

PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN PERENCANAAN EVENT BERBASIS WEBSITE DENGAN EVALUASI USABILITY TESTING

Nuzul Mahfud, Octaviani Reza Sari, Almeyda Salsabila, Indah Ariyati, Nuraeni Herlinawati

Sistem Informasi, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, Indonesia

nuzulmahfoed@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah mengubah cara manusia dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk dalam proses penyelenggaraan acara dan manajemen kegiatan. Penyelenggara acara musik QnF sering menghadapi kendala dalam prosedur pendaftaran, presensi dan pelaporan yang masih manual sehingga mengganggu kelancaran acara. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Manajemen Perencanaan *Event* Berbasis *Website*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Metode yang dipilih pada penelitian ini adalah model *Waterfall*. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk memodelkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak meliputi *usecase* diagram, *activity* diagram dan *class* diagram. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Python, HTML dan Postgresql sebagai databasenya. Hasil evaluasi dengan *blackbox testing* menunjukkan sistem berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan pengguna selain itu pengujian *usability* menghasilkan persentase rata-rata 86% yang menunjukkan bahwa penerimaan pengguna dalam kategori "setuju".

Kata Kunci : Perancangan, Sistem manajemen, Acara musik

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengubah cara manusia dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk dalam penyelenggaraan acara dan manajemen kegiatan. Adapun dalam dunia *event* pengelolaan manajemen yang efektif adalah suatu kunci keberhasilan sebuah acara [1]. Proses manajemen *event* seperti perencanaan, pengorganisasian kepanitiaan, koordinasi dan evaluasi yang semuanya merupakan tahapan penting dalam memastikan suksesnya suatu acara [2]. Namun seringkali penyelenggara acara menghadapi berbagai kendala dalam menjalankan tugas-tugas tersebut.

Sebelum melakukan penelitian ini, pada salah satu penyelenggara *event* musik di Karawang yaitu Qnf mengalami beberapa kendala dalam proses penyelenggaraan acara *event*. Adapun kendala yang dihadapi seperti dalam prosedur pendaftaran, presensi dan pelaporan. Adapun kurangnya sistem pendaftaran *online* membuat calon peserta acara kesulitan untuk mendaftar *event* dengan mudah. Selain itu dalam prosedur presensi peserta acara masih harus menandatangani bukti kehadiran secara manual dalam buku presensi sehingga membuat waktu menjadi lebih lama dan tidak efektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh *event* musik Qnf adalah dengan mengimplementasikan sebuah sistem informasi manajemen perencanaan acara berbasis *website*. Sistem informasi sendiri adalah prosedur yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang bermanfaat [3]. Kemudian sistem ini dapat dibangun berbasis *website* yaitu suatu jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs internet yang menyediakan teks, suara, dan gambar

[4]. Adapun untuk mengevaluasi hasil sistem yang dibuat dapat menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yaitu metode untuk menilai kebermanfaatan suatu produk atau sistem berdasarkan pengalaman user [5].

Maka berdasarkan permasalahan diatas peneliti akan melakukan perancangan sistem manajemen perencanaan acara berbasis *website* dengan evaluasi *usability testing*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberi solusi dalam menyederhanakan proses pendaftaran, presensi dan pelaporan sehingga meningkatkan pengalaman peserta dan memastikan kelancaran jalannya suatu acara *event*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian oleh [6] yang mengembangkan sebuah aplikasi penjualan tiket online acara Ghealways berbasis *website*. Hasil dari penelitian ini berhasil melakukan pengembangan aplikasi penjualan tiket online acara Ghealways berbasis web yang memungkinkan anggota untuk membeli tiket secara online, menyediakan informasi mengenai acara dan organisasi, serta mempermudah staf dalam pendataan.

Penelitian oleh [7] yang mengembangkan sebuah sistem pengelola jadwal artis yang efektif dan efisien untuk PT. Tetap Seratus Selamanya (100 Entertainment). Hasil penelitian ini berhasil melakukan pengembangan sebuah aplikasi penjadwalan manajemen artis berbasis *website* yang dinamakan "100 Entertainment Schedule Management System". Dan membantu 100 Entertainment dalam mengelola jadwal talent dengan lebih efektif dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan industri hiburan.

