

# RANCANG BANGUN WEBSITE EVENT ORGANIZER ISEN MULANG YOUTH PALANGKA RAYA

Marhayu <sup>1)</sup>, Devi Karolita <sup>2)</sup>, Ribut Wahyudi <sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
email : m4rh4yu\_ti\_04@yahoo.co.id

<sup>2</sup> Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
email : devi\_karolita@yahoo.com

<sup>3</sup> Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
email : ributwahyudi.imy@gmail.com

## Abstract

*The internet technology has been progressed very rapidly along by the time. It has resulted one facility that is used in many aspects of living sector, known as website.*

*Now, in the globalization era, website is used widely in many sectors of life such as education, social, health and business.*

*This thesis aims to create an information website of Isen Mulang Youth Palangkaraya's Event Organizer which uses notepad++, script PHP and MySQL database that can be used in Windows operation system. The method that is used in collecting data such as interview by doing question and answer directly to the section that is connected to the object of the study. Direct observation is used to convey the information. That is progressing in Isen Mulang Youth Palangkaraya Event Organizer. The literature review in collecting data by learning literature books about plan and design of one system. System design and data base planning are used by data flow diagram to create system model and entity relational diagram that describe the model of data relation.*

*It is hoped the presence of this website can help the Event Organizer in Conveying the information and publishing the Isen Mulang Youth Palangkaraya widely through internet so that helping people getting information about Isen Mulang Youth Palangkaraya.*

**Keyword:** Website, Notepad++, PHP, MySQL

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu teknologi internet telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat telah menghasilkan suatu fasilitas yang saat ini telah banyak dimanfaatkan atau digunakan di setiap bidang kehidupan fasilitas tersebut adalah website. Di era globalisasi sekarang ini website banyak dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan baik untuk pendidikan, sosial, kesehatan dan bisnis.

Web merupakan salah satu sumber informasi yang banyak dipakai. Sebagai suatu aplikasi, web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat, yaitu melalui dunia internet web tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi-informasi statis, melainkan juga mampu memberikan

informasi dinamis dengan melakukan koneksi database.

Pembuatan Website Isen Mulang Youth ini dilatar belakangi karena organisasi yang berisikan pemuda pemudi di kota Palangka Raya yang merupakan wadah untuk menyalurkan ide-ide kreatifitasnya dalam rangka menyelenggarakan sebuah kegiatan belum memiliki website resmi. Selama ini informasi tentang *Event Organizer Isen Mulang Youth* hanya diakses melalui situs media sosial.

Berdasarkan fakta di lapangan *Event Organizer Isen mulang Youth* masih terkendala dalam memberikan informasi seperti informasi organisasi, agenda kegiatan, event yang diselenggarakan, galeri dari berbagai rangkaian kegiatan, penjualan tiket event yang masih dilakukan secara manual atau fisik dan kontak yang dapat di hubungi dari *event organizer* tersebut.

Maka dari itu website ini dibuat dengan tujuan agar memberi gambaran betapa pentingnya situs website sebagai salah satu media penting untuk pengembangan organisasi. Dengan penggunaan situs website ini, dimungkinkan adanya otomatisasi pekerjaan untuk mewujudkan pelayanan yang baik seperti yang dibutuhkan, agar dapat dikelola dalam sebuah *database*.

Pembuatan website untuk Isen Mulang youth ini diharapkan dapat meminimalisasi kekurangan yang terjadi dan memberikan kemudahan bagi penggunaannya sehingga mendukung pengembangan bisnis dan aktifitas yang dilakukan oleh organisasi. Website ini juga diharapkan berguna untuk membantu dalam mengolah informasi dengan baik agar dapat diakses oleh orang banyak.

Secara tersirat hal inilah yang merupakan suatu strategi baru di dunia teknologi yang ada di dunia kerja, secara khusus adalah teknologi dari suatu event organisasi. Pembuatan teknologi informasi di dunia maya melalui media teknologi web inilah yang menjadi dasar di buatnya situs web dengan judul “**Rancang Bangun Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya**”.

## 1.2 Metodologi Penelitian

### 1. *Requirements analysis and definition,*

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan dengan lengkap untuk menghasilkan desain yang lengkap.

