

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Event Organizer*

Event Organizer merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati atau merayakan suatu istimewa penting dengan melibatkan banyak peserta dalam periode waktu tertentu. *Event Organizer* adalah entitas yang bertanggung jawab dalam menyelenggarakan suatu *event*, melalui beberapa tahapan seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi. Tahapan penyelenggaraan *event* meliputi perencanaan dan konseptual, yaitu tahap awal di mana konsep acara dirumuskan, tujuan ditetapkan, serta anggaran dan jadwal kegiatan disusun. Selanjutnya, tahap pelaksanaan mencakup pembagian tugas, koordinasi tim, serta pengelolaan sumber daya yang dibutuhkan agar acara dapat berjalan sesuai rencana. Tahap pelaksanaan merupakan inti dari penyelenggaraan *event*, di mana seluruh rangkaian acara dilaksanakan sesuai dengan konsep yang telah disusun sebelumnya, termasuk pendaftaran peserta, pengumpulan hasil karya lomba, dan pelaksanaan lomba. Selain ketiga tahap tersebut, *event organizer* diharapkan dapat melakukan manajemen komprehensif, yang mencakup pengawasan, evaluasi, serta mitigasi risiko selama berlangsungnya acara untuk memastikan kesuksesan secara keseluruhan. Pada penelitian ini, *event*

organizer bertujuan untuk mengelola proses pendaftaran serta pengumpulan hasil karya lomba pada Bee Creative Event Organizer melalui satu sistem yang terintegrasi untuk mendukung pengelolaan *event* secara efektif dan efisien [12].

2.1.2 Sistem Informasi

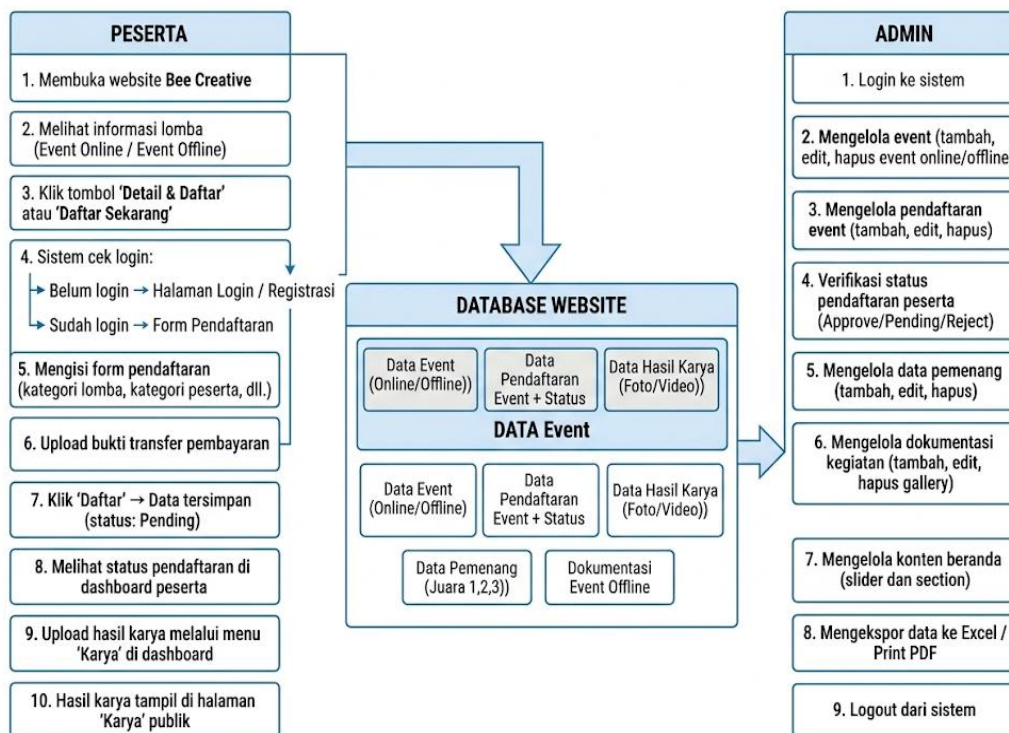
Sistem informasi secara konseptual merupakan kumpulan elemen yang saling terhubung untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta menyajikan data sehingga menjadi informasi yang bermanfaat bagi organisasi. Konsep dasar sistem informasi menekankan bahwa sistem tidak hanya meliputi teknologi komputer, tetapi juga mencakup prosedur data, sumber daya manusia, serta perangkat lunak dan perangkat keras yang saling mendukung. Sistem informasi terdiri dari enam komponen utama, yaitu: perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), basis data (*database*), prosedur, pengguna, serta jaringan komunikasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran data. Tujuan dan manfaat sistem informasi dalam organisasi antara lain untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas operasional, mendukung keputusan berbasis data, dan memperkuat daya saing organisasi melalui layanan yang lebih cepat dan tepat. Pada era digital saat ini, sistem informasi berpesan sangat krusial karena hampir seluruh aktivitas bisnis dan organisasi bergantung pada teknologi informasi untuk mengelola data secara *real-time*, meminimalisir kesalahan data, serta menyediakan akses informasi yang cepat dan mudah bagi pengguna. Dalam penelitian ini, sistem informasi digunakan untuk

