OTOMOMATISASI PEMBUATAN DESKRIPSI EVENT MENGGUNAKAN GEMINI AI (STUDI KASUS: WEBSITE PENJUALAN TIKET ONLINE)

Alfian An-Naufal Nuha, Mutaqin Akbar
Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Gg. Jemb. Merah No.84C, Soropadan, Condongcatur, Kec. Depok,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
191110204@student.mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya jumlah acara dan hiburan yang diselenggarakan, kebutuhan akan deskripsi event yang menarik dan informatif menjadi semakin penting, terutama bagi platform penjualan tiket online. Namun, pembuatan deskripsi acara secara manual sering kali memakan waktu dan rentan terhadap inkonsistensi dalam penyajian informasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem otomatisasi pembuatan deskripsi event menggunakan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) melalui platform Gemini AI. Sistem ini dirancang untuk menghasilkan deskripsi event secara otomatis berdasarkan input yang diberikan oleh pengguna, seperti nama acara, waktu, lokasi, dan kategori acara. Data yang diinputkan akan diproses melalui API yang menghubungkan sistem dengan Gemini AI untuk menghasilkan deskripsi yang relevan dan informatif. Hasil deskripsi yang diperoleh kemudian disimpan dalam database dan ditampilkan pada halaman detail event secara otomatis. Pengujian dilakukan dengan mengukur efisiensi waktu, kualitas deskripsi, serta performa sistem dalam menangani permintaan simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu menghasilkan deskripsi dalam waktu rata-rata 5-10 detik, dengan tingkat akurasi informasi yang tinggi. Meskipun deskripsi yang dihasilkan sudah cukup baik, dalam beberapa kasus diperlukan penyesuaian manual untuk menyesuaikan gaya bahasa dengan preferensi penyelenggara acara. Selain itu, pengujian skalabilitas menunjukkan bahwa sistem mampu menangani peningkatan jumlah permintaan tanpa mengalami penurunan performa yang signifikan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pemilik acara dan Event Organizer dapat lebih mudah dan cepat dalam menyusun deskripsi acara yang menarik dan informatif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik acara bagi calon peserta.

Kata kunci : *Artificial Intelligence* (AI), Deskripsi Event, Event, Gemini AI, Otomatisasi, Penjualan Tiket Online

1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini perkembangan teknologi internet semakin pesat, hampir semua aktivitas manusia menggunakannya secara mudah. Dengan pesatnya perkembangan tersebut, banyak sekali Perusahaan atau usaha menggunakan internet sebagai media informasi, komunikasi dan digunakan juga sebagai proses penjualan, pembelian produk, baik itu barang atau jasa. Dan tentunya, semua itu membutuhkan sumber daya manusa yang ahli dan kompeten dalam bidang teknologi [8] .

Perkembangan teknologi yang begitu cepat di mana hampir semuanya serba digital memberikan dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis. Salah satu contohnya yaitu pada industri hiburan, mulai dari teknologi yang medukung proses pembuatan tiket. Tiket merupakan suatu *voucher* yang digunakan untuk menunjukkan bahwa pengunjung atau penonton telah membayar tiket masuk. Kemudian untuk mengurangi penggunaan tiket dengan kertas maka digantinya tiket elektronik berupa *barcode*. *Barcode* dapat menjamin keamanan tiket *event* [13] .

Sistem tiket *online* lebih mudah diterapkan dan tidak memerlukan modal/biaya yang besar, baik di awal maupun selama pengoperasiannya. Hanya perlu koneksi internet lancar merupakan modal utama untuk mengembangkan tiket *event* secara *online*. Sifat pasar *online* yang sangat dinamis dan memerlukan perubahan yang cepat, memerlukan respon dan langkah yang tepat agar suatu produk atau jasa dapat bertahan dan mengalahkan persaingan. Oleh karena itu, diperlukan layanan pemesanan tiket yang mudah digunakan/familiar oleh pengguna, serta memiliki berbagai fungsionalitas yang esensial bagi penyelenggara kegiatan. Dengan layanan ini dapat melakukan efesiensi proses pendaftaran/pemesanan sehingga dapat berdampak terhadap cost yang dibutuhkan. Selain itu, layanan ini juga dapat menjadi pusat informasi dan pemasaran, sehingga biaya yang dibutuhkan untuk media pemasaran dapat dipangkas atau dialihkan ke bidang yang lain [10] .

