



**RANCANG BANGUN APLIKASI *EVENT-IN* PENGAJUAN
SPONSORSHIP BERBASIS MOBILE**



PROYEK AKHIR

Program Studi

DIII Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

ILHAM FATAHILLAH RIDWAN

18390100035

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI *EVENT-IN* PENGAJUAN
SPONSORSHIP BERBASIS MOBILE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer

Disusun Oleh:



Nama : Ilham Fatahillah Ridwan

NIM : 18390100035

Program Studi : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

*Perubahan itu pasti, tetaplh fleksibel dan terus berusaha
berubah lebih baik.*

*Dengan ini saya persembahkan sebuah karya ini kepada
keluarga saya dan juga orang terdekat saya.*



UNIVERSITAS
Dinamika

Proyek Akhir

RANCANG BANGUN APLIKASI *EVENT-IN* PENGAJUAN SPONSORSHIP BERBASIS MOBILE

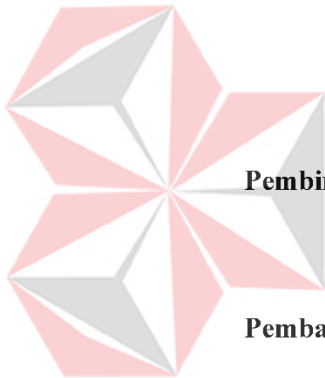
Dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Fatahillah Ridwan

NIM : 18390100035

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : Jum'at, 29 Juli 2021



Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.

NIDN : 0723037707

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.13
14:29:55 +07'00'

Pembahas

Titik Lusiani, M.Kom., OCP

NIDN : 0714077401

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.13
20:09:04 +07'00'

Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.13
14:30:35 +07'00'

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.

NIDN : 0723037707

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ilham Fatahillah Ridwan
NIM : 18390100035
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI *EVENT-IN*
PENGAJUAN SPONSORSHIP BERBASIS MOBILE**

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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2021

Yang menyatakan




Ilham Fatahillah Ridwan

NIM: 18390100035

ABSTRAK

Pengajuan Sponsorship kepada suatu Lembaga umumnya diawali dengan mengetahui *contact person* dari pihak perusahaan untuk diajak berbincang sejenak atas acara yang diadakan. Dengan suatu perbincangan itu, akan terbentuklah suatu simpati dari pihak perusahaan untuk mendukung acara yang akan diselenggarakan melalui beberapa bantuan yang biasa kita kenal dengan sponsor atau bisa juga sumber dana dari acara yang akan diselenggarakan.

Tak hanya berakhir disitu, pengaju sponsorship melalui kesepakatan yang telah dibuat akan melakukan sesuai apa yang dimintai perusahaan pemberi sponsor. Semua harus dilakukan sebagai bukti bahwa kerja sama telah berjalan sesuai apa yang disepakati. Adanya sponsorship itu akan berhasil jika kedua belah pihak bersedia dalam kerja sama tersebut dan saling menguntungkan kedua belah pihak.

Hubungan kerja sama dalam sponsorship ini, sering terjadi dan sangat dibutuhkan oleh kedua belah pihak yang terlibat. Dari pihak perusahaan dapat menunjukkan eksistensinya dalam membantu penyelenggara acara apapun itu, dan bagi penyelenggara acara dapat lebih menjangkau peserta lebih banyak karena nama perusahaan pendukungnya. Berjalannya waktu, kebutuhan untuk lebih mudah dalam segala hal tidak menutup kemungkinan pada pengajuan sponsorship juga. Apalagi dengan adanya pandemic yang semua hal mulai beralih digital dan pertemuan yang diadakan secara daring. Dengan begitu dibutuhkan sebuah aplikasi pengajuan berbasis mobile yang memudahkan pengajuan tersebut. Aplikasi Event-In hadir dengan mempermudah proses pengajuan tersebut. Pengaju dapat mudah melakukan pengajuan melalui aplikasi. Begitu pula perusahaan dapat dengan mudah melihat resume dari ajuan tersebut.

Kata kunci : Aplikasi Event-In Pengajuan Sponsorship, Pengajuan Sponsorship, Aplikasi Pengajuan Sponsorship Berbasis Android, Sponsorship, Pengajuan

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah subhanahu wa ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik, tak lupa juga doa dan dukungan keluarga, penulis bisa menyelesaikan pembuatan laporan Proyek Akhir dengan judul “Aplikasi Event-In berbasis Android”.

Dalam Karya Proyek Akhir ini membahas tentang perancangan dan pembuatan Aplikasi Event-In Berbasis Android yang dapat membantu masyarakat umum untuk melakukan pengajuan sponsorship dengan lebih mudah. Di kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan semangat sekaligus dukungan setiap saat.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mendukung proses bimbingan pengerjaan Proyek Akhir.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP selaku pembahas yang turut memberikan nasihat-nasihat bijak yang bermanfaat bagi Proyek Akhirnya.
4. Teman-teman di Universitas Dinamika program pendidikan DIII Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan membantu penulis.
5. Serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Proyek Akhir dan penyelesaian laporan Proyek Akhir, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan banyak limpahan rahmatnya dan juga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran segalanya untuk seluruh pihak yang sudah memotivasi dan menyemangati selama pelaksanaan proyek akhir maupun pembuatan laporan proyek akhir hingga penyelesaian proyek akhir sehingga semua dapat terselesaikan hingga akhir dengan lancar .

Surabaya, 10 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan | 3 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 4 |
| 2.1 Event Sponsorship | 4 |
| 2.2 Public Relation (PR / Humas) | 4 |
| 2.3 Aplikasi Mobile | 5 |
| 2.4 System Development Life Cycle | 6 |
| 2.5 Android | 8 |
| 2.6 Analisis Sistem | 8 |
| 2.7 <i>Database Management System (DBMS)</i> | 8 |
| BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM | 9 |
| 3.1. Analisis Sistem | 9 |
| 3.2. Desain Sistem | 9 |
| 3.2.1. <i>BPMN Annotation</i> | 9 |
| 3.2.2. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> | 11 |
| 3.2.3. <i>Entity Relationship Diagram</i> | 14 |
| 3.2.4. <i>Struktur Tabel</i> | 16 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 20 |
| 4.1 Sistem Yang Digunakan | 20 |



UNIVERSITAS
Dinamika

| | |
|--|----|
| 4.2 Implementasi | 20 |
| 4.2.1. Halaman <i>Login User</i> Perusahaan | 21 |
| 4.2.2. Halaman <i>Utama User</i> Perusahaan..... | 22 |
| 4.2.3. <i>Navigation Bar</i> User Perusahaan..... | 23 |
| 4.2.4. Halaman <i>Detail Ajuan User</i> Perusahaan..... | 24 |
| 4.2.5. Halaman <i>Konfirmasi Approval User</i> Perusahaan | 25 |
| 4.2.6. Halaman <i>Detail Interview</i> | 26 |
| 4.2.7. Halaman <i>Login User Pengaju</i> | 27 |
| 4.2.8. Halaman <i>Registrasi User Pengaju</i> | 28 |
| 4.2.9. Halaman <i>Utama User Pengaju</i> | 29 |
| 4.2.10. Halaman <i>Detail Home</i> Perusahaan <i>User Pengaju</i> | 30 |
| 4.2.11. Halaman <i>Detail Tentang</i> Perusahaan <i>User Pengaju</i> | 31 |
| 4.2.12. Halaman <i>Detail Event</i> Perusahaan <i>User Pengaju</i> | 32 |
| 4.2.13. Halaman <i>Pengajuan Sponsorship User Pengaju</i> | 33 |
| 4.2.14. Halaman <i>Pengajuan Sponsorship Detail</i> user Pengaju..... | 34 |
| 4.2.15. Halaman <i>History Ajuan Sponsorship</i> user Pengaju | 35 |
| 4.2.16. Halaman <i>Portfolio/Eviden</i> ajuan user pengaju..... | 36 |
| 4.3. Pengujian | 37 |
| 4.3.1. Pengujian <i>User EVENT-IN</i> (Pengaju)..... | 37 |
| 4.3.2. Pengujian <i>User EVENT-IN</i> (Perusahaan)..... | 39 |
| BAB V PENUTUP | 40 |
| 5.1. Kesimpulan | 40 |
| 5.2. Saran | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 41 |
| LAMPIRAN | 42 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1 Tabel Pengaju..... | 16 |
| Tabel 3.2 Tabel Jenis Ajuan..... | 16 |
| Tabel 3.3 Tabel Status Ajuan | 17 |
| Tabel 3.4 Tabel Ajuan..... | 17 |
| Tabel 3.5 Tabel Konfirmasi | 18 |
| Tabel 3.6 Tabel Eviden | 18 |
| Tabel 3.7 Tabel Perusahaan | 19 |
| Tabel 4.1 User EVENT-IN (Pengaju)..... | 37 |
| Tabel 4.2 User EVENT-IN (Perusahaan)..... | 39 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 3.1 BPMN Aplikasi Event-In | 10 |
| Gambar 3.2 <i>Context Diagram</i> Aplikasi Event-In | 11 |
| Gambar 3.3 DFD Level 0 Aplikasi Event-In | 12 |
| Gambar 3.4 DFD <i>Level 1</i> dari Proses Registrasi Pengaju Baru | 13 |
| Gambar 3.5 DFD Level 1 dari proses Login Akun Pengaju | 13 |
| Gambar 3.6 DFD Level 1 dari proses Pengajuan Sponsorship | 13 |
| Gambar 3.7 CDM Aplikasi Event-In | 14 |
| Gambar 3.8 PDM Aplikasi Event-In | 15 |
| Gambar 4.1 Halaman <i>Login User</i> Perusahaan | 21 |
| Gambar 4.2 Halaman Utama <i>User</i> Perusahaan | 22 |
| Gambar 4.3 Halaman Pendaftaran (Pilih <i>User</i>) | 23 |
| Gambar 4.4 Desain Halaman Detail Ajuan | 24 |
| Gambar 4.5 Halaman <i>Konfirmasi Approval User</i> Perusahaan | 25 |
| Gambar 4.6 Desain Detail Interview User Perusahaan | 26 |
| Gambar 4.7 Desain Halaman Login User Pengaju | 27 |
| Gambar 4.8 Desain Halaman Registrasi User Pengaju | 28 |
| Gambar 4.9 Desain Halaman Utama <i>User</i> Pengaju | 29 |
| Gambar 4.10 Halaman <i>Detail Home</i> Perusahaan <i>user</i> Pengaju | 30 |
| Gambar 4.11 Halaman <i>Detail Tentang</i> Perusahaan <i>user</i> Pengaju | 31 |
| Gambar 4.12 Halaman <i>Detail Tentang</i> Perusahaan <i>user</i> Pengaju | 32 |
| Gambar 4.13 Halaman Pengajuan Sponsorship <i>user</i> pengaju | 33 |
| Gambar 4.14 Halaman pengajuan sponsorship detail <i>user</i> pengaju | 34 |
| Gambar 4.15 Halaman history ajuan sponsorship <i>user</i> pengaju | 35 |
| Gambar 4.16 Halaman history ajuan sponsorship <i>user</i> pengaju | 36 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1 Kartu Bimbingan PA | 42 |
| Lampiran 2 Program Pengajuan Sponsorship User Pengaju..... | 43 |
| Lampiran 3 Program Konfirmasi Approval Ajuan User Perusahaan..... | 45 |
| Lampiran 4 Hasil Turnitin..... | 49 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki dunia bisnis yang selalu mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat setiap tahunnya. Hampir setiap bidang bisnis mengalami peningkatan positif. Ditandai dengan jaringan perusahaan baik tunggal maupun induk yang semakin meluas (Cahyadin, Sutomo, & Ratwianingsih, 2017). Hal tersebut tidak lepas dari peran Public Relationship dari setiap perusahaan.

Public Relation merupakan bagian dari perusahaan atau organisasi yang bertugas untuk mengelola aktivitas komunikasi, baik dengan internal maupun eksternal (Ishak, 2012). Komunikasi eksternal digunakan public relation atau humas untuk meningkatkan jejaring dengan dunia luar bisa dengan meningkatkan awareness masyarakat pada media pers ataupun suatu hubungan kerja sama dengan organisasi lain. Dengan begitu Public Relation atau Humas harus memiliki kemampuan untuk memuaskan pihak-pihak lain, baik untuk meningkatkan pengetahuan (Knowledge), pengenalan (Awareness), upaya pemenuhan selera (Pleasure), dan menarik simpati atau empati dengan adanya suatu event (Kusuma, 2019).

