

IMPLEMENTASI SISTEM MANAJEMEN EVENT TERINTEGRASI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA

Eko Riswanto¹, Renaldy Galih Arayaji²

^{1,2} Program Sudi Informatika, STMIK EL RAHMA Yogyakarta
e-mail: ¹riswantoeko@stmikelrahma.ac.id, ²redanredanku46@gmail.com

ABSTRACT

Effective event management is a major challenge for student organizations, particularly in terms of coordination, scheduling, and activity reporting. To address this issue, this study aims to develop and implement an integrated web-based event management system, with a case study on student organizations at STMIK El Rahma Yogyakarta, including the Student Executive Board (BEM), Study Program Student Associations (HMP), and Student Activity Units (UKM). Using the Rapid Application Development (RAD) approach, the system was designed with active user involvement in requirement gathering, prototyping, development, and iterative testing. Evaluation results showed that 75% of respondents were highly satisfied, and 20% were satisfied with the system's ease of use, effectiveness, and reliability, proving its ability to increase efficiency in organizational activity management. The implications of this study indicate that the RAD approach can produce systems that are adaptive to user needs and relevant for application in similar institutional contexts.

Keywords: Event Management System, Student Organizations, Rapid Application Development (RAD), Management Effectiveness, Web-Based Application

INTISARI

Manajemen event yang efektif menjadi tantangan utama bagi organisasi mahasiswa, khususnya dalam hal koordinasi, penjadwalan, dan pelaporan kegiatan. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan sistem manajemen event berbasis web yang terintegrasi, dengan studi kasus pada organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta, yaitu Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP), dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD), sistem ini dirancang dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam pengumpulan kebutuhan, pembuatan prototipe, pengembangan, serta pengujian iteratif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 75% responden sangat puas, dan 20% puas dengan kemudahan penggunaan, efektivitas, dan keandalan sistem, serta terbukti meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan kegiatan organisasi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan RAD dapat menghasilkan sistem yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna dan relevan untuk diterapkan pada institusi lain dengan konteks serupa.

Kata kunci: Sistem manajemen event, Organisasi Mahasiswa, Rapid Application Development (RAD), Efektivitas Pengelolaan, Aplikasi Berbasis Web

1. PENDAHULUAN

Dalam pengelolaan organisasi mahasiswa di pendidikan tinggi memainkan peran penting dalam memperkaya pengalaman non-akademik mahasiswa dan meningkatkan keterampilan kepemimpinan mahasiswa (Uray & Essya, 2023). Organisasi kemahasiswaan sering menyelenggarakan berbagai kegiatan dan acara yang mendukung pengembangan kapasitas personal dan profesional para anggotanya, seperti seminar, pelatihan, dan kegiatan sosial. Supaya kegiatan dapat terlaksana dengan baik, dibutuhkan manajemen event yang efektif dan terstruktur (Ismail & Sulaiman W., 2023). Di STMIK El Rahma Yogyakarta, terdapat tiga jenis organisasi utama, yaitu 1 organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), 2 organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP), dan 6 organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), yang secara kolektif menyelenggarakan lebih dari 15-20 kegiatan tahunan. Manajemen kegiatan di organisasi-organisasi ini sebagian besar masih dilakukan secara manual, yang menimbulkan berbagai tantangan signifikan (Zein, 2023). Berdasarkan survei awal, sekitar 60% kegiatan menghadapi keterlambatan dalam pelaksanaan, 45% memiliki dokumentasi yang tidak teratur, dan 40% mengalami kesalahan koordinasi antar-anggota. Masalah-masalah ini berdampak langsung pada keberhasilan kegiatan, serta menurunkan tingkat partisipasi dan keterlibatan anggota. Berdasar hal tersebut dibutuhkan solusi berbasis teknologi yang dapat mendukung organisasi mahasiswa dalam mengelola kegiatan mereka secara lebih terintegrasi dan efisien (Zein, 2023). Manajemen event yang efektif merupakan komponen kunci dalam keberhasilan berbagai kegiatan organisasi mahasiswa (Agrawal et al., 2024).

