

Sistem Informasi Registrasi Event Dengan QR Code Scanner Di Soloraya (Studi Kasus Pada Komunitas “Tangan Di Atas”)

Krisnawan Arie Santosa¹, Moch. Hari Purwiantoro², Lilik Sugiarto³

^{1,2,3} AMIK Cipta Darma Surakarta

¹krysna.arie@gmail.com, ²hpurwiantoro@gmail.com, ³li2ksugiarto@gmail.com

Intisari

Tangan Di Atas (TDA) Soloraya merupakan salah satu komunitas pengusaha terbesar di kota Solo. TDA Soloraya berpusat di Jakarta. TDA mempunyai kegiatan yang bertujuan untuk membentuk pengusaha yang tangguh dan memiliki kontribusi positif bagi peradaban. Dalam melakukan tujuan tersebut TDA Soloraya melakukan event-event kewirausahaan, dalam melakukan event tersebut TDA Soloraya memiliki tahapan dalam pendaftaran calon peserta event. Tetapi dalam kondisi yang sedang berjalan sekarang TDA Soloraya masih ada beberapa kendala yang menjadikan acara atau event yang dilaksanakan menjadi kurang lancar. Kendala tersebut membuat tahapan-tahapan dalam melaksanakan event tidak seperti kondisi yang seharusnya terjadi. Maka dibuatlah sistem yang menunjang untuk memperlancar tahapan-tahapan dalam acara atau event di TDA Soloraya.

Kata Kunci : TDA, Event

Abstract

Tangan Di Atas (TDA) Soloraya is one of the largest business community in the city of Solo. TDA Soloraya based in Jakarta. TDA has activities aimed at forming a formidable businessman and have a positive contribution to civilization. The purpose TDA Soloraya do events entrepreneurship, the event did have the TDA Soloraya stage in the registration candidate event. But conditions in the ongoing TDA Soloraya there are still some obstacles that make the event that was held to be less smooth. These constraints make the stages in the implementation of such an event is not a condition that should happen. So they invented a system to support the smooth stages of the event in TDA Soloraya.

Keywords: TDA, Event

A. PENDAHULUAN

Tangan Di Atas (TDA)Soloraya merupakan salah satu komunitas pengusaha terbesar yang ada di kota Solo yang mempunyai pusat di Jakarta. TDA Soloraya merupakan sebuah komunitas yang mempunyai kegiatan–kegiatan yang bertujuan untuk membentuk pengusaha – pengusaha tangguh dan sukses yang memiliki kontribusi positif bagi peradaban.

Dalam melakukan sebuah *event* TDA Soloraya memiliki beberapa tahapan, tahapan yang pertama adalah pendaftaran calon peserta *event*. Jadi para calon peserta *event* harus mendaftarkan diri terlebih dahulu agar mendapatkan tiket untuk masuk ke dalam tempat pelaksanaan *event*, tahapan yang kedua adalah pada saat registrasi masuk ke dalam tempat dilaksanakannya *event* pada hari pelaksanaan *event* TDA, para peserta harus mengisi data yang dibutuhkan TDA lalu menunjukan tiket yang di terima pada saat pendaftaran, tahapan yang ketiga adalah memilih tempat duduk, para peserta memilih tempat duduk yang diinginkan yang sudah didata oleh panitia *event*.

Tetapi dalam kondisi yang terjadi sekarang ada beberapa permasalahan di masing – masing tahapan. Dalam tahapan pertama pendaftaran calon peserta, peserta masih harus datang ke TDA *Center* Soloraya agar dapat didata oleh pengurus TDA dan diberikan tiket masuk ke dalam tempat pelaksanaan *event*, dalam hal ini para calon peserta di luar kota akan kesulitan untuk mendaftarkan diri dikarenakan harus bolak balik dua kali yaitu saat pendaftaran dan nanti pada saat hari pelaksanaan *event*. Tahapan yang kedua pada saat registrasi untuk masuk ke tempat pelaksanaan *event*, dalam tahapan ini peserta masih harus mengantri pada saat mengisi data dan saat menunjukan tiket untuk masuk ke tempat pelaksanaan. Tahapan yang ketiga adalah pemilihan tempat duduk, para peserta masih diberikan tempat duduk secara acak oleh pengurus dan karena itu beberapa pendaftar masih ada yang saling berebut tempat duduk dan terjadi kesalahpahaman dalam tempat duduk dikarenakan tempat duduk masih belum diketahui ada yang menduduki atau belum.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi untuk membantu TDA khususnya daerah Soloraya dalam melakukan tahapan – tahapan *event* tersebut. Dengan demikian dapat membantu memudahkan saat pendaftaran *event*,

mempercepat dalam registrasi masuk ke tempat pelaksanaan dan meminimalisir kesalahan pemilihan tempat duduk.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu Bagaimana cara untuk memperlancar tahapan – tahapan *event* TDA Soloraya agar berjalan semestinya ?