### 2. *System and software design*

Desain proses sistem yang akan dibuat, dan syarat-syarat perangkat keras atau perangkat lunak dari sistem yang akan dibuat. Bagian ini membentuk seluruh arsitektur sistem. Pada tahapan ini akan dibuat berbagai desain, yaitu :

- a. Desain database dengan ERD (Entity Relationship Diagram).
- b. Desain Perancangan dengan DFD (Data Flow Diagram)

c. Desain Interface admin, desain interface member dan desain interface pengunjung

### 3. *Implementation and unit testing*

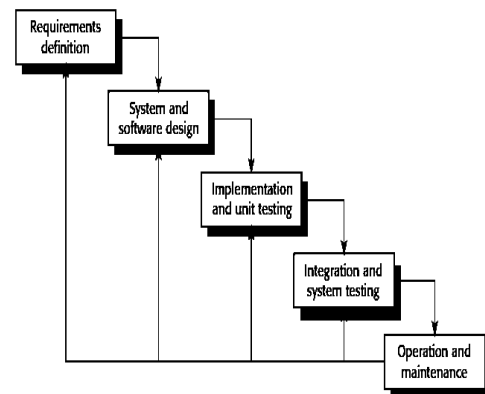
Desain perangkat lunak diimplementasikan menjadi rangkaian program atau unit program. Unit pengujian dilakukan dengan memverifikasi apakah setiap unit program memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

### 4. *Integration and system testing*

Hasil pengimplentasian dipadukan dan diuji sebagai sebuah sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa perangkat lunak / sistem telah memenuhi persyaratan.

### 5. *Operation and maintenance*

Perangkat lunak ini setelah dijalankan beberapa lama, kemungkinan akan ditemukan error pada saat program kita jalankan kembali. Hal ini yang menjadi faktor mengapa pemeliharaan sangat penting dalam penggunaan metode, pemeliharaan ini mempengaruhi semua langkah yang dilakukan sebelumnya.



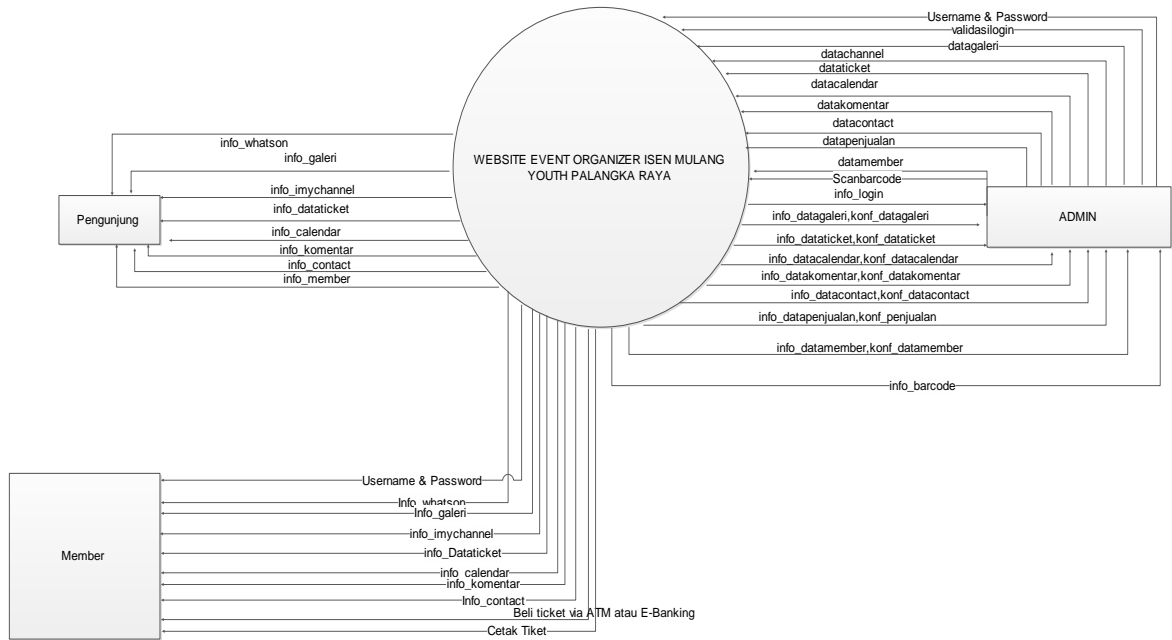
Gambar 1.1 Diagram Alur Metodologi Waterfall (Software Engineering, Ian Sommerville)

## 2. DESAIN

### 2.1 Data Flow Diagram

#### 2.1.1 Context Diagram

Gambar 2.1 menunjukkan context diagram dari Website Isen Mulang youth Palangka Raya.

