

# PEMBUATAN E-COMMERCE PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER UNTUK ZERO SEVEN ENTERTAINMENT

Bayu Dwi Juniansyah<sup>1)</sup>, Erliyan Redy Susanto,<sup>2)</sup> Agung Deni Wahyudi<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>2</sup> Teknologi Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>3</sup> Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>1,2,3</sup>Jl. H. Zainal Abidin Pagar Alam 9-11, Bandar Lampung

Email: <sup>1</sup>[bayudwij27@gmail.com](mailto:bayudwij27@gmail.com), <sup>2</sup>[erliyan.redy@teknokrat.ac.id](mailto:erliyan.redy@teknokrat.ac.id), <sup>3</sup>[agung.wahyudi@teknokrat.ac.id](mailto:agung.wahyudi@teknokrat.ac.id)

## Abstrak

Di era modern seperti ini banyak sekali event organizer dan perusahaan yang berminat untuk memasarkan produk barang atau jasa dan sejenisnya, membuat banyak event organizer atau perusahaan bersaing mendapatkan perhatian mengenai produk atau jasa yang ditawarkan.

Dengan tujuan agar memudahkan perusahaan untuk promosikan acara atau produk dan jasa mereka. Dan dengan mudah melakukan pemesanan langsung melalui website yang disediakan sehingga pembeli atau konsumen tidak perlu mengantri untuk mendapatkan tempat di event organizer tersebut. Aplikasi ini menggunakan php dan juga menggunakan database *mysql* ataupun *phpmyadmin*. Metode yang digunakan adalah metode *extreme programming* dan dilakukan pengujian aplikasi menggunakan pengujian ISO 9126. Setelah diuji, aplikasi ini dapat diakses secara online melalui internet berupa komputer, laptop dan smartphone. Aplikasi ini mampu memfasilitasi pemasang produk barang atau jasa dalam menawarkan event yang ditawarkan melalui media yang sudah disediakan perusahaan.

Website yang dibuat adalah event organizer, dimana event organizer tersebut terdiri dari tiga event yaitu event food festival, modifikasi mobil, dan modifikasi motor menggunakan metode *extreme programming* dimana tahapannya berupa tahapan *planning, design, coding, dan testing*, website ini dilakukan secara *online* cara melakukan pemesanan event melalui website nya langsung supaya dapat diakses dimanapun dan kapanpun agar dapat memudahkan para pengguna website tersebut, supaya acara tersebut berjalan lancar.

**Kata Kunci:** *Event Organizer, Website, E-Commerce, Extreme Programming, Codeigniter Framework*

## I. Pendahuluan

*Event Organizer* (EO) merupakan penyedia jasa organisasi profesional dimana didalamnya terdapat sekumpulan orang-orang yang menyelenggarakan sebuah acara yang dimana didalamnya terdapat banyak pembagian tugas-tugas dalam tiap anggota yang mengacu kepada seluruh tujuan yang sama di dalam suatu acara di Indonesia khususnya di Bandar Lampung, kondisi ini tentu akan menuntut setiap EO untuk mengembangkan kreativitas masing-masing agar mampu bersaing dalam

mendapatkan konsumen. Salah satu EO yang ada di bandar lampung yaitu Zero Seven Entertainment. Dikarenakan EO ini belum lama berdiri sehingga belum memiliki *brand image* yang dikenal oleh masyarakat luas, masalah yang dihadapi oleh Zero Seven Entertainment diantaranya adalah pelanggan / *Customer* yang hanya terbatas di lingkungan sekitar zero seven entertainment saja dan apabila ingin menyewa event, pelanggan harus datang langsung ke zero seven entertainment, selain itu lamanya membuat laporan keuangan. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membuat sistem yang dapat membantu proses pemesanan dan pembuatan laporan keuangan dengan lebih efisien salah satunya dengan menggunakan *e-commerce*.

