Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi
Vol. 3, No. 2, Juli 2024
ISSN:2809-9834, DOI: 10.31284/p.semtik.2024-2.6161

Sistem Pendaftaran Event Running Spazio Playon Berbasis Website

Alif Altobelli[1], Gusti Eka Yuliastuti[2*]

[1,2]*Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya*

[*]E-mail: gustiekay@itats.ac.id

ABSTRACT

In the organization of the Spazio Playon running event, participant registration is currently managed manually, often resulting in piles of physical documents and errors in data recording. This makes the registration process slow and inefficient. Therefore, a computerized solution is needed to address this issue.The purpose of this research is to design and develop a web-based event registration system that provides three registration options, namely EARLY BIRD, REGULAR, and COMMUNITY. Each option has two distance categories, 5k and 10k, with different prices and stocks.The expected result of this research is the creation of a system that can help make the participant registration process more structured, accurate, and automated. With this system, it is hoped to reduce the accumulation of physical documents, speed up the verification and recapitulation of participant data, and increase the productivity and effectiveness of organizing the Spazio Playon running event.

Keywords

Sistem Pendaftaran;
Event Running;
Running Spazio;

Di dalam penyelenggaraan event running Spazio Playon, pengelolaan pendaftaran peserta saat ini masih dilakukan secara manual, yang sering kali mengakibatkan tumpukan berkas fisik dan kesalahan dalam pencatatan data. Hal ini membuat proses pendaftaran menjadi lambat dan kurang efisien. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang terkomputerisasi untuk mengatasi masalah ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem pendaftaran event berbasis web yang menyediakan tiga opsi pendaftaran, yaitu EARLY BIRD, REGULER, dan COMMUNITY. Masing-masing opsi ini memiliki dua kategori jarak tempuh, yaitu 5k dan 10k, dengan harga dan stok yang berbeda-beda. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem yang dapat membantu proses pendaftaran peserta menjadi lebih terstruktur, akurat, dan terotomatisasi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mengurangi tumpukan berkas fisik, mempercepat proses verifikasi dan perekapan data peserta, serta meningkatkan produktivitas dan efektivitas penyelenggaraan event running Spazio Playon.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi komputer memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, baik untuk kepentingan instansi pemerintah maupun perusahaan. Teknologi ini dimanfaatkan untuk menghasilkan informasi dari pengolahan data oleh pihak admin dan memberikan informasi kepada pihak yang membutuhkan. Penggunaan teknologi telah meluas ke berbagai bidang, termasuk pendidikan, pemerintahan, perbankan, perdagangan, industri, dan pertahanan negara, untuk memenuhi kebutuhan aktivitas kerja mereka.

Spazio Playon, sebagai penyelenggara event running, menghadapi tantangan dalam pengelolaan pendaftaran peserta yang masih dilakukan secara manual. Metode manual ini sering kali mengakibatkan tumpukan berkas fisik dan kesalahan dalam pencatatan data, membuat proses pendaftaran menjadi lambat dan kurang efisien. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang terkomputerisasi untuk mengatasi masalah ini.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem pendaftaran event berbasis web yang menyediakan tiga opsi pendaftaran bagi pengguna, yaitu EARLY BIRD, REGULER, dan COMMUNITY. Masing-masing opsi memiliki dua kategori jarak tempuh, yaitu 5k dan 10k, dengan harga dan stok yang berbeda-beda. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pendaftaran peserta dapat menjadi lebih terstruktur, akurat, dan terotomatisasi.secara online.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengelolaan Pendaftaran Event

Pengelolaan pendaftaran event secara efisien dan terkomputerisasi telah menjadi fokus utama dalam berbagai konteks penyelenggaraan acara. Implementasi sistem informasi berbasis web memungkinkan penyelenggara untuk mengotomatisasi proses pendaftaran, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan efisiensi administrasi. Dengan adanya sistem ini, peserta dapat mendaftar secara online dengan mudah, serta memungkinkan panitia untuk memantau dan mengelola data peserta secara real-time.

Manajemen Stok dan Kategori Pendaftaran

Pada konteks SISTEM PENDAFTARAN EVENT RUNNING SPAZIO PLAYON, terdapat tiga kategori pendaftaran utama: EARLY BIRD, REGULER, dan COMMUNITY. Setiap kategori ini menawarkan opsi jarak tempuh 5k dan 10k, dengan harga dan stok yang berbeda-beda. Manajemen stok yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa setiap kategori dan jarak tempuh memiliki kapasitas peserta yang optimal, serta untuk menghindari kelebihan atau kekurangan peserta dalam acara.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem untuk merancang dan mengimplementasikan SISTEM PENDAFTARAN RUNNING SPAZIO PLAYON berbasis web. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan secara praktis dalam mengelola pendaftaran event dengan efisien dan efektif.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (development research) yang melibatkan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi sistem. Desain ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk mengembangkan sistem informasi baru atau meningkatkan sistem yang sudah ada untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan pendaftaran event.