Dalam beberapa tahun terakhir, kecerdasan buatan (*AI*) telah mengalami kemajuan pesat dan semakin banyak digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk otomatisasi pembuatan konten. Penerapan *AI* dalam pembuatan deskripsi *event* telah menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya dalam industri penjualan tiket. *AI* mampu memproses data dari berbagai sumber, seperti deskripsi *event* sebelumnya, tren pengguna, dan analisis kata kunci untuk menghasilkan konten deskripsi yang relevan dan menarik bagi calon pengunjung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa otomatisasi ini tidak hanya meningkatkan efesiensi tetapi juga akurasi dalam menyusun konten yang sesuai dengan referensi audiens target [16] .

2. TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penilitian terdahulu yang menyoroti penggunaan *AI* dalam pembuatan konten otomatis, termasuk dalam indutri *event* dan pemasaran digital. Sebagai contoh, Penelitian meniliti bagaimana *AI* dapat digunakan untuk menghasilkan deskripsi acara dengan menganalisis pola teks dari ribuan deskripsi sebelumnya. Hasil penilitian ini menunjukkan bahwa *AI* mampu menghasilkan konten yang tidak hanya relevan, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan penjualan tiket melalui optimisasi kata kunci dan analisis sentimen audiens [17] . Penggunaan AI untuk menghasilkan konten otomatis di media tidak hanya membantu dalam efisiensi produksi, tetapi juga menciptakan peluang untuk format baru dalam penyampaian informasi. Otomasi ini mempercepat proses penulisan, namun dapat menimbulkan tantangan terkait kredibilitas dan akurasi berita yang dihasilkan secara otomatis [6] .

AI semakin mengubah dunia jurnalisme, terutama dalam hal bagaimana konten media dihasilkan dan didistribusikan. Salah satu area yang mengalami dampak besar adalah otomatisasi produksi berita. Alat-alat seperti *newsbot* dan sistem data mining sudah membantu jurnalis untuk mengidentifikasi potensi berita atau memberikan liputan otomatis tentang topik rutin seperti olahraga, keuangan, dan pemilu. Evolusi ini sedang mengubah alur kerja jurnalistik tradisional, memungkinkan jurnalis untuk fokus pada tugas tingkat tinggi sambil menyerahkan pekerjaan rutin ke sistem *AI* [1] .

Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam dunia media, khususnya untuk mengotomatisasi proses di media online, semakin berkembang pesat. AI tidak hanya digunakan untuk analisis data atau pencarian informasi, tetapi juga untuk pembuatan konten. Teknologi ini memanfaatkan algoritma yang dapat menghasilkan berita atau artikel secara otomatis, sehingga memungkinkan jurnalis untuk lebih fokus pada tugas investigatif yang lebih mendalam dan kreatif. Misalnya, AI bisa digunakan untuk menulis laporan rutin, mengoptimalkan artikel agar sesuai dengan SEO, serta memproses dan menyarikan informasi dari data besar dengan cepat [12] .

Penelitian sebelumnya mengenai otomatisasi konten dengan AI dalam industri tiket acara menunjukkan adanya peningkatan efisiensi dalam proses layanan dan manajemen tiket. Misalnya, AI dapat digunakan untuk mengotomatisasi pengelolaan tiket dan menyesuaikan tugas kepada teknisi atau staf yang relevan, mengoptimalkan alokasi sumber daya serta meningkatkan kecepatan penyelesaian masalah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh *IJERT*, AI dapat digunakan untuk menganalisis sentimen pelanggan dari percakapan yang terkait dengan tiket, membantu menentukan prioritas dan mempercepat respons dalam menangani masalah [7] .

Selain itu, penelitian dalam konteks media menunjukkan bahwa otomatisasi konten dengan AI di bidang jurnalistik telah menjadi perhatian utama. Teknologi ini memungkinkan pembuatan konten otomatis yang mengubah data menjadi narasi teks, memberikan pengaruh besar terhadap peran jurnalis serta perubahan proses kerja media. Namun, di sisi lain, AI juga menimbulkan risiko terkait privasi, ketergantungan pada platform teknologi besar, dan potensi polarisasi sosial. Ini menciptakan tantangan baru dalam transparansi media dan regulasi [5] .