Event Sponsorship merupakan salah satu media komunikasi yang berkaitan dengan beberapa elemen bauran promosi dengan jangkauan lebih luas dibandingkan iklan. Dalam sebuah buku berjudul "*Advertising, Promotion, & Other Aspects of Integrated Marketing Communication*" karya Terence A. Shimp dijelaskan bahwa manfaat penyelenggaraan event sponsorship tak lain ialah sebagai sarana untuk membangun hubungan antara perusahaan dan konsumen, meningkatkan equality pada brand dan dapat memperkuat ikatan dalam pertukaran (Shimp, 2010).

Dalam hal diatas penting bagi humas sebagai mediator dari event sponsorship tersebut bernegosiasi serta menjamin lancarnya suatu Kerjasama antar organisasi yang bersangkutan. Tidak hanya disampaikan secara lisan namun juga secara tertulis berkaitan tentang event atau acara yang diadakan.

Effort humas dalam mencari sponsor sangat lah tinggi, mulai dari pemilihan calon sponsor hingga pengajuan proposal dan sesi presentasi proposal (Tim Media, 2021).

Sejak diumumkannya pandemi pada bulan Februari 2020 lalu membuat pengadaan event harus diundur atau dibatalkan. Namun tak berhenti disitu, pengadaan event tetap dilakukan dalam banyak cara, seperti online maupun dibatasinya peserta event tersebut. Pengajuan proposal sponsor yang saat itu dilakukan secara offline mendatangi pihak perusahaan, kini mengalami perubahan metode yaitu pengajuan secara online melalui email maupun whatsapp. Dengan begitu, humas harus benar-benar ekstra kerja keras dalam mencari sponsor.

Bagi orang yang sering mencari sponsor, hal seperti diatas bukanlah hal yang sulit untuk diselesaikan. Namun, bagi orang yang baru ditugaskan atau baru dalam hal sponsor akan kesulitan dalam mencari calon sponsor untuk event sponsorship mereka.

Berdasarkan masalah yang ada diatas, maka diciptakan suatu aplikasi yang diberi nama Event-In. Aplikasi ini memberikan pengalaman baru bagi pengelola event agar memudahkan dalam mencari calon sponsor dan pengajuan nya. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu mengelompokkan pengelola event dan dapat menjadi portfolio sponsor bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada Latar Belakang diatas, maka dirumuskanlah suatu rumusan msalah yaitu bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengajuan sponsorship berbasis mobile yang memberikan kemudahan dalam mengajukan sponsor.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan merupakan data Dummy hasil research beberapa website perusahaan.
2. Tidak membahas tentang keamanan jaringan
3. Pengguna aplikasi Event-In dapat berupa masyarakat sebagi penyelenggara acara dan instansi sebagai pendaan acara

1.4 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah Merancang dan Membangun aplikasi pengajuan sponsorship Event-In berbasis mobile.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa nilai manfaat penulisan, antara lain :

1. Diharapkan mampu membantu penyelenggara acara untuk menemukan dan mendapat sponsor dari suatu instansi
2. Diharapkan mampu memudahkan penyelenggara untuk melakukan pelaporan acara yang telah di-sponsori.
3. Diharapkan mampu memudahkan pelaporan keuangan instansi terkait dana yang dikeluarkan.
4. Diharapkan mampu memberikan pengalaman baru terhadap Public relation dalam membangun portfolio dan mencari sponsor untuk acaranya.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Event Sponsorship

Event Sponsorship merupakan salah satu media komunikasi yang berkaitan dengan beberapa elemen bauran promosi dengan jangkauan lebih luas dibandingkan iklan. Menurut Ternace A. Shimp (Shimp, 2010) bahwa manfaat penyelenggaraan event sponsorship tak lain ialah sebagai sarana untuk membangun hubungan antara perusahaan dan konsumen, meningkatkan equality pada brand dan dapat memperkuat ikatan dalam pertukaran.

Dengan adanya Event Sponsorship diharapkan suatu kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan image perusahaan dan juga nama perusahaan jadi lebih dikenal (Coulson & Thomas, 2002). Dengan keunikan suatu event sponsorship, dapat mengundang perhatian media massa. Media massa memiliki cakupan yang sangat luas dan mudah untuk tersebar. Perencanaan yang matang merupakan Langkah untuk mencapai tujuan dalam suatu event sponsorship. Perencanaan Event Sponsorship menyangkut : *Target audience reach, Compatibility with Company's or Brand positioning, dan Message capacity* (Rossister & Percy, 1998). *Target audience reach* merupakan segmen yang dicapai oleh perusahaan. *Compatibility with Company's or Brand positioning* merupakan posisi produk dimata konsumen. *Message capacity* merupakan fasilitas apa atau value apa yang didapat perusahaan dalam event sponsorship.

2.2 Public Relation (PR / Humas)

Public Relation merupakan bagian dari perusahaan atau organisasi yang bertugas untuk mengelola aktivitas komunikasi, baik dengan internal maupun eksternal (Ishak, 2012). Pengertian lain dari *Public Relation* ialah suatu fungsi yang mengelola serta membangun suatu hubungan baik yang saling bermanfaat antara organisasi dengan orang banyak sehingga mempengaruhi suatu kesuksesan atau kegagalan oraganisasi tersebut.

Dalam buku *Public Relations Strategies and Tactics* (Wilcox & Cameron, 2003) juga mengatakan bahwa "*public relations is a management function, of a*

continuing and planned character, through which public and private organizations and institutions seek to win and retain the understanding, sympathy, and support of those with whom there are or maybe concerned by evaluating public opinion about themselves, in order to correlate, as far as possible their own policies and procedures, to achieve by planned and widespread information more productive corporation and more efficient fulfillment of their common interests” , yang berarti PR memegang fungsi management dengan karakter perencanaan, dan berusaha mencari simpati support dari publik demi mencapai produktifitas dalam Kerjasama, keefisienan pemenuhan kepentingan bersama dengan adanya kegiatan yang banyak dikenal public.

Menurut (Ruslan, 2012) dalam bukunya yang Berjudul Manajemen *Public Relations & Media Komunikasi - Konsepsi dan Aplikasi*, tujuan dari *public relation* sebagai berikut :

1. Menumbuh dan mengembangkan citra suatu perusahaan yang positif untuk publik eksternal maupun juga masyarakat serta juga konsumen.
2. Mendorong tercapainya rasa saling pengertian diantara publik sasaran dengan suatu perusahaan.
3. Mengembangkan juga sinergi fungsi suatu pemasaran dengan adanya public relation.
4. Efektif didalam membangun pengenalan merek serta juga pengetahuan merek.
5. Mendukung bauran pemasaran.

2.3 Aplikasi Mobile

Mobile merupakan perangkat lunak yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan mobilitas pada perangkat selluler atau telepon genggam. Android dan iOS merupakan system operasi yang digunakan pada pada perangkat Mobile kebanyakan.

Aplikasi Mobile merupakan peningkatan dari system perangkat lunak atau biasa dikenal dengan software yang biasanya ditemukan pada PC Desktop. Awal mulanya, aplikasi mobile hanya terbatas pada beberapa fungsi, dikarenakan sumber daya hardware yang terbatas. Namun, seiring berjalan-nya waktu perkembangan

dari perangkat keras / hardware mobile semakin canggih. Sehingga perkembangan aplikasi mobile semakin pesat dan memiliki banyak fitur sekaligus.

Kategorisasi Aplikasi Mobile antara lain (Guntoro, 2021) :

1. Komunikasi : Aplikasi yang berfungsi untuk mempermudah komunikasi antar pengguna.
2. Pendidikan : Aplikasi seputar edukasi
3. Berita dan Majalah : aplikasi yang berfungsi untuk menyajikan berita yang dapat diakses secara online dan mobile dimana saja.
4. Permainan : Aplikasi sebagai sarana refreshing dengan suatu permainan mobile.
5. Jejaring Sosial : Aplikasi yang dapat menghubungkan banyak orang sekaligus dan juga tempat berkumpulnya banyak komunitas berdasarkan hobi, profesi dan masih banyak lagi.
6. Kesehatan : Aplikasi seputar dunia Kesehatan.

Aplikasi Mobile dikembangkan dengan Bahasa pemrograman tertentu berdasarkan operasi system yang digunakan. Pembuat aplikasi tersebut disebut sebagai developer. Mereka bertugas untuk menciptakan / mendvelop sebuah aplikasi berbasis mobile.

2.4 System Development Life Cycle

Dalam system development life cycle (SDLC) terdapat metode waterfall, yaitu 5 tahapan penyelesaian masalah untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi dengan penggambaran proses yang menurun seperti halnya air terjun (Pressman, 2015). Berikut kelima tahapan SDLC:

1. *Communication*

Tahapan awal pada metode ini dengan komunikasi. Tahapan ini sangat penting karena pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi kebutuhan konsumen/pengguna pada aplikasi nantinya. Tahapan yang dapat dilakukan pada tahap ini ialah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

2. *Planning*

Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan software yang akan dibangun. *Planning* meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

3. *Modeling*

Tahap Ketiga adalah *modelling*. Tahap ini hanya bisa dikerjakan jika tahap satu dan dua (*Communication, Planning*) telah dikerjakan. Dalam tahap ini dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan system menjadi sebuah perancangan perangkat lunak. Dengan kata lain, proses ini merupakan proses rancangan structural data, arsitektur software dan design UI prototype / *interface*.

4. *Construction*

Tahap keempat yaitu *construction* atau implementasi Desain UI terhadap aplikasi dengan sebuah Bahasa pemrograman / *coding*. Pada tahap ini programmer akan melakukan penerjemahan transaksi yang diinginkan oleh pengguna sehingga menghasilkan suatu tampilan secara nyata dengan fungsi yang ada. Selain pengerjaan program, dilakukan juga testing atau pengecekan adanya kesalahan/error pada program sehingga program dapat diperbaiki setelahnya.

5. *Deployment*

Tahap akhir yaitu *deployment*, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Sistem atau program yang sudah jadi itu akan digunakan secara langsung oleh banyak pengguna dengan tetap dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.5 Android

Menurut Arif Akbarul Huda (2013), Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Aplikasi Android merupakan program yang dapat dijalankan dalam sistem operasi Android. Sistem operasi Android ini bersifat open source sehingga programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam PlayStore bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

2.6 Analisis Sistem

Menurut Taufiq (2013), analisis sistem adalah suatu kegiatan mempelajari sistem (baik sistem manual ataupun sistem yang sudah komputerisasi) secara keseluruhan mulai dari menganalisa sistem, Analisa masalah, desain logis, dan memberikan keputusan dari hasil analisis tersebut.

2.7 Database Management System (DBMS)

Sebuah DBMS adalah data yang saling berhubungan yang dikelompokkan dalam sebuah tabel atau beberapa tabel dan sebuah aplikasi program yang mengatur cara mengakses data tersebut. Kumpulan dari data tersebut biasanya disebut basis data, yang berisikan informasi yang nyata untuk sebuah perusahaan.

Tujuan utama DBMS adalah untuk menyediakan sebuah cara untuk menyimpan dan mengambil informasi basis data secara efisien dan nyaman. Manajemen data meliputi struktur informasi penyimpanan dan mekanisme untuk memanipulasi informasi yang ada dalam basis data. Keamanan informasi yang disimpan di basis data harus terjamin, walau dalam keadaan sistem rusak atau pengaksesan yang tidak diijinkan. (Widodo, 2017).

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tahapan-tahapan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode tahapan *System Development Life Cycle (SDLC)* antara lain *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*. Pada tahap *communication* terdapat 3 tahapan yaitu studi literatur, wawancara, dan observasi. Pada tahap *modeling* terdiri atas pembuatan proses bisnis baru yang akan memperbaiki proses bisnis konvensional dengan menggunakan *BPMN Anotation* sebagai penggambaran alur proses bisnis baru yang akan diimplementasikan pada aplikasi, dan akan disusun *Context Diagram, Data Flow Diagram, Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)* sebagai cetak biru. Pada tahap *construction* merupakan proses pembuatan program yang berupa program android dengan menggunakan android studio sebagai editor dan android *virtual device* sebagai *device* pengganti HP, pembuatan program *websites* dengan menggunakan browser sebagai platform utama, Notepad++ sebagai editor, dan xampp sebagai server localhost. Pada tahap *deployment*, aplikasi yang telah dibuat akan diuji coba implementasikan kepada target pengguna.