Lokasi dan Waktu Penelitian

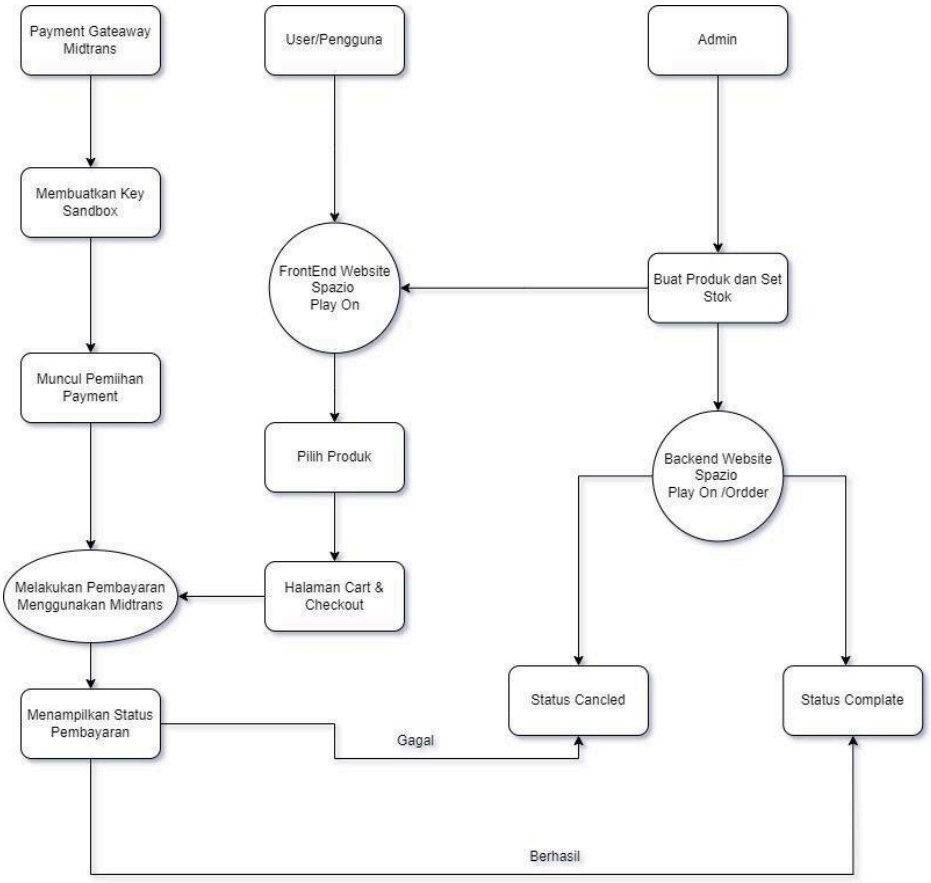
Penelitian ini dilaksanakan di PT Jasaweb Indonesia selama periode kerja praktik yang telah ditentukan. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal kerja praktik dan persyaratan akademis yang berlaku.

Instrumen dan Data Penelitian

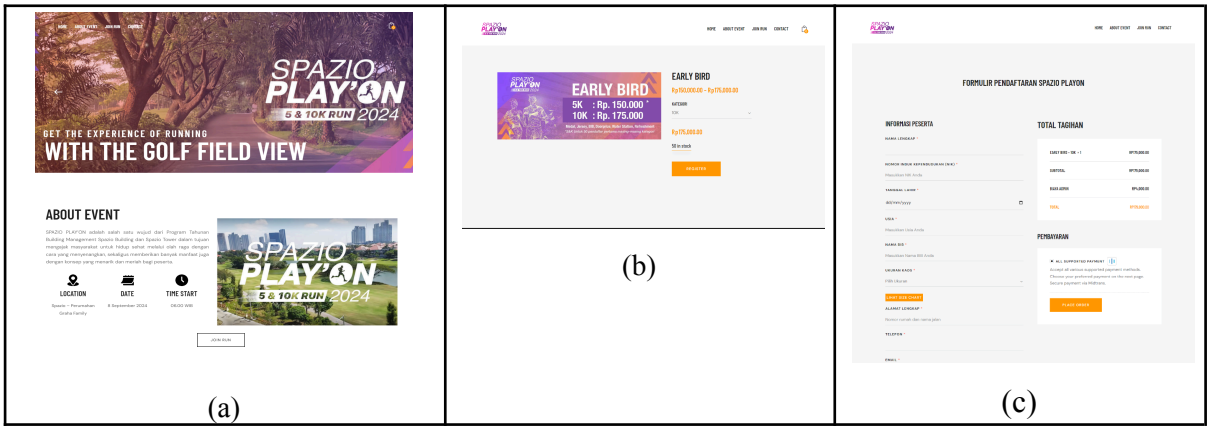
Instrumen utama penelitian ini adalah teknologi informasi, dengan pengembangan aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman tertentu (seperti PHP) dan platform pengembangan yang sesuai. Data penelitian diperoleh dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi aplikasi, serta evaluasi performa dan respons pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

