

PERANCANGAN APLIKASI EVENT ORGANIZER PADA PT INTI JASA KREATIF MENGGUNAKAN METODE AGILE

Nuzul Haq Ahmad Alramdani, Daniati Uki Eka Saputri

Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jalan Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Jakarta Timur, Indonesia

nuzulhaq8@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan *Event* di Negeri Indonesia pada saat ini sungguh-sungguh pesat sekali baik dari sisi jumlah, permintaan atau keinginan *client* yang makin beragam mengikuti Teknologi ataupun perkembangan lainnya yang menuntut penyelenggara *Event* harus terus berusaha mengejar dan menyesuaikan. Penulis melakukan peninjauan langsung terhadap proses kerja dan sistem yang berjalan di PT. Inti Jasa Kreatif. Salah satunya memperhatikan data order yang dikelola dengan Excel, serta melihat barang/jasa pada sebuah link Google Drive, yang nantinya akan disatukan dalam satu berkas proposal penawaran. Dalam pendalaman ini, penulis mengadopsi metode pengembangan Agile. Metode ini berfokus pada iterasi singkat, kolaborasi tim yang erat, dan umpan balik yang berkelanjutan untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi harapan pengguna. Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Event di PT. Inti Jasa Kreatif untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan acara, memperluas cakupan layanan, dan mempercepat pembuatan proposal penawaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem ini berhasil mengotomatisasi berbagai proses operasional, seperti pencatatan pemesanan, pengelolaan jadwal, dan pembuatan laporan, sehingga meminimalkan kesalahan manual dan mempercepat alur kerja. Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Event di PT. Inti Jasa Kreatif untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas cakupan layanan, dan mempercepat pembuatan proposal. Sistem ini mengotomatisasi pencatatan, jadwal, dan laporan, mengurangi kesalahan manual, serta mempercepat alur kerja. Platform digital memperluas jangkauan klien dan memperkuat daya saing perusahaan. Pemanfaatan media digital meningkatkan promosi dan hubungan pelanggan. Selain itu, fitur otomatisasi proposal mempercepat penyusunan penawaran, menghemat waktu, dan meningkatkan efisiensi operasional.

Kata kunci : Data order, Digitalisasi, Sistem Informasi Manajemen

1. PENDAHULUAN

Kemajuan *Event* di Negeri Indonesia pada saat ini sungguh-sungguh pesat sekali baik dari sisi jumlah, permintaan atau keinginan *client* yang makin beragam mengikuti Teknologi ataupun perkembangan lainnya yang menuntut penyelenggara *Event* harus terus berusaha mengejar dan menyesuaikan, event-event yang diselenggarakan di Indonesia pun semakin berkembang dari tahun ke tahun. Menteri Pariwisata dan Industri Kreatif Sandiaga Salahuddin Uno mengatakan industri kreatif Indonesia sedang bersaing ketat dalam hal produk domestik bruto (PDB) dan menarik perhatian di tingkat mikro dan makro. Pelanggan dan pemangku kepentingan bisnis yang menuntut harus lebih kreatif saat menjual layanan yang mereka tawarkan [1].

Peristiwa atau sebuah event adalah "momen unik dalam waktu" dan "terpisah dari aktivitas sehari-hari". Event juga dapat berarti Acara atau tindakan yang diambil untuk mencapai tujuan tertentu, yang dapat didefinisikan oleh rencana yang disiapkan oleh individu atau kelompok[2].

Seiring dengan meningkatnya jumlah acara, semakin besar pemahaman tentang perlunya melatih para profesional manajemen acara yang dapat membuat, mengatur, dan mengelola acara. Seorang perencana acara atau penyelenggara acara memainkan peran penting dalam menyelenggarakan suatu acara, mulai dari memilih tempat, menyiapkan makanan,

hiburan, mengelola akomodasi dan transportasi, serta mendiskusikan ide acara dengan klien. Kemampuan mengemban berbagai tugas dan tanggung jawab yang umumnya terkait dengan penyelenggaraan suatu acara merupakan kompetensi utama seorang penyelenggara acara. Misalnya, mereka bertanggung jawab untuk mempersiapkan tempat hingga detail terakhir, menyediakan dan mengatur semua peralatan dan fasilitas yang diperlukan di lokasi, dan memastikan pelaksanaan berbagai aspek acara yang direncanakan dengan sempurna. Dengan mengalihdayakan acara Anda ke penyedia acara, Anda dapat menghindari kerumitan-kerumitan, dan stres yang timbul saat menyelenggarakan sendiri acara [3].

