



Perkembangan teknologi pada era saat ini sangat pesat sehingga memberikan ide bagi penulis dalam membuat sistem informasi penyelenggaraan *event* basket berbasis website yang bertujuan untuk membantu proses acara pada *event* basket agar dapat berjalan dengan baik dan efisien. Aplikasi yang dibuat penulis dapat membantu proses pada saat mengolah data tim, nama-nama pemain, serta pertandingan berdasarkan *event* basket yang sedang tersedia. Dalam proses pembuatan sistem aplikasi, penulis telah melakukan riset terlebih dahulu berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Rhesa dalam penelitiannya tentang pengelolaan tiket dan registrasi

menggunakan *framework* Laravel membuat sebuah website yang bertujuan untuk mempermudah dan memenuhi berbagai informasi secara lengkap tentang *event* yang sedang diselenggarakan. Perancangan aplikasi yang dibuat meliputi tahapan-tahapan seperti pembuatan *activity diagram*, *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dalam perancangan *database* MySQL. Dalam melakukan pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* Laravel. Aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat melakukan promosi dan mengunggah informasi *event* yang akan diselenggarakan serta melakukan penjualan tiket elektronik. Pengguna yang berperan sebagai kategori *member* dapat membeli tiket pada aplikasi dengan lebih cepat dan efisien tanpa perlu mengunjungi loket penjualan tiket. Setelah dilakukan pengujian, hasil yang diperoleh peneliti menyatakan bahwa aplikasi dapat mempermudah dalam proses registrasi dan juga pembelian tiket kepada pengguna [4].

Penelitian berikutnya melibatkan pengembangan sistem informasi untuk manajemen acara di Wahana Entertainment yang dilakukan oleh Muhammad Rizky, Maria, dan Diyan. Pengembangan sistem informasi yang dibuat bertujuan untuk membantu dalam meningkatkan proses pengelolaan pada *event organizer* agar dapat berjalan dengan cepat serta membantu wahana *entertainment* untuk penerapan sistem yang lebih efisien. Tahapan dalam pengembangan sistem dilakukan dengan berbagai analisis, desain dan pengujian serta pengkodean dalam membantu setiap prosesnya. Penerapan sistem menggunakan bahasa pemrograman Java dan dibangun dengan menggunakan *database* MySQL. Dalam sistem informasi yang telah dibuat tentunya dapat membantu para karyawan pada saat melakukan pendataan *event organizer* dengan lebih mudah, sistem dapat memberikan waktu yang efisien dan memudahkan karyawan pada saat membuat laporan *event organizer* serta dapat mempermudah dalam proses pencairan data serta penyimpanan data yang disimpan agar lebih aman dan terstruktur dengan baik [5].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Aura Adiar, Rizki Rahmawan, dan Yonaka Cahyani, yang mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis website untuk Universitas Sebelas Maret. Pengembangan aplikasi yang dilakukan bertujuan untuk memberikan solusi dengan menyatukan kedua pihak agar dapat

mempermudah dalam proses publikasi kepada penyelenggara acara dan calon peserta sehingga mendapatkan acara sesuai yang diinginkan. Sistem yang dikembangkan menggunakan metode *waterfall* dengan proses pengembangan yang berurutan dan pengembangan aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan *database* MySQL serta menggunakan *user interface* modern agar lebih menarik. Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan, aplikasi masih mempunyai kekurangan dalam melakukan pengelolaan *event* yang telah diterbitkan yakni pada saat *event* sudah berakhir namun data *event* masih belum bisa dihapus secara otomatis [6].

Pengembangan aplikasi manajemen acara berbasis android menggunakan metode *Scrum* merupakan fokus dari penelitian yang dilakukan oleh Eka Listianti, Ati, dan Ika Nurlaila. Pengembangan aplikasi ini dilakukan agar dapat membantu pengguna pada saat melakukan publikasi serta dapat membantu proses pendaftaran kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa di UPN Veteran Jakarta. Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Agile* dengan pembangunan aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman JAVA melalui *framework* Android Studio serta perancangan basis data menggunakan Firebase Cloud Firestore. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa aplikasi masih perlu dikembangkan lebih lanjut terkait dengan fitur-fitur yang diperlukan oleh penyelenggara dan partisipan, aplikasi diharapkan bisa menyediakan menu kategori kegiatan agar dapat mempermudah proses pengelompokkan jenis kegiatan yang dilakukan, dan aplikasi disarankan menyediakan fitur riwayat berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan serta menyediakan fitur pembayaran dan konfirmasi pada saat pembayaran agar dapat berjalan dengan baik [7].