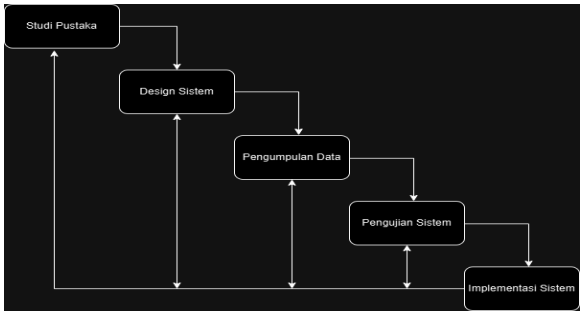
Generative AI semakin memengaruhi berbagai industri, terutama di bidang jurnalistik. Ini melibatkan penggunaan model *AI* untuk membuat konten seperti artikel berita, ringkasan, dan bentuk lain dari produk jurnalistik. Peran *AI* dalam mengotomatisasi pembuatan konten dapat membantu jurnalis menghemat waktu dengan menangani tugas berulang seperti merangkum laporan atau menghasilkan pembaruan rutin, sehingga mereka bisa fokus pada investigasi yang lebih kompleks [2] .

Selain pembuatan konten, *generative AI* juga berperan penting dalam meningkatkan personalisasi *audiens*. Selain itu, *AI* memainkan peran kunci dalam pemeriksaan fakta, membantu jurnalis mendeteksi disinformasi dengan cepat melalui analisis dan verifikasi data dalam jumlah besar [4] .

Namun, penggunaan *generative AI* membawa tantangan tertentu. Kekhawatiran tentang keaslian konten yang dihasilkan oleh *AI*, bias dalam algoritma *AI*, dan implikasi hukum penggunaan teknologi ini perlu ditangani dengan hati-hati[14] . Organisasi jurnalisme merespons dengan menetapkan pedoman dan standar untuk penggunaan *AI* yang bertanggung jawab, dengan fokus pada transparansi dan akuntabilitas [3] .

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses otomatisasi pembuatan deskripsi *event* menggunakan *Gemini AI*. Rumusan masalah yang menjadi fokus utama meliputi: bagaimana proses kerja *Gemini AI* dalam menghasilkan deskripsi *event* secara otomatis, apa saja parameter yang memengaruhi kualitas deskripsi, serta bagaimana otomatisasi ini dapat meningkatkan efektivitas promosi dan penjualan tiket di platform online. Penelitian ini dibatasi pada implementasi di satu website penjualan tiket online sebagai studi kasus, dengan fokus pada jenis event seperti konser, seminar, dan pertunjukan. Penelitian ini hanya mencakup pembuatan deskripsi event tanpa melibatkan aspek promosi atau pengelolaan tiket.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Waterfall

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall. Metode waterfall dipilih karena poses yang sistematis dan terstruktur.

3.1. Studi Pustaka

Sebelum proses pengembangan dimulai, dilakukan studi pustaka untuk memahami teknologi utama yang akan digunakan dalam penelitian ini. Studi ini mencakup literatur dan dokumentasi resmi dari *Next.js, Node.js, Firebase Firestore*, dan *Gemini AI*, serta artikel jurnal dan penelitian terkait yang membahas pengembangan sistem otomatisasi pembuatan deskripsi acara.

ReactJS adalah pustaka *JavaScript* yang sangat populer yang memungkinkan pengembang untuk membangun antarmuka pengguna dengan efisien. Pustaka ini banyak digunakan oleh perusahaan besar seperti Instagram, Facebook, Netflix, dan Airbnb. Sebagai contoh, YouTube, platform video yang sangat banyak diakses, dibangun menggunakan *ReactJS* [9] .

3.2. Desain Sistem

Tahapan awal penelitian dimulai dengan perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna (*UI*) menggunakan *Next.js*. Pada tahap implementasi, antarmuka pengguna (*UI*) dikembangkan menggunakan *Next.js* dengan desain yang responsif dan intuitif. Di sisi *back-end*, *Node.js* digunakan untuk mengelola proses komunikasi antara *frontend* dan *Firebase Firestore*. Proses integrasi dengan *Gemini AI* dilakukan melalui implementasi *API* menggunakan metode *HTTP POST*.