Penulis melakukan riset pada PT. Inti Jasa Kreatif dengan cara mewawancarai CEO nya secara langsung. PT. Inti Jasa Kreatif merupakan salah satu Event Organizer yang telah berdiri sejak 2015. Permasalahan yang dihadapi ialah seperti lamanya membuat proposal penawaran yang masih mengambil data dari Excel dan Google Drive. Itu dikarenakan data pemesanan yang konsumen pesan melalui WhatsApp. Permasalahan lainnya dimana tidak semua informasi atau produknya bisa didapatkan dengan mudah, atau jika ada perubahan data ketersediaan produk vendor tidak dapat diketahui secara realtime. Saat Ini, penyelenggara event menghadapi perbandingan harga, ketentuan kontrak kerja, dan ruang acara yang rumit saat menandatangani kontrak.

Penulis menemukan permasalahan lainnya pada penelitian terkait yang juga ditemukan pada tempat penelitian penulis, dimana jika tanpa adanya bantuan sistem, tentu saja pengguna khawatir dengan transaksi yang tidak memiliki jaminan legalitas dan keamanan bagi penyelenggara yang memesan melalui jejaring sosial. Untuk mendapatkan penilaian yang obyektif, pengguna seringkali hanya mengandalkan pengumpulan ulasan dari beberapa penyelenggara. Faktanya, penyedia manapun dapat mendaftarkan agen atau vendor tanpa persyaratan, penyeleksian, atau kontrol apapun.

Secara praktis, solusi yang dapat diimplementasikan adalah merancang dan mengembangkan aplikasi Event Organizer yang terintegrasi, yang mampu mempercepat proses pengumpulan data, pembuatan proposal, dan koordinasi dengan vendor secara real-time. Aplikasi yang akan dikembangkan akan berjalan pada platform Web atau disebut juga Web Based.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan PT Inti Jasa Kreatif dapat mengatasi kendala operasional yang dihadapi, meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, serta memberikan layanan yang lebih baik kepada klien. Aplikasi tersebut diharapkan dapat menjadi solusi yang komprehensif untuk mendukung perbaikan proses internal dan pelayanan yang lebih optimal kepada semua stakeholder perusahaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Event Organizer

Event organizer adalah perusahaan yang menyelenggarakan berbagai jenis acara di bidang jasa, seperti pernikahan, ulang tahun, pameran dan acara lainnya. Karena rumitnya perencanaan acara, sering kali perencanaan acara dialihdayakan ke individu atau organisasi yang berpengalaman. Oleh karena itu, penyelenggara acara atau event organizer menjadi suatu layanan khusus yang membantu sekelompok orang dalam perencanaan dan pelaksanaan berbagai acara.[4]

2.2. Codeigniter

CodeIgniter adalah aplikasi sumber terbuka bergaya sistem yang menerapkan konsep MVC untuk membuat situs web dinamis atau halaman situs web menerapkan bahasa PHP. CodeIgniter memungkinkan developer (pengembang) membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah daripada membangunnya dari awal. Versi dari CodeIgniter selalu terus berkembang, versi sekarang (3.xx).[7]

2.3. Agile Method

Agile adalah “pemikiran” bertindak cepat, adaptif dan fleksibel yang sesuai dengan 4 nilai dan 12 prinsip menurut Agile Manifesto dengan banyak kerangka.[8]

Secara khusus, Agile ditemukan dalam serangkaian metode, prinsip, kerangka manajemen, dan strategi pelatihan yang menjadi populer selama

dua dekade terakhir. Dari mengelola tim kecil hingga mengelola inovasi, semuanya berkaitan dengan fleksibilitas.

2.4. Konsep Digital Marketing

Pemasaran digital adalah teknik pemasaran produk dan layanan menggunakan media digital. Peranti yang umum digunakan untuk penjualan digital adalah media pemasaran email, sosial, situs web, pemasaran video, periklanan, SEO, dll. Tujuan penjualan digital adalah menjangkau pasar yang lebih luas melalui media internet. Semua media yang ada dan digunakan dalam digital marketing itu mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk terhubung dengan calon klien kita. Dari situ kita bisa mengedukasi calon konsumen mengenai produk atau jasa yang kita tawarkan, kemudian menciptakan brand image dan kemudian menyampaikan produk atau jasa yang kita jual [11].

3. METODE PENELITIAN

Penulis melakukan peninjauan langsung terhadap proses kerja dan sistem yang berjalan di PT. Inti Jasa Kreatif. Salah satunya memperhatikan data order yang dikelola dengan Excel, serta melihat barang/jasa pada sebuah link Google Drive, yang nantinya akan disatukan dalam satu berkas proposal penawaran.

