pesanan.....	III-44
Gambar 3. 37 Perancangan Daftar Pembayaran .....	III-45
Gambar 3. 38 Perancangan Daftar <i>Blog</i> .....	III-45
Gambar 4. 1 Halaman Utama <i>Website</i> .....	IV-2
Gambar 4. 2 Halaman <i>Blog</i> Pada <i>Website</i> .....	IV-3
Gambar 4. 3 Halaman Tampilan <i>Login</i> .....	IV-3
Gambar 4. 4 Halaman Tampilan <i>Register</i> .....	IV-4
Gambar 4. 5 Halaman <i>Reset Password</i> .....	IV-4
Gambar 4. 6 Tampilan Pesan <i>Reset Password</i> .....	IV-5
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Reset Password</i> .....	IV-5
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Dashboard Admin</i> .....	IV-6
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Dashboard Pelanggan</i> .....	IV-6
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Pemesanan.....	IV-7
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Rincian Pembayaran.....	IV-7

Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Rincian Pembayaran.....	IV-8
Gambar 4. 13 Tampilan Notifikasi Pesanan Baru ke Admin .....	IV-8
Gambar 4. 14 Tampilan Pesanan Pada <i>Dashboard</i> Admin .....	IV-9
Gambar 4. 15 Tampilan Detail Pesanan Pada <i>Dashboard</i> Admin .....	IV-9
Gambar 4. 16 Tampilan Kwitansi Pemesanan.....	IV-9
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Pesanan Pelanggan .....	IV-10
Gambar 4. 18 Tampilan Detail Pesanan Pelanggan.....	IV-10
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Akun Pelanggan .....	IV-11
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Pembayaran Admin.....	IV-11
Gambar 4. 21 Tampilan Detail Pembayaran.....	IV-12
Gambar 4. 22 Tampilan Pesan Pembayaran .....	IV-13
Gambar 4. 23 Tampilan Daftar Pembayaran .....	IV-13
Gambar 4. 24 Tampilan Detail Pembayaran.....	IV-14
Gambar 4. 25 Tampilan Pembayaran Admin .....	IV-15
Gambar 4. 26 Tampilan Laporan Excel.....	IV-15
Gambar 4. 27 Halaman Daftar Pelanggan .....	IV-16
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Blog .....	IV-16
Gambar 4. 29 Tampilan Detail <i>Blog</i> .....	IV-17
Gambar 4. 30 Tampilan Tambah <i>Blog</i> .....	IV-18
Gambar 4. 31 Tampilan Edit <i>Blog</i> .....	IV-18
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Paket .....	IV-19
Gambar 4. 33 Tampilan Tambah Paket .....	IV-19
Gambar 4. 34 Tampilan Edit Paket.....	IV-20
Gambar 4. 35 Tampilan Daftar Kabupaten.....	IV-20
Gambar 4. 36 Tampilan Edit Kabupaten .....	IV-21

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel penelitian yang pernah dilakukan .....	II-1
Tabel 2. 2 Simbol <i>Flowmap</i> beserta fungsinya.....	II-4
Tabel 3. 1 Tabel <i>Use Case Glossary</i> .....	III-8
Tabel 3. 2 Tabel User.....	III-21
Tabel 3. 3 Tabel Pesanan .....	III-22
Tabel 3. 4 Tabel Kabupaten .....	III-23
Tabel 3. 5 Tabel Paket .....	III-23
Tabel 3. 6 Tabel Pembayaran .....	III-24
Tabel 3. 7 Tabel <i>Blog</i> .....	III-25
Tabel 3. 8 Tabel <i>Images</i> .....	III-26
Tabel 4. 1 Perangkat Keras .....	IV-1
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak .....	IV-1
Tabel 4. 3 Pengujian Sistem .....	IV-21



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

UWUtopia Fair Organizer atau biasa dikenal UFO merupakan *event organizer* atau perancang acara yang berawal pada pembuatan acara pameran hobi bertema budaya Jepang. UFO secara resmi berdiri pada akhir 2022 yaitu pada saat acara “Fumitsu Fair” di Park 23. UFO sendiri merupakan bagian dari komunitas Utopia Project & Unit Wielder Universe (UWU), yaitu komunitas yang dibentuk untuk menyalurkan hobi para anggotanya. Pada UFO saat ini menginginkan bergerak jauh lebih luas dan profesional dengan cara membuat *website* agar dapat menawarkan jasa *event organizer* secara mudah dan cepat.