mengelola proses pendaftaran peserta dan *upload* hasil karya secara terpusat pada Bee Creative Event Organizer, sehingga dapat mempermudah proses administrasi *event* secara lebih efektif dan efisien [13].

2.1.3 Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website

Sistem informasi manajemen berbasis *website* merupakan sebuah sistem yang memanfaatkan teknologi informasi, basis data, serta jaringan internet untuk mengolah, menyimpan, serta menyajikan data secara efektif. Sistem ini dirancang untuk membantu organisasi atau perusahaan dalam mengelola data dan informasi secara lebih terstruktur dan efisien. Tujuan dan manfaat dari penggunaan sistem informasi manajemen berbasis *website* meliputi peningkatan efisiensi operasional melalui otomatisasi proses bisnis, percepatan aliran informasi antar departemen, meminimalisir kesalahan pencatatan data, serta peningkatan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan data. Sistem informasi manajemen berbasis *website* dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul seperti permasalahan proses pendaftaran dan pengumpulan hasil karya. Contoh penerapan pada penyelenggaraan *event* adalah peserta dapat melakukan pendaftaran secara *online*, mengunggah hasil karya melalui satu *platform* terpusat, dan admin dapat mengelola data peserta serta melakukan verifikasi dokumen dengan lebih cepat dan efisien [14].

Gambar proses cara kerja sistem informasi manajemen berbasis *website* ditunjukkan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Cara Kerja Sistem Informasi Manajemen Berbasis *Website*

Berdasarkan Gambar 2.1 sistem informasi manajemen berbasis *website* pada penelitian ini digunakan untuk mempermudah penyebaran informasi lomba, pendaftaran peserta, *upload* hasil karya, pengelolaan pemenang, serta dokumentasi kegiatan *event offline* secara terpusat. Peserta dapat mengakses *website* untuk melihat detail lomba dan melakukan pendaftaran secara langsung melalui sistem, serta mengunggah hasil karya lomba melalui *dashboard* peserta. Admin bertanggung jawab dalam mengelola seluruh data dalam sistem, mencakup data *event online*

