

Rancang Bangun Aplikasi *E-Ticketing* Acara *Webinar/Workshop* Berbasis *Web* pada Yayasan Literasi Sains Indonesia

Daffa Arif Pardila^{[1]*}, Faizin Ridho^[2]
Manajemen Informatika, Politeknik Ganesha Medan^{[1],[2]}
Medan, Indonesia

arifpardila@gmail.com^[1] faizinridho@polgan.ac.id^[2]

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 07/04/2024

Diterima : 10/04/2024

Dipublikasi : 05/05/2024

Abstract— *In the digital era, Webinars/Workshops have become an important platform for disseminating knowledge and collaboration. However, the registration and event management process often faces challenges, especially related to the complexity of participant registration. This complexity includes various aspects, such as managing large amounts of participant data, where there is often a risk of data inaccuracy due to manual input errors. In addition, a payment system that is still done manually adds to the administrative burden, because it requires separate payment confirmation which can be time consuming and prone to errors. This research aims to design and implement an efficient and safe Web-based e-ticketing application for the Indonesian Science Literacy Foundation. This application is designed to simplify the participant registration process, integrate an automatic payment system, and improve the user experience. By analyzing the needs of users and organizers, this research produces a solution that is able to overcome the complexity in managing participant data and reduce the risk of errors that often occur in manual systems. Apart from that, this application is expected to be able to increase operational efficiency and provide convenience in event management. The implementation of this application also contributes as a useful case study for other developers and students in studying and developing similar Web-based applications. The results of this research indicate that a Web-based e-ticketing application can be an effective solution in supporting the success of Webinar/Workshop events.*

Keywords— *Web Based Applications, E-Ticketing, Webinars/Workshops.*

Abstrak— Di era digital, *Webinar/Workshop* menjadi platform penting untuk penyebaran pengetahuan dan kolaborasi. Namun, proses pendaftaran dan manajemen acara sering kali menghadapi tantangan, khususnya terkait dengan kompleksitas pendaftaran peserta. Kompleksitas ini mencakup berbagai aspek, seperti pengelolaan data peserta dalam jumlah besar, di mana sering kali terdapat risiko ketidakakuratan data akibat kesalahan input manual. Selain itu, sistem pembayaran yang masih dilakukan secara manual menambah beban administratif, karena memerlukan konfirmasi pembayaran secara terpisah yang bisa memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *e-ticketing* berbasis *Web* yang efisien dan aman bagi Yayasan Literasi Sains Indonesia. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses pendaftaran peserta, mengintegrasikan sistem pembayaran otomatis, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan menganalisis kebutuhan pengguna dan penyelenggara, penelitian ini menghasilkan solusi yang mampu mengatasi kompleksitas dalam pengelolaan data peserta dan mengurangi risiko kesalahan yang sering terjadi pada sistem manual. Selain itu, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan kemudahan dalam manajemen acara. Implementasi aplikasi ini juga berkontribusi sebagai studi kasus yang bermanfaat bagi pengembang lain dan mahasiswa dalam

mempelajari dan mengembangkan aplikasi berbasis *Web* serupa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *e-ticketing* berbasis *Web* dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung keberhasilan acara *Webinar/Workshop*.

Kata Kunci— Aplikasi Berbasis *Web*, *E-Ticketing*, *Webinar/Workshop*.

I. PENDAHULUAN

Di era dimana teknologi informasi telah mengubah cara kita berinteraksi dan mengakses informasi, *Webinar/Workshop* semakin menjadi pusat perhatian sebagai platform untuk penyebaran pengetahuan dan kolaborasi. Penggunaan *Web* untuk menyelenggarakan acara semacam ini menimbulkan kebutuhan akan solusi yang dapat menyederhanakan proses pendaftaran peserta dan meningkatkan manajemen acara secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancangan aplikasi *e-ticketing* berbasis *Web* menjadi semakin relevan sebagai bagian dari upaya mengoptimalkan efisiensi, keterjangkauan dan keamanan dalam pengelolaan acara tersebut.

Menurut Hasil Karya penelitian yang ditulis Sutan Mohammad Arif yang berjudul "Pembuatan *Website* Informasi & Pendaftaran *Webinar* Umum Menggunakan PHP & *MySQL*" menyimpulkan bahwa *Webinar* atau *Web* seminar pada masa ini sangat diminati masyarakat, karena dapat menjadi sarana untuk mendapatkan ilmu tanpa harus mengeluarkan waktu dan tenaga yang banyak. Untuk mendaftar di *Website* ini peserta dapat mengakses *Website* dan melihat informasi yang tersedia pada setiap bagian *Webinar*, selanjutnya untuk mendaftar pada salah satu rangkaian acara peserta diminta untuk mengisi formulir pendaftaran seperti mengisi data nama, nomor hp, email, instansi dll (Arif, 2023). dan Menurut Hasil Karya penelitian yang ditulis Herlianti dkk yang berjudul "Sistem Informasi Pendaftaran *Online* Seminar dan *Workshop* Berbasis *Web* pada Institut Teknologi Sapta Mandiri" Saat ini, seringkali kegiatan yang melibatkan banyak orang seperti seminar dan *Workshop*, pada proses pendaftaran peserta masih menggunakan media *Google form* karena lebih irit dari segi biaya operasional dan lebih cepat dalam proses pendataan kegiatan. Namun, masih mempunyai keterbatasan terkait informasi yang diberikan. Sehingga informasi terkait dengan seminar dan *Workshop* kurang lengkap. Begitu pula bagi panitia yang kesulitan dalam melakukan rekapitulasi data peserta karena panitia harus melakukan download dan merapikan tabel (Herlianti, 2023). Karena itu dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, Penulis bermaksud untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *E-ticketing* berbasis *Web*. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi efektif dalam manajemen acara, mempermudah proses pendaftaran peserta, serta meningkatkan pengalaman peserta dalam mengakses dan mengikuti acara *Webinar* atau *Workshop* yang diselenggarakan Yayasan literasi sains indonesia.

