

ABSTRAK

Untuk mengatur sebuah *event*, *Event Organizer* memerlukan banyak hal yang harus dipersiapkan sebelum acara, selagi acara, dan sesudah acara berlangsung. Dibutuhkan sebuah perangkat lunak yang dapat membantu menyelesaikan beberapa permasalahan mendasar bagi *Event Organizer* agar *event* dapat dijalankan dengan sebaik mungkin. Perangkat lunak yang digunakan haruslah dapat mendata detail *event* karena ini sebuah fitur yang mendasar. Setelah itu mampu mengirim undangan secara *online* khususnya lewat *e-mail* karena akan dapat menghemat waktu dan biaya, serta memungkinkan untuk mengecek berapa tamu yang mengkonfirmasi untuk hadir. Kemudian perangkat lunak ini dapat memberikan laporan *event* dengan lengkap sehingga *Event Organizer* dapat mengaudit masing-masing *event* yang dikerjakan. Dalam mengirim undangan, digunakan teknologi *QR Code* yang digunakan untuk mengotorisasi tiap tamu yang datang pada sebuah *event*. Bertujuan untuk mempermudah *Event Organizer*, perangkat lunak ini dikembangkan dengan *platform website*. Hal ini agar memungkinkan perangkat lunak dijalankan tanpa perlu melakukan instalasi pada komputer yang digunakan. Pada akhirnya, semoga perangkat lunak ini dapat menjadi salah satu solusi yang berguna bagi pihak *Event Organizer* dan juga bentuk usaha sejenis lainnya.

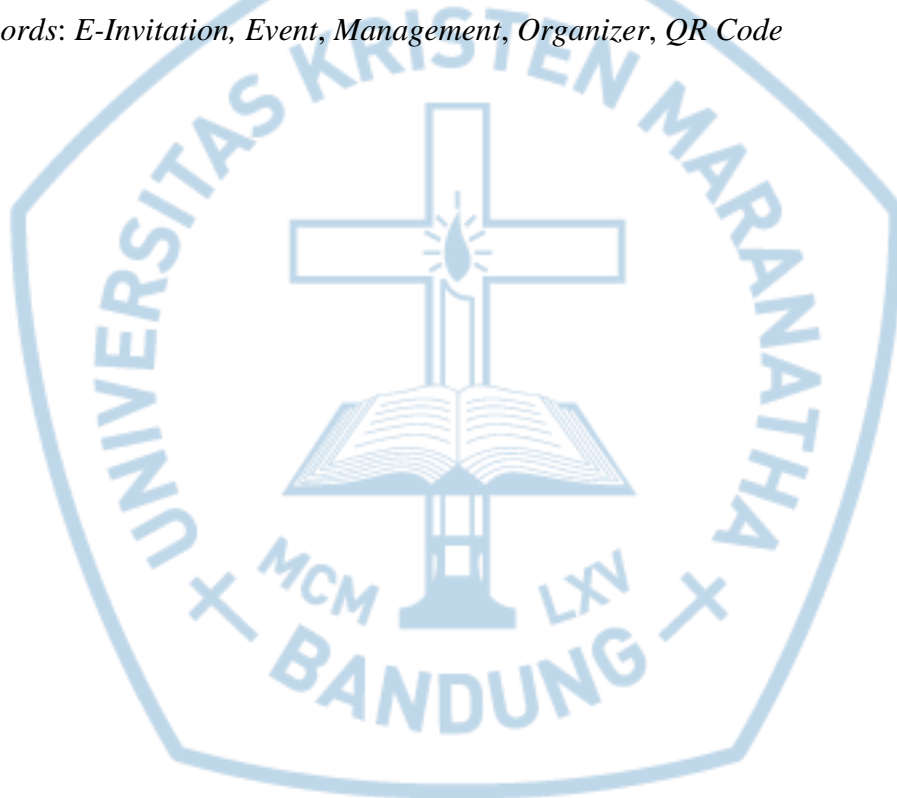
Kata kunci: *E-Invitation, Event, Management, Organizer, QR Code*



ABSTRACT

In managing an event to come, Event Organizer needs many things to be prepared before the event held, while the event is running, and after the event ran. A software is needed to help Event Organizer solving some basic needs in running an event so the event would be ran smoothly. The software must be able to collect a detailed event data because this is a basic feature. Then the software need to be able to send invitation online especially by e-mail, because this can help saving time and cost for clients, and can help to confirm how much guest that is going to attend the event. Then the software should be able to create a detailed report for each event so that Event Organizer can audit every event that have been held. QR Code will be used when software sending online invitation to authorize every guest that has been invited to an event. With a purpose to help Event Organizer achieving benefits from all of these features, this software is developed in website platform. This was aimed so user does not have to install anything on the computer. Finally, may this software be a very helpful solution for Event Organizer and other similar businesses.