Sistem yang dirancang untuk organisasi mahasiswa membutuhkan fitur-fitur unik seperti kemudahan koordinasi lintas anggota, otomatisasi pelaporan, dan antarmuka yang ramah pengguna. Solusi teknologi yang ada seperti

Google Calendar dan Eventbrite, tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan spesifik ini, karena kurangnya integrasi dengan kebutuhan internal organisasi mahasiswa dan keterbatasan fleksibilitas dalam penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan sistem manajemen event berbasis web yang terintegrasi, dirancang khusus untuk organisasi mahasiswa, dengan keunggulan seperti modul QR Code untuk absensi, pelaporan otomatis, dan dashboard interaktif untuk pemantauan kegiatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem manajemen event yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan organisasi mahasiswa melalui penyederhanaan proses koordinasi, perencanaan, dan dokumentasi (Aziz et al., 2021). Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi yang relevan bagi organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta, tetapi juga menjadi model yang dapat diadopsi oleh institusi pendidikan lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD) untuk mengembangkan sistem manajemen event berbasis web yang terintegrasi, dengan studi kasus pada organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta. Pendekatan RAD dipilih karena memungkinkan pengembangan sistem lebih cepat melalui iterasi dan prototipe (Nofikasari et al., 2022), yang dapat memenuhi kebutuhan BEM, HMP dan UKM. Berikut langkah-langkah penelitian yang dilakukan:

1. Pengumpulan Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan sistem melalui wawancara dan diskusi dengan perwakilan 15 responden dari BEM, HMP, dan UKM untuk mengidentifikasi fitur-fitur utama yang dibutuhkan. Kebutuhan pengguna seperti pengelolaan jadwal acara, pelacakan anggota, dan dokumentasi kegiatan, dikumpulkan sebagai dasar perancangan sistem. Data dari wawancara dianalisis untuk merumuskan persyaratan fungsional dan non fungsional sistem, serta untuk menentukan batasan dan prioritas pengembangan.

2. Perancangan dan Prototyping

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, prototipe awal sistem dirancang menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan Unified Modeling Language (UML). Prototipe ini mencakup komponen utama seperti jadwal acara, modul tugas, dan fitur pelaporan yang mudah diakses oleh anggota organisasi. Pengguna di BEM, HMP, dan UKM diberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi prototipe awal dan memberikan masukan terkait fitur dan desain yang diinginkan. Proses iteratif ini membantu memperbaiki prototipe sesuai umpan balik pengguna dan kebutuhan yang lebih spesifik.

3. Pengembangan Sistem dan Pengujian Iteratif

Tahap pengembangan sistem dilakukan berdasarkan prototipe yang telah disempurnakan dan disepakati. Pemrograman dilakukan menggunakan teknologi web, seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk frontend, serta PHP (dalam *framework Laravel*) dan MySQL untuk backend dan basis data. Selama proses pengembangan dilakukan pengujian pada setiap fitur untuk memastikan fungsionalitasnya sesuai kebutuhan. Pengujian ini meliputi uji unit untuk setiap komponen dan uji integrasi untuk memastikan keselarasan antar modul dalam sistem.

4. Penerapan dan Pengujian Sistem Secara Menyeluruh

Setelah semua fitur utama dikembangkan sistem diuji secara menyeluruh melalui *Black Box Testing* dan uji pengguna secara langsung. Pengujian dilakukan oleh anggota organisasi untuk memastikan sistem dapat digunakan dengan mudah dan memenuhi persyaratan fungsional yang ditetapkan. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk melakukan perbaikan akhir pada sistem.

5. Implementasi dan Evaluasi Kinerja Sistem

Sistem yang telah dikembangkan diterapkan secara penuh pada organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta. BEM, HMP, dan UKM menggunakan sistem dalam pengelolaan kegiatan mereka, seperti penjadwalan acara, koordinasi antar anggota, dan pelaporan hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan pengguna untuk menilai efektivitas, keandalan, dan kemudahan akses sistem dalam mendukung manajemen event. Hasil evaluasi dianalisis untuk mengukur dampak sistem pada efisiensi dan kualitas pengelolaan kegiatan organisasi.

Pendekatan RAD dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan pengembangan sistem yang adaptif dengan mengutamakan partisipasi aktif pengguna pada setiap tahap, sehingga sistem yang dihasilkan dapat secara optimal mendukung kebutuhan organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

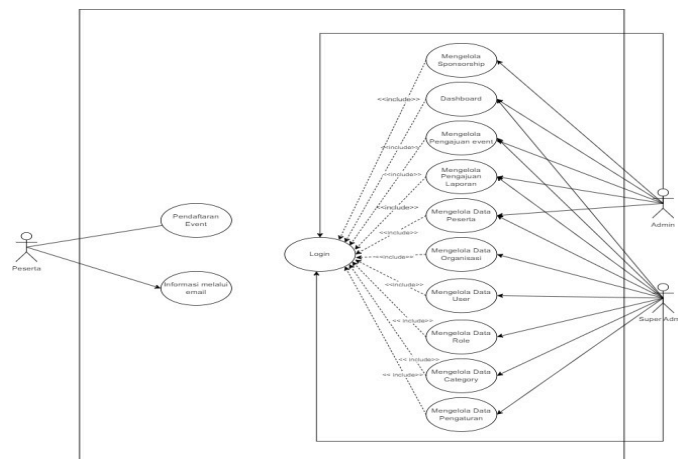
3.1 Pengumpulan Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Melakukan analisis kebutuhan yang mendalam adalah langkah awal dalam menentukan perangkat lunak yang dihasilkan. Kesesuaian perangkat lunak dan kepatuhan terhadap kebutuhan pengguna sangat bergantung pada keberhasilan proses analisis kebutuhan ini.