Salah satu teknologi yang wajib dimiliki oleh setiap perusahaan bisnis saat ini adalah sebuah situs web penjualan atau yang bisa disebut dengan *E-commerce*. *E-commerce* adalah suatu konsep yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada alamat website *Word Wide Web* atau proses jual beli barang atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet, dan *e-commerce* juga bisa melakukan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital berupa komputer, laptop dan smartphone (Himawan, Saefullah dan Santoso, 2018). *E-commerce* menggunakan website ini terbukti dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pemasaran atau penjualan suatu produk barang atau jasa melalui media elektronik yang terhubung melalui internet seperti komputer, laptop, maupun smartphone (Tanjung M.M, 2016). Sistem penjualan berbasis *website* akan mempermudah dalam pemasaran suatu produk/jasa yang ditawarkan khususnya di bidang EO yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu *e-commerce* juga dapat digunakan untuk berbagai transaksi dalam pemesanan suatu produk/jasa EO. Dengan adanya *e-commerce* dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk mengetahui apa saja informasi produk-produk/jasa yang ditawarkan dan memudahkan pelanggan dalam memesan produk/jasa dari EO tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, *e-commerce* akan diterapkan pada EO Zero Seven Entertainment agar mempermudah pemasaran dan penjualan produk / jasa yang ditawarkan serta memperluas segmentasi pasar serta

mempermudah bagian keuangan EO dalam merekap laporan pemesanan. Sistem *e-commerce* memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi mengenai produk barang atau jasa dan pemesanan produk/jasa *event* yang akan dipesan oleh calon pemesan. Dengan memanfaatkan teknologi *e-commerce* pada pemesanan barang dapat memberikan layanan kepada pelanggan selama 24 jam agar bisa mempertahankan pelanggan yang ada dan juga menarik pelanggan baru ataupun pelanggan lama. Hasil dari penelitian ini adalah Analisa yang telah dilakukan berupa penelitian analisa kebutuhan data dan penelitian analisa kebutuhan proses (Novianti, 2014).

*E-commerce* atau sering disebut elektronik commerce (perdagangan secara elektronik) adalah transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer atau laptop dan juga smartphone yang memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dan dapat berpartisipasi dalam *e-commerce* tersebut (Janeway dan Janeway, 2012). Pengertian elektronik commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik seperti jaringan internet melalui media elektronik berupa komputer, laptop, maupun smartphone (McLeod, 2008).

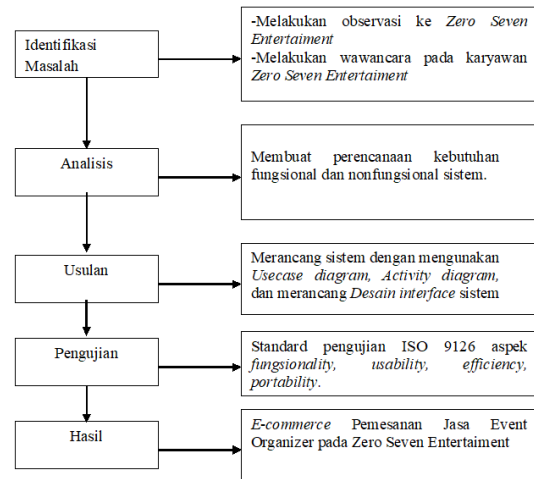
EO adalah sebuah organisasi professional dimana didalamnya terdapat sekumpulan orang-orang yang menyelenggarakan sebuah acara yang dimana didalamnya terdapat banyak pembagian tugas-tugas dalam tiap anggota yang mengacu kepada seluruh tujuan yang sama di dalam suatu acara (Misal *et al.*, 2017). *Website* yaitu sebuah situs web (*web dan site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*webpage*), yang pada umumnya merupakan bagian dari suatu domain atau *sub-domain* di *world wide web* internet. *World Wide Web* terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia didalam publik (Hartono, 2014).