3.3. Pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan membuat dataset yang terdiri dari 200 data acara. Dataset ini disusun secara fiktif untuk mencerminkan variasi acara nyata, seperti konser musik, seminar, festival, dan workshop. Proses penyusunan data melibatkan penentuan atribut-atribut utama yang relevan untuk sistem, seperti nama acara, tanggal, waktu dan lokasi acara atau event. Hal ini bertujuan untuk menciptakan data uji yang representatif untuk pengembangan dan pengujian sistem.

3.4. Pengujian Performa

Pengujian performa dilakukan dalam dua tahap utama. Tahap pertama adalah pengujian performa sistem, yang bertujuan untuk mengukur latensi dan skalabilitas. Latensi diukur dengan menghitung waktu yang dibutuhkan mulai dari pengiriman data hingga hasilnya tampil di halaman pengguna. Skalabilitas diuji dengan mensimulasikan 100 permintaan yang dikirimkan secara berkala untuk memastikan sistem dapat tetap stabil dan responsif meskipun diberikan beban yang lebih tinggi.

Tahap kedua adalah pengujian performa model Gemini AI, yang difokuskan pada pengukuran waktu respons API Gemini AI. Pengujian ini dilakukan dengan mengirimkan 100 permintaan berturut-turut kepada API untuk memastikan bahwa API dapat beroperasi secara stabil dan memberikan respons yang konsisten dalam menghadapi jumlah permintaan yang tinggi.

3.5. Implementasi Sistem

Setelah desain sudah disetujui dan pengumpulan data sudah didapatkan, langkah selanjutnya adalah tahap implementasi system, tahap ini dilakukan dengan membangun website penjualan tiket online yang sesuai dengan desain system. Pengembangan ini akan melibatkan pembuatan *User Interface* (UI) untuk form acara dan mengintegrasikan Gemini AI pada form acara.

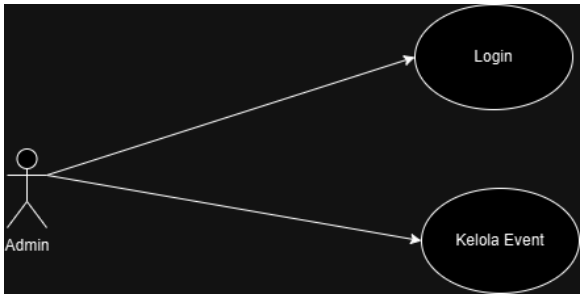
3.6. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan tanpa gangguan apapun. Pengujian yang dilakukan meliputi Pengujian Performa yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu: pengujian performa system dan pengujian performa model Gemini AI. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa implementasi Gemini AI pada sistem penjualan tiket online ini berjalan sesui yang diharapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

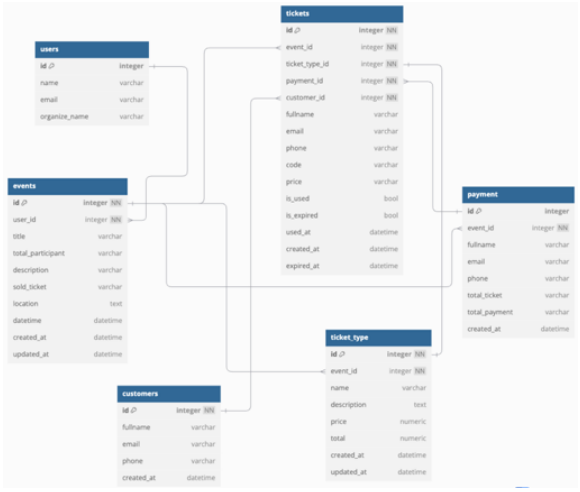
Hasil penelitian ini membahas mengenai pembahasan *usecase* dan diagram yang diterapkan pada penelitian ini, ada beberapa diagram yang akan dijelaskan pada bagian ini.

