

**PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN EVENT PARIWISATA
MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
KABUPATEN MUARA ENIM DENGAN MENGGUNAKAN LARAVEL**

PROJEK

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di
Program Studi Manajemen Informatika DIII



Oleh :

DHEA PRISCILIA

09010582024032

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK

PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN EVENT PARIWISATA MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN MUARA ENIM DENGAN MENGGUNAKAN LARAVEL

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi Manajemen Informatika DIII

Oleh :

DHEA PRISCILIA

09010582024032

Palembang, Juli 2023

Menyetujui,
Pembimbing,



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

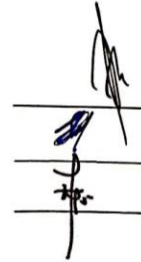
Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juli 2023

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
2. Pembimbing : Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
3. Penguji 1 : Yoppy Sazaki, S.Si., M.T.



Mengetahui
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansvah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhea Priscilia
NIM : 09010582024032
Program Studi : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Dalam penyusunan/penulisan project akhir harus bersifat orisinal dan tidak melakukan plagiarisme baik produk *software hardware*.
2. Dalam penyelesaian project akhir dilaksanakan di rumah dan di wilayah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar yaitu:

1. Tidak lulus mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul atau topic project akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing project akhir.



Palembang, 6 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Dhea Priscilia
NIM. 09010582024032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (5), sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (*Q.S Al-Insyirah: 5-6*).”

“Hiduplah seakan-akan kamu mati esok dan belajarlh seolah kamu akan hidup selamanya.”

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya ☺”

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Allah SWT*
- ❖ *Orang Tua & Keluarga*
- ❖ *Dosen Pembimbing*
- ❖ *MI-B'20*
- ❖ *Almamater Kebangganku*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN EVENT PARIWISATA MUARA ENIM PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN MUARA ENIM DENGAN MENGGUNAKAN LARAVEL

Oleh :

Dhea Priscilia 09010582024032

Penelitian pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim ini bertujuan membantu para pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim untuk memudahkan dalam menyelenggarakan suatu event wisata. Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan mengambil data pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim. Adapun metode pengembangan aplikasi waterfall yang terdiri dari analisis, desain, coding, dan pengujian (testing). Perancangan yang digunakan adalah UML, Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram Implementasi sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP Framework Laravel. Hasil penelitian ini menghasilkan data yang di simpan secara digital.

Kata Kunci : Aplikasi, event, waterfall, PHP, Laravel

Menyetujui,
Pembimbing,



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika



Abriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MUARA ENIM TOURISM EVENT MANAGEMENT APPLICATION FOR TOURISM AND CREATIVE ECONOMY DEPARTMENT OF MUARA ENIM REGENCY USING LARAVEL

Oleh :

Dhea Priscilia

09010520204032

This research at the Muara Enim Regency Tourism and Creative Economy Service aims to help employees of the Muara Enim Regency Tourism and Creative Economy Office to make it easier to organize a tourism event. In this study, the authors used a data collection method by collecting data at the Tourism and Creative Economy Office of Muara Enim Regency. The waterfall application development method consists of analysis, design, coding, and testing. The design used is UML, Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, and Class Diagram Implementation of the system using the PHP Framework Laravel programming language. The results of this study produce data that is stored digitally.

Keyword : application, event, waterfall, PHP, Laravel

Menyetujui,
Pembimbing,



Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803052019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, karunia, serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Projek Akhir yang berjudul “ **Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Pariwisata Muara Enim Pada Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim Dengan Menggunakan Laravel** ” sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada program Diplom Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam pengajuan judul sampai diselesaikannya laporan projek akhir ini, penulis banyak mendapat dukungan, doa dan usaha serta semangat yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan serta kelancaran untuk menyelesaikan laporan projek akhir dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. M. Said., M.Sc selaku Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, M. KOM. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, memberikan arahan dan nasihat serta

sabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan proyek akhir.

