



**APLIKASI PENDAFTARAN EVENT DI ARDILAB
DESIGN+CODE STUDIO**



Oleh:
MUHAMMAD DHIKA FIRMANSYAH
18390100037

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

LAPORAN KERJA PRAKTIK
APLIKASI PENDAFTARAN EVENT DI ARDILAB
DESIGN+CODE STUDIO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer

Disusun Oleh:

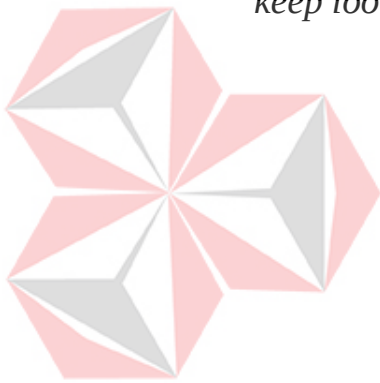


Nama : MUHAMMAD DHIKA FIRMANSYAH
NIM : 18390100037
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

“keep looking for knowledge even though the age is getting old”

-Muhammad Dhika Firmansyah-



UNIVERSITAS
Dinamika

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



*Karya ini aku persembahkan kepada Kedua orang tua saya
Ayah, Ibu dan seluruh keluarga. Serta teman-teman yang selalu
memberi support untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.*

Terima kasih

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI PENDAFTARAN EVENT
DI ARDILAB DESIGN+CODE STUDIO**

Laporan Kerja Praktik oleh
MUHAMMAD DHIKA FIRMANSYAH
NIM : 18.39010.0037

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 16 Juni 2021



Dosen Pembimbing

Disetujui:

Penyelia

Edo Yonatan Koentoro, S.Kom., M.Sc.

NIDN 0718128903


Bpk. Yunus Ardi

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.

NIDN 0723037707

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Muhammad Dhika Firmansyah

NIM : 18390100037

Program Studi : DIII Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **APLIKASI PENDAFTARAN EVENT**

DI ARDILAB DESIGN+CODE STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juni 2021

Yang menyatakan



Muhammad Dhika Firmansyah
NIM. 18390100037

ABSTRAK

Ardilab Design+Code Studio merupakan perusahaan yang berdiri sejak 2011 didirikan oleh Bapak Yunus Ardi sepuluh tahun silam, dimulai sebagai usaha rumahan yang mengerjakan *web development* dan konsultan IT dan juga menangani masalah *Hardware* pada komputer. Dimulai dari *side project* skala kecil dalam bidang *web development*. Sebagai unit bisnis sampingan selain usaha toko komputer dan jasa instalasi jaringan komputer, warung *internet* (warnet). Pada saat ini Ardilab Design+Code Studio terletak di gedung Pakuwon Center Surabaya dekat dengan Mall Tunjungan Plaza Surabaya atau yang lebih familiar dengan nama TP. Nama Ardilab Design+Code Studio diambil dari nama Pak Yunus Ardi sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio, Terdapat kebutuhan di PT.Ardilab Design+Code Studio untuk mempublikasikan *event* yang diperoleh dari pihak luar. Adapun prosedur pendaftaran dan pengajuan *event* yang belum tertata dengan baik, sehingga di butuhkan sebuah aplikasi dalam pendaftaran *event* di PT. Ardilab Design+Code Studio.

Melalui aplikasi ini, diharapkan agar dapat memudahkan *vendor* untuk melakukan pendaftaran *event* yang akan di selenggarakan.

Kata Kunci: *sistem informasi, pendaftaran event, website, aplikasi, Ardilab Design+Code Studio*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio dan dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio.

Dengan terlaksananya Kerja Praktik ini, diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman dari kegiatan-kegiatan pada perusahaan dalam bidang teknologi dan informatika dan juga menerapkan hal-hal yang didapatkan pada perkuliahan.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan Laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak kepada penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang Tua yang selalu memberikan dukungan, doa, serta bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Yunus Ardi selaku pemilik dari Ardilab Design+Code Studio, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
3. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, saran, dan wawasan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik.
5. Teman-teman di Universitas Dinamika khususnya DIII Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan, memberi motivasi, dan membantu penulis.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktik dan penyelesaian Laporan Kerja Praktik, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa selama masa Kerja Praktik dan penyusunan laporan ini, masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini di masa yang akan datang.

Surabaya, 16 Juni 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

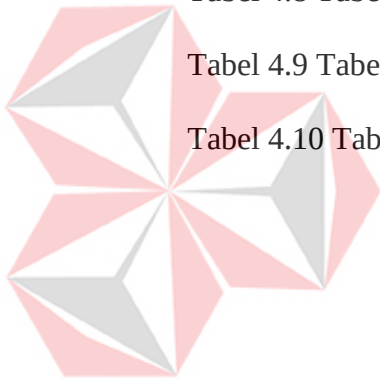
Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan	5
2.2 Lokasi Ardilab Design+Code Studio	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1 Website	8
3.2 Database	8
3.3 PHP	8
3.4 Cascading Style Sheet (CSS)	9
3.5 XAMPP	9

3.6 Entity Relationship Diagram	9
3.7 HTML	10
3.8 SQL.....	10
3.9 SDLC	10
3.10Event.....	11
3.11Pendaftaran	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	12
4.1 Analisis Sistem	12
4.2 Merancang Sistem	13
4.2.1 Sitemap	13
4.2.2 Merancang Proses	13
4.2.3 Merancang Basis Data	28
4.3 Desain Input Output.....	35
4.4 Membahas Sistem.....	40
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
DAFTAR LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Master Pengguna Admin	30
Tabel 4.2 Tabel Master Tambah Event	30
Tabel 4.3 Tabel Master Kategori	31
Tabel 4.4 Tabel Master Konfigurasi	32
Tabel 4.5 Tabel Master Owner Event	32
Tabel 4.6 Tabel Master Portofolio	33
Tabel 4.7 Tabel Master Inbox	33
Tabel 4.8 Tabel Master Pengunjung	34
Tabel 4.9 Tabel Master Rating Event	34
Tabel 4.10 Tabel Master Post Views	35



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Sitemap Aplikasi Pendaftaran Event.....	13
Gambar 4.2 Context Diagram Aplikasi Indonesia Event.....	14
Gambar 4.3 Diagram Jenjang Level 0 Aplikasi Indonesia Event	14
Gambar 4.4 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Post	15
Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Kategori	15
Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Portofolio.....	16
Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi	17
Gambar 4.9 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Inbox.....	17
Gambar 4.10 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Dasbord	18
Gambar 4.13 DFD Level 1 Mengelola Halaman Post Event.....	20
Gambar 4.14 DFD Level 1 Mengelola Halaman Kategori	20
Gambar 4.15 DFD Level 1 Mengelola Halaman Portofolio	20
Gambar 4.16 DFD Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran event	21
Gambar 4.17 DFD Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi	21
Gambar 4.18 DFD Level 1 Mengelola Halaman Inbox.....	22
Gambar 4.19 DFD Level 1 Mengelola Halaman Dashbord.....	22
Gambar 4.20 DFD Level 1 Mengelola Halaman Admin	23
Gambar 4.21 DFD Level 2 Mengelola Halaman Post	23
Gambar 4.22 DFD Level 2 Mengelola Halaman Kategori	24
Gambar 4.23 DFD Level 2 Mengelola Halaman Portofolio	24
Gambar 4.24 DFD Level 2 Mengelola Halaman Pendaftaran event	25
Gambar 4.25 DFD Level 2 Mengelola Halaman Konfigurasi	26

Gambar 4.26 DFD Level 2 Mengelola Halaman Inbox.....	26
Gambar 4.27 DFD Level 2 Mengelola Halaman Dashbord.....	27
Gambar 4.28 DFD Level 2 Mengelola Halaman Admin	27
Gambar 4.29 CDM Aplikasi Pendaftaran Event.....	28
Gambar 4.30 PDM Aplikasi Pendaftaran Event	29
Gambar 4.31 Halaman Login	36
Gambar 4.32 Halaman Dashboard	37
Gambar 4.33 Halaman Add New Post Event.....	38
Gambar 4.34 Halaman Post List Event.....	39
Gambar 4.35 Halaman Login	40
Gambar 4.36 Halaman Dashboard	41
Gambar 4.37 Halaman Add New Post Event.....	41
Gambar 4.38 Halaman Post List Event.....	42
Gambar 4.39 Halaman Kategori	42
Gambar 4.40 Halaman Add Portofolio	43
Gambar 4.41 Halaman Portofolio List	43
Gambar 4.42 Halaman Data Pengguna	44
Gambar 4.43 Halaman Customer Event.....	45
Gambar 4.44 Halaman Konfigurasi	45
Gambar 4.45 Halaman Inbox	46
Gambar 4.46 Halaman Validasi	46
Gambar 4.47 Halaman Depan Portofolio.....	47
Gambar 4.48 Halaman Pendaftaran Event	47
Gambar 4.49 Halaman Event	48

Gambar 4.50 Halaman Detil Event	48
Gambar 4.51 Halaman Inbox	49



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	53
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1	54
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2	55
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Hal 1	56
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	57
Lampiran 6. Form Kartu Bimbingan Kerja Praktik	59
Lampiran 7. Biodata Penulis	60



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ardilab Design+Code Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan *software custom* sesuai kebutuhan *client*. Ardilab Design+Code mempunyai seorang *client* yang membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mempublikasikan materi sebuah *event*. Dari aplikasi yang telah di buat sebelumnya terdapat sebuah celah atau kekurangan yaitu, belum adanya fitur pendaftaran *event* untuk *vendor event organizer*.

Dalam kasus ini terdapat hal yang akan di kembangkan yaitu, aplikasi pendaftaran *event*. Untuk memudahkan *vendor event organizer* dalam melakukan pendaftaran *event* yang akan di selenggarakan, serta menambah jalur pendaftaran *event*.

Dengan memanfaatkan aplikasi berbasis *website* tersebut diharapkan pihak Ardilab Design+Code Studio dan *client* dapat dimudahkan dalam melakukan pengajuan *event* dan *user website* dapat mengetahui kebenaran suatu *event* yang diselenggarakan oleh *client*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana membuat Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio adalah sebagai berikut :

- a. Data *event* yang digunakan untuk simulasi diambil dari analisa *event-event* yang sudah di lakukan.
- b. Aplikasi yang dibahas meliputi :
 1. Pengelolaan data master.
 2. *Request* pengajuan *event*.
 3. Validasi *event*.
 4. Publikasi *event*.
- c. Aplikasi ini tidak menangani proses pemesanan tiket, sedangkan pemesanan tiket event di lakukan melalui kontak pemilik *event* tersebut atau pihak ketiga.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mengembangkan dan menghasilkan Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan setelah implementasi Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio adalah:

A. Penyelenggara *Event*

- Memudahkan dalam melakukan pendaftaran suatu *event* yang akan di selenggarakan.

B. Sponsor

- Memudahkan pihak sponsor untuk mengetahui *event* yang akan di selenggarakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan. Sistematika kerja praktik dapat dijelaskan pada paragraf di bawah ini :

Bab pertama, pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang menjelaskan inti dari permasalahan. Kemudian menjelaskan batasan masalah dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Selanjutnya menjelaskan tujuan pembuatan sistem serta manfaat yang diperoleh hingga diakhiri dengan sistematika penulisan laporan.

Bab kedua, gambaran umum Ardilab Design+Code Studio, menjelaskan terkait perusahaan secara umum. Bab ini meliputi penjelasan yang meliputi sekilas sejarah perusahaan, logo perusahaan, dan lokasi perusahaan.

Bab ketiga, menjelaskan terkait landasan teori yang digunakan dalam menyelesaikan kerja praktik. Landasan teori ini digunakan untuk pelaksanaan dan

penyusunan kerja praktik dengan penjelasan terkait teori *database*, *website*, XAMPP.

Bab keempat, deskripsi pekerjaan berisi tentang analisis, perancangan, implementasi, dan pembahasan sistem. Pada bagian analisis menjelaskan tentang sistem yang ada saat ini, dilanjutkan dengan komunikasi mengenai analisis bisnis, analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan fungsional kemudian merencanakan kebutuhan yang diperlukan sistem. Pada bagian perancangan menjelaskan tentang sitemap, perancangan proses yang berisi *context diagram*, diagram jenjang, dan *Data Flow Diagram*, perancangan basis data yang berisi *Conceptual Data Model* (CDM), *Physical Data Model* (PDM), dan struktur tabel, dan rancangan antarmuka pengguna berisi tentang gambaran desain aplikasi yang dibangun. Pada bagian implementasi menjelaskan tentang perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan sistem. Pada bagian pembahasan sistem menjelaskan tentang gambaran jalannya sistem beserta fungsinya.