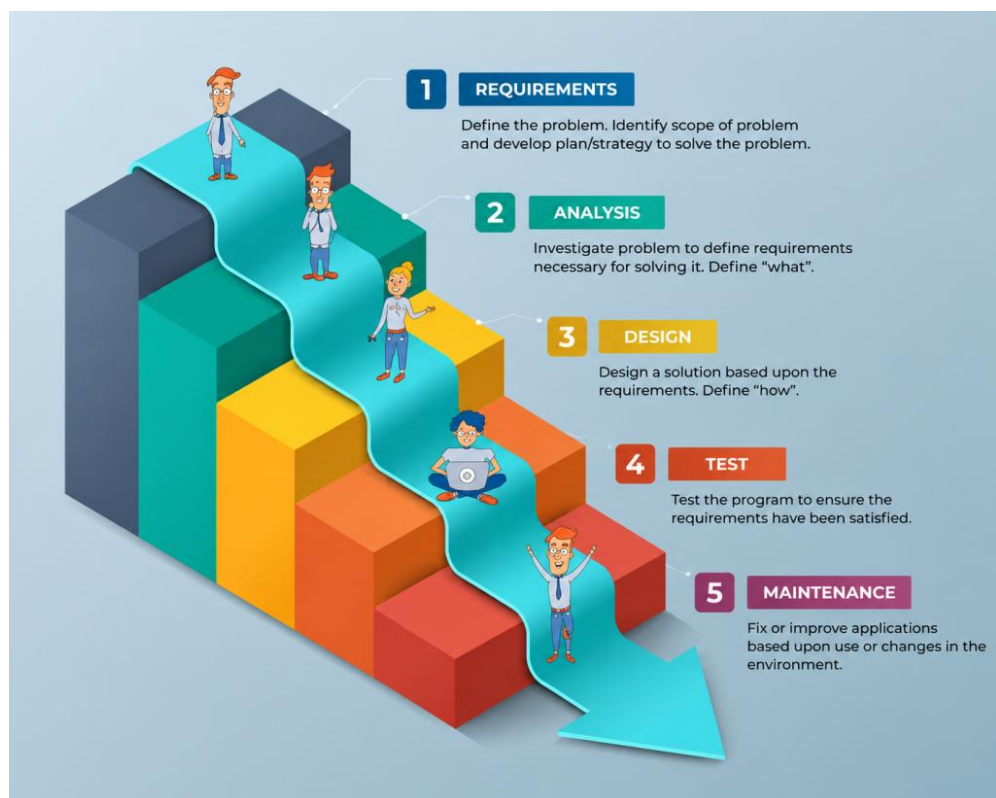
dan *event offline*, data pendaftaran *event*, data pemenang, data gallery, serta data pendaftar. Seluruh data tersebut tersimpan dalam *database website* dan dikelola oleh admin melalui antarmuka sistem. Dengan adanya sistem ini, pengelolaan informasi dan data kegiatan menjadi lebih efektif, efisien, dan terstruktur dibandingkan dengan metode manual yang sebelumnya dilakukan menggunakan aplikasi WhatsApp.

2.1.4 Metode Pengembangan *Waterfall*

Metode *waterfall* merupakan salah satu model siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi dengan pendekatan sistematis dan berurutan. Karakteristik utama metode ini adalah tahapan pengerjaan yang berurutan, di mana kebutuhan sistem didefinisikan dari awal, serta setiap hasil dari satu tahap menjadi dasar bagi tahap selanjutnya. Secara umum, metode *waterfall* terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Requirements Definition*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, serta *Operation and Maintenance*. Pada tahap *Requirements Definition* dilakukan identifikasi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Tahap *System and Software Design* berfokus pada perancangan struktur sistem, basis data, dan antarmuka. Selanjutnya, pada tahap *Implementation and Unit Testing* dilakukan proses pengkodean dan pengujian setiap bagian sistem. Tahap *Integration and System Testing* dilakukan untuk memastikan seluruh komponen sistem dapat berjalan dengan baik secara keseluruhan. Tahap

terakhir, *Operation and Maintenance* bertujuan untuk melakukan pemeliharaan dan perbaikan apabila ditemukan kendala. Kelebihan metode *waterfall* adalah memiliki alur kerja yang terdefinisi jelas, mempermudah proses perencanaan serta dokumentasi, dan cocok digunakan pada penelitian di mana kebutuhan sistem didefinisikan dari awal. Pada penelitian ini, metode *waterfall* diimplementasikan karena memiliki tahapan yang terstruktur untuk mengembangkan sistem pendaftaran dan *upload* hasil karya peserta [15].

Gambar cara kerja metode *waterfall* ditunjukkan pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Cara Kerja Metode *waterfall*

Gambar 2.2 menggambarkan proses pengembangan sistem yang terstruktur secara bertahap dan berurutan dari tahap pertama hingga tahap terakhir. Setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga seluruh proses menjadi lebih terstruktur dan sistematis. Berikut adalah penjelasan tahapan yang terdapat pada alur kerja metode *waterfall* sebagai berikut:

1. *Requirement Definition*

Pada tahap ini, pengembangan sistem diperlukan komunikasi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan perangkat lunak serta batasan sistem yang dibutuhkan. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, analisis dokumen, serta tinjauan literatur agar memperoleh informasi yang tepat dan cepat [16].

2. *System and Software Design*

Tahap ini mencakup perancangan keseluruhan sistem, antarmuka pengguna, dan struktur basis data. Pada tahap ini, ditentukan struktur komponen utama dari sistem, serta desain tampilan dan interaksi antarmuka pengguna yang mudah dipahami dan digunakan [17].