Saat ini, perkembangan internet berkembang sangat pesat terutama dibidang informasi. Hal ini dikarenakan kebutuhan setiap manusia untuk mendapatkan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Untuk saat ini masih menggunakan social media seperti Instagram dan Facebook untuk menyampaikan informasi terkait UFO. Hal tersebut tentunya kurang untuk sebuah *event organizer* yang profesional karena tidak memiliki *website*. Sebelumnya UFO belum pernah melakukan penawaran jasa ke pelanggan dikarenakan kru yang ada sebelumnya masih belum berpengalaman bekerja secara profesional. Maka dari itu, untuk saat ini UFO sudah siap menjadi *event organizer* yang profesional dan memerlukan website untuk mengatur pemesanan jasa. Sistem yang diinginkan berupa *website* yang dapat memuat informasi, pemesanan, dan pengelolaan informasi.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dibutuhkan sebuah solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Saat ini sudah banyak gawai dimiliki oleh setiap orang, dan umumnya untuk mencari informasi memanfaatkan teknologi ini, tentunya sistem informasi berbasis *website* dapat diakses oleh banyak orang, dan juga aksesnya mudah dan cepat. Jadi pengunjung *website* dapat mengetahui terkait *event organizer* ini dan dapat juga memesan jasa yang disediakan. Maka dari itu akan dirancang sebuah sistem aplikasi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE PADA UWUTOPIA FAIR ORGANIZER”**. Sistem ini, diharapkan dapat membantu para pengunjung untuk mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan pada UFO dengan mudah dan cepat. Selain itu, diharapkan juga dengan adanya sistem ini dapat mempermudah kinerja dalam mengelola UFO.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi bahan pembahasan, yaitu bagaimana membangun sebuah sistem berbasis *website* yang dapat membantu para calon pelanggan UFO dalam mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan serta membantu memudahkan pengelola untuk melakukan pengelolaan informasi dan pesanan.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari permasalahan utama yang dibahas dalam laporan ini, penulis membatasi masalah menjadi beberapa hal, diantaranya :

1. *Backend* menangani sistem pemesanan dan konten dinamis berbentuk berita;
2. Sistem pemesanan yang dibangun akan menghasilkan laporan dalam bentuk *Excel*;
3. Sistem yang dibangun akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Laravel dengan *database* MySQL;
4. Pembayaran / transfer dilakukan di luar sistem tetapi bukti transfer perlu dikirim lewat sistem;
5. Untuk melanjutkan ke proses pembayaran, pesanan terlebih dahulu disetujui oleh admin;
6. Sistem hanya berakhir di pembayaran, tidak sampai ke proses pengembalian;
7. Pengguna sistem ini yaitu Pelanggan atau *User* yang hanya memesan acara, mengirim pembayaran dan melihat berita;
8. Selain itu terdapat Admin yang mengelola berita, pesanan, dan pembayaran;
9. Kemudian Pemilik hanya menerima laporan.

## **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini adalah menyelesaikan masalah yang dipaparkan pada rumusan masalah yaitu membangun sebuah sistem berbasis *website* untuk Uwutopia Fair Organizer.

## **1.5. Sistematika Penulisan**

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan disusun secara terperinci dan sistematis untuk memberikan gambaran dan pembasahan tentang proyek akhir ini. Adapun sistematika penulisan dalam proyek tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 berisikan penjelasan yang memuat gambaran umum dan faktor-faktor yang menjadi alasan memilih judul tersebut. Di mana bab1 ini berisikan tentang sebagai berikut

- a. Latar Belakang yang berisi tentang fenomena/kasus yang akan diteliti atau diangkat dari masalah teoritis.
- b. Rumusan Masalah berisi masalah yang akan dipecahkan oleh peneliti.
- c. Batasan Masalah yang membatasi cakupan masalah terlalu luas memungkinkan peneliti menjadi lebih tepat sasaran.
- d. Tujuan menegaskan mengidentifikasi tujuan peneliti yang relevan dengan pengembangan ilmu pengetahuan masalah yang di teliti.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang buku, teori atau kutipan materi Perpustakaan yang terkait dengan penelitian yang sedang berlangsung sebagai dasar serta landasan dalam penyelesaian perancangan dan pembangunan sistem.

## BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM

Bab ini berisi analisis sistem yang sedang berjalan. Disertai dengan Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Unified Modelling Language Diagram (UML), seperti Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, rancangan basis data atau database, dan desain antarmuka sistem ini adalah hasil akhir Penelitian.

## BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pengujian sistem informasi yang telah rampung dibangun. Disertai dengan hasil pengujian dan pengoperasian sistem informasi yang telah dilaksanakan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan uraian tentang kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan mengenai tugas akhir yang telah dibuat

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang dijelaskan pada Bab I, serta pembahasan yang telah diuraikan pada Bab III dan IV, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut

1. Sistem Informasi *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada *Uwutopia Fair Organizer* ini dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*. Dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem, desain sistem, pengkodean & testing sistem.
2. Pada tahap analisa kebutuhan sistem, penulis mencari data mengenai proses sistem yang akan dibuat melalui wawancara langsung dengan pemilik *Uwutopia Fair Organizer* dan membuat *flowmap*, disamping itu penulis juga menemukan 3 aktor dalam perancangan tersebut yaitu, user selaku pelanggan, admin, dan pemilik.
3. Tahap analisis proses sistem baru dan desain sistem yang diusulkan menghasilkan:
  - a. 2 *flowmap* yaitu *flowmap* sistem pemesanan yang akan dibuat dan *flowmap* untuk *blog*;
  - b. *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang terdiri dari 2 entitas yaitu user dan pesanan
  - c. *Usecase diagram* yang dimiliki oleh aktor user, admin dan pemilik
  - d. *Activity diagram* yang berjumlah 8 diagram antara lain diagram *Login*, *Register*, *Logout*, diagram membuat pesanan, diagram pembayaran, diagram melihat *blog*, diagram mengelola data user, diagram mengelola pesanan, diagram mengelola pembayaran, diagram mengelola *blog*, diagram laporan;
  - e. *Database* yang terdiri dari tabel user, tabel pesanan, tabel pembayaran, tabel kabupaten, tabel paket, tabel *blog*, tabel *images*;
  - f. *Class diagram* yang terdiri dari *class* yang terkait dengan *website* yang akan dibuat;
  - g. *Sequence diagram* yang menggambarkan alur proses yang akan dibuat;
  - h. Rancangan antarmuka yang terdiri dari rancangan antarmuka *input* dan *output*.

4. Tahap pembuatan kode sistem yang dibangun menggunakan perangkat lunak Visual Studio Code dan program web server yang digunakan adalah Laragon. Sistem yang dibangun dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Javascript sebagai pendukung dan basis data MySQL
5. Tahap pengujian sistem yang dibangun menunjukkan semua fitur yang terdapat pada sistem telah berjalan dan berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

## **5.2.Saran**

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan pada BAB I dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB III dan IV, maka ada beberapa hal yang disarankan untuk dikembangkan dalam Sistem Informasi *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada Uwutopia Fair Organizer ini kedepannya supaya menjadi lebih baik maka dikembangkan sistem pengecekan secara otomatis untuk tanggal pemesanan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. T. Aprilliani, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Event Organizer Brand Activation Berbasis Web Pada PT. Snapsindo Tunggal Putra," Skripsi. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", 2017.
- [2] F. Prasetyo, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Framework CodeIgniter: Studi Kasus PT. Munji Organizer Semarang," Program Studi Teknik Informatika FTI-UKSW, 2017.
- [3] S. Destya and F. Tay, "Analisa Rancangan Pemodelan Data dalam Sistem Informasi EZ-Event," *Seminar Nasional Informatika (SNIf)*, vol. 1, no. 1, pp. 620-624, 2017.
- [4] Z. Eliyanti, "Sistem Informasi Event Organizer pada Graha Darussalam Berbasis Web," UIN RADEN FATAH PALEMBANG, 2017.
- [5] K. Rizal, Y. Alkhalifi, F. W. Fibriany and Z. Rachmawaty, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Metode RAD," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 8, no. 1, pp. 7-14, 2022.
- [6] M. F. Rizky, M. Cleopatra and D. Parwatiningtyas, "Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, vol. 5, no. 1, pp. 117-124, 2021.
- [7] F. Muthmainnah, A. D. Yudarta and Zakrimal, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN SEWA KENDARAAN BERBASIS EMBARCADERO RAD STUDIO XE2 DI MULIA TRANS BELITUNG," *JURNAL TIKAR*, vol. 4, no. 1, pp. 11-24, 2023.
- [8] E. O. Choiri, "Mengenal Apa itu Event Organizer dan Cara Kerjanya," 2020. [Online]. Available: <https://qwords.com/blog/apa-itu-event-organizer/>. [Accessed 2 March 2022].

- [9] H. Hasugian and A. N. Shidiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga," *Semantik*, vol. 2, no. 1, 2012.
- [10] F. Suryanto, M. Mubassiran and V. Putratama, "SISTEM INFOMASI WEIGHING BERBASIS WEB (Studi Kasus: PT. Kalbe Morigana Indonesia)," *Improve*, vol. 11, no. 2, pp. 12-18, 2019.
- [11] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, vol. 7, no. 1, pp. 32-39, 2019.
- [12] A. Triayudi and A. S. Rodhi, "Waterfall Modelling Pada Sistem E-Restorant," *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, vol. 5, 2018.
- [13] I. G. a. R. S. Friansyah, "Pembangunan Sistem Aplikasi E-Commerce Pada Index Computer Di Tanjung Balai Karimun Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman PHP & Mysql," *JURNAL TIKAR*, vol. 1, no. 1, pp. 54-57, 2020.
- [14] P. S. Prawito and R. Rahadi, "Perancangan Sistem Informasi Toko Online Berbasis Web dengan Menggunakan Laravel dan Api Rajaongkir," *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 5, no. 12, pp. 1657-1668, 2020.
- [15] PT. Balinet Intra Nusa Nawadwipa, "Apa Itu Laragon dan Apa Saja Fitur Yang Disediakan," *Nawadwipa*, 13 January 2023. [Online]. Available: <https://www.nawadwipa.co.id/apa-itu-laragon-dan-apa-saja-fitur-yang-disediakan>. [Accessed 2 March 2023].