Bab kelima, penutup menjelaskan kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Ardilab Design+Code Studio

Ardilab berdiri sejak 2011 didirikan oleh Bapak Yunus Ardi sepuluh tahun silam, dimulai sebagai usaha toko komputer, layanan reparasi komputer, dan jasa instalasi jaringan komputer. Seiring berkembangnya bisnis dan demi memenuhi kebutuhan klien, pada tahun 2012 mulai membuka layanan jasa *web development* sebagai unit bisnis tambahan selain usaha toko komputer dan jasa instalasi jaringan komputer. Ditahun berikutnya, kebutuhan akan pembuatan *website* semakin banyak untuk kebutuhan bisnis dan instansi, sehingga Bapak Yunus Ardi membuka jasa pembuatan *website* untuk kalangan bisnis. Dan ditahun berikutnya lagi mulai ikut membantu proyek pembantu *web apps* milik dinas kesehatan Provinsi Jawa Timur. Pada tahun 2014 hingga tahun 2017 membantu mengembangkan sistem webportal berita skala nasional, lengkap dengan sistem manajemen infrastruktur *server*. Akhirnya usaha Ardilab yang dijalankan Bapak Yunus Ardi dibranding dengan nama Ardilab Design+Code Studio, yang berfokus pada layanan *development software* dan segala layanan pendukung lainnya dalam platform digital, seperti

layanan jasa desain *website*, *development* sistem berbasis *web* dan *mobile*, serta layanan *maintenance server* yang menjadi hosting aplikasi. Ditahun 2018 Ardilab Design+Code Studio mulai mengembangkan unit usaha digital marketing untuk memenuhi kebutuhan promosi yang dibutuhkan klien-kliennya. Tahun selanjutnya atau pada tahun 2019 hingga saat ini mulai membantu *development* banyak perusahaan rintisan (digital agency), atau BUMN, fokus memberikan solusi digital untuk perusahaan. Pada saat ini Ardilab Design+Code Studio terletak di gedung Pakuwon Center Surabaya dekat dengan Mall Tunjungan Plaza Surabaya atau yang lebih familiar dengan nama TP. Nama Ardilab Design+Code Studio diambil dari nama Pak Yunus Ardi sendiri.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.2 Lokasi Ardilab Design+Code Studio

Berikut adalah data dari Ardilab Design+Code Studio dan Gambar 2.2 lokasi dari Ardilab Design+Code Studio.

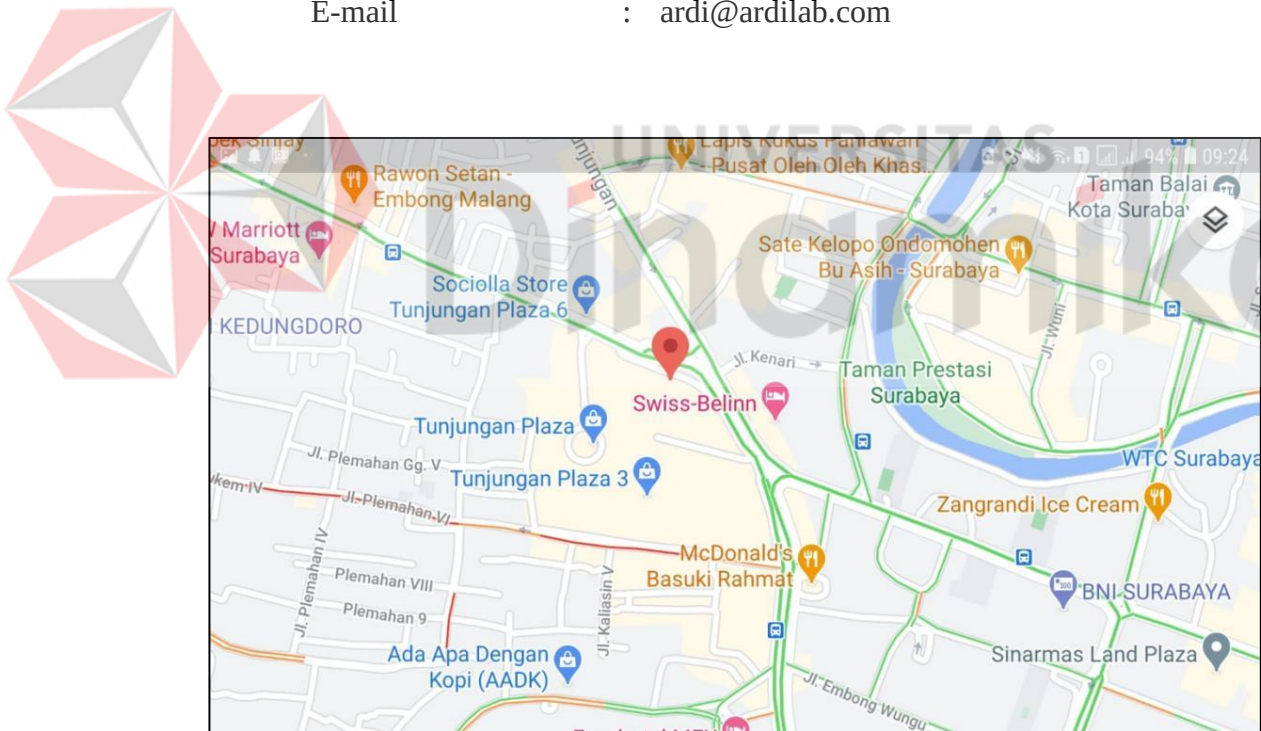
Alamat : Pakuwon Center Building.
Jalan Embong Malang No.1-5, Kedungdoro,
Tegalsari, Surabaya City, East Java

Website : <https://www.ardilab.com/>

Telepon / Hp : (031) - 60003419

Fax : -

E-mail : ardi@ardilab.com



Gambar 2.2 Ardilab Design+Code Studio

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Website

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu *domain* yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna *internet* melalui sebuah mesin pencarian. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website* umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. (Adani, 2020)

3.2 Database

Database adalah kumpulan data dan informasi yang disimpan dan disortir pada komputer secara sistematis yang dapat diperiksa, diproses, atau dimanipulasi oleh program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data. (Tommy, n.d.)

3.3 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*.

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer *server*. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti *JavaScript* yang diproses pada web browser (*client*). Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat *website* pribadi. Dalam beberapa tahun

perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang *powerful* dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga *website* populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. (Pengertian PHP, 2019)

3.4 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain web (*style sheet language*) yang mengontrol sebuah format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (*markup language*). CSS biasa digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS dapat diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID. (Andika, 2018)

3.5 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa *program*. Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. (Menenal istilah XAMPP, 2019)

3.6 Entity Relationship Diagram

ERD adalah singkatan dari Entity Relationship Diagram atau yang biasa disebut dengan diagram relasi antar entitas. ERD tidak dapat dipisahkan dari analisa

perancangan sistem. ERD terhubung dari suatu table dengan table lain sebagai bentuk dari pemodelan basis data relasional. (imanudin, 2021)

3.7 HTML

HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *website*. HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. (Azizah, 2021)

3.8 SQL

SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk menjalankan perintah manipulasi atau mengakses data pada *database*. SQL termasuk bahasa komputer yang mengikuti standar ISO dan ANSI (*American National Standard Institute*), dimana pertama kali ditetapkan dalam IBM pada tahun 1970, standar tersebut tidak bergantung pada mesin atau komputer yang digunakan. Pada umumnya semua perangkat lunak atau *software database* (DBMS) ini mengerti SQL atau mengenal SQL, sehingga perintah pada setiap perangkat lunak database hampir memiliki perintah yang sama. Pada umumnya terdapat 3 jenis perintah SQL yang dapat digunakan oleh SQL, yaitu: DDL (*Data Definition Language*), DML (*Data Manipulation Language*), dan DCL (*Data Control Language*). (Munandar, 2016)

3.9 SDLC

SDLC adalah siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. Dalam pengertian lain, SDLC adalah tahapan kerja yang bertujuan

untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan dibuatnya sistem tersebut. SDLC menjadi kerangka yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memproses pengembangan suatu perangkat lunak. Sistem ini berisi rencana lengkap untuk mengembangkan, memelihara, dan menggantikan perangkat lunak tertentu. (Putra, 2020)

3.10 Event

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung. (Riadi, 2019)

3.11 Pendaftaran

Pendaftaran adalah suatu hal yang sangat penting, karena dengan adanya pendaftaran, maka hal yang berpengaruh pada kelancaran dan dalam melaksanakan pemrosesan pendaftaran. Pengertian pendaftaran disini, pada dasarnya hanya untuk memperlancar dan mempermudah dalam proses pendaftaran sebuah event. (Pengertian Pendaftaran Pengertian Registrasi Pengertian Penilaian, n.d.)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil pengamatan saat kegiatan Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio, terdapat sebuah kendala dalam menyebarluaskan sebuah informasi penyelenggaraan *event* yang terdapat di berbagai kota di Indonesia, dan masyarakat banyak yang belum mendapat sebuah informasi *event* yang akan berlangsung.

Dalam menyebarluaskan sebuah informasi *event*, diperlukan sebuah *website* dengan tampilan desain *User Interface* yang menarik. Dengan menggunakan tampilan yang menarik, akan memudahkan *user* dalam mencari informasi dan membuat *user* nyaman saat mengakses *website*.

Dari hasil Analisa di atas, maka dibuatlah Aplikasi Indonesia Event berbasis *website*, aplikasi yang berbasis *website* ini Aplikasi ini memiliki beberapa fungsi yaitu, merupakan sebuah alat untuk memudahkan *vendor* untuk menambah jalur publikasi, pendaftaran, validasi suatu *event*, mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang *event* yang akan berlangsung. Dengan adanya *website* Indonesia Event diharapkan dapat menyebarluaskan *event* yang ada diberbagai wilayah di Indonesia.

4.2 Merancang Sistem

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis sistem adalah merancang sistem. Pada proses tahap ini adalah membentuk suatu sistem baru pada Indonesia Event yang berfungsi untuk dapat memudahkan *vendor* untuk menambah jalur pendaftaran suatu *event* agar *event* tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia. Terdapat beberapa proses dalam merancang sistem, yaitu *sitemap* merancang proses, merancang basis data, dan rancangan data pengguna.

4.2.1 Sitemap

Sitemap adalah salah satu alat bantu yang mempermudah dalam pengenalan peta situs dalam suatu *website*. Penulis mengerjakan pada bagian kotak merah, *Sitemap* ini berfungsi untuk mempermudah dalam menjelaskan Aplikasi Indonesia Event. *Sitemap* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



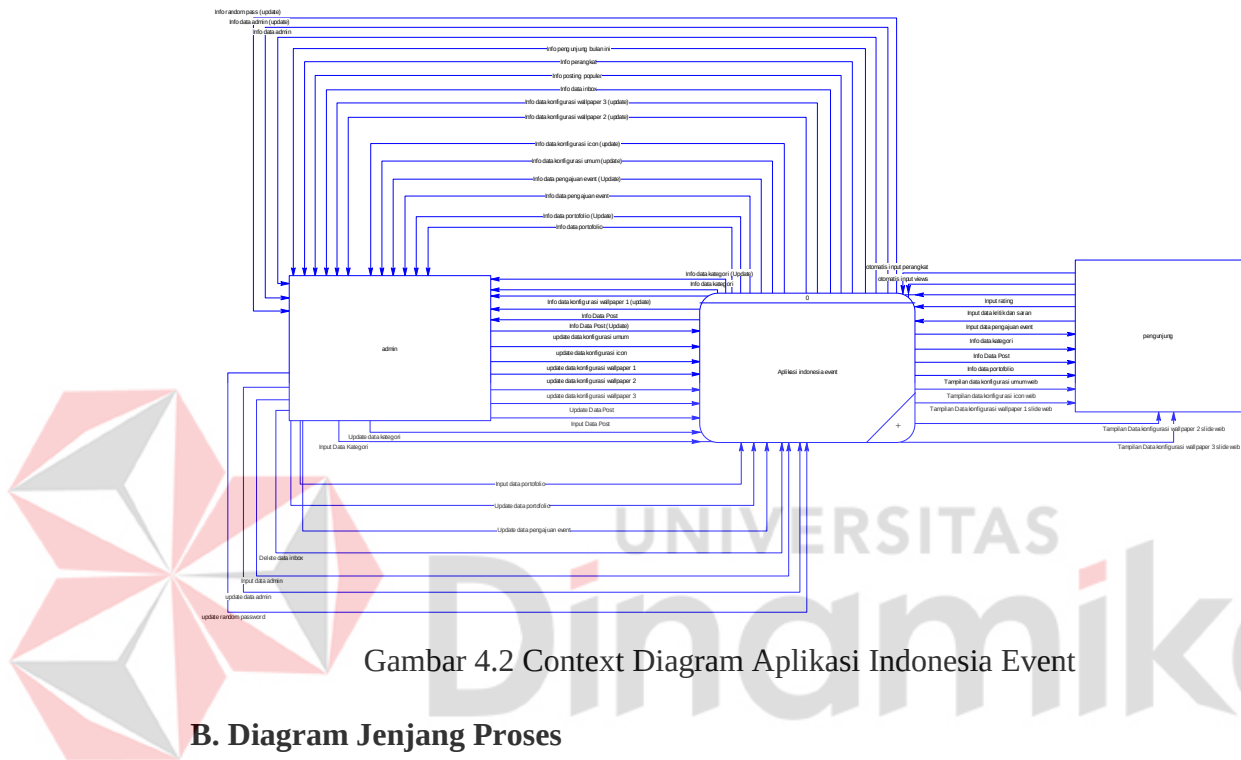
Gambar 4.1 Sitemap Aplikasi Pendaftaran Event

4.2.2 Merancang Proses

Merancang proses yang terdiri dari beberapa fungsi yang ada pada gambar, yaitu *context diagram*, diagram jenjang, dan *data flow diagram* yang didapat dari hasil kebutuhan data dan kebutuhan pengguna.