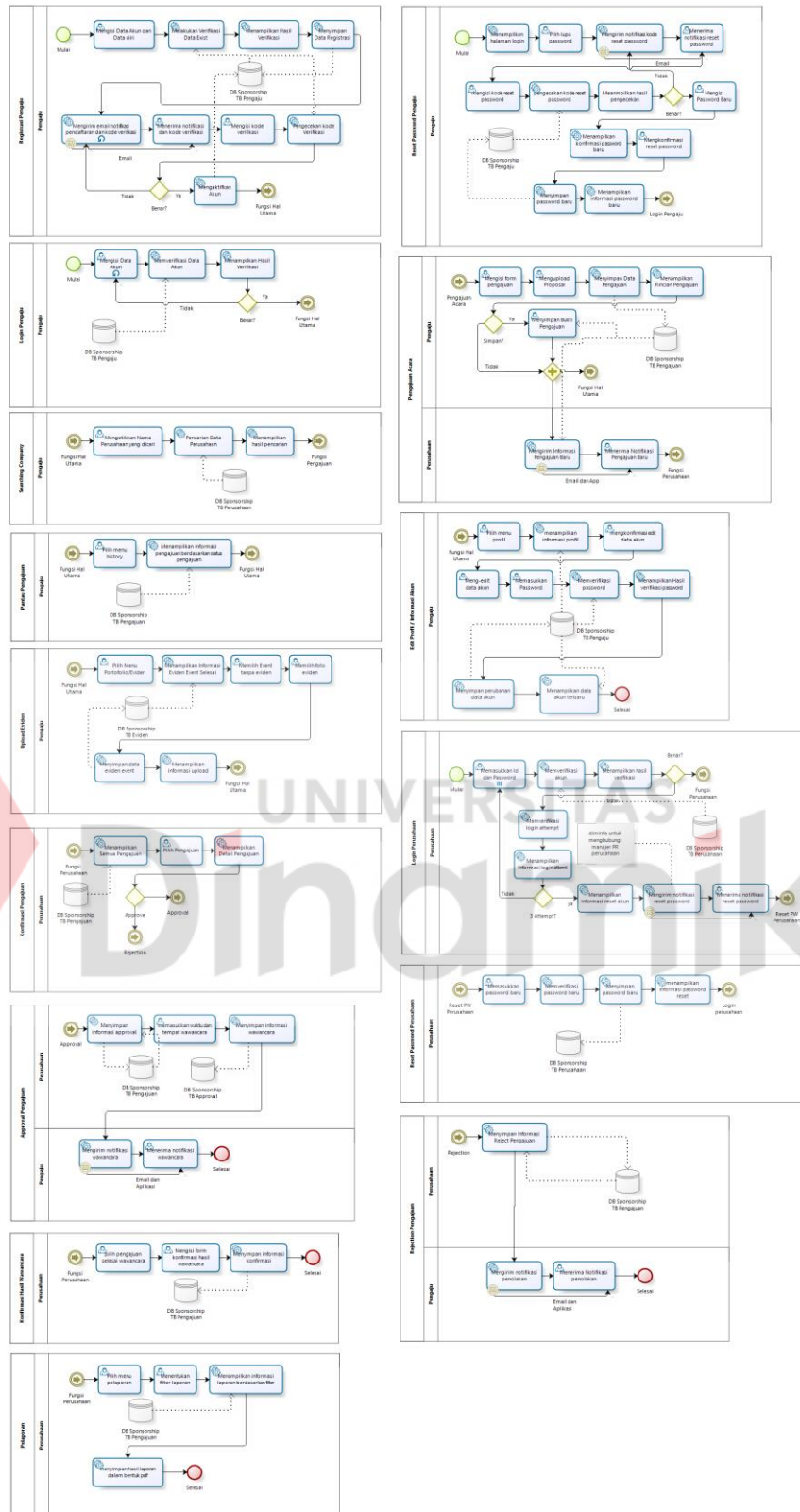
3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem digunakan untuk mengetahui proses apa saja yang harus dirancang dan akan dibuat untuk aplikasi ini. Dari Analisis sistem dibuatlah sebuah rancangan proses bisnis yang akan diimplementasikan pada aplikasi, dan juga terdapat *Context Diagram, Data Flow Diagram, Conseptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM)* sebagai cetak biru pembuatan basis data sistem baru.

3.2. Desain Sistem

3.2.1. BPMN Annotation

BPMN Annotation memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survei dari pengajuan sponsorship. Berikut diagram BPMN dapat dilihat pada gambar 3.1.



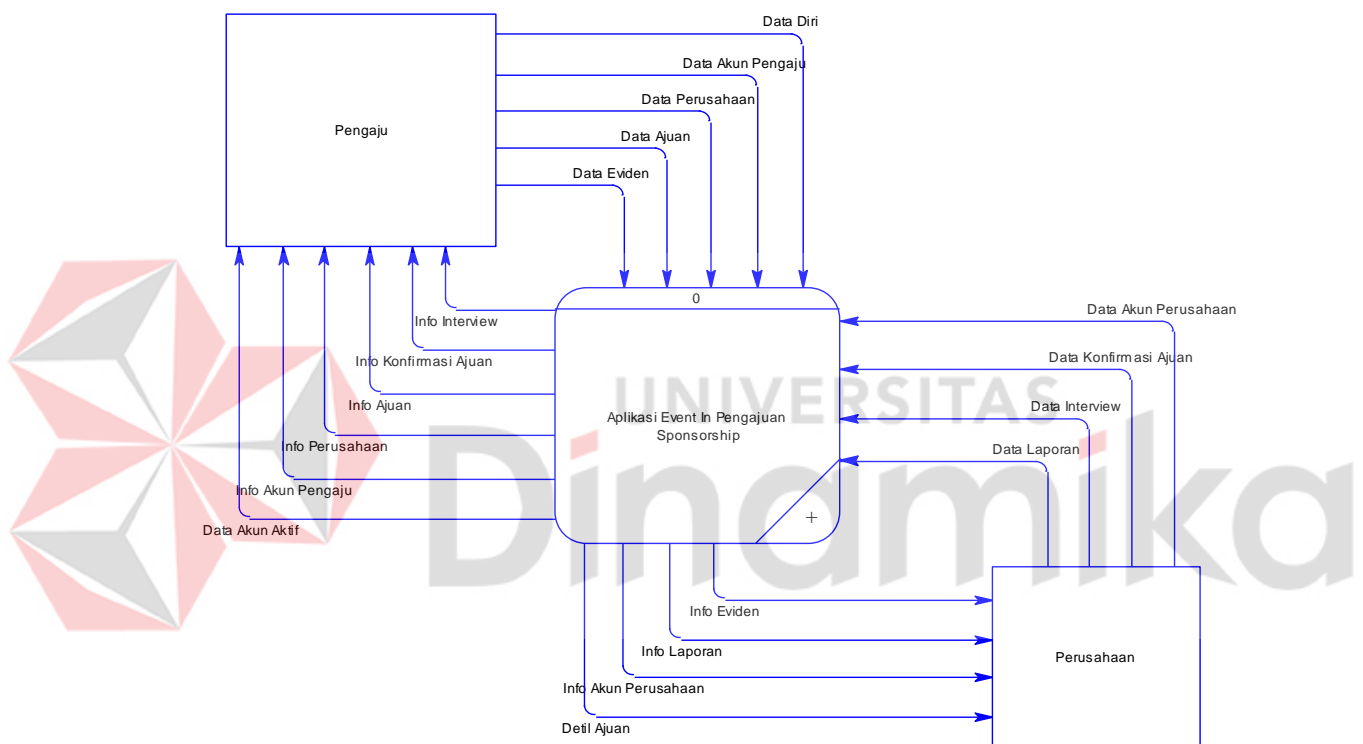
Gambar 3.1 BPMN Aplikasi Event-In

3.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram digunakan sebagai penggambaran terhadap pergerakan dan perubahan data pada entitas – entitas yang saling berhubungan.

A. Context Diagram

Context diagram aplikasi *Event-In* pengajuan sponsorship memiliki 2 entitas yang saling berhubungan. Dua entitas tersebut diantaranya adalah entitas *Pengaju*, dan entitas *Perusahaan*. Berikut gambar Context Diagram pada Gambar 3.2.



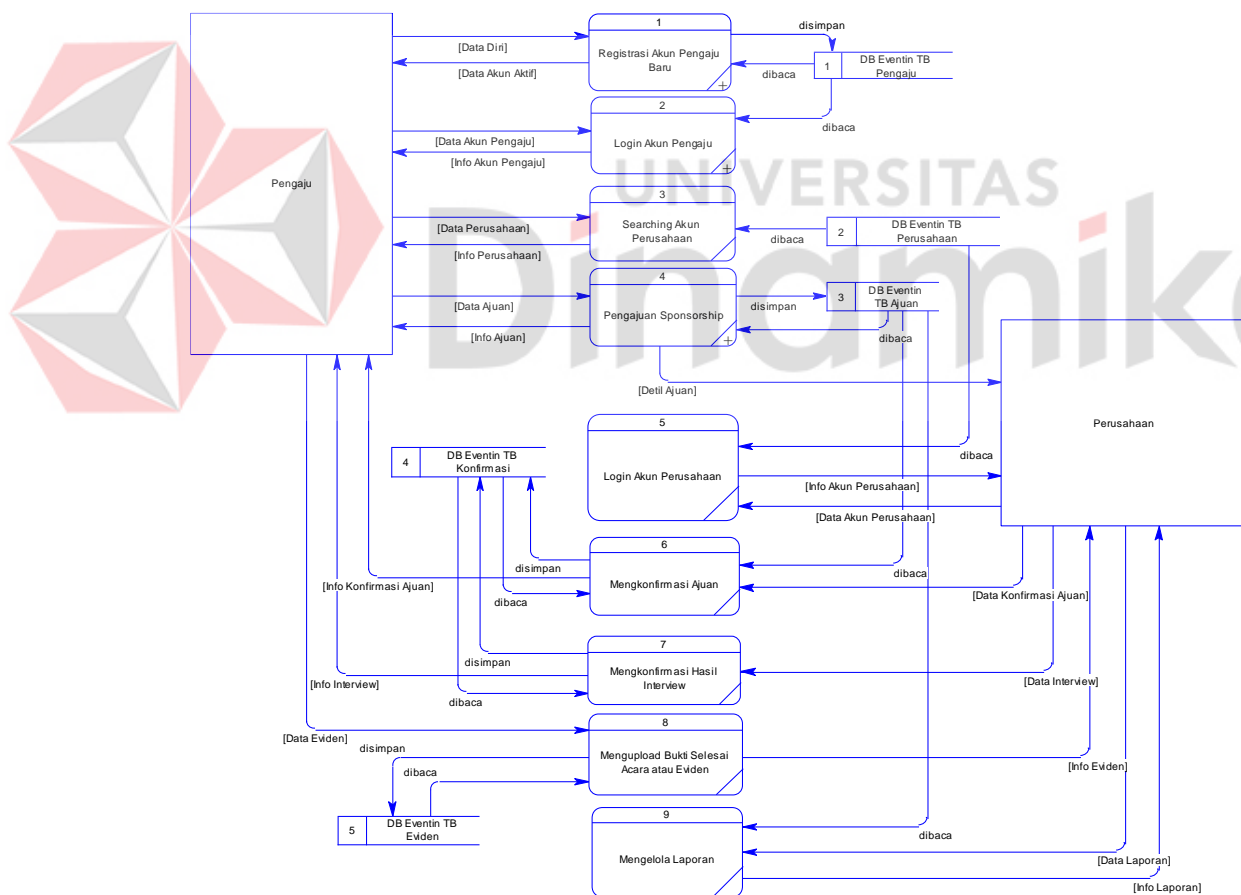
Gambar 3.2 *Context Diagram* Aplikasi Event-In

B. Data Flow Diagram Level 0

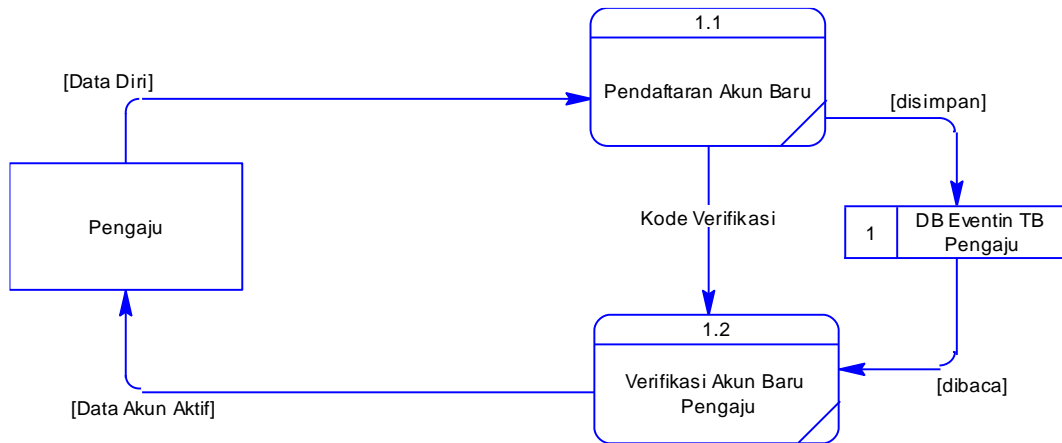
Pada *Data Flow Diagram Level 0* menggambarkan aliran data pada entitas dengan lebih detail. *Data Flow Diagram Level 0* ini didapat dengan *decompose Context Diagram* dan mendetailkan aliran data didalamnya. Adapun *Data Flow Diagram Level 0* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

Pada DFD Level 1 Proses Registrasi Pengaju Baru, menjelaskan proses secara umum yang dilakukan oleh pengaju saat melakukan registrasi akun baru. DFD level 1 Proses Registrasi Pengaju Baru dapat dilihat pada Gambar 3.4.