Penelitian oleh [8] yang merancang sebuah sistem pengelolaan *event* yang bertujuan untuk memperluas informasi mengenai *event* yang akan diadakan di Politeknik Negeri Sriwijaya. Hasil penelitian menunjukkan sistem yang dirancang dapat diuji coba menggunakan metode blackbox dan semua fungsionalitasnya berjalan dengan baik. Pengujian User Acceptance Test (UAT) menunjukkan bahwa sistem masuk dalam kategori sangat layak.

Penelitian oleh [9] yang merancang dan membangun sebuah aplikasi layanan manajemen pemesanan tiket *event* berbasis *website*. Hasil dari penelitian ini berhasil menjadi panduan bagi pengembang dan penyelenggara acara dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pemesanan tiket dan manajemen acara secara keseluruhan.

Penelitian terakhir oleh [10] yang merancang platform "Medinar.id" adalah untuk menyediakan informasi terkini mengenai jadwal seminar kedokteran serta memfasilitasi pembelian tiket seminar. Hasil penelitian ini berhasil membuat aplikasi yang dapat mempermudah peserta dalam mengetahui jadwal seminar kesehatan dan membeli tiket secara online.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Waterfall yaitu suatu model siklus hidup linear atau klasik berurutan. Model Waterfall dimulai dari fase analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga dukungan. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk menggambarkan fitur yang akan dipergunakan dalam pengembangan sistem manajemen perencanaan acara berbasis *website*. Tahapan perancangan aplikasi merupakan tahapan penting dalam pengembangan aplikasi. Pada tahapan ini peneliti akan merancang bagaimana sistem aplikasi akan berjalan seperti bagaimana interaksi antara pengguna dan sistem aplikasi dan bagaimana sistem aplikasi akan menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Pada tahap implementasi peneliti akan menerapkan atau mengembangkan aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Peneliti akan membuat kode program berdasarkan desain dan struktur database yang telah dibuat sebelumnya dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan fungsionalitas yang diinginkan. Pada tahap pengujian peneliti akan melakukan serangkaian tes untuk mengevaluasi apakah aplikasi yang telah dikembangkan sudah memenuhi standar yang telah ditentukan menggunakan black box testing.

Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *blackbox testing*, di mana pengujian dilakukan berdasarkan skenario yang telah disusun tanpa mengetahui detail kode internal sistem. *Blackbox testing* fokus pada pengujian fungsionalitas sistem dengan memeriksa apakah *input* yang diberikan

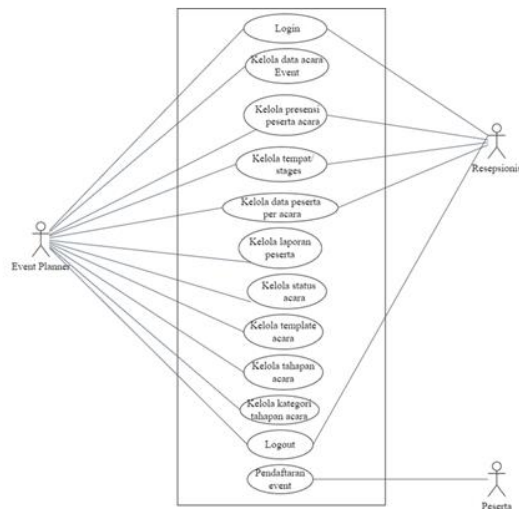
menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan pengujian terhadap fitur pengelolaan data pengunjung, termasuk pendaftaran dan pelaporan, untuk memastikan bahwa sistem mampu menangani data tersebut secara akurat. Pengujian ini penting dalam menentukan apakah sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi dan persyaratan yang telah ditentukan.