Use Case Diagram adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukkan kelakuan atau kebiasaan sistem (Masrizal, et al. 2021). *Use case* pada umumnya di mulai dengan menjabarkan sebuah skenario, skenario adalah rangkaian langkah-langkah yang menjabarkan sebuah interaksi antara seorang pengguna dengan sebuah sistem. Use case diagram didesain untuk mendeskripsikan interaksi atau fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem dan siapa saja yang berhak melakukannya.



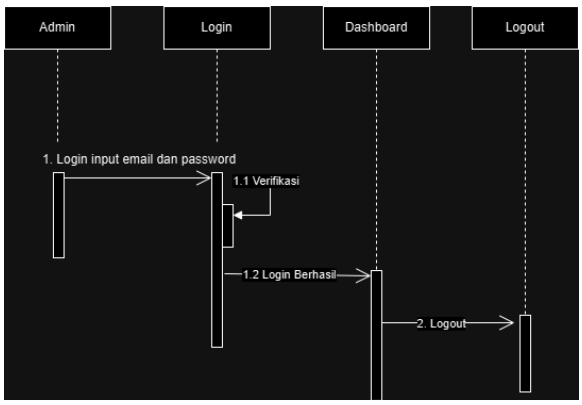
Gambar 2. Use Case Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. Class mempresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem.

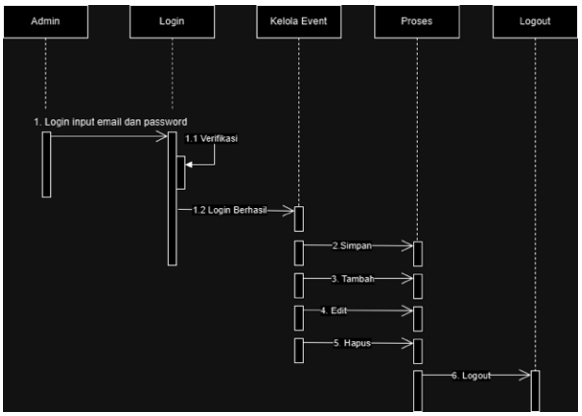


Gambar 3. Class Diagram

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambarkan *diagram sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu [15] .

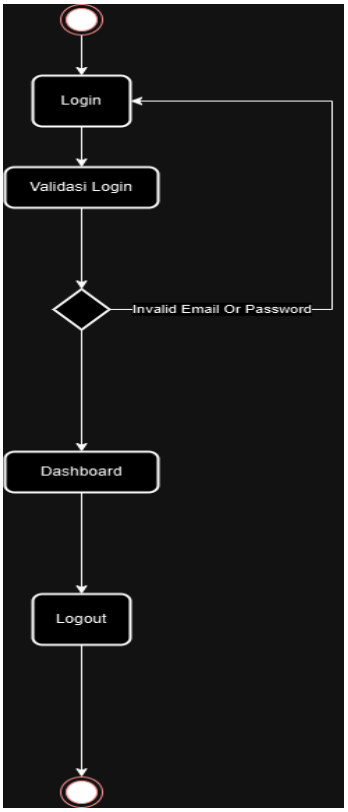


Gambar 4. Squence Diagram Login

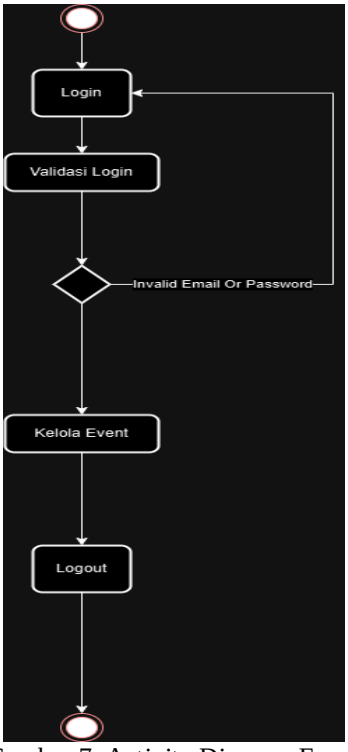


Gambar 5. Sequence Diagram Event

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafis aliran proses bisnis, langkah-langkah sebuah use case atau logika *behaviour object* [15] .