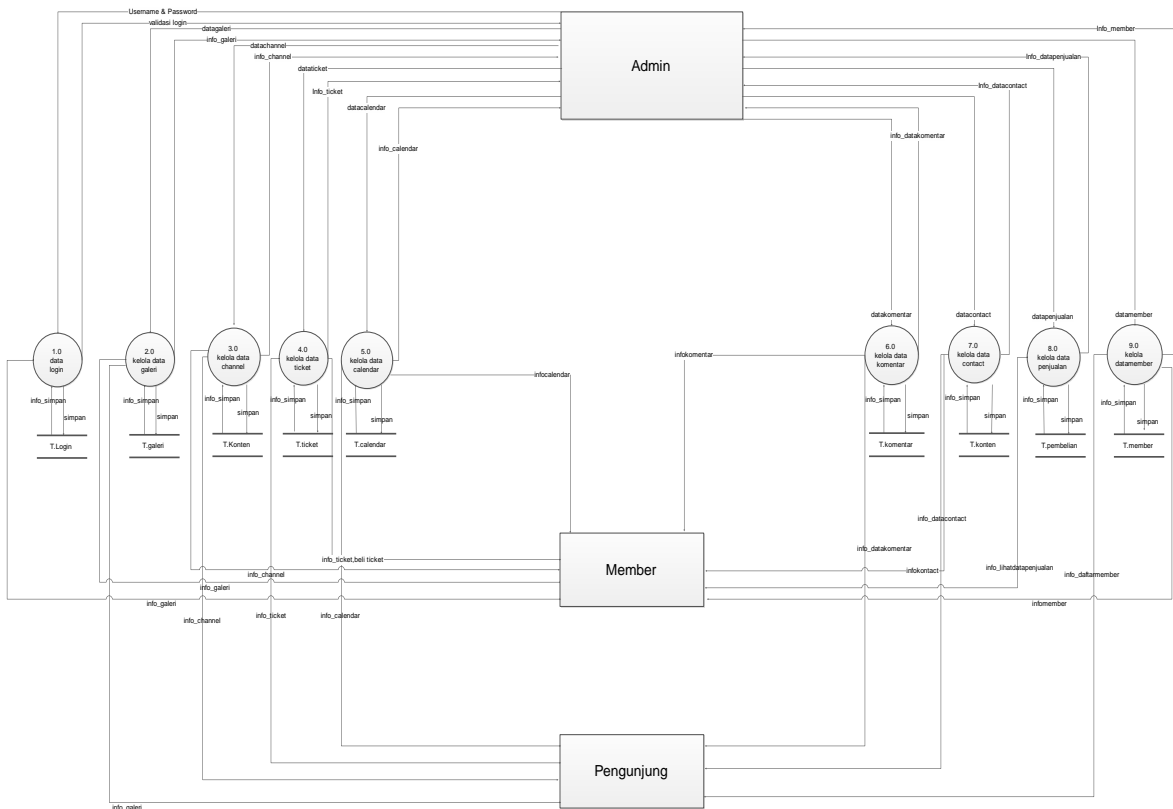


Gambar 2.1 Context Diagram Diagram

2.1.2 DFD Level 1

Gambar 2.2 menunjukkan data flow

diagram level 1 dari Website Isen Mulang Youth Palangka Raya.



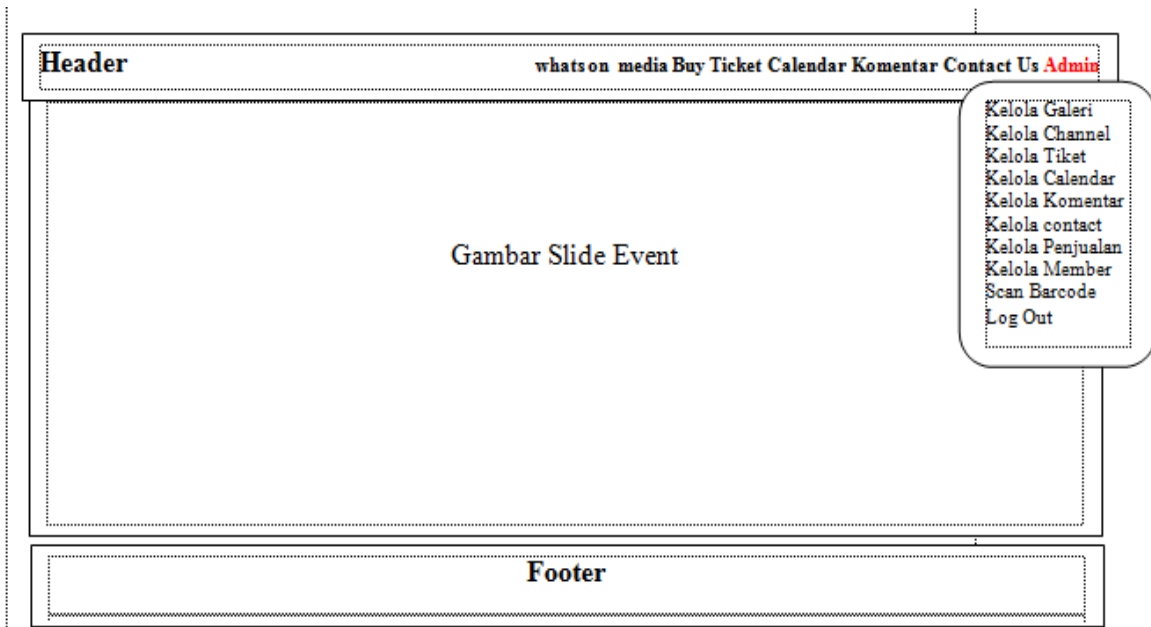
Gambar 2.2 DFD level 1

2.2 Desain Interface

2.2.1 Admin

Desain Tampilan Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 2.3, dimana seorang