A. Context Diagram

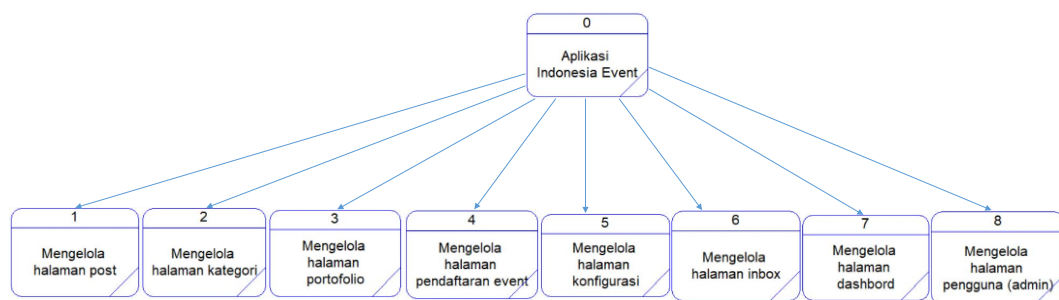
Context diagram merupakan gambaran proses sistem secara umum. Berikut adalah context diagram dari Aplikasi Pendaftaran Event pada Ardilab Design+Code Studio. Context diagram dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Context Diagram Aplikasi Indonesia Event

B. Diagram Jenjang Proses

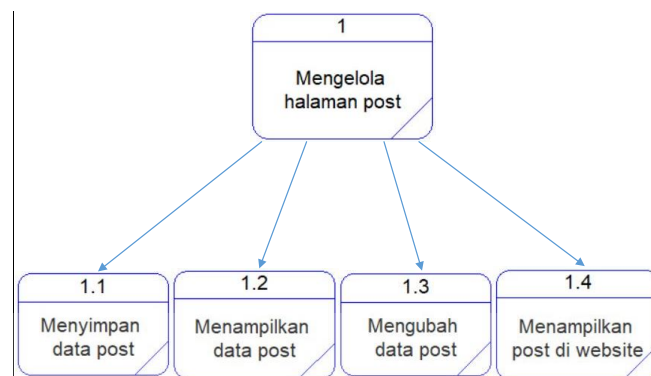
Diagram jenjang proses merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk mendokumentasikan atau menggambarkan fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi. Diagram jenjang dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Diagram Jenjang Level 0 Aplikasi Indonesia Event

1. Proses Mengelola Halaman Post

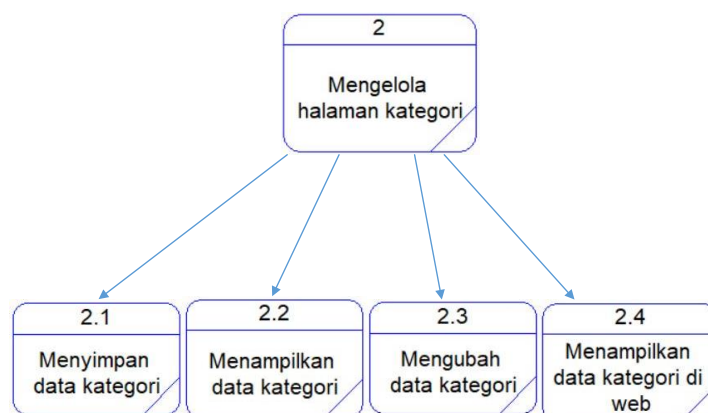
Proses mengelola halaman post memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.4 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman post yang berfungsi untuk mengelola halaman post yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.4 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Post

2. Proses Mengelola Halaman Kategori

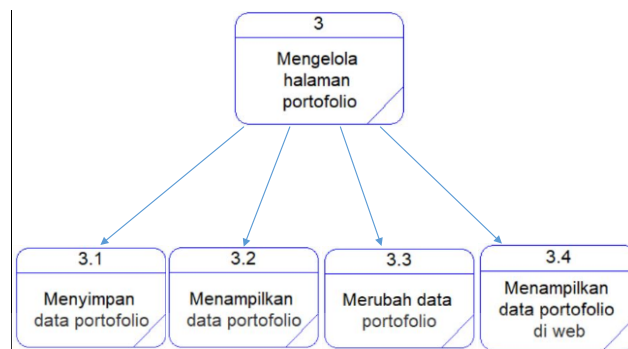
Proses mengelola halaman kategori memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.5 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman kategori yang berfungsi untuk menyimpan, menampilkan, mengubah data kategori pada aplikasi ini.



Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Kategori

3. Proses Mengelola Halaman Portofolio

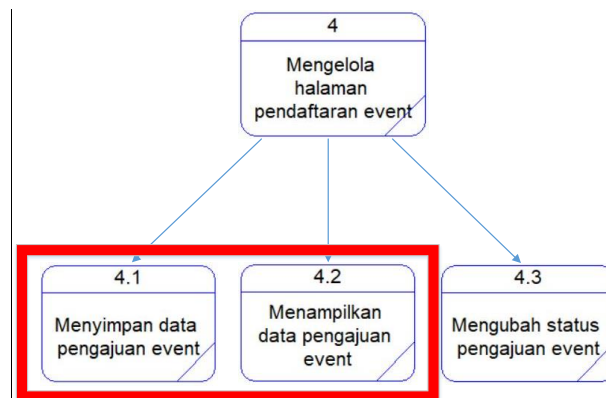
Proses mengelola halaman portofolio memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.6 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman portofolio yang berfungsi untuk mengelola data halaman portofolio yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Portofolio

4. Proses Mengelola Halaman Pendaftaran Event

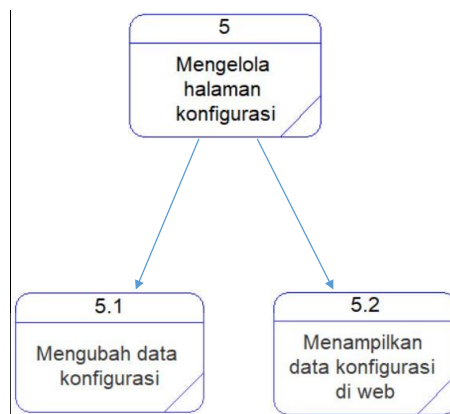
Proses mengelola halaman pendaftaran event memiliki tingkatan level diagram jenjang proses, Penulis mengerjakan pada bagian yang terdapat kotak merah. Pada Gambar 4.7 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman pendaftaran event yang berfungsi untuk mengelola halaman pendaftaran yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.7 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran Event

5. Proses Mengelola Halaman Konfigurasi

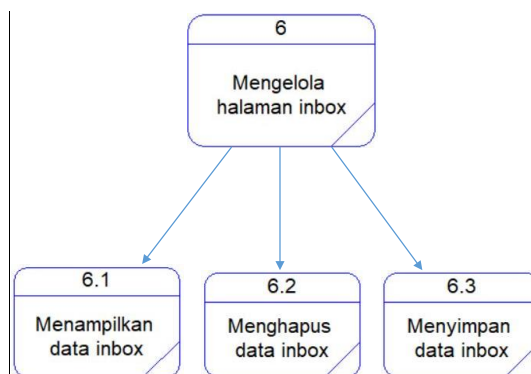
Proses mengelola halaman konfigurasi memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.8 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman konfigurasi yang berfungsi untuk mengubah dan menampilkan data konfigurasi pada aplikasi ini.



Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi

6. Proses Mengelola Halaman Inbox

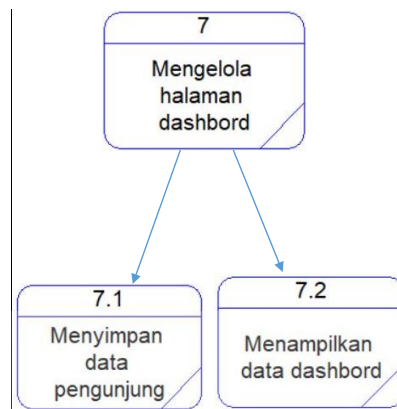
Proses mengelola halaman inbox memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.9 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman inbox yang berfungsi untuk menampilkan, menghapus dan menyimpan data inbox pada aplikasi ini.



Gambar 4.9 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Inbox

7. Proses Mengelola Halaman Dashbord

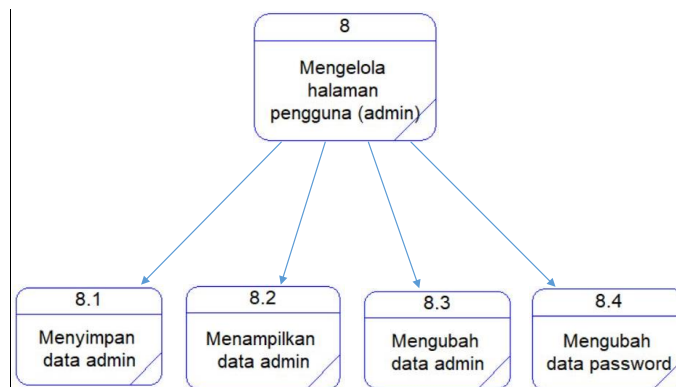
Proses mengelola halaman dashbord memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.10 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman dashbord yang berfungsi untuk menyimpan data pengunjung dan menampilkan data dashbord pada aplikasi ini.



Gambar 4.10 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Dasbord

8. Proses Mengelola Halaman Admin

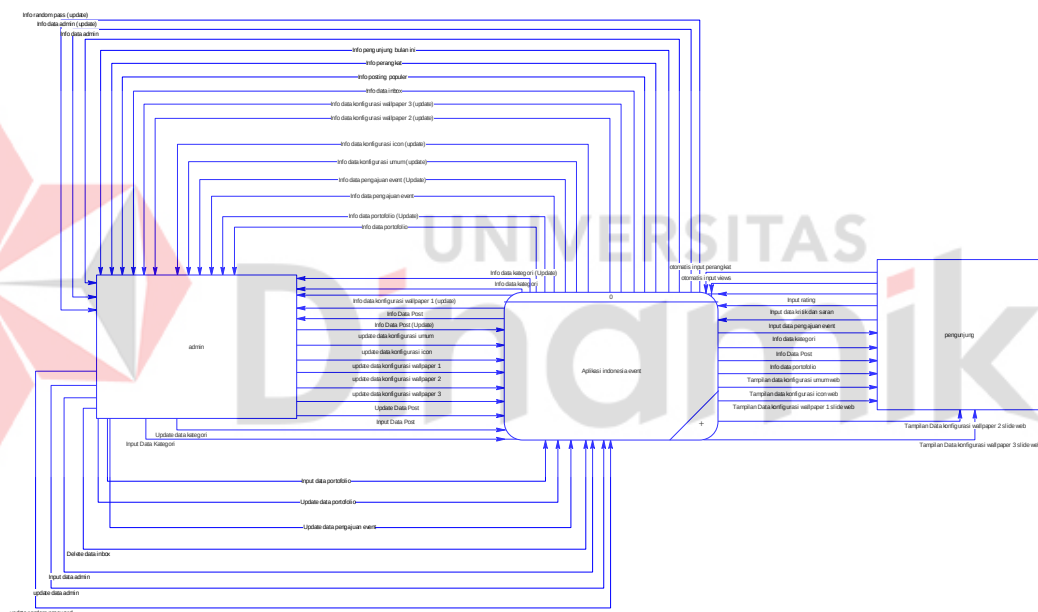
Proses mengelola halaman admin memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.11 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman admin yang berfungsi untuk meyimpan, menampilkan, mengubah data admin.



Gambar 4.11 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Admin

C. Data Flow Diagram

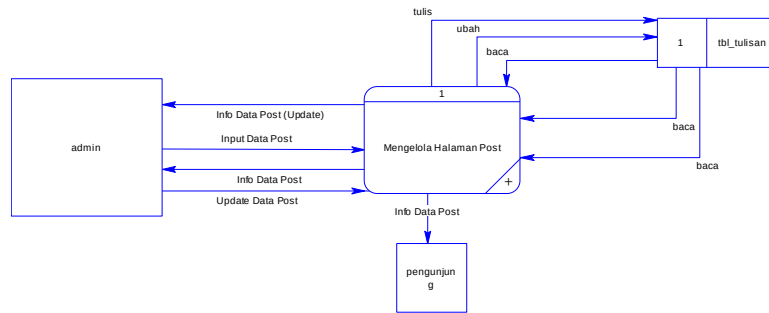
Data Flow Diagram (DFD) merupakan cara atau metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yang bersifat terstruktur untuk menggambarkan aliran data yang digunakan dalam aplikasi. Diagram ini menggambarkan interaksi antara entity dan aliran data yang terdapat pada aplikasi. DFD berikut merupakan hasil dekompos dari *context diagram* yang digunakan untuk menggambarkan aliran data aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio. DFD Level 0 dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 DFD Level 0 Aplikasi Indonesia Event

1. Level 1 Proses Mengelola Halaman Post Event

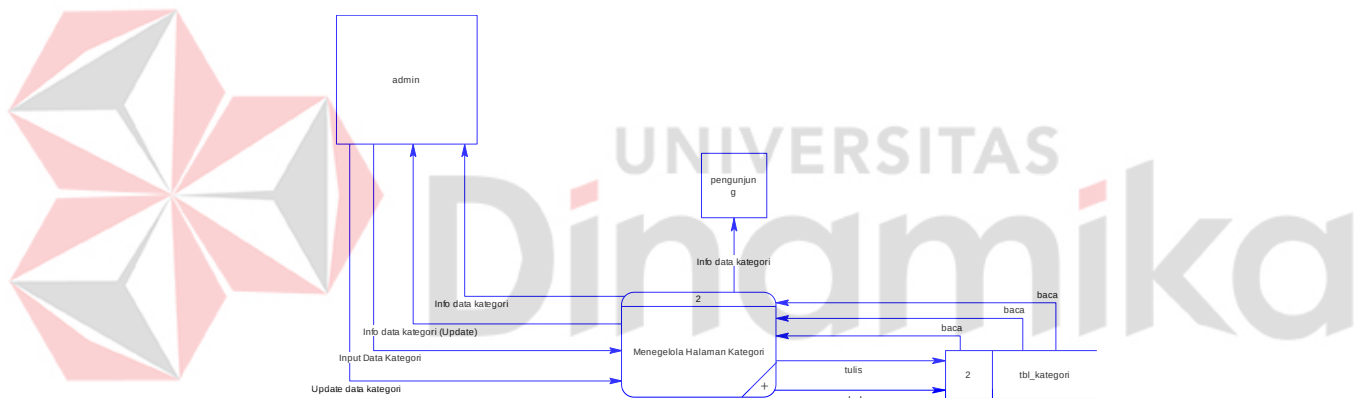
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman post event, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman post event. DFD level 1 proses mengelola halaman post event dapat dilihat pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 DFD Level 1 Mengelola Halaman Post Event