6. Admin Program Studi Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan dan informasi selama perkuliahan.
7. Seluruh dosen, staff, dan karyawan program Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas bantuan yang telah diberikan selama ini sampai penulis menyelesaikan laporan proyek akhir.
8. Kepada kedua orang tuaku tercinta, dan kakak perempuanku yang telah banyak memberikan dukungan, doa, dan semangat serta motivasi bagi penulis agar dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini dengan baik.
9. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan MI (B) 2020 kalian luar biasa.
10. Teman-temanku tersayang Prameswari Fayra Mutia, Annisa Fikriah, Tri Mutiara Illahi yang telah berbagi suka maupun duka selama di perkuliahan.
11. Sahabat saya Shelly Andora, M. Rizky Aulia yang selalu memberikan support serta doa.
12. Terima kasih untuk anggota *group* EXO dan NCT, terutama Park Chanyeol dan Jung Jaehyun yang telah memberikan dukungan kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
13. Terima kasih untuk kucing-kucingku Imut, Bang Oyen, Bang Itam, Bubu, Bibi, dan Bobo yang menemani hari-hariku serta memberikan warna dalam hidupku.
14. Yang terakhir terima kasih untuk diri sendiri yang sudah melakukan yang terbaik untuk bertahan sejauh ini, terima kasih sudah berusaha untuk bangkit

dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini, *you did amazing, proud of u dhea.*

Penulis mengharapkan laporan projek akhir ini bisa bermanfaat dan menjadi motivasi bagi penulis, pembaca dan pihak yang membutuhkan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang, 05 Juli 2023
Penulis,



Dhea Priscilia

NIM 09010582024032

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	7
2.2 Struktur Organisasi.....	7
2.3 Visi dan Misi	9

2.3.1	Visi	9
2.3.2	Misi	9
2.4	Pengertian Aplikasi	10
2.5	Pengertian Manajemen Event.....	10
2.6	Pengertian Laravel.....	11
2.7	Pengertian Website.....	11
2.8	Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)	11
2.9	Pengertian Basis Data (Database)	12
2.10	Pengertian MySQL (My Structure Query Language)	12
2.11	Pengertian UML (Unified Modeling Language).....	12
2.12	Pengertian HTML.....	12
2.13	Pengertian XAMPP	12
2.14	Pengertian Use Case	13
2.15	Pengertian Class Diagram	14
2.16	Pengertian Activity Diagram.....	15
2.17	Pengertian Sequence Diagram.....	16
2.18	Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODELOGI PENELITIAN		21
3.1	Metode Pengumpulan Data	21
3.2	Metode Pengembangan Sistem	22
3.3	Kelebihan Metode Waterfall	23

3.4	Solusi Permasalahan	23
3.5	Lokasi dan Waktu Penelitian	25
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
4.1	Analisis Sistem	26
4.1.1	Analisis Sistem Yang Berjalan	26
4.1.2	Permasalahan Yang Dihadapi	27
4.1.3	Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	28
4.2	Rancangan Sistem	29
4.2.1	Use Case Diagram.....	30
4.2.2	Activity Diagram.....	32
4.2.3	Sequence Diagram	41
4.2.4	Class Diagram	50
4.3	Rancangan Database.....	51
4.4	Rancangan Aplikasi.....	52
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
5.1	Hasil.....	61
5.1.1	Tampilan Login Admin dan User	61
5.1.2	Tampilan Menu Utama Admin	62
5.1.3	Tampilan Data User	63
5.1.4	Tampilan Form Tambah Data User	63
5.1.5	Tampilan Form Edit Data User	64

5.1.6	Tampilan Data Event.....	64
5.1.7	Tampilan Form Tambah Data Event.....	65
5.1.8	Tampilan Form Edit Data Event	67
5.1.9	Tampilan Menu Utama User	68
5.1.10	Tampilan Halaman Laporan Data	69
5.2	Pembahasan	70
5.3	Pengujian (Testing)	70
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
6.1	Kesimpulan.....	74
6.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Gambar Struktur Organisasi	8
Gambar 3. 1	Contoh Metode Waterfall	22
Gambar 3. 2	Flowchart Permasalahan.....	24
Gambar 4. 1	Flowchart Analisis Sistem Berjalan	27
Gambar 4. 2	Flowchart Aplikasi	29
Gambar 4. 3	Use Case Diagram	30
Gambar 4. 4	Activity Diagram Login Admin	32
Gambar 4. 5	Activity Diagram Login User	33
Gambar 4. 6	Activity Input Data Event.....	34
Gambar 4. 7	Activity Edit Data Event.....	35
Gambar 4. 8	Activity Delete Data Event.....	36
Gambar 4. 9	Activity Diagram Input Data User.....	37
Gambar 4. 10	Activity Diagram Edit Data User	38
Gambar 4. 11	Activity Diagram Delete Data User.....	39
Gambar 4. 12	Activity Diagram Laporan.....	40
Gambar 4. 13	Activity Diagram Logout.....	40
Gambar 4. 14	Sequence Diagram Login Admin	41
Gambar 4. 15	Sequence Diagram Login User	42
Gambar 4. 16	Sequence Diagram Input Data Event.....	43
Gambar 4. 17	Sequence Diagram Edit Data Event	44
Gambar 4. 18	Sequence Diagram Delete Data Event.....	45
Gambar 4. 19	Sequence Diagram Input Data User	46
Gambar 4. 20	Sequence Diagram Edit Data User	47