1. Super Admin
 - a) Super Admin dapat melakukan *Login*.
 - b) Super Admin dapat mengelola organisasi.
 - c) Super Admin dapat mengelola *Role*.
 - d) Super Admin dapat mengelola *user*/pengguna.
 - e) Super Admin dapat mengelola kategori *Event*.
 - f) Super Admin dapat mengelola data peserta *Event* dengan fitur tambahan seperti scanner, ekspor ke Excel, ekspor ke PDF, dan *upload* dokumentasi.
 - g) Super Admin dapat mengelola pengajuan *Event*.
 - h) Super Admin dapat mengelola pengajuan laporan *Event*.
 - i) Super Admin dapat mengelola pengaturan.
2. Admin
 - a) Admin dapat melakukan *Login*.
 - b) Admin dapat mengelola pengajuan *Event*.
 - c) Admin dapat mengelola pengajuan laporan *Event*.
 - d) Admin dapat mengelola data peserta *Event* dengan fitur tambahan seperti scanner, ekspor ke Excel, ekspor ke PDF, dan *upload* dokumentasi.
 - e) Admin dapat mengelola *Sponsorship*.
3. Peserta
 - a) Peserta dapat melakukan pendaftaran *Event* melalui *Website* tanpa *Login*.
 - b) Peserta mendapatkan email yang berisi informasi peserta dan QR Code.

3.2 Perancangan Sistem dan Prototyping

Dalam pengembangan sistem pemodelan perancangan sistem *event* organisasi mahasiswa berbasis *web* ini menggunakan metode berorientasi objek dengan bahasa perancangan standar, yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Salah satu diagram yang digunakan dalam studi ini adalah diagram use case diagram yang terdapat pada Gambar 1.



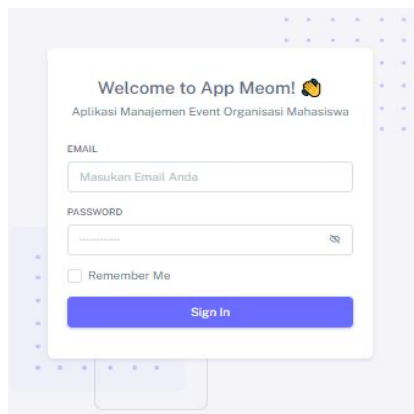
Gambar 1. Use Case Diagram

Pada Gambar 1 terdapat tiga aktor, yaitu:

1. **Super Admin:** Setelah login, bertanggung jawab untuk mengelola sebuah event yang mencakup dashboard, pengelolaan organisasi, role, user, kategori event, pengajuan event, data peserta, pengajuan laporan, dan pengaturan.
2. **Admin:** Setelah *login*, bertanggung jawab untuk mengelola sebuah *event* meliputi *dashboard*, mengelola *Sponsorship*, mengelola pengajuan *event*, mengelola data peserta, mengelola pengajuan laporan.
3. **Peserta:** Melakukan proses pendaftaran *event* langsung melalui *website* dan akan dikirim informasi *event* melalui email beserta QR Code.

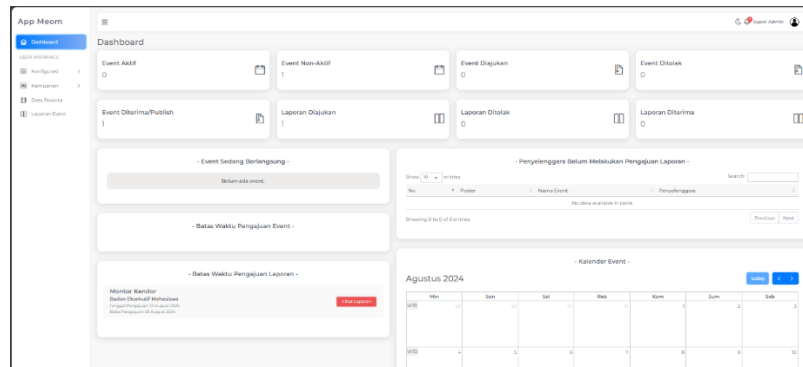
3.3 Pengembangan Sistem dan Pengujian Interatif

