

Sistem Informasi *Event* Budaya Solo Berbasis *Android*

Prayoga Umbulsari¹, Ratna Herawati²
Sistem Informasi¹² STMIK AUB Surakarta

ABSTRAK

Smartphone is chosen as a tool to implement information system of solo culture event due to observation in Solo city that shows that smartphone is owned by all people good from among children up to parents. Information Systems Solo Based Android Culture Event to provide information about events or events for the people of Solo city and tourists outside the city of Solo and as a medium of cultural promotion both national and international scale.

Information Systems Solo Based Android Culture Event, built using descriptive method with the type of case study research in the city of Surakarta. Techniques of system weakness analysis using PIECES analysis (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service). For system development techniques using waterfall method, while to describe the data flow using Data Flow Diagram consisting of context diagram, Data Flow Diagram level 0 and Data Flow Diagram Level 1. Software used to build this system is Android Studioidan XAMPP as MySQL database connection . Based on testing that has been done using blackbox testing, the built system can help the problems faced Solo tourism office and Solo city tourists.

Keywords: Cultural Event, Event Information System Android Based Culture, Android Studio, XAMPP

1. Pendahuluan

Kota Solo atau disebut juga Surakarta adalah kota kuno yang dibangun oleh Paku Buwono II. Riwat kota ini tidak bisa lepas dari sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang merupakan penerus Kerajaan Mataram Islam.

Surakarta dikenal sebagai salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 telah mendorong berkembangnya berbagai budaya antara lain bahasa jawa, tarian, makanan, pakaian, arsitektur dan hasil budaya indah lainnya.

Event adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan

pada waktu tertentu. Setiap *event* mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari *event* ada pada target sasarnya atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam *event* yang diadakan. *Event* yang diadakan memang bertujuan untuk mendatangkan jumlah pengunjung yang mencapai target atau bahkan melalui target yang diharapkan dan ditetapkan. Karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target adalah salah satu kesuksesan sebuah *event*. (Noor, 2009)

Solo termasuk kota yang sibuk dalam hal *event*. Setiap tahun ada banyak sekali *event* baik yang berskala nasional maupun internasional. Kebanyakan *event* yang ada di Solo berkaitan dengan kebudayaan. Tentu saja *event-event* tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi warga Solo maupun wisatawan

yang hendak main ke Kota Solo. Namun kurangnya media informasi mengenai *event* budaya yang akan berlangsung membuat wisatawan dari Solo maupun luar Solo merasa kesusahan, karena mereka mengetahui acara *event* budaya ketika *event* budaya tersebut telah selesai digelar sehingga mereka tidak mampu menikmati *event* budaya tersebut. Belakangan ini media promosi dan penyampaian informasi *event* di Kota Solo, yang dulunya masih menggunakan *leaflet (paper based)*, sekarang sudah diimbangi dengan penggunaan informasi dengan media digital (*computer based*). Beberapa media sosial yang telah ada saat ini seperti *Instagram, facebook, twitter, website* dan aplikasi berbasis *android* resmi dari Dinas Pariwisata kota Solo juga digunakan sebagai media promo *event* budaya.

Smartphone dipilih sebagai piranti untuk mengimplementasikan sistem informasi *event* budaya solo dikarenakan hasil pengamatan di kota Solo yang menunjukkan bahwa *smartphone* banyak dimiliki oleh semua orang baik dari kalangan anak-anak sampai dengan orang tua. Dengan demikian maka perlu dikembangkan sebuah sistem informasi *event* budaya solo berbasis *android* yang memiliki *feature* dan terapan baru sehingga benar-benar akan memberikan panduan bagi masyarakat dalam mencari informasi *event* budayadi kota Solo yang mana aplikasi ini dapat berjalan dengan *online* maupun *offline*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka mendorong penulis untuk menyusun Skripsi guna mengenalkan dan mengembangkan aplikasi dengan tujuan memperkenalkan budaya Kota Solo baik *event* nasional maupun internasional dan juga sebagai media pengetahuan serta hiburan bagi

pengguna. Bukan itu saja, aplikasi ini dilengkapi dengan pemesanan tiket secara *online* dan bagi pihak penyelenggara acara dapat memposting acaranya kedalam aplikasi sehingga penyebaran informasi lebih efektif dan efisien. Untuk selanjutnya dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyajikan judul “SISTEM INFORMASI *EVENT* BUDAYA SOLO BERBASIS *ANDROID*”.

2. Landasan Teori

3.1 *Event* Budaya

Event adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

Setiap *event* mempunyai tujuan utama untuk apa diselenggarakan. Salah satu tujuan utama dari *event* ada pada target sasarannya atau target pengunjung yang diharapkan akan hadir dalam *event* yang diadakan. *Event* yang diadakan memang bertujuan untuk mendatangkan jumlah pengunjung yang mencapai target atau bahkan melalui target yang diharapkan dan ditetapkan. Karena jumlah pengunjung yang sesuai atau melebihi target adalah salah satu kesuksesan sebuah *event*. (Noor, 2009)

3.2 *DataFlow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram (DFD) adalah model dari sistem untuk menggambarkan pembagian

sistem ke modul yang lebih kecil. DFD dapat memudahkan pemakai (*user*) yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan, urutannya sebagai berikut:

a. Diagram Konteks (*context diagram*)

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. (Ladjamudin, 2005)

b. Diagram Zero (*overview diagram*)

Diagram *zero* adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. (Ladjamudin, 2005)

c. Diagram Rinci

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses yang ada dalam diagram *zero*.