Selain pengujian fungsional menggunakan *blackbox testing*, penelitian ini juga menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan sistem. SUS adalah metode evaluasi yang mengandalkan kuesioner dengan skala *Likert*, yang mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Setiap jawaban pada kuesioner akan dikonversi menjadi skor, di mana jawaban untuk setiap pertanyaan diubah dengan mengurangi nilai asli dengan 1, kemudian dikalikan dengan bobot tertentu. Bobot tersebut bervariasi tergantung pada urutan pertanyaan, sehingga setiap respons memiliki dampak yang berbeda pada total skor akhir. Setelah semua skor dari kuesioner dihitung, total skor tersebut akan dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan skor SUS yang berkisar antara 0 hingga 100. Skor ini kemudian digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana sistem yang dirancang mudah digunakan oleh pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

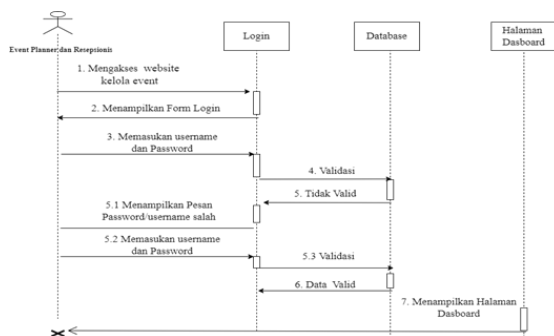
Berdasarkan analisis proses yang berjalan saat ini, ditemukan sejumlah masalah dalam pengelolaan acara musik yang diselenggarakan oleh Qnf. Proses pendaftaran, presensi, dan pelaporan yang dilakukan secara manual, seperti pengisian formulir kertas dan pencatatan peserta di buku laporan, menyebabkan berbagai kendala. Calon peserta mengalami kesulitan dalam mendaftar karena prosesnya tidak efisien, sementara presensi manual rentan terhadap kesalahan manusia dan memperlambat proses masuk acara. Selain itu, pelaporan manual memakan waktu lama dan seringkali tidak akurat. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sistem manajemen acara berbasis *website* yang dapat mengotomatisasi pendaftaran, presensi, dan pelaporan sehingga lebih cepat dan akurat.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi persyaratan yang harus dipenuhi oleh sistem agar dapat berfungsi sesuai kebutuhan pengguna. Kebutuhan fungsional mencakup tugas yang harus dilakukan oleh masing-masing aktor dalam sistem. *Event Planner* bertanggung jawab mengelola keseluruhan acara, seperti *login*, mengatur data acara, presensi peserta, dan laporan. Resepsionis memiliki tugas mengelola kehadiran peserta di lokasi, termasuk mengelola data peserta dan melihat informasi *event*. Peserta *event* bertugas melakukan pendaftaran acara melalui sistem yang telah disediakan.



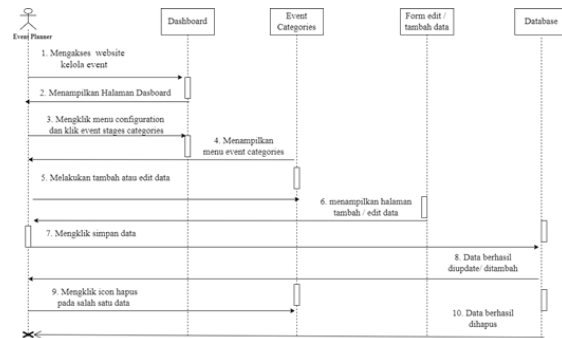
Gambar 1. Usecase diagram

Gambar 1 menunjukkan *usecase* sistem manajemen perencanaan acara *event* musik berbasis *website* yang memiliki terdapat tiga aktor yaitu *event planner*, resepsionis dan peserta acara. *Event planner* adalah tim yang bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola keseluruhan acara dengan fitur-fitur seperti *login*, mengelola data acara, presensi peserta, tempat/stages, data peserta per acara, laporan peserta, status acara, *template* acara, tahapan acara, kategori tahapan acara dan *logout*. Resepsionis adalah individu yang bertugas di lokasi acara untuk membantu pengelolaan kehadiran peserta dengan fitur *login*, mengelola tempat/stages, data peserta per acara, melihat *event*, mengelola presensi peserta, dan *logout*. Peserta Acara adalah individu yang menghadiri acara musik dan dapat melakukan pendaftaran untuk mendapatkan tiket.