Berdasarkan hasil penelitian, sistem manajemen *Event* berbasis *web* di STMIK El Rahma Yogyakarta diimplementasikan dengan menggunakan pendekatan yang mencakup dua komponen utama: *front-end* dan *back-end*. *Front-end* berfungsi sebagai antarmuka pengguna yang menampilkan informasi *Event*, memungkinkan mahasiswa untuk melakukan pendaftaran dan mengakses informasi terkait. Sementara itu, *back-end* dikelola oleh administrator, dengan tugas-tugas yang terbagi sesuai aktor. Super Admin bertanggung jawab untuk mengelola organisasi, *role*, *user*, kategori *event*, pengajuan *event*, data peserta, pengajuan laporan, serta pengaturan sistem. Admin mengelola *Sponsorship*, pengajuan *event*, data peserta, dan pengajuan laporan. Peserta melakukan pendaftaran *event* melalui *website* dan menerima informasi *Event* serta QR Code melalui email. Kedua komponen ini bekerja secara harmonis, memastikan pengelolaan yang efisien dan terstruktur, serta meningkatkan transparansi dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan organisasi. Berikut tampilan sistem manajemen *event* organisasi berbasis *web*.



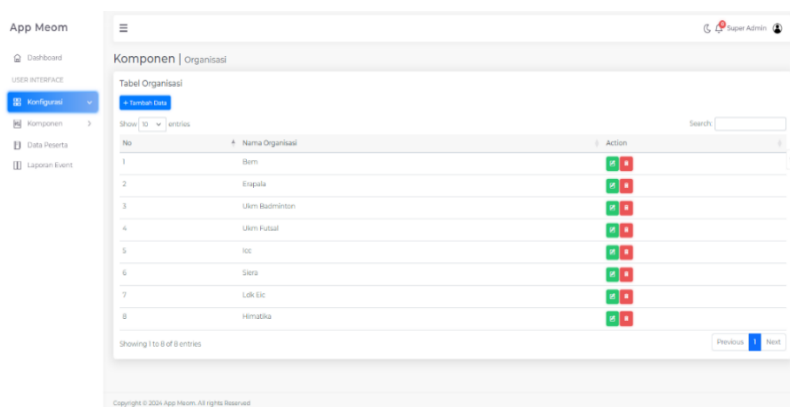
Gambar 2. Tampilan Halaman *Login*

Gambar 2 menampilkan halaman *login* yang digunakan untuk melakukan *login* sebelum mengakses halaman lain. Halaman *login* ini berupa *Form* yang digunakan untuk menginputkan email dan password.



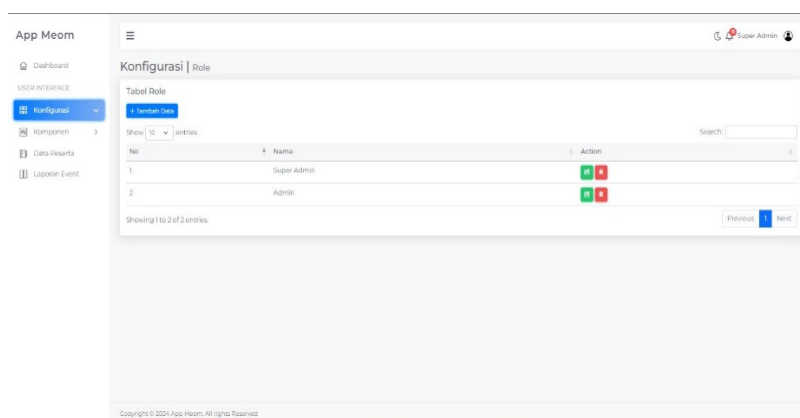
Gambar 3. Tampilan Halaman *Dashboard*

Gambar 3 menampilkan halaman *dashboard* muncul saat pertama kali super admin berhasil *login*. Halaman *dashboard* juga menampilkan beberapa informasi-informasi penting.



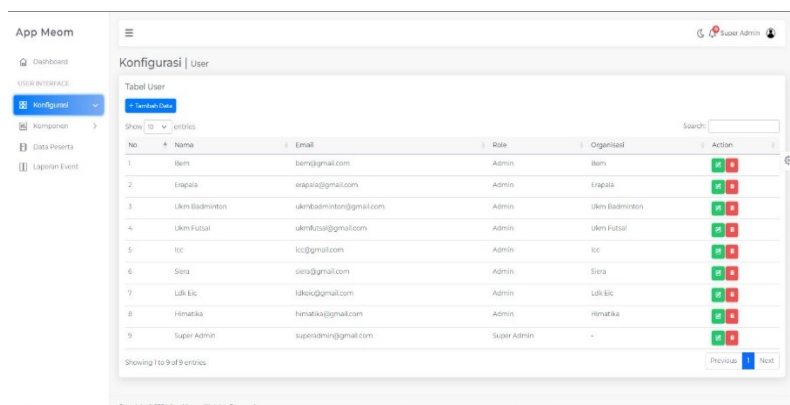
Gambar 4. Tampilan Halaman Organisasi

Gambar 4 menampilkan halaman organisasi yang akan digunakan untuk menampilkan data organisasi secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman organisasi terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data organisasi baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data organisasi dan tombol hapus untuk menghapus data organisasi.