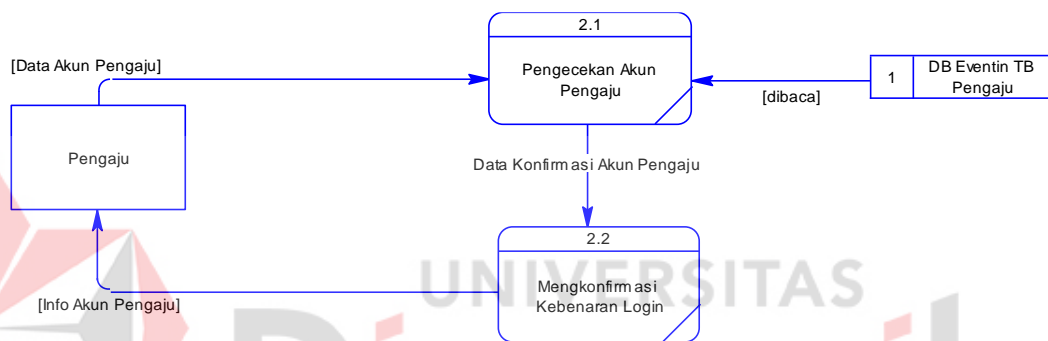
Pada Gambar 3.5 menggambarkan DFD level 1 dari proses login akun pengaju. Kemudian Gambar 3.6 merupakan DFD level 1 dari proses Pengajuan Sponsorship.



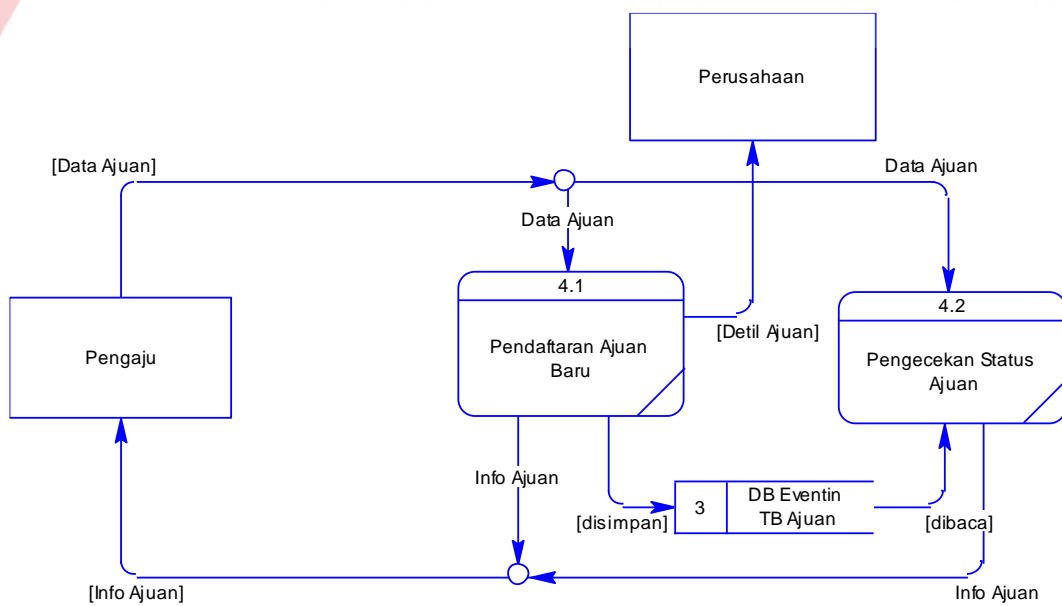
Gambar 3.3 DFD Level 0 Aplikasi Event-In



Gambar 3.4 DFD Level 1 dari Proses Registrasi Pengaju Baru



Gambar 3.5 DFD Level 1 dari proses Login Akun Pengaju



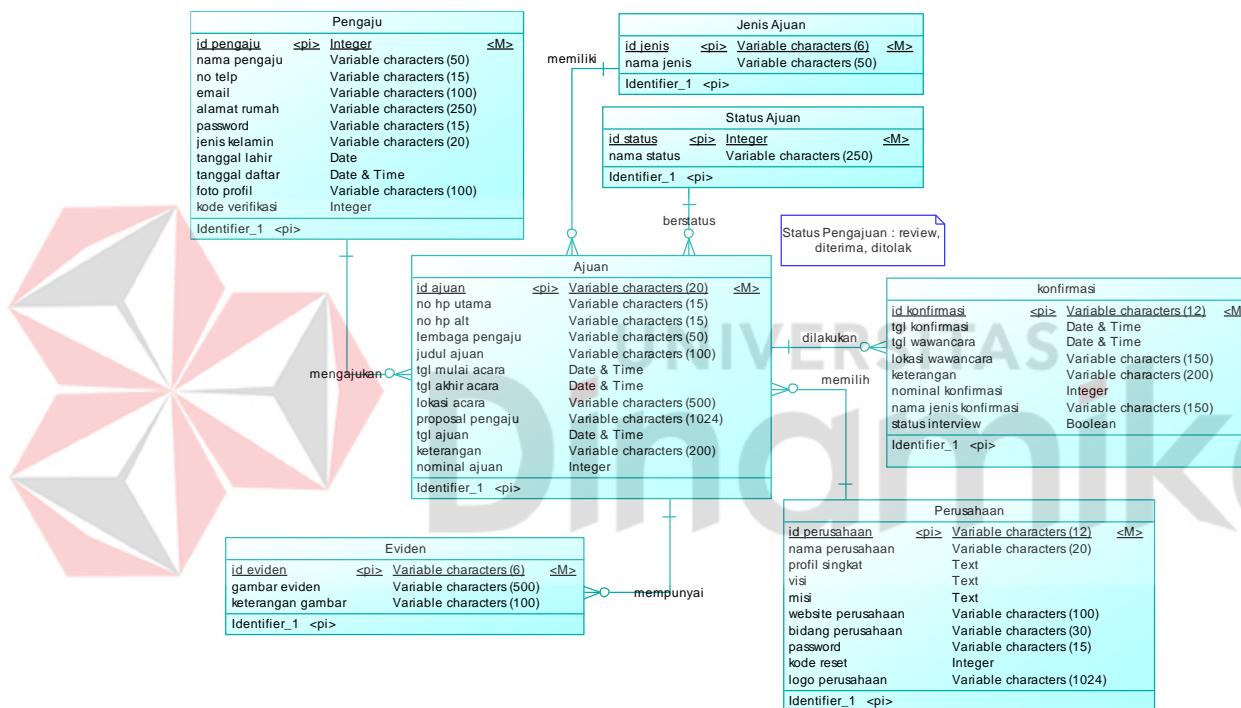
Gambar 3.6 DFD Level 1 dari proses Pengajuan Sponsorship

3.2.3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram digunakan sebagai penggambaran tabel – tabel yang saling berhubungan pada sistem.

A. Conceptual Data Model

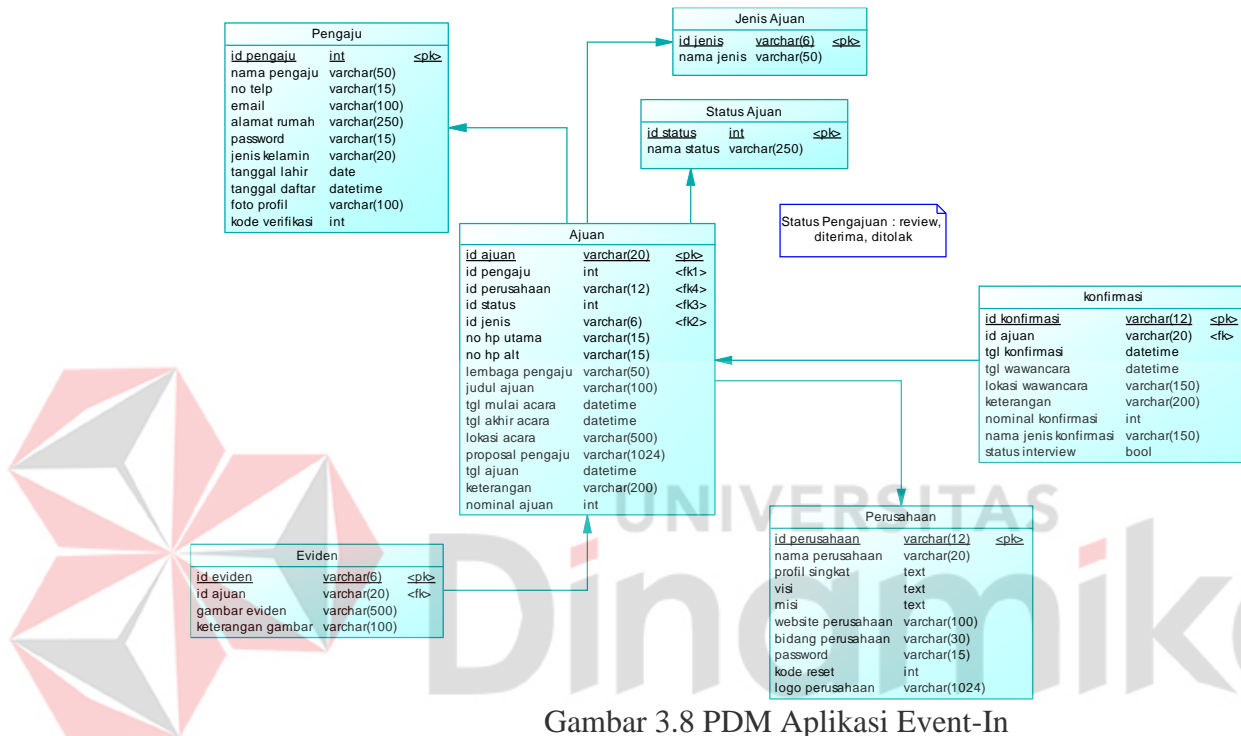
Conceptual Data Model merupakan model struktur logis pada Rancang Bangun Aplikasi Event-In secara menyeluruh.. CDM dibawah ini memiliki 7 *entity* yang saling terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada gambar 3.7



Gambar 3.7 CDM Aplikasi Event-In

B. Physical Data Model

Physical Data Model dibuat dengan mempertimbangkan *database management system* yang menghasilkan representasi fisik dari database yang akan digunakan, pada aplikasi Event-In ini memiliki 7 tabel yang digambarkan pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 PDM Aplikasi Event-In

3.2.4. Struktur Tabel

Struktur Tabel akan menggambarkan secara detail tentang tabel-tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

A. Tabel Pengaju

Nama Tabel : Pengaju

Primary Key : ID_PENGAJU

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pribadi dari pengaju

Tabel 3.1 Tabel Pengaju

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|-----------------|-----------|---------|--------------------|
| 1 | ID_PENGAJU | Integer | | <i>Primary Key</i> |
| 2 | NAMA_PENGAJU | Varchar | 50 | |
| 3 | NO_TELP | Varchar | 15 | |
| 4 | EMAIL | Varchar | 100 | |
| 5 | ALAMAT_RUMAH | Varchar | 250 | |
| 6 | PASSWORD | Varchar | 15 | |
| 7 | JENIS_KELAMIN | Varchar | 20 | |
| 8 | TANGGAL_LAHIR | DATE | | |
| 9 | TANGGAL_DAFTAR | DATETIME | | |
| 10 | FOTO_PROFIL | Varchar | 100 | |
| 11 | KODE_VERIFIKASI | Integer | | |

B. Tabel Jenis Ajuan

Nama Tabel : Jenis Ajuan

Primary Key : ID_JENIS

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data jenis ajuan.