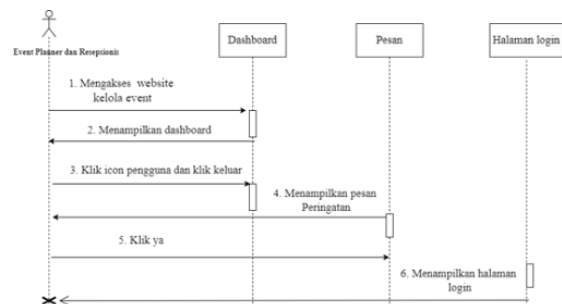
Gambar 2. Sequence diagram login

Gambar 2 menggambarkan urutan dalam proses *login* ke dalam sistem pengelolaan data *event*. Proses ini diawali oleh pengguna mengakses *website* dan melakukan *login* menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar kemudian akan divalidasi oleh *database* sampai akhirnya pengguna dapat masuk kedalam halaman *dashboard*.



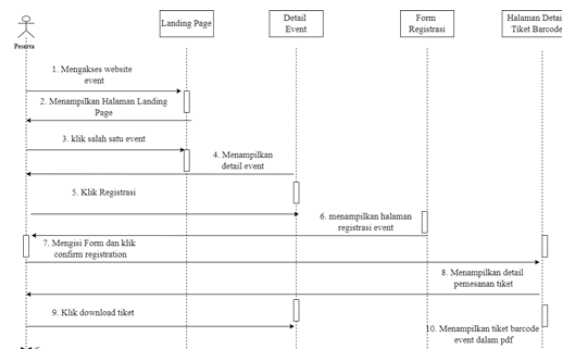
Gambar 3. Kelola kategori tahapan acara

Gambar 3 menunjukkan alur dalam mengelola kategori tahapan acara *event* musik yang diawali dari mengklik menu konfigurasi dan memilih "*event stages categories*". Di dalam fitur ini pengguna dapat mengelola data kategori tahapan acara seperti menambah, mengedit, dan menghapus informasi yang akan disimpan di *database*.



Gambar 4. Sequence logout

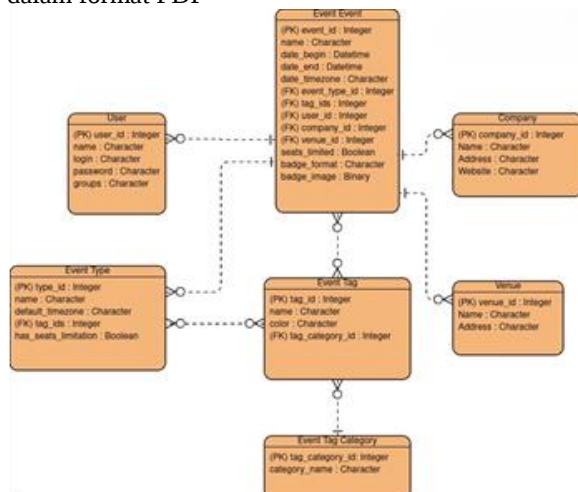
Gambar 4 menggambarkan urutan *logout* dalam sistem manajemen perencanaan acara berbasis *website*. Pengguna dapat memilih opsi "*logout*" di nama pengguna untuk keluar dari sistem.



