

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada masa kini yang telah melibatkan pendekatan digital, sebuah acara yang akan diselenggarakan perlu untuk dibuatkan dalam sistem yang berbeda. Sistem yang dimaksud adalah memudahkan penggunaannya dalam hal melaksanakan manajemen dalam suatu acara dengan menggunakan Sistem informasi manajemen acara. Sistem informasi manajemen acara merupakan sistem yang digunakan untuk diterapkan dalam institusi penyelenggara acara dengan maksud memudahkan pengguna dalam hal melihat, mendaftar dan melakukan voting terhadap acara yang akan diselenggarakan [11].

Pada dasarnya, sistem manajemen acara yang akan dirancang harus dapat terkomputerisasi dan telah dikembangkan menggunakan antar muka yang mudah dipahami oleh setiap pengguna. Menampilkan semua fitur berupa fasilitas yang telah tersistem dan menyediakan akses data cepat dalam setiap saat. Informasi yang didapatkan harus juga mudah didapatkan oleh pengguna sehingga mengurangi beban kerja dari pengguna dan menghemat suatu waktu [12]. Sistem manajemen acara juga harus dikelola oleh *event organizer (EO)* atau yang bisa dikatakan sebagai penyelenggara atau pengatur sebuah acara. *Event Organizer* merupakan sekelompok orang di bawah manajemen proyek atau acara tertentu yang mengelola suatu festival atau acara sosial seperti *gathering*, acara perguruan tinggi, acara konferensi dan acara lainnya. Menjadi bagian dari *event organizer* tentunya harus memahami penggunaan dari sistem manajemen acara agar pengelolaan acara dapat berjalan dengan baik [13].

Hampir setiap acara diselenggarakan di semua perguruan tinggi tetapi rata-rata acara tersebut masih bersifat manual. Semua acara diputuskan dan dikoordinasikan ke dalam rincian suatu file secara manual. Berbagai

perguruan tinggi juga memiliki situs *website* yang digunakan untuk menampilkan berbagai detail acara untuk memberitahukan mahasiswa ataupun masyarakat lainnya. Namun, belum ada platform yang mendukung acara tersebut ketika akan dimulai sampai dengan selesai diselenggarakan. Platform yang dimaksud mampu menunjang manajemen acara secara otomatis, dari segi pencatatan dan menampilkan semua acara yang diselenggarakan secara online dan teratur [14].

Hal ini terjadi pula dalam lingkup Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Perancangan sistem ini sangat perlu diintegrasikan ke dalam Sistem Partisipasi Aktivitas Mahasiswa (SPAMA). Pada dasarnya, SPAMA telah tercantum dalam Situs Informasi Kemahasiswaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta (SIKMA). Sistem Informasi Kemahasiswaan merupakan sebuah sistem informasi yang didalamnya terdapat modul yang memuat pengelolaan dan pengembangan *soft skill* mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang terdiri atas pengelolaan beasiswa, inisiasi universitas, Latihan Dasar Pengembangan Kepribadian Mahasiswa (LDPKM), dan Satuan Partisipasi Aktivitas Mahasiswa Atma Jaya (SPAMA) [15]. Integrasi yang dilakukan dari platform mobile (Android) dengan Sistem Informasi Kemahasiswaan akan memudahkan penginputan poin SPAMA secara lebih teratur dan tersistem. Data yang akan diperoleh merupakan data asli dari mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta poin SPAMA yang telah diperoleh dan data dari setiap organisasi (kelembagaan) mahasiswa yang memiliki dan melakukan koordinasi acara non-akademik di setiap fakultas.

Pada tabel 2.1 merupakan tabel perbandingan dengan skripsi (Tugas Akhir) pada tahun ini atau tahun sebelumnya. Berikut ini merupakan perbandingannya:

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian

No	Pembanding	Wiraniah, Suhandy, Siska (2013) [16]	Hanly, Kartjito, Santosa (2015) [17]	Pinjari, Nur (2016) [12]	Saputra (2018)
1.	Konten (Judul)	Pengembangan E-Organizer Event Berbasis Web dan Mobile dengan menggunakan Teknologi NOSQL	<i>Analysis and Design of Web Application for Bina Nusantara Event Management System using Codeigniter Framework</i>	<i>Smart Event Management System</i>	Integrasi Sistem Manajemen Acara dengan Sistem Partisipasi Aktivitas Mahasiswa Atma Jaya (SPAMA)
2.	Fitur dalam Aplikasi	Aplikasi mampu memberikan informasi promosi, registrasi dan absensi kehadiran kegiatan serta mengirimkan <i>e-certificate</i> secara online melalui platform website maupun mobile Aplikasi dapat menerima	Aplikasi mampu memberikan tampilan informasi promosi <i>event</i> , melakukan registrasi, pembayaran dan mengajak peserta lain serta memberikan pengumuman event dalam platform website. Terdapat fitur <i>Trainer</i> untuk kegiatan yang bersifat seminar ataupun workshop	Memiliki fitur CRUD <i>event, event organizer</i> dan peserta yang terbatas hanya dalam aplikasi desktop. Aplikasi dapat membuat desain ticket sesuai keinginan pengguna.	Aplikasi mampu memberikan tampilan informasi promosi, melakukan registrasi, pembayaran serta presensi kehadiran lainnya secara online melalui aplikasi web dan mobile. Informasi yang disajikan adalah <i>e-ticket, e-</i>

		<p><i>rating</i> dan komentar dari setiap peserta yang hadir.</p> <p>Belum menerapkan sistem <i>e-payment</i>, <i>scan barcode</i> dalam proses registrasi</p> <p>Fitur CRUD <i>event</i> hanya dapat diakses melalui website.</p>	<p>dengan tujuan untuk memberikan materi, pesan dan perubahan jadwal kepada peserta.</p> <p>Belum menerapkan sistem <i>e-payment</i>, <i>e-ticket</i> dan <i>e-certificate</i></p> <p>Aplikasi sebatas dibuat dalam lingkup Universitas Bina Nusantara.</p>	<p>Aplikasi belum dapat mencetak dan mengirimkan <i>e-ticket</i> maupun <i>e-certificate</i> secara online kepada pengguna.</p>	<p><i>certificate</i> dan laporan hasil dari proses bisnis event tersebut.</p> <p>Integrasi <i>e-certificate</i> menjadi poin SPAMA untuk sivitas akademika Universitas Atma Jaya Yogyakarta</p>
3.	Sasaran Pengguna	<i>Event Organizer</i> dan Peserta Acara	Mahasiswa Universitas Bina Nusantara	<i>Event Organizer</i> dan Peserta Acara	Sivitas Universitas Atma Jaya Yogyakarta