3.3 Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan *Android* Baru berdasarkan *IntelliJ IDEA*. Mirip dengan *Eclips* dengan *ADT Plugin*, *Android Studio* menyediakan alat pengembangan dan *debugging*. Di atas kemampuan yang diharapkan dari *IntelliJ, Android Studio* menawarkan:

- Berbasis *Gradle* membangun dukungan.
- Refactoring Android*-spesifik dan perbaikan yang cepat.
- Alat *Lint* untuk menangkap kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi dan masalah lainnya.

d. *ProGuard* dan aplikasi penanda tangan kemampuan.

e. Penyihir berbasis template untuk membuat desain *Android* umum dan komponen.

f. Sebuah *Layout editor* kaya yang memungkinkan untuk *drag-and-drop* UI komponen, layout pratinjau pada beberapa konfigurasi layar, dan banyak lagi. (Safaat, 2012)

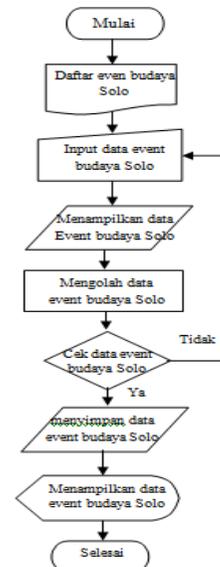
2. Analisis dan Perancangan Sistem

3.1 Analisis Sistem

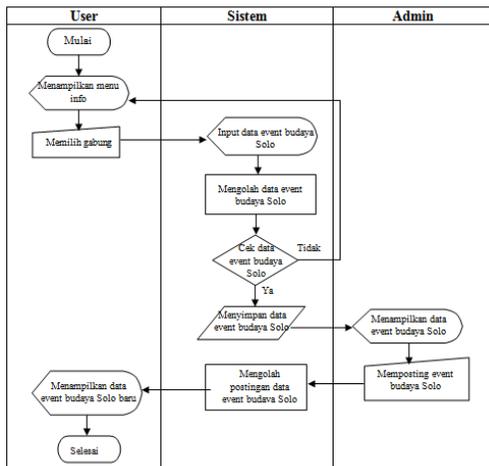
Analisa sistem dilakukan dalam membangun sebuah aplikasi dengan tujuan untuk memahami permasalahan yang ada pada sistem, menganalisis sistem yang lama dapat mengetahui ruang lingkup yang ada. Analisis sistem akan membahas mengenai analisis masalah, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem.

3.2 Perancangan Sistem

2.2.1 Flowchart Sistem



Gambar 3.1 Flowchart sistem pengolahan informasi event budaya Solo oleh admin



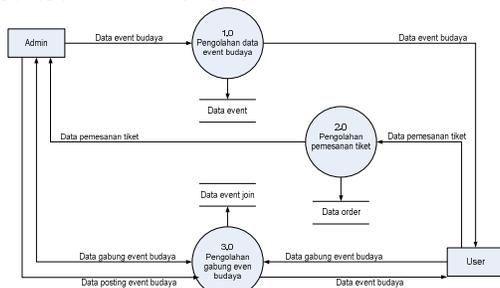
Gambar 3.2 Flowchart sistem pengolahan data event budaya oleh user

3.2.2. Diagram Konteks



Gambar 3.3. Diagram Konteks Sistem Informasi Event Budaya Solo

3.2.3. DFD Level 0



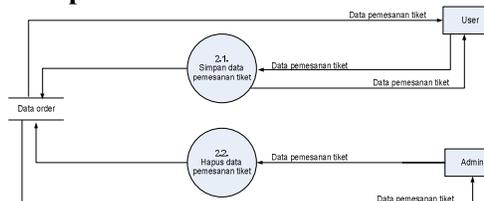
Gambar 3.4. Diagram level 0 Sistem Informasi Event Budaya Solo

3.2.4. DFD Level 1 Proses 1 Pengolahan data event budaya



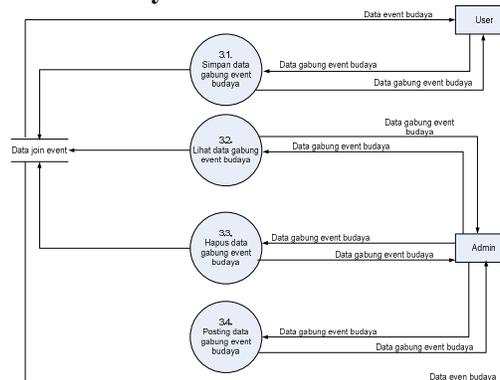
Gambar 3.5. DFD level 1 Proses 1 Pengolahan data event budaya