Keywords: E-Invitation, Event, Management, Organizer, QR Code



DAFTAR ISI

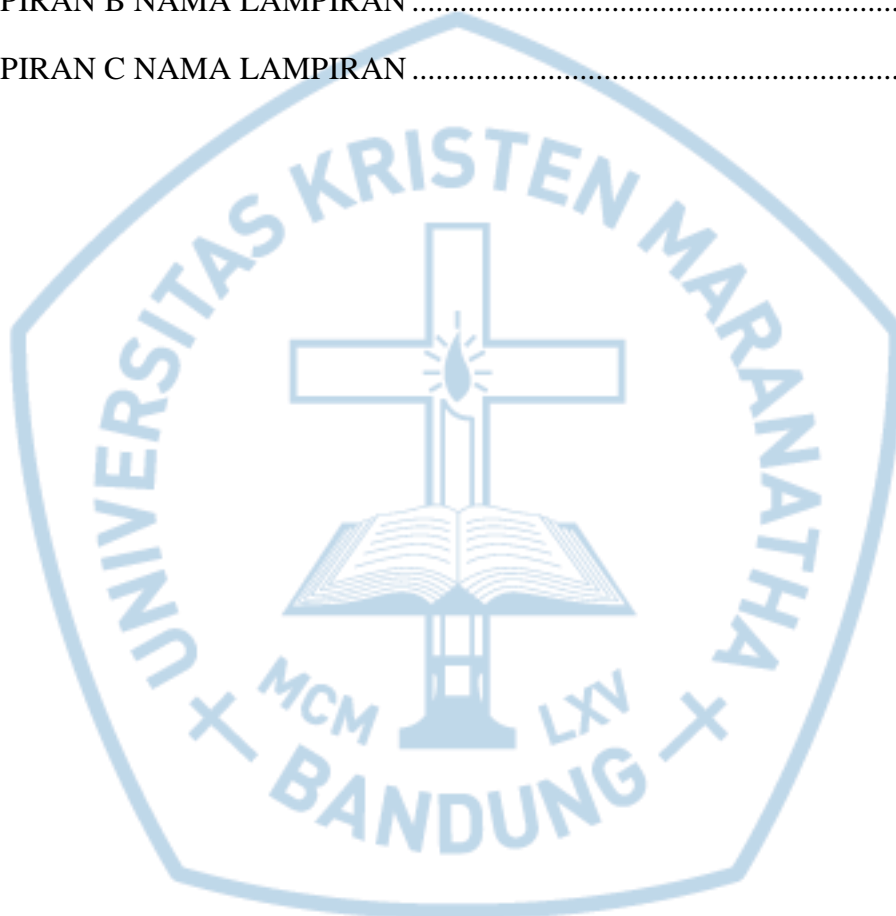
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup	2
1.5 Sumber Data	2
1.6 Sistematika Penyajian	2
BAB 2 KAJIAN TEORI	4
2.1 Event Organizer	4
2.2 Alur Kerja Event Organizer	4
2.3 CodeIgniter	5
2.4 QR Code	5
2.4.1 Struktur QR Code	6

2.5 CIQRCode.....	7
2.6 DataTables.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	9
3.1 Analisis.....	9
3.2 Use Case Diagram.....	10
3.3 Activity Diagram.....	11
3.3.1 Activity Diagram – Login.....	11
3.3.2 Activity Diagram – Add Master Data.....	11
3.3.3 Activity Diagram – Edit Master Data.....	12
3.3.4 Activity Diagram – Delete Master Data.....	13
3.3.5 Activity Diagram – Aktivasi Master Data.....	14
3.3.6 Activity Diagram – Create Invitation.....	15
3.3.7 Activity Diagram – Manage Invitation.....	16
3.3.8 Activity Diagram – Checkin.....	17
3.4 ERD.....	18
3.5 User Interface.....	19
3.5.1 UI Login.....	19
3.5.2 UI Admin Dashboard.....	20
3.5.3 UI Event.....	20
3.5.4 UI Create Event.....	21
3.5.5 UI Schedule.....	22
3.5.6 UI Vendor.....	22
3.5.7 UI Talent.....	23
3.5.8 UI Create Vendor.....	23
3.5.9 UI Create Talent.....	24
3.5.10 UI Costing.....	24