Gambar 4. 21 Sequence Diagram Delete Data User	48
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Laporan Data	49
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Logout	50
Gambar 4. 24 Class Diagram.....	51
Gambar 4. 25 Halaman Login.	53
Gambar 4. 26 Halaman Menu Utama.....	53
Gambar 4. 27 Halaman Data User.....	54
Gambar 4. 28 Halaman Form Tambah User.....	55
Gambar 4. 29 Halaman Form Edit Data User	56
Gambar 4. 30 Halaman Data Event	57
Gambar 4. 31 Halaman Form Tambah Data Event.	58
Gambar 4. 32 Halaman Form Edit Data Event.....	59
Gambar 4. 33 Halaman Utama User.....	60
Gambar 5. 1 Tampilan Login	61
Gambar 5. 2 Tampilan Menu Utama Admin.....	62
Gambar 5. 3 Tampilan Data User	63
Gambar 5. 4 Tampilan Form Tambah Data User	63
Gambar 5. 5 Tampilan Form Edit Data User.....	64
Gambar 5. 6 Tampilan Data Event	65
Gambar 5. 7 Tampilan Form Tambah Data Event	66
Gambar 5. 8 Tampilan Form Edit Data Event.....	68
Gambar 5. 9 Tampilan Menu Utama User	69
Gambar 5. 10 Tampilan Halaman Laporan Data.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case	13
Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram.....	14
Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram	15
Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram	16
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 4. 1 Tabel Event_wisata	51
Tabel 4. 2 Tabel Kecamatan.....	52
Tabel 4. 3 Tabel Status	52
Tabel 5. 1 Blackbox Testing Login	70
Tabel 5. 2 Blackbox Testing Input Data Event	71
Tabel 5. 3 Blackbox Testing Edit Data Event	71
Tabel 5. 4 Blackbox Testing Delete Data Event	71
Tabel 5. 5 Blackbox Testing Input Data User	72
Tabel 5. 6 Blackbox Testing Edit Data User	72
Tabel 5. 7 Blackbox Testing Delete Data User	72
Tabel 5. 8 Blackbox Testing Laporan Data.....	72
Tabel 5. 9 Blackbox Testing Logout	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pariwisata ialah bidang potensial yang harus dikembangkan oleh pemerintah sebagai upaya pembangunan nasional dan menjadi sumber pendapatan daerah. Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak keindahan alam serta bermacam kawasan wisata unik, sehingga menjadi daya tarik untuk pelancong lokal ataupun luar negeri. Indonesia berperan besar dalam meningkatkan bidang pariwisata. Indonesia mempunyai 17.504 pulau, dan terdapat 300 kelompok etnis, 742 bahasa, situs warisan dunia, dan 51 taman nasional. Ambisi sektor pariwisata Indonesia pada tahun 2045 sebagai tujuan wisata paling populer di dunia dengan 73,6 juta pengunjung internasional dan pertumbuhan mata uang asing sejumlah 4,9% setiap tahun. (Mathematics, 2016)