2. Level 1 Proses Mengelola Halaman Kategori

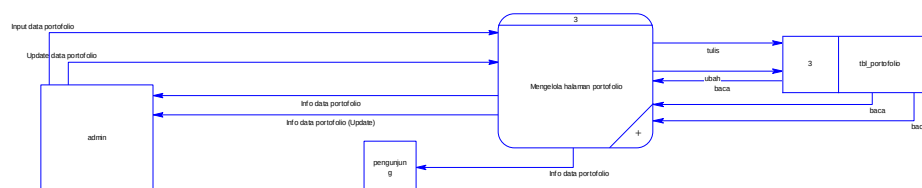
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman kategori, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman kategori. DFD level 1 proses mengelola halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 DFD Level 1 Mengelola Halaman Kategori

3. Level 1 Proses Mengelola Halaman Portofolio

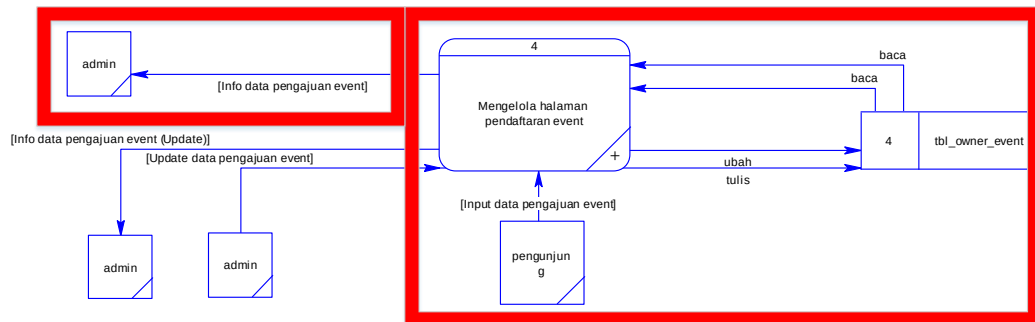
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman portofolio, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman portofolio. DFD level 1 proses mengelola halaman portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 DFD Level 1 Mengelola Halaman Portofolio

4. Level 1 Proses Mengelola Halaman Pendaftaran Event

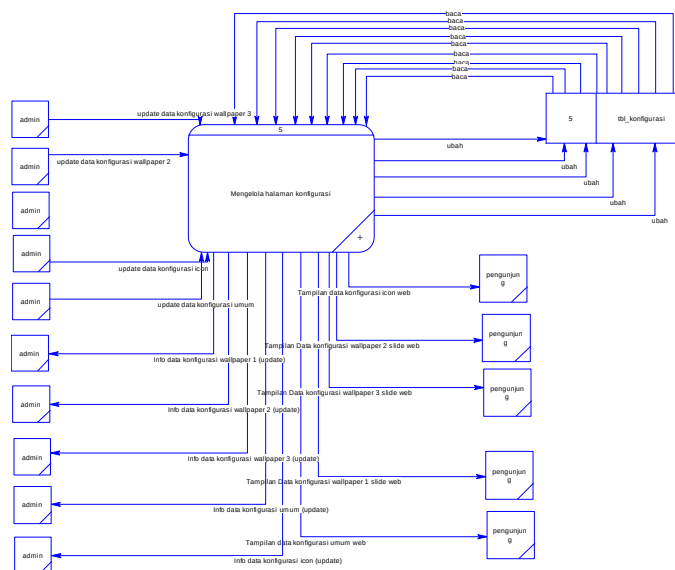
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman pendaftaran event, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman pendaftaran event, penulis mengerjakan di bagian kotak merah. DFD level 1 proses mengelola halaman pendaftaran event dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 DFD Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran event

5. Level 1 Proses Mengelola Halaman Konfigurasi

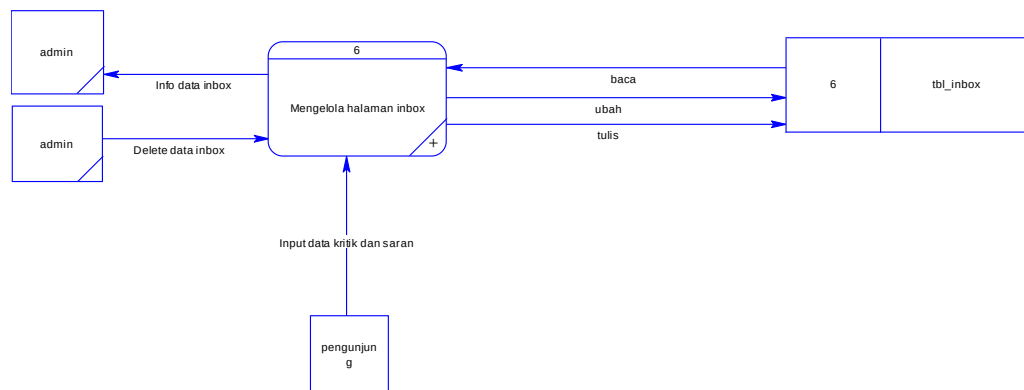
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman konfigurasi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman konfigurasi. DFD level 1 proses mengelola halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 DFD Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi

6. Level 1 Proses Mengelola Halaman Inbox

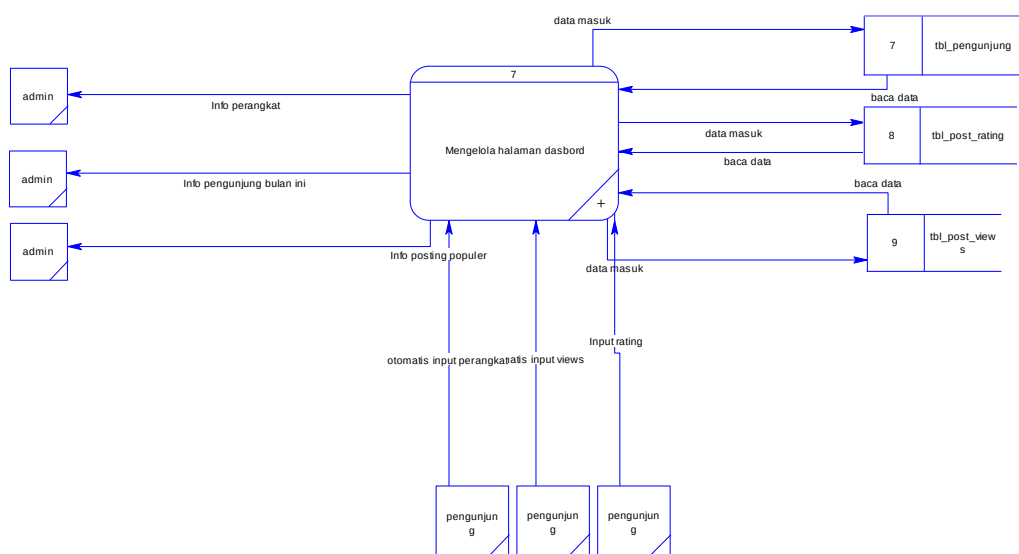
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman inbox, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman inbox. DFD level 1 proses mengelola halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 DFD Level 1 Mengelola Halaman Inbox

7. Level 1 Proses Mengelola Halaman Dashbord

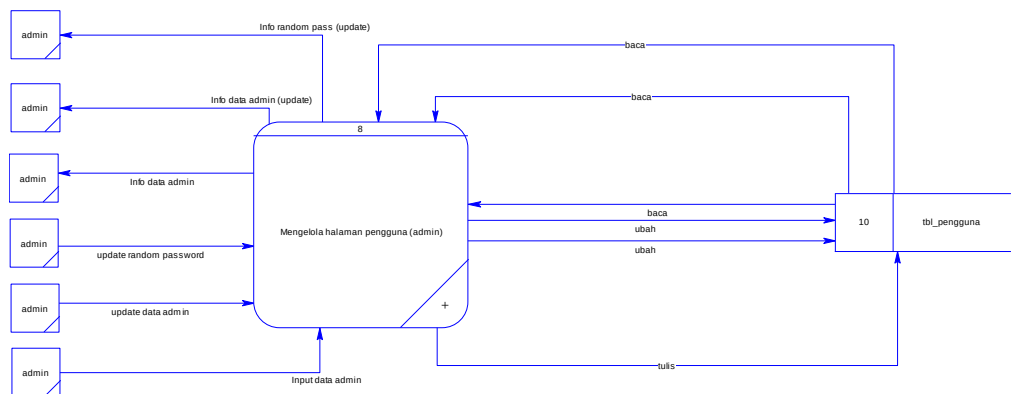
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman dashbord, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman dashbord. DFD level 1 proses mengelola halaman dashbord dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 DFD Level 1 Mengelola Halaman Dashbord

8. Level 1 Proses Mengelola Halaman Admin

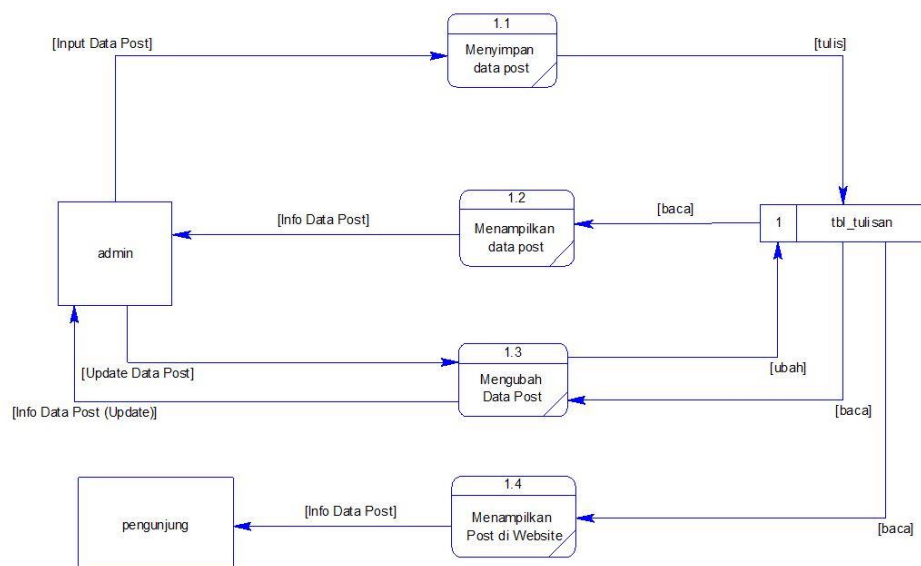
Pada DFD level 1 proses mengelola halaman admin, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman admin. DFD level 1 proses mengelola halaman admin dapat dilihat pada Gambar 4.20



Gambar 4.20 DFD Level 1 Mengelola Halaman Admin

9. Level 2 Proses Mengelola Halaman Post

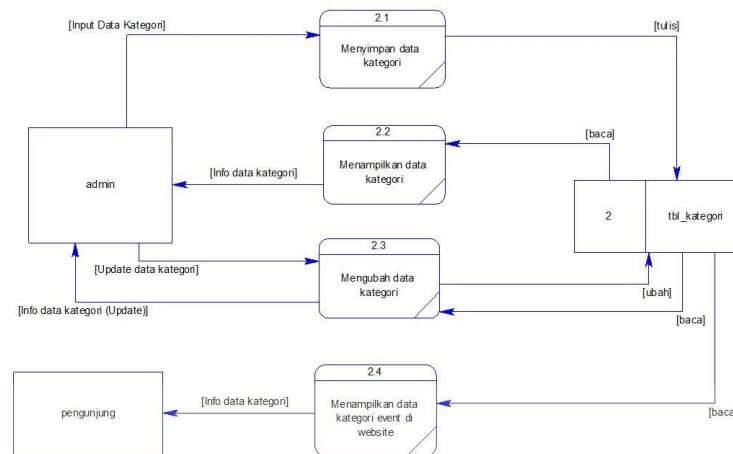
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman post, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman post. DFD level 2 proses mengelola halaman post dapat dilihat pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 DFD Level 2 Mengelola Halaman Post

10. Level 2 Mengelola Halaman Kategori

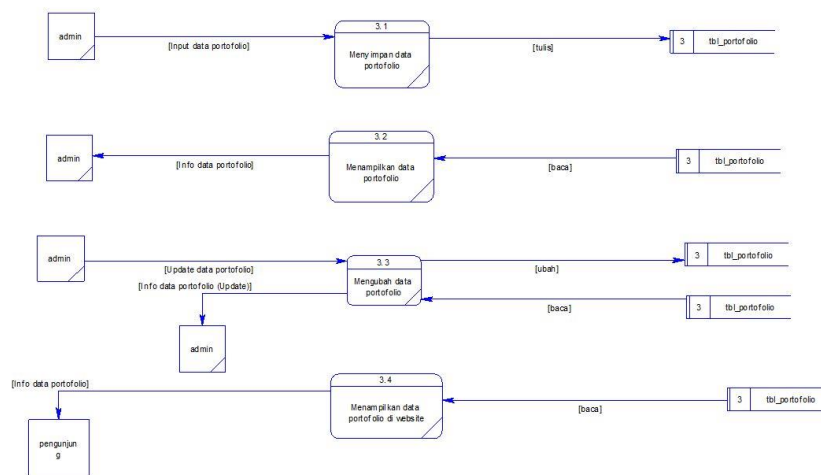
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman kategori, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman kategori. DFD level 2 proses mengelola halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 DFD Level 2 Mengelola Halaman Kategori