Gambar 5. Pendaftaran peserta event

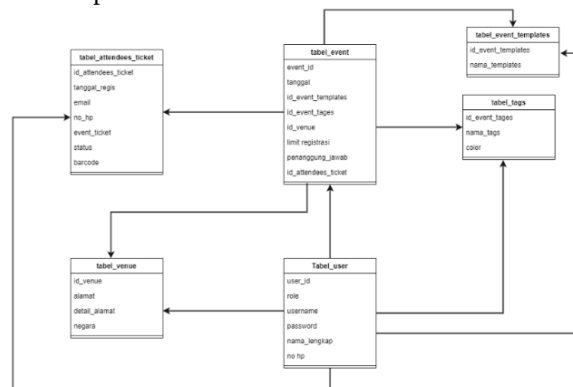
Gambar 5 menunjukkan alur pendaftaran peserta *event* musik pada *website*. Peserta mengakses *website* *event* dan sistem menampilkan halaman landing page. Setelah itu peserta memilih salah satu *event* dan sistem menampilkan detail *event* tersebut. Peserta kemudian mengklik *register* dan sistem menampilkan form tiket *event*. Peserta mengisi form dan mengklik *confirm registration* sehingga sistem menampilkan detail pemesanan tiket. Terakhir peserta mengklik download

tiket dan sistem menampilkan tiket *barcode event* dalam format PDF



Gambar 6. ERD

Gambar 6 menggambarkan tentang hubungan diantara entitas-entitas yang ada didalam *database website* perencanaan *event*.

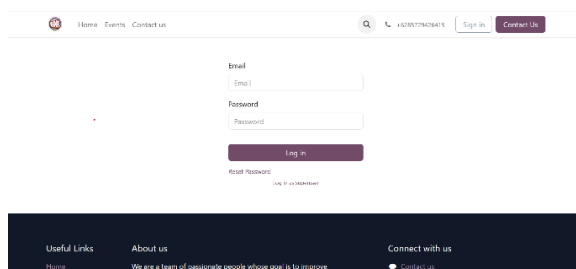


Gambar 7. LRS

Gambar 7 menunjukkan LRS yang berfungsi untuk mendefinisikan dan mengatur data dalam database dalam suatu sistem informasi atau basis data.

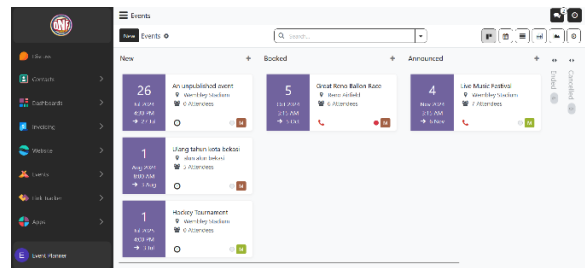
4.1. Implementasi

Tahap implementasi dalam sistem manajemen perencanaan acara berbasis *website* melibatkan penerapan rancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan PostgreSQL. Sistem ini dirancang untuk aktor utama, yaitu *event planner* dan resepsionis, dengan beberapa halaman utama yang mendukung operasional acara.

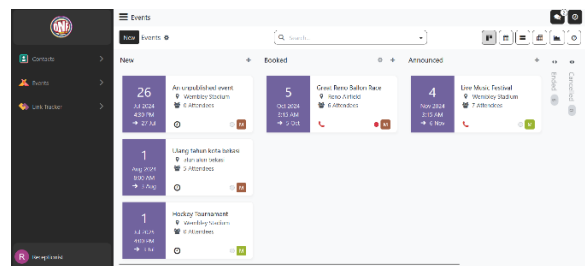


Gambar 8. Halaman login

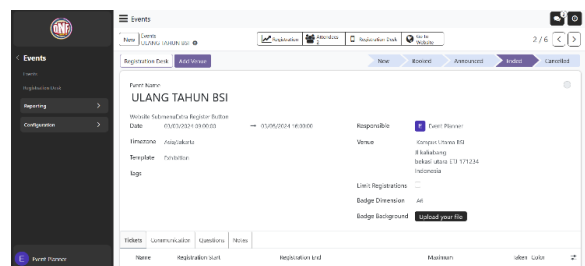
Gambar 8 Menjelaskan tentang Halaman *login* yang berfungsi sebagai pintu masuk pengguna ke sistem, di mana mereka harus memasukkan email dan kata sandi untuk mengakses fitur sistem.