Gambar 6. Activity Diagram Login



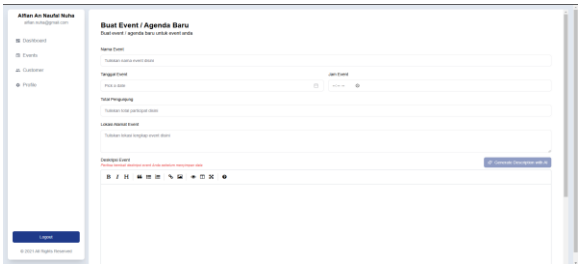
Gambar 7. Activity Diagram Event

4.1. Hasil Penelitian Sistem

Pada bagian ini dijelaskan hasil implementasi otomatisasi pembuatan deskripsi event menggunakan

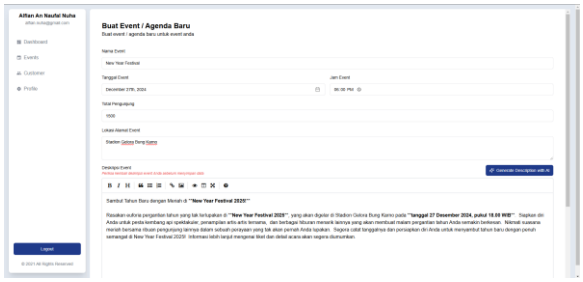
Gemini AI, pengujian yang dilakukan terhadap sistem, serta pembahasan mengenai performa sistem dan manfaat yang dihasilkan.Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem otomatisasi pembuatan deskripsi event pada website penjualan tiket online.

Sistem dirancang menggunakan framework Next.js untuk frontend. Pengguna dapat mengakses halaman input data acara. Data yang dimasukkan oleh pengguna ditampilkan secara intuitif dan responsif.



Gambar 8. Halaman Input Event

Setelah pengguna mengirimkan data acara, sistem akan memproses data melalui API Gemini AI untuk menghasilkan deskripsi otomatis. Hasil deskripsi tersebut disimpan dalam Firebase Firestore dan ditampilkan kembali di halaman form input acara.



Gambar 9. Proses Otomatisasi Deskrispi

Berikut adalah hasil pengujian sistem dalam bentuk tabel, yang mencakup input sederhana dan input kompleks:

Tabel 1. Tabel Pengujian Sistem

No	Jenis Input	Input Data	Deskripsi yang Dihasilkan	Waktu (detik)
1	Sederhana	Konser Musik 2025-01-01 19:00 Jakarta	Konser Musik yang akan digelar pada 1 Januari 2025 pukul 19:00 di Jakarta. Acara ini menggabungkan musisi terbaik dari seluruh Indonesia.	1.54
2	Kompleks	Acara Alumni Akbar "25 Tahun Reuni" 2025-01-26 10.00 Ballroom Hotel Mulia, Jakarta	Rayakan 25 tahun kebersamaan! Acara Alumni Akbar akan digelar di Ballroom Hotel Mulia, Jakarta, pada 26 Januari 2025 pukul 10.00. Reuni akbar ini menjadi momen spesial untuk bertemu kembali dengan teman-teman seperjuangan, mengenang masa lalu, dan merajut silaturahmi yang lebih erat.	0.92

Tabel yang diberikan merupakan contoh data yang berisi daftar acara yang akan diselenggarakan pada tanggal dan waktu tertentu di berbagai lokasi, dengan deskripsi acara yang dihasilkan. Ada dua jenis input yang dibedakan, yaitu **Sederhana** dan **Kompleks**. Input dengan jenis **Sederhana** memiliki deskripsi yang relatif singkat dan langsung. Sementara itu, input **Kompleks** memiliki deskripsi yang lebih panjang dan mendalam. Secara keseluruhan, tabel ini menggambarkan perbedaan dalam tingkat kompleksitas informasi yang diberikan pada audiens. Pada tabel juga tersedia waktu atau latensi dalam pembuatan deskripsi acara.

4.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem otomatisasi deskripsi event menggunakan Gemini AI meningkatkan efisiensi waktu, waktu yang dibutuhkan antara 5-10 detik untuk menghasilkan deskripsi. Sistem ini mempermudah pengguna dalam menginput data acara dan menghasilkan deskripsi acara. Dibandingkan dengan pembuatan deskripsi manual, otomatisasi deskripsi lebih konsisten dalam mencakup informasi inti, meskipun penyesuaian gaya bahasa tetap diperlukan. Selain itu, ketergantungan terhadap koneksi internet menjadi sebuah tantangan tersendiri, karena sistem berbasis API dan memerlukan jaringan yang stabil agar proses berjalan dengan lancar.