Namun, seiring dengan perkembangan positif tersebut, terdapat beberapa tantangan yang juga muncul, khususnya terkait dengan kompleksitas pendaftaran peserta. Kompleksitas ini mencakup berbagai aspek, seperti pengelolaan data peserta dalam jumlah besar, di mana sering kali terdapat risiko ketidakakuratan data akibat kesalahan input manual. Selain itu, sistem pembayaran yang masih dilakukan secara manual menambah beban administratif, karena memerlukan konfirmasi pembayaran secara terpisah yang bisa memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan. Hal ini juga menciptakan potensi terjadinya keterlambatan dalam memverifikasi pendaftaran peserta, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *Web e-ticketing* Yayasan Literasi Sains Indonesia yang efisien, aman, dan terintegrasi dengan sistem pembayaran otomatis, guna mempermudah proses pendaftaran dan pembayaran, serta meningkatkan pengalaman peserta dan mendukung penyelenggara acara dalam mengelola *Webinar* atau *Workshop* secara efektif.

II. STUDI LITERATUR

Perancangan



Perancangan sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk membangun atau menyempurnakan sistem yang telah ada, dengan tujuan menjadikannya lebih optimal, efektif, dan efisien dalam pelaksanaannya (Salman Al-Farisi, 2024).

Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan atau penggunaan. Secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan suatu fungsi bagi pengguna atau program lain dan dapat dimanfaatkan oleh target yang dituju (Nur Azis, 2020).

E-ticketing

Electronic ticketing atau *e-ticketing* merupakan sebuah inovasi dalam layanan pemesanan tiket yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini beralih menjadi online. Tiket elektronik adalah metode untuk mencatat proses penjualan aktivitas perjalanan pelanggan tanpa memerlukan dokumen fisik atau tiket kertas (Wardah Nabilah, 2023).

Webinar dan Workshop

Webinar merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan pengguna menyelenggarakan seminar, talkshow, diskusi, serta berbagai kegiatan lainnya secara daring atau melalui internet tanpa perlu bertatap muka secara langsung sama sekali (Venessa Agusta Gogali, 2020).

Workshop merupakan sebuah aktivitas atau acara yang melibatkan sejumlah individu dengan keahlian di bidang tertentu, berkumpul untuk mendiskusikan suatu masalah serta memberikan pelatihan kepada peserta. **Workshop** juga dapat diartikan sebagai kegiatan pelatihan di mana peserta bekerja secara mandiri atau berkelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas nyata, guna memperoleh pengalaman langsung. Dengan demikian, **Workshop** adalah perpaduan antara teori dan praktik (Abdul Hamid Arribathi, 2019).

Web /Website

Website adalah sebuah media informasi yang tersedia di internet. *Website* merupakan kumpulan halaman situs yang biasanya terorganisir dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada dalam *World Wide Web (WWW)* di internet. Sebuah halaman *web* merupakan dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyper Text Markup Language)*, yang hampir selalu dapat diakses melalui *HTTP*, yaitu protokol yang mengirimkan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada pengguna melalui *web browser*. Semua publikasi dari berbagai *website* tersebut dapat membentuk jaringan informasi yang sangat luas (Rosmawati Tamin, 2019).

PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah skrip yang terintegrasi dengan HTML dan dijalankan di sisi server (*server-side HTML embedded scripting*). PHP digunakan untuk membangun halaman web yang bersifat dinamis.

Database

Database merupakan suatu kumpulan atau organisasi catatan data yang tersimpan di dalam komputer. Hubungan antar entri dalam *database* dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi oleh pengguna. Hingga saat ini, masih terdapat banyak rekaman *database* yang disajikan dalam format teks sebagai informasi bagi pengguna. Hal ini menjadi salah satu celah kerentanan yang memungkinkan analisis kriptografi untuk mengakses, memodifikasi, atau bahkan menyebarkan catatan basis data (Aswiputri, 2022).

Berdasarkan pengertian *database* di atas, berikut adalah jenis-jenis sistem *Database* yang digunakan:

XAMPP

XAMPP merupakan paket program *web* lengkap yang digunakan untuk mempelajari pemrograman *web*, terutama dengan PHP dan *MySQL*. Fungsinya adalah sebagai server mandiri (localhost), yang mencakup program Apache *HTTP Server*, *database MySQL*, dan penerjemah bahasa yang ditulis menggunakan PHP.

MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis server basis data yang sangat populer. Kepopulerannya

disebabkan karena sifatnya yang gratis (Anda tidak perlu membayar untuk menggunakannya) di berbagai platform (kecuali pada *Windows*, yang memerlukan lisensi atau Anda harus membayar setelah evaluasi dan memutuskan untuk menggunakannya dalam produksi). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah perangkat lunak DBMS yang digunakan untuk mengelola data dalam pembuatan aplikasi *web* (Najmi Nilfaidah, 2021).