Pengamatan Tidak Langsung Terhadap Aplikasi Serupa: Melakukan riset terhadap aplikasi event organizer lain yang sudah ada di pasaran untuk memahami fitur-fitur yang ditawarkan serta kelebihan dan kekurangannya. Termasuk mengamati antarmuka pengguna, alur kerja aplikasi, dan teknologi yang digunakan. Aplikasi seperti TopEvent, Eventbrite, WeddingKu, Cvent, Trip.com dan Bridestory dianalisis untuk perbandingan.

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti mengidentifikasi masalah yang perlu diselidiki dan melakukan penelitian eksploratif untuk menemukan solusinya.[4].

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Mawar Putri sebagai CEO PT. Inti Jasa Kreatif untuk mengetahui masalah yang dihadapi dan kebutuhan yang diperlukan. Dalam pendalaman ini, penulis mengadopsi metode pengembangan Agile. Metode ini berfokus pada iterasi singkat, kolaborasi tim yang erat, dan umpan balik yang berkelanjutan untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi harapan pengguna.[5]

Dalam penerapannya ada beberapa tahapan yang dilakukan pada metode agile, antara lain sebagai berikut Dalam tahapan ini yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi berupa sebuah data atau dokumen dengan CEO dari PT Inti Jasa Kreatif. Dalam prosesnya metode yang dilakukan yaitu observasi, wawancara sehingga dapat ditemukan permasalahan dan penyelesaian dari masalah yang ada bahwa PT Inti Jasa Kreatif sangat membutuhkan Aplikasi untuk

menunjang proses bisnis yang selama ini memiliki kendala.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perencanaan



Gambar 1. Aplikasi Event PT. Inti Jasa Kreatif

Aplikasi Event yang akan di usulkan bagi PT Inti Jasa Kreatif akan berjalan pada Platform Web. Pengguna yang akan ada yaitu pelanggan, administrasi, keuangan, vendor dan direktur.



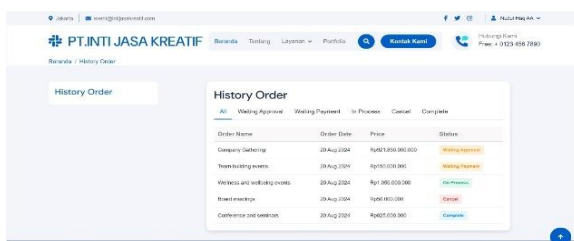
Gambar 2. Desain Halaman Kisaran Harga

Pelanggan yang belum memiliki akun Ketika mengakses aplikasi akan diarahkan untuk mendaftarkan akun. Setelah memiliki akun pelanggan bisa melakukan pemesanan dan mendapatkan proposal penawaran sesuai pesanan yang telah dilakukan.



Gambar 3. Halaman Hotel dan Tempat

Bagian administrasi dapat mengelola data master dan melihat pemesanan yang tersedia dan mengelola data pesanan untuk di follow up dan berkomunikasi dengan pelanggan.



Gambar 4. History Order

Bagian keuangan dapat melihat pesanan yang sudah dibayar untuk keperluan pengelolaan keuangan.



Gambar 5. Detail Hotel dan Venue

Vendor dapat mendaftar untuk mengelola barang/jasa nya pada aplikasi. Direktur berfungsi untuk melihat seluruh laporan pemesanan yang terjadi pada aplikasi. Berikut *System Requirement* dari Aplikasi Event PT Inti Jasa Kratif:

- Kebutuhan Fungsional Pelanggan**
 - Pelanggan dapat melakukan pendaftaran untuk melakukan pemesanan
 - Pelanggan dapat melakukan login kedalam aplikasi setelah mendaftar
 - Pelanggan dapat melakukan pemesanan
 - Pelanggan dapat melihat proposal penawaran
 - Pelanggan dapat melakukan logout
- Kebutuhan Fungsional Administrasi**
 - Bagian Administrasi dapat mengelola Master Data.
 - Bagian Administrasi dapat mengurus data pemesanan untuk melakukan follow up pesanan.
 - Bagian Administrasi dapat mengolah data layanan Aplikasi Event
 - Bagian Administrai dapat mengolah data produk Aplikasi Event
 - Bagian Administrasi dapat mengolah Laporan pemesanan berupa: Rekap Pemesanan, Rekap Transaksi Produk, Rekap Pembagian Hasil, dan Rekap Laporan.
 - Bagian Administrasi dapat melakukan logout.
- Kebutuhan Fungsional Keuangan**
 - Keuangan dapat melihat data pesanan yang sudah dibayar pelanggan
 - Keuangan dapat melakukan logout.
- Kebutuhan Fungsional Vendor**
 - Vendor dapat melakukan pendaftaran untuk menambahkan barang atau jasa
 - Vendor dapat melakukan login kedalam aplikasi setelah mendaftar.
 - Vendor dapat mengelola barang atau jasa yang di tambahkan
- Kebutuhan Fungsional Direktur**
 - Direktur dapat menjalankan *login* ke Aplikasi
 - Direktur dapat mengolah data pengguna
 - Direktur dapat mengolah Laporan pemesanan berupa: Rekap Pemesanan, Rekap Transaksi Produk, Rekap Pembagian Hasil, dan Rekap Laporan.