Tabel 3.2 Tabel Jenis Ajuan

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|------------|-----------|---------|--------------------|
| 1 | ID_JENIS | Varchar | 6 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | NAMA_JENIS | Varchar | 50 | |

C. Tabel Status Ajuan

Nama Tabel : Status Ajuan

Primary Key : ID_STATUS

Foreign Key :-

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data status ajuan.

Tabel 3.3 Tabel Status Ajuan

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|-------------|-----------|---------|-------------|
| 1 | ID_STATUS | Integer | | Primary Key |
| 2 | NAMA_STATUS | Varchar | 250 | |

D. Tabel Ajuan

Nama Tabel : Ajuan

Primary Key : ID_AJUAN

Foreign Key : ID_PENGAJU, ID_PERUSAHAAN, ID_STATUS, ID_JENIS

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data dari ajuan.

Tabel 3.4 Tabel Ajuan

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|------------------|-----------|---------|-------------|
| 1 | ID_AJUAN | Varchar | 20 | Primary Key |
| 2 | ID_PENGAJU | Integer | | Foreign Key |
| 3 | ID_PERUSAHAAN | Varchar | 12 | Foreign Key |
| 4 | ID_STATUS | Integer | | Foreign Key |
| 5 | ID_JENIS | Varchar | 6 | Foreign Key |
| 6 | NO_HP_UTAMA | Varchar | 15 | |
| 7 | NO_HP_ALT | Varchar | 15 | |
| 8 | LEMBAGA_PENGAJU | Varchar | 50 | |
| 9 | JUDUL_AJUAN | Varchar | 100 | |
| 10 | TGL_MULAI_ACARA | DATE | | |
| 11 | TGL_AKHIR ACARA | DATE | | |
| 12 | LOKASI_ACARA | Varchar | 500 | |
| 13 | PROPOSAL_PENGAJU | Varchar | 1024 | |
| 14 | TGL_AJUAN | DATETIME | | |
| 15 | KETERANGAN_AJUAN | Varchar | 200 | |
| 16 | NOMINAL_AJUAN | Integer | | |

E. Tabel Konfirmasi

Nama Tabel : Konfirmasi

Primary Key : ID_KONFIRMASI

Foreign Key : ID_AJUAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data konfirmasi atas ajuan.

Tabel 3.5 Tabel Konfirmasi

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|-----------------------|-----------|---------|--------------------|
| 1 | ID_KONFIRMASI | Varchar | 12 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | ID_AJUAN | Varchar | 20 | <i>Foreign Key</i> |
| 3 | TGL_KONFIRMASI | DATE | | |
| 4 | TGL_WAWANCARA | DATE | | |
| 5 | LOKASI_WAWANCARA | Varchar | 150 | |
| 6 | KETERANGAN_KONFIRMASI | Varchar | 200 | |
| 7 | NOMINAL_KONFIRMASI | Integer | - | |
| 8 | NAMA_JENIS_KONFIRMASI | Varchar | 150 | |
| 9 | STATUS_INTERVIEW | Boolean | | |

F. Tabel Eviden

Nama Tabel : Eviden

Primary Key : ID_EVIDEN

Foreign Key : ID_AJUAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Eviden pada ajuan yang diterima dan telah menyelesaikan acaranya.

Tabel 3.6 Tabel Eviden

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|-------------------|-----------|---------|--------------------|
| 1 | ID_EVIDEN | Varchar | 6 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | ID_AJUAN | Varchar | 20 | <i>Foreign Key</i> |
| 3 | GAMBAR_EVIDEN | Varchar | 500 | |
| 4 | KETERANGAN_GAMBAR | Varchar | 100 | |

G. Tabel Perusahaan

Nama Tabel : Perusahaan

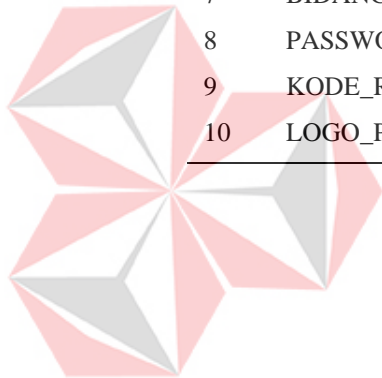
Primary Key : ID_PERUSAHAAN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Perusahaan.

Tabel 3.7 Tabel Perusahaan

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Panjang | Keterangan |
|-----|--------------------|-----------|---------|--------------------|
| 1 | ID_PERUSAHAAN | Varchar | 12 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | NAMA_PERUSAHAAN | Varchar | 20 | |
| 3 | PROFIL_SINGKAT | Varchar | 2500 | |
| 4 | VISI | Varchar | 2500 | |
| 5 | MISI | Varchar | 2500 | |
| 6 | WEBSITE_PERUSAHAAN | Varchar | 100 | |
| 7 | BIDANG_PERUSAHAAN | Varchar | 30 | |
| 8 | PASSWORD | Varchar | 15 | |
| 9 | KODE_RESET | Integer | - | |
| 10 | LOGO_PERUSAHAAN | Varchar | 1024 | |



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Sistem Yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan dalam penggunaan dan pembuatan Aplikasi Event-In Pengajuan Sponsorship berbasis mobile yaitu :

a. Software Pendukung

Berberapa perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Event-In Pengajuan Sponsorship, yaitu :

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 10
2. Notepad++
3. Android Studio versi 4.2.2

b. Hardware pendukung

Berberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengerjaan maupun setelah perangkat selesai, yaitu :

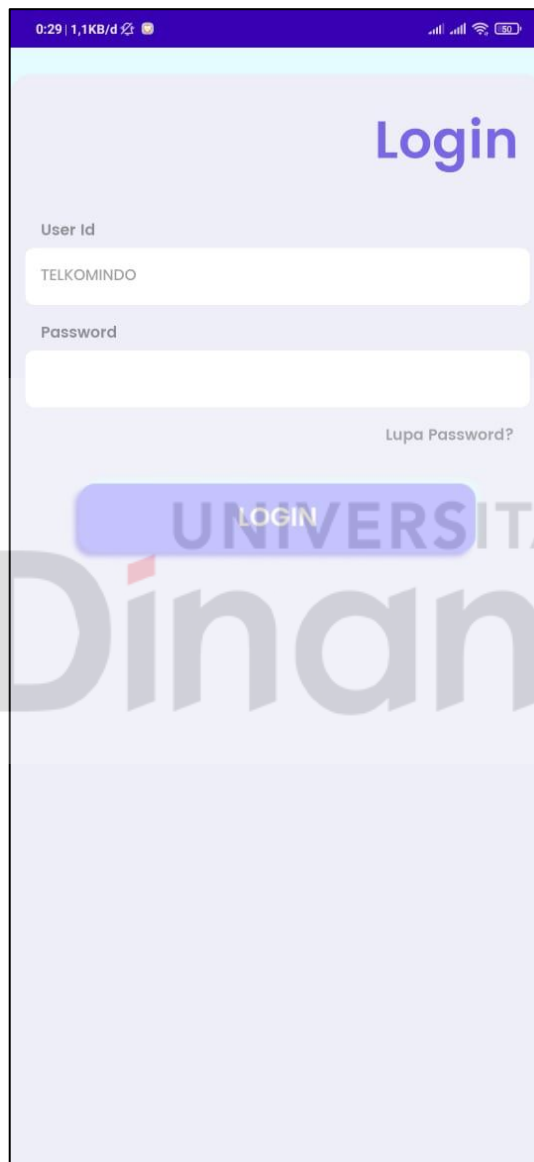
1. Processor Intel Core i3-3110M 2.40 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 4.00 GB atau lebih tinggi
3. Harddisk atau SSD dengan kapasitas memori 110 GB atau lebih tinggi
4. Ponsel dengan versi Android 7.0 (Nougat) atau lebih tinggi

4.2 Implementasi

Bagian implementasi menjelaskan implementasi yang dilakukan pada penelitian. Pada tahap ini menjelaskan hasil dan pembahasan yang akan ditampilkan di dalam aplikasi Event-In. Berikut ini hasil dan pembahasan aplikasi yang telah diimplementasikan. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

4.2.1. Halaman *Login User Perusahaan*

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan desain halaman *Login* dengan fungsi pemeriksaan hak akses pada *user* Perusahaan. Pada halaman ini terdapat 2 kolom inputan yaitu *id* dan *password*. User Perusahaan akan melakukan login sesuai dengan apa yang telah didaftarkannya.



Gambar 4.1 Halaman *Login User Perusahaan*

4.2.2. Halaman Utama *User* Perusahaan

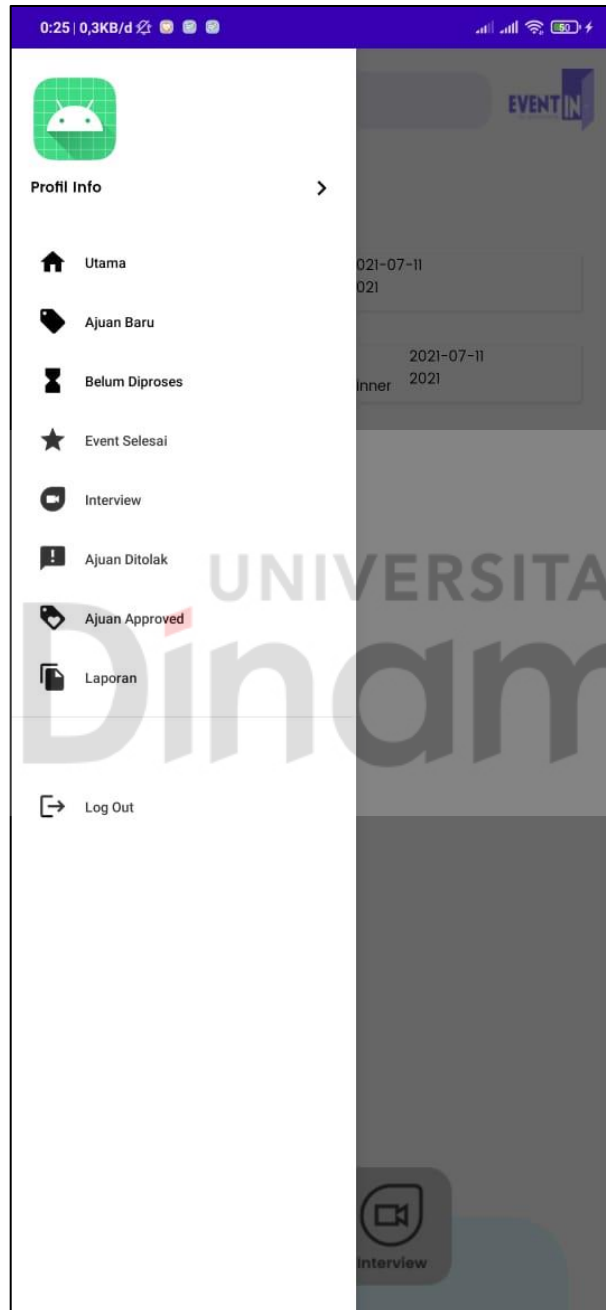
Pada Gambar 4.2 merupakan desain tampilan utama yang akan menampilkan informasi ajuan secara menyeluruh.