CodeIgniter adalah sebuah framework yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP. Di dalam CI ini terdapat beberapa macam kelas yang berbentuk library (perpustakaan atau penyimpanan data) dan helper yang berfungsi untuk membantu pemrogram dalam mengembangkan aplikasinya (Susanto dan Ramadhan, 2017).

## II. Metode

### 1. Kerangka Penelitian

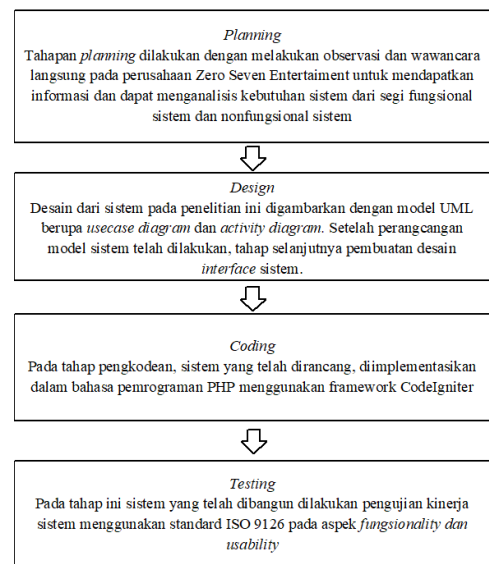
Dalam penelitian berikut ini terdiri dari beberapa tahapan yang dilalui oleh peneliti, kerangka penelitian dapat dilihat pada alur diagram yang terdapat pada Gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Kerangka Penelitian

### 2. Tahapan Penelitian

*E-commerce* pemesanan jasa EO pada *Zero Seven Entertainment* dirancang menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming (XP)*, Adapun tahapan dalam metode *extreme programming* meliputi :



Gambar 2 Tahapan Penelitian

### 3. Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua pembahasan utama yang dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, *kualitas instrumen penelitian*, dan *kualitas pengumpulan data*. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas, reabilitas instrumen, kualitas serta pengumpulan data yang berkaitan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data interview (wawancara), kuesioner dan observasi.

#### a. Interview (wawancara)

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin

melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan bagaimana harus dikerjakannya (Sugiyono, 2014).

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis ataupun tidak tertulis kepada responden untuk dijawabnya sebagai bukti. Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden tersebut (Sugiyono, 2014).

c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, dan tersusun secara teratur di berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan yang sudah dilakukan.

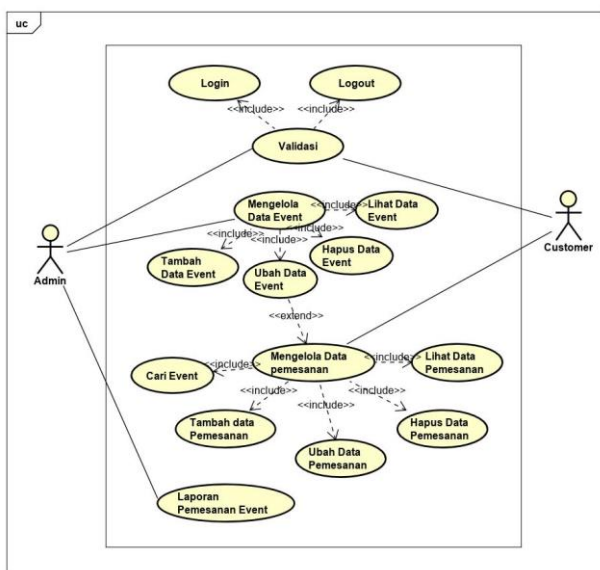
Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan apabila responden yang akan diamati tidak terlalu besar ataupun dapat dimengerti oleh responden (Sugiyono, 2014).