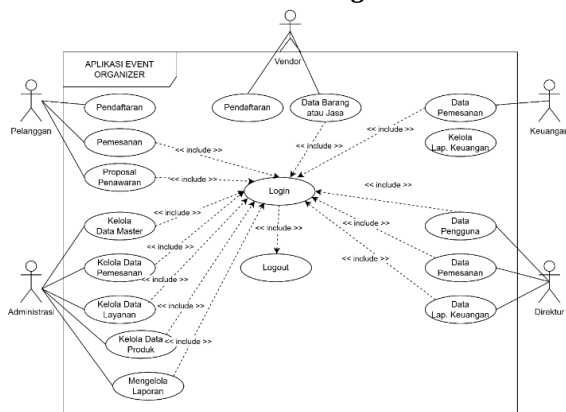
- Direktur dapat melihat data yang ada pada Aplikasi dalam bentuk Dashboard
- Direktur dapat mengolah data bagi hasil
- Direktur dapat melakukan logout setelah login aplikasi.

4.3. Perancangan Desain

4.3.1. Desain Pemodelan Sistem

Diagram Use case yang akan digambarkan yaitu mengenai interaksi nya suatu entitas yang memiliki peran masing masing peran seperti pelanggan, vendor, administrasi, keuangan dan direktu. Pemodelan ini mencakup data pelanggan, data jasa atau barang hingga pemesanan. Menggunakan diagram ini membantu agar memahami peran akses pada setiap pengguna dalam sistem, sehingga bisa lebih memudahkan memfasilitasi proses desain dan implementasi.

4.3.2. Pemodelan UseCase Diagram



Gambar 6. Use Case Diagram Login Sistem

Diatas merupakan gambar untuk memodelkan sistem Aplikasi Event PT Inti Jasa Kreatif

a. Pendaftaran Pelanggan

Tabel 1. Use Case Diagram Pendaftaran Pelanggan

Use Case Name	Pendaftaran Pelanggan
Use Case Description	Pelanggan baru mendaftar untuk memesan event Vendor baru mendaftar untuk mendaftarkan barang/jasa.
Actors	Pelanggan dan Vendor
Pre-Condition	Proses pendaftaran tersedia di sistem
Post-Condition	Data pendaftaran tersimpan di sistem
Fault Condition	Sistem memberikan peringatan harus dilengkapi jika pendaftaran tidak lengkap.
Main Scenarios	Pelanggan dan Vendor mengisi dan melengkapi form pendaftaran melalui sistem. Data tersimpan. lalu pelanggan menunggu verifikasi oleh bagian Administrasi agar bisa masuk/login ke dalam sistem.

Use Case Diagram Pendaftaran Pelanggan menggambarkan proses pelanggan dan vendor mendaftar di sistem PT. Inti Jasa Kreatif. Mereka mengisi data untuk mengakses layanan atau menawarkan jasa. Jika data lengkap, sistem menyimpannya; jika tidak, muncul peringatan. Proses ini memastikan pendaftaran berjalan lancar dan terdokumentasi.

b. Sistem Login

Tabel 2. Use Case Diagram Login

Use Case Name	Sistem Login
Use Case Description	Semua Aktor mengakses sistem untuk bisa masuk ke fitur – fitur terkait.
Actors	Pelanggan, Vendor, Administasi, Keuangan , Direktur
Pre-Condition	Username dan password telah berada dalam sistem dan tervalidasi.
Post-Condition	Aktor dapat masuk ke sistem sesuai peran masing - masing
Fault Condition	Sistem memberikan peringatan jika salah memasukan username dan password
Main Scenarios	Aktor melengkapi form login. Sistem akan memverifikasi validitas. Jika valid, aktor akan di arahkan ke menu dashboard terkait.