4.3. Pengujian Sistem

Pengujian performa dilakukan untuk mengukur kinerja sistem Gemini AI berdasarkan dua aspek utama: latensi dan skalabilitas, sesuai dengan yang dijelaskan di bagian metodologi. Dalam pengujian latensi, waktu yang dibutuhkan untuk memproses data dari pengiriman hingga hasil deskripsi ditampilkan di halaman pengguna diukur. Berdasarkan data pengujian, ada dua jenis input yang diuji: **input sederhana** dan **input kompleks**. Untuk input sederhana, yang hanya mencakup data dasar seperti nama, waktu, dan lokasi, rata-rata waktu respon yang tercatat adalah **1,5 detik**. Sementara itu, untuk input yang lebih kompleks, yang melibatkan data yang lebih lengkap dan signifikan (termasuk nama acara, waktu, lokasi, dan deskripsi acara yang lebih panjang), rata-rata waktu respon adalah **2,2 detik**.

Pengujian skalabilitas dilakukan untuk mengukur kemampuan sistem dalam menangani sejumlah besar permintaan secara simultan. Dalam pengujian ini, sistem menerima simulasi **50 permintaan** secara bersamaan dengan rata-rata waktu respon **2,5 detik**, yang mencerminkan beban sedang. Ketika jumlah

permintaan meningkat hingga **100 permintaan** secara simultan, waktu respon tetap stabil di **2,8 detik**, tanpa adanya peningkatan waktu yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah permintaan meningkat, sistem tetap dapat mempertahankan kinerja yang konsisten dan tidak terjadi penurunan performa.

Untuk menguji ketahanan sistem lebih lanjut, dilakukan pengujian dengan beban yang lebih berat dengan melakukan uji coba 500 permintaan seacara bersamaan. Dalam skenario ini, rata-rata waktu respon meningkat. Meskipun terjadi peningkatan waktu respon, sistem tidak mengalami penurunan kualitas dan tetap berjalan secara normal.

Secara keseluruhan, pengujian ini menunjukkan bahwa sistem memiliki skalabilitas yang sangat baik, mampu menangani beban permintaan yang lebih tinggi tanpa terpengaruh oleh penurunan waktu respon yang berarti. Sistem tetap responsif meskipun menghadapi beban lebih berat, yang menunjukkan ketahanan dan efisiensi dalam menghadapi jumlah permintaan yang lebih besar.

Untuk mengukur waktu respons API Gemini AI, dilakukan pengujian dengan mengirimkan 100 permintaan berturut-turut.

Tabel 2. Tabel Pengujian Performa Model Gemini AI

No	Permintaan	Rata-rata Waktu Respon	Variasi Waktu
1	100	1,2 detik	±0,3 detik

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata waktu respons API adalah **1,2 detik per permintaan**, dengan variasi waktu respons kecil (±0,3 detik). Hal ini menunjukkan bahwa API dapat memberikan respons konsisten meskipun jumlah permintaan tinggi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem otomatisasi pembuatan deskripsi event menggunakan Gemini AI yang diintegrasikan pada website penjualan tiket online. Berdasarkan hasil penelitian, sistem berhasil mengotomatisasi proses pembuatan deskripsi event berdasarkan data yang diinputkan oleh pengguna. Pengujian performa menunjukkan bahwa sistem mampu untuk memproses permintaan pengguna dan mampu menangani hingga 100 permintaan secara bersamaan tanpa penurunan performa yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem dapat bekerja secara efisien dalam skenario pengujian yang dilakukan. Penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai potensi penggunaan AI dalam otomatisasi pembuatan deskripsi event. Untuk memastikan sistem dapat diimplementasikan pada skala yang lebih besar, perlu dilakukan pengujian lebih lanjut menggunakan data acara yang nyata dalam lingkungan produksi.