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, program diimplementasikan pada semua komponen sistem yang meliputi server *backend* dan basis data. Mengintegrasikan semua komponen yang sudah dikembangkan sekaligus mengimplementasikan fitur utama seperti pendaftaran *event* dan *upload* hasil karya peserta [17].

4. *Integration and System Testing*

Tahap ini dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi sistem beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian pada sistem ini dilakukan dengan metode *Black box testing* dengan fokus pada fungsionalitas pendaftaran *event* dan *upload* hasil karya peserta [10].

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini, dilakukan proses pemeliharaan sistem untuk memperbaiki bug, meningkatkan performa sistem, serta menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan pengguna agar sistem dapat berfungsi secara optimal [10].

2.1.5 *Website*

website adalah *platform* informasi berbasis jaringan komputer yang digunakan untuk menyajikan, mengelola, dan menyebarkan data digital sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Informasi yang disajikan dalam *website* dapat berupa teks, gambar, video, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya yang bersifat statis maupun dinamis, yang membentuk rangkaian halaman yang saling terhubung. Banyak pengguna yang memanfaatkan *website* sebagai sarana penyajian informasi serta mendukung kegiatan bisnis dan komunikasi. *Website* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya data tersimpan secara terpusat sehingga memudahkan pengelolaan informasi dan dapat diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan. Namun, *website* juga memiliki kelemahan seperti membutuhkan koneksi internet

yang stabil agar dapat diakses secara optimal, serta memerlukan adaptasi bagi pengguna yang belum terbiasa menggunakan sistem berbasis *website*. Dalam penelitian ini, *website* berfungsi sebagai media untuk melakukan proses pendaftaran peserta dan *upload* hasil karya secara terpusat dalam satu sistem [18].

Gambar Cara kerja *website* ditunjukkan pada gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Cara Kerja *website*

Penjelasan pada Gambar 2.3 menggambarkan tahapan kerja *website* dalam menerima dan menampilkan informasi kepada pengguna melalui jaringan internet. Proses dimulai ketika pengguna mengakses *website* menggunakan web browser. Browser kemudian mengirimkan permintaan

(*request*) melalui internet menuju server *website*. Setelah menerima permintaan tersebut, server memproses data yang diperlukan dengan bantuan web server dan *database* server. Selanjutnya, server mengirimkan kembali hasil proses (*response*) kepada browser sehingga halaman *website* dapat ditampilkan kepada pengguna. Dengan adanya proses tersebut, pengguna dapat memperoleh informasi pada *website* secara *online* dengan cepat dan mudah.

2.1.6 Aplikasi WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi pengiriman pesan instan yang memungkinkan pengguna bertukar pesan teks, gambar, video, foto, dan musik. Penggunaan aplikasi WhatsApp sebagai media komunikasi termasuk dalam strategi yang efektif, karena WhatsApp menjadi media alternatif yang fleksibel untuk menyebarkan informasi. Kelebihan WhatsApp dapat memberikan kemudahan akses karena hampir seluruh masyarakat menggunakan WhatsApp, biaya yang relatif rendah, komunikasi dua arah secara *real-time*, dan mendukung berbagai format file. Namun demikian, WhatsApp juga memiliki keterbatasan, seperti belum dapat memvalidasi kelengkapan data secara otomatis serta belum menyediakan fitur manajemen karya secara terpusat. Dalam konteks penelitian ini, WhatsApp digunakan sebagai sarana komunikasi pendukung antara admin dan peserta, di mana peserta yang memiliki pertanyaan spesifik mengenai *event* akan diarahkan ke WhatsApp admin, sementara

pertanyaan umum tentang informasi *event* dapat dijawab melalui fitur *chatbot* pada sistem *website* [19].