admin memiliki hak akses untuk mengelola data utama website ini.

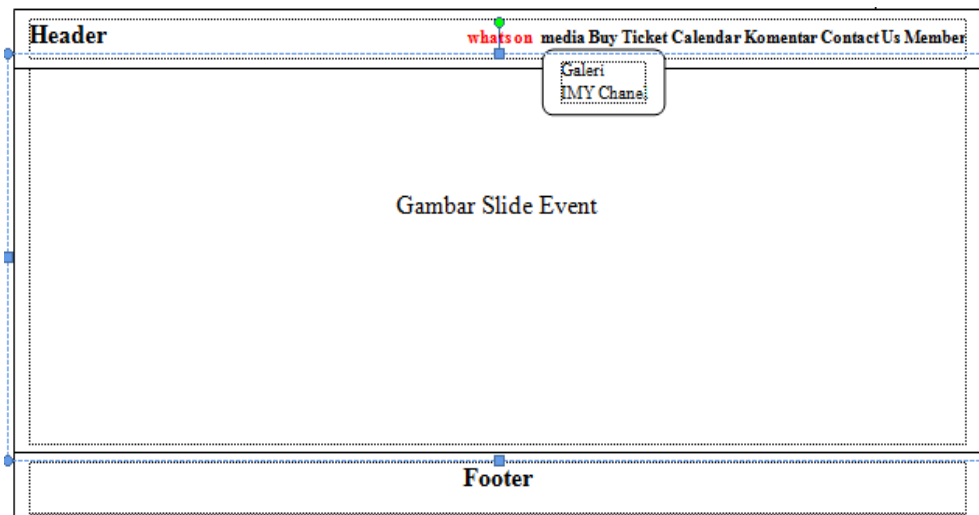


Gambar 2.3 Desain Halaman Utama Admin

### 2.2.2 Pengunjung

Desain halaman utama Pengunjung dapat dilihat pada Gambar 2.4. Terlihat dalam

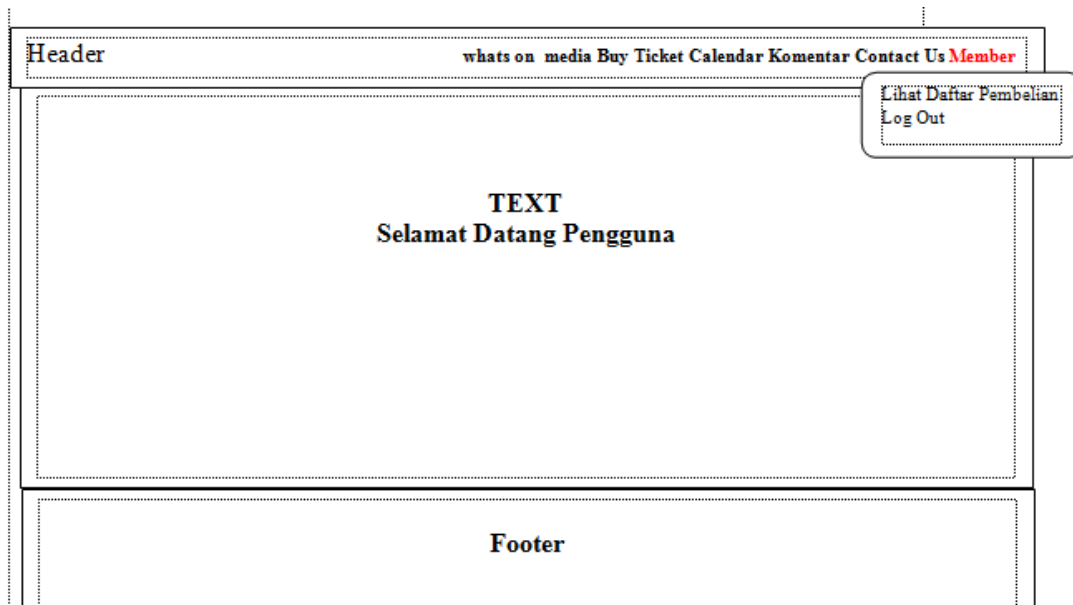
desain tampilan utama ini terdapat beberapa bagian diantaranya adalah header yang berisi fitur, content, dan footer.