Gambar 9. Halaman *dashboard event planner*

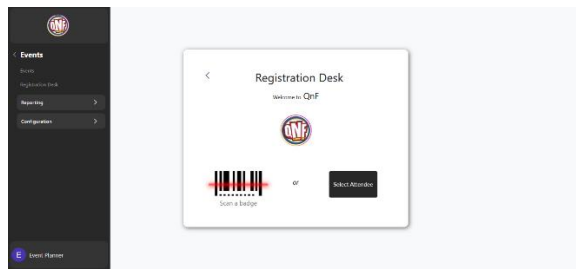
Gambar 9 menunjukkan tentang *dashboard event planner* yang menampilkan berbagai menu pengelolaan acara, termasuk pengaturan data *event*, tempat, dan tahapan acara.

Gambar 10. Halaman *dashboard event* resepsionis

Gambar 10 menjelaskan bahwa Sistem ini juga menyediakan *dashboard* khusus untuk resepsionis, yang menampilkan menu sederhana untuk mengelola registrasi peserta acara.

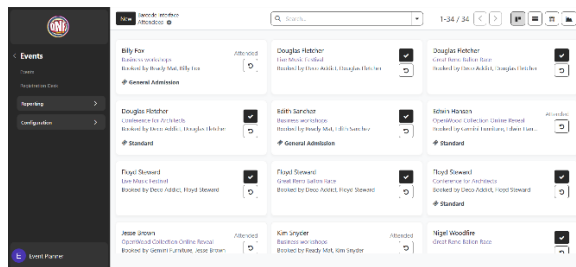
Gambar 11. Halaman detail *event*

Gambar 11 menunjukkan tentang halaman detail *event* yang memberikan informasi rinci tentang acara, seperti nama acara, tanggal, lokasi, dan penyelenggara. Halaman ini memudahkan *event planner* dalam mengatur detail acara dan berkomunikasi dengan peserta.



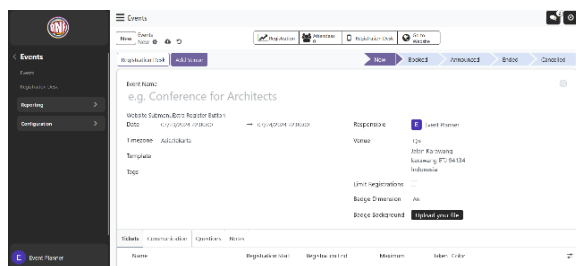
Gambar 12. Halaman registrasi barcode

Gambar 12 menunjukkan halaman registrasi *barcode* yang memungkinkan peserta untuk *check-in* dengan memindai *barcode* yang dikirim ke email mereka, yang mempercepat proses presensi.



Gambar 13. Halaman registrasi pilih peserta

Gambar 13 tentang halaman registrasi pilih siswa dapat dijelaskan bahwa sistem juga menyediakan fitur manual untuk melakukan presensi melalui halaman *registrasi* pilih peserta, di mana resepsionis dapat mencari nama peserta pada daftar hadir dan menandai kehadiran mereka.



Gambar 14. Halaman tambah event

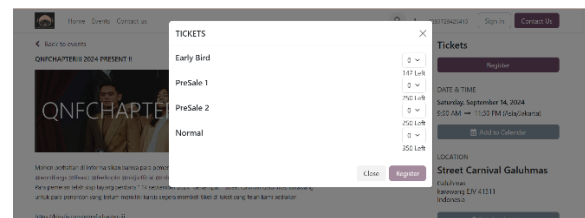
Gambar 14 menunjukkan tentang halaman tambah event dimana *Event planner* juga dapat

membuat dan mengelola acara baru, juga dapat menyediakan formulir pengisian nama acara, waktu, lokasi, dan informasi penyelenggara. Fitur ini memudahkan dalam membuat berbagai acara secara cepat dan terstruktur.