Use Case Diagram Sistem Login menggambarkan proses autentikasi untuk pengguna di PT. Inti Jasa Kreatif. Setiap aktor (Pelanggan, Vendor, Administrasi, Keuangan, Direktur) harus login dengan username dan password yang valid. Setelah verifikasi, pengguna diarahkan ke dashboard sesuai perannya. Jika login gagal, sistem akan memberikan peringatan untuk memperbaiki data. Proses ini memastikan akses terkontrol dan keamanan sistem.

c. Pemesanan

Tabel 3. Use Case Diagram Pemesanan Event

Use Case Name	Pemesanan Event
Use Case Description	Pelanggan Memesan Event melalui sistem
Actors	Pelanggan
Pre-Condition	Layanan event tersedia di sistem.
Post-Condition	Pemesanan tersimpan dan siap diproses administrasi.
Fault Condition	Sistem memberikan peringatan apabila form pemesanan tidak lengkap.
Main Scenarios	Pelanggan masuk ke dalam sistem dan memilih event yang akan dipesan. Mengisi form pemesanan. Pelanggan menunggu pesanan di proses. Pelanggan mendapatkan proposal penawaran sesuai form pemesanan. Bila sepakat maka proses pemesanan dilanjutkan.

Use Case Diagram Pemesanan Event menggambarkan proses pelanggan memilih dan memesan layanan event di PT. Inti Jasa Kreatif. Setelah login, pelanggan memilih event, mengisi form pemesanan, dan sistem menyimpan data untuk diproses administrasi. Sistem kemudian menghasilkan proposal, dan jika disetujui, pemesanan dilanjutkan. Jika data tidak lengkap, sistem memberi peringatan. Proses ini memastikan pemesanan lebih efisien dan terdokumentasi.

d. Input Data Jasa atau Barang Vendor

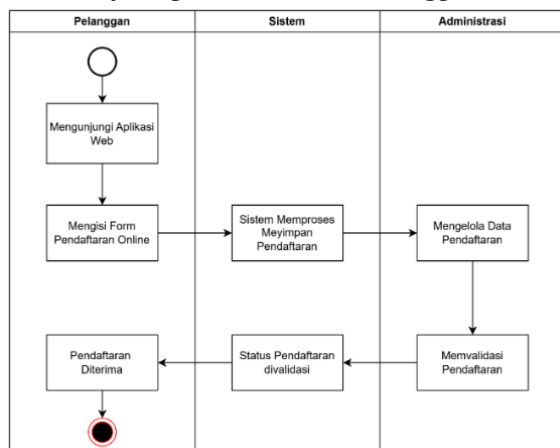
Tabel 4. Use Case Diagram Kelola Jasa atau Layanan

Use Case Name	Kelola Jasa atau Layanan
Use Case Description	Vendor mendaftarkan jasa atau barang melalui sistem
Actors	Vendor
Pre-Condition	Layanan jasa atau barang tersedia di sistem.
Post-Condition	Jasa atau barang tersimpan dan siap diproses administrasi.
Fault Condition	Sistem memberikan peringatan apabila form input jasa atau layanan tidak lengkap.
Main Scenarios	Vendor masuk ke dalam sistem. Input jasa atau barang .

Use Case Diagram Kelola Jasa/Layanan menggambarkan proses vendor mendaftarkan jasa atau barang di sistem PT. Inti Jasa Kreatif. Vendor menginput data layanan, yang kemudian tersimpan dan diproses administrasi. Jika data tidak lengkap, sistem memberi peringatan. Proses ini memastikan pengelolaan layanan lebih terstruktur dan efisien.

4.3.3. Pemodelan Activity Diagram

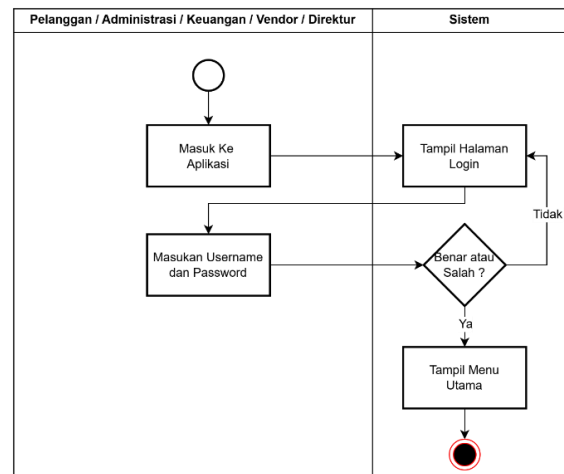
a. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan



Gambar 7. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

Diagram ini memodelkan proses pendaftaran pelanggan baru, mulai dari mengisi form pendaftaran online, di validasi oleh bagian administrasi sampai pelanggan bisa masuk ke aplikasi.

