



**RANCANG BANGUN APLIKASI PERENCANAAN ANGGARAN EVENT  
PADA EVENT ORGANIZER MYTHWORX SURABAYA BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Jerry Septian Massie**

**12410100169**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

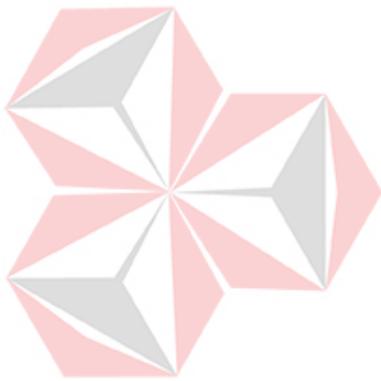
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERENCANAAN ANGGARAN EVENT  
PADA EVENT ORGANIZER MYTHWORX SURABAYA BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh :**

**Nama : Jerry Septian Massie  
NIM : 12410100169  
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

**TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERENCANAAN ANGGARAN EVENT  
PADA EVENT ORGANIZER MYTHWORX SURABAYA BERBASIS WEB**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Jerry Septian Massie**

**NIM : 12410100169**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : 09 September 2020

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing :**

I. Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.

NIDN : 0703127302

II. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN : 0712108701

**Pembahas :**

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng.

NIDN : 0712066801

**Tony  
Soebijono**

Digitally signed by Tony  
Soebijono  
DN: cn=Tony Soebijono,  
o=Universitas Dinamika,  
ou=Prodi SI Alumnus,  
email=tonysud@dinamika.ac.id,  
c=ID  
Date: 2020.09.09 11:43:28 +07'00'

**Endra**

Digitally signed by Endra  
Rahmawati  
DN: cn=Endra Rahmawati, o=Un-  
iversitas Dinamika, ou=Prodi SI Alumnus,  
c=ID  
Date: 2020.09.09 11:55:34 +07'00'

**Pantjawati**

Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika  
Date: 2020.09.09  
13:43:10 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar sarjana

**Dr. Jusak**

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2020.09.14  
15:41:15 +07'00'

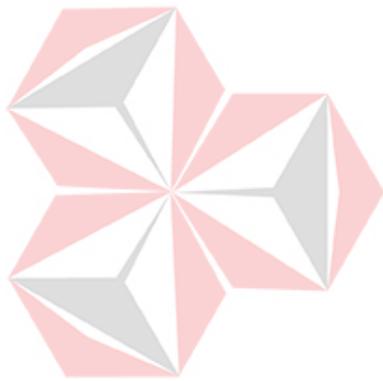
NIDN : 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

“Lakukan apa yang kamu sukai, jangan memaksakan menyukai apa yang tidak kamu sukai”

“know your passion, set up your vision, execution”



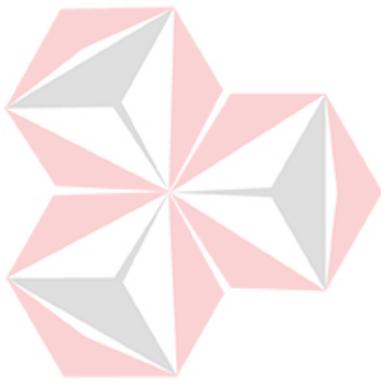
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Ku persembahkan kepada*

*Orang tuaku,*

*Kekasihku,*

*Beserta semua anggota-anggota,  
dan teman-temanku yang tercinta.*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Jerry Septian Massie  
NIM : 12410100169  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI PERENCANAAN ANGGARAN  
EVENT PADA EVENT ORGANIZER MYTHWORX SURABAYA  
BERBASIS WEB

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika hak bebas royalti non-eksklusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada Dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, Juli 2020  
Yang menyatakan

METERAI  
TEMPEL  
A3938ALHF599617555  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
  