Gambar 2.4 Desain Halaman Pengunjung

### 2.2.3 Member

Desain halaman utama member dapat dilihat pada Gambar 2.5.



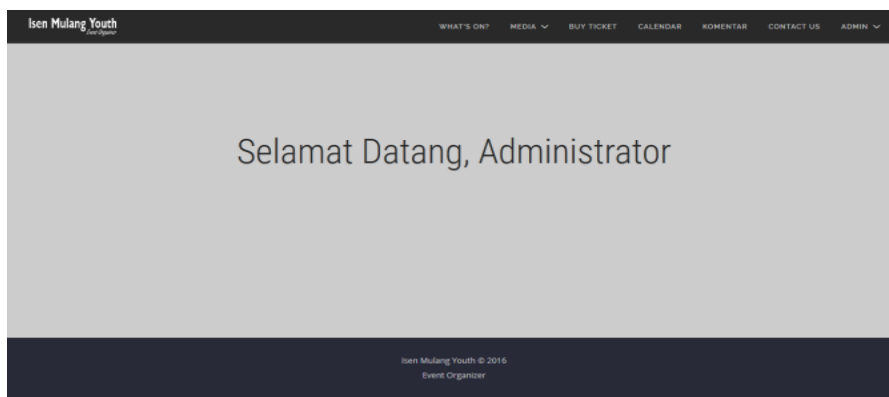
Gambar 2.5 Desain Halaman Utama Member

### 3. IMPLEMENTASI

halaman utama Admin saat setelah admin berhasil login dengan akun penggunanya.

#### 3.1 Admin

Gambar 3.1 merupakan implementasi

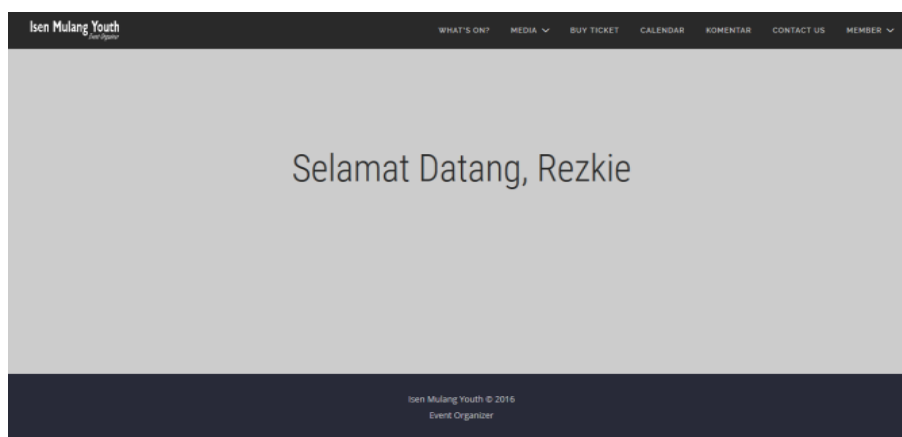


Gambar 3.1 Halaman Utama Admin

#### 3.2 Member

halaman utama Member saat setelah Member berhasil login dengan akun penggunanya.