Gambar 15. Halaman laporan peserta event

Gambar 15 tentang halaman laporan peserta *event* dapat dijelaskan bahwa untuk analisis data peserta, *event planner* dapat menggunakan halaman laporan peserta *event*, yang menampilkan data peserta dengan detail yang bisa dianalisis untuk meningkatkan kualitas acara berikutnya.



Gambar 16. Halaman pembelian tiket

Gambar 16 merupakan halaman pembelian tiket peserta acara yang dapat diakses melalui halaman pembelian tiket, yang menampilkan berbagai pilihan jenis tiket serta ketersediaannya.

Sistem ini diharapkan mampu mempercepat dan mempermudah keseluruhan proses manajemen acara, mulai dari pendaftaran hingga pelaporan.

4.2. Pengujian

Pengujian *blackbox* yang telah dilakukan pada sistem manajemen acara berbasis *website* menunjukkan bahwa semua fungsionalitas berjalan sesuai harapan, dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan pengujian blackbox testing

No	Aktivitas	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
1.	<i>Event planner</i> dan resepsionis melakukan <i>login</i>	Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar pada sistem	Jika <i>email</i> dan <i>password</i> benar maka masuk ke halaman utama
		Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang tidak terdaftar pada sistem	Tampil notifikasi atau peringatan jika <i>email</i> dan <i>password</i> salah dan kembali ke halaman <i>login</i>
2	<i>Event planner</i> melakukan kelola data acara event	Menambah data	Data berhasil ditambahkan
		Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
3	<i>Event planner</i> dan resepsionis melakukan kelola presensi peserta acara	Scan barcode	Data berhasil discan
		Registrasi pilih peserta	Data berhasil mengubah status menjadi <i>menghadiri</i>
4		Menambah data	Data berhasil ditambahkan

No	Aktivitas	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
	<i>Event planner</i> melakukan kelola tempat/ stages	Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
		Menambah data	Data berhasil ditambahkan
5	<i>Event planner</i> melakukan kelola data peserta per acara	Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
		Menambah data	Data berhasil ditambahkan
6	<i>Event planner</i> melakukan kelola data template acara	Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
		Menambah data	Data berhasil ditambahkan
7	<i>Event planner</i> melakukan kelola data tahapan acara	Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
		Menambah data	Data berhasil ditambahkan
8	<i>Event planner</i> melakukan kelola data kategori tahapan acara	Menghapus data	Data berhasil dihapus
		Mengubah data	Data berhasil dirubah
		Menambah data	Data berhasil ditambahkan
9	<i>Event planner</i> melihat laporan peserta	Melihat data	Data berhasil ditampilkan
10	<i>Event planner</i> dapat mengubah status acara	Ubah status	Data berhasil diubah
11	<i>Event planner</i> dan resepsionis melakukan <i>logout</i>	Mengklik <i>logout</i>	Sistem berhasil mengeluarkan akun
12	Peserta <i>event</i> memasukkan nomor <i>telephone</i>	Memasukkan nomor <i>telephone</i> melebihi 13 angka	Maksimal 13 angka nomor <i>telephone</i> yang dapat dimasukkan

Dari Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa Pengujian ini mencakup berbagai aktivitas seperti *login*, kelola data acara, presensi, hingga *logout*, yang semuanya berhasil menunjukkan hasil yang diharapkan. Sistem dapat menampilkan pesan peringatan jika terdapat kesalahan, serta memberikan notifikasi yang sesuai, menunjukkan bahwa sistem ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dan siap digunakan secara efektif dalam mengelola data acara musik di QnF.

Pengujian *usability* dilakukan melalui *User Acceptance Testing* (UAT) yang melibatkan 30 pengguna dari tim event musik QnF. Berdasarkan hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan 18 pertanyaan, aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, dan pembelajaran sistem mendapatkan persentase yang tinggi. Pengguna merasakan bahwa sistem dapat membantu mempercepat dan mempermudah pekerjaan mereka, memberikan informasi yang jelas, dan mudah dipelajari serta digunakan tanpa instruksi tertulis. Secara keseluruhan, tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem sangat positif.