Gambar 5. Tampilan Halaman Role

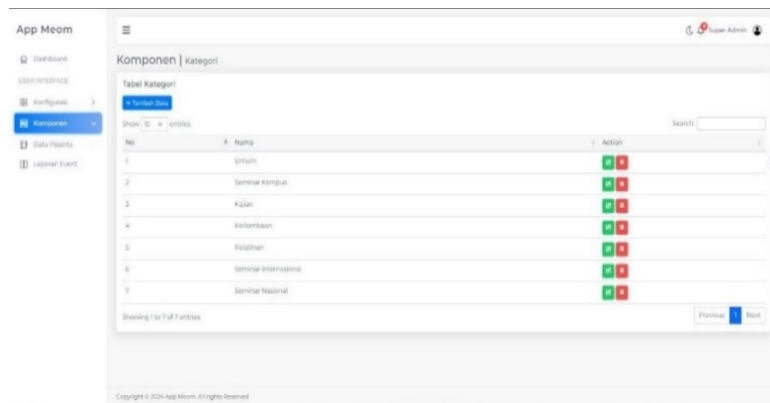
Gambar 5 menampilkan halaman *role* yang akan digunakan untuk menampilkan data *role* secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman *role* terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data *role* baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data *role* dan tombol hapus untuk menghapus data *role*.



Gambar 6. Tampilan Halaman User

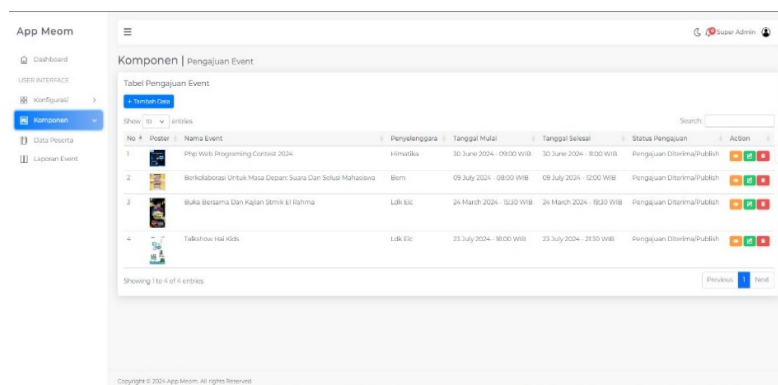
Gambar 6 menampilkan halaman *user* yang akan digunakan untuk menampilkan data *user* secara keseluruhan

dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman *role* terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data *user* baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data *user* dan tombol hapus untuk menghapus data *user*.



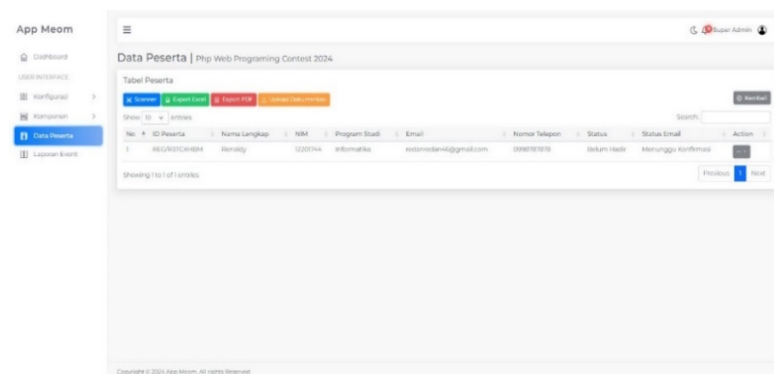
Gambar 7. Tampilan Halaman Kategori

Gambar 7 menampilkan halaman kategori yang akan digunakan untuk menampilkan data kategori secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman kategori terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data kategori baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data kategori dan tombol hapus untuk menghapus data kategori.