3.5.11 UI Create Cost.....	25
3.5.12 UI Invitation.....	25
3.5.13 UI Attendees.....	26
3.5.14 UI Check In – Administrator	26
3.5.15 UI Check In – Operator.....	27
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	28
4.1 Tampilan Create Event.....	28
4.2 Tampilan Create Invitation	29
4.3 Kode Program Create Invitation	30
4.4 Kode Program Kirim E-mail.....	31
4.5 Tampilan Daftar Event.....	32
4.6 Tampilan Manage Cost	33
4.6.1 View Cost Detail.....	33
4.6.1 Edit Cost Detail.....	33
4.6.1 Delete Cost Detail	34
4.7 Tampilan Check In.....	34
4.8 Tampilan Daftar Client	35
4.9 Tampilan Schedule.....	35
4.10 Tampilan Daftar Vendor	36
4.11 Tampilan Daftar Talent.....	36
4.12 Tampilan Lihat Undangan	37
4.13 Tampilan Laporan Event.....	37
4.14 Tampilan Realisasi Tabel.....	38
4.15 Tampilan Class Diagram 1	39
4.16 Tampilan Class Diagram 2.....	40
BAB 5 PENGUJIAN	41

5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	41
5.1.1 Login	41
5.1.2 Tambah Event	41
5.1.3 Ubah Event.....	41
5.1.4 Hapus Event	42
5.1.5 Tambah Talent	42
5.1.6 Ubah Talent.....	42
5.1.7 Hapus Talent	42
5.1.8 Tambah Vendor.....	42
5.1.9 Ubah Vendor	43
5.1.10 Hapus Vendor.....	43
5.1.11 Tambah Client.....	43
5.1.12 Ubah Client	43
5.1.13 Hapus Client.....	44
5.1.14 Lihat Total Cost per Event	44
5.1.15 Lihat Detail Cost Per Event	44
5.1.16 Ubah Cost Per Event	44
5.1.17 Hapus Cost Per Event.....	44
5.1.18 Create Invitation.....	45
5.1.19 Kirim E-mail	45
5.1.20 Guest Check In.....	45
5.1.21 Laporan Talent per Event.....	45
5.1.22 Laporan Vendor per Event.....	45
5.1.23 Laporan Event per Tahun.....	45
5.1.24 Logout	46
5.2 Pengujian Fitur E-mail	46

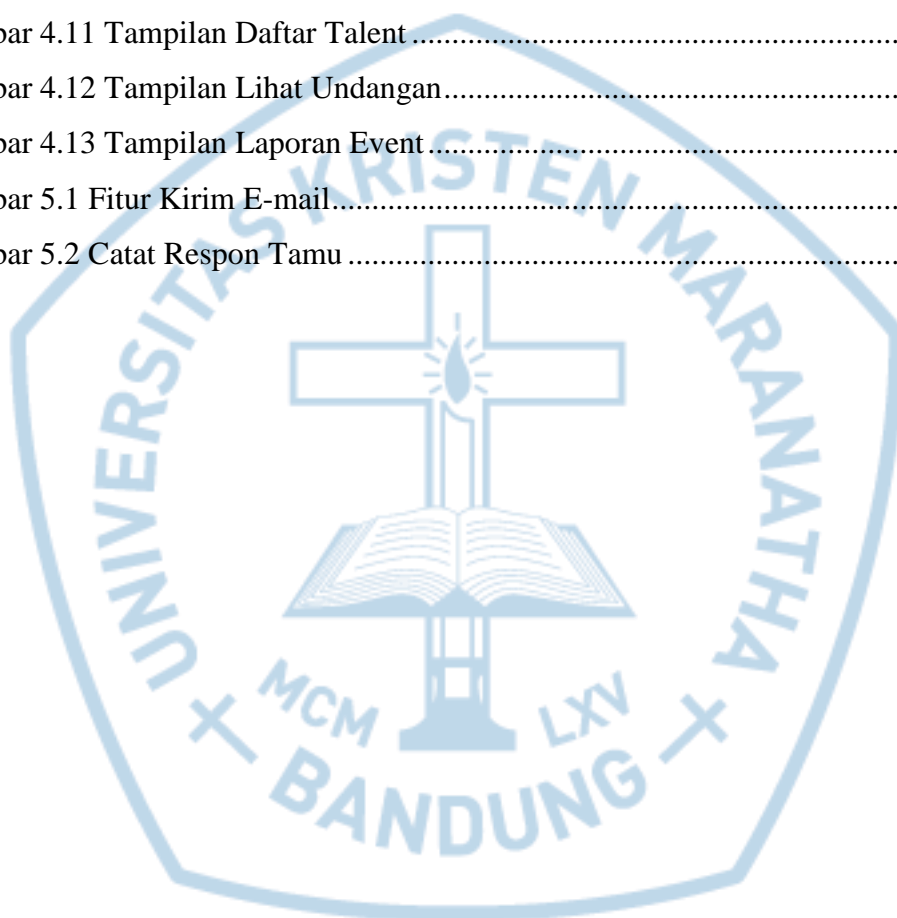
5.3 Pengujian Fitur Catat Respon Tamu	46
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	47
6.1 Simpulan	47
6.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN A NAMA LAMPIRAN	A-1
LAMPIRAN B NAMA LAMPIRAN	B-1
LAMPIRAN C NAMA LAMPIRAN	C-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 QR Code.....	6
Gambar 2.2 Struktur QR Code.....	6
Gambar 2.3 Error Correction Level	7
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	10
Gambar 3.2 Activity Diagram Login	11
Gambar 3.3 Activity Diagram Add Master Data	12
Gambar 3.4 Activity Diagram Edit Master Data	12
Gambar 3.5 Activity Diagram Delete Master Data.....	13
Gambar 3.6 Activity Diagram Aktivasi Master Data.....	14
Gambar 3.7 Activity Diagram Create Invitation.....	15
Gambar 3.8 Activity Diagram Manage Invitation	16
Gambar 3.9 Activity Diagram Checkin	17
Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram.....	18
Gambar 3.11 UI Login	19
Gambar 3.12 UI Admin Dashboard	20
Gambar 3.13 UI Event	20
Gambar 3.14 UI Create Event.....	21
Gambar 3.15 UI Schedule.....	22
Gambar 3.16 UI Vendor.....	22
Gambar 3.17 UI Talent	23
Gambar 3.18 UI Create Vendor	23
Gambar 3.19 UI Create Talent	24
Gambar 3.20 UI Costing	24
Gambar 3.21 UI Create Cost.....	25
Gambar 3.22 UI Invitation	25
Gambar 3.23 UI Attendees.....	26
Gambar 3.24 UI Check In - Admininstrator	26
Gambar 3.25 UI Check In - Operator.....	27
Gambar 4.1 Tampilan Create Event.....	28
Gambar 4.2 Tampilan Create Invitation.....	29