11. Level 2 Mengelola Halaman Portofolio

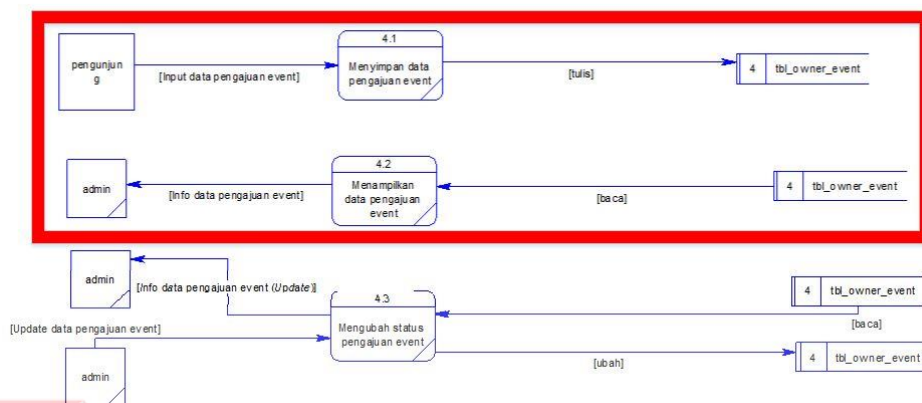
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman portofolio, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman portofolio. DFD level 2 proses mengelola halaman portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 DFD Level 2 Mengelola Halaman Portofolio

12. Level 2 Mengelola Halaman Pendaftaran Event

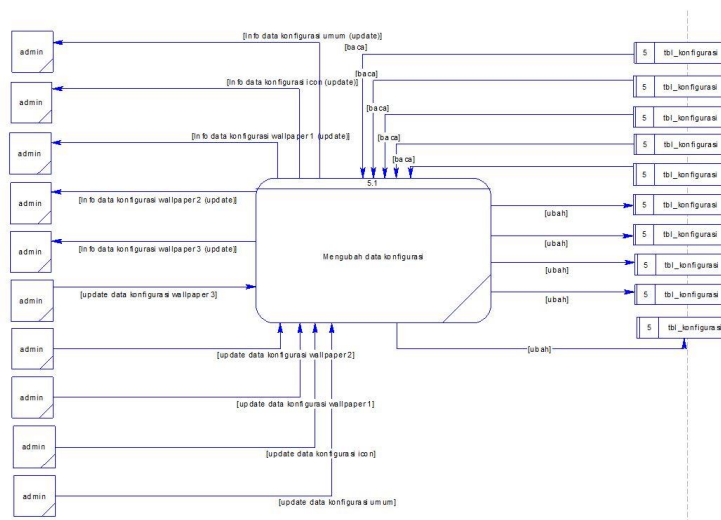
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman pendaftaran event, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman pendaftaran event, penulis mengerjakan di bagian kotak merah. DFD level 2 proses mengelola halaman pendaftaran event dapat dilihat pada Gambar 4.24

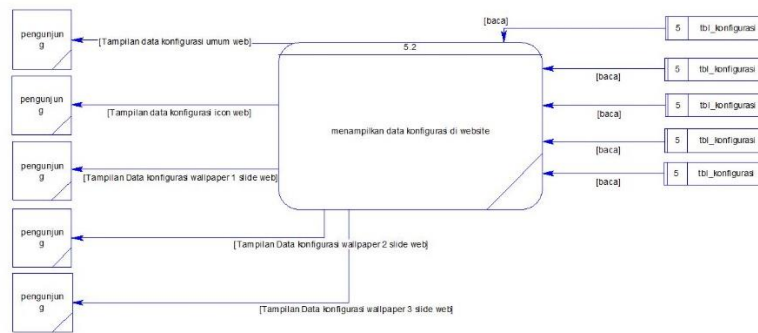


Gambar 4.24 DFD Level 2 Mengelola Halaman Pendaftaran event

13. Level 2 Mengelola Halaman Konfigurasi

Pada DFD level 2 proses mengelola halaman konfigurasi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman konfigurasi. DFD level 2 proses mengelola halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.25

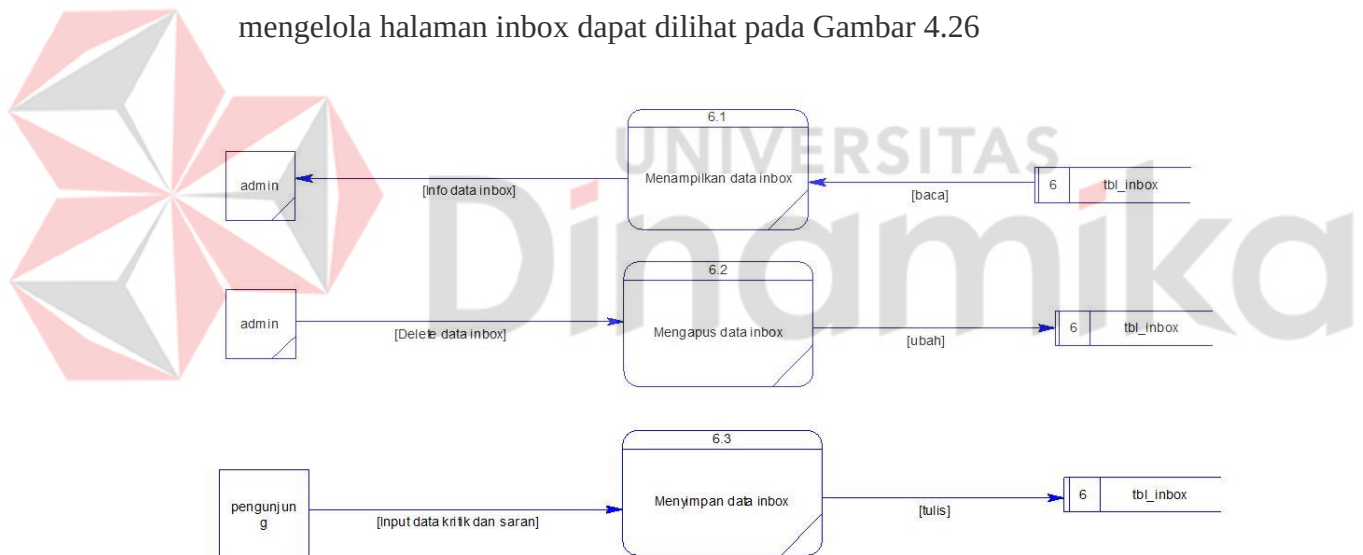




Gambar 4.25 DFD Level 2 Mengelola Halaman Konfigurasi

14. Level 2 Mengelola Halaman Inbox

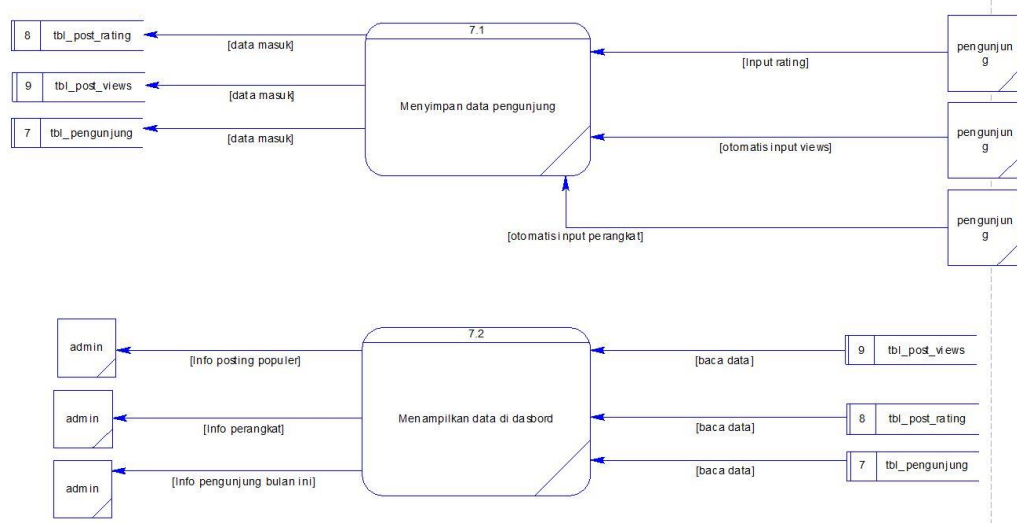
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman inbox, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman inbox. DFD level 2 proses mengelola halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 DFD Level 2 Mengelola Halaman Inbox

15. Level 2 Mengelola Halaman Dashboard

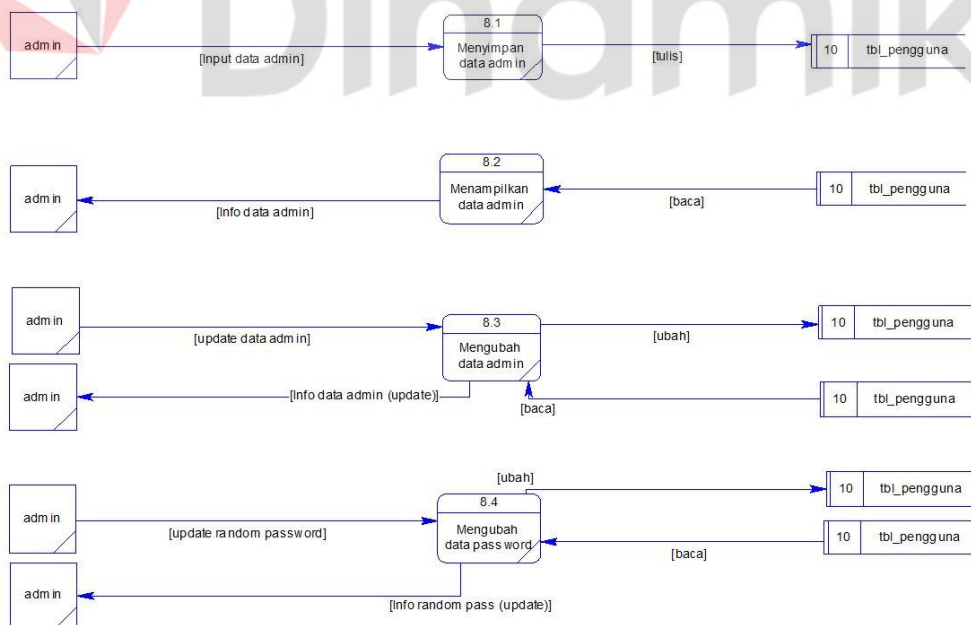
Pada DFD level 2 proses mengelola halaman dashboard, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman dashboard. DFD level 2 proses mengelola halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 DFD Level 2 Mengelola Halaman Dashbord

16. Level 2 Mengelola Halaman Admin

Pada DFD level 2 proses mengelola halaman admin, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman admin. DFD level 2 proses mengelola halaman admin dapat dilihat pada Gambar 4.28

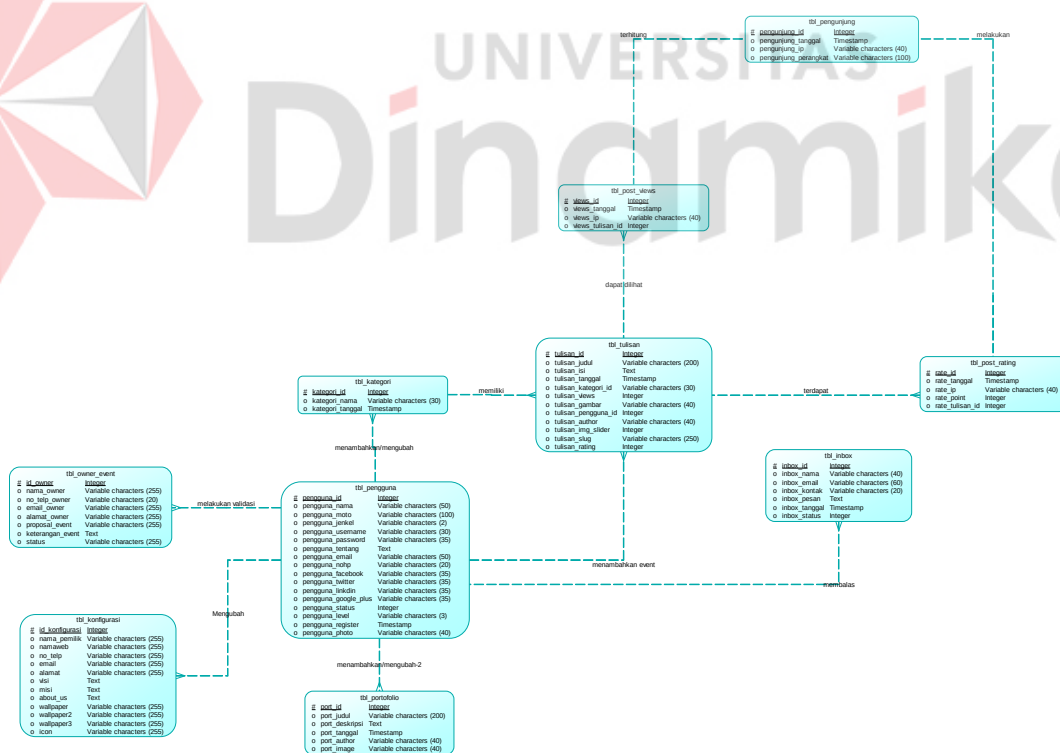


Gambar 4.28 DFD Level 2 Mengelola Halaman Admin

dapat dilihat pa

A. Conceptual Data Model

dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.27 CDM Aplikasi Pendaftaran Event

[illegible]

C. Struktur Tabel

Berdasarkan PDM yang sudah terbentuk, dapat disusun struktur tabel yang akan digunakan untuk menyimpan data. Tabel-tabel yang digunakan untuk Aplikasi Indonesia Event di Ardilab Design+Code Studio adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 menjelaskan tentang struktur tabel master pengguna admin.