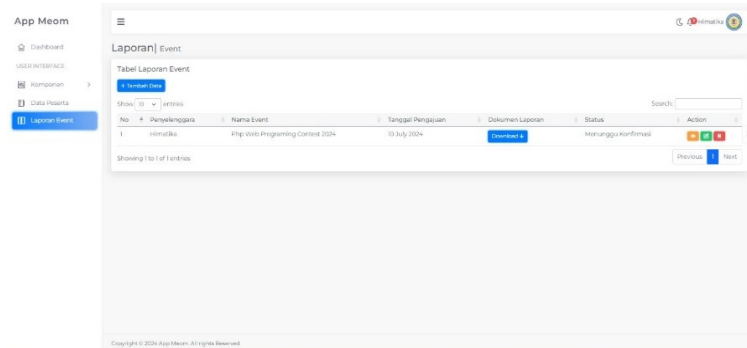
Gambar 8. Tampilan Halaman Pengajuan *Event*

Gambar 8 menampilkan halaman pengajuan *event* yang akan digunakan untuk menampilkan data pengajuan *event* secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman pengajuan *event* terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data pengajuan *event* baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data pengajuan *event*, tombol hapus untuk menghapus data pengajuan *event* dan tombol detail untuk melihat detail dat a pengajuan *event*.



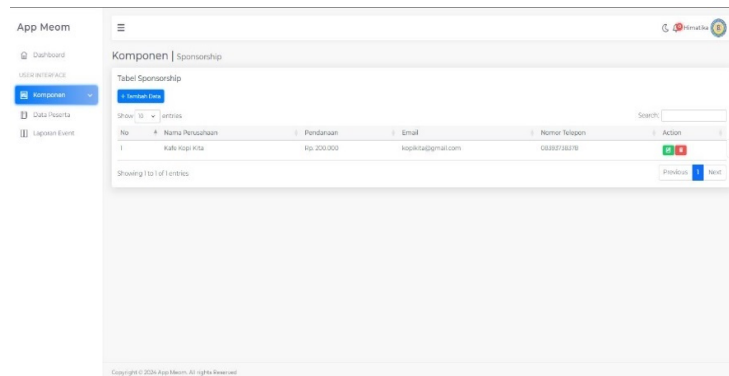
Gambar 9. Tampilan Halaman Data Peserta

Gambar 9 menampilkan halaman data peserta yang akan digunakan untuk menampilkan data peserta secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman data peserta terdapat tombol scanner, *export excel*, *export pdf*, *upload* dokumentasi, konfirmasi email untuk mengirimkan informasi *event* ke email peserta dan tombol hapus untuk menghapus data peserta.



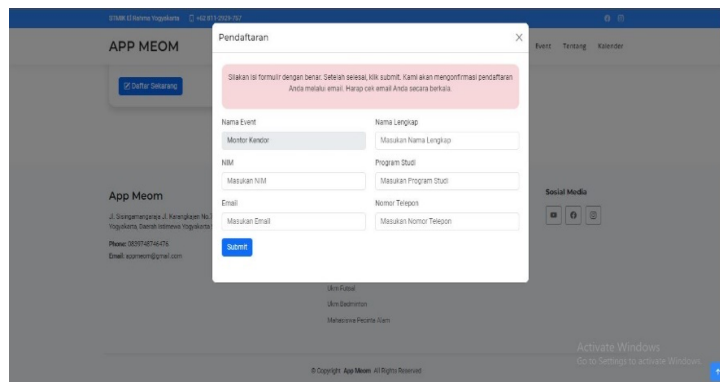
Gambar 10. Tampilan Halaman Pengajuan Laporan

Gambar 10 menampilkan halaman pengajuan laporan yang akan digunakan untuk menampilkan data pengajuan laporan secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman pengajuan laporan terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data pengajuan laporan baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data pengajuan laporan, tombol hapus untuk menghapus data pengajuan laporan dan tombol detail untuk melihat detail data pengajuan laporan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Sponsorship

Gambar 11 menampilkan halaman *Sponsorship* yang akan digunakan untuk menampilkan data *Sponsorship* secara keseluruhan dalam bentuk tabel. Dalam tampilan halaman *Sponsorship* terdapat tombol tambah data untuk menambahkan data *Sponsorship* baru, tombol edit pada tabel untuk mengedit data *Sponsorship* dan tombol hapus untuk menghapus data *Sponsorship*.



Gambar 12. Tampilan Halaman Form Pendaftaran

Gambar 12 menampilkan halaman *Form* pendaftaran yang akan digunakan untuk melakukan penginputan data peserta.