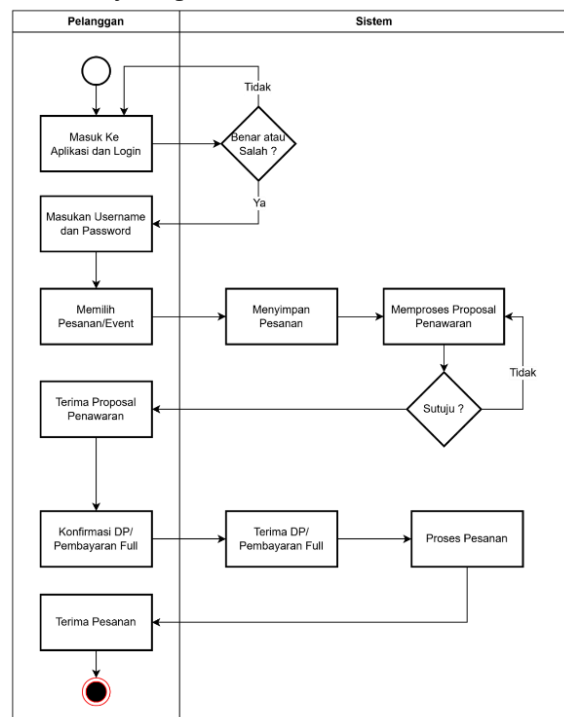
b. Activity Diagram Login Sistem



Gambar 9. Activity Diagram Login

Diagram diatas memodelkan suatu proses login yang bisa diakses dan dilakukan oleh semua entitas/aktor.

c. Activity Diagram Pemesanan Event



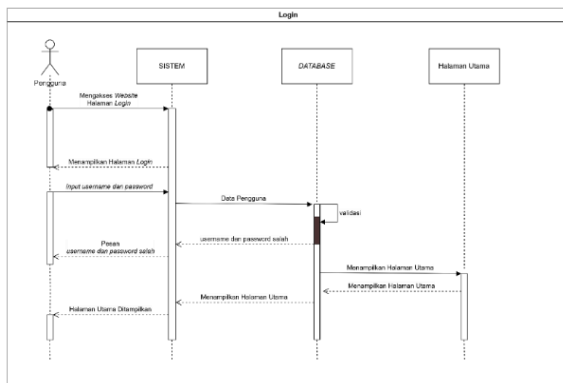
Gambar 8. Activity Diagram Pemesanan Event

Diagram diatas memodelkan proses pelanggan untuk memesan event.

4.3.4. Pemodelan Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Login dari semua aktor yang terlibat dalam sistem.

Diagram ini memberikan gambaran bagaimana pengguna dapat login ke sistem.



Gambar 10. Sequence Diagram Menu Login Sistem

Diatas merupakan Sequence Login Dimana pengguna harus login untuk bisa masuk ke Aplikasi. Tahapan proses login

a. Halaman Login

- Untuk Pengguna Seperti Pelanggan melakukan pendaftaran akun pada sistem
- Untuk Pengguna Selain dari Pelanggan seperti bagian Keuangan dan Direktur harus mengajukan permintaan akses kepada bagian Administrasi.
- Sistem menampilkan form login untuk memasukkan username dan password.

b. Validasi Login dan Otorisasi

- Pengguna memasukkan username dan password
- Sistem memvalidasi kesesuaian inputan username dan password
- Setelah berhasil sistem akan tampilkan menu sesuai role aksesnya.

c. Pesan Konfirmasi

- Sistem memberitahu apabila login berhasil atau gagal. Dan meminta pengguna untuk mengulangi input username dan password dengan benar.

b. Sequence Diagram Pemesanan Event

Gambar 11 memodelkan alur pemesanan menggunakan Sequence Diagram. Pelanggan harus login terlebih dahulu, lalu memilih layanan yang tersedia.