Penerapan system ini mampu meningkatkan efisiensi operasional dengan mengurangi waktu dan Upaya manual yang dibutuhkan untuk membuat deskripsi acara, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui antarmuka yang intuitif. Meskipun hasil yang diperoleh mendapatkan hasil yang baik, penelitian ini juga terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan AI dalam memahami konteks fisik dan ketergantungan pada konektivitas internet.

Oleh karena itu, untuk pengembangan yang lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi tantangan tersebut. Untuk mengurangi ketergantungan pada koneksi internet, sistem dapat ditingkatkan dengan menyediakan opsi offline, seperti cache data atau model AI local. Dengan mengikuti saran-saran ini, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar pada pengembangan sistem otomatisasi event serta memperluas manfaatmya untuk berbagai kebutuhan di industry lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Alam, S. (2024). *MEDIA AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: CURRENT PERCEPTIONS AND FUTURE OUTLOOK*. *28*(2).

[2] Burlacu, C. (2023). *The Impact of AI-Powered Content Generation on Customer Experience*.

[3] Diakopoulos, N., Cools, H., Li, C., Helberger, N., Kung, E., Rinehart, A., & Gibbs, L. (2024). *Generative AI in Journalism: The Evolution of Newswork and Ethics in a Generative Information Ecosystem*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31540.05765

[4] Gondwe, G. (2023). Exploring the Multifaceted Nature of Generative AI in Journalism Studies: A Typology of Scholarly Definitions. *SSRN Electronic Journal*. https://doi.org/10.2139/ssrn.4465446

[5] Habes, M., Alhazmi, A. H., Elareshi, M., & Attar, R. W. (2024). Understanding the relationship between AI and gender on social TV content selection. *Frontiers in Communication*, *9*, 1410995. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1410995

[6] Ioscote, F., Gonçalves, A., & Quadros, C. (2024). Artificial Intelligence in Journalism: A Ten-Year Retrospective of Scientific Articles (2014–2023). *Journalism and Media*, *5*(3), 873–891. https://doi.org/10.3390/journalmedia5030056

[7] Koka, N. (2024). Enhancing a Ticketing System with AI Intelligence. *International Journal of Engineering Research*, *13*(07).

[8] Munir, M. S. (2020). *Analisis Pengembangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada Tongs Media Tesis*.

[9] Poudel, J. (2023). *LIBRARY MANAGEMENT SYSTEM WITH REACT.JS*.

[10] Prayoga, M. R., Al Wafaa, R., Ma'ruf, A., & Sibyan, H. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Eventree: Layanan Manajemen Pemesanan Tiket Event Berbasis Website. *Journal of Creativity and Innovation Technology*, *01*(1), 51–60.

[11] Purnasari, M., Hartiwi, Y., & Nurhayati, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Resolusi : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, *2*(6), 258–264. https://doi.org/10.30865/resolusi.v2i6.416

[12] Putri, A. N. (2020). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DAN GPS TRACKING UNTUK DETEKSI JALAN RUSAK*.

[13] Rahayu, W. I., Andini, A. N., & Putri, S. M. I. (2024). *SISTEM TRANSAKSI UNTUK PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK BERBASIS WEB*. *16*(1).

[14] Shi, Y., & Sun, L. (2024). How Generative AI Is Transforming Journalism: Development, Application and Ethics. *Journalism and Media*, *5*(2), 582–594. https://doi.org/10.3390/journalmedia5020039

[15] Silvianty, S. (2022). Sistem Informasi Mobile Absensi Karyawan (SIMABAR) PT. Grand Dwi Mandiri Jakarta. *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation*, *2*(1), 60–68. https://doi.org/10.31294/jinsan.v2i1.1309

[16] Tang, Y., Liu, T., Ding, S., Wang, Y., Yue, S., Yang, X., Liu, X., & Lu, L. (2022). Design and implementation of deep learning algorithm for image discrimination of light field confocal endoscopy for esophageal cancer and gastric cancer. *ITM Web of Conferences*, *45*, 01035. https://doi.org/10.1051/itmconf/20224501035

[17] Zhang, Z., Liu, M., Zhang, C., Zhang, Y., Li, Z., Li, Q., Duan, H., & Sun, D. (2020). Argot: Generating adversarial readable Chinese Texts. *IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence*, *2021-January*, 2533–2539. https://doi.org/10.24963/ijcai.2020/351