Untuk lebih memberikan gambaran yang jelas sesuai dengan rumusan masalah maka dalam hal ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem yang dapat memudahkan pendaftaran *event* di TDA Soloraya.
2. Pembuatan sistem yang dapat mempercepat dalam registrasi masuk ke tempat pelaksanaan TDA Soloraya.
3. Pembuatan sistem yang dapat membantu proses dalam pemilihan tempat duduk di TDA Soloraya.
4. Pembuatan sistem yang dapat menyiapkan simpandata pendaftar *event*.

B. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang tepat dan akurat guna kesempurnaan sistem yang akan dibuat, maka digunakan beberapa metode penelitian data. Adapun metode tersebut adalah sebagai berikut :

Metode Wawancara

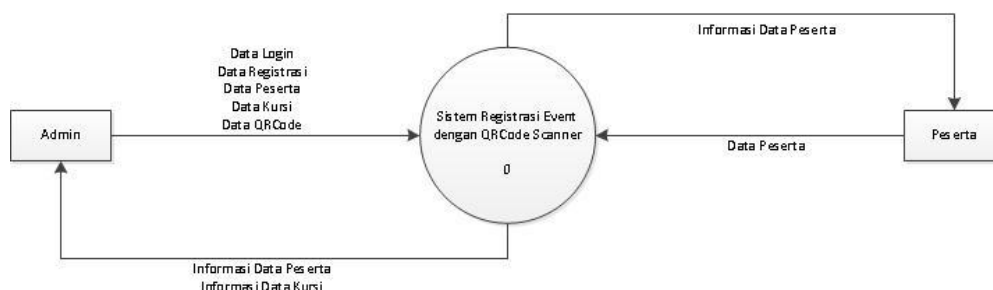
Melakukan wawancara terhadap pihak pengurus TDA Soloraya guna mengetahui permasalahan dalam registrasi *event*.

Metode Studi Pustaka

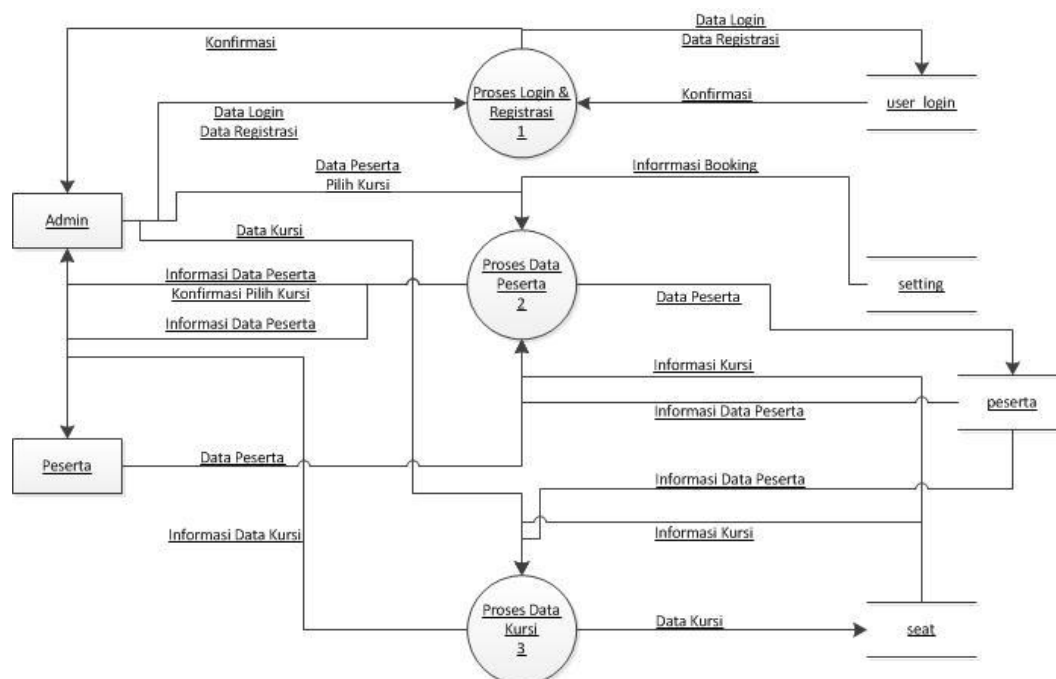
Pengumpulan data dan informasi serta pengetahuan yang didapatkan dari buku-buku mengenai sistem yang akan dibuat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Flow Diagram