Jerry Septian Massie  
NIM : 12410100169

## ABSTRAK

*Event Organizer* merupakan perusahaan yang menyediakan jasa untuk mempermudah dan membantu dalam menyelenggarakan acara. Mulai dari proses *Riset, Desain, Planning, Coordinating, dan Evaluations*. Mythworx adalah salah satu *Event Organizer* di Surabaya yang menangani event di bidang hiburan. Salah satu proses bisnis dalam *Event Organizer* yaitu *Planning*, memiliki beberapa hal yang harus dikerjakan, salah satunya adalah perencanaan anggaran biaya *Event*. Mulai dari proses pengumpulan data oleh marketing, kemudian admin hingga bagian keuangan untuk pembuatan anggaran biaya. Dari proses bisnis yang berjalan saat ini, Permasalahan yang terjadi yaitu ketika proses perencanaan anggaran *Event* melebihi dari *budget* yang telah dianggarkan. Selain itu jika ada perubahan-perubahan yang terjadi pihak *Event* kesulitan untuk segera menyesuaikan anggaran yang direncanakan. Hal itu terjadi karena disebabkan oleh kesalahan input dan kesulitan pencarian data *Event* ataupun data vendor yang tercatat dalam beberapa file. Jika proses yang terjadi semakin banyak, maka dapat menghambat proses perencanaan anggaran. Hal tersebut dapat menyebabkan kerugian pada perusahaan. Maka, solusi yang ditawarkan adalah dengan pembuatan Aplikasi perencanaan anggaran *Event* untuk *Event Organizer*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*), yang terdapat 4 tahapan yaitu, *Communication, Planning, Modeling dan Construction*. Aplikasi ini terdapat pencarian data *Event* yang diterima oleh marketing, kemudian admin membuat perencanaan anggaran biaya, dan bagian keuangan memvalidasi anggaran yang telah dibuat. Terdapat tampilan batas anggaran dan sistem *warning* untuk memberikan peringatan jika terjadi kelebihan anggaran ketika melakukan proses. Aplikasi ini menghasilkan laporan *Event*, vendor, dan juga customer. Hasil yang diperoleh berupa sistem perencanaan anggaran *Event* yang dapat membantu bagian marketing, admin, dan keuangan untuk proses pembuatan anggaran *Event* dengan konsumen. Perhitungan untuk anggaran biaya telah diuji coba dan menghasilkan output perhitungan sesuai dengan yang diinginkan.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Website, Anggaran Biaya, Perencanaan, Event Organizer

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas bimbingan dan berkat ALLAH SWT, hingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir. Laporan tugas akhir ini disusun berdasarkan tugas akhir dan hasil studi yang dilakukan kurang lebih beberapa tahun di *Event Organizer*. Pada tugas akhir ini, hal yang dibahas adalah tentang rancang bangun aplikasi perencanaan anggaran event pada *Event Organizer Mythworx* Surabaya. Penyelesaian laporan tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang benar-benar memberikan dukungan dan masukan kepada Penulis.

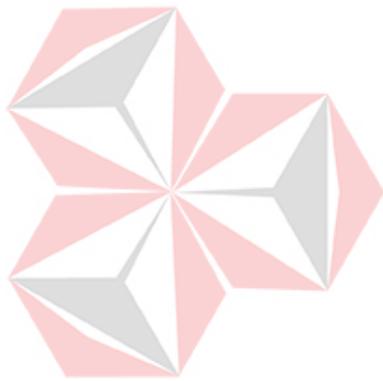
Untuk hal itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT, yang telah memberikan kemudahan dan ketabahan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dan mendoakan setiap aktifitas dan Langkah-langkah penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji selaku Kepala Program Studi Universitas Dinamika.
5. Kepada Bapak Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak. selaku dosen pembimbing 1. Yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan pengetahuan, memberikan motivasi, memberikan semangat dan bimbingannya yang sangat bermanfaat hingga laporan tugas akhir ini terselesaikan dengan baik.
6. Kepada Ibu Endra Rahmawati, M.Kom, selaku dosen pembimbing 2. Yang juga telah memberikan motivasi dan juga memberikan semangat, serta bersabar memberikan berbagai masukan, informasi, pengetahuan, dan waktu yang diberikan hingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Kepada Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembahas. Yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.
8. Anggota, teman dan kekasih tercinta yang memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Semoga Tuhan ALLAH SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, nasehat, semangat dan motivasi. Penulis sadar jika masih banyak kekurangan pada laporan tugas akhir yang dikerjakan, sehingga kritik dan saran-saran dari semua pihak sangat diharapkan, agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari nanti. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan diterima bagi pihak dan penulis lain.

Surabaya, Juli 2020

Jerry Septian Massie



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Event Organizer.....	5
2.2 Anggaran Biaya.....	5
2.3 Aplikasi .....	8
2.4 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	10
2.5 PHP: Hypertext Preprocessor .....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Communication.....	12
3.3.1 Project Initiation .....	12
3.3.2 <i>Requirement Gathering</i> .....	13
3.2 <i>Planning</i> .....	16
3.3 <i>Modeling</i> .....	17
3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
3.3.2 Diagram IPO ( <i>Input Proses Output</i> ).....	17
3.3.3 Desain Arsitektur.....	20
3.3.4 <i>System Flow Diagram</i> .....	21
3.3.5 HIPO ( <i>Hierarchy Input Proses Output</i> ) .....	26
3.3.6 <i>Data Flow Diagram</i> .....	26
3.3.7 Perancangan Database .....	29