4. Rancangan Sistem

Desain dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan agar aplikasi dapat berfungsi sesuai dengan yang diperlukan. Desain yang dibuat meliputi *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Berikut ini adalah pembahasan mengenai *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* sebagai berikut :

a. *Use Case Diagram*

Berikut ini adalah gambar *use case diagram* dari perancangan aplikasi E-Commerce pada Zero Event Entertainment.



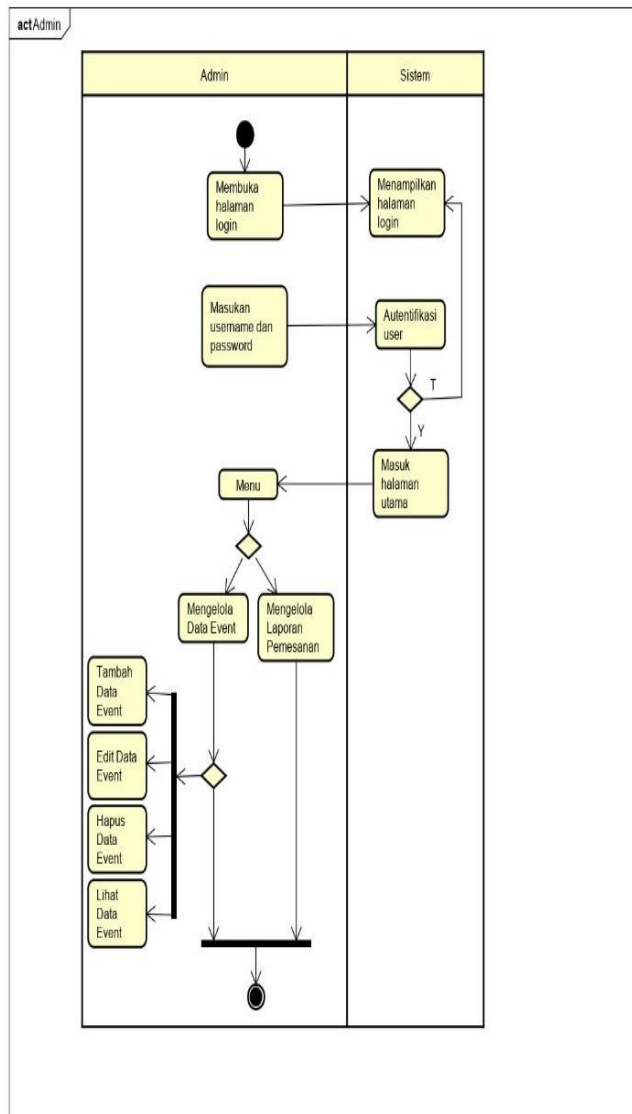
Gambar 3 Use Case Diagram

5. Activity Diagram

Berikut ini adalah gambar *activity diagram* dari perancangan E-Commerce pada Zero Event Entertainment yaitu :

a. Activity Diagram Admin

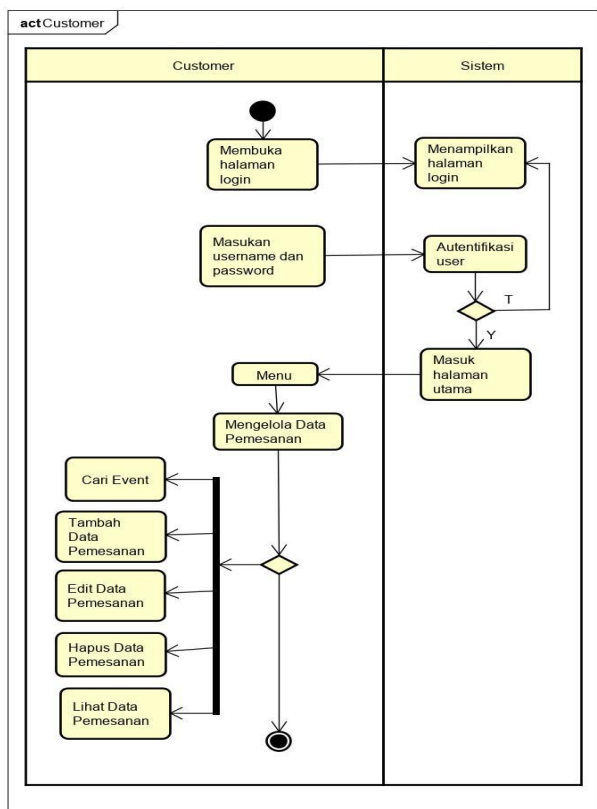
*Activity Diagram Admin* menggambarkan aliran aktivitas Admin dalam menjalankan system. *Activity Diagram Admin* dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini :



Gambar 4 Activity Diagram Admin

b. Activity Diagram Customer

*Activity Diagram Customer* menggambarkan aliran aktivitas Customer dalam menjalankan system sebagai user Customer. *Activity Diagram Customer* dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini :



Gambar 5 Activity Diagram Customer

6. Pengujian Standar Kualitas ISO-9126

Pengujian ISO 9126 dilakukan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak yang telah dilakukan dan telah dibuat oleh penulis, penulis membatasi masalah hanya akan melakukan 3 pengujian ISO 9126 yaitu *Functionality, Reliability, dan Usability* (Chua dan Dyson, 2004). Tahap pengujian adalah sebagai berikut:

a. Pengujian Functionality

Untuk pengujian aspek functionality menggunakan kuesioner yang berisi daftar fungsi yang dimiliki aplikasi. Kuisisioner diisi oleh orang yang memiliki keahlian dalam bidang software engineering. Daftar pengujian functionality dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kisi-kisi pengujian aspek *Funcionality*

No	Kriteria	Fungsi	Hasil		
			Sukses	Gagal	
1	Suitability	Menampilkan halaman utama E-Commerce			
2		Menampilkan halaman login Customer			
3		Menampilkan halaman menu utama Customer			
4		Menampilkan halaman menu utama admin			
6		Menampilkan halaman Pemesanan			
8		Menampilkan halaman login admin			
9		Menampilkan halaman login Customer			
10		Tombol Upload gambar			
15		Menampilkan halaman mengatur peran user			
19		Accuracy	Melakukan perhitungan jumlah pemesanan		
20		Security	Hanya dapat di akses oleh pengguna yang sah		

b. Pengujian *Reliability*

Aspek reliability diuji menggunakan bantuan Webserver Stress Tool. Berdasarkan hasil pengujian akan diperoleh data akses yang sukses dan akses yang gagal. Data tersebut kemudian diubah menjadi bentuk persentase. Hasil persentase tersebut kemudian dibandingkan dengan standar Telcordia. Menurut standar Telcordia, 95 % atau lebih tes yang direncanakan untuk sistem harus berhasil (Asthana).

c. Pengujian *Usability*

Aspek usability diuji dengan menggunakan kuesioner adaptasi dari kepada Customer dalam menggunakan e-commerce Lewis, (1995). Berikut daftar pertanyaannya:

Tabel 2 Kisi-kisi pernyataan aspek *Usability*

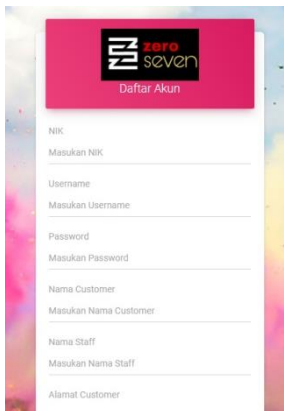
No	Kriteria	Pernyataan
1	Operability	Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan pemakaian aplikasi ini.
2		Penggunaan aplikasi ini sangat simpel/ sederhana.
3		Saya dapat menyelesaikan pekerjaan dengan sempurna menggunakan aplikasi ini.
4		Saya dapat menyelesaikan pekerjaan saya dengan cepat menggunakan aplikasi ini.
5		Saya dapat menyelesaikan pekerjaan saya secara efisien menggunakan aplikasi ini.
6		Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi ini.
7	Learnability	Sangat mudah mempelajari penggunaan aplikasi ini.
8		Saya yakin akan lebih produktif ketika menggunakan aplikasi ini.
9		Pesan kesalahan yang diberikan aplikasi ini menjelaskan dengan jelas cara mengatasinya.
10	Understandability	Kalaupun saya membuat kesalahan, saya bisa memperbaikinya dengan cepat dan mudah.
11		Informasi yang disediakan aplikasi ini cukup jelas.
12		Sangat mudah mencari informasi yang dibutuhkan di aplikasi ini.
13	Understandability	Informasi yang disediakan aplikasi sangat mudah dipahami.
14		Informasi yang disediakan efektif membantu menyelesaikan tugas.
15		Tata letak informasi yang ditampilkan di layar aplikasi sangat jelas

### III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap implementasi merupakan tahap translasi yang telah dirancang ke dalam program. Berikut hasil implementasi rancangan interface.

#### 1. Form Pendaftaran customer

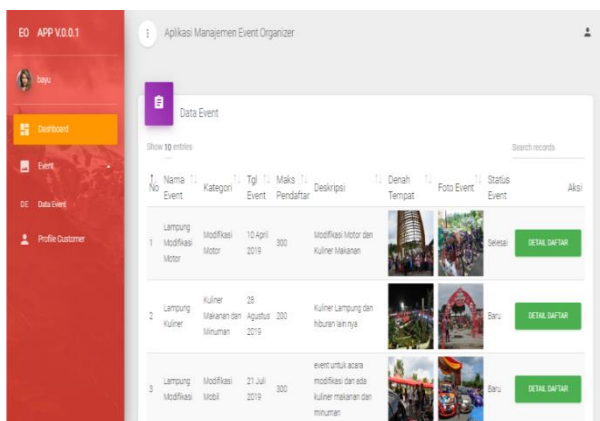
Form Pendaftaran *Customer* adalah tahap awal untuk *Customer* membuat akun. Terlebih dahulu *Customer* mengisi data yang dibutuhkan untuk verifikasi akun seperti mengisi NIK, Username, Password, Nama *Customer*, Nama Staf, Alamat, No HP dan Email. Tampilan menu halaman dapat di lihat pada gambar 6 berikut ini :



Gambar 6 Tampilan Form Pendaftaran *Customer*

#### 2. Menu Event

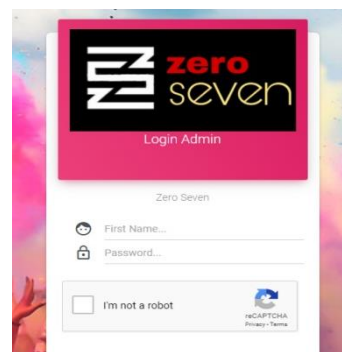
Menu Event digunakan untuk customer melihat seputar informasi event. Menu event memiliki kolom data event yang di dalamnya terdapat Nomor Data Event, Nama Event, Kategori, Tanggal Event, Maksimal Pendaftaran, Deskripsi, Denah Tempat, Foto Event, Status Event dan terdapat tombol detail daftar. Tampilan menu halaman dapat di lihat pada gambar 7 berikut ini :



Gambar 7 Menu Event

#### 3. Tampilan *Interface* Admin

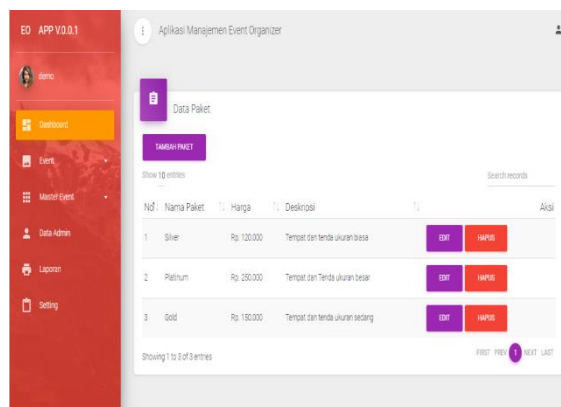
Tampilan *login* admin digunakan untuk admin masuk ke dalam sistem. Tampilan menu halaman dapat di lihat pada gambar 8 berikut ini