Gambar 1. Diagram Konteks



Gambar 2. DFD Level 0

2. Manual Program

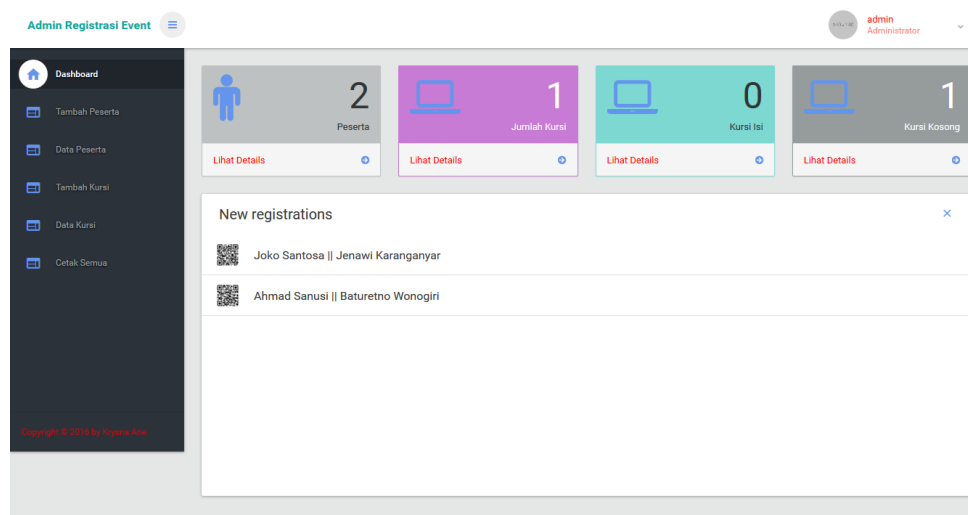
Sistem Registrasi *Event* TDA Soloraya dibagi menjadi beberapa aplikasi dan memiliki fungsi yang berkesinambungan. Aplikasi tersebut antara lain Halaman Admin *Backend*, *Android* Pendaftaran dan *Android Scanner*. Berikut penjelasan dari masing – masing Aplikasi.

2.1 Halaman Admin *Backend*

Halaman Admin *Backend* berfungsi sebagai halaman utama bagi admin untuk mengolah data secara penuh yang berhubungan dengan data masukan dari masing –

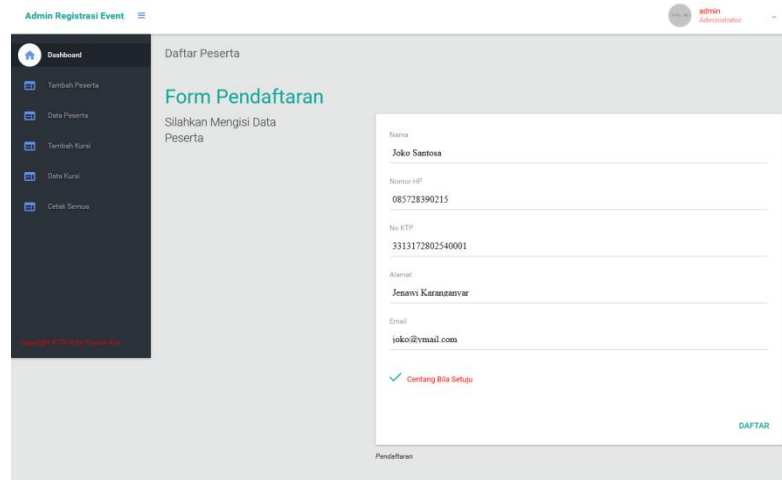
masing Aplikasi.

Admin melakukan *login* untuk masuk ke dalam sistem, apabila *username* dan *password* sesuai maka sistem akan mengarahkan ke halaman admin *dashboard*. Jika belum memiliki *username* dan *password* maka harus registrasi terlebih dahulu lalu melakukan *login*. Di halaman *backend* terdapat beberapa menu yang berfungsi untuk menambah data peserta, menampilkan data peserta, menambah data kursi , menampilkan data kursi, mencetak data peserta serta melakukan perubahan dan penghapusan data peserta maupun kursi.



Gambar 3. Halaman *Dashboard* Admin - *Backend*

Halaman *Dashboard* berguna sebagai tampilan awal saat aplikasi di buka, di tampilan *dashboard* terdapat pemberitahuan di tiap – tiap isian tentang jumlah peserta yang mendaftar, jumlah kursi yang ada, kursi yang sudah terisi oleh peserta, kursi yang masih kosong dan tampilan peserta yang baru saja mendaftar.