Gambar 3.2 merupakan implementasi



Gambar 3.2 Halaman Utama Member

### 3.3 Pengunjung

Gambar 3.3 merupakan implementasi halaman utama Pengunjung

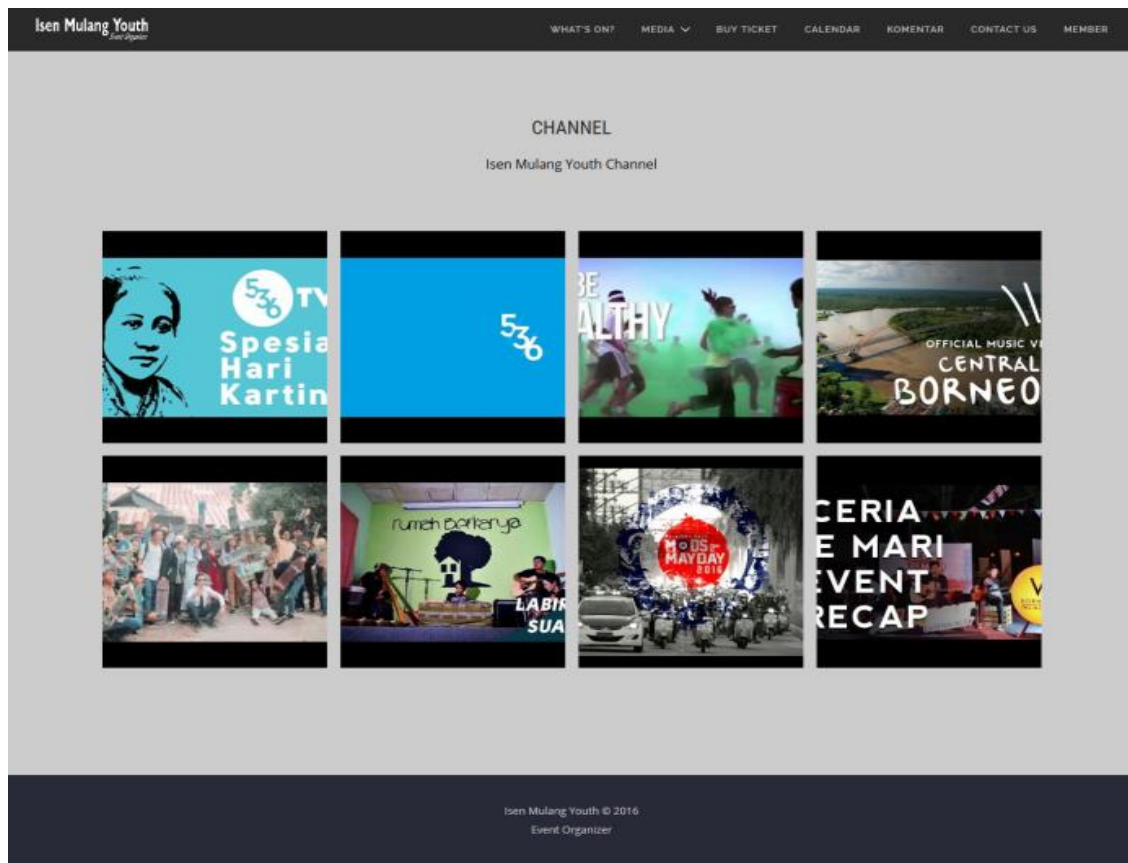


Gambar 3.3 Halaman Utama Pengunjung

### 3.4 Halaman lihat Isen Mulang Youth Channel

Pada halaman ini pengunjung dapat melihat Channel youtube dari rangkaian event

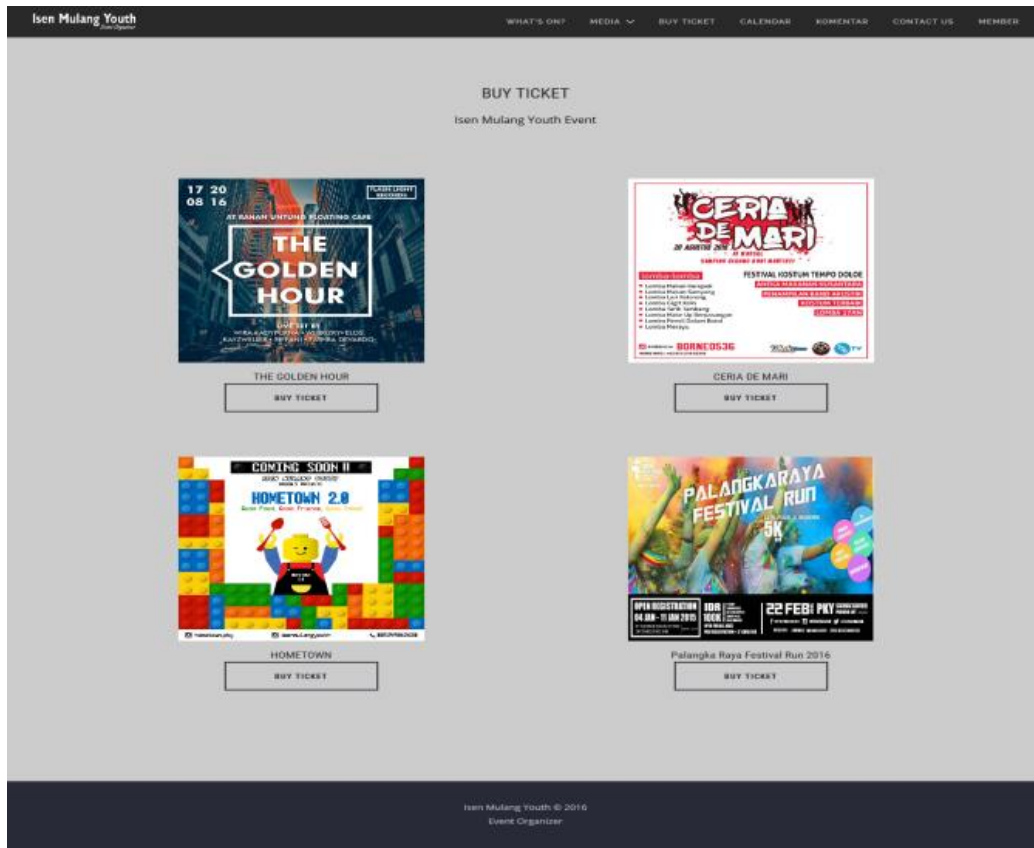
isen mulang youth palangka raya . Seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.4 Halaman lihat Channel Isen Mulang Youth