3.2.8	Desain <i>Input/Output</i> .....	34
3.2.9	Desain <i>Testing</i> .....	37
BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI .....		40
4.1	Perangkat Keras .....	40
4.2	Perangkat Lunak.....	40
4.3	Tampilan Program.....	40
4.3.1	Login .....	40
4.3.2	Notifikasi <i>login</i> gagal.....	41
4.3.3	Halaman Utama.....	41
4.3.4	Halaman <i>Master Customer</i> .....	42
4.3.5	Halaman Master Event.....	42
4.3.6	Halaman <i>Master Vendor</i> .....	43
4.3.7	Halaman <i>Master Karyawan</i> .....	43
4.3.8	Halaman Laporan Anggaran Biaya.....	43
4.3.9	Halaman Laporan <i>Customer</i> .....	44
4.3.10	Halaman Laporan Karyawan.....	44
4.3.11	Halaman Laporan Vendor .....	44
4.3.12	Halaman Validasi Anggaran Biaya.....	45
4.3.13	Halaman Pembuatan Anggaran Biaya .....	45
4.4	Evaluasi Hasil Uji Coba Sistem .....	46
BAB V PENUTUP .....		49
5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA .....		50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Analisis kebutuhan .....	12
Gambar 3.2 Diagram Ipo.....	16
Gambar 3.3 Desain Arsitektur Sistem.....	19
Gambar 3.4 Sysflow Master Customer .....	20
Gambar 3.5 Sysflow Master <i>Event</i> .....	21
Gambar 3.6 Sysflow Master Vendor.....	21
Gambar 3.7 Sysflow master karyawan.....	22
Gambar 3.8 Sysflow perencanaan anggaran biaya .....	22
Gambar 3.9 Sysflow Validasi anggaran biaya .....	22
Gambar 3.10 Diagram Jenjang.....	23
Gambar 3.11 Context Diagram .....	24
Gambar 3.12 DFD level 0 .....	24
Gambar 3.13 DFD Level 1 Master.....	25
Gambar 3.14 DFD Level 1 Transaksi .....	25
Gambar 3.15 DFD Level 1 Laporan .....	25
Gambar 3.16 Conceptual Data Model.....	26
Gambar 3.17 Physical Data Model .....	27
Gambar 3.18 Desain Struktur Tabel User.....	27
Gambar 3.19 Desain Struktur Tabel Karyawan .....	28
Gambar 3.20 Desain Struktur Tabel Customer.....	28
Gambar 3.21 Desain Struktur Tabel Jabatan .....	28
Gambar 3.22 Desain Struktur Tabel Detail Customer .....	28
Gambar 3.23 Desain Struktur Tabel Anggaran Biaya .....	28
Gambar 3.24 Desain Struktur Tabel Jenis <i>Event</i> .....	29
Gambar 3.25 Desain Struktur Tabel Kategori .....	29
Gambar 3.26 Desain Struktur Tabel Komponen.....	29
Gambar 3.27 Desain Struktur Tabel Vendor .....	30
Gambar 3.28 Desain Struktur Tabel Jenis Vendor .....	30
Gambar 3.29 Desain Struktur Tabel Detail Vendor.....	30
Gambar 3.30 Desain Login .....	30
Gambar 3.31 Desain halaman utama .....	31

Gambar 3.32 Desain Master Customer .....	31
Gambar 3.33 Desain Master <i>Event</i> .....	32
Gambar 3.34 Desain Master Vendor.....	32
Gambar 3.35 Desain Master Karyawan .....	32
Gambar 3.36 Desain Halaman Laporan.....	33
Gambar 4.1 Form Login.....	37
Gambar 4.2 Notifikasi Login Gagal.....	37
Gambar 4.3 Halaman Utama.....	38
Gambar 4.4 Halaman Master Customer.....	38
Gambar 4.5 Halaman Master <i>Event</i> .....	38
Gambar 4.6 Halaman Master Vendor .....	39
Gambar 4.7 Halaman Master Karyawan.....	39
Gambar 4.8 Halaman Laporan <i>Event</i> .....	39
Gambar 4.9 Halaman Laporan Customer .....	40
Gambar 4.9 Halaman Laporan Karyawan.....	40
Gambar 4.9 Halaman Laporan Vendor .....	40



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Pengguna Marketing.....	14
Tabel 3.2 Kebutuhan Penggun Admin.....	14
Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna Keuangan.....	14
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna Direktur.....	14
Tabel 3.5 Kebutuhan Fungsional Input Data Customer.....	15
Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional Input Data Event.....	15
Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsional Input Data Vendor.....	15
Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional Input Data Karyawan.....	15
Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsional Pembuatan Anggaran.....	16
Tabel 3.10 Kebutuhan Fungsional Validasi Anggaran.....	16
Tabel 3.11 Kebutuhan Fungsional Mencetak Laporan.....	16
Tabel 3.12 Jadwal kerja.....	17
Tabel 3.13 Testing Form Login.....	37
Tabel 3.14 Testing Form Customer.....	37
Tabel 3.15 Testing Form Event.....	37
Tabel 3.16 Testing Form Vendor.....	37
Tabel 3.17 Testing Form Karyawan.....	38
Tabel 3.18 Testing Form Perencanaan Anggaran.....	38
Tabel 3.19 Testing Form Perhitungan Detail Kategori.....	38
Tabel 3.20 Testing Form Perhitungan Detail Kategori.....	38
Tabel 3.21 Testing Form Kategori.....	39
Tabel 3.22 