Gambar 4. Halaman Pendaftaran Peserta - Backend

Halaman pendaftaran peserta berisi *form* untuk memasukkan data nama peserta, nomor HP peserta, nomor KTP peserta, alamat peserta dan *email* peserta. Setelah memasukkan semua data tersebut maka data akan tersimpan di *database*.

Halaman Data Peserta digunakan untuk melihat semua data peserta yang telah terdaftar atau data peserta yang telah registrasi dan hadir di tempat diadakannya *event*. Dan terdapat *button* atau tombol yang mempunyai fungsi masing – masing. Tombol *detail* digunakan untuk melihat *detail* dari data yang dipilih dan dapat melihat *QR Code* dari data tersebut, tombol ubah digunakan untuk mengubah data yang terdapat dalam data yang dipilih jika ada kekeliruan atau sesuatu yang salah dalam pemasukkan, tombol hapus digunakan untuk menghapus data yang dipilih dari *database*, tombol *print* digunakan untuk mencetak data *QR Code* dari data peserta

Halaman tambah kursi digunakan untuk memasukkan data kursi yang terdapat di tempat *event* dilaksanakan, memasukkan nomor kursi, tamu yang akan *booking* (dapat dikosongi bila tidak ada yang *booking*), status kursi yang terdapat masih kosong atau sudah ada yang menduduki, jika sudah belum ada yang meduduki bisa memilih kosong, dan *booking* digunakan jika dalam kursi itu sudah ada yang *booking* atau tidak.

Halaman data kursi digunakan untuk melihat semua data kursi yang telah terdaftar atau data kursi yang telah di masukkan ke *database*. Dan terdapat *button* atau tombol yang mempunyai fungsi masing – masing. Tombol *detail* digunakan untuk melihat *detail* dari data yang dipilih, tombol ubah digunakan untuk mengubah data yang terdapat dalam data yang dipilih jika ada kekeliruan atau sesuatu yang salah dalam

pengmasukkan, tombol hapus digunakan untuk menghapus data yang dipilih dari *database*.

The screenshot shows the 'Admin Registrasi Event' interface. On the left is a dark sidebar with a 'Dashboard' menu and sub-items: 'Tambah Peserta', 'Data Peserta', 'Tambah Kursi', 'Data Kursi', and 'Cetak Semua'. The main area is titled 'Detail' and contains a form with the following fields: 'Nama' (Joko Santosa), 'No HP' (085728390215), 'No KTP' (3313172802540001), 'Alamat' (Jenawi Karanganyar), 'Email' (joko@ymail.com), and 'Operator' (Android). Below the form is a QR code labeled 'QR CODE'. At the bottom of the main area is a teal button labeled 'KEMBALI'. The top right corner shows a user profile for 'admin Administrator'.

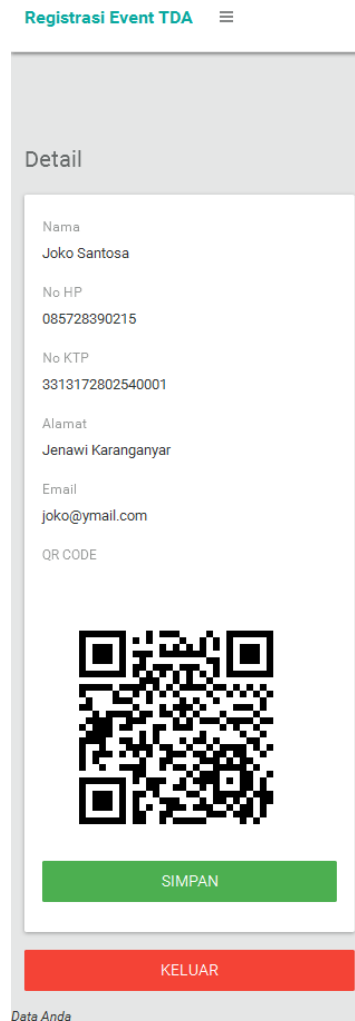
Gambar 5. Halaman *Detail* Data Peserta – Backend

Halaman ini digunakan untuk melihat *detail* dari data, halaman ini dapat terlihat jika *button* atau tombol *detail* di halaman data peserta di klik. Halaman ini menampilkan hasil masukan dan hasil *QR Code* yang digunakan untuk registrasi *event* di tempat tempat pelaksanaan.

2.2 Halaman *Frontend* Android Registrasi

Halaman *frontend* registrasi *android* berfungsi sebagai halaman bagi para calon pendaftar yang tidak ingin menuju ke TDA Center untuk mendaftar *event*.