Gambar 4.2 Halaman Utama *User* Perusahaan

4.2.3. Navigation Bar User Perusahaan

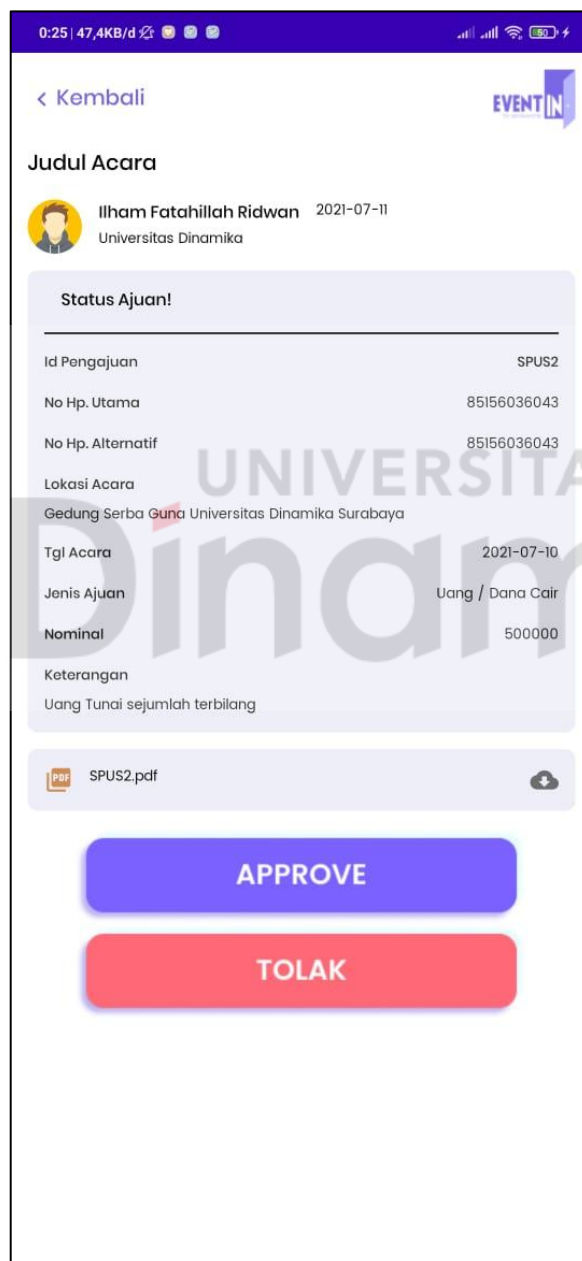
Pada Gambar 4.3 merupakan *desain Navigation Bar* pada *User Perusahaan*. *Navigation Bar* disini berfungsi sebagai filter status dari ajuan yang diterima user perusahaan.



Gambar 4.3 Halaman Pendaftaran (Pilih User)

4.2.4. Halaman *Detail Ajuan User Perusahaan*

Pada Gambar 4.4 merupakan desain dari detail ajuan, jika pengguna memilih Ajuan yang ingin ditampilkan detailnya pada tampilan sebelumnya, maka pengguna akan diarahkan pada halaman *detail Ajuan ini*. Pada halaman ini terdapat dua button konfirmasi yang digunakan pengguna untuk meng-konfirmasi apakah ajuan diterima atau ditolak.




0:25 | 47,4KB/d

< Kembali


EVENT IN

Judul Acara

 **Ilham Fatahillah Ridwan** 2021-07-11
Universitas Dinamika

Status Ajuan!

| | |
|-------------------|---|
| Id Pengajuan | SPUS2 |
| No Hp. Utama | 85156036043 |
| No Hp. Alternatif | 85156036043 |
| Lokasi Acara | Gedung Serba Guna Universitas Dinamika Surabaya |
| Tgl Acara | 2021-07-10 |
| Jenis Ajuan | Uang / Dana Cair |
| Nominal | 500000 |
| Keterangan | Uang Tunai sejumlah terbilang |

 SPUS2.pdf

APPROVE

TOLAK

Gambar 4.4 Desain Halaman Detail Ajuan

4.2.5. Halaman Konfirmasi *Approval User* Perusahaan

Pada Gambar 4.5 merupakan desain tampilan fitur *Approve* yang dilakukan oleh pihak perusahaan. Fitur ini memiliki 2 inputan yang harus diisi sebagai informasi dan trigger dari approval tersebut. Inputan tersebut ialah waktu untuk interview yang merupakan waktu kapan akan diadakan interview terkait ajuan, dan juga lokasi interview yang bisa saja diisi dengan link zoom meeting atau gmeet.



0:25 | 95,9KB/d

< Kembali

EVENT IN

Judul Acara

 Ilham Fatahillah Ridwan 2021-07-11
Universitas Dinamika

Data Ajuan!

| | |
|--------------|-------------------------------|
| Id Pengajuan | SPUS2 |
| Jenis Ajuan | Uang / Dana Cair |
| Nominal | 500000 |
| Keterangan | Uang Tunai sejumlah terbilang |

Konfirmasi Approval!

Waktu Interview

Lokasi Interview

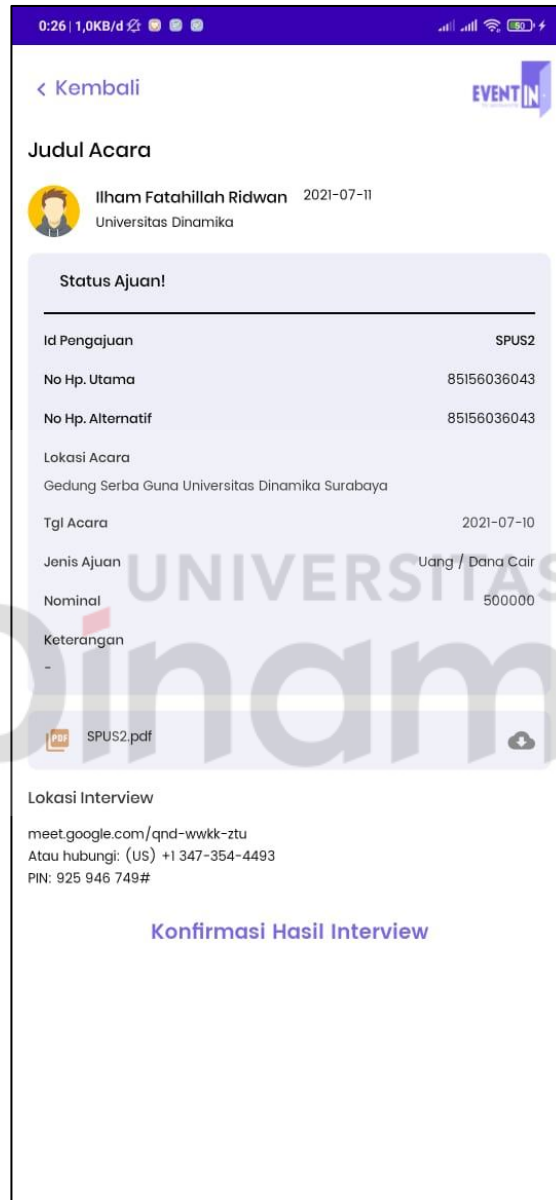
Alamat/ Link Meet / Link Zoom

SIMPAN

Gambar 4.5 Halaman *Konfirmasi Approval User* Perusahaan

4.2.6. Halaman Detail Interview

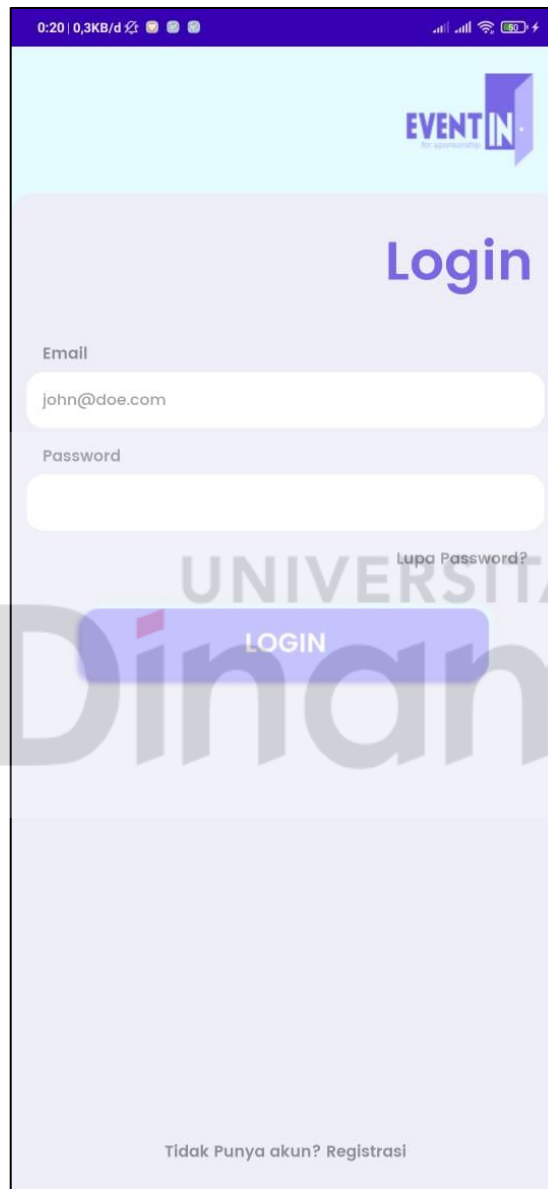
Pada Gambar 4.6 merupakan desain dari detail Interview, fitur ini akan menampilkan detail interview dan informasi seputar interview ajuan. Terdapat tombol untuk mengkonfirmasi apakah interview sudah selesai atau tidak.



Gambar 4.6 Desain Detail Interview User Perusahaan

4.2.7. Halaman Login User Pengaju

Pada Gambar 4.7 merupakan desain halaman *Login User Pengaju*. Halaman ini berfungsi sebagai pengecekan hak akses *user* pengaju. Terdapat 2 inputan yaitu *email* dan *password* sebagai *element* pengecekannya.

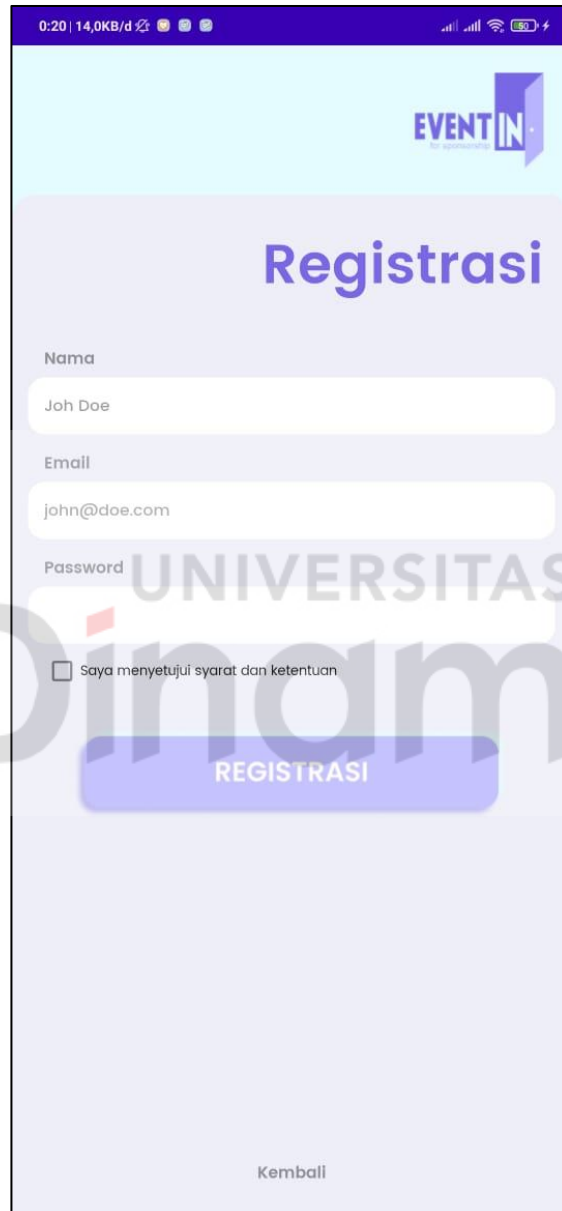


The image shows a mobile application login screen. At the top, there is a status bar with the time 0:20, data usage 0,3KB/d, and various system icons. Below the status bar is a light blue header with the 'EVENT IN' logo. The main content area has a light purple background. The word 'Login' is displayed in a large, bold, blue font. Below it are two input fields: 'Email' with the text 'john@doe.com' and 'Password'. To the right of the password field is a link that says 'Lupa Password?'. A large, blue, rounded rectangular button with the text 'LOGIN' in white is positioned below the input fields. At the bottom of the screen, there is a link that says 'Tidak Punya akun? Registrasi'. A large, semi-transparent watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the right side of the screen.

Gambar 4.7 Desain Halaman Login User Pengaju

4.2.8. Halaman Registrasi User Pengaju

Pada Gambar 4.8 merupakan desain tampilan halaman registrasi atau pendaftaran user pengaju baru. Pengaju yang belum memiliki akun dapat membuat akun terlebih dahulu dengan mengisi beberapa form registrasi.



The image shows a mobile application registration screen. At the top, there is a status bar with the time 0:20, data usage 14,0KB/d, and battery level 90%. The app's logo 'EVENT IN' is in the top right corner. The main heading is 'Registrasi'. Below this are three input fields: 'Nama' with the value 'Joh Doe', 'Email' with the value 'john@doe.com', and 'Password'. A checkbox labeled 'Saya menyetujui syarat dan ketentuan' is present. A large blue button labeled 'REGISTRASI' is centered below the form. At the bottom, there is a link labeled 'Kembali'.