Event adalah cara komunikasi yang sering dimanfaatkan organisasi-organisasi untuk memperkenalkan organisasinya ke khalayak umum. dengan kata lain event dimanfaatkan sebagai media promosi bagi organisasi melalui media sosial, media event marketing bahkan special event. Akan tetapi cara yang sering digunakan oleh organisasi dalam mempromosikan ialah melalui sebuah event yang dinilai lebih efektif dari pada iklan di media massa. Pelaksanaan event sebagai alat komunikasi pemasaran ini tidak asing lagi di Indonesia, event sering digunakan baik dari skala kecil hingga besar, baik dilingkup daerah hingga negara. Pada dasarnya promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran yang mana aktifitas dari kegiatan promosi ini berhubungan dengan penyebaran informasi,

mengajak, membujuk, serta menjadikan daya Tarik untuk masyarakat. Selain sebagai alat promosi, event yang melibatkan target audien merupakan cara publikasi yang ampuh bagi penyelenggara event. Dalam menyelenggarakan event ini, suatu organisasi biasanya melakukan dalam bentuk sponsorship yang mana dengan itu dalam pelaksanaan event sebaiknya harus dilakukan secara maksimal dan matang supaya tujuan dari organisasi tersebut dalam penyelenggaraan event dapat tercapai. (Anggoro et al., 2023)

Perkembangan aplikasi manajemen event pariwisata didukung oleh pesatnya pertumbuhan industri pariwisata di seluruh dunia. Industri pariwisata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian dunia dan menawarkan banyak kesempatan kerja. Namun penyelenggaraan event wisata perlu pengembangan yang lebih baik untuk mengoptimalkan potensi sektor pariwisata. Pengembangan aplikasi untuk penyelenggaraan event wisata membutuhkan kerjasama developer, ahli di bidang pariwisata dan user untuk membuat aplikasi yang memenuhi kebutuhan dan harapan pasar. Selain itu, pengembang harus mempertimbangkan antara lain ketersediaan keamanan informasi dan infrastruktur teknologi yang diperlukan. Dengan pengembangan yang tepat, aplikasi manajemen event pariwisata meningkatkan pengalaman pengunjung dan mempromosikan acara pariwisata dengan lebih baik.

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim adalah salah Dinas yang kurang lebih 4 tahun berdiri pada tahun 2019 yang dibentuk berdasarkan peraturan Bupati Muara Enim nomor 8 tahun 2019 tentang Organisasi Perangkat Daerah. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim

yang di Kepala oleh Isdrin, ST , Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dulunya merupakan gabungan dari Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora).

Pengolahan data event yang ada pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim yaitu masih banyak kekurangan, misalnya aksesnya tidak bisa dilakukan secara bersamaan, masih menggunakan excel, data yang tidak reliable, dan tidak bisa menggenerate data secara otomatis. Solusi dari permasalahan ini adalah membangun aplikasi Manajemen Event Pariwisata dengan indikator kategori data master dan data event wisata untuk mempermudah dalam pengelolaan data manajemen event wisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.

Berdasarkan latar belakang permasalahan pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Pariwisata Muara Enim Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaen Muara Enim Dengan Menggunakan Laravel”**. Dengan tujuan membantu para pegawai Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim untuk memudahkan dalam menyelenggarakan suatu event wisata, sedangkan aplikasi dapat memberikan informasi yang akurat dan tepat mengenai jumlah event wisata yang masih berlangsung dan yang sudah selesai. Dalam penelitian ini aplikasi dibangun berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan Framework Laravel serta menggunakan database *MySQL*.

Menurut Jurnal (Mujahid et al., 2019) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Pada Komunitas Bonsai Indonesia” peneliti membangun aplikasi berbasis website yang berfungsi untuk pembuatan event,

pendaftaran pada sebuah event serta pengelolaan manajemen event tersebut. Pada implementasi sistem menggunakan framework laravel yang pada penerapannya menggunakan pemrograman html kemudian dilengkapi dengan css, javascript untuk tampilan sistem. Untuk implementasi database menggunakan MySql yang berintegrasi dengan framework laravel untuk menyimpan data yang diproses dalam aplikasi. Dan pada jurnal (Samuel Ricko Perdana Putra et al., 2019) dengan judul “Pembangunan Aplikasi Manajemen Event Gereja KGC Malang Berbasis Web” Beberapa keunggulan Laravel yang membuat peneliti menggunakan kerangka kerja ini dalam pengerjaan penelitian adalah dokumentasi yang lengkap, pengaturan file dan kode yang rapi, menggunakan pola MVC, ORM yang mempercepat dan mempermudah dalam pengembangan aplikasi terutama dengan hal yang berhubungan dengan database, mempunyai komunitas yang cukup banyak, mendukung pengembangan aplikasi secara cepat dengan mempunyai fitur migration yaitu sistem kontrol untuk skema dari database.