Penggunaan Sistem

Instrumen utama penelitian ini adalah teknologi informasi, dengan pengembangan aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman tertentu (seperti PHP) dan platform pengembangan yang sesuai. Data penelitian diperoleh dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, implementasi aplikasi, serta evaluasi performa dan respons pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.



Gambar 1. DFD Level 0 Penggunaan Sistem



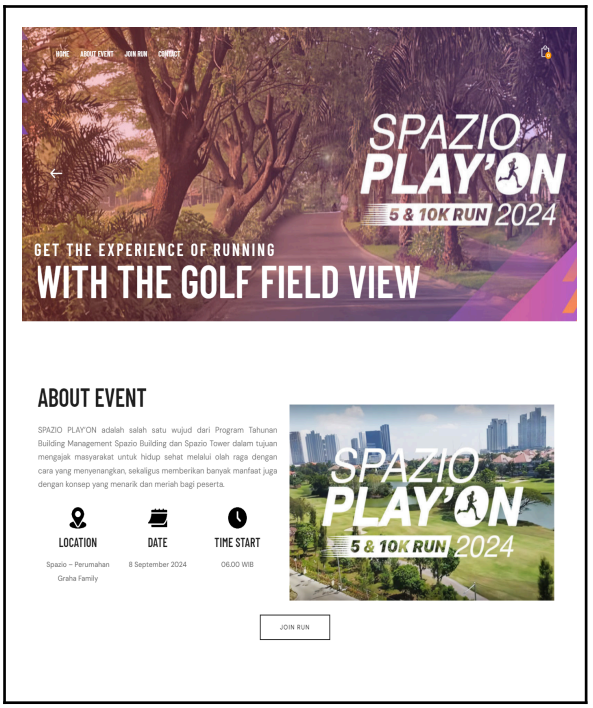
Gambar 2. a) Halaman Home, b) Pilih Produk, c) Halaman Checkout.

Sumber : jasabrandingsurabaya.com/spazioplayon

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Home

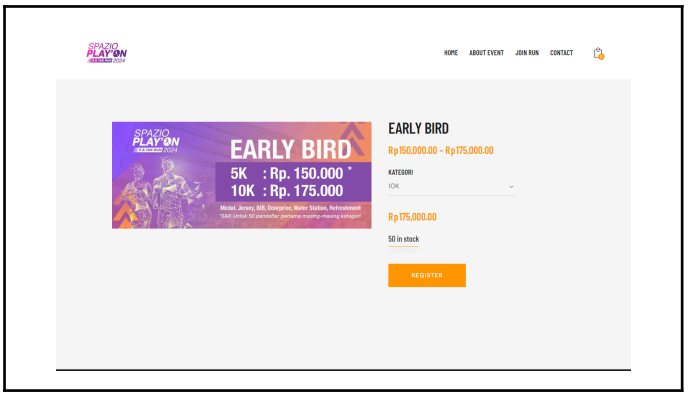
Pada halaman utama (home) SISTEM PENDAFTARAN EVENT RUNNING SPAZIO PLAYON, dirancang untuk memberikan pengalaman navigasi yang intuitif kepada pengguna. Fitur utama yang disediakan termasuk informasi tentang acara, pilihan kategori jarak (5k dan 10k), serta keuntungan dan persyaratan masing-masing kategori pendaftaran. Desain antarmuka pengguna (UI/UX) dirancang untuk menarik perhatian pengguna potensial dan memudahkan navigasi menuju proses pendaftaran..



Gambar 3. Halaman utama Sistem Pendaftaran Event Running Spazio Playon

Halaman Proses Pilih Produk

Proses pemilihan produk dalam SISTEM PENDAFTARAN RUNNING SPAZIO PLAYON melibatkan beberapa langkah yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memilih opsi pendaftaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Setiap opsi, seperti EARLY BIRD, REGULER, dan COMMUNITY, memiliki subkategori jarak (5k dan 10k) dengan harga yang berbeda-beda. Pengguna dapat memilih produk yang diinginkan dan menyesuaikan pilihan mereka sebelum melanjutkan ke proses checkout.