Midtrans

Midtrans merupakan salah satu penyedia layanan *payment gateway* yang menawarkan berbagai metode pembayaran. Pembayaran menggunakan kartu, transfer bank, debit langsung, *e-wallet*, dan pembayaran melalui kasir adalah beberapa pilihan yang tersedia di *Midtrans*. API ini juga dapat diintegrasikan dengan *framework* seperti *React Native* dan *NodeJS* (Fariz Reynaldo Pratama, 2020)

Internet Protocol TCP/IP

TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*) adalah standar komunikasi data yang digunakan oleh pengguna internet untuk pertukaran data antar komputer dalam jaringan Internet. Protokol ini memanfaatkan metode pengalamatan yang sederhana, yaitu alamat IP6 (*IP address*), yang memungkinkan ratusan juta komputer dapat saling terhubung satu sama lain di Internet. Protokol ini adalah yang paling sering digunakan saat ini. Data tersebut diterapkan dalam bentuk perangkat lunak pada sistem operasi. Perangkat lunak ini disebut sebagai *TCP/IP Stack* (Eliyah Acantha M Sampetoding, 2020).

Flow Map

Flowmap merupakan representasi yang terstruktur dari proses dan logika aktivitas pemrosesan informasi, atau gambaran grafis mengenai langkah-langkah dan urutan prosedur dalam suatu program. *Flowmap* adalah diagram yang secara logis menggambarkan aliran dalam program atau prosedur sistem. *Flowmap* umumnya digunakan untuk memfasilitasi komunikasi, serta sebagai alat dokumentasi (Retno Evasari, 2022).

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) yang juga dikenal sebagai *Diagram Arus Data* (DAD), merupakan sebuah model logika data atau proses yang dirancang untuk menggambarkan: sumber data, tujuan data yang keluar dari sistem, lokasi penyimpanan data, proses yang menghasilkan data tersebut, serta interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang diterapkan pada data tersebut.

DFD, yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai DAD (*Diagram Arus Data*), menggambarkan alur masukan-proses-keluaran dari suatu sistem/perangkat lunak, yaitu objek-objek data yang mengalir ke dalam perangkat lunak, kemudian diproses oleh elemen-elemen pemrosesan, dan objek-objek data yang sudah diproses akan mengalir keluar dari sistem/perangkat lunak. Objek-objek data dalam ilustrasi DFD biasanya digambarkan dengan panah berlabel, dan proses-proses sering digambarkan menggunakan lingkaran-lingkaran yang biasa disebut sebagai gelembung-gelembung. DFD pada dasarnya disusun dalam bentuk hirarki, dimulai dengan DFD level 0 yang menunjukkan gambaran umum sistem, sementara DFD-DFD selanjutnya merupakan detail dari DFD yang lebih tinggi. (Soufitri, 2019).

III. METODE

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif melalui wawancara dengan pembina Yayasan Literasi Sains Indonesia. Data yang diperoleh dari wawancara akan dianalisis secara mendalam dan deskriptif, dengan fokus pada mengidentifikasi pola, tema, dan trend yang muncul dari jawaban pembina. Analisis kualitatif ini akan membahas aspek-aspek seperti harapan, kendala, dan saran pembina terkait implementasi aplikasi *e-ticketing* dalam manajemen acara literasi sains. Hasil analisis akan digunakan untuk membentuk pemahaman yang lebih komprehensif tentang kebutuhan dan perspektif pembina, yang selanjutnya akan menjadi landasan penting dalam perancangan aplikasi yang sesuai dengan

visi dan tujuan Yayasan Literasi Sains Indonesia.

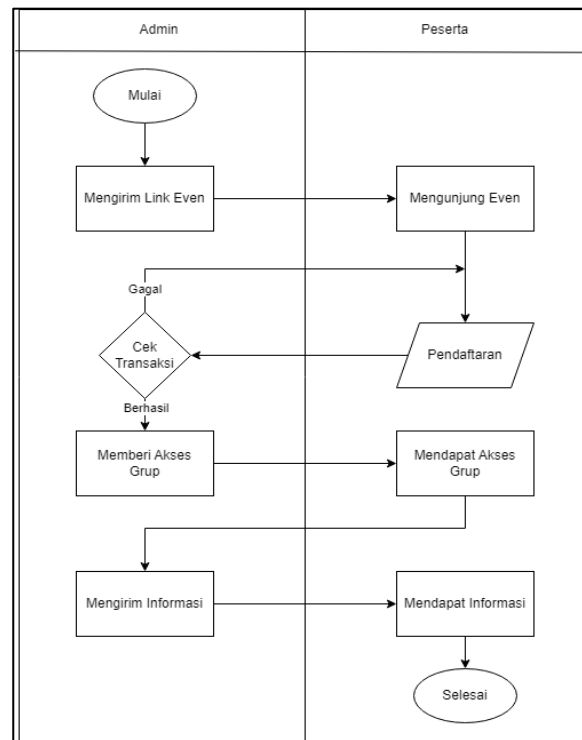
Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Prosedur Pengolahan Data

1. Pendaftaran *Online* : Peserta memulai proses dengan mengklik link pendaftaran yang disediakan oleh admin melalui *google form*.
2. Pengisian Formulir Biodata dan *Upload* Bukti Pembayaran: Peserta mengisi formulir biodata secara *online* , peserta juga mengunggah bukti pembayaran sebagai konfirmasi pendaftaran yang sudah dilakukan dengan cara manual.
3. Validasi Data: Sistem melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan oleh peserta, memastikan bahwa formulir terisi dengan benar dan bukti pembayaran valid.
4. Pemberian Akses ke Grup *WhatsApp*: Peserta yang berhasil terdaftar akan dimasukkan ke dalam grup *WhatsApp* yang disiapkan oleh admin.
5. Pengumuman Informasi Lebih Lanjut: Admin memberikan informasi lebih lanjut, seperti *link Webinar* atau *Workshop* , jadwal acara, dan petunjuk teknis, melalui grup *WhatsApp*.