3.4 Penerapan dan Pengujian Sistem Secara Menyeluruh

Black Box Testing dilakukan terhadap fungsionalitas yang ada pada sistem baik dari Super Admin, Admin dan peserta. Berdasarkan hasil pengujian didapatkan bahwa semua fasilitas yang ada pada sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian *black box* pada sistem disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Black Box Testing*

Fitur	Operasi Yang Di Uji	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Login	Masuk dengan kredensial yang valid	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Berhasil masuk	Sesuai [✓] Tidak []
	Masuk dengan kredensial tidak valid	Masukkan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah	Gagal masuk	Sesuai [✓] Tidak []
	Masuk dengan akun nonaktif	Masukkan kredensial akun yang nonaktif	Gagal masuk	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola Organisasi	Tambah Organisasi	Data Tambah data organisasi baru dengan informasi yang valid	Data organisasi berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit Organisasi	Data Edit data organisasi yang diinginkan	Data organisasi berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Organisasi	Data Hapus data organisasi yang diinginkan	Data organisasi berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola Role	Tambah Data Role	Tambah data <i>Role</i> baru dengan informasi yang valid	Data <i>Role</i> berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit Data Role	Edit data <i>Role</i> yang diinginkan	Data <i>Role</i> berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Data Role	Hapus data <i>Role</i> yang diinginkan	Data <i>Role</i> berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola User	Tambah Data User	Tambah data <i>User</i> baru dengan informasi yang valid	Data <i>User</i> berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit Data User	Edit data <i>User</i> yang diinginkan	Data <i>User</i> berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Data User	Hapus data <i>User</i> yang diinginkan	Data <i>User</i> berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola Kategori	Tambah Kategori	Data Tambah data kategori baru dengan informasi yang valid	Data kategori berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit Data Kategori	Edit data kategori yang diinginkan	Data kategori berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Kategori	Data Hapus data kategori yang diinginkan	Data kategori berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola Pengajuan Event	Tambah Pengajuan Event	Data Tambah data pengajuan <i>Event</i> baru dengan informasi yang valid	Data pengajuan <i>Event</i> berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit Data Pengajuan Event	Edit data pengajuan <i>Event</i> yang diinginkan	Data pengajuan <i>Event</i> berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Pengajuan Event	Data Hapus data pengajuan <i>Event</i> yang diinginkan	Data pengajuan <i>Event</i> berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
	Lihat Detail Pengajuan Event	Data Lihat detail data pengajuan <i>Event</i> yang diinginkan	Data pengajuan <i>Event</i> berhasil ditampilkan	Sesuai [✓] Tidak []

Fitur	Operasi Yang Di Uji	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Kelola Data Peserta	Scanner Data Peserta	Memindai <i>QR Code</i> daftar hadir peserta	Peserta berhasil presensi	Sesuai [✓] Tidak []
	Export Data Dengan Format <i>PDF</i>	Export data peserta dalam format <i>PDF</i>	Data peserta berhasil diekspor dalam format <i>PDF</i>	Sesuai [✓] Tidak []
	Export Data Dengan Format <i>Excel</i>	Export data peserta dalam format <i>Excel</i>	Data peserta berhasil diekspor dalam format <i>Excel</i>	Sesuai [✓] Tidak []
	Tambah Dokumentasi Sesuai <i>Event</i>	Tambah data dokumentasi baru dengan informasi yang valid	Data dokumentasi berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Lihat Bukti Pembayaran	Lihat detail bukti pembayaran	Data bukti pembayaran berhasil ditampilkan	Sesuai [✓] Tidak []
	Konfirmasi Email	Pengiriman Informasi <i>Event</i> ke email peserta	Informasi <i>Event</i> berhasil dikirim ke email peserta	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Data Peserta	Hapus data peserta yang diinginkan	Data peserta berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola Laporan <i>Event</i>	Edit Data Laporan <i>Event</i>	Edit data laporan <i>Event</i> yang diinginkan	Data laporan <i>Event</i> berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus Laporan <i>Event</i>	Hapus data laporan <i>Event</i> yang diinginkan	Data laporan <i>Event</i> berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
	Lihat Detail Laporan <i>Event</i>	Lihat detail data laporan <i>Event</i> yang diinginkan	Data laporan <i>Event</i> berhasil ditampilkan	Sesuai [✓] Tidak []
Kelola <i>Sponsorship</i>	Tambah <i>Sponsorship</i>	Tambah data <i>Sponsorship</i> baru dengan informasi yang valid	Data <i>Sponsorship</i> berhasil ditambah	Sesuai [✓] Tidak []
	Edit <i>Sponsorship</i>	Edit data <i>Sponsorship</i> yang diinginkan	Data <i>Sponsorship</i> berhasil diedit/perbarui	Sesuai [✓] Tidak []
	Hapus <i>Sponsorship</i>	Hapus data <i>Sponsorship</i> yang diinginkan	Data <i>Sponsorship</i> berhasil dihapus	Sesuai [✓] Tidak []
Pendaftaran <i>Event</i>	Pendaftaran tanpa <i>Login</i>	Peserta dapat melakukan pendaftaran <i>Event</i> melalui <i>Website</i> tanpa <i>Login</i>	Pendaftaran berhasil dilakukan	Sesuai [✓] Tidak []
	Pengiriman konfirmasi email	Peserta mendapatkan email yang berisi informasi peserta dan <i>QR Code</i>	Email konfirmasi berhasil dikirim	Sesuai [✓] Tidak []