Gambar 8 Tampilan *Interface* Admin

#### 4. Tampilan Menu Paket Pemesanan

Menu paket memiliki tombol tambah data paket, terdapat kolom Data Paket yang di dalamnya berisi Nomor Paket, Nama Paket, Harga, Deskripsi dan terdapat tombol detail daftar, edit dan hapus. Tampilan menu halaman dapat di lihat pada gambar 9 berikut ini :



Gambar 9 Tampilan Menu Paket Pemesanan

### IV. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari hasil tersebut dalam sistem *E-Commerce* pemesanan jasa EO untuk Zero Seven Entertainment , maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengujian dilakukan menggunakan ISO 9126 dimana pengujian tersebut mempunyai tiga tahapan yang dilakukan antara lain pengujian *funcnionality*, dan pengujian *usability*. Berdasarkan hasil pengujian *funcnionality* maka presentasi uji aspek *funcnionality* dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Persentase } \textit{Functionality} = \frac{\text{skor hasil pengujian}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Sukses} = \frac{26}{26} \times 100\% = 100 \quad (\textit{Functionality})$$

Dari hasil perhitungan persentase uji aspek *funcnionality* di atas, sehingga dapat disimpulkan dalam aspek *funcnionality* aplikasi objek wisata memperoleh hasil nilai 100% dan artinya aplikasi dapat bekerja dengan baik.

Pengujian *usability* persentasi rata – rata nya adalah  
 1 Usability Kriteria Understandability 85,67 %.

2 Usability Kriteria Learnability 84,33 %

3 Usability Kriteria Operability 85,4%

4 Usability Kriteria Attractiveness 88,5 %

Jadi total rata – rata adalah **85,98%**

Dari hasil tersebut jika dibandingkan dengan interpretasi skala *likert*, maka artinya sistem ini sangat baik.

#### Daftar Pustaka

- Chua, B. B. dan Dyson, L. E. (2004) “Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e- learning system,” *Proceeding of ASCILITE*.
- Hartono, H. (2014) “Pengertian website dan fungsinya,” *ilmu Teknolodi informasi*.
- Himawan, H., Saefullah, A. dan Santoso, S. (2018) “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif,” *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), hal. 53–63. doi: 10.15294/sji.v1i1.3641.
- Janeway, W. H. dan Janeway, W. H. (2012) “Discovering computers,” in *Doing Capitalism in the Innovation Economy*. doi: 10.1017/cbo9781139381550.004.
- Lewis, J. R. (1995) “Computer System Usability Questionnaire,” *International Journal of Human-Computer Interaction*. doi: 10.1037/t32698-000.
- McLeod, R. (2008) “Management Information Systems Chapter 8,” in *Management Information Systems*.
- Misal, S. et al. (2017) “Review on College Event Organizer,” *International Research Journal of Engineering and Technology(IRJET)*. doi: 10.1128/JVI.75.8.3802-3810.2001.
- Novianti, D. (2015) “Analisa & Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek.pdf,” in *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, hal. 182.
- Sugiyono (2014) “Teknik Pengumpulan Data,” in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. doi: 10.3354/dao02420.
- Susanto, E. R. dan Ramadhan, F. (2017) “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro,” *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), hal. 55. doi: 10.33365/jtk.v11i2.173.
- Tanjung M.M, Y. (2016) “E-Commerce Sebagai Pendukung Pemasaran Perusahaan,” *IOSR Journal of Economics and Finance*. doi: https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666.