**3.5 Halaman Lihat Beli Tiket**  
Pada halaman ini pengunjung dapat

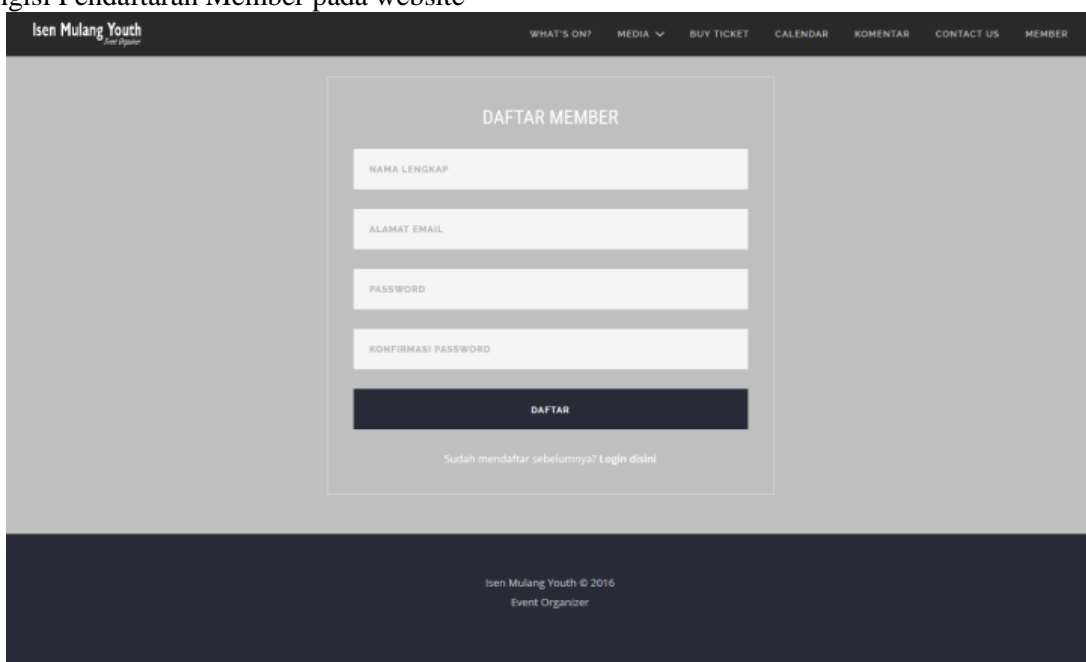
melihat daftar beli tiket event yang akan diselenggarakan :



Gambar 3.5 Halaman lihat Buy Ticket

**3.6 Halaman Isi Daftar Member**  
Pada halaman ini pengunjung dapat mengisi Pendaftaran Member pada website

Isen Mulang Youth . Seperti pada gambar berikut :