3.5 Implementasi dan Evaluasi Kinerja Sistem

Hasil evaluasi melalui kuesioner menunjukkan bahwa sistem manajemen event berbasis web yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dari BEM, HMP, dan UKM di STMIK El Rahma Yogyakarta. Dari segi kemudahan penggunaan, sebanyak 65% responden menilai bahwa antarmuka sistem sangat mudah dipahami, sementara 30% lainnya menganggapnya mudah diakses. Selain itu, 70% responden merasa sangat mudah menemukan fitur-fitur utama sistem, dan 25% lainnya menyatakan mudah. Hasil ini mengindikasikan bahwa struktur antarmuka dan navigasi sistem telah berhasil mendukung pengguna dalam berinteraksi dengan fitur-fitur yang disediakan.

Dari aspek efektivitas dalam pengelolaan event, 60% responden menyatakan bahwa sistem sangat membantu dalam proses koordinasi dan penjadwalan kegiatan, sedangkan 35% lainnya merasa cukup terbantu. Fitur pelaporan juga memperoleh penilaian positif, dengan 55% responden menyatakan fitur ini sangat berguna untuk dokumentasi kegiatan, dan 40% lainnya menyatakan membantu. Selain itu, dari segi keandalan, 90% responden menyatakan jarang atau bahkan tidak pernah mengalami gangguan dalam sistem. Secara keseluruhan tingkat kepuasan pengguna berada pada angka yang tinggi yaitu 75% responden merasa sangat puas dan 20% merasa puas dengan sistem ini. Angka-angka ini menunjukkan bahwa sistem telah berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen event di organisasi mahasiswa sesuai dengan tujuan awal penelitian.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem manajemen event berbasis web yang terintegrasi untuk organisasi mahasiswa di STMIK El Rahma Yogyakarta, yang terdiri dari BEM, HMP, dan UKM. Berdasarkan hasil evaluasi, sistem ini telah terbukti meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan event di berbagai aspek, mulai dari koordinasi hingga pelaporan kegiatan. Tingkat kepuasan pengguna mencapai angka tinggi dengan 75% responden menyatakan sangat puas dan 20% menyatakan puas, yang mengindikasikan bahwa sistem berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) dan umpan balik berkelanjutan dari pengguna selama proses pengembangan berkontribusi besar pada keberhasilan implementasi sistem. Secara keseluruhan sistem ini mampu memberikan solusi yang relevan untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pengelolaan kegiatan di organisasi mahasiswa dan dapat dijadikan model pengembangan sistem manajemen event untuk institusi lain dalam konteks yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrawal, R., Gupta, P., Prajapati, N., & Bohra, M. (2024). Event Horizon-Shaping Campus Culture Through Advanced Event Management. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 12(5), 5867–5871. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.63038>
- Aziz, A. A., Jasmis, J., Yahaya, S., Buja, A. G., Deraman, N. A., & Jono, M. (2021). Design Architecture Of An Integrated Student Activities Management System For Higher Education. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(5), 1676–1683. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i5.2158>
- Ismail, S., & Sulaiman W., S. W. (2023). Model dan Pelaksanaan Peningkatan Kualitas Mahasiswa dan Kinerja Dosen Melalui Kegiatan Ekstra Kurikuler. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4460>
- Nofikasari, I., Purwanto, T., & Marginingsih, M. (2022). Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Sistem Informasi Anak Putus Sekolah (Siap Sekolah). *Biner : Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.32699/biner.v1i2.3264>
- Uray, C. O. G. A. D. H., & Essya, E. (2023). Perancangan Sistem Pengarsipan Berkas Badan Eksekutif Mahasiswa Institut Shanti Bhuana. *Journal of Information Technology*, 3(2), 88–96. <https://doi.org/10.46229/jifotech.v3i2.700>
- Zein, Z. F. (2023). Peningkatan Layanan dalam Keterbatasan Sumber Daya Manusia (Sdm) Improving The Quality Services In The Shortage Of Human Resources (Hr). *Gema Perencana*, 2, 201–216. <https://doi.org/10.61860/jigp.v2i3.72>