Gambar 4.8 Desain Halaman Registrasi User Pengaju

4.2.9. Halaman *Utama User Pengaju*

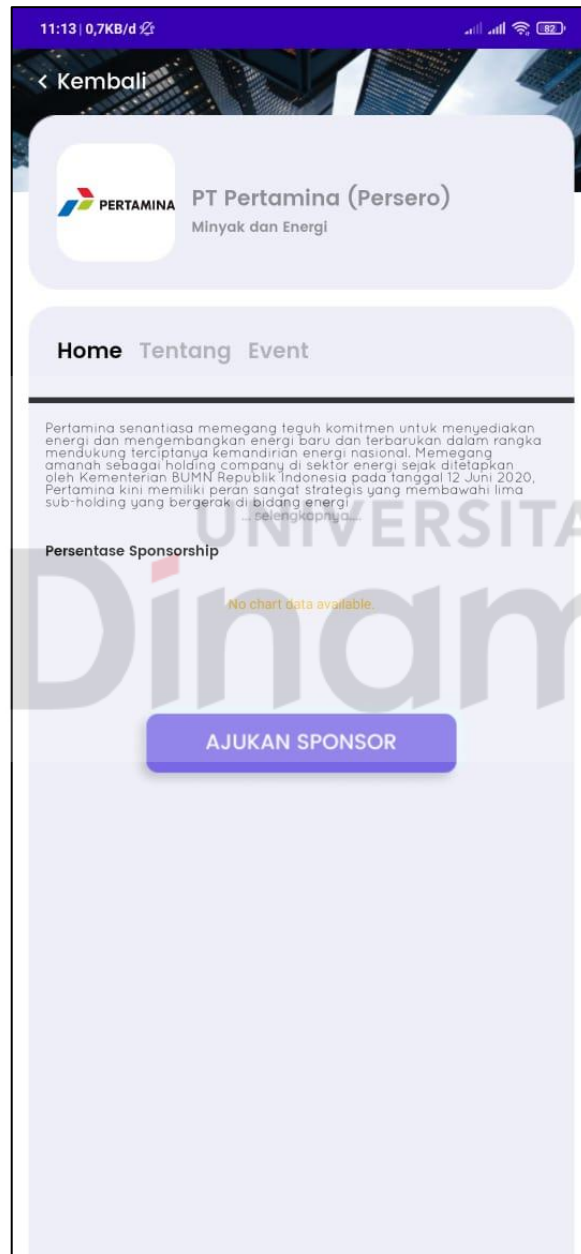
Pada Gambar 4.9 dibawah ini merupakan desain tampilan halaman Utama pada aplikasi Event-In User Pengaju. Halaman ini berisikan list dari perusahaan yang dapat diajukan sponsor atau kerja sama. Pengaju dapat memilih nama perusahaan dengan menscroll kebagian bawah. Terdapat juga panel notifikasi yang berfungsi sebagai pemberitahu bahwa disitu terdapat event tanpa eviden dan terdapat wawancara mendatang untuk kedepannya.



Gambar 4.9 Desain Halaman Utama *User Pengaju*

4.2.10. Halaman *Detail Home* Perusahaan *User Pengaju*

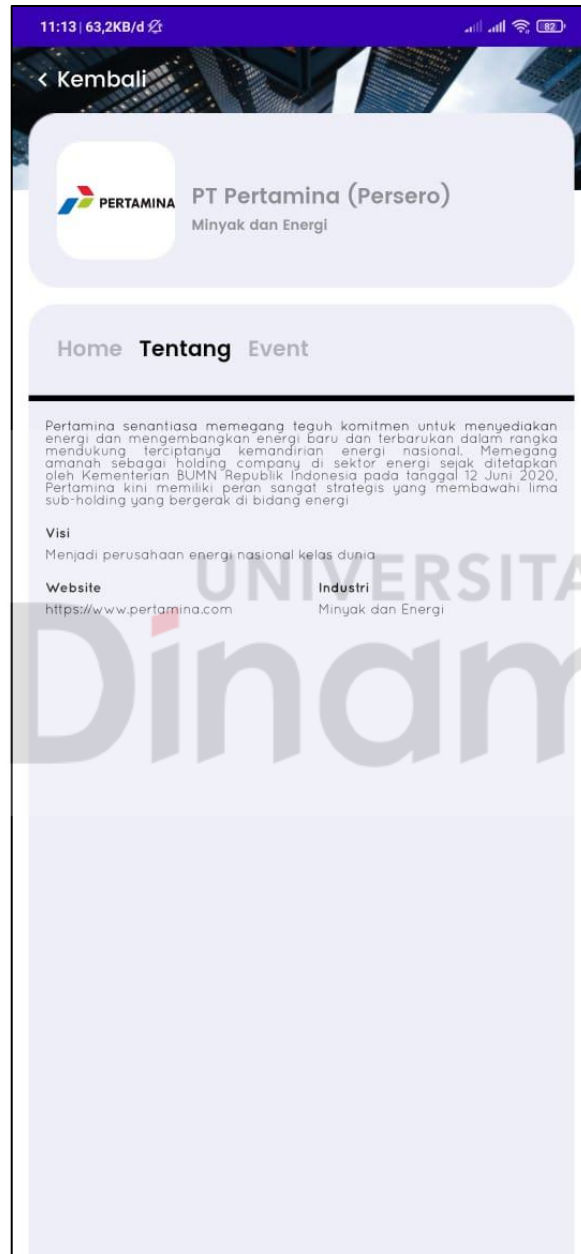
Pada Gambar 4.10 dibawah ini merupakan desain dari halaman *Detail* Perusahaan dari *User Pengaju*. Halaman ini berisikan *Navigation Bar* dan juga *button* yang digunakan untuk melakukan pengajuan pada perusahaan yang terbuka detailnya.



Gambar 4.10 Halaman *Detail Home* Perusahaan *user Pengaju*

4.2.11. Halaman *Detail Tentang Perusahaan User Pengaju*

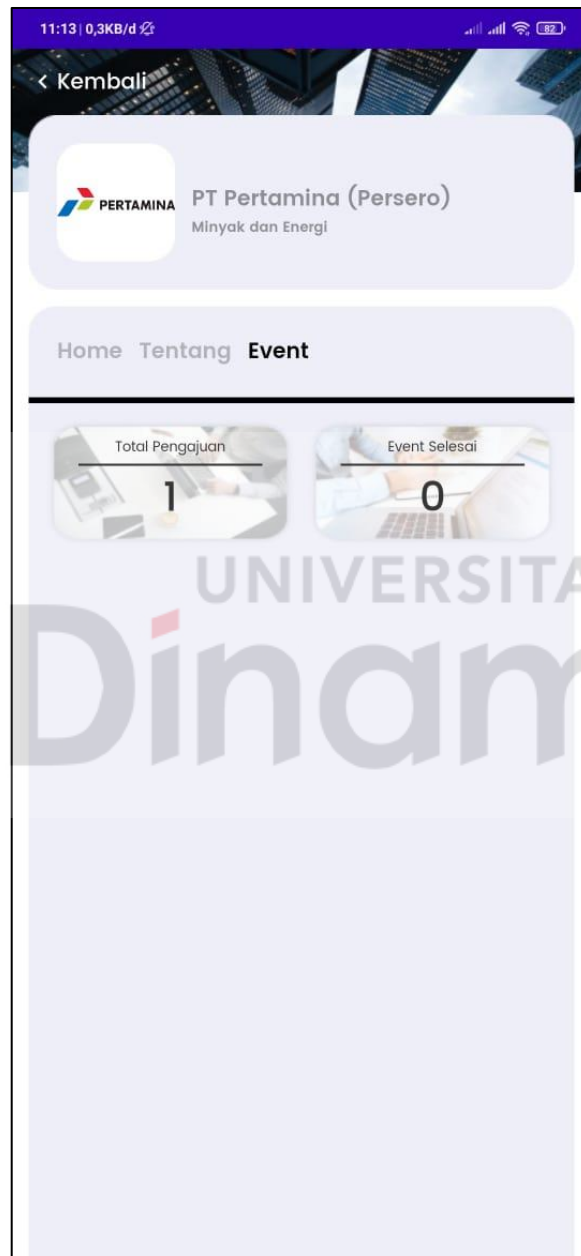
Pada Gambar 4.11 dibawah ini merupakan desain dari halaman Detail Perusahaan dari User Pengaju. Halaman ini berisikan Profil perusahaan, Visi, website perusahaan dan juga bidang perusahaan.



Gambar 4.11 Halaman *Detail Tentang Perusahaan user Pengaju*

4.2.12. Halaman *Detail Event* Perusahaan *User Pengaju*

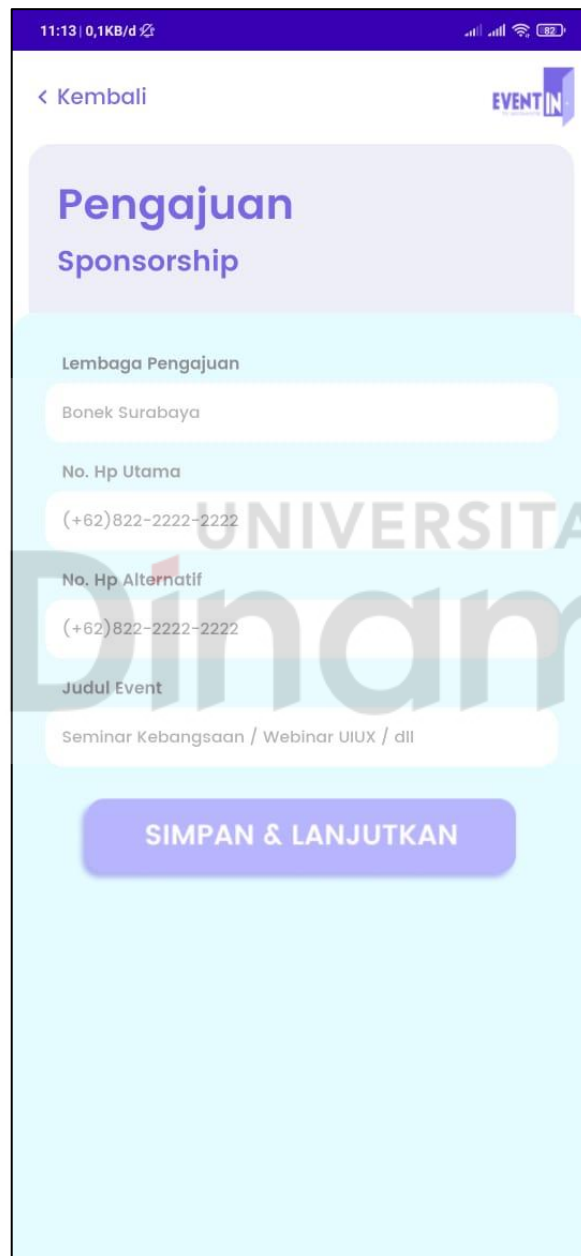
Pada Gambar 4.12 dibawah ini menampilkan halaman Detail Perusahaan dari User Pengaju. Halaman ini berisikan informasi total pengajuan dan banyak event yang telah selesai di sponsori oleh pihak perusahaan.



Gambar 4.12 Halaman *Detail Tentang* Perusahaan *user Pengaju*

4.2.13. Halaman Pengajuan Sponsorship *User Pengaju*

Pada Gambar 4.13 dibawah ini akan ditampilkan halaman pengajuan sponsorship dari User Pengaju. Halaman ini berisikan Inputan yang harus diisi user pengaju untuk melakukan pengajuan. Informasi yang diisi merupakan informasi seputar Lembaga, kontak person, dan judul dari acara yang akan diadakan.



11:13 | 0,1KB/d

< Kembali

EVENT IN

Pengajuan Sponsorship

Lembaga Pengajuan
Bonek Surabaya

No. Hp Utama
(+62)822-2222-2222

No. Hp Alternatif
(+62)822-2222-2222

Judul Event
Seminar Kebangsaan / Webinar UIUX / dll

SIMPAN & LANJUTKAN

Gambar 4.13 Halaman Pengajuan Sponsorship user pengaju

4.2.14. Halaman Pengajuan Sponsorship Detail user Pengaju

Pada Gambar 4.14 dibawah ini akan ditampilkan halaman pengajuan sponsorship detail dari user Pengaju. Halaman ini berisikan inputan tentang detail dari pengajuan yang dapat berupa tanggal acara, lokasi acara, jenis sponsor yang diminta, keterangan lanjutan dan juga lampiran proposal acara.