Flow Map Sistem Yang Sedang Berjalan

Berikut adalah *Flow Map* sistem yang sedang berjalan pada yayasan literasi sains Indonesia.



Perancangan Sistem

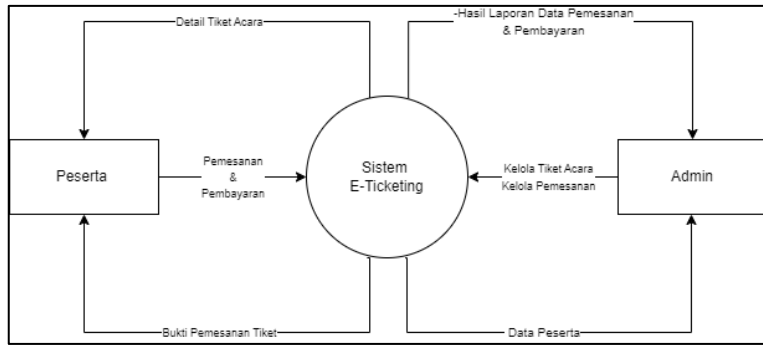
Perancangan aplikasi adalah proses merencanakan dan menyusun struktur serta fungsionalitas aplikasi komputer sebelum implementasi. Ini melibatkan pemilihan teknologi, arsitektur, dan desain antarmuka pengguna untuk memastikan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan efisien dan efektif. Sistem yang dirancang merupakan *system* untuk pemesanan tiket *Webinar /Workshop* dalam meningkatkan efisiensi pemesanan tiket bagi peserta *Webinar /Workshop* pada Yayasan Literasi Sains Indonesia.

Data Flow Diagram

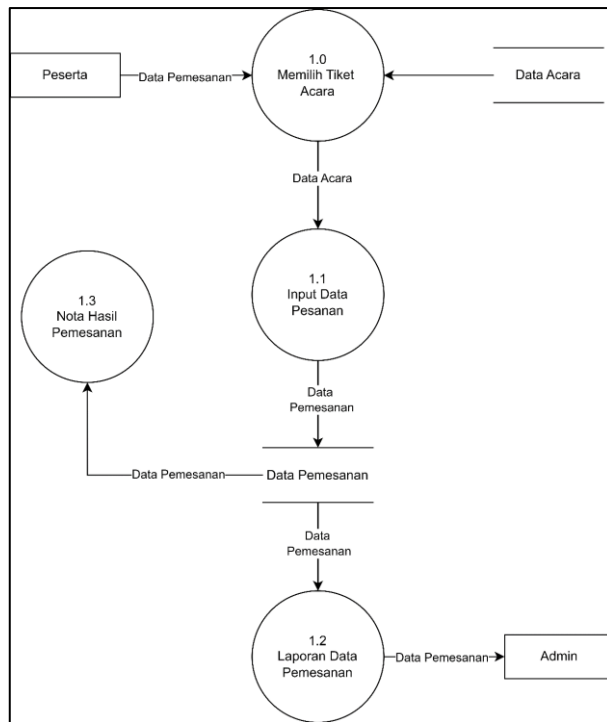
Data *Flow* Diagram adalah pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur secara komputerisasi. Data Flow Diagram (DFD) Rancang Bangun Aplikasi *E-ticketing* Acara *Webinar/Workshop* Berbasis *Web* Pada Yayasan Literasi Sains Indonesia dapat

dilihat dibawah ini.