Tahapan proses pemesanan

a. Login dan Validasi

- Pelanggan memasukkan username dan password untuk masuk ke aplikasi.

b. Memilih Menu Event

- Pelanggan melihat dan memilih event yang akan dipesan.

c. Memesan event

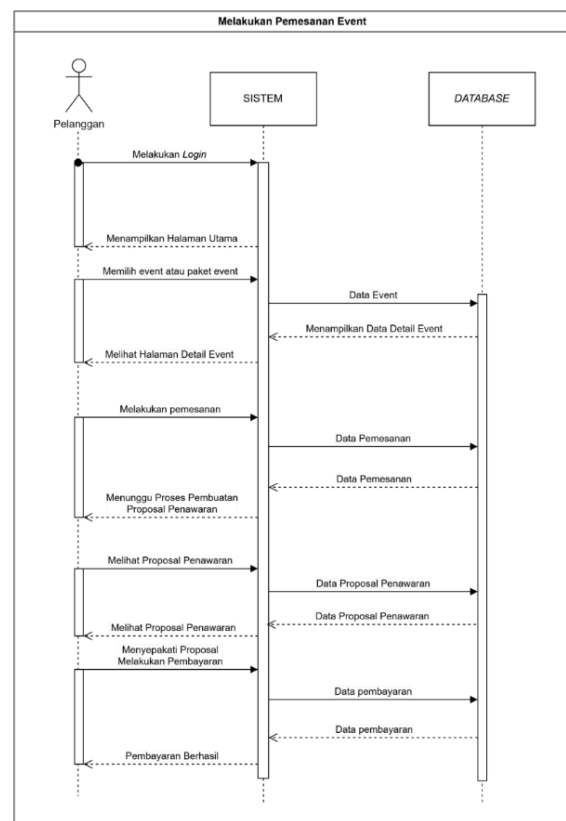
- Sistem menyimpan pesan pelanggan

d. Menunggu Pemroses Proposal Penawaran

- Sistem melakukan proses pembuatan proposal penawaran
- Proposal diterima oleh pelanggan ada pada sistem

e. Pengguna Menyetujui proposal penawaran dan melakukan pembayaran

- Jika pelanggan menyetujui proposal penawaran maka pelanggan akan mengkonfirmasi untuk melakukan pembayaran
- Jika belum menyetujui maka konfirmasi ulang kepada bagian administrasi



Gambar 11. Sequence Diagram Pemesanan

4.4. Pengembangan

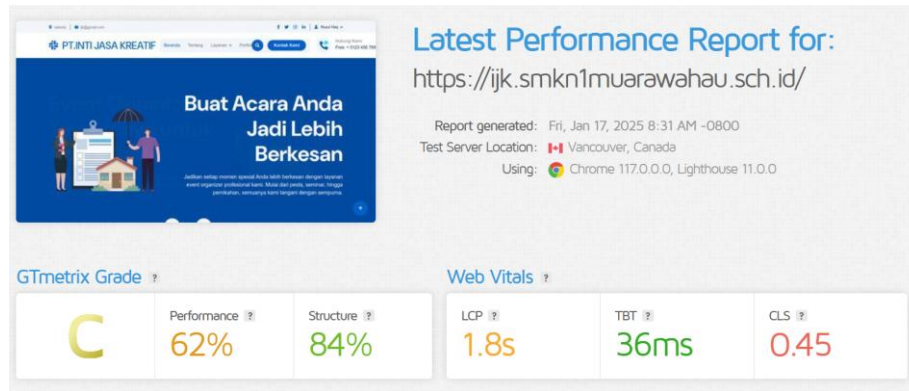
- Controller Login
- Controller Pendaftaran
- Controller Transaksi
- Controller Snap/Pembayaran

4.5. Testing

4.5.1. Tahap Pengujian Aplikasi

a. Pengujian Performance

Pengujian yang dilakukan untuk menguji kinerja sistem Aplikasi Event Organizer PT Inti Jasa Kreatif menggunakan situs web <https://gtmetrix.com>.



Gambar 14. Pengujian Performance Website

Berikut hasil pengujian performance dari sistem website penyewaan alat event, yaitu:

- First Contentful Paint: 1.6s
- Speed Index: 2.0s
- Largest Contentful: 2.1s
- Time to Interactive: 0ms
- Total Blocking Time: 0ms
- Cumulative Layout Shift: 0

b. Pengujian Penerimaan Sistem

Tabel 1. Dokumen User Acceptance Testing

Dokumen User Acceptance Testing	
Nama Proyek	Aplikasi Event
Studi Kasus / Mitra	PT. Inti Jasa Kreatif
Manajer Proyek	Nuzul Haq Ahmad Alramdani

Dokumen User Acceptance Testing (UAT) merupakan dokumen yang digunakan untuk menguji apakah aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna sebelum diimplementasikan secara penuh. Dalam proyek ini, Aplikasi Event diuji untuk memastikan fungsionalitasnya berjalan sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan oleh PT. Inti Jasa Kreatif sebagai mitra pengguna.