Nama Tabel : tbl_pengguna

Primary Key : Pengguna_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master akun administrator

Tabel 4.1 Tabel Master Pengguna Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Pengguna_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Pengguna_nama	VARCHAR	50	NOT NULL
3	Pengguna_moto	VARCHAR	100	NOT NULL
4	Pengguna_jenkel	VARCHAR	2	NOT NULL
5	Pengguna_username	VARCHAR	30	NOT NULL
6	Pengguna_password	VARCHAR	35	NOT NULL
7	Pengguna_tentang	TEXT	-	NOT NULL
8	Pengguna_email	VARCHAR	50	NOT NULL
9	Pengguna_nohp	VARCHAR	20	NOT NULL
10	Pengguna_facebook	VARCHAR	35	NOT NULL
11	Pengguna_twitter	VARCHAR	35	NOT NULL
12	Pengguna_linkdin	VARCHAR	35	NOT NULL
13	Pengguna_google_plus	VARCHAR	35	NOT NULL
14	Pengguna_status	INTEGER	-	NOT NULL
15	Pengguna_level	VARCHAR	3	NOT NULL
16	Pengguna_register	TIMESTAMP	-	
17	Pengguna_photo	VARCHAR	40	NOT NULL

2. Tabel Master Tambah Event

Tabel 4.2 menjelaskan tentang struktur tabel master tambah *event*.

Nama Tabel : tbl_tulisan

Primary Key : Tulisan_id

Foreign Key : Tulisan_kategori_id, tulisan_pengguna_id

Fungsi : menyimpan data *event* yang akan dipublikasikan

Tabel 4.2 Tabel Master Tambah *Event*

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Tulisan_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Tulisan_judul	VARCHAR	200	NOT NULL

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
3	Tulisan_isi	TEXT	-	NOT NULL
4	Tulisan_tanggal	TIMESTAMP	-	
5	Tulisan_kategori_id	INTEGER	-	NOT NULL
6	Tulisan_kategori_nama	VARCHAR	30	NOT NULL
7	Tulisan_views	INTEGER	-	NOT NULL
8	Tulisan_gambar	VARCHAR	40	NOT NULL
9	Tulisan_pengguna_id	INTEGER	-	NOT NULL
10	Tulisan_author	VARCHAR	40	NOT NULL
11	Tulisan_img_slider	INTEGER	-	NOT NULL
12	Tulisan_slug	VARCHAR	250	NOT NULL
13	Tulisan_rating	INTEGER	-	NOT NULL

3. Tabel Master Kategori

Tabel 4.3 menjelaskan tentang struktur tabel master kategori.

Nama Tabel : tbl_kategori

Primary Key : Kategori_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master kategori

Tabel 4.3 Tabel Master Kategori

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Kategori_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Kategori_nama	VARCHAR	30	NOT NULL
3	Kategori_tanggal	TIMESTAMP	100	

4. Tabel Master Konfigurasi

Tabel 4.4 menjelaskan tentang struktur tabel master konfigurasi

Nama Tabel : tbl_konfigurasi

Primary Key : Id_konfigurasi

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data konfigurasi website

Tabel 4.4 Tabel Master Konfigurasi

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Id_konfigurasi	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Nama_pemilik	VARCHAR	255	NOT NULL
3	Namaweb	VARCHAR	255	NOT NULL
4	No_telp	VARCHAR	255	NOT NULL
5	Email	VARCHAR	255	NOT NULL
6	Alamat	VARCHAR	255	NOT NULL
7	Visi	TEXT	-	NOT NULL
8	Misi	TEXT	-	NOT NULL
9	About_us	TEXT	-	NOT NULL
10	Wallpaper	VARCHAR	255	NOT NULL
11	Wallpaper2	VARCHAR	255	NOT NULL
12	Wallpaper3	VARCHAR	255	NOT NULL
13	Icon	VARCHAR	255	NOT NULL

5. Tabel Master Owner Event

Tabel 4.5 menjelaskan tentang struktur tabel master owner event

Nama Tabel : tbl_owner_event

Primary Key : Id_owner

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data pendaftaran event

Tabel 4.5 Tabel Master Owner Event

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Id_owner	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Nama_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
3	No_telp_owner	VARCHAR	20	NOT NULL
4	Email_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
5	Alamat_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
6	Proposal_event	VARCHAR	255	NOT NULL
7	Keterangan_event	TEXT		
8	Status	VARCHAR	255	NOT NULL

6. Tabel Master Portofolio

Tabel 4.6 menjelaskan tentang struktur tabel master portofolio

Nama Tabel : tbl_portofolio

Primary Key : Port_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data portofolio

Tabel 4.6 Tabel Master Portofolio

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Port_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Port_judul	VARCHAR	200	NOT NULL
3	Port_deskripsi	TEXT	-	NOT NULL
4	Port_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
5	Port_author	VARCHAR	40	NOT NULL
6	Port_image	VARCHAR	40	NOT NULL

7. Tabel Master Inbox

Tabel 4.7 menjelaskan tentang struktur tabel master inbox

Nama Tabel : tbl_inbox

Primary Key : Id_inbox

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master inbox pengunjung

Tabel 4.7 Tabel Master Inbox

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Inbox_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Inbox_nama	VARCHAR	40	NOT NULL
3	Inbox_email	VARCHAR	60	NOT NULL
4	Inbox_kontak	VARCHAR	20	NOT NULL
5	Inbox_pesan	TEXT	-	NOT NULL
6	Inbox_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
7	Inbox_status	INTEGER	-	NOT NULL

8. Tabel Master Pengunjung

Tabel 4.8 menjelaskan tentang struktur tabel master pengunjung

Nama Tabel : tbl_pengunjung

Primary Key : Pengunjung_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master device kunjungan pengunjung

Tabel 4.8 Tabel Master Pengunjung

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Pengunjung_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Pengunjung_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Pengunjung_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Pengunjung_perangkat	VARCHAR	100	NOT NULL

9. Tabel Master Rating Event

Tabel 4.9 menjelaskan tentang struktur tabel master rating event

Nama Tabel : tbl_post_rating

Primary Key : Rate_id

Foreign Key : Rate_tulisan_id

Fungsi : menyimpan data master rating event

Tabel 4.9 Tabel Master Rating Event

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Rate_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Rate_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Rate_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Rate_point	INTEGER	-	NOT NULL

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
5	Rate_tulisan_id	INTEGER	100	NOT NULL

10. Tabel Master Post Views

Tabel 4.10 menjelaskan tentang struktur tabel master post views

Nama Tabel : tbl_post_views

Primary Key : views_tanggal

Foreign Key : views_tulisan_id

Fungsi : menyimpan data master views event

Tabel 4.10 Tabel Master Post Views

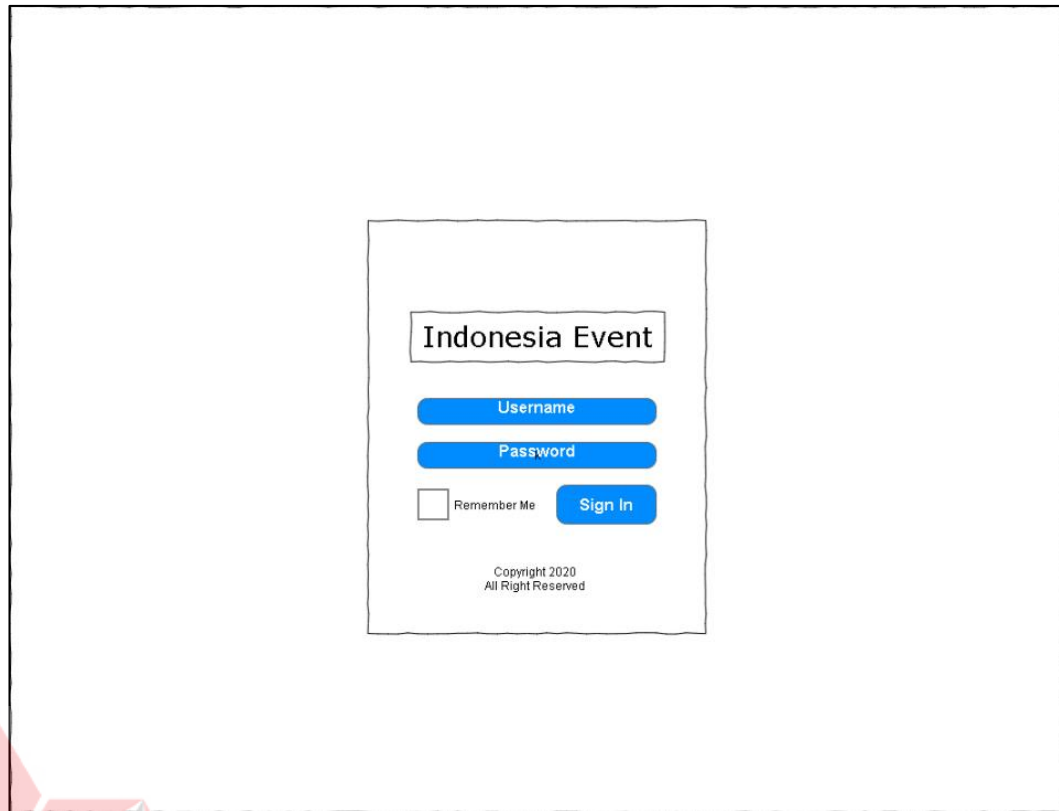
NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Views_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Views_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Views_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Views_tulisan_id	INTEGER	-	NOT NULL

4.3 Desain Input Output

Desain *input output* dari Sistem Aplikasi Pendaftaran Event adalah sebagai berikut :

1. Halaman Login

Halaman Login adalah halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat Username dan Password untuk melakukan login ke halaman dashborad. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Indonesia Event

Username

Password

☐ Remember Me

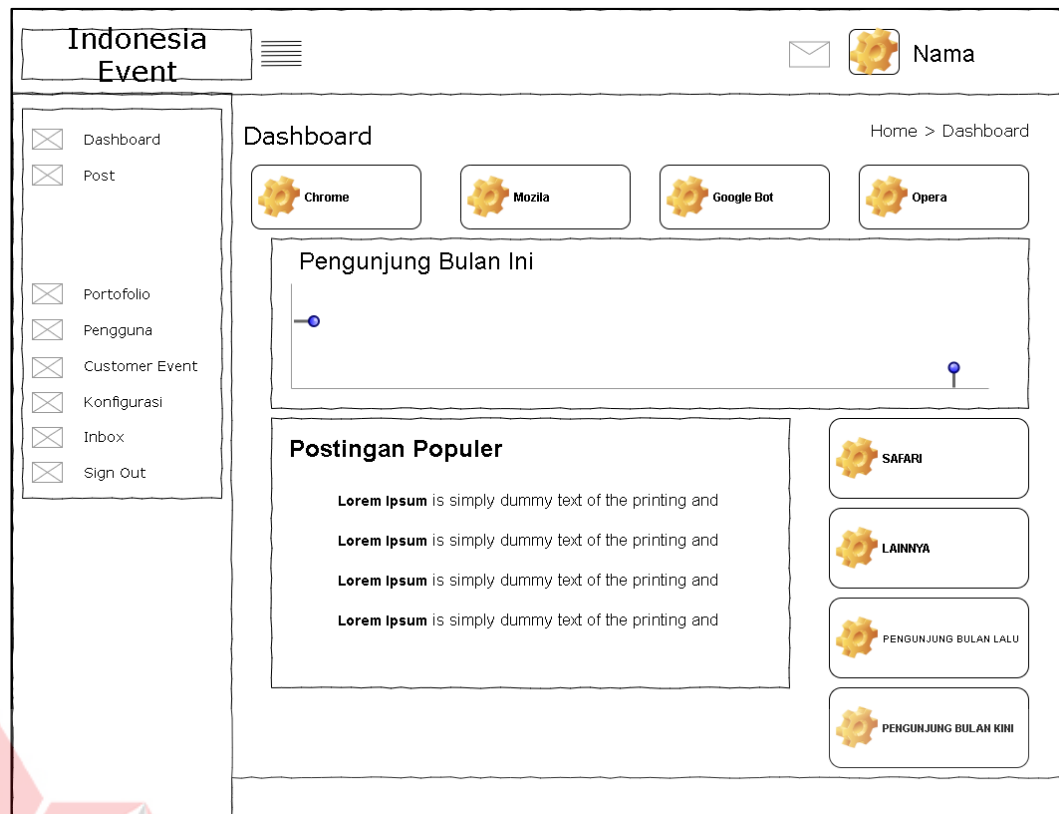
Copyright 2020
All Right Reserved

Gambar 4.31 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

Setelah admin berhasil login, maka akan diarahkan ke halaman Beranda admin. Pada halaman ini, berisi informasi data, dan informasi admin dan user.

Halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.28 Halaman Dashboard

3. Halaman Add New Post Event

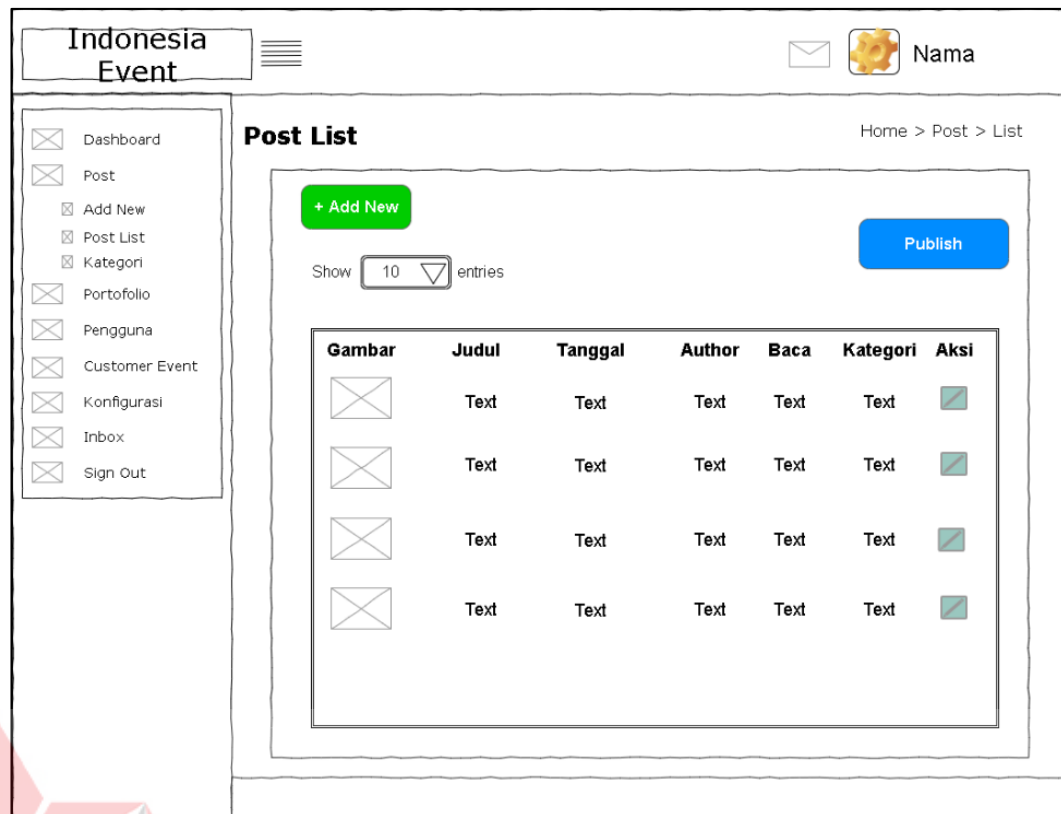
Pada halaman ini, berfungsi untuk mengupload event. Terdapat isi dari judul event, isi event, kategori event dan gambar. Halaman add new post event dapat dilihat pada Gambar 4.33.

The screenshot displays the 'Indonesia Event' web application interface for adding a new post. The layout includes a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Post, Add New, Post List, Kategori, Portofolio, Pengguna, Customer Event, Konfigurasi, Inbox, and Sign Out. The main content area is titled 'Dashboard' and shows a breadcrumb trail 'Home > Post > Add New'. The 'Add New' form consists of a 'Judul' (Title) input field with a 'Publish' button, a large 'Isi Post' (Post Content) text area, and a right sidebar for 'Pengaturan Lainnya' (Other Settings) which includes a 'Kategori' (Category) dropdown menu and a 'Gambar' (Image) upload button labeled 'Pilih File'.

Gambar 4.29 Halaman Add New Post Event

4. Halaman Post List Event

Pada halaman ini, terdapat list dari event yang telah di posting ke dalam website. Halaman post list event dapat dilihat pada Gambar 4.34.



Gambar 4.30 Halaman Post List Event

4.4 Membahas Sistem

Setelah merancang wireframe maka tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan ke dalam aplikasi. Hasil implementasi adalah sebagai berikut :

1. Halaman Login

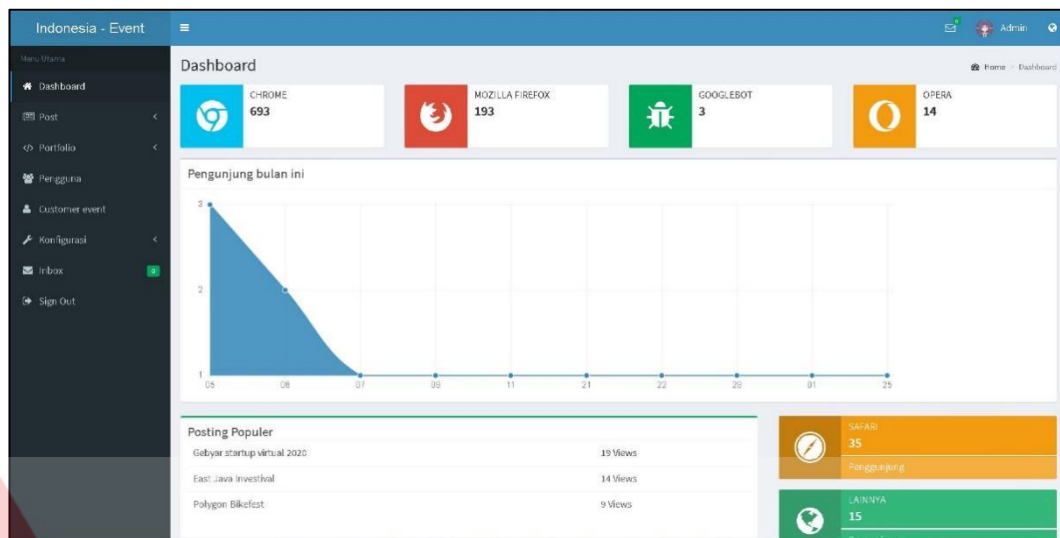
Halaman Login adalah halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat *Username* dan *Password* untuk melakukan *login* ke halaman *dashboard*. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4.31 Halaman Login

2. Halaman *Dashboard*

Halaman ini digunakan untuk menampilkan beberapa informasi data, informasi admin dan user. Halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.36.



Gambar 4.32 Halaman Dashboard

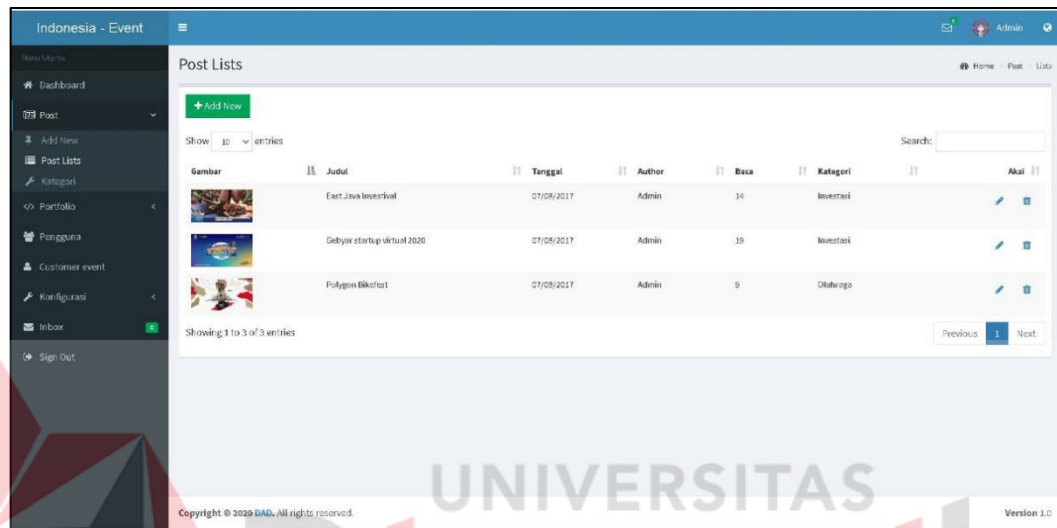
3. Halaman Add New Post Event

Halaman ini digunakan untuk menambahkan postingan event yang akan dipublish. Halaman add new post event dapat dilihat pada Gambar 4.37.

Gambar 4.33 Halaman Add New Post Event

4. Halaman Post List Event

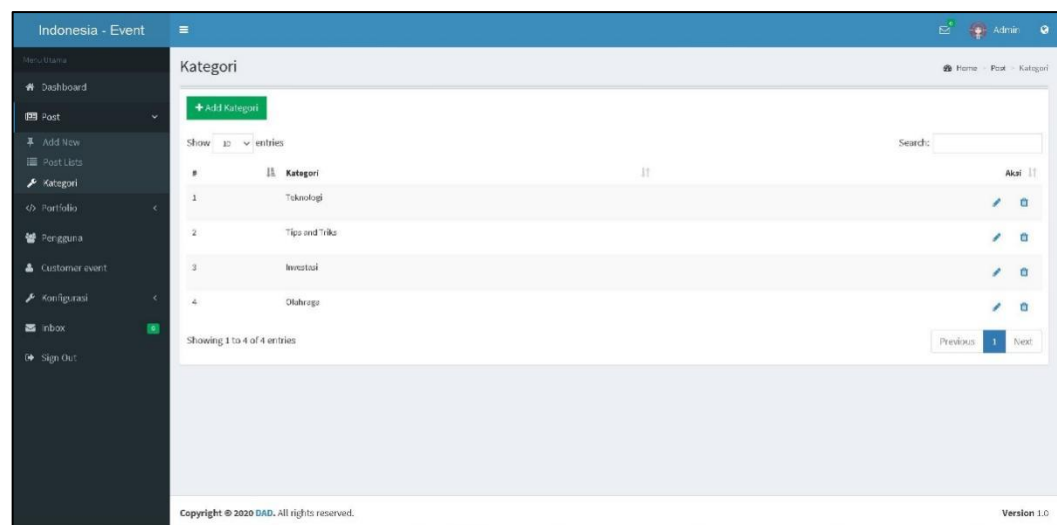
Pada halaman ini terdapat beberapa list data event yang telah dipublish. Yang berisi gambar event, judul event, tanggal, author, kategori, dan aksi untuk mengubah dan menghapus data event. Halaman post list event dapat dilihat pada Gambar 4.38.



Gambar 4.34 Halaman Post List Event

5. Halaman Kategori

Halaman ini digunakan untuk merubah dan menghapus data kategori event. Halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.39.



Gambar 4.35 Halaman Kategori

6. Halaman Add Portofolio

Halaman ini digunakan sebagai draft dari event yang ada dan telah berjalan. Halaman add portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.40.

Gambar 4.40 Halaman Add Portofolio

7. Halaman Portofolio List

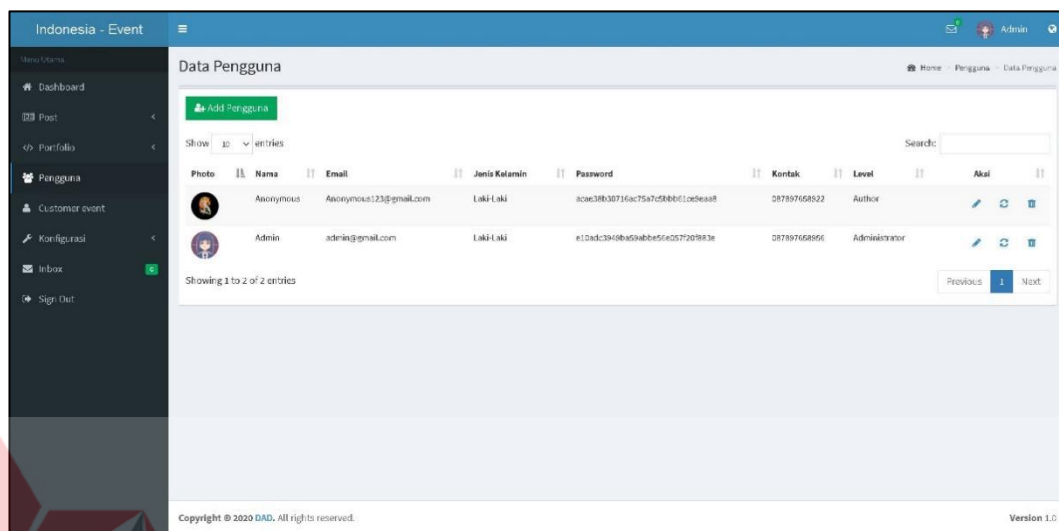
Halaman ini berisi list dari event yang sudah berjalan dan di halaman ini dapat mengubah dan menghapus data list portofolio event. Halaman portofolio list dapat dilihat pada Gambar 4.41.

Gambar	Judul	Tanggal	Author	Aksi
	Gebhyar startup virtual 2020	15 January 2021	Admin	
	East Java Festival	15 January 2021	Admin	
	Polygon Bikeshift	20 July 2017	Admin	

Gambar 4.41 Halaman Portofolio List

8. Halaman Data Pengguna

Halaman ini digunakan untuk menambah data pengguna. Pada halaman ini dapat menambah, mengedit, dan menghapus data pengguna. Halaman data pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.42.



Gambar 4.36 Halaman Data Pengguna

9. Halaman Customer Event

Halaman ini terdapat data customer yang akan mendaftarkan event yang mereka miliki ke Indonesia Event. Dalam halaman ini terdapat fitur status penerimaan event yang akan di publish oleh admin. Halaman customer event dapat dilihat pada Gambar 4.43.