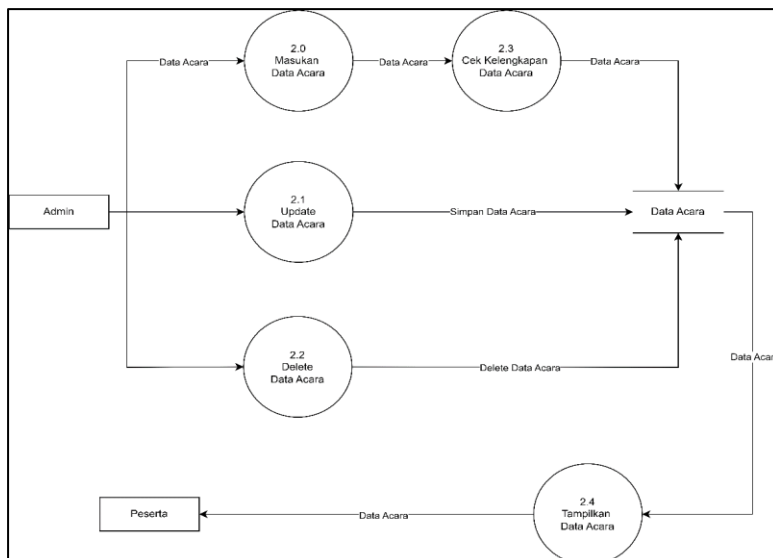
1. DFD Level 0



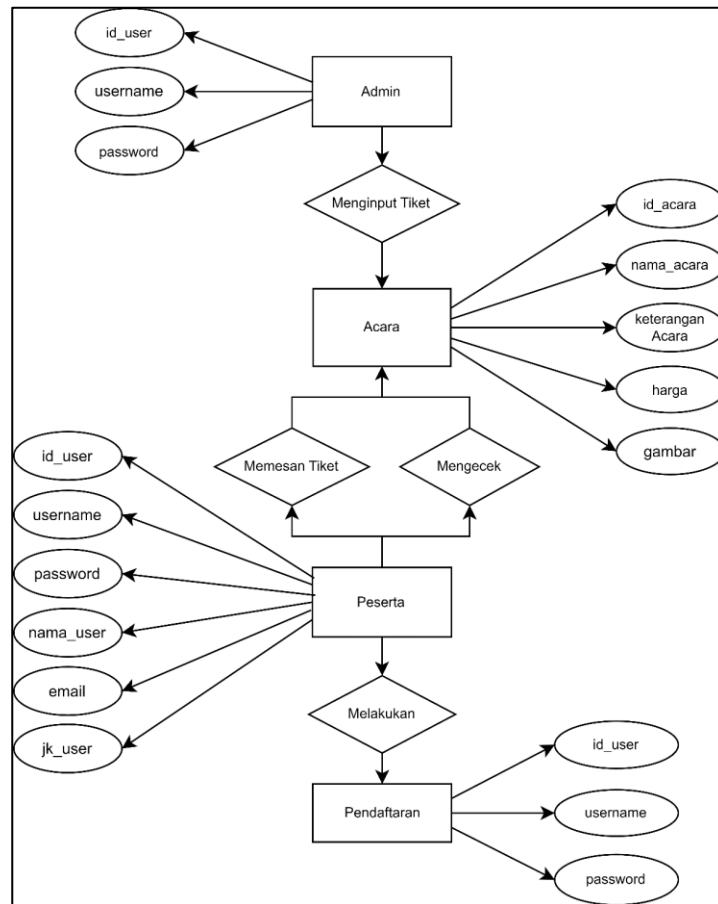
2. DFD Level 1



3. DFD Level 2



Rancangan Database



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan, langkah berikutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, pembangunan komponen inti dari sistem informasi yang sudah dirancang akan dilaksanakan dan direalisasikan. Implementasi memainkan peran penting sebagai sarana untuk mengukur, menguji, serta mengevaluasi kinerja program-program yang sebelumnya telah direncanakan dengan cermat. Selain itu, implementasi sistem juga merupakan bagian yang sangat penting dalam keseluruhan proses pembuatan dan penerapan sistem secara menyeluruh. Ini melibatkan aspek-aspek kritis seperti perangkat keras dan perangkat lunak, yang harus diintegrasikan secara harmonis agar tujuan dari sistem informasi ini dapat tercapai dengan efektif.

Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras untuk sistem *e-ticketing* berbasis *Web* melibatkan penilaian menyeluruh terhadap infrastruktur teknologi yang dibutuhkan untuk mendukung operasional pendaftaran dan manajemen acara *Webinar* atau *Workshop* secara efisien. Beberapa aspek penting yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut :

1. Server dan Jaringan
2. Penyimpanan
3. Perangkat Klien
4. Keamanan
5. Infrastruktur Jaringan

Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

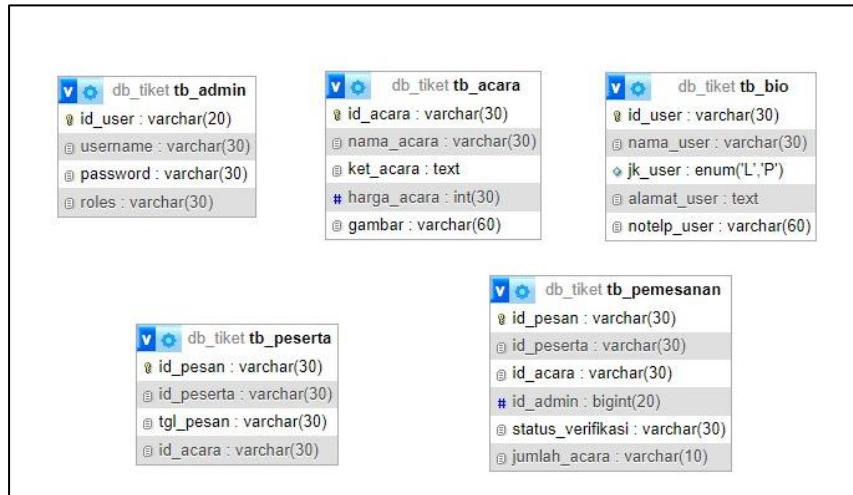
Dalam perancangan dan implementasi aplikasi *e-ticketing*, kebutuhan perangkat lunak memainkan peranan penting dalam memastikan fungsionalitas yang optimal dan pengalaman

pengguna yang memuaskan :

1. *Web Hosting* dan Server Aplikasi
2. *Database Management System (DBMS)*
3. Bahasa Pemrograman
4. Pengelolaan *File*
5. *Backup* dan Pemulihan Data

Rancang Bangun Sistem

Rancang Database



Dari gambar yang ada diatas, *Database* terdiri dari lima tabel yang digunakan dalam sistem pemesanan *e-ticket* acara *Webinar* atau *Workshop* . Berikut adalah penjelasan dari setiap tabel:

1. Tabel *tb_admin*:
 - *id_User* (varchar(20)): Merupakan primary key yang digunakan untuk mengidentifikasi setiap admin secara unik.
 - *Username* (varchar(30)): Nama pengguna admin yang digunakan untuk *Login*.
 - *Password* (varchar(30)): Kata sandi untuk *Login* admin.
 - *roles* (varchar(30)): Menyimpan informasi mengenai peran admin dalam sistem (misalnya: superadmin, admin biasa).
2. Tabel *tb_acara*:
 - *id_acara* (varchar(30)): Primary key yang unik untuk setiap acara.
 - *nama_acara* (varchar(30)): Nama dari acara yang diadakan.
 - *ket_acara* (text): Deskripsi atau keterangan lebih detail mengenai acara.
 - *harga_acara* (int(30)): Harga tiket untuk mengikuti acara tersebut.
 - *gambar* (varchar(60)): Menyimpan nama *file* gambar yang terkait dengan acara, yang mungkin digunakan sebagai poster atau thumbnail acara.
3. Tabel *tb_bio*:
 - *id_User* (varchar(30)): Primary key yang unik untuk setiap pengguna. Ini mungkin merujuk ke admin atau peserta.
 - *nama_User* (varchar(30)): Nama lengkap dari pengguna.
 - *jk_User* (enum('L','P')): Jenis kelamin pengguna, dengan 'L' untuk Laki-laki dan 'P' untuk Perempuan.
 - *alamat_User* (text): Alamat pengguna.
 - *notelp_User* (varchar(60)): Nomor telepon yang bisa dihubungi.
4. Tabel *tb_peserta*:
 - *id_pesan* (varchar(30)): Primary key yang unik untuk setiap pemesanan.
 - *id_peserta* (varchar(30)): Merujuk ke peserta yang memesan tiket.
 - *tgl_pesan* (varchar(30)): Tanggal ketika pemesanan dilakukan.

