

Implementasi Aplikasi Web Pengelolaan Infomasi Kegiatan Kampus Dengan Metode Agile

Dewi Sugiarti¹, Nur Ani²

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana^{1,2}

Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta, 11650

E-mail : 41816110118@student.mercubuana.ac.id¹, nur.ani@mercubuana.ac.id²

Abstract – Universitas Mercu Buana is a university that has the aim of producing professionals who meet the needs of industry and society. Therefore, one of the procedures for taking the final project is that students must collect 10 professional and non-professional certificates in accordance with their expertise in their field of study for completeness of the diploma companion documents, which are expected to allow students to gain knowledge that is not taught in lectures so that they can broaden their horizons. college student. The problem that exists in many students is the lack of information about the activities to be held, which causes obstacles when students want to register for their final assignments. With the use of information system technology, this activity can be used as a solution to existing problems, aiming to manage information on campus activities that can make it easier for students to get information about events to be held. To solve the existing problem, the authors created a system to manage information data on web-based campus activities with a laravel framework, agile development methods, and testing of this system using the black box method. This information system can make it easier for activity organizers to collect data, make it easier for participants to find, register and get activity certificates easily.

Keyword: Web Application, Laravel Framework, Agile, Black Box

Abstrak — Universitas Mercu Buana merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki tujuan menghasilkan tenaga profesional yang memenuhi kebutuhan industri dan masyarakat. Maka dari itu salah satu prosedur untuk mengambil tugas akhir adalah mahasiswa harus mengumpulkan 10 sertifikat profesi maupun non profesi yang sesuai dengan keahlian pada bidang prodinya untuk kelengkapan berkas pendamping ijazah, yang diharapkan mahasiswa dapat memperoleh ilmu yang kemungkinan besar tidak diajarkan didalam perkuliahan sehingga dapat memperluas wawasan mahasiswa. Permasalahan yang ada pada banyak mahasiswa yaitu kurangnya informasi mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan, yang menyebabkan kendala pada saat mahasiswa ingin melakukan pendaftaran tugas akhir. Dengan pemanfaatan teknologi sistem informasi kegiatan ini dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan yang ada, bertujuan untuk mengelola informasi kegiatan kampus yang dapat mempermudah mahasiswa mendapat informasi tentang acara yang akan diselenggarakan. Untuk mengatasi masalah yang ada, penulis membuat suatu sistem untuk mengelola data informasi kegiatan kampus berbasis web dengan *framework* laravel, metode pengembangan agile, dan pengujian sistem ini menggunakan metode *black box*. Sistem informasi ini dapat mempermudah penyelenggara kegiatan dalam pengambilan data, mempermudah peserta dalam mencari, mendaftar dan mendapatkan sertifikat kegiatan dengan mudah.

Kata Kunci : aplikasi web, framework laravel, agile, black box

I. PENDAHULUAN

Di Universitas Mercu Buana ada banyak kegiatan yang dapat diikuti mahasiswa. Tidak hanya kegiatan perkuliahan, mahasiswa dapat mengikuti seminar, pelatihan, lomba, pameran, festival, dll. Mahasiswa dapat mendapatkan ilmu yang belum tentu diajarkan di dalam kelas perkuliahan sehingga dapat memperluas wawasan mahasiswa. Selain itu dengan mahasiswa mengikuti kegiatan diluar perkuliahan akan memiliki nilai lebih dalam surat keterangan pendamping ijazah (SKPI). Akan tetapi mahasiswa mengetahui informasi kegiatan kampus hanya berdasarkan informasi dari grup matakuliah yang dibagikan oleh dosen kelas dan konfirmasi pembayaran yang mengharuskan mahasiswa datang langsung ke kampus / TU prodi untuk mendapatkan tiket kegiatan.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, media informasi yang masih manual sangat menyulitkan banyak pihak. Sudah banyak ditemukan teknologi baru yang dapat membantu kebutuhan dan menyelesaikan masalah manusia yang sangat beragam. Perkembangan teknologi informasi saat ini pun didukung dengan adanya internet yang semakin mudah untuk diakses setiap orang untuk mendapatkan informasi dimanapun dan kapanpun. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis membuat suatu aplikasi untuk mengelola data informasi kegiatan kampus berbasis web dengan *framework* laravel dan metode pengembangan agile.

Sistem Pengelolaan informasi kegiatan sudah banyak dibangun seperti pada penelitian sebelumnya [1] telah dibangun aplikasi e-event seminar dan workshop berbasis web, dari hasil penelitian berguna untuk mempercepat

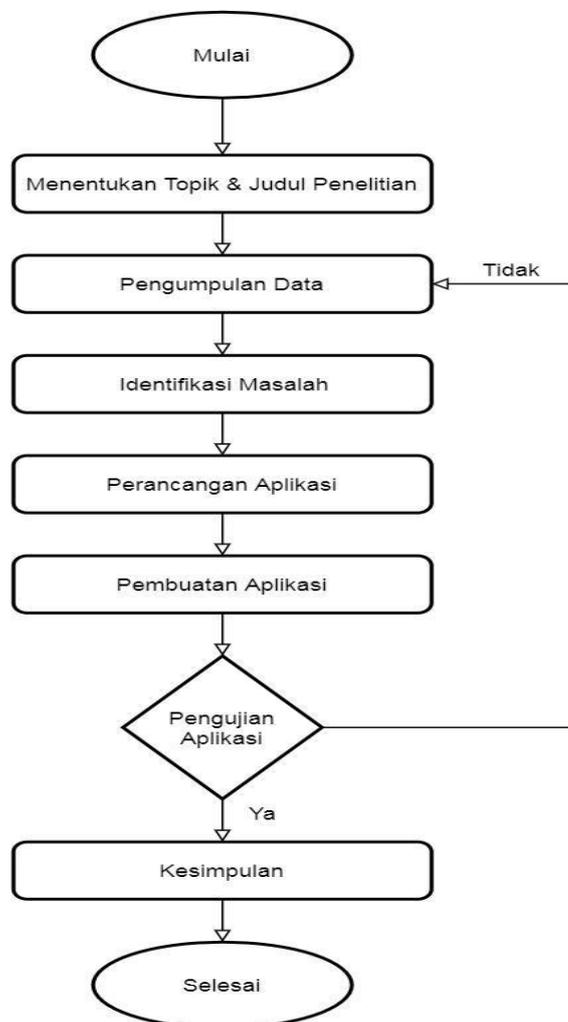
akses peserta dalam pendaftaran kegiatan dan proses pengolahan data peserta kegiatan dengan cara terintegrasi dengan jaringan internet sangat praktis, cepat dan efisien.

Pada penelitian ini, penulis membuat aplikasi pengelolaan data informasi kegiatan kampus berbasis web dengan menerapkan *framework* Laravel dan metode pengembangan yang dipilih adalah menggunakan Agile. Penelitian sebelumnya terkait pemanfaatan Laravel dalam memenuhi kebutuhan dalam pembuatan aplikasi, seperti aplikasi sistem informasi akademik yang telah dilakukan oleh Sahrul (2017) diketahui dapat mendukung perancangan UI aplikasi dengan mudah [2]. Adapun untuk pemilihan metode pengembangan perangkat lunak penulis memilih Agile karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budi dkk (2017), metode pengembangan agile memiliki kriteria kejelasan kebutuhan pengguna yang baik, waktu pengerjaan dan visibilitas jadwal pelaksanaan yang baik [3]. Dan menurut penelitian Kharis dkk [4] bahwa metode agile membantu meningkatkan rasio kepuasan pengguna dan mengurangi resiko kegagalan dalam implementasi sistem. Untuk pengujian sistem digunakan metode *black box* yang bertujuan untuk memeriksa kesalahan yang dilakukan dan untuk memastikan semua fungsi sistem bekerja dengan baik.

Pemanfaatan teknologi sistem pengelolaan data kegiatan ini dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan yang ada, bertujuan untuk mengelola informasi kegiatan kampus yang melibatkan pengawas kegiatan, penyelenggara dan peserta dan juga diharapkan dapat mempermudah kinerja penyelenggara kegiatan dalam pengambilan data, mempermudah peserta dalam mencari kegiatan berdasarkan kategori bidang ilmu, mempermudah konfirmasi pembayaran, mendapatkan tiket dan sertifikat elektronik dari kegiatan yang telah diikuti guna untuk memonitoring sertifikat yang sudah didapatkan dan juga bagian pengawas kemahasiswaan memverifikasi kegiatan yang akan diadakan oleh penyelenggara.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alir Penelitian



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 1. Diagram Alir Penelitian

Setiap alir pada gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menentukan Topik dan Judul

Pada proses menentukan topik dan judul, penulis menggunakan metode wawancara dan observasi lapangan.

2. Pengumpulan data

Dalam penyelesaian penelitian ini, penulis membutuhkan data yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas. Metode yang digunakan yaitu:

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ke lokasi, dalam kasus ini pengamatan langsung di Tata Usaha Fasilkom dan Pusat Kewirausahaan Universitas Mercu Buana, guna mengamati proses bisnis yang sedang berjalan sehingga penulis memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada mahasiswa, admin direktorat kemahasiswaan dan admin pusat kewirausahaan Universitas Mercu Buana guna mendapatkan informasi secara langsung alur pengajuan kegiatan yang akan dilaksanakan, pendaftaran peserta, pembayaran dan konfirmasi pembayaran, data yang digunakan penyelenggara serta pembagian sertifikat dimana wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam analisa sistem yang akan dibuat.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk melengkapi data pokok dari permasalahan yang sedang dibahas. Data yang diperoleh dari studi kepustakaan berkaitan dengan masalah-masalah yang relevan dengan masalah yang akan diteliti berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan dan jurnal-jurnal penelitian yang terdahulu.

3. Identifikasi Masalah

Pada proses identifikasi masalah, penulis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service*). PIECES merupakan metode untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang ada. Dari analisa ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari sebuah sistem dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut [5].

4. Perancangan Aplikasi

Perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk membantu pengembang sistem untuk mendefinisikan spesifikasi, visualisasi dan mendokumentasikan dokumen sistem. UML merupakan standar yang digunakan pada analisa dan perancangan berorientasi obyek [6].

5. Pembuatan Sistem

Framework yang digunakan dalam pembuatan sistem menggunakan *framework* laravel yang memiliki kelebihan ekspresif, simpel, dan dapat diakses [7] dan metode pengembangan sistem menggunakan agile. Metode dalam pengembangan sistem menggunakan metode agile, secara umum model proses pengembangan sistem terdiri atas [8]: (1) Analisis Kebutuhan Sistem, (2) Desain, (3) Pengkodean, (4) Pengujian Sistem, (5) Pemeliharaan.

6. Pengujian Aplikasi

Pengujian sistem ini bertujuan untuk memastikan setiap proses sudah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Penguji dapat mengartikan kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari sistem. Sehingga pengujian merupakan suatu cara pelaksanaan program yang bertujuan menemukan kesalahan atau eror kemudian memperbaikinya sehingga sistem dapat dikatakan layak untuk digunakan [9].

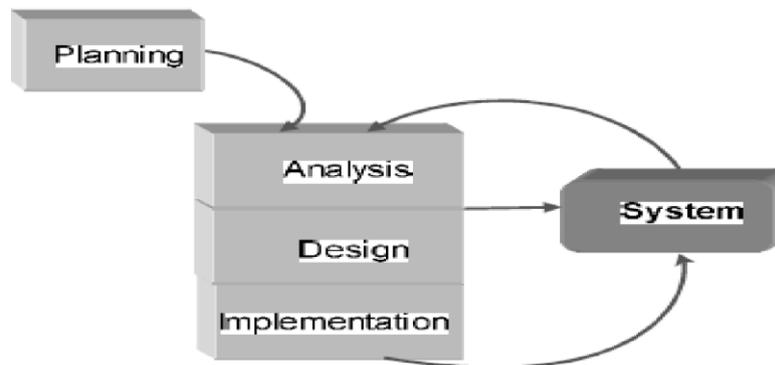
7. Kesimpulan

Tahapan ini adalah tahapan setelah selesai melakukan seluruh tahapan penelitian maka akan ditarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

B. Metode Pengembangan Sistem

Agile Software Development merupakan metodologi pengembangan aplikasi yang memerlukan proses adaptasi cepat terhadap segala bentuk perubahan [10]. Coding sederhana dan interaksi yang dekat dengan pengguna akhir untuk membangun sistem yang sangat cepat. Setelah proses perencanaan yang dangkal, tim proyek melakukan analisis, desain, dan fase implementasi iterative [11].

Tahapan metode *agile development* :



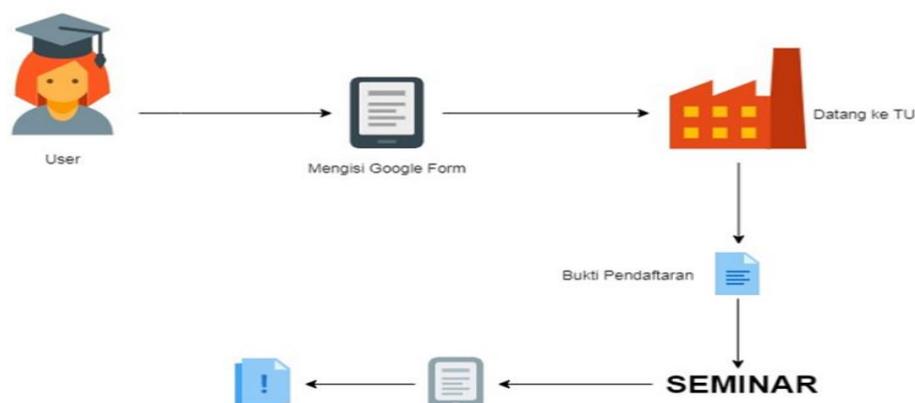
Gambar SEQ Gambar * ARABIC 2. Tahapan Metode Agile Development

Sumber: [3]

1. **Planning**
Pada tahapan *planning*, dilakukan observasi dan wawancara ke beberapa mahasiswa Universitas Mercu Buana yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang ada. Dari data yang didapatkan menghasilkan identifikasi masalah utama dari sebuah sistem dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada.
2. **Analysis**
Tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara secara langsung ke Tata Usaha Fasilkom dan Pusat Kewirausahaan UMB, guna mengamati proses bisnis yang sedang berjalan sehingga penulis memperoleh data untuk mengetahui kebutuhan fitur utama, sistem masukan dan sistem keluaran user dalam pembuatan sistem ini.
3. **Design**
Tahapan ini merupakan tahapan membuat rancangan pembuatan program seperti basis data, arsitektur perangkat lunak dan rancangan antarmuka. Design yang dilakukan meliputi perancangan diagram UML (*Unified Model Language*) yaitu *class diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dengan menggunakan tools Ms.Visio 2013 serta perancangan *data base* dan perancangan antarmuka menggunakan tools Balsamiq Mockups.
4. **Implementation**
Tahap selanjutnya adalah *Implementation*, tahapan dimana design yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya diimplementasikan kedalam bentuk perangkat lunak melalui kode-kode bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan framework yang digunakan laravel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Proses Bisnis yang Sedang Berjalan



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 3. Proses Bisnis yang Sedang Berjalan

Gambar 3 menggambarkan proses mendaftar acara yang sedang berjalan pada Universitas Mercu Buana yang masih manual. Peserta mendaftar acara melalui google form yang tertera pada *broadcast* informasi acara. Setelah

peserta melakukan pendaftaran dan pembayaran, peserta harus datang ke tata usaha prodi untuk melakukan konfirmasi untuk mendapatkan bukti pendaftaran / tiket acara. Peserta harus datang pada hari H acara untuk mengetahui link yang digunakan untuk mendapatkan sertifikat.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem, penulis melakukan proses pengkajian dengan menggunakan metode analisa PIECES. Berikut ini adalah hasil pengkajian :

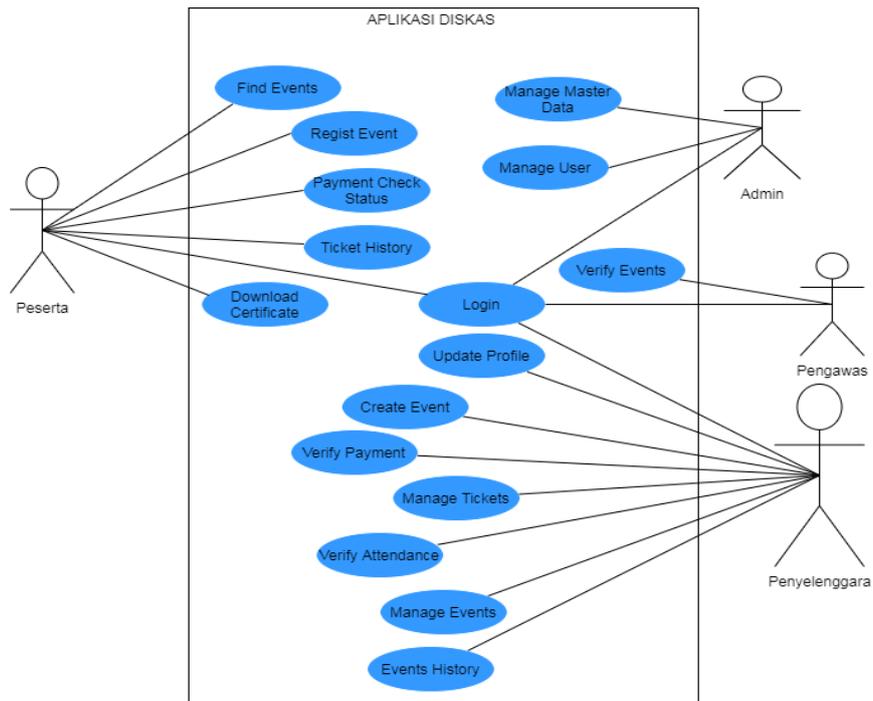
Tabel 1. Analisa PIECES

Aspek	Kendala	Solusi
Performance	user kesulitan mendapatkan informasi kegiatan kampus yang akan berlangsung.	Adanya fitur pencarian untuk memudahkan peserta memilih kegiatan sesuai dengan fakultas atau katagori yang diinginkan.
Information	Informasi yang ada masih menggunakan broadcast di grup whatsapp dan media sosial seperti instagram atau facebook	Dengan menggunakan konsep web ini mempermudah peserta untuk mencari informasi kegiatan berdasarkan katagori yang diinginkan dalam 1 web.
Economy	Penggunaan kertas, tinta dan alat tulis untuk membuat tiket bagi panitia penyelenggara dan membuat absensi peserta untuk proses pengolahan data dan penyimpanan dokumen sangat boros karena jika terjadi kesalahan tidak dapat digunakan lagi dan diharuskan mengganti dengan yang baru.	Adanya fitur e-tiket, verifikasi kehadiran peserta dan menu laporan yang lebih memudahkan pengguna untuk menyimpan tanpa memerlukan ruang khusus penyimpanan.
Control	Proses transaksi yang masih konvensional meningkatkan resiko double pencatatan .	Terdapat fitur menyimpan riwayat transaksi dari kegiatan yang diikuti peserta.
Efficiency	Apabila terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi pemesanan maka petugas harus menulis kembali dari awal, hal itu menjadikan pemborosan dari segi waktu yang seharusnya selesai dalam waktu kisaran 10 menit maka harus di ulang lagi dari awal maka waktu yang di gunakan dapat 2 kali lipatnya.	Adanya fitur untuk pengelolaan data transaksi peserta yang daftar untuk memudahkan proses dari pendaftaran hingga laporan sertifikat.
Services	User harus mendaftar melalui google form dan mengkonfirmasi langsung datang ke TU untuk konfirmasi pembayaran.	Adanya e-tiket untuk mempermudah user agar tidak perlu datang langsung keTU fakultas.

C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) yang menggambarkan bagaimana sistem dibuat agar memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna.

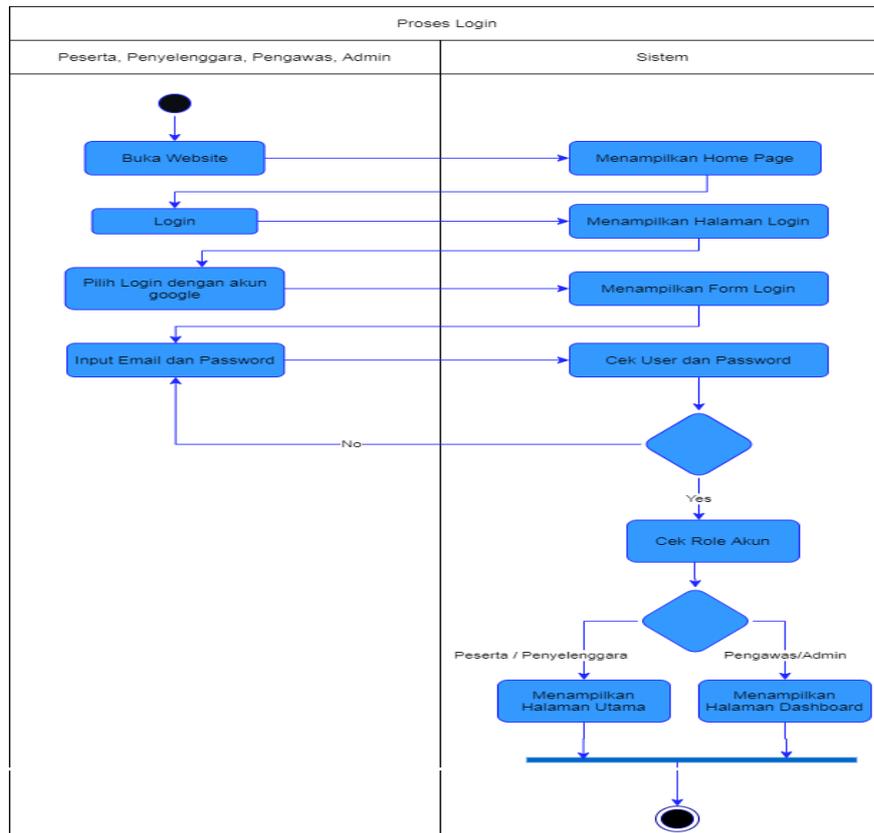
1. Usecase Diagram

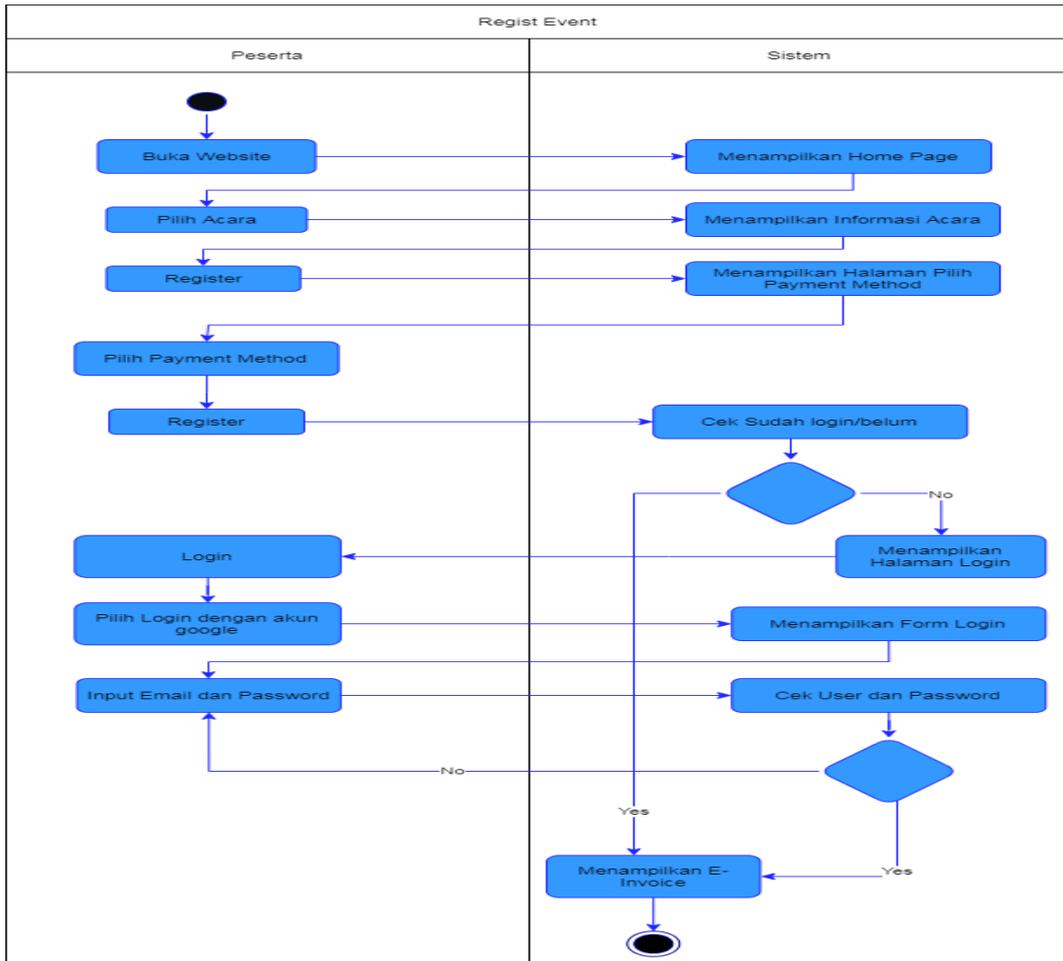


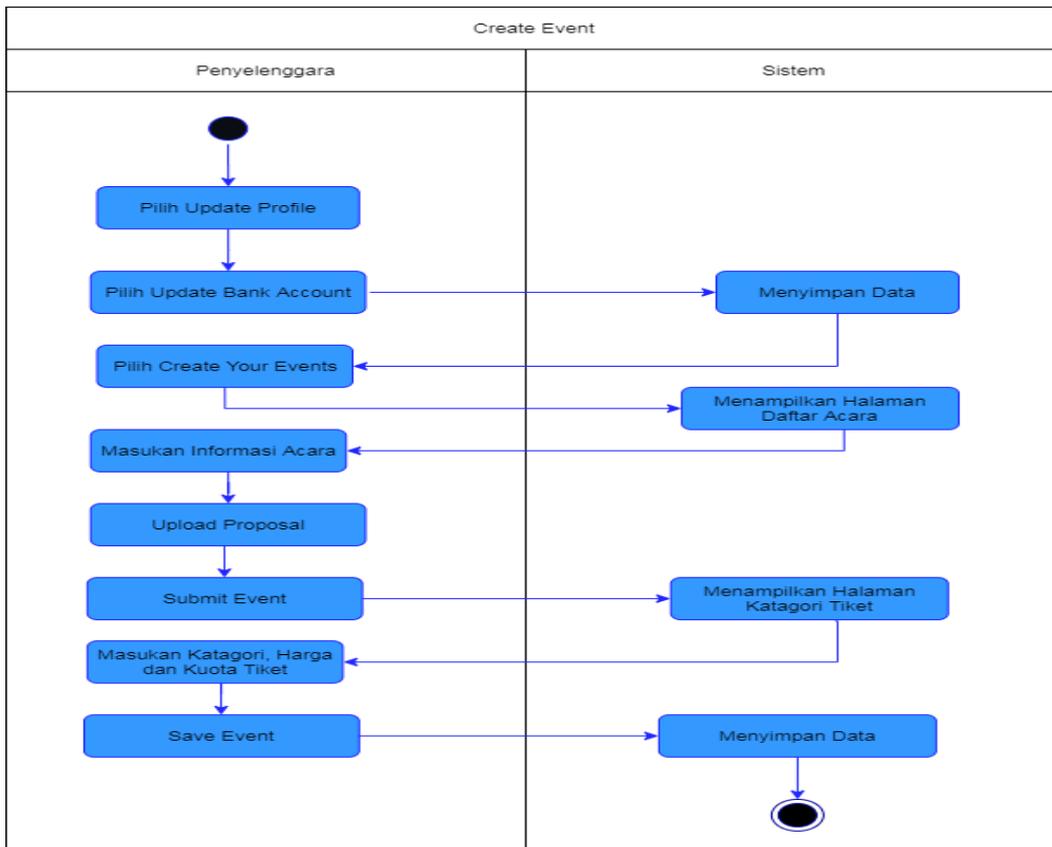
Gambar SEQ Gambar * ARABIC 4. Use Case Diagram

Dalam *use case* diagram pada perancangan sistem yang dibuat terdiri dari 4 aktor yaitu peserta, penyelenggara, pengawas dan admin. Berikut gambar *use case* diagram pada perancangan sistem. Peserta dapat mendaftar acara, mendapat e-tiket dan e-sertifikat. Penyelenggara dapat membuat acara, verifikasi pembayaran dan mendapatkan data peserta yang daftar acara. Penyelenggara dapat menverifikasi acara yang akan diselenggarakan. Admin mendapat akses untuk mengelola master data dan mengelola pengguna website.

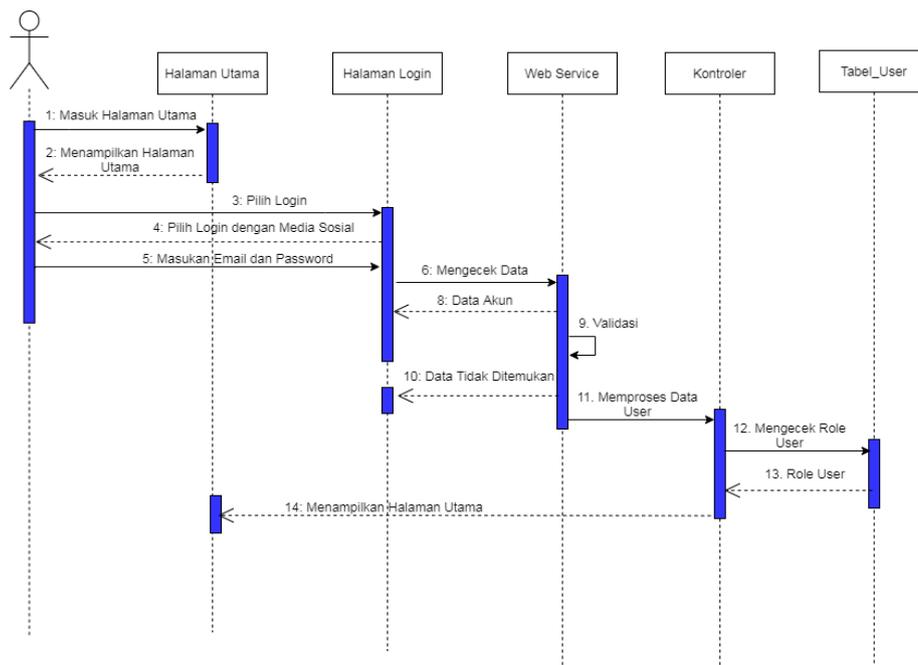
2. Activity Diagram

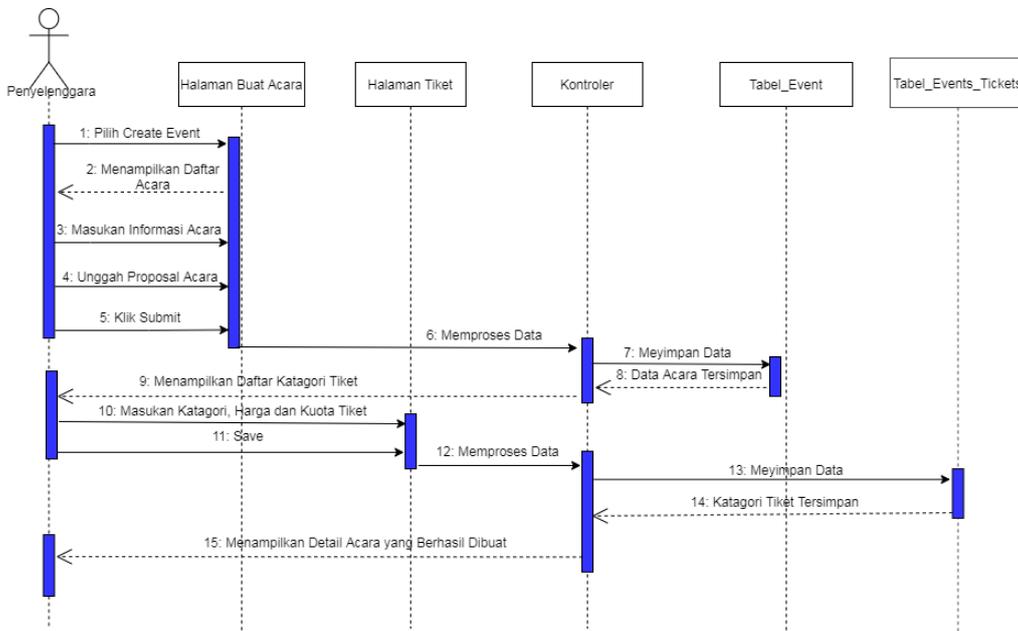
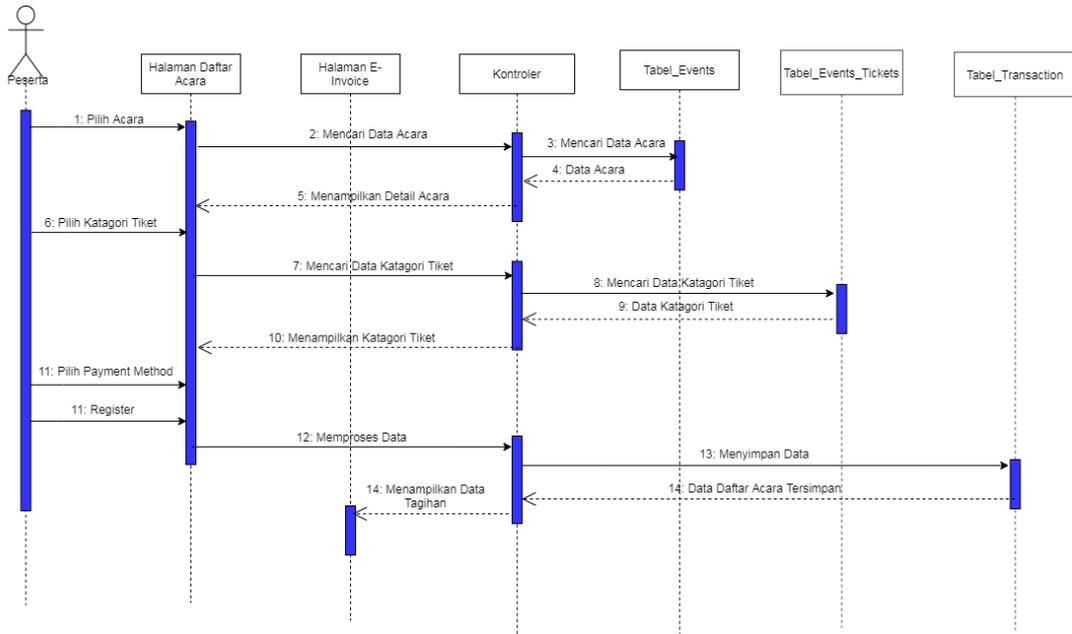






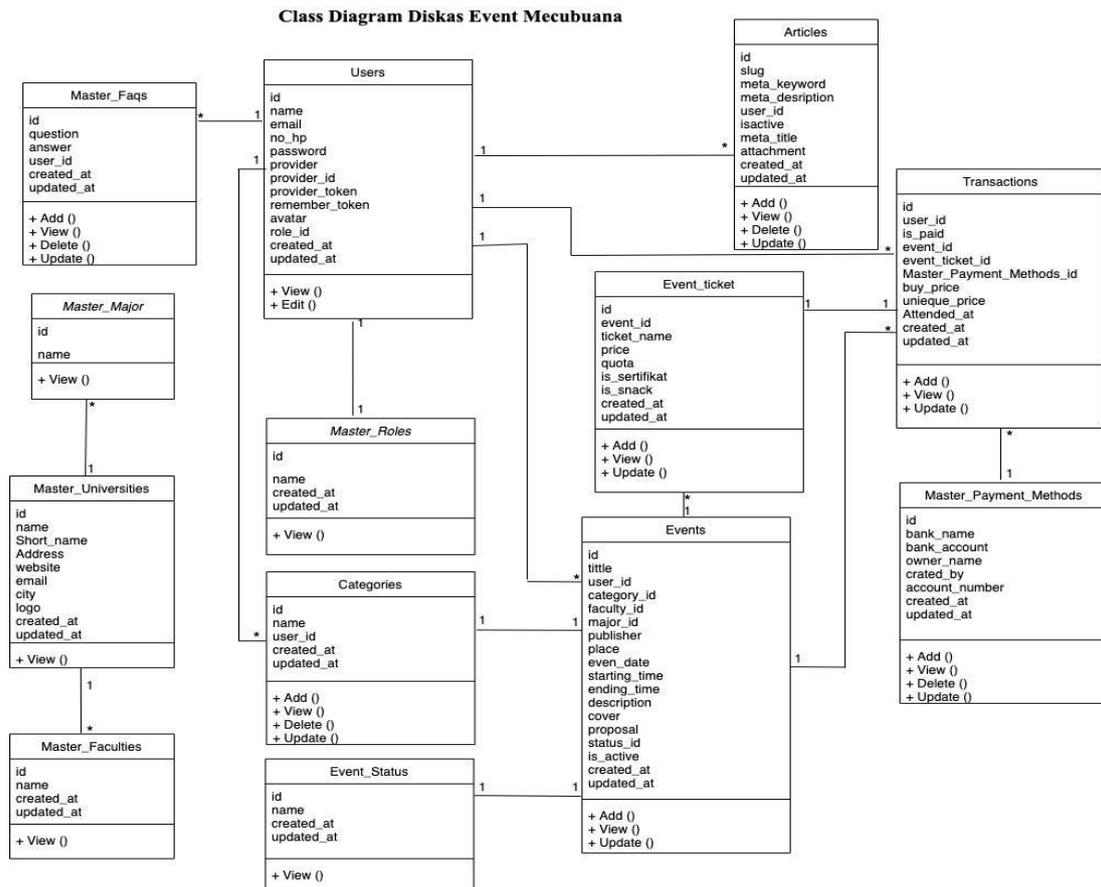
3. Sequence Diagram





4. Class Diagram

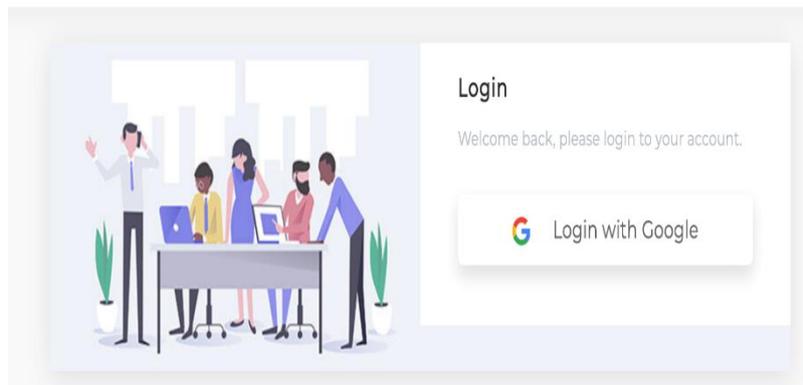
Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian class-class yang akan dibuat untuk membangun sistem. Terdapat 11 class pada class diagram penelitian ini, diantaranya adalah :



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 11. Class Diagram

D. Implementasi Sistem

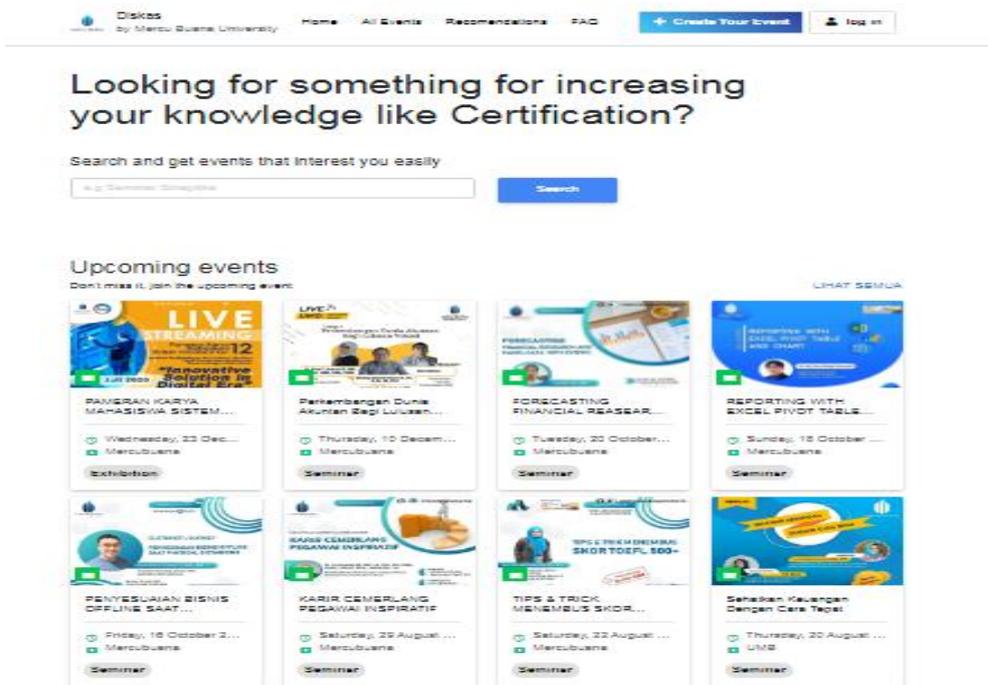
1. Login



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 12 Implementasi Login

Gambar diatas merupakan gambaran pengguna untuk login. Pengguna login dengan akun email yang telah terdaftar. Pengguna dapat menggunakan akun yahoo ataupun akun google. Setelah pengguna input alamat email dan password yang sesuai maka pengguna berhasil login dan masuk ke halaman utama. Pengguna harus login terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.

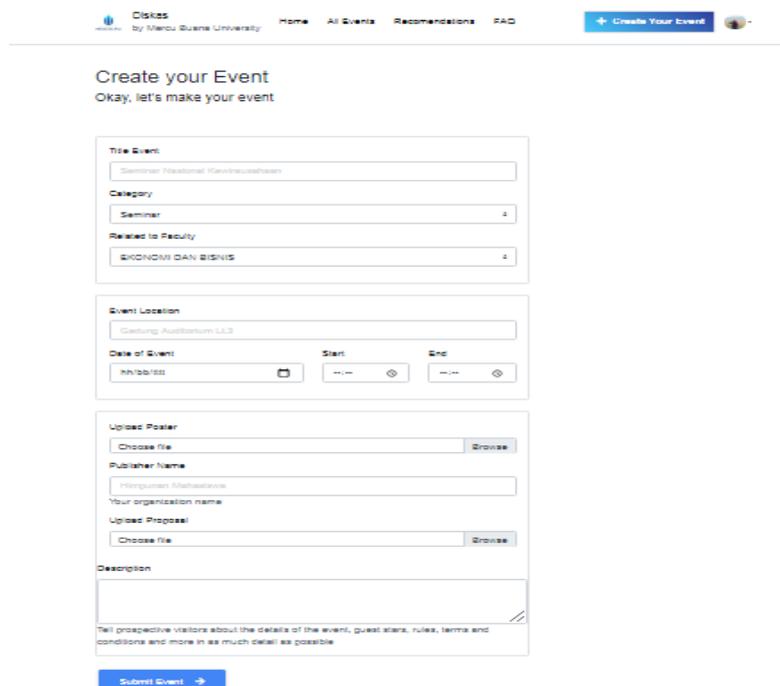
2. Home Page



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 13. Implementasi Home Page

Halaman utama ini berisikan acara-acara yang telah diterbitkan. User dapat melihat semua acara ataupun bisa memilih acara berdasarkan kategori. Informasi yang terdapat pada halaman utama ini adalah nama acara, tanggal dan tempat akan diselenggarakan acara serta kategori tiket yang disediakan. Untuk melakukan transaksi pemesanan tiket, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu.

3. Create Event



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 14. Implementasi Create Event

Halaman create event berisi form untuk mengisi data-data acara dan mengunggah proposal kegiatan untuk diverifikasi data kegiatan acara sebelum acara diterbitkan. Untuk dapat membuat event, pengguna harus login sebagai penyelenggara atau akun peserta harus update profile terlebih dahulu untuk mengganti role peserta menjadi penyelenggara.

4. Input Katagori Tiket

Almost done

One more step, specify the variation of your event ticket

Ticket Name	Price	Quota Ticket
UMUM	50000	100

You can make various types of tickets

Empty means free

Certificate is Provided

Snack is Provided

+ Add More

Save Event

Gambar SEQ Gambar * ARABIC 15. Implementasi Input Katagori Tiket

Halaman Input Catagory Ticket ini berguna untuk penyelenggara menginput katagori tiket dan kuota yang tersedia dalam kegiatan yang akan diselenggarakan.

5. Regist Event

WEBINAR

SEHATKAN KEUANGAN
DENGAN CARA TEPAT

PT. MERCUBUANA CENTER

Fasilitator
I. Yurita Kusmarini, MM., CFP

Sehatkan Keuangan Dengan Cara Tepat

Seminar

Date: 2020-08-20

Time: 10:00:00 - 12:00:00

Venue: UMG

Organizer: Dikasa Event/Mercubuana

Description: Sehatkan Keuangan Dengan Cara Tepat

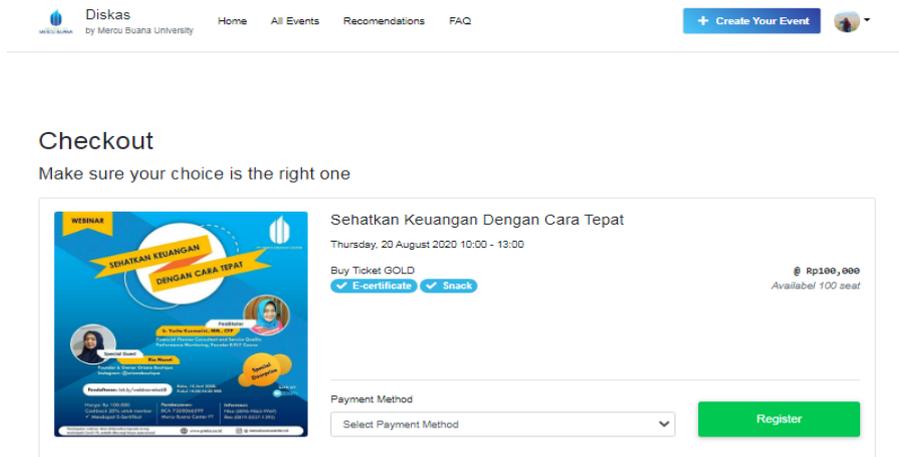
GOLD Rp 100,000
+ Sertifikat + Snack Register

SILVER Rp 80,000
+ Sertifikat Register

Gambar SEQ Gambar * ARABIC 16. Implementasi Regist Event

Halaman Regist Event menggambarkan halaman untuk peserta mendaftar disebuah acara yang diinginkan. Peserta dapat memilih katagori tiket sesuai dengan kebutuhan peserta.

6. Payment Method

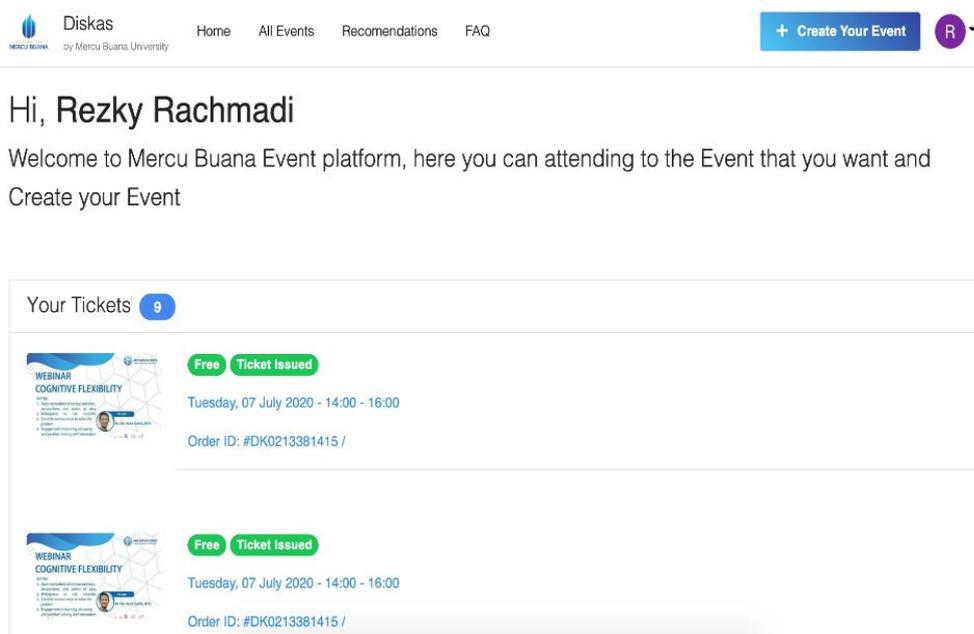


Gambar SEQ Gambar * ARABIC 17. Implementasi Payment Method

Pada halaman atas tiket yang telah dipilih.

cukan pembayaran

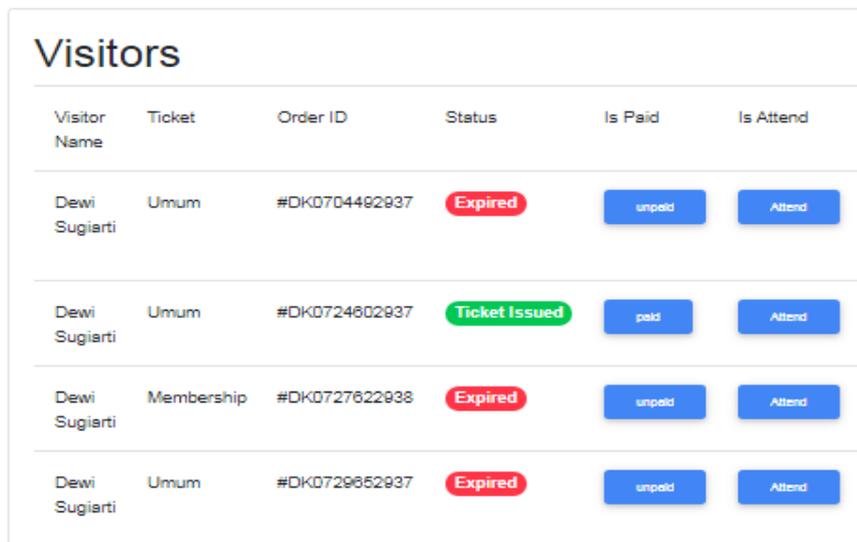
7. My Ticket



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 18. Implementasi My Ticket

Pada halaman ini berisikan informasi acara yang diikuti dan tipe tiket yang dipilih peserta. Untuk mengakses menu ini pengguna harus login terlebih dahulu.

8. Keluaran Data Visitor

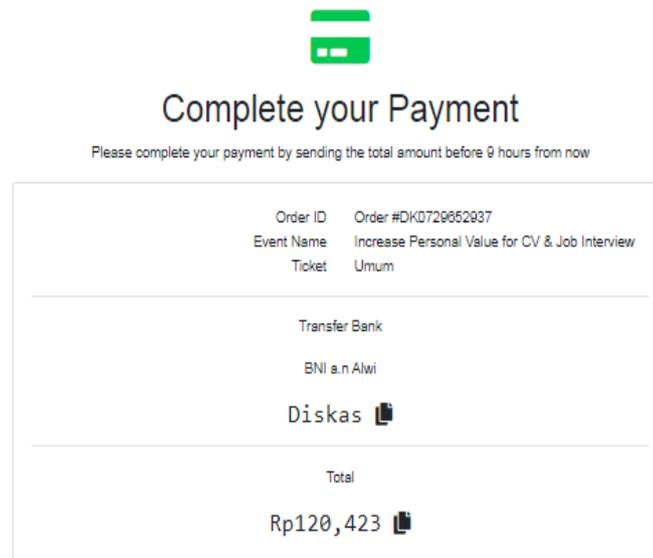


Visitor Name	Ticket	Order ID	Status	Is Paid	Is Attend
Dewi Sugiarti	Umum	#DK0704492937	Expired	unpaid	Attend
Dewi Sugiarti	Umum	#DK0724602937	Ticket Issued	paid	Attend
Dewi Sugiarti	Membership	#DK0727622938	Expired	unpaid	Attend
Dewi Sugiarti	Umum	#DK0729652937	Expired	unpaid	Attend

Gambar SEQ Gambar * ARABIC 19. Implementasi Keluaran Data Visitor

Halaman Data Visitor berisi informasi data peserta yang telah daftar. Pada halaman ini pun penyelenggara dapat verifikasi pembayaran dan kehadiran peserta.

9. Keluaran Invoice



Complete your Payment

Please complete your payment by sending the total amount before 9 hours from now

Order ID	Order #DK0729652937
Event Name	Increase Personal Value for CV & Job Interview
Ticket	Umum

Transfer Bank

BNI a.n Alwi

Diskas

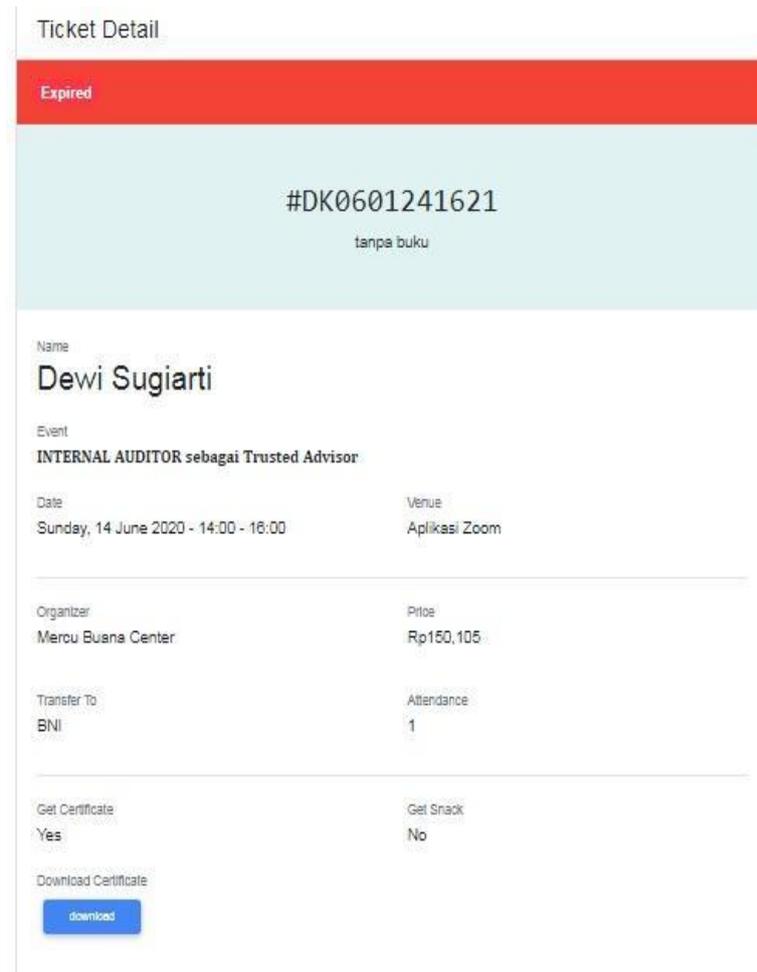
Total

Rp120,423

Gambar SEQ Gambar * ARABIC 20. Implementasi Keluaran Invoice

Hasil keluaran invoice merupakan keluaran yang didapat peserta setelah bernasib melakukan pendaftaran acara. Invoice ini memberikan informasi nomer id transaksi, nama event, jenis tiket, total yang harus dibayarkan serta rekening untuk peserta melakukan pembayaran.

10. Keluaran Ticket



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 21. Implementasi Keluaran Ticket

Hasil keluaran Tiket merupakan keluaran yang didapat peserta setelah penyelenggara berhasil melakukan verifikasi pembayaran peserta. Tiket ini digunakan untuk peserta dapat mengikuti acara.

11. Keluaran Sertifikat



Gambar SEQ Gambar * ARABIC 22. Implementasi Keluaran Sertifikat

Hasil keluaran Certificate merupakan keluaran yang didapat peserta setelah peserta datang ke acara dan setelah acara selesai. Peserta yang tidak hadir dalam acara tidak dapat mengunduh sertifikat. Sertifikat dapat diunduh peserta pada tiket di menu my ticket.

E. Hasil Pengujian Aplikasi

Setelah dilakukan tahapan implementasi, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian pada sistem, hal ini bertujuan agar hasil akhir sistem yang diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Table pengujian:

1. Login

Tabel 2. Pengujian Login

Login (Valid)	
Features	Login
Scenario	Melakukan Login via Social Media dengan menggunakan username dan password yang sudah terdaftar di database.
Type Case	Valid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Login 3. Pilih Login via Sosial Media
Expected Result	Berhasil melakukan Login serta tampil halaman utama
Login (Invalid)	
Scenario	Melakukan Login via Social Media dengan menggunakan username dan password yang belum terdaftar di database.
Type Case	Invalid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Login 3. Pilih Login via Sosial Media
Expected Result	Tidak berhasil login.

2. Create Event

Tabel 3. Pengujian Create Event

Create Event (Valid)	
Features	Create event
Scenario	Membuat event sesuai dengan kategori dan jenis tiket.
Type Case	Valid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih Update Profile 5. Pilih Update Bank Account 6. Pilih Create Your Event 7. Masukan data sesuai field 8. Submit Event 9. Masukan jenis tiket, harga dan kuota 10. Save Event
Expected Result	Event berhasil dibuat dan apabila sudah di validasi admin, event akan terbit
Create Event (Invalid)	
Scenario	Membuat event dengan mengosongkan salah satu field mandatory.
Type Case	Invalid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih Update Profile 5. Pilih Update Bank Account 6. Pilih Create Your Event 7. Masukan data sesuai field 8. Submit Event
Expected Result	Event tidak berhasil dibuat .

3. Regist Event

Tabel 4. Regist Event

Regist Event (Valid)	
Features	Daftar Acara atau Membeli Tiket
Scenario	Melakukan Pendaftaran Acara atau Membeli Tiket Event sesuai dengan keinginan dan metode pembayaran.
Type Case	Valid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih Acara yang di inginkan 5. Pilih Jenis tiket yang di inginkan 6. Pilih Register 7. Pilih Metode Pembayaran 8. Pilih Register 9. Pilih Complate Payment 10. Transfer ke Bank yang disediakan di website.
Expected Result	Berhasil Daftar dan mendapatkan E-Ticket setelah pembayaran divalidasi oleh penyelenggara

4. History Ticket/Event

Tabel 5. Pengujian History Ticket/Event

History Ticket/Event (Valid)	
Features	Melihat Riwayat Tiket atau Acara
Scenario	Melihat Riwayat Tiket atau Event yang sudah dibeli dan dibuat.
Type Case	Valid
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih My Event atau My Ticket
Expected Result	Berhasil Melihat Riwayat Tiket atau Event yang sudah dibeli dan dibuat.

5. Download Certificate

Tabel 6. Pengujian Download Certificate

Download Certificate (Valid)	
Features	<i>Download Sertifikat</i>
Scenario	<i>Download Sertifikat yang sudah hadir seminar atau sudah ter-absen.</i>
Type Case	<i>Invalid</i>
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih My Tiket 5. Pilih Tiket sesuai dengan event yang dihadiri. 6. Donwload Sertifikat

Expected Result	Sertifikat berhasil diunduh
Download Certificate (Invalid)	
Scenario	<i>Download</i> Sertifikat Belum hadir seminar atau belum ter-absen.
Type Case	<i>Invalid</i>
Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka Halaman Web 2. Pilih Log In 3. Pilih Login via Sosial Media 4. Pilih My Tiket 5. Pilih Tiket sesuai dengan event yang dihadiri.
Expected Result	Sertifikat tidak berhasil diunduh

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian analisa dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis website ini dapat mempermudah peserta dalam mengetahui seputar informasi kegiatan kampus dan peserta dapat dengan mudah mendaftar acara dimanapun dan kapan saja tanpa harus datang ke tata usaha prodi. Penyelenggara dengan mudah mendapatkan data peserta yang mendaftar acara dengan mudah dan mempermudah pendokumentasian acara yang telah diselenggarakan. Pengawas dapat mengverifikasi semua acara yang akan diselenggarakan dan pengawas juga dapat mengontrol acara yang diselenggarakan. Penggunaan *framewok* laravel pada pembuatan sistem kegiatan kampus ini pun lebih memudahkan programmer karena *syntax* laravel yang fungsional serta *library* yang banyak dan mudah digunakan sehingga dapat mempercepat pembangunan sistem dan dengan menggunakan metode pengembangan agile pun mempermudah penulis dalam pembuatan sistem dalam kurun waktu tertentu. Untuk pengembangan sistem, penulis berharap sistem informasi ini dapat dijadikan *mobile* dan adanya notifikasi dari setiap transaksi sebagai pengingat untuk pengguna serta adanya *payment gateway* agar dapat dengan mudah mengverifikasi pembayaran dari peserta.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Hakim and A. Nursikuwagus, "E - Event Seminar dan Workshop Berbasis Web," *E-LIBRARY UNIKOM*, 2018.
- [2] F. Sahrul, M. A. Safi'ie, and O. Decroly, "Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *J. Transform.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–4, 2017.
- [3] D. S. Budi, T. A. Y. Siswa, and H. Abijono, "Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak," *Teknika*, vol. 5, no. 1, pp. 24–31, 2017.
- [4] K. Anwar, L. D. Kurniawan, M. I. Rahman, and N. Ani, "Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 264, 2020.
- [5] Y. Asbar and M. A. Saptari, "Analisa Dalam Mengukur Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode PIECES," *J. Visioner Strateg.*, vol. 6, no. 2, pp. 39–47, 2017.
- [6] F. Suprpto, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Lentera Ilmu Cendekia, 2018.
- [7] Aminudin, *Cara Efektif Belajar Framework LARAVEL*. Lokomedia, 2015.
- [8] B. Jatmika, *RPL 1*. Sukabumi: Yudhistira, 2010.
- [9] A. Kurniawan, A. Maulana, V. R. Sukma, W. Keumala, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalent Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store)," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 1, p. 50, 2020.
- [10] C. E. Prastio and N. Ani, "Aplikasi Self Service Menu Menggunakan Metode Scrum Berbasis Android (Case Study : Warkobar Café Cikarang)," *J. PETIR*, vol. 11, no. 2, pp. 203–220, 2018.
- [11] M. I. Susanto, E. Darwiyanto, and G. A. A. Wisudawan, "Pengukuran Software Metric Terhadap Implementasi Framework Laravel Pada Pembangunan Aplikasi Berbasis Web," *J. Log.*, vol. 2, no. 3, pp. 7731–7738, 2015.