Gambar pengiriman gambar pada WhatsApp ditunjukkan pada gambar 2.4 sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Gambar Pengiriman Gambar pada WhatsApp

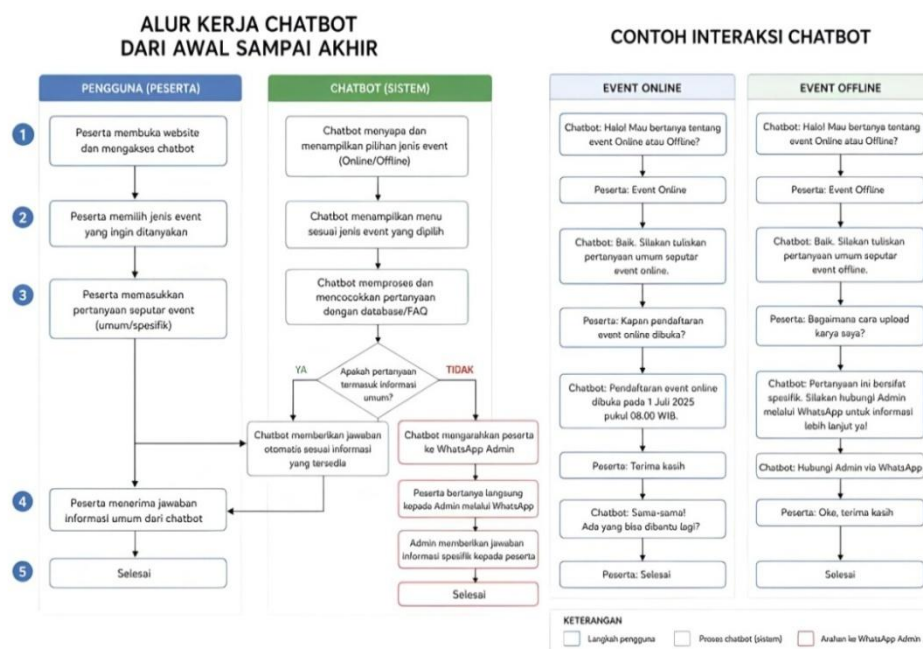
Gambar penggunaan WhatsApp di atas menampilkan bahwa aplikasi WhatsApp mendukung berbagai jenis komunikasi seperti pesan teks, pengiriman gambar, video, dan musik. Dalam penelitian ini, WhatsApp berfungsi sebagai sarana komunikasi antara peserta dan admin untuk menyampaikan informasi terkait *event* serta membantu peserta apabila mengalami masalah pada sistem *website*.

2.1.7 Chatbot

Chatbot merupakan program perangkat lunak yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna secara otomatis, baik melalui teks maupun

suara. *Chatbot* berfungsi untuk menjawab pertanyaan umum tanpa melibatkan manusia secara langsung, sehingga dapat membantu pengguna mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan efisien. Dalam penerapannya, *chatbot* banyak digunakan dalam sistem layanan informasi, layanan peserta, dan *platform* berbasis *website* karena dapat meningkatkan efisiensi pelayanan serta mempermudah komunikasi antara sistem dan pengguna. Mekanisme kerja *chatbot* dimulai ketika pengguna memasukkan pertanyaan, sistem kemudian menganalisis masukan tersebut dan mencocokkannya dengan data atau kata kunci yang tersedia, sehingga dapat memberikan jawaban otomatis sesuai kebutuhan pengguna. Beberapa keunggulan *chatbot* meliputi kemampuan memberikan layanan selama 24 jam, mempercepat respons informasi, mengurangi beban kerja admin, dan dapat melayani banyak pengguna secara bersamaan. Namun, *chatbot* juga memiliki kelemahan, antara lain keterbatasan dalam memahami pertanyaan yang masih terbatas apabila pertanyaan tersebut tidak sesuai dengan data yang tersedia serta ketergantungan pada koneksi internet agar dapat digunakan secara optimal. Pada penelitian ini, *chatbot* diterapkan pada sistem informasi pendaftaran dan *upload* hasil karya berbasis *website* untuk membantu peserta memperoleh informasi mengenai pendaftaran, jadwal *event*, ketentuan lomba, dan proses pengumpulan hasil karya secara lebih cepat dan terpusat [20].

Gambar proses cara kerja *Chatbot* ditunjukkan pada gambar 2.5 sebagai berikut:



Gambar 2. 5 Proses Cara Kerja *Chatbot*

Gambar 2.5 menunjukkan proses interaksi antara peserta dan *chatbot* pada sistem *website*. Interaksi dimulai ketika peserta membuka fitur *chatbot*, kemudian *chatbot* menampilkan opsi jenis *event* yang dapat dipertanyakan, yaitu *event online* dan *event offline*. Setelah peserta memilih jenis *event*, *chatbot* akan meminta peserta memasukkan pertanyaan yang relevan terkait *event* tersebut.