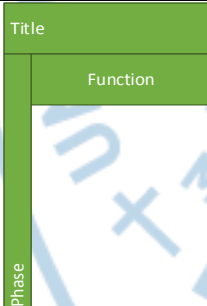





Gambar 4.3 Tampilan Daftar Event	32
Gambar 4.4 Tampilan Lihat Rincian Biaya Event	33
Gambar 4.5 Tampilan Ubah Biaya Event	33
Gambar 4.6 Tampilan Delete Item Cost	34
Gambar 4.7 Tampilan Check In	34
Gambar 4.8 Tampilan Daftar Klien	35
Gambar 4.9 Tampilan Schedule	35
Gambar 4.10 Tampilan Daftar Vendor	36
Gambar 4.11 Tampilan Daftar Talent	36
Gambar 4.12 Tampilan Lihat Undangan.....	37
Gambar 4.13 Tampilan Laporan Event.....	37
Gambar 5.1 Fitur Kirim E-mail.....	46
Gambar 5.2 Catat Respon Tamu	46



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pembagian Peran.....	10
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Login	41
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Tambah Event	41
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Ubah Event.....	41
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Hapus Event	42
Tabel 5.5 Tabel Pengujian Tambah Talent	42
Tabel 5.6 Tabel Pengujian Ubah Talent.....	42
Tabel 5.7 Tabel Pengujian Hapus Talent	42
Tabel 5.8 Tabel Pengujian Tambah Vendor	42
Tabel 5.9 Tabel Pengujian Ubah Vendor.....	43
Tabel 5.10 Tabel Pengujian Hapus Vendor	43
Tabel 5.11 Tabel Pengujian Tambah Client.....	43
Tabel 5.12 Tabel Pengujian Ubah Client	43
Tabel 5.13 Tabel Pengujian Hapus Client.....	44
Tabel 5.14 Tabel Pengujian Lihat Total Cost	44
Tabel 5.15 Tabel Pengujian Lihat Detail Cost.....	44
Tabel 5.16 Tabel Pengujian Ubah Cost Per Event	44
Tabel 5.17 Tabel Pengujian Hapus Cost Per Event	44
Tabel 5.18 Tabel Pengujian Create Invitation.....	45
Tabel 5.19 Tabel Pengujian Kirim E-mail	45
Tabel 5.20 Tabel Pengujian Laporan Talent.....	45
Tabel 5.21 Tabel Pengujian Laporan Vendor	45
Tabel 5.22 Tabel Pengujian Laporan Event.....	45
Tabel 5.23 Tabel Pengujian Logout	46