NO	NAMA CUSTOMER	NOMOR TELEPON	EMAIL	ALAMAT	PROPOSAL EVENT	KETERANGAN EVENT	STATUS	ACTION
1	Adrian	087896431254	Adrian123@gmail.com	Surabaya	Download File	Event tentang...	tolak	Email Update Status
2	Dhika	089789790679	Dhika123@gmail.com	Sidoarjo	Download File	Event tentang...	pending	Email Update Status
3	Dandi	089789947812	Dandi123@gmail.com	Surabaya	Download File	Event tentang...	pending	Email Update Status
4	Nidolop	087955783456	Nidolopkun123@gmail.com	Perumahan Kelengkeng Indah Blok - R3 Jemberan Indah	Download File	Event Tentang Membantu Anak Yatim Piatuh	terima	Email Update Status

Gambar 4.37 Halaman Customer Event

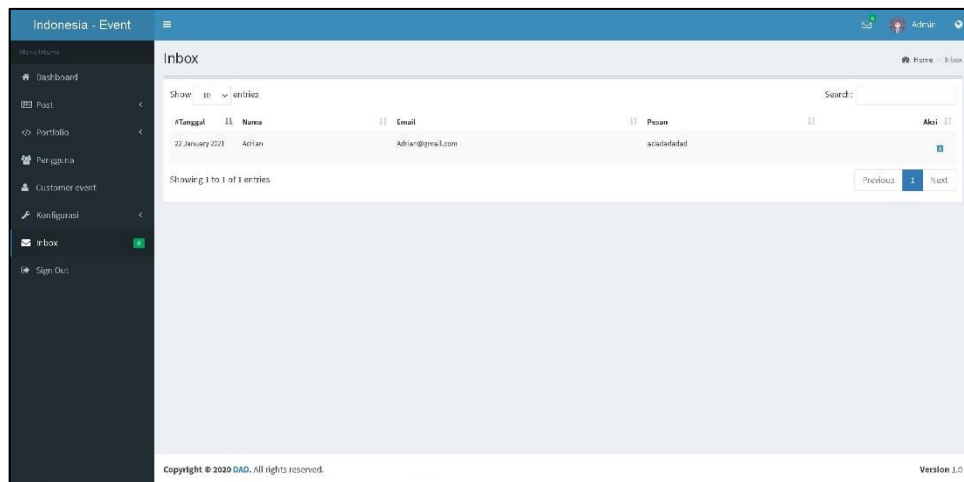
10. Halaman Konfigurasi

Halaman ini digunakan untuk mengatur konfigurasi tentang website. Pada halaman ini dapat mengatur semua data tentang website. Halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.44.

Gambar 4.38 Halaman Konfigurasi

11. Halaman Inbox

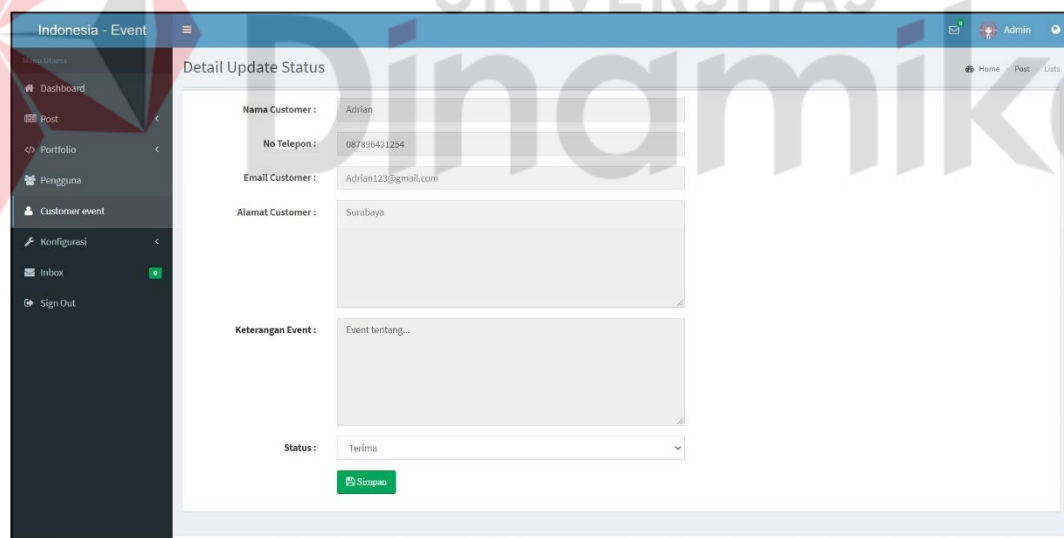
Halaman ini digunakan untuk menampilkan pesan kritik dan saran dari pengunjung website. Halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.45.



Gambar 4.39 Halaman Inbox

12. Halaman Validasi

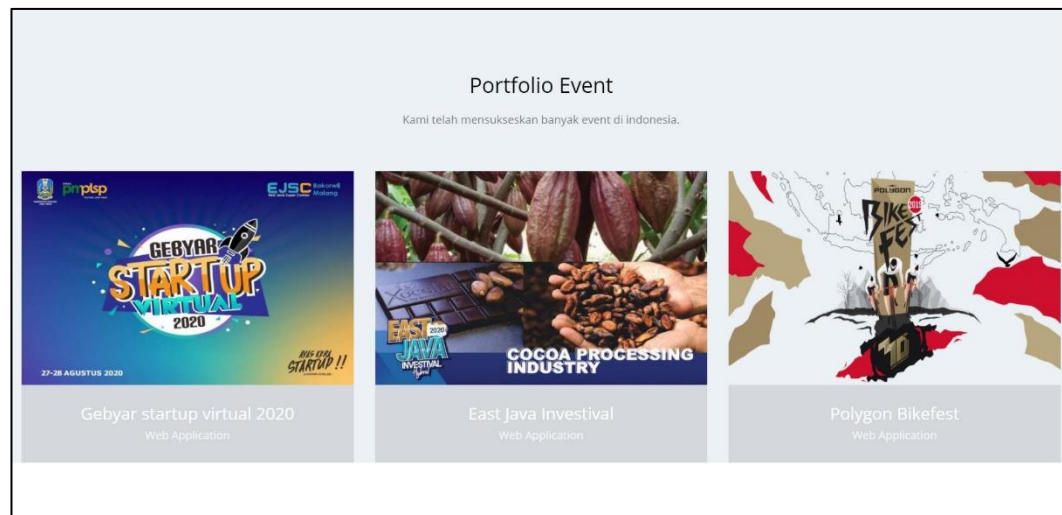
Halaman ini digunakan untuk memvalidasi event yang telah di ajukan oleh *vendor event organizer* yang akan di selenggarakan. Halaman validasi dapat dilihat pada Gambar 4.46.



Gambar 4.46 Halaman Validasi

13. Halaman depan portofolio

Halaman ini akan menampilkan detail dari portofolio dari website. Halaman depan portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.47.



Gambar 4.47 Halaman Depan Portofolio

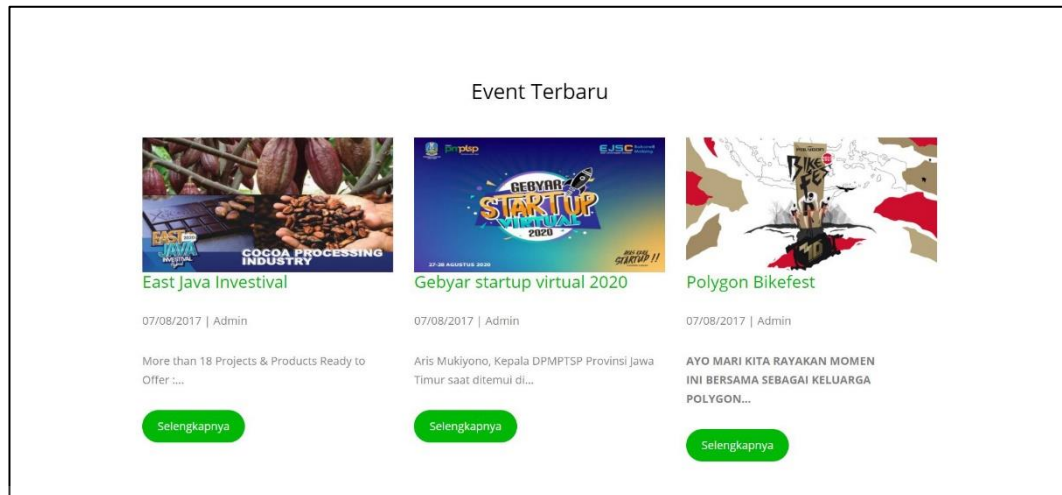
14. Halaman Pendaftaran Event

Halaman ini menyediakan form untuk melakukan pendaftaran sebuah event yang akan di selenggarakan *vendor event organizer*, Penulis mengerjakan bagian kotak merah. Halaman pendaftaran event dapat dilihat pada Gambar 4.48.

Gambar 4.48 Halaman Pendaftaran Event

15. Halaman Event

Halaman ini akan menampilkan sekumpulan jadwal event yang telah di publish oleh admin. Halaman event dapat dilihat pada Gambar 4.49.



Gambar 4.49 Halaman Event

16. Halaman Detil Event

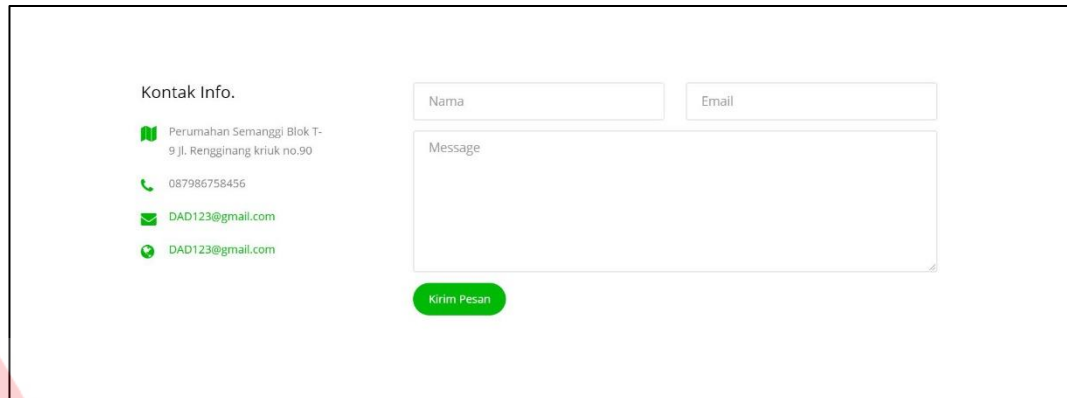
Halaman ini akan menampilkan detail dari sebuah event yang telah di publish oleh admin. Halaman detil event dapat dilihat pada Gambar 4.50.



Gambar 4.50 Halaman Detil Event

17. Halaman Inbox

Halaman ini menyediakan kotak saran atau inbox untuk melakukan saran dari kurang dan lebihnya tentang website. Halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.51.



The screenshot displays a contact form titled 'Kontak Info.' on the left and a message input area on the right. The contact information includes an address, a phone number, and two email addresses, each preceded by a green icon. The message area has a 'Message' label and a large text input field. Below the input field is a green button labeled 'Kirim Pesan'.

Kontak Info.

Perumahan Semanggi Blok T-
9 Jl. Rengginang kriuk no.90

087986758456

DAD123@gmail.com

DAD123@gmail.com

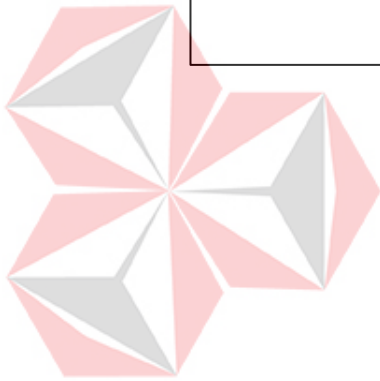
Nama

Email

Message

Kirim Pesan

Gambar 4.51 Halaman Inbox



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi Aplikasi Pendaftaran Event di Ardilab Design+Code Studio, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat mampu memperluas jalur penyelenggaraan event.
- b. Aplikasi mampu memberikan event yang jelas.

5.2 Saran

Aplikasi Indonesia Event ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Seperti aplikasi masih belum mempunyai fitur login untuk para pengunjung yang akan melakukan pendaftaran event. Oleh sebab itu, disarankan dalam pengembangan aplikasi agar aplikasi menjadi lebih baik supaya tidak terjadi bug pada sistem. Selain itu, sistem diharapkan dapat terintegrasi dengan system lain sehingga dapat dipakai secara meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020, Desember 16). *Pengenalan apa itu website beserta fungsi, Manfaat dan cara membuatnya*. Retrieved from sekawandia: <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-website/>
- Andika, D. (2018). *Pengertian css (cascading style sheet)*. Retrieved from it-jurnal: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/>
- Azizah, K. (2021, februari 18). *Pengetian html lengkap dengan fungsi dan sejarah kemunculannya*. Retrieved from merdeka : <https://www.merdeka.com/trending/pengertian-html-lengkap-dengan-fungsi-dan-sejarah-kemunculannya-kln.html>
- imanudin, N. i. (2021, April 26). *Pengertian, fungsi, model dan contoh erd*. Retrieved from tisucoding: <https://tisucoding.com/contoh-erd/>
- Mengenal istilah XAMPP. (2019). Retrieved from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/kamus-hosting/xampp/>
- Munandar, A. (2016, oktober 22). *Pengertian SQL*. Retrieved from bahasaweb: <https://bahasaweb.com/pengertian-sql/>
- Pengertian Pendaftaran Pengertian Registrasi Pengertian Penilaian*. (n.d.). Retrieved from text-id.123dok: <https://text-id.123dok.com/document/wq2m0oj2y-pengertian-pendaftaran-pengertian-registrasi-pengertian-penilaian.html>
- Pengertian PHP*. (2019). Retrieved from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/kamus-hosting/php/>

Putra. (2020, februari 1). *Pengertian sdlc adalah : fungsi, metode dan tahapan sdlc.*

Retrieved from salamadian: <https://salamadian.com/sdlc-system-development-life-cycle/>

Riadi, M. (2019, April 28). *Pengertian, Jenis, Karakteristik dan Manajemen Event.*

Retrieved from kajianpustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2019/04/manajemen-event.html>

Tommy. (n.d.). *Pengertian Database atau Basis Data dan Jenis-Jenisnya.*

Retrieved from kotakpintar: <https://kotakpintar.com/pengertian-database-atau-basis-data/>



UNIVERSITAS
Dinamika