Selanjutnya, *chatbot* menganalisis pertanyaan peserta menggunakan data yang tersedia pada sistem. Jika pertanyaan yang diberikan bersifat umum seputar *event*, *chatbot* akan memberikan jawaban otomatis

berdasarkan informasi yang tersedia pada *database* sistem. Namun, apabila peserta memberikan pertanyaan yang bersifat spesifik atau memerlukan penjelasan lebih lanjut, *chatbot* akan mengarahkan peserta untuk menghubungi admin melalui WhatsApp. Dengan adanya *chatbot*, proses pelayanan informasi menjadi lebih cepat dan mudah, serta membantu mengurangi beban admin dalam menjawab pertanyaan umum peserta.

2.2 Penelitian Terdahulu

Mengetahui kebaruan (*novelty*) penelitian ini, dilakukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Tabel matriks *literature review* dan posisi penelitian yang ditunjukkan pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Matriks *literatur review* dan posisi penelitian

Implementasi Sistem Informasi Pendaftaran dan *upload* Hasil Karya *Event* Terpadu pada Bee Creative *Event Organizer*

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti, Tahun, Index	Metode Penelitian	Hasil	Keunggulan dan Kelemahan	Perbandingan
1	Pengembangan Sistem Aplikasi Pengelolaan <i>Event</i> Berbasis Web (Studi Kasus: Yayasan Ardhanari	Peneliti: Audhinata Bebytama Rizky dkk. Publikasi:	Penelitian ini bertujuan merancang serta mengimplementasikan aplikasi berbasis web yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat mengelola pendaftaran,	Keunggulan: Penelitian ini menggunakan metode <i>prototyping</i> yang fleksibel, pengujian dilakukan secara lengkap	Penelitian pada Yayasan Ardhanari Dharma Chitta berfokus pada <i>event</i> festival seni budaya untuk peserta dewasa dengan fitur <i>e-tickert</i> dan verifikasi

	Dharma Chitta) [21]	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Tahun: 2025	mendukung proses pendaftaran <i>event</i> dengan menggunakan pendekatan <i>Prototype</i> .	mengunggah bukti pembayaran, serta menghasilkan <i>e-ticket</i> secara terintegrasi.	dengan <i>unit testing</i> , <i>functional testing</i> , UAT, dan <i>usability testing</i> , serta memiliki tiga peran pengguna (guest, <i>performer</i> , admin) Kelemahan: Penelitian ini hanya fokus pada <i>event</i> festival seni budaya untuk peserta dewasa.	pembayaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada sistem pendaftaran dan <i>upload</i> asil karya peserta secara terpusat berbasis <i>website</i> untuk lomba anak-anak. Dengan demikian, kedua penelitian ini memiliki ruang lingkup yang berbeda.
2	Sistem Informasi Berbasis Web untuk Efisiensi Bisnis Pengendalian	Peneliti: Alif Ramadhan Nur Ibrahim dkk. Publikasi:	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan dapat meningkatkan efisiensi	Keunggulan: Sistem sudah terintegrasi menjadi lebih efisien dan menggunakan <i>framework</i>	Penelitian ini berfokus pada sistem pengendalian hama dengan fitur operasional layanan. Sedangkan penelitian yang

	Hama [22]	Jurnal Informatika dan Sistem Informasi. Tahun: 2025	pendekatan <i>waterfall</i> melalui kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengajuan.	pencatatan data pelanggan, mempercepat penjadwalan layanan, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik berdasarkan evaluasi UMUX.	modern. Kelemahan: Kurang fleksibel karena menggunakan <i>waterfall</i> , dan hanya fokus pada satu bidang (pest control).	dilakukan berfokus pada sistem pendaftaran dan pengelolaan hasil karya peserta secara terpusat berbasis <i>website</i> . Dengan demikian, kedua penelitian ini memiliki tujuan yang berbeda.
3	Analisa Perancangan Sistem informasi <i>Event</i> pada Rimata Training Center berbasis Web [23]	Peneliti: Reza Armalia dkk. Publikasi: JURMASIN (Jurnal Mahasiswa Informatika	Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi manajemen <i>event</i> berbasis komputer untuk	Penelitian ini menghasilkan rancangan dan <i>Prototype website</i> sistem informasi manajemen <i>event</i> dengan	Keunggulan: Penelitian ini menerapkan metode pengumpulan data yang komprehensif seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kelemahan:	Penelitian Reza Armalia hanya berfokus pada penyebaran informasi <i>event</i> dan komunikasi dasar. Sedangkan penelitian yang dilakukan,

		dan Desain. Tahun : 2026	mempermudah penyebaran informasi dan komunikasi, serta meningkatkan kepuasan peserta pelatihan.	pengembangan <i>system Development Life circle</i> (SDLC).	Tidak dilakukan pengujian <i>user experience</i> (UX) dan teknologi yang digunakan tidak dijelaskan secara detail.	menyediakan fitur <i>upload</i> hasil karya untuk peserta mengunggah karya lomba secara langsung, serta <i>chatbot</i> untuk komunikasi interaktif, yang menjadi perbedaan utama dibandingkan penelitian sebelumnya.
4	Pengembangan <i>website Spherevent</i> untuk Manajemen <i>Event</i> Berbasis Web dengan Pendekatan <i>Agile</i>	Peneliti: Wahyu dkk. Publikasi: JURNAL FASILKOM Tahun: 2025	Penelitian ini dilakukan Menggunakan model <i>Agile</i> dari Sistem <i>Development Life Cycle</i> (SDLC), melalui tahapan	Hasil pengembangan menunjukkan bahwa <i>Spherevent</i> menyediakan fitur utama seperti pembuatan dan pengelolaan <i>event</i> ,	Keunggulan: menggunakan metode <i>Agile</i> dengan fitur Pencarian <i>event</i> , <i>e-ticketing</i> , filter lokasi dan kategori.	Penelitian ini mengembangkan sistem yang bersifat umum untuk berbagai jenis <i>event</i> dengan fitur <i>e-ticketing</i> dan pelacakan pengunjung. Sedangkan penelitian yang

	[24]		perencanaan, perancangan sistem, pengembangan, pengujian, hingga implementasi.	pencarian <i>event</i> , integrasi <i>e-ticketing</i> , dan pelacakan pengunjung untuk analisis performa.	Kelemahan: sistem cukup kompleks, tidak fokus pada satu instansi dan evaluasi UX belum dijelaskan secara mendalam.	dilakukan lebih difokuskan pada pendaftaran <i>event</i> <i>organizer</i> anak-anak dan pengelolaan hasil karya peserta yang tidak tersedia di <i>Spherevent</i> .
5	Perancangan Aplikasi <i>Event</i> Organizer pada PT Inti Jasa Kreatif Menggunakan Metode <i>Agile</i> [25]	Peneliti: Nuzul Haq Ahmad Alramdani, dan Daniati Uki Eka Saputri Publikasi: JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik	Penelitian ini mengembangkan sistem informasi manajemen <i>event</i> dengan menggunakan pengembangan <i>Agile</i> untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan acara, memperluas cakupan layanan, dan	Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem ini berhasil mengotomatisasi berbagai proses operasional. Seperti pencatatan pemesanan, pengelolaan jadwal, serta pembuatan laporan.	Keunggulan: Penelitian ini menggunakan metode <i>Agile</i> dengan 5 aktor, serta menggunakan pengujian performa dengan <i>GTmetrix</i> . Kelemahan: Dalam jurnal tidak	Penelitian pada PT Inti Jasa Kreatif berfokus pada proposal otomatis dan vendor eksternal. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pendaftaran peserta lomba anak-anak serta <i>upload</i> hasil karya. Selain itu penelitian ini juga dilengkapi dengan

		Informatika) Tahun: 2025	mempercepat pembuatan proposal layanan.		dijelaskan secara rinci tahapan iterasi, <i>sprint</i> , atau <i>backlog</i> seperti standar <i>Agile</i> pada umumnya	<i>chatbot</i> sebagai fitur komunikasi peserta.
6	Rancangan Sistem Informasi Pengolahan <i>Event</i> Kampus Berbasis Web menggunakan Metode <i>waterfall</i> [26]	Peneliti: Muhammad Nahban dkk. Publikasi: Jurnal Nasional Teknologi Komputer. Tahun: 2025	Penelitian ini menggunakan metode <i>waterfall</i> dengan mengembangkan teknologi open <i>source</i> seperti HTML, CSS, PHP, JavaScript, dan <i>MySQL</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung kegiatan <i>event</i> internal kampus secara optimal.	Keunggulan: Metode pengujian lengkap dengan menggunakan <i>Black box</i> + UAT, ada fitur rating dan <i>feedback</i> peserta setelah <i>event</i> , adanya fitur absensi digital yang terintegrasi. Kelemahan: Penelitian ini hanya	Penelitian ini dirancang untuk acara seminar / workshop internal dengan menekankan pada fitur absensi, rating dan <i>feedback</i> peserta. Sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus untuk <i>event</i> anak-anak seperti lomba mewarnai, lomba menyanyi, dan lain