Gambar 4. Halaman Proses Pemilihan Produk

Halaman Proses Checkout

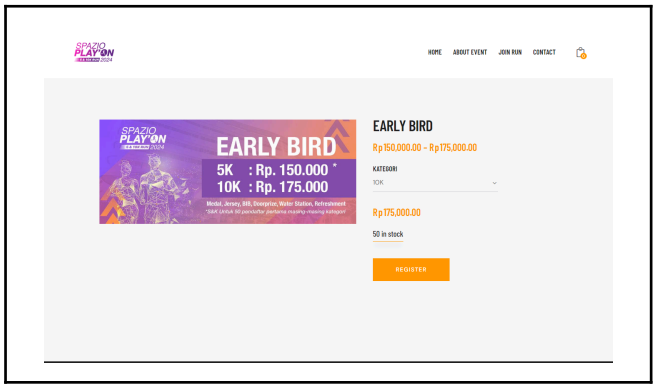
Proses checkout dirancang untuk memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan efisien. Setelah memilih produk dan menyesuaikan detail pendaftaran, pengguna akan dipandu melalui langkah-langkah berikut:

1. Pengguna diminta untuk mengisi informasi pribadi yang diperlukan untuk pendaftaran, seperti nama lengkap, alamat email, dan nomor telepon.

2. Pengguna diminta untuk mengisi detail peserta, seperti usia, jenis kelamin, dan informasi lain yang relevan terkait partisipasi dalam acara.

3. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti transfer bank atau pembayaran dengan kartu kredit/debit.

4. Sebelum menyelesaikan proses, pengguna diminta untuk memeriksa kembali pesanan mereka dan memberikan konfirmasi akhir sebelum mengirimkan pendaftaran.



Gambar 5. Halaman Proses Checkout

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan SISTEM PENDAFTARAN RUNNING SPAZIO PLAYON berbasis web dengan pendekatan pengembangan sistem. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan pendaftaran event, termasuk opsi pendaftaran (EARLY BIRD, REGULER, COMMUNITY) dengan variasi jarak (5k dan 10k). Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sistem ini berhasil memfasilitasi proses pendaftaran dengan lebih terstruktur dan terotomatisasi. Pengguna dapat dengan mudah memilih opsi pendaftaran, mengisi informasi yang diperlukan, dan menyelesaikan pembayaran dengan lancar.

Kesimpulan ini menegaskan bahwa SISTEM PENDAFTARAN RUNNING SPAZIO PLAYON berbasis web memberikan kontribusi positif dalam penyelenggaraan event, mempercepat proses administrasi, dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada PT Jasaweb Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama masa kerja praktik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan, serta keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan materiil. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

[1] JCO Run 2024 Participant Information Please enter your valid personal information https://jco.run/register/
[2] Hokky Run didonasikan kepada Palang Merah Indonesia (PMI). Dengan membuka cabang terbaru https://run.hokkyfruit.com/
[3] BFI RUN 2024 Pendaftaran publik BFI Run 2024 dibuka 16 Januari 2024 pukul 12:00 WIB. Biaya Pendaftaran. Biaya pendaftaran lomba BFI RUN 2024 https://bfi.run/
[4] Alfamart Run Lomba Pendaftaran · FAQ. Activity Photos. 2022 2023. Race Result. 2022 2023. REGISTER NOW. alfamartrun. Minggu, 27 Oktober 2024. https://run.alfamart.co.id/
[5] Febri Rizkqi Tahta Nugraha, Rinci Kembang Hapsari. "Rancang Bangun E-Learning Platform Menggunakan Metode Extreme Programming". Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan X, 2022. Pada https://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/3601/2785
[6] CEORunners pendaftaran sesuai kategori yang kamu inginkan. Slot nya terbatas, lho! Event Obex Trail Run 2024 akan diselenggarakan pada https://event.ceorunners.id/
[7] Maybank Marathon Run For Charity ... MAYBANK MARATHON 2024. Bali United Training Center, 25 Agustus 2024. Cek Hasil via Drawing · Pendaftaran via Voucher https://www.maybank.co.id/maybank-marathon
[8] BCRunnerspendaftaran untuk takjil di jalanan menjelang maghrib. *How to Register and ... ASN RUN 2023 [OPEN ASN VIRTUAL RUN]. ASN RUN 2023 [OPEN ASN VIRTUAL RUN] https://event.bcrunners.id/