- id_acara (varchar(30)): Merujuk ke acara yang dipesan oleh peserta.
5. Tabel tb_pemesanan:
- id_pesan (varchar(30)): Primary key yang unik untuk setiap pemesanan.
 - id_peserta (varchar(30)): Merujuk ke peserta yang melakukan pemesanan.
 - id_acara (varchar(30)): Merujuk ke acara yang dipesan.
 - id_admin (bigint(20)): ID admin yang memverifikasi pemesanan (dapat merujuk ke tb_admin).
 - status_verifikasi (varchar(30)): Status verifikasi dari pemesanan (misalnya, 'terverifikasi', 'belum diverifikasi').
 - jumlah_acara (varchar(10)): Jumlah tiket atau acara yang dipesan oleh peserta.
6. Hubungan antar tabel:
- Admin mengelola acara melalui tb_acara dan bertanggung jawab untuk verifikasi pemesanan tiket melalui tb_pemesanan.
 - Peserta yang ingin mengikuti acara melakukan pemesanan yang tercatat di tb_peserta dan tb_pemesanan.
 - Data personal dari pengguna atau peserta disimpan di tb_bio.

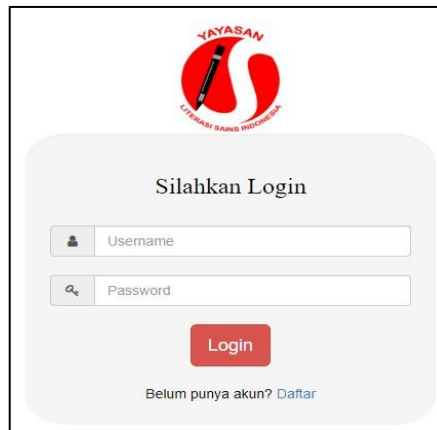
Rancangan Desain Halaman Sistem

1. Halaman Awal



2. Halaman Pendaftaran

3. Halaman Login



4. Halaman Beranda User



5. Halaman Tiket



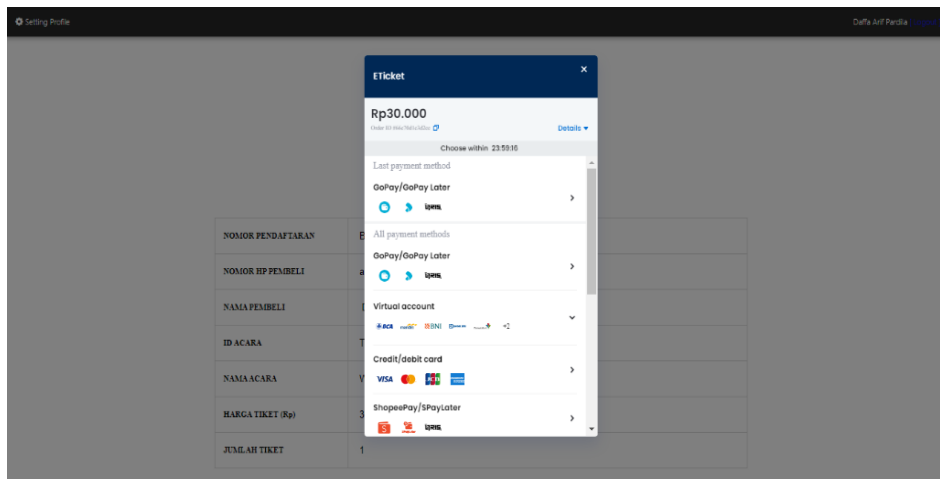
6. Halaman Pemesanan

Formulir Pendaftaran

NOMOR PENDAFTARAN	BCASH00035
NOMOR HP PEMBELI	083191386537
NAMA PEMBELI	Daffa Arif Pardila
ID ACARA	TKT002
NAMA ACARA	Workshop
HARGA TIKET (RP)	30000
JUMLAH TIKET	1

Proses Pemesanan

7. Pembayaran



8. Riwayat Pemesanan

Riwayat Pemesanan

ID Beli	Nama Acara	Tanggal Transaksi	Harga	Jumlah	Total Bayar	STATUS VERIFIKASI
BCASH00030	Webinar	14/11/24	Rp. 30.000	1	Rp. 30.000	DIVERIFIKASI KONFIRMASI CETAK
BCASH00031	Webinar	14/11/24	Rp. 30.000	1	Rp. 30.000	BELUM DIVERIFIKASI CETAK
BCASH00032	Webinar	14/11/24	Rp. 30.000	1	Rp. 30.000	BELUM DIVERIFIKASI CETAK

9. Halaman Admin Data Acara

YAYASAN LITERASI SAINT INDONESIA
Admin

MENU

DATA ACARA

DATA PEMBELI






DATA PESANAN

CETAK PEMBAYARAN

SETTING

LOGOUT

DATA ACARA
+ ACARA

No	ID Acara	Nama Acara	Spesifikasi Acara	Harga	Gambar	Aksi
16	TKT006	Workshop	PEMATERI I: Romindo, M.Kom., CLMA, CBPA PEMATERI II: Jefri Junifer Pangaribuan, S.Kom., M.TI. MODERATOR: Faizin Ridho, ST., M.Kom FASILITAS: – Sertifikat 32 Jam Pelajaran (JP) – Surat Undangan Peserta – Rekaman Materi – Softcopy Materi – Group Support INFORMASI: Kontak +62 812-7551-8124 +62 813-4491-3522 Email: seminar@literasisains.id Website: literasisains.id	Rp.30.000		Edit Hapus
17	TKT005	Workshop	PEMATERI: Prof. Dr. M. Nur Rianto Al Anif SE, M.SI, CRP, CFP, CIB MODERATOR: Romindo, S.Kom., M.Kom FASILITAS: – Sertifikat Peserta – Surat Undangan Peserta – Rekaman Materi – Softcopy Materi – Group Support	Rp.30.000		Edit Hapus
18	TKT003	Workshop	PEMATERI: Dr. Yesi Hendriani Supartoyo, SP, MSI MODERATOR: Romindo, M.Kom FASILITAS: – Sertifikat Peserta – Surat Undangan Peserta – Rekaman Materi – Softcopy Materi – Group Support INFORMASI: Kontak +62 812-7551-8124 +62 813-4491-3522 Email: seminar@literasisains.id Website: literasisains.id	Rp.30.000		Edit Hapus
19	TKT002	Workshop	PEMATERI: Dr. Anak Agung Gde Satia Utama, SE., M.Ak., Ak., CA, CIQAR, Cert.DA MODERATOR: Romindo, S.Kom., M.Kom FASILITAS: – Sertifikat Peserta – Surat Undangan Peserta – Rekaman Materi – Softcopy Materi – Group Support INFORMASI: Kontak +62 812-7551-8124 +62 813-4491-3522 Email: seminar@literasisains.id Website: literasisains.id	Rp.30.000		Edit Hapus
20	TKT001	Webinar	WEBINAR NASIONAL TANTANGAN HUKUM TERKAIT PENYEBARAN HOAKS DAN KONTEN NEGATIF DI MEDIA SOSIAL LINK PENDAFTARAN: https://bit.ly/WebinarLSL_07Oktober2023 PEMBICARA: Prof. Dr. Alum Simbolon, SH, M.Hum - Guru Besar Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan - Pengawas Notaris Provinsi Sumatera Utara (2017-2022) - Dewan Pakar Pada PERADI Suara Advokat Indonesia (SAI) - Kaprodi Ilmu Hukum Universitas Pelita Harapan Medan (2015-2023) - Dewan Pakar pada Ikatan Sarjana Katolik (ISKA) Provinsi Sumatera Utara - Dewan Pakar Asosiasi Pimpinan Pendidikan Tinggi Hukum Indonesia (APPTH) - Dos	Rp.30.000		Edit Hapus

Jumlah Data : 20

1 2 3 4

10. Halaman Tambah Data Acara

Tambah Data Acara

ID Acara :

Nama Acara :

Spesifikasi Acara :

Harga :

Gambar :

TKT023

Workshop

WORKSHOP NASIONAL PENULISAN BUKU AJAR HIBAH KEMENDIKBUDRISTEK (Jilid 2) PEMBAHASAN SINGKAT MATERI Peran Penting Buku Ajar 1. Buku Ajar Sebagai Sebuah Buku Instruksional Peran penting buku ajar yang dikenal sebagai buku instruksional, membuat buku ajar wajib untuk mengikuti kurikulum dari standar kompetensi yang sudah

75000

Choose file
Workshop 2... aret 2024.jpg

TAMBAHKAN

11. Halaman Data Pembeli

No	Nama User	ID Beli	ID Pembeli	Tgl Beli	ID Acara	Aksi
1	Daffa Arif Pardila	BCASH00030	083191386537	31/08/24	TKT001	Hapus
2	Nasywa	BCASH00028	082233445566	29/08/24	TKT001	Hapus
3	Nasywa	BCASH00027	082233445566	29/08/24	TKT001	Hapus
4	Nasywa	BCASH00025	082233445566	26/08/24	TKT002	Hapus

12. Halaman Cetak Data

No	Kode Transaksi	Nomor HP Pembeli	Tanggal Beli	Nama Pembeli	ID Acara	Nama Acara	Nama Admin	Status Admin
1	BCASH00033	081122334455	26/08/24	Nasywa	TKT001	Webinar	Admin	Admin
2	BCASH00031	082233445566	26/08/24	Nasywa	TKT001	Webinar	Admin	Admin
3	BCASH00030	083191386537	26/08/24	Daffa Arif Pardila	TKT001	Webinar	Admin	Admin
4	BCASH00029	082233445566	26/08/24	Nasywa	TKT001	Webinar	Admin	Admin