3.2.5. DFD Level 1 Proses 2 Pengolahan pemesanan tiket



Gambar 3.6. DFD Level 1 Proses 2 Pengolahan pemesanan tiket

3.2.6. DFD Level 1 Proses 3 Pengolahan gabungan event budaya



Gambar 3.8. DFD Level 1 Proses 3 Pengolahan gabungan event budaya

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan
3.1 Halaman Home event budaya Solo

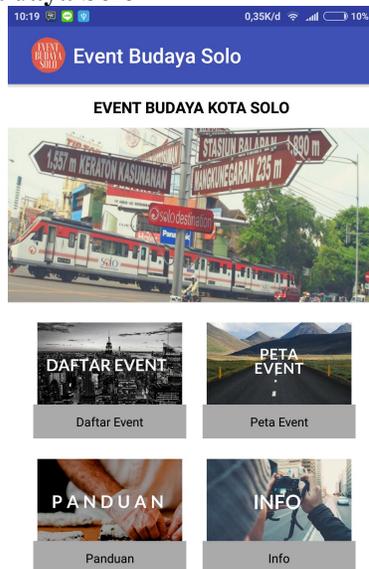


Gambar 4.1 Halaman *home event* budaya Solo



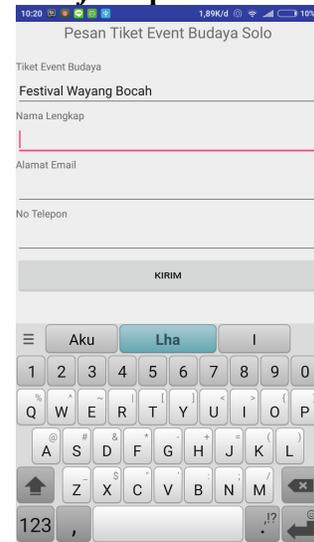
Gambar 4.3 Halaman *list event* budaya Solo

3.2 Halaman menu utama *event* budaya Solo



Gambar 4.2 Halaman menu utama *event* budaya Solo

3.4 Halaman *form* pemesanan tiket



Gambar 4.4 Halaman *form* pemesanan tiket

3.3 Halaman *list event* budaya Solo

3.5 Halaman *peta lokasi event* budaya Solo



Gambar 4.5 Halaman peta lokasi event budaya



Gambar 4.7 Halaman tentang budaya

3.6 Halaman panduan



Gambar 4.6 Halaman panduan

3.7 Halaman tentang

4. Penutup

3.1 Kesimpulan

- Hasil perancangan dari Sistem Informasi *Event Budaya Solo* Berbasis *Android* menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem.
- Perancangan proses sistem terdiri dari *flowchart*, diagram konteks, *data flow diagram level 0*, *data flow diagram level 1* dan *data flow diagram level 2*. Untuk pengembangan sistem menggunakan Bahasa pemrograman *Android Studio*. Untuk pengolahan *database* menggunakan *MySQL* dan *XAMPP* sebagai localhost.
- Sistem Informasi *Event Budaya Solo* Berbasis *Android*, dapat melakukan pengolahan data *event budaya solo*, pemesanan tiket secara online, peta lokasi *event budaya*, peta lokasi keseluruhan *event budaya*, gabung *event budaya* yang dapat digunakan oleh user, panduan aplikasi dan info aplikasi.
- Gabung *event budaya* merupakan sarana bagi user untuk menambahkan *event budaya* yang

akan berlangsung di Kota Solo. *User* hanya perlu memasukkan data *event* budaya kemudian disimpan. Data event budaya yang ditambahkan oleh user akan tersimpan kedalam halaman admin, selanjutnya admin akan *memposting event* budaya tersebut.

Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika

3.2 Saran

Sistem Informasi *Event* Budaya Solo Berbasis *Android* ini, masih dapat dikembangkan lebih lanjut, yaitu:

- a. Untuk pemesanan tiket dibuat secara *online*, ketika *user* melakukan pemesanan tiket secara *online* akan mendapatkan nomor registrasi pemesanan yang kemudian digunakan untuk membayar tiket dan menukarkan dengan tiket yang asli. Namun pada aplikasi yang diolah hanya sebatas memesan tiket secara *online* kemudian tersimpan kedalam halaman admin. Untuk proses selanjutnya user akan dihubungi oleh pihak penyelenggara via *phone*. Sehingga pemesanan tiket lebih efektif karena hanya sekali proses sudah selesai.
- b. Untuk user yang menggunakan Sistem Informasi *Event* Budaya Solo Berbasis *Android*, harus login atau mendaftarkan akunnya terlebih dahulu kedalam sistem. Akun yang terdaftar akan digunakan untuk login, demi keamanan dan kenyamanan user.
- c. Menambahkan fasilitas informasi objek wisata, jadi user akan dimanjakan dengan informasi objek wisata yang ada di kota Solo. Selain kedatangan mereka untuk melihat event yang ada di kota Solo, user juga dapat mengunjungi objek wisata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ladjamudin, Albahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Noor, Any. 2009. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.
- Safaat, Nazrudin. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile*