

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN EVENT  
DI MY OFFICE COWORKING SPACE BERBASIS  
MOBILE PADA PT SENTRAL KREASINDO PALEMBANG  
(Studi Kasus: Jurusan Manajemen Informatika Polsri)**

**Rika Sadariawati, S.E., M.Si.<sup>1</sup>, Yusniarti, S.Kom., M.Kom.<sup>2</sup>, Misti Kurnia Aslama<sup>3</sup>**  
Program Studi D4 Manajemen Informatika  
Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya  
Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Bukit Lama, Ilir Barat I, Palembang 30139  
e-mail: mistikurnia@gmail.com

**Abstrak.** Kegiatan (event) adalah suatu pekerjaan yang mengarahkan sumber daya baik berupa sumber daya manusia, barang modal, dana, peralatan atau kombinasi dari segala sumber daya (input) yang diolah untuk mencapai tujuan tertentu (output). Sebagai penyedia sewa tempat atau ruangan berbasis coworking space, My Office Coworking Space, PT Sentral Kreasindo Palembang membantu mitra sebagai penyelenggara kegiatan untuk mempublikasikan kegiatan yang akan dilaksanakan. Pendataan mitra dan peserta juga dicatat secara konvensional sehingga data penyewaan kurang terarsip dengan baik. Kemudian, media promosi kegiatan melalui sosial media yang mana calon peserta harus mendaftar dengan menghubungi panitia penyelenggara. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi yang mampu mempromosikan kegiatan-kegiatan mitra dalam satu platform web mobile dengan pendekatan pemasaran dan promosi dengan metode analisis PIECES untuk mengetahui persepsi pengguna sistem dalam hal ini staf administrasi, mitra, dan calon peserta. Sistem informasi yang dibangun menggunakan metode pengembangan sistem Rational Unified Process (RUP). Pendataan mitra dan calon peserta yang dilakukan dalam satu sistem akan mempermudah staf administrasi My Office dalam merekap laporan kegiatan secara berkala.

**Kata Kunci:** Event, Coworking Space, Rational Unified Process (RUP), PIECES.

## **I. PENDAHULUAN**

PT Sentral Kreasindo Palembang merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang coworking dan cafe bernama My Office Coworking Space. Di mana pada My Office Coworking Space, mitra dapat bekerja sama dengan menyewa ruangan sebagai kantor, tempat pertemuan (meeting), tempat acara, inkubator start up dari perusahaan, organisasi, komunitas bahkan umum.

Kegiatan (event) adalah suatu pekerjaan yang mengarahkan sumber daya baik berupa sumber daya manusia, barang modal, dana, peralatan atau kombinasi dari segala sumber daya (input) yang diolah untuk mencapai tujuan tertentu (output). Biasanya kegiatan dilaksanakan secara terorganisir maupun acak dan terdiri dari penyelenggara dan peserta.

Dewasa ini, melaksanakan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan merupakan suatu hal yang sedang berkembang dengan sangat cepat dan produktif. Beberapa kegiatan berbentuk seminar, pelatihan, gerakan, atau bincang-bincang (talkshow). Namun, pada pelaksanaannya seringkali penyelenggara kesulitan untuk menentukan tempat yang tepat dalam rangka menyukseskan kegiatan tersebut. PT Sentral Kreasindo Palembang membantu para perusahaan atau penyelenggara kegiatan untuk membantu kegiatan-kegiatan dengan menyediakan ruang yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan sebagai wujud turut mendukung berkembangnya start up dan

inovasi-inovasi baru para penyelenggara kegiatan sehingga berdampak pada generasi muda yang kreatif dan produktif khususnya di kota Palembang. Ruang yang disediakan memiliki konsep ruangan yang santai, nyaman, dan mitra dapat menikmati fasilitas-fasilitas seperti kopi, cafe service, dan internet Wi-Fi.

Mitra adalah perusahaan, organisasi, atau komunitas yang telah mendaftar dan menyewa tempat di MyOffice Coworking Space untuk tujuan tertentu, misalnya menyewa tempat sebagai kantor perusahaan, sebagai tempat pelaksanaan acara, dan tempat sebagai pertemuan-pertemuan komunitas. Dalam rangka mempromosikan kegiatan-kegiatan, mitra bekerja sama dengan staf administrasi My Office Coworking Space dengan mengunggah beberapa kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan ke salah satu platform media sosial. Namun, pada proses pendaftaran peserta, mitra kesulitan mendata peserta kegiatan yang telah mendaftar, dan mitra menghubungi staf administrasi secara langsung apabila terdapat perbaikan dari konten yang telah diunggah. Banyaknya konten dari perusahaan, organisasi, atau komunitas yang harus diunggah oleh staf administrasi membuat pengumuman atau promosi kegiatan kurang terorganisir. Pengawasan dan pendataan oleh staf administrasi terhadap jumlah kegiatan yang telah dilaksanakan oleh mitra dilakukan cukup lama karena staf administrasi harus mengecek data kegiatan yang dilaksanakan oleh mitra secara konvensional.

Berikut adalah beberapa mitra yang telah melakukan kerja sama dengan My Office Coworking Space antara lain: HMJ MI POLSRI, Jon Project Palembang, Hend Krisna, Locket.com, PCMI Sumatera Selatan, Victoria of Sriwijaya, IPSI, FISIP Universitas Sriwijaya, AISEC Universitas Sriwijaya, Wendi Antoliu, dan Ruang Guru. Event yang dilaksanakan memiliki jadwal yang berbeda seperti hanya satu kali pertemuan atau beberapa kali pertemuan, bahkan event yang berkelanjutan seperti satu minggu satu kali. Ruang yang disewakan oleh My Office Coworking Space setidaknya melaksanakan event sebanyak 10 hingga 20 kegiatan dalam satu bulan. Banyaknya peminat dari mitra untuk melaksanakan event di My Office Coworking Space maka strategi pemasaran dalam menyebarkan informasi tentang event tersebut perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah sistem yang mampu melaksanakan promosi kegiatan mitra, pendaftaran peserta, serta mendata kegiatan-kegiatan mitra sekaligus agar efektif, tepat guna, serta terotomasi. Penggunaan gawai oleh mitra, staf administrasi, dan calon peserta dapat dimanfaatkan sebagai media perantara untuk berbagi informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam pembangunan sistem informasi yang mencakup hal-hal tersebut, metode pengembangan sistem Rational Unified Process (RUP) dan Object Oriented Analysis and Design (OOAD) merupakan suatu metode yang akan membantu membangun sistem informasi agar lebih terarah dan dapat dikembangkan menjadi sistem informasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membuat sebuah sistem informasi pengelolaan kegiatan (event) yang memfasilitasi mitra, staf administrasi, dan calon peserta atau partisipan untuk mengakses jenis-jenis kegiatan menjadi lebih tersinkronisasi dengan pembahasan tugas akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN EVENT DI MY OFFICE COWORKING SPACE BERBASIS MOBILE PADA PT SENTRAL KREASINDO PALEMBANG”.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, software, hardware, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkannya, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi, (Irviani, 2017).

### **2.2 Kegiatan (Event)**

Event merupakan penyelenggaraan kegiatan yang bertujuan untuk memperingati suatu yang penting dalam kehidupan secara individu maupun kelompok berlandaskan tradisi, keagamaan, keadatan, dan budaya, serta melibatkan lingkungan masyarakat pada kurun waktu tertentu (Noor, 2013:8).

### **2.3 Mobile**

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan komunikasi. Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Adriana, 2016).

### **2.4 Coworking Space**

Pengertian lain menurut Spreitzer (2015), co-working space didefinisikan sebagai tempat kerja beragam kelompok freelancer, pekerja jarak jauh, dan profesional independen lain yang bekerja sama dalam penggunaan komunal. Tujuan adanya co-working space adalah sebagai sebuah tempat berkumpulnya jejaring (networking) atau komunitas sinergis untuk para penggiat usaha, penggunaannya bisa mengembangkan jejaring dan menghasilkan ide-ide baru (Uzzaman, 2015:160).

### **2.5 Rational Unified Process**

*Unified Process* atau juga dengan proses *iterative and incremental* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak (software) secara berulang dan bertahap. *Rational Unified Process* (RUP) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur, dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (Shalahuddin M, 2018).

## **III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Tahapan Pengumpulan Data**

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu melalui studi pustaka dan wawancara.

#### **a. Studi Pustaka**

Pada tahap ini data dikumpulkan melalui berbagai literatur pada buku, jurnal ataupun dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian.

#### **b. Wawancara**

Pada tahap ini dilakukan proses interview atau wawancara kepada pihak My Office Coworking Space untuk mendapatkan informasi dan data yang tidak didapatkan di tahap studi pustaka.

### **3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang dipakai yakni metode Rational Unified Process (RUP). Rational Unified Process (RUP) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur, dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (Shalahuddin M, 2018).

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengembangan perangkat lunak dengan metode Rational Unified Process (RUP), antara lain:

a. Inception (Permulaan), yaitu tahapan untuk memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan dan mendefinisikan kebutuhan akan sistem yang akan dibuat, antara lain: memahami ruang lingkup dari proyek (biaya, waktu, kebutuhan, risiko, dan lainnya); dan membangun kasus bisnis yang dibutuhkan (business analysis).

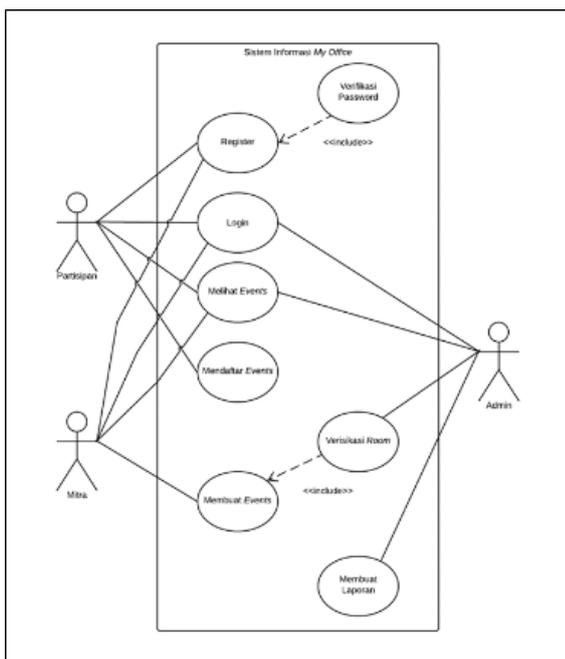
b. Elaboration (Perluasan/perencanaan), yaitu tahapan untuk melakukan perencanaan arsitektur sistem, mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak, mendeteksi risiko yang mungkin terjadi pada arsitektur aplikasi. Tahapan ini lebih kepada analisis dan desain sistem (prototype) atau gambaran sistem.

c. Construction (Konstruksi), yaitu lebih fokus pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem dengan mengimplementasikan perangkat lunak pada kode program.

d. Transition (Transisi), yaitu berfokus pada proses transisi dan orientasi sistem oleh pengguna sehingga sistem dapat digunakan sebagaimana mestinya.

## IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Usecase Diagram



Gambar 4.1 Usecase Diagram

Keterangan:

1. Partisipan dan Mitra melakukan registrasi dan memasukkan username dan password yang kemudian diverifikasi dalam proses login.
2. Partisipan dapat melihat seluruh event yang telah didaftarkan oleh Mitra berdasarkan kategori kegiatan.
3. Partisipan mendaftarkan event apa saja yang diinginkan berdasarkan kategori.
4. Mitra dapat melihat seluruh event yang akan dilaksanakan.

5. Mitra dapat membuat, mengunggah, atau mengatur event yang akan dilaksanakan. Untuk mengatur event tersebut Admin akan membantu mengarahkan ruangan apa saja yang bisa digunakan melalui proses verifikasi room agar jadwal kegiatan yang dilaksanakan dapat berjalan teratur.

6. Admin dapat melihat seluruh event yang dilakukan dan jumlah peserta yang hadir melalui laporan kegiatan Mitra.

7. Admin dapat membuat dan mencetak laporan event sesuai dengan kebutuhan.

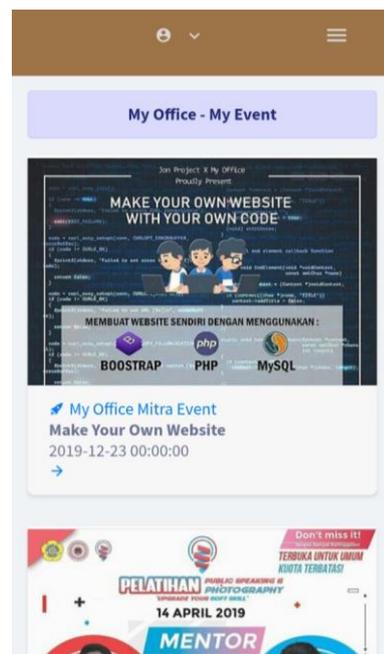
### 4.2 Tampilan Program

Berikut adalah tampilan program aplikasi pengelolaan *event*:



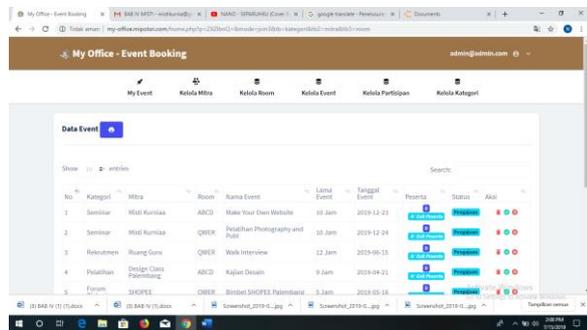
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama

Halaman tampilan awal admin ini (dalam tampilan personal computer) bertujuan untuk menampilkan event apa saja yang akan dilaksanakan berdasarkan unggahan event oleh mitra.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama Mobile

Halaman ini merupakan rancangan halaman user yang terdapat judul Aplikasi, Logo, Beranda, Informasi, dan Petunjuk. Halaman tampilan awal admin ini (dalam tampilan *web mobile*) bertujuan untuk menampilkan event apa saja yang akan dilaksanakan berdasarkan unggahan event oleh mitra.



Gambar 4.4 Tampilan Laporan

Halaman tampilan laporan (dalam tampilan *personal computer*) bertujuan untuk menampilkan laporan dari setiap event beserta jumlah partisipan yang mengikuti event.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi My Office, Admin tidak perlu mencatat nama *event*, dan pemilihan ruangan secara manual di buku agenda *event*. Partisipan mendaftarkan diri pada suatu event dapat mengisi form pendaftaran, dan bagi mitra yang ingin membuat atau mengunggah event dapat mengisi form event sehingga kegiatan tercatat tidak menggunakan buku agenda.

Sistem informasi My Office telah dapat digunakan untuk mengarsip data event dan jumlah partisipan di My Office Coworking Space sehingga pengelolaan event menjadi lebih mudah dan efisien

### 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat dilakukan pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pengenalan atau orientasi sistem informasi kepada pengguna, dalam hal ini Mitra, Admin, dan Partisipan.
2. Mengembangkan sistem informasi My Office secara berkala untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

Agung, Andrianus dkk. Pembuatan Aplikasi Event Organizer Clover Berbasis Android. Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.  
 Alshamrani, Adel dan Abdullah Bahattab. 2015. *A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model. International*

*Journal of Computer Science Issues. Vol. 12, Issue No.1, hlm. 106-111.*

Ariandi, Muhammad dan Fatmasari. 2014. Penerapan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Penerimaan KRS *Online* (Studi Kasus: Mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang). *Conference Paper*.

Aria Adi Negoro, R. Y. (2018). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Manajemen Event di Perguruan Tinggi*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Vol.61.

Cholil, Muhammad dan Supriyanti. 2016. Aplikasi *Technology Acceptance Model* Pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit di Rumah Sakit Ortopedi Prof. Dr. R. Soeharso Surakarta. Daya Saing, Jurnal Ekonomi Manajemen Sumber Daya. Vol.18, No.1, hlm. 42-51.

Firmansyah, Heru dan Rintana Arnie. 2017. Model Sistem Informasi Promosi dan Management Event Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JUTISI)*. Vol.6, No. 2, hlm. 1547-1558.

Rini, Btari Chandra dan Imanuddin Hasbi. 2015. Rancang Bangun Sistem. Pengaruh Advertising, Sales Promotion, dan Direct Marketing Rakuten.co.id di Instant Messaging Line Terhadap Brand Awareness. *E-Proceeding of Management*. Vol.2, No.2, hlm. 1335-1342.

Mukherjee, Momin. 2016. *Object-Oriented Analysis and Design. International Journal of Advanced Engineering and Management*, Vol. 1 No. 1, hlm. 18-24.

Sayekti, Fran dan Pulasna Putarta. 2016. Penerapan *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah, Tahun 9. No. 3, hlm. 196-209.

Wijaya, Andri. 2016. *Analysis of Factors The Use of Google Classroom to Support Lectures. International Conference on Information and Engineering, Application* Palembang-Indoneisa. Universitas Katolik Musi Charitas.

Widjana, Mahardika Aditya. 2011. *Factors Determining Acceptance Level of Internet Banking Implementation. Journal of Economics, Business and Accountancy Ventura Accreditation*, Vol.14, No.2, hlm. 161-174.