					husus untuk <i>event</i> internal kampus, tidak cocok untuk <i>event</i> komersial.	sebagainya
7	Sistem Informasi Pengelolaan <i>Event</i> Kampung Budaya Polowijen [27]	Peneliti: Adi Ramadhan dkk. Publikasi: J-Intech Tahun: 2022	Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi dengan pengujian menggunakan <i>Black Box</i>. Selain itu perancangan sistem menggunakan pendekatan <i>Unifies Modelling Language</i>	Hasil pengujian dengan menggunakan <i>Black Box</i>, sistem informasi yang dibangun telah sesuai dengan rancangan dan kebutuhan, sehingga pengguna sistem akan memperoleh kemudahan dalam pengelolaan <i>event</i>.	Keunggulan: Penelitian ini menggunakan UML lengkap seperti <i>use case</i>, <i>activity</i>, <i>sequence</i>, dan <i>database</i>, serta ada fitur tanggal otomatis (H+7) untuk menghindari jadwal bentrok. Kelemahan: Tidak menguji <i>User</i>	Penelitian pada Kampung Budaya Polowijen berfokus pada pengajuan <i>event</i>, donasi, dan validasi pembayaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada pengelolaan <i>event</i> anak anak dengan mengembangkan sebuah sistem terpusat untuk pendaftaran dan pengumpulan hasil karya

			(UML).		<i>Experience</i> (UX) atau kepuasan pengguna, dan pengujian hanya <i>black box</i> , tidak ada uji efisiensi atau kecepatan sistem.	lomba.
8	Rancang Bangun Sistem Pendaftaran <i>Event</i> (Studi kasus PT. Sela Kontes Produksi) [28]	Peneliti: Didiary Shandi Setiyawan, dan Umi Chotijah. Publikasi: Jurnal Komputasi dan Teknologi Informasi. Tahun: 2023	Tujuan penelitian ini untuk mempermudah dalam administrasi Pendataan pada pendaftaran calon peserta baru. Metode yang digunakan adalah studi langsung di lapangan dengan pengamatan dan observasi.	Hasil penelitian ini menunjukkan sistem informasi ini dapat membantu mempermudah dan memenuhi kebutuhan staff admin dalam pengelolaan data pendaftaran calon peserta secara efektif dan efisien.	Keunggulan: Penelitian ini menggunakan fitur <i>export</i> data ke CSV/Excel untuk admin dan menggunakan dokumentasi lengkap seperti <i>use case</i> , <i>activity</i> , serta <i>class diagram</i> . Kelemahan: Tidak ada fitur notifikasi	Penelitian PT Sela kontes paling relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menangani pendaftaran <i>event</i> , namun sistem tersebut tidak memiliki fitur <i>chatbot</i> untuk komunikasi peserta. Sedangkan penelitian yang dilakukan memiliki fitur

					atau pengumuman secara <i>real-time</i> sehingga peserta harus mengecek <i>website</i> secara berkala untuk mengetahui pengumuman pemenang.	<i>chatbot</i> untuk komunikasi peserta dan fitur <i>upload</i> hasil karya yang membantu peserta untuk mengirimkan karya lomba secara langsung melalui <i>website</i> .
--	--	--	--	--	---	--

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dan kebaruan pada sistem yang dikembangkan. Penelitian ini lebih menekankan pada pengelolaan proses pendaftaran dan pengumpulan hasil karya peserta secara terpusat melalui *website*. Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fitur *upload* hasil karya membantu peserta mengunggah karya lomba secara langsung melalui *website*.
2. Fitur *chatbot* membantu mempercepat komunikasi peserta melalui sistem dengan layanan informasi 24 jam.
3. Pendaftaran *event* terpadu untuk *event Online* dan *event offline* dalam satu sistem.