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Use Case		<i>Actor</i>	Entitas yang berinteraksi dengan sistem
Use Case		<i>Use Case</i>	Tujuan yang ingin dicapai oleh <i>actor</i>
Use Case		<i>System</i>	Batasan sistem pada aplikasi
Use Case		<i>Association</i>	Menunjukkan partisipasi <i>actor</i> kepada <i>use case</i>
Use Case		<i>Generalization</i>	Menunjukkan <i>inheritance</i>
Use Case		<i>Dependency</i>	Menunjukkan kebergantungan akan entitas lain
Activity Diagram		<i>Start</i>	Titik awal sebuah alur pada <i>activity diagram</i>
Activity Diagram		<i>Swimlane</i>	Digunakan untuk mengelompokkan <i>actor</i>
Activity Diagram		<i>Activity</i>	Menggambarkan aktivitas yang terjadi
Activity Diagram		<i>Connector</i>	Menunjukkan alur kerja
Activity Diagram		<i>Decision</i>	Menunjukkan minimal dua pilihan
Activity Diagram		<i>End</i>	Titik akhir alur pada <i>activity diagram</i>
Crow's Foot		<i>Entity</i>	

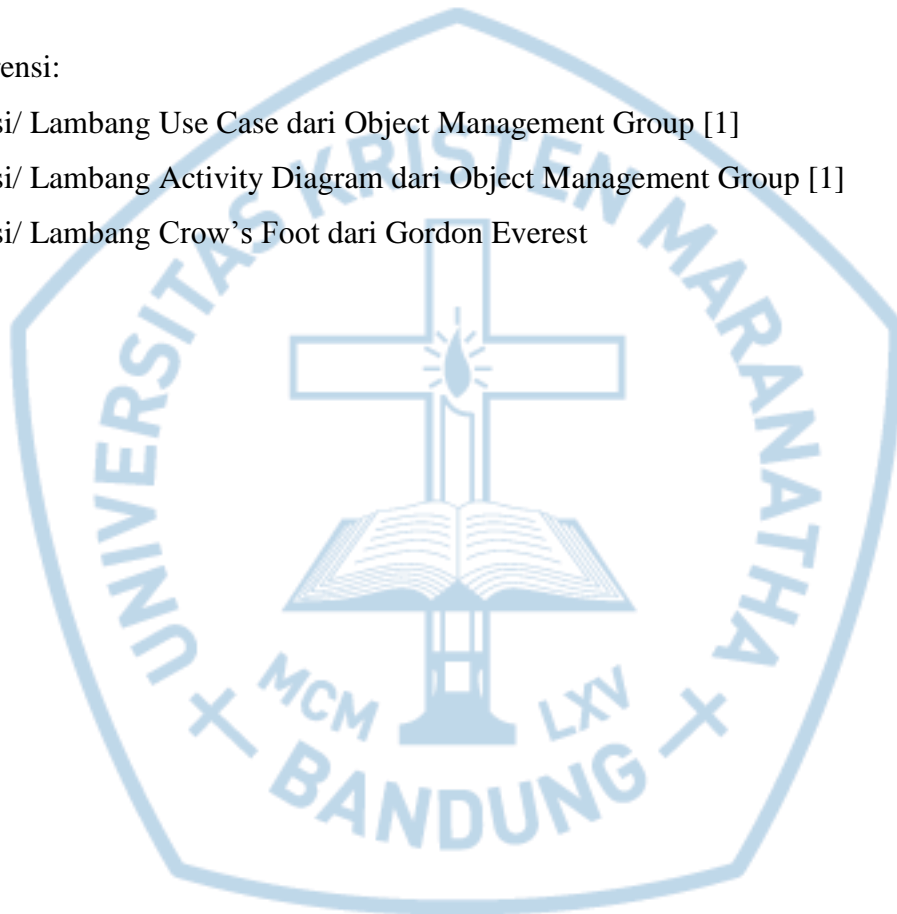
Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Crow's Foot	attribute name	<i>Primary Key</i>	
Crow's Foot	attribute name	<i>Foreign Key</i>	
Crow's Foot	attribute name	<i>Attribute</i>	
Crow's Foot		<i>One and only one</i>	
Crow's Foot		<i>One or more</i>	

Referensi:

Notasi/ Lambang Use Case dari Object Management Group [1]

Notasi/ Lambang Activity Diagram dari Object Management Group [1]

Notasi/ Lambang Crow's Foot dari Gordon Everest



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
EO	Event Organizer
QR Code	Quick Response Code
UI	User Interface