Jumlah total persentase sebesar 1557%. Jumlah total persentase tersebut kemudian dirata-ratakan untuk menentukan tingkat penerimaan responden terhadap aplikasi yang telah dibuat. Dari total persentase yang diperoleh, rata-rata persentase penerimaan terhadap sistem adalah 86%, yang termasuk dalam kategori "setuju/acceptable" berdasarkan skala SUS. Ini menunjukkan bahwa sistem manajemen perencanaan acara ini sangat efektif dan fungsional dalam membantu pengguna mengelola *event* musik dengan lebih efisien, memenuhi kebutuhan mereka, dan memberikan kepuasan tinggi dalam penggunaannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Perancangan Sistem

Manajemen Perencanaan Acara *Event* Berbasis Website Dengan Evaluasi *Usability Testing* maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat membantu penyelenggara event QnF dalam menyederhanakan dan mengelola proses pendaftaran, presensi dan pelaporan sehingga meningkatkan pengalaman peserta dan suatu event. Hasil pengujian menggunakan blackbox testing menunjukan bahwa sistem telah berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat digunakan untuk mengelola data event musik di QnF. Dan berdasarkan pengujian *usability* menunjukan hasil persentase rata-rata sebesar 86% yang menunjukkan bahwa penerimaan pengguna terhadap sistem manajemen perencanaan acara berbasis website termasuk dalam kategori "setuju". Namun, untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar sistem ini dapat ditambahkan fitur pembayaran *online* melalui transfer dan e-wallet, serta mengembangkan fitur pembelian tiket yang terintegrasi dengan platform berbasis Android, guna meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas bagi pengguna di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Iswara Aji and A. Diniati, "Analisis Pengelolaan Event Innovillage Telkom University Pada Masa Pandemi Covid-19," *eProceedings Manag.*, vol. 8, no. 5, pp. 7488–7497, 2021.
- [2] S. E. Meli Siagawati and C. T. MM, *Meeting, Incentive Trip, Conference, Exhibition & Event Organizer*. Kaizen Media Publishing, 2023.
- [3] R. V. Mawarti and B. Wasito, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI JASA DESAIN INTERIOR BERBASIS WEB PADA ARSLIVING," *Institutional repostroty*,

- pp. 1–13, 2022.
- [4] Biktra Rudianto, Y. E. Achyani, and I. Ariyati, “Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Obat Berbasis Web Menggunakan Model RAD,” *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 7, no. 2, pp. 174–180, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [5] S. Aisyah *et al.*, “Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [6] S. Ariady and T. L. Marselino, “Pengembangan Aplikasi Penjualan Tiket Acara Ghealways Berbasis Website,” *KALBISIANA J. Sains, Bisnis dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 1653–1658, 2022.
- [7] N. Suryana and S. D. Yulianti, “Aplikasi Penjadwalaan Manajemen Artis Daily Schedule (Studi Kasus : Pt . Tetap Seratus Selamanya),” *J. Apl. Penjadwalaan Manaj. Artis Dly. Sched.*, vol. 7, no. 2, pp. 149–158, 2021.
- [8] W. Salsabila, A. Taqwa, and L. Lindawati, “Rancangan Aplikasi Pengelolaan Event, Pemesanan E-Tiket dan E-Sertifikat di Politeknik Negeri Sriwijaya,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 4, p. 1969, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4470.
- [9] M. R. Prayoga, R. Al Wafaa, A. Ma’ruf, and H. Sibyan, “Rancang Bangun Aplikasi Eventree: Layanan Manajemen Pemesanan Tiket Event Berbasis Website,” *J. Creat. Innov. Technol.*, vol. 01, no. 1, pp. 51–60, 2023.
- [10] U. Abdulrohim, D. Pradana Kartaputra, and F. Ashari, “Aplikasi Penjualan Tiket Seminar Kesehatan Berbasis Web,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 37–47, 2021, doi: 10.58761/jurtikstmikbandung.v10i2.160.