

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Kajian ini melibatkan pembahasan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa atau relevan dengan tujuan untuk menunjukkan perbedaan atau melengkapi penelitian yang telah ada, sehingga inovasi dalam penelitian dapat ditemukan. Oleh karena itu, peneliti menyertakan hasil penelitian terdahulu dalam tinjauan literatur ini.

2.1.1 Penelitian Pertama

Penelitian ini dilakukan oleh (Pratama & Santoso, 2021) dengan judul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event Berbasis Mobile*” meneliti tentang sistem manajemen event. Dalam penelitian saat itu, peneliti menemukan suatu masalah yang muncul akibat pandemi. *Social distancing* yang wajib diterapkan membuat semua harus koordinasi antara panitia acara dan pendaftar menjadi sulit karena event harus dilakukan secara *daring*. Oleh karena itu, diperlukan peran teknologi sangat penting dengan membuat sistem informasi manajemen acara.

2.1.2 Penelitian Kedua

Penelitian yang dilakukan oleh (Mutezar & Umniy Salamah, 2021) dengan judul “*Pengembangan Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa Menggunakan Metode Extreme Programming*” meneliti tentang Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa. Di kalangan perguruan tinggi, salah satu bentuk acara yang sering diadakan secara berkala adalah pameran

karya. Pameran karya sering diadakan disekitaran area universitas, tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat ada beberapa kekurangan, seperti saat pendaftaran yang masih bersifat manual, kurangnya integrasi dalam proses kehadiran peserta dengan sistem, serta absennya pemberian sertifikat kepada peserta yang hadir dalam event tersebut. Terlebih lagi, sistem yang telah dikembangkan juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan sertifikat elektronik yang memiliki *QR Code* tersemat di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Extreme Programming*, yang dikenal karena fleksibilitasnya terhadap perubahan, sehingga mempermudah proses pengembangan sistem. Berdasarkan data yang ditunjukkan di atas, sistem manajemen event pameran karya mahasiswa menghasilkan rata-rata nilai efektivitas sebesar 92,5%.

2.1.3 Penelitian Ketiga

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasan et al., 2020) dengan judul “*Penerapan Aplikasi Up-Event pada Tata Kelola Kegiatan Multi Vendor*” meneliti tentang aplikasi Up-Event pada kegiatan *Multi Vendor*. Suatu penyebaran untuk informasi tentang suatu event biasanya dilakukan dengan mengiklankan event tersebut melalui situs web, *platform* media sosial, dan masih banyak penyelenggara event yang menjual tiket secara *konvensional* dengan membuka loket fisik di event tertentu atau di lokasi tertentu. Penyaluran tiket yang menggunakan metode ini menimbulkan sejumlah masalah, seperti antrean panjang yang memakan biaya tambahan dan banyak waktu yang terkait dengan pembukaan loket fisik.. Oleh karena itu, event organizer mulai menunjukkan minat pada peluang untuk mendistribusikan informasi event dan pembelian tiket

secara daring, mengingat metode ini menawarkan keunggulan berupa informasi yang lebih akurat, penghematan waktu serta biaya saat melakukan promosi. Dari permasalahan yang dihadapi, kami mengembangkan aplikasi bernama "*Up-Event*," yang bertujuan untuk membantu penyelenggara event dalam melakukan penjualan tiket. Sistem saat ini tidak hanya tersedia melalui situs web tetapi juga sebagai aplikasi Android. Salah satu fitur unggulan dalam sistem ini adalah kemampuan peserta untuk melakukan absensi menggunakan *QR Code*. *QR Code* tidak hanya bertujuan mengurangi konsumsi kertas yang berlebihan dan mencegah antrian panjang saat peserta melakukan absensi, tetapi juga menjaga keamanan acara dengan memastikan keaslian tiket yang akan digunakan sebagai syarat masuk bagi peserta ke dalam lokasi event. Berdasarkan analisis hasil kuesioner, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 73,75. Dengan rata-rata skor 73,75, aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori dapat diterima, yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kebergunaan yang baik dan diterima dengan baik oleh pengguna akhir.

2.1.4 Penelitian Keempat

Penelitian yang dilakukan oleh (Measer et al., 2022) dengan judul “*Sistem Informasi Manajemen Event Electronic Sport (E-Sport) Berbasis Web Pada Komunitas Esport Indonesia Wilayah Kabupaten Sumbawa*” meneliti tentang sistem informasi manajemen event *e-sport*. Sebuah *platform* web diperlukan oleh suatu *E-sport* dengan tujuan mengelola waktu dan tugas-tugas lainnya, serta untuk membantu mereka mengatasi perencanaan dan pelaksanaan berbagai pertandingan dan menjadikannya sebagai *platform* komunikasi. Even Sport Indonesia (ESI)

adalah sebuah komunitas yang dibentuk untuk menyatukan individu-individu yang memiliki keterampilan, keahlian, dan kemampuan yang unggul, dengan tujuan untuk mempersiapkan mereka agar dapat berkompetisi di tingkat nasional dan internasional. Hasil dari pengembangan aplikasi ini adalah bahwa ESI Sumbawa kini memiliki kemampuan untuk menyediakan informasi melalui situs web resmi mereka. Semua proses penelitian dan pengembangan aplikasi ini memungkinkan manajemen waktu yang lebih efisien, perencanaan event yang lebih baik, pencapaian target yang lebih akurat, dan penjadwalan pertandingan yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga semuanya dapat berjalan dengan lancar.

2.1.5 Penelitian Kelima

Penelitian yang dilakukan oleh (Aryansyah & Sidik, 2020). dengan judul “*Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung)*” meneliti tentang sistem informasi manajemen penyelenggaraan event lokakarya dan seminar. Keberhasilan penyelenggaraan event memerlukan manajemen event yang efisien. Program studi sistem informasi di UNIKOM Bandung mengadakan lokakarya dan seminar khusus untuk mahasiswa. Namun, didalam praktiknya, sangat sering kali ada beberapa masalah yang berdampak langsung pada pelaksanaan event tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sistem manajemen untuk lokakarya yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan event di Program Studi Sistem Informasi UNIKOM. Prosedur yang telah diformulasikan mencakup tahap-tahap seperti penerbitan informasi, pendaftaran, pembayaran, serta pencatatan kehadiran peserta. Dari hasil pengujian tersebut, dapat

disimpulkan bahwa data uji yang direncanakan dan hasil uji yang diharapkan telah sesuai, tanpa ada kesalahan sintaks atau prosedur. Oleh karena itu, sistem informasi manajemen acara yang dirancang dapat diimplementasikan dan mampu menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya.

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Thn	Perbedaan	
			Terdahulu	Terbaru
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Event Berbasis Mobile	2021	<p>Aplikasi ini belum memiliki fitur pilihan type event secara Online, Offline maupun Hybrid.</p> <p>Aplikasi ini masih memiliki fitur push <i>notification</i> untuk mengetahui informasi setiap informasi yang terupdate supaya pengguna cepat mengetahui informasi terbaru.</p>	<p>Aplikasi ini belum memiliki fitur pilihan type event secara Online, Offline maupun Hybrid.</p> <p>Aplikasi ini memiliki fitur push <i>notification</i> untuk mengetahui informasi setiap informasi yang terupdate supaya pengguna cepat mengetahui informasi terbaru.</p>

Belum memiliki Mempunyai fitur opsi fitur filter data dan filter dan *search box* *search box* pada untuk mempermudah setiap halaman agar pengguna untuk pengguna dapat mencari data. dengan lebih mudah mencari data.

Aplikasi masih Aplikasi ini memiliki belum memiliki fitur fitur qr code untuk qr code untuk absen absen kehadiran kehadiran

Belum ada fitur Ada fitur pembayaran untuk pembayaran secara online secara online

Tidak ada fitur chat Ada fitur chat di grup beberapa event

Semua klaim telah Hasil skor skala rikert lulus pengujian diperoleh rata – rata 85

dan memenuhi % untuk mobile ekspektasi.

2 Pengembangan 2021 Aplikasi digunakan Aplikasi menggunakan Sistem Manajemen pada PC atau aplikasi mobile *hybrid* Event Pameran Laptop berbasis web yang dapat beroperasi Karya Mahasiswa di platform Android Menggunakan dan iOS.

Metode Extreme Programming Tidak ada fitur chat Ada fitur chat di grup beberapa event

Rata-rata nilai Hasil skor skala rikert efektivitas sebesar diperoleh rata – rata 85 92,5% untuk web % untuk mobile

3 Penerapan Aplikasi 2020 Aplikasi ini masih Aplikasi ini bisa Up-Event pada Tata belum digunakan digunakan di platform Kelola Kegiatan Multi untuk di platform ios Vendor ios

Aplikasi ini belum Aplikasi memiliki fitur ada fitur pilihan pilihan type event type event secara secara Online, Offline Online, Offline maupun Hybrid maupun Hybrid.

Tidak ada fitur chat Ada fitur chat di grup beberapa event

Hasil kuesioner, Hasil skor skala rikert diperoleh skor rata- diperoleh rata – rata 85 rata SUS sebesar % 73,75.

4 Sistem Informasi 2022 Aplikasi digunakan Aplikasi menggunakan Manajemen Event pada PC atau aplikasi mobile *hybrid* Electronic Sport (E-Sport) Berbasis Web Laptop yang dapat beroperasi Pada Komunitas di platform Android dan iOS.
Esport Indonesia
Wilayah Kabupaten Tidak ada Aplikasi ini memiliki

Sumbawa leaderboard untuk leaderboard untuk menampilkan poin melihat berapa poin yang sudah diikuti yang sudah didapatkan event

Aplikasi ini masih Aplikasi mempunyai belum ada untuk fitur claim and reward penukaran claim and setelah mendapatkan reward setelah poin dari melaksanakan event melaksanakan event

Aplikasi masih Aplikasi ini memiliki belum memiliki fitur fitur qr code untuk qr code untuk absen absen kehadiran kehadiran

Tidak ada fitur chat Ada fitur chat di grup beberapa event

5 Perancangan Sistem 2020 Aplikasi digunakan Aplikasi menggunakan Informasi pada PC atau *hybrid mobile* Penyelenggaraan Laptop *application* yang dapat

Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung)

berjalan pada sistem android dan ios

Aplikasi ini belum Aplikasi menggunakan ada fitur pilihan aplikasi mobile *hybrid* type event secara yang dapat beroperasi Online, Offline di platform Android maupun Hybrid. dan iOS.

Panitia masih Aplikasi ini memiliki membuat bukti pembayaran secara pembayaran online di aplikasi memakai lembar langsung dan bukti dan mempunyai bukti menyerahkan ke pembayaran di dalam peserta aplikasi

Tidak ada fitur chat Ada fitur chat di grup beberapa event

2.2 Teori Terkait

Teori terkait berperan sebagai dasar argumen dalam menyelesaikan masalah penelitian. Teori ini harus bersumber dari buku atau jurnal, dan tidak diperbolehkan menggunakan referensi dari Wikipedia, blog, atau media sosial.

2.2.1 Komunitas

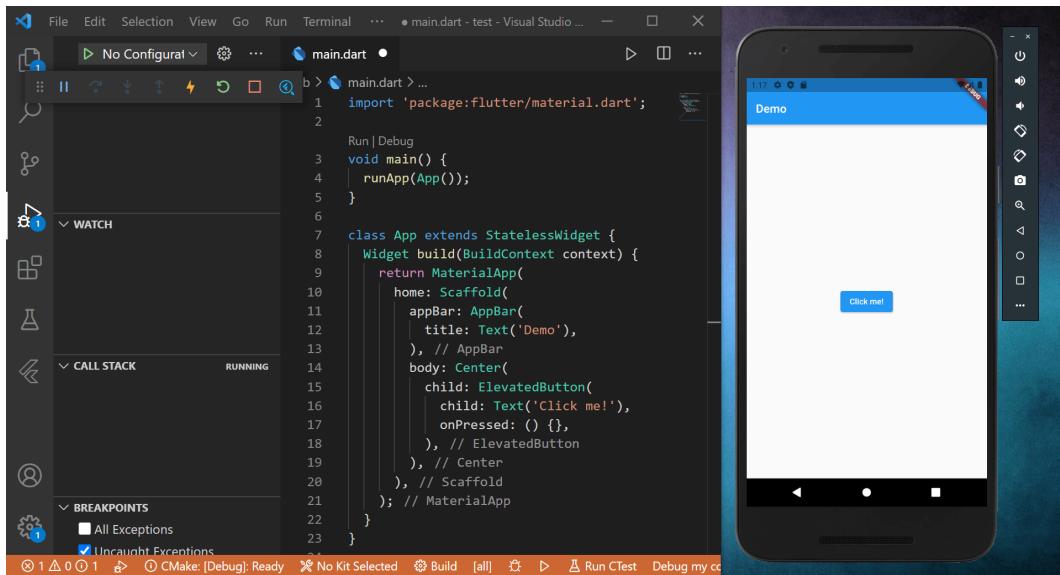
Komunitas adalah kelompok sosial yang terdiri dari kalangan orang-orang yang memiliki beberapa kebutuhan, kepercayaan, minat, bakat, dan hobi yang serupa, sehingga terciptanya rasa nyaman bagi setiap para anggota di dalamnya (Cahyani & Destiwati, 2021.)



Gambar 2.1 Komunitas

2.2.2 Flutter

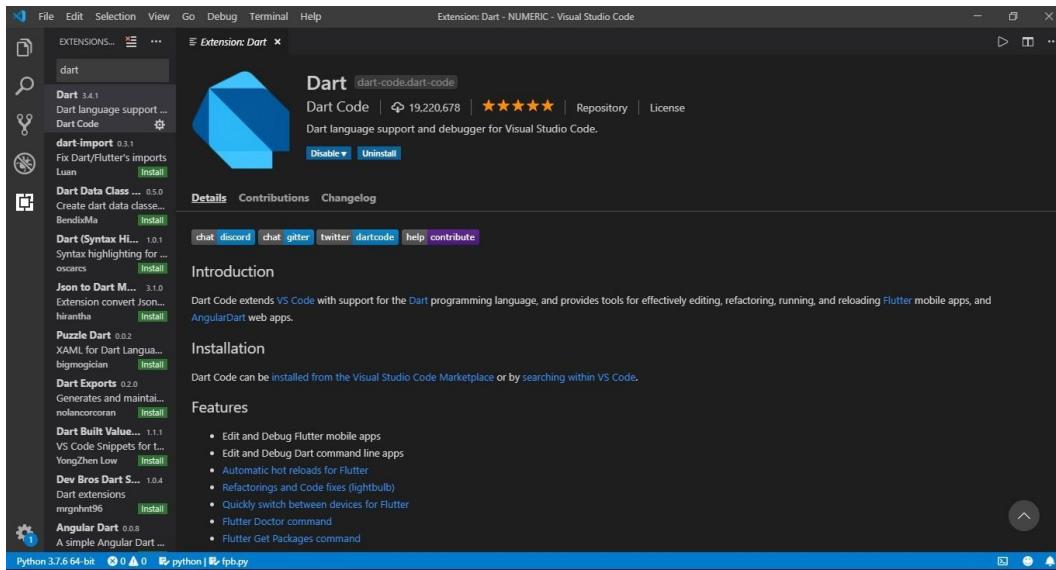
Flutter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi multiplatform yang memungkinkan pengembangan aplikasi di berbagai sistem operasi seperti Android, iOS, Windows, Linux, dan MacOs, serta platform web dengan menggunakan satu kode sumber tunggal. Ini memiliki potensi untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi yang dapat berjalan diberbagai platform. (Sholahuddin et al., 2023)



Gambar 2.2 Flutter

2.2.3 Dart

Dart adalah bahasa pemrograman yang diciptakan oleh Google dan dirancang oleh dua orang yaitu Lars Bak dan Kasper Lund. Bahasa pemrograman yang ini dikembangkan sebagai alat pemrograman aplikasi yang sangat mudah dipelajari serta tersebar dengan cepat. Dart adalah bahasa pemrograman open-source yang dapat digunakan secara bebas oleh pengembang, karena Google telah merilisnya di bawah lisensi BSD. Bahasa pemrograman Dart ialah bahasa yang pemrograman berbasis *class*, berorientasi objek, dengan sintaks yang terinspirasi dari bahasa pemrograman C dan Java. (Khusaeri Andesa et al., 2023)

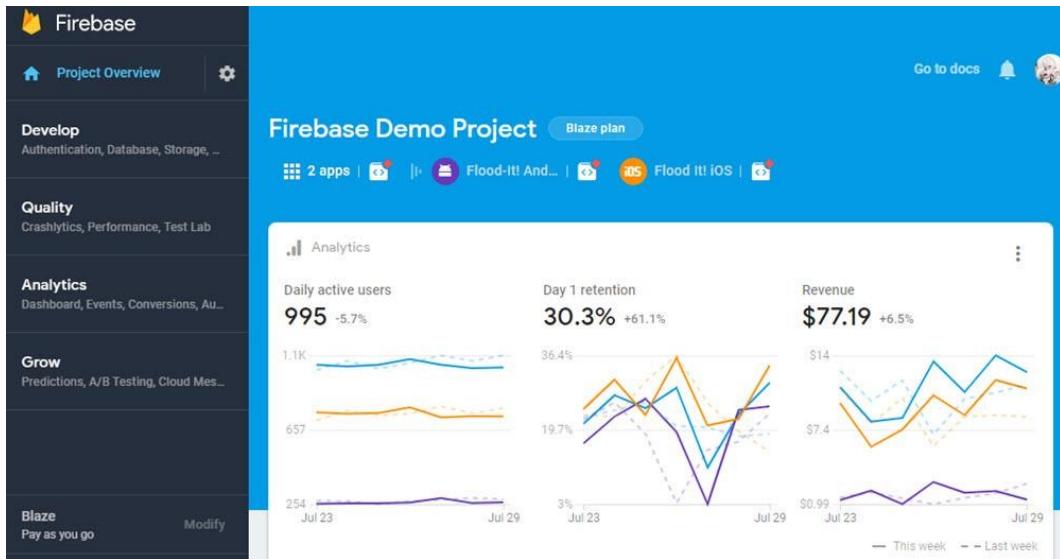


Gambar 2.3 Dart

2.2.4 Firebase

Firebase adalah layanan *Backend as a Service (BaaS)* yang menyediakan fasilitas backend kepada pengembang, memungkinkan mereka untuk fokus pada pengembangan aplikasi tanpa harus mengkhawatirkan aspek *backend*. Firebase menawarkan berbagai fitur yang membantu pengembang dalam membangun aplikasi. Firebase Authentication menyediakan perangkat pengembangan perangkat lunak (*SDK*) dan perpustakaan antarmuka pengguna (*UI*) yang telah disiapkan, sehingga mudah digunakan dalam aplikasi untuk mengotentikasi pengguna aplikasi. Cloud Firestore adalah sebuah basis data cloud *NoSQL* yang menyimpan data dalam format *JSON* dan secara otomatis mensinkronisasi data secara real-time ke semua platform yang terhubung dengan basis data tersebut.

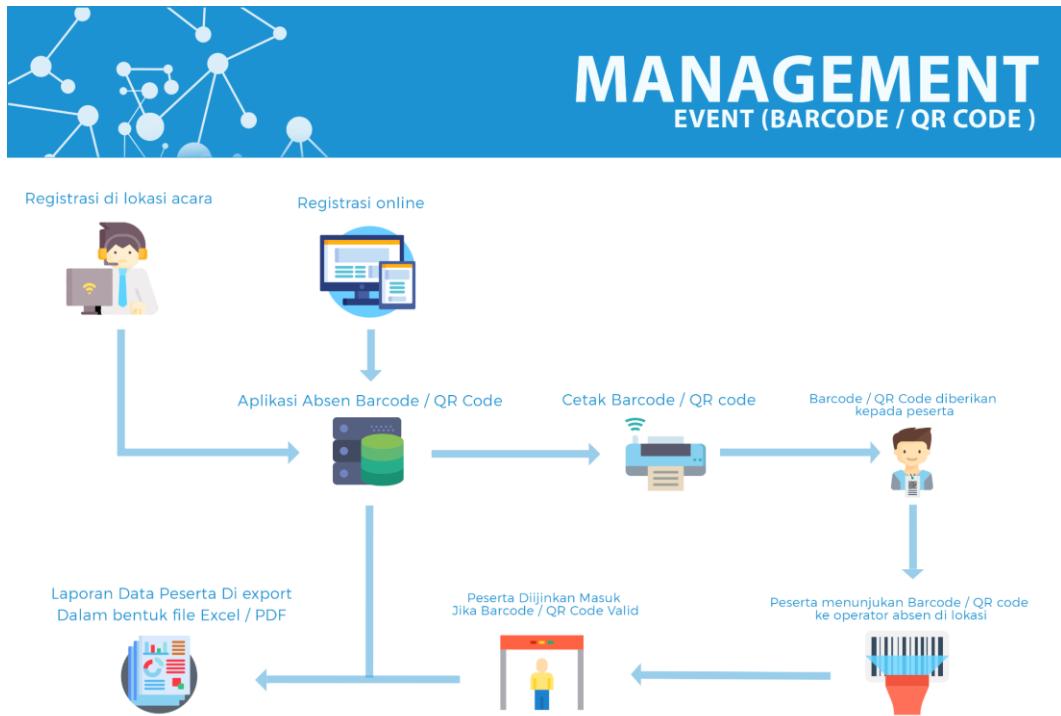
(Firdaus et al., 2023)



Gambar 2.4 Firebase

2.2.5 Sistem Manajemen Event

Sistem Manajemen Event adalah tindakan mengorganisir suatu peristiwa dengan tingkat profesionalisme yang tinggi, dilakukan secara terstruktur, efisien, dan efektif. Prosesnya mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga pengawasan, yang memerlukan kolaborasi antara semua anggota tim yang memiliki visi yang seragam untuk menciptakan sebuah peristiwa yang memenuhi harapan. Kerja sama yang erat antara semua individu yang terlibat dalam tim merupakan hal yang sangat penting dalam manajemen event ini. (Herlambang & Santoso, 2021)



Gambar 2.5 Manajemen Event

2.2.6 Event

Event adalah suatu peristiwa yang telah direncanakan dengan melibatkan masyarakat atau lingkungan tertentu, dan diadakan pada waktu yang sudah ditentukan, dengan tujuan tertentu. Event yang diadakan di lingkungan perguruan tinggi mencakup kegiatan seperti seminar internasional dan nasional, lokakarya, diskusi panel, kompetisi, serta pameran. Event memberikan beragam keuntungan terutama untuk mahasiswa, termasuk pengayaan pengetahuan dan pemahaman, pengembangan keterampilan interpersonal dan keterampilan teknis, serta peningkatan jaringan sosial dan pengalaman. (Haries Politeknik Negeri Padang alfatah & Fitri Wulandari Politeknik Negeri Padang, 2021)



Gambar 2.6 Event

2.2.7 Quick Response (QR) Code

QR Code adalah simbol dua dimensi yang diciptakan oleh Denso Dave pada tahun 1994. Setiap *QR Code* terdiri dari titik-titik berwarna hitam dan ruang putih yang tersusun dalam bentuk persegi, dengan setiap elemen memiliki maknanya sendiri. Perangkat yang digunakan untuk membaca *QR Code* dikenal sebagai QR Scanner atau pemindai QR. Tujuan utama *QR Code* adalah untuk mengirim dan menerima informasi data dengan cepat. (Priyambodo et al., 2020)



Gambar 2.7 QR Code

2.2.8 Youniverse

Youniverse adalah platform komunitas lifestyle terlengkap di Indonesia. Youniverse juga siap memberikan dukungan kepada komunitasmu dalam bentuk dukungan event, liputan media, produksi profil video komunitas, dan lainnya!"



Gambar 2.8 Youniverse

2.2.9 Skala Likert

Skala Likert adalah metode pengukuran yang saat ini digunakan untuk menilai sikap, atau pendapat seseorang atau kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena. (Pranatawijaya et al., 2019)

Perhitungan skor total dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{skor total} = (Rt \times STS) + (Rt \times TS) + (Rt \times N) + (Rt \times S) + (Rt \times SS)$$

Keterangan:

Skor total = jumlah skor dari penjumlahan responden dengan tiap bobot nilai

Rt = jumlah responden

Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dihasilkan dari perkalian jumlah responden dengan bobot nilai. Rumus yang digunakan untuk menghitungnya adalah sebagai berikut:

$$\sum \text{skor kriteria} = n \text{ maksimal} \times Rt$$

Keterangan:

Skor kriteria = skor yang diharapkan (skor ideal) per pertanyaan

n maksimal = bobot nilai

Rt = jumlah responden

Untuk menentukan posisi indeks skor dalam interval, diperlukan perhitungan skala interval sebagai berikut:

100

$I = \frac{\text{jumlah skor (skala Likert)}}{100}$

jumlah skor (skala Likert)

Keterangan:

I = Interval

100 = konstanta 100 (artinya 100%)

Jumlah skor = jumlah skor pada skala Likert, yaitu lima (5)

Maka, didapatkan nilai interval sebagai berikut:

$$I = 100 / 5$$

$$I = 20$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai interval sebesar dua puluh (20). Rentang nilai interval ini berkisar dari nol (0) hingga seratus (100) dalam satuan persen. Berikut adalah penjabaran nilai interval tersebut:

Untuk mengetahui posisi hasil uji coba, perlu memasukkan nilai hasil uji coba ke dalam interval. Dengan demikian, dapat ditemukan posisi hasil uji coba dalam interval berdasarkan angka yang telah ditentukan.

Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

Alternatif jawaban misalnya:

Pernyataan Positif :

Sangat Setuju	:	5
Setuju	:	4
Netral	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju : 1		

Pernyataan Negatif :

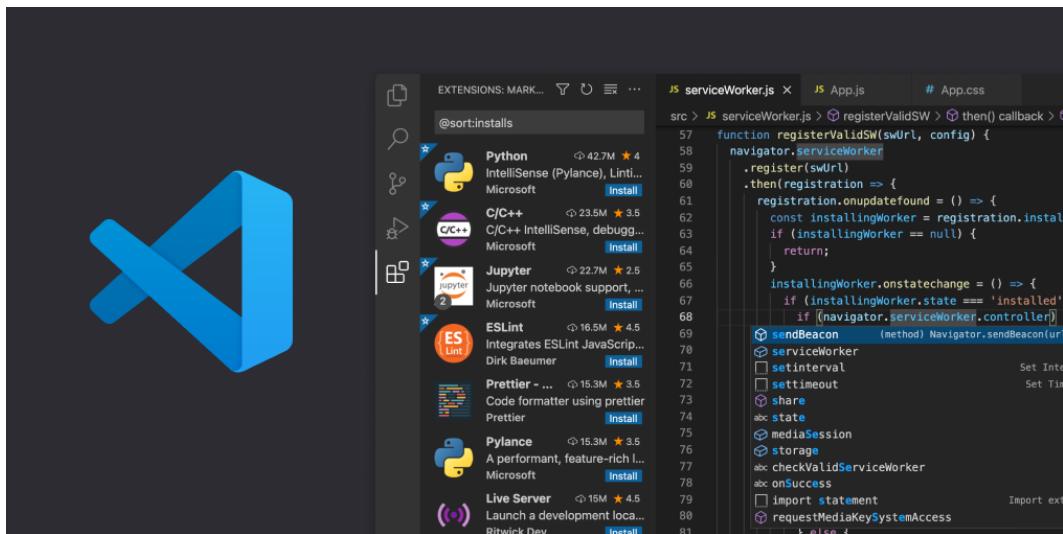
Sangat Setuju	:	1
Setuju	:	2
Netral	:	3
Tidak Setuju	:	4
Sangat Tidak Setuju : 5		

RECORDED WITH SCREENCASTOMATIC

Gambar 2. 9 Skala Likert

2.2.10 Visual Studio Code

Visual Studio Code ialah editor teks yang andal, dikembangkan oleh Microsoft untuk suatu sistem operasi, termasuk Mac, dan Windows. Editor mendukung langsung bahasa pemrograman seperti JavaScript, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang bisa di instal melalui di dalam Visual Studio Code, seperti C++, C#, Python, dan lain-lain(Mulyana et al., 2023.)

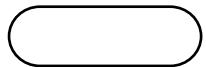
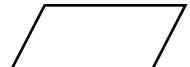
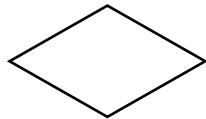
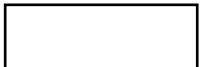


Gambar 2.10 Visual Studio Code

2.2.11 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang secara logis untuk menunjukkan alur atau proses suatu program atau prosedur sistem. Bagan alir ini merupakan ilustrasi diagram dari algoritma-algoritma dalam sebuah program, yang menggambarkan arah aliran dari program tersebut.(Yulianeu & Oktamala, 2022).

Tabel 2.2 Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Tanda mulai dan selesai
	<i>Input/Output</i>	Tanda masukan atau keluaran yang Mempresentasikan pembacaan data (read) / penulisan (write).
	<i>Flow Line</i>	Simbol aliran atau penghubung
	<i>Decision</i>	Simbol pernyataan pilihan mengandung sebuah kondisi yang selalu menghasilkan dua kemungkinan nilai output, yaitu benar atau salah.
	<i>Process / Proses</i>	Simbol komputasi atau pengolahan
	<i>Preparation</i>	Simbol untuk inisialisasi atau pemberian nilai awal
	<i>On Page Connector</i>	Simbol untuk penghubung flowchart cuma satu halaman
	<i>Off Page Connector</i>	Simbol untuk penghubung flowchart di halaman berbeda