Dari hasil jurnal yang saya dapatkan, maka kelebihan tugas akhir ini adalah bagaimana mengembangkan dan membangun aplikasi manajemen event wisata pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan khusus di Dinas Pariwisata yaitu mendata event wisata menggunakan teknologi berbasis website, kemudian fitur-fitur di dalam aplikasi mudah di akses oleh pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan Aplikasi Manajemen Event Pariwisata Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim Dengan Menggunakan Laravel?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi Manajemen Event Pariwisata Muara Enim Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim Dengan Menggunakan Laravel.
2. Mempermudah mengelola data event-event Pariwisata di Kabupaten Muara Enim.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hasil tugas akhir ini adalah :

- a. Memudahkan Kepala Dinas Dinas dan Staff Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim dalam mengelola data Manajemen Event yang ada di Muara Enim
- b. Meminimalkan waktu yang terbuang hanya untuk mengelola data Manajemen Event pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.
- c. Mengurangi Potensi kesalahan baik dalam input data serta kesalahan-kesalahan dalam proses pengolahan data Manajemen Event pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dibangun berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel serta memanfaatkan perangkat lunak MySQL sebagai media database.

2. Data Manajemen Event ini berasal dari kebijakan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.
3. Penelitian ini hanya membahas pengolahan data Manajemen Event pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Muara Enim.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahap analisis, desain, coding dan testing.

DAFTAR PUSTAKA

- aF. Listianto, F. Fauzi, R. Irviani, K. Kasmi, G. G. (2017). KONVEKSI SERAGAM DRUMBAND DI PEKON KLATEN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU Program Studi Manajemen , STIE Trisna Negara , OKU Timur. *Jurnal TAM(Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, I. N. (2023). Manajemen Event Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1), 570–580. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4434>
- Duggan, M., Roderick, D. R., & Sieburg, J. (1970). Data bases. *Proceedings of the 1970 25th Annual Conference on Computers and Crisis: How Computers Are Shaping Our Future, ACM 1970*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/1147282.1147284>
- Febrian Bachri, H., Priyambadha, B., & Rusdianto, D. S. (2018). Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang). *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, 2(12), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Handayani, T., Bin Taher, Y. S., Usman, A. H., & Ambarita, A. (2019). Aplikasi Pemeriksaan Biaya Instalasi Tegangan Listrik Rendah Berbasis Web Pada Pt. Ppilm Maluku Utara. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.36549/ijis.v4i1.51>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada

- Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Mathematics, A. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Muhidin, R., Kharie, N. F., & Kubais, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 91. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.31>
- Mujahid, C. A., Santoso, N., & Pramono, D. (2019). Lkadjoiadjro;Iwajfopawejfoi. *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, 3(12), 10975–10983. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Rizal, M. D. (n.d.). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Keuangan Kas Desa Cikeusik*. 1–8.
- Rumi, P. A. M., Husein, I. G., & Sari, S. K. (2021). Bavit (bandung Visit Travel): Aplikasi Pariwisata Modul Manajemen Konten Dan Event Wisata. *EProceedings ...*, 6(2), 3123–3133.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13839/13581>
- Samuel Ricko Perdana Putra, Pradana, F., & Amalia, F. (2019). Pembangunan Aplikasi Manajemen Event Gereja KGC Malang Berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8382–8389.
- Sanjaya, R., & Hesinto, S. (2018). Rancang Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 57–64. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.758>

- Tabrani, M., & Rezqy Aghniya, I. (2020). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 44–53. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i1.65>
- Web Tbk, B., Dwi Askara Siahaan, T., & Murtako, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Event Management. *Journal of Informatics and Advanced Computing*, 2(1), 2021.
- Wijaya, T., & Somya, R. (2022). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Peminjaman Ruangan Kedinasan Kota Salatiga menggunakan Framework Laravel. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(4), 3095–3107. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i4.2542>