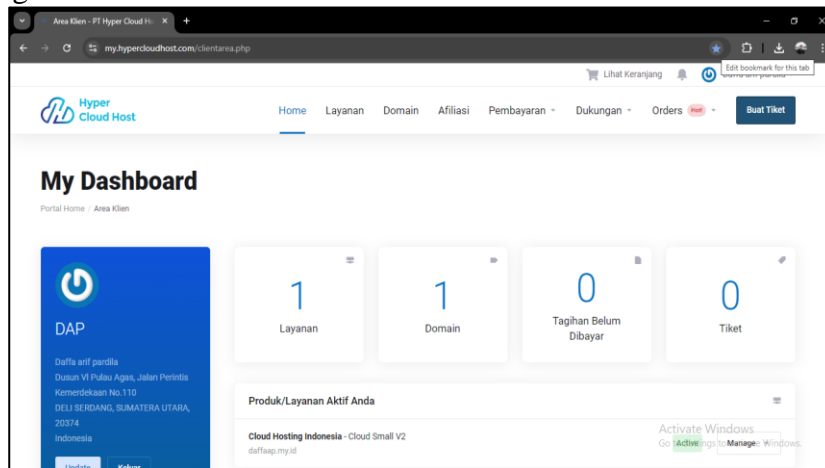
13. Halaman Data Pesanan

No	ID Beli	Nama Pembeli	ID Acara	Nama Acara	Nama Admin	Status Verifikasi	Aksi
1	BCASH00032	Daffa Arif Pardila	TKT001	Webinar	Admin	BELUM	Verifikasi Hapus
2	BCASH00031	Daffa Arif Pardila	TKT001	Webinar	Admin	BELUM	Verifikasi Hapus
3	BCASH00030	Daffa Arif Pardila	TKT001	Webinar	Admin	SUDAH	Verifikasi Hapus

Analisis Pengujian Sistem

Pengujian Web ke *Hosting*

Sistem berbasis web membutuhkan infrastruktur *web hosting* agar dapat terintegrasi dengan jaringan internet. Dalam sistem ini, penulis memilih menggunakan layanan *hosting* yang disediakan oleh platform hosting Hyper Cloud Host untuk keperluan pengujian seperti yang terlihat pada gambar berikut.



V. KESIMPULAN

Setelah melalui tahap perancangan, implementasi, dan evaluasi, aplikasi *e-ticketing* berbasis *Web* yang dirancang untuk Yayasan Literasi Sains Indonesia telah berhasil dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan utama pengguna, yaitu peserta dan penyelenggara acara. Aplikasi ini memberikan solusi terhadap tantangan-tantangan yang diidentifikasi dalam penelitian, seperti kompleksitas pendaftaran peserta, pengelolaan data, dan proses pembayaran manual.

Kesimpulan utama yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Efisiensi, Keamanan, dan Aksesibilitas Aplikasi: Penelitian ini berhasil menciptakan aplikasi *e-ticketing* berbasis web yang efisien, aman, dan mudah diakses oleh pengguna, baik peserta maupun penyelenggara acara. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi kompleksitas pendaftaran peserta dan pengelolaan data, sehingga mampu mengurangi kesalahan input manual dan mempercepat proses verifikasi.
2. Pemenuhan Kebutuhan Utama Pengguna: Aplikasi ini memenuhi kebutuhan utama pengguna, yakni peserta dan penyelenggara acara, dengan menyediakan solusi yang meningkatkan efisiensi dan keterjangkauan dalam pelaksanaan acara *Webinar* dan *Workshop*. Fungsi-fungsi seperti pendaftaran peserta, pemilihan tiket, sistem pembayaran otomatis, dan pencetakan tiket elektronik telah dirancang dengan baik untuk mendukung keberhasilan acara dan meningkatkan pengalaman pengguna.

VI. REFERENSI

- Abdul Hamid Arribathi, S. H. (2019, Agustus). PERANCANGAN APLIKASI SMART SEMINAR DAN WORKSHOP BERBASIS WEBSITE. *V(2)*, 156-164.
- Arif, S. M. (2023, Agustus). PEMBUATAN WEBSITE INFORMASI & PENDAFTARAN WEBINAR UMUM MENGGUNAKAN PHP & MYSQL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, 7(3).
- Aswiputri, M. (2022, Januari). LITERATURE REVIEW DETERMINASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN : DATABASE, CCTV DAN BRAINWARE. *Jurnal Sistem Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, III(2), 312-322.
- Eliyah Acantha M Sampetoding, M. N. (2020). Studi Literatur: Cara Kerja Keamanan Internet dan Kerentanan dengan TCP/IP dan DNS. *SainsTech Innovation Journal*, III(2), 66-73.

- Herlianti, B. A. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Online Seminar dan Workshop Berbasis Web pada Institut Teknologi Sapta Mandiri. *Indonesian Journal of Information Technology and Computing*, III(2), 20-30.
- Najmi Nilfaidah, A. S. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM ABSENSI MAHASISWA REALTIME MENGGUNAKAN PHP, MYSQL, SMS GATEWAY, DAN FRAMEWORK CODEIGNITER.
- Nur Azis, G. P. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika* , IV(3), 1-5.
- Retno Evitasari, M. R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan di CV Anugerah Sukses Gemilang. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, VI(4), 600-607.
- Salman Al-Farisi, S. K. (2024). Perancangan Sistem Informasi Website Copia Dengan Menggunakan Pendekatan Agile. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer* , 2(1), 21-36.
- Soufitri, F. (2019). PERANCANGAN DATA FLOW DIAGRAM UNTUK SISTEM INFORMASI SEKOLAH (STUDI KASUS PADA SMP PLUS TERPADU). 240-246.
- Venessa Agusta Gogali, M. T. (2020, September 3). Pemanfaatan Webinar Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Di Masa Pandemi Covid-2019 (Studi Kasus Webinar BSI Digination "How To Be A Youtuber And An Entrepreneur"). *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, XX(2), 192-187.
- Wardah Nabilah, S. S. (2023). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process dan VIKOR dalam Pemilihan Aplikasi E-Ticketing. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, i(4), 1411-1421.