4.6. Spesifikasi Hardware dan Software

4.6.1. Kebutuhan Hardware Server Hosting

Tabel 13. Kebutuhan Hardware Server Hosting

Item Server	Kebutuhan Item Server
Space Hosting	2 GB
Storage	SSD
Bandwidth	Unlimited
Sistem Operasi	Windows 8/10/11
Protocol	HTTP/2 + QUIC Support

Server hosting untuk sistem event PT. Inti Jasa Kreatif dirancang optimal dengan spesifikasi: 2 GB space hosting, SSD storage untuk kecepatan tinggi, serta unlimited bandwidth untuk akses lancar. Menggunakan Windows 8, 10, atau 11 guna fleksibilitas dan kompatibilitas. Didukung HTTP/2 + QUIC untuk komunikasi data yang cepat dan aman.

4.6.2. Kebutuhan Software

Tabel 14. Kebutuhan Software Server Hosting

Framework	Code Igniter 3.1.13
Interpreter	Php Interpreter
Database	MySQL
Database Manajemen	PhpMyAdmin
Bahasa Script Program	PHP 7.4

Server hosting untuk manajemen event PT. Inti Jasa Kreatif menggunakan CodeIgniter 3.1.13 (ringan & cepat dengan MVC), PHP 7.4 (performan & aman), serta MySQL sebagai database utama. PhpMyAdmin digunakan untuk administrasi database berbasis web, sementara PHP interpreter memastikan kompatibilitas sistem.

4.7. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

4.7.1. Dokumen masukan sistem usulan

Nama Dokumen	: Format Template Proposal Penawaran
Fungsi	: Sebagai Bahan Pembuatan Proposal Penawaran
Sumber	: Admintrasi
Tujuan	: Pelanggan
Media	: Excel
Frekuensi	: 1 kali
Jumlah	: 1 Lembar
Format	: Lampiran A-1

4.7.2. Dokumen keluaran sistem usulan

Nama Dokumen	: Laporan Proposal Penawaran
Fungsi	: Sebagai Bahan Pendukung Ke Pelanggan
Sumber	: Sistem/Administrasi
Tujuan	: Pelanggan
Media	: PDF
Frekuensi	: 1 kali
Jumlah	: 1 Lembar/lebih
Format	: Lampiran B-1

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Event di PT. Inti Jasa Kreatif untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas cakupan layanan, dan mempercepat pembuatan proposal penawaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mengotomatisasi berbagai proses, seperti pencatatan pemesanan, pengelolaan jadwal, dan pembuatan laporan, sehingga mengurangi kesalahan manual dan mempercepat alur kerja. Selain itu, platform digital yang digunakan memungkinkan PT. Inti Jasa Kreatif menjangkau lebih banyak klien, meningkatkan jumlah event yang dikelola, serta memperkuat daya saing perusahaan. Dari segi promosi, pemanfaatan media digital dan fitur promosi dalam aplikasi berhasil meningkatkan eksposur layanan serta mempererat hubungan dengan pelanggan.

Lebih lanjut, sistem ini dirancang untuk mempercepat proses pembuatan proposal penawaran dengan fitur otomatisasi yang menghasilkan template berdasarkan kebutuhan pelanggan dan data event sebelumnya. Hal ini membantu menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arulogun, O.T., Olatunbosun, A., Fakolujo, O.A. and Olaniyi, O.M., 2013. RFID-based student's attendance management system. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4(2), pp.1-9.
- [2] Ding, K. and Jiang, P., 2017. RFID-based production data analysis in an IoT-enabled smart job-shop. *IEEE/CAA Journal of Automatica Sinica*.
- [3] Irawan, J.D., Prasetyo, S. and Wibowo, S.A., 2016. IP Based Module for Building Automation System. In *Proceedings of Second International Conference on Electrical Systems, Technology and Information 2015 (ICESTI 2015)* (pp. 337-343). Springer Singapore.
- [4] Sharma T, Aarthy SL. An automatic attendance monitoring system using RFID and IOT using Cloud. In *Green Engineering and Technologies (IC-GET)*, 2016 Online International Conference on 2016 Nov 19 (pp. 1-4). IEEE.
- [5] Singh, A., Meshram, S., Gujar, T. and Wankhede, P.R., 2016, December. Baggage tracing and handling system using RFID and IoT for airports. In *Computing, Analytics and Security Trends (CAST)*, *International Conference on* (pp. 466-470). IEEE.