Peserta melakukan registrasi untuk mendaftar dan akan di simpan di *database* sistem registrasi *event* TDA, apabila registrasi sukses maka untuk melihat data dan *QR Code* setelah itu harus *login* terlebih dahulu sesuai dengan data yang telah di daftarkan jika sesuai maka sistem akan mengarahkan ke halaman *dashboard android* registrasi. Di halaman *android* registrasi terdapat beberapa menu yang berfungsi untuk memperlihatkan tentang TDA dan data yang telah di registrasikan oleh peserta.

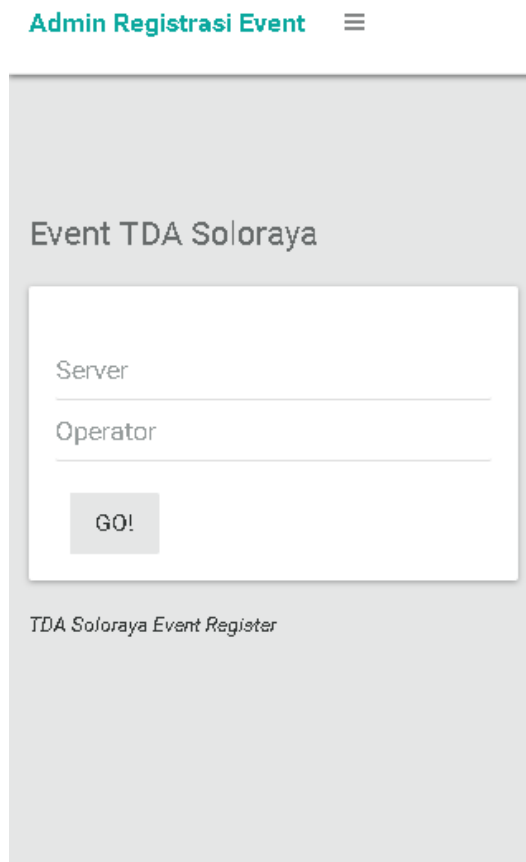


Gambar 6. Halaman *Frontend View Data* – *Android Registrasi*

2.3 Halaman *Android Scanner*

Halaman *android scanner* berfungsi sebagai halaman bagi panitia untuk meregistrasi dan mendata peserta yang ingin menuju ke tempat pelaksanaan *event* TDA.

Peserta melakukan registrasi dan pendataan agar para peserta mendapatkan tempat duduk yang masih belum di tempati oleh para peserta yang lain apabila registrasi sukses maka peserta langsung menempati tempat duduk yang di kehendaki. Halaman ini berisi halaman *dashboard*, halaman *scanner* dan halaman *setting*.



Gambar 7. Halaman *Setting* – *Android Scanner*

Halaman ini berfungsi untuk memasukkan data *server* dari *url android backend* agar tersambung dengan *android scanner* dan memasukkan username admin yang memakai *android scanner*. Dan pada halaman *scanner* digunakan untuk memasukkan data *QR CODE* dari peserta yang akan masuk ke tempat pelaksanaan.

D. KESIMPULAN

Dalam penulisan penelitian ini telah diuraikan bagaimana cara untuk memperlancar tahapan – tahapan *event* TDA Soloraya agar berjalan semestinya.

1. Sistem registrasi *event* dapat dijadikan alat bantu pengelolaan data *event* dalam tahapan – tahapan *event* TDA Soloraya.
2. Dengan memanfaatkan sistem registrasi *event* ini, pendaftaran dapat diakses dimanapun melalui internet.
3. Dengan pengoperasian sistem registrasi *event* yang secara *online* ini dapat

mempermudah para pendaftar untuk mendaftar di *event* TDA Soloraya.

4. Dengan pengoperasian sistem registrasi *event* dapat mempermudah panitia TDA Soloraya dalam mendata kursi yang akan dipakai oleh para peserta.
5. Dengan pengoperasian sistem registrasi *event* dapat mempercepat dalam meregistrasi para pendaftar pada saat hari pelaksanaan *event*.

DAFTAR PUSTAKA

- Rozi A. , Zaenal, & SmitDev Community. *Bootstrap Design Framework*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Sanjaya, Ridwan. , et al. 2016. *Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Safaat H., Nazruddin. 2015. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika
- Sianipar R. H. 2015. *Pemrograman JavaScript Teori dan Implementasi*. Bandung : Informatika
- Sugiri, & Kurniawan, Budi. 2007 . *Desain Web Menggunakan HTML dan CSS*. Yogyakarta : Andi