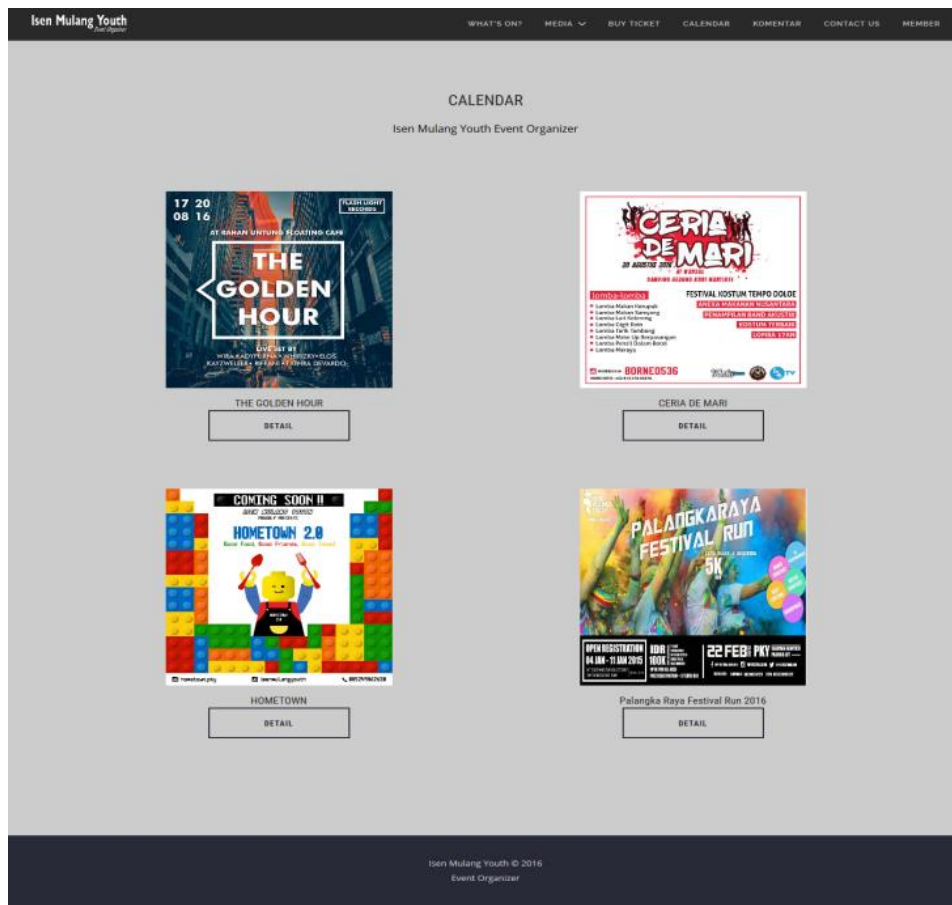


Gambar 3.6 Halaman mengisi Pendaftaran Member

### 3.7 Halaman Lihat Calendar

**Pengunjung**  
Pada halaman ini pengunjung dapat

melihat calendar event . Seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.7 Halaman Melihat Calendar

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Rancang Bangun Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya ini adalah sebagai berikut :

1. Rancang Bangun Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya yang dibangun menggunakan metodologi *waterfall*. Adapun tahapan – tahapan dalam teknologi *waterfall* guna membangun sebuah perangkat lunak yaitu : *Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing,* dan *Operation maintenance*. Maka proses pembuatannya menggunakan

bahasa pemrograman *Notepad++* sebagai perangkat lunak editor *PHP* dan *Adobe Photoshop CS5* sebagai image editor dan untuk penyimpanan *database* menggunakan *MySQL* dan *PHP MyAdmin* dengan menggunakan *localhost server* dan didukung oleh *Xampp*.

2. Rancang Bangun Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya menggunakan aplikasi dan *database* yang memadai dapat membantu menyajikan informasi yang akurat, tepat waktu juga mengurangi kesalahan. Serta membantu mengurangi terjadinya kelemahan tersebut dengan membuat suatu Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya. Pembuatan



website event organizer secara *online* ini memiliki beberapa keuntungan seperti:

- a. Pengunjung yang sudah menjadi member bisa menghemat waktu, biaya dan tenaga saat melakukan Proses Pembelian Ticket Event.
- b. Pengunjung yang bersangkutan tidak perlu datang langsung ke panitia event organizer isen mulang youth untuk melihat info event yang akan dilaksanakan dan tidak perlu berbondong bondong lagi ke ticket box untuk membeli tiket.
- c. Mempermudah dalam penyampaian informasi.

- [6] Nugroho, Bunafit. 2009. *membuat Website Sendiri Dengan PHP-MySQL*, Jakarta : MediaKita
- [7] Raharjo, Budi. 2011. *Belajar Pemrograman Web*. Bandung. Penerbit : Modula
- [8] Sukarno, Mohamad, 2006. *Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL (Windows & Linux)*. Jakarta . Penerbit: Eska Media
- [9] Sommerville, Ian., 2011, *Software Engineering, 9<sup>th</sup> Edition*, Pearson, United States of America.
- [10] Wahyono, Teguh. 2010. *Membuat Sendiri Aplikasi Dengan Memanfaatkan Barcode*. Jakarta . Penerbit : Elex Media Komputindo

#### 4.2 Saran

1. Menambahkan Fitur Chating antara admin dan member pada Website Event Organizer Isen Mulang Youth Palangka Raya, agar lebih mudah komunikasi bila terjadi sesuatu.
2. Menambahkan Fitur pembayaran menggunakan Top-up bila mana event yang diselenggarakan sudah mulai rutin dan event

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darmawan, Deny, 2013, *Desain dan pemrograman website*, penerbit PT Remaja Rosdakarya
- [2] Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Kadir, Abdul. 2002. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP* . Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- [4] Kadir, Abdul. 2013. *Java Sript & JQuery*. Yogyakarta: penerbit Andi Offset
- [5] Kadir, Abdul. 2009, *Mudah Mempelajari Database MySQL*, Yogyakarta, penerbit Andi