Penelitian terakhir membahas sistem informasi untuk penjadwalan acara yang dikembangkan untuk Ficelle Production Purwokerto, dengan berbasis website, dan dilakukan oleh Vembria, Saghifa, serta Sofia. Pengembangan sistem informasi yang dibuat peneliti dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam melaksanakan berbagai penjadwalan *event* yang lebih terstruktur. Sistem informasi yang dibuat menggunakan metode *waterfall* dan pengembangannya dibangun menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan HTML serta pada pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *database* MySQL. Dari hasil pengembangan

sistem yang dilakukan, aplikasi dapat memberikan kemudahan dalam melakukan penjadwalan pada setiap *event* berdasarkan tanggal agar lebih efektif dan membantu tim dalam mengetahui jumlah *event* yang tersedia setiap hari sehingga lebih teratur dan dapat membantu pengguna dalam mengetahui informasi yang ada pada pihak Ficelle Production untuk memudahkan reservasi tanpa wajib mengunjungi kantor [8].



Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan

Pembanding	Rhesa [4]	Muhammad Rizky, Maria, Diyan [5]	Aura Adiar, Rizki Rahmawan, Yonaka Cahyani [6]	Eka Listianti, Ati, Ika Nurlaila [7]	Vembri, Saghifa, Sofia [8]	Penulis
Menu Laporan	Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Ada	Ada
Menu Penjadwalan	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada
Metode Pengembangan	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Agile</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>
Basis Data	DBMS MariaDB	MySQL	MySQL	<i>Firebase Cloud Firestore</i>	MySQL	MySQL
Bahasa Pemrograman	PHP	JAVA	PHP	JAVA	PHP	PHP
Platform	Website	Website	Website	Android	Website	Website
Judul Penelitian	Pembuatan Sistem Informasi “ETICK” (<i>Event Registration and Ticketing</i>) Menggunakan Framework Laravel	Sistem Informasi <i>Event Organizer</i> Pada Wahana <i>Entertainment</i> Berbasis Java	Sistem Publikasi <i>Event Universitas</i> Sebelas Maret Berbasis Website	Pengembangan Aplikasi <i>Event Management System</i> Berbasis Android Menggunakan Metode <i>Scrum</i>	Sistem Informasi Penjadwalan <i>Event</i> (SIJAVEN) pada <i>Ficelle Production</i>	Aplikasi Penyelenggaraan <i>Event</i> Bola Basket Berbasis Website

BAB III

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Data adalah kumpulan dari berbagai keterangan hasil yang didapatkan dari berbagai sumber informasi yang diperoleh tetapi belum diolah lebih lanjut untuk menjadi sebuah petunjuk agar informasi dapat dijadikan sebagai sebuah fakta. Sedangkan informasi adalah hasil mentah yang telah didapatkan berdasarkan proses yang telah diolah sehingga mempunyai makna tersendiri serta dapat digunakan oleh setiap manusia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah seperangkat komponen yang mempunyai tujuan yang saling berhubungan dan mempunyai fungsi untuk melakukan pengumpulan data yang selanjutnya akan diproses sebagai sebuah informasi kemudian hasil data yang didapatkan akan disimpan dalam penyimpanan serta menyalurkannya agar dapat mendukung dalam mengambil sebuah keputusan yang telah diterima. Sistem informasi berisi dari berbagai informasi tentang manusia, barang, dan tempat serta lingkungan yang ada dalam organisasi [9].

Sistem informasi adalah sistem yang menerima data sebagai *input*-nya yang kemudian diproses dan menghasilkan informasi sebagai *output*-nya. Sistem informasi berupa sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan yang sama. Sistem informasi dapat mengkombinasi dari teknologi informasi, prosedur, dan manusia yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam sebuah organisasi [13].

B. Website

Website adalah salah satu platform yang paling sering diakses oleh manusia untuk mencari berbagai sarana informasi dan komunikasi yang diinginkan dengan menampilkannya dalam bentuk digital. Website juga merupakan sejumlah halaman web yang mempunyai subjek yang saling berkaitan antara halaman satu dan halaman yang lain yang dapat diakses melalui jaringan internet. Adanya website tentunya sangat membantu dalam proses mencari berbagai sumber informasi dan