11:15 | 141KB/d

< Kembali

EVENT IN

Informasi Detail Sponsorship

Lokasi Event

Jalan A. Yani Surabaya Depan KFC

Tgl Mulai Tgl Berakhir

2021-7-25 2021-7-25

Media Massa / Publikasi

Keterangan Jenis Sponsor

Dokumentasi dan poster

Pilih Proposal File

Nama File : Gmail - Skill 2_ Fulfill Customer Needs.pdf

SIMPAN

Gambar 4.14 Halaman pengajuan sponsorship detail user pengaju

4.2.15. Halaman History Ajuan Sponsorship user Pengaju

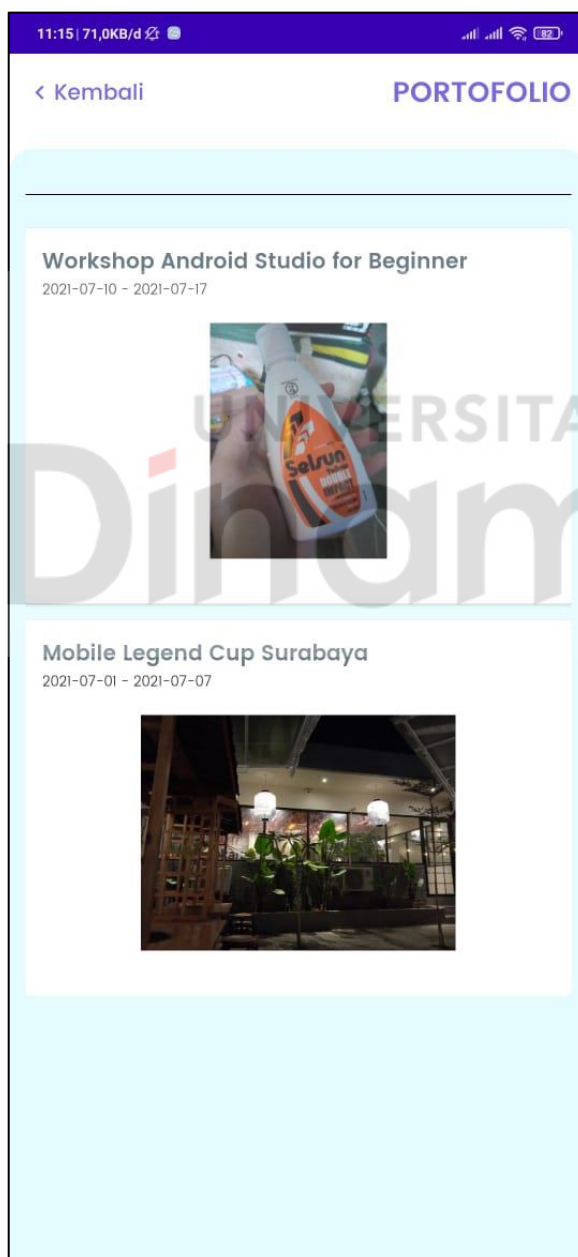
Pada Gambar 4.15 dibawah ini merupakan tampilan aplikasi dari halaman history ajuan sponsorship user pengaju. Halaman ini berisikan informasi Riwayat ajuan yang telah diajukan. Terdapat status pada setiap Riwayat ajuannya.



Gambar 4.15 Halaman history ajuan sponsorship user pengaju

4.2.16. Halaman *Portfolio/Eviden* ajuan user pengaju

Pada Gambar 4.16 dibawah ini merupakan tampilan aplikasi dari halaman *portfolio/eviden* ajuan. Halaman ini berisikan inputan tentang detail dari pengajuan yang dapat berupa tanggal acara, lokasi acara, jenis sponsor yang diminta, keterangan lanjutan dan juga lampiran proposal acara. Pada halaman ini juga terdapat ajuan selesai tanpa eviden yang akan ditampilkan button khusus upload eviden acara tersebut.



Gambar 4.16 Halaman history ajuan sponsorship user pengaju

5.3. Pengujian

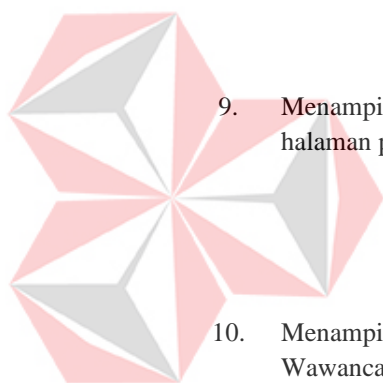
Pengujian menjelaskan pengujian yang dilakukan setelah membangun aplikasi. Dengan pengujian ini, akan diketahui jalan fungsi pada aplikasi apakah sudah baik dan sesuai atau belum. Tahap ini menggunakan metode *black-box testing*. Pengujian dilakukan sebagai berikut.

5.3.1. Pengujian User EVENT-IN (Pengaju)

Tabel 4.1 User EVENT-IN (Pengaju)

| No. | Tujuan | Input | Output yang diharapkan | Status |
|-----|---|--|--|---|
| 1. | Registrasi Akun Baru | Menginputkan Nama Pengguna, <i>Email</i> , dan <i>Password</i> | Jika berhasil akan tampil <i>alert</i> dan menampilkan halaman <i>Login</i> | Sukses |
| 2. | <i>Login User</i> | Menginputkan <i>Email</i> dan <i>Password</i> | Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi | Sukses |
| 3. | Menampilkan halaman perusahaan <i>detail</i> | Klik salah satu <i>list</i> perusahaan pada halaman utama aplikasi | Menampilkan halaman perusahaan <i>detail</i> | Sukses |
| 4. | Menampilkan <i>form</i> ajuan <i>sponsorship</i> baru | Klik <i>button</i> Ajuan Sponsor | Menampilkan halaman <i>form</i> ajuan <i>sponsorship</i> baru | Sukses |
| 5. | Mendaftarkan Ajuan baru | Menginputkan informasi acara dan kontak person acara | Jika berhasil menyimpan data ajuan baru maka akan menampilkan <i>alert</i> berhasil dan kembali ke halaman utama | Sukses jika lokasi proposal yang akan diupload tidak berada pada folder download, Gagal Ketika proposal yang dipilih berada pada folder download |
| 6. | Menampilkan <i>History</i> Ajuan <i>Sponsorship</i> | Klik <i>Button History</i> | Menampilkan halaman dengan list ajuan yang telah | Sukses |

| No. | Tujuan | Input | Output yang diharapkan | Status |
|-----|---|---|--|---|
| | | | diajukan dengan status ajuan tersebut | |
| 7. | Menampilkan <i>list</i> eviden acara yang telah selesai | Klik <i>button</i> portofolio | Menampilkan halaman <i>portfolio</i> berisi <i>list</i> ajuan selesai beserta foto eviden didalamnya | Sukses |
| 8. | Upload eviden acara yang telah selesai | Klik <i>button</i> add eviden pada halaman portofolio dengan ajuan tanpa eviden | Menampilkan halaman utama dengan alert upload eviden berhasil | Sukses dengan syarat foto tidak berada pada folder download, Gagal Ketika upload foto pada folder download |
| 9. | Menampilkan halaman profil | Klik <i>button</i> profil pada halaman utama | Menampilkan halaman profil | Sukses |
| 10. | Menampilkan List Wawancara mendatang | Klik notifikasi panel bagian wawancara mendatang | Menampilkan List Ajuan Approved dengan waktu Wawancara mendatang beserta lokasinya | Sukses |
| 11. | Log out Akun | Klik <i>button</i> Logout pada menu profil | Menampilkan modal dialog konfirmasi logout | Sukses |



5.3.2. Pengujian User EVENT-IN (Perusahaan)

Tabel 4.2 User EVENT-IN (Perusahaan)

| No. | Tujuan | Input | Output yang diharapkan | Status |
|-----|--|---|--|--------|
| 1. | Melakukan <i>Login</i> | Menginputkan <i>User Id</i> dan Password | Menampilkan halaman utama aplikasi Event-In Perusahaan | Sukses |
| 2. | Menampilkan <i>List Ajuan</i> baru | Klik <i>Navigation</i> Menu “Ajuan Baru” | Menampilkan <i>list</i> ajuan baru | Sukses |
| 3. | Menampilkan <i>List Ajuan</i> dengan status Wawancara | Klik <i>Navigation</i> Menu “Interview” | Menampilkan <i>list</i> ajuan yang di-approve dan belum wawancara | Sukses |
| 4. | Menampilkan <i>List Ajuan</i> baru dan belum di proses | Klik <i>Navigation</i> Menu “Ajuan Belum di Proses” | Menampilkan <i>list</i> ajuan baru yang telah dibuka namun belum di proses | Sukses |
| 5. | Melakukan <i>Approval Ajuan</i> baru / ajuan belum di proses | Klik button <i>Approve</i> pada detail ajuan | Menampilkan form konfirmasi <i>approval</i> | Sukses |
| 6. | Menampilkan detail ajuan | Klik pada salah satu <i>list</i> ajuan yang diinginkan | Menampilkan detail ajuan | Sukses |
| 7. | Melakukan <i>Reject Ajuan</i> Baru / Ajuan belum di proses | Klik button <i>Reject</i> pada detail ajuan | Menampilkan halaman utama dan <i>alert</i> ajuan berhasil ditolak | Sukses |
| 8. | Melakukan <i>Konfirmasi Approval</i> | Menginputkan Lokasi Wawancara dan Waktu wawancara | Menampilkan halaman utama dengan <i>alert</i> ajuan berhasil di-approve | Sukses |
| 9. | Melakukan <i>Konfirmasi Hasil Wawancara</i> | Menginputkan jenis sponsor yang diberikan dan keterangannya | Menampilkan halaman utama dengan <i>alert</i> Hasil Wawancara ter-Konfirmasi | Sukses |

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan implementasi sistem, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa Aplikasi Event-In Berbasis Android adalah sebagai solusi jembatan antara pihak perusahaan dan pengaju sponsor dalam saling bekerja sama dan terikat dalam sponsorship.

5.2 Saran

Saran pengembangan Aplikasi Event-In Berbasis Android adalah perlu adanya :

1. Revisi tampilan jika ingin menambahkan menu lebih lanjut.
2. Tambahkan fitur alarm atau pengingat pada smartphone sesuai tanggal wawancaranya dan fitur notifikasi setiap ada ajuan baru.
3. Fitur penilaian atau review dari perusahaan terhadap pengaju yang telah mengajukan sponsorship kepada perusahaan terkait.
4. Berkerja sama dengan banyak perusahaan dengan berbagai jenis perusahaan.
5. Mengubah aplikasi sebagai aplikasi Business to Business yang memungkinkan perusahaan mencari penyelenggara event untuk diajak kerja sama, dan juga pengaju yang mencari perusahaan untuk memperoleh sponsor.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadin, M., Sutomo, & Ratwianingsih, L. (2017). *INDUSTRI PERDAGANGAN DI INDONESIA : PERKEMBANGAN DAN KINERJA. JIEP-Vol. 17, No 2.*
- Coulson, C., & Thomas. (2002). *Public Relations: Pedoman Praktis untuk PR.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Guntoro. (2021, Maret 16). *Apa itu Aplikasi Mobile ? Inilah Ulasan Lengkapnya !* Retrieved from Badoy Studio: <https://badoystudio.com/aplikasi-mobile/>
- Ishak, A. (2012). Peran Public Relations dalam Komunikasi Organisasi. *Jurnal Komunikasi Vol. 1, No. 4.*
- Kusuma, R. C. (2019, Maret 02). *MODUL MANAJEMEN EVENT.* Retrieved from Indonesia Dokumen: <https://dokumen.tech/document/modul-modul-manajemen-event-disusun-oleh-rr-chusnu-syarifa-diah-kusuma-jurusan.html>
- Pressman. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Yogyakarta: Andi.
- Rossister, J., & Percy, L. (1998). *Advertising and Promotion Management.* New York: McGrawHill.
- Ruslan, R. (2012). *MANAJEMEN PUBLIC RELATIONS & MEDIA KOMUNIKASI - Konsepsi dan Aplikasi.* Jakarta: Rajawali Perss.
- Shimp, T. A. (2010). *Advertising, Promotion, & Other Aspects of Integrated Marketing Communication.* South-Western: Cengage Learning.
- Tim Media. (2021, Maret 15). *Tujuh Kiat Menggaet Sponsor untuk Menggelar Acara.* Retrieved from Eventori: <https://www.eventori.id/tujuh-kiat-menggaet-sponsor-untuk-menggelar-acara>
- Widodo, A. W. (2017). *Sistem Basis Data.* Malang: UB Press.
- Wilcox, D. L., & Cameron, G. T. (2003). *Public Relations Strategies and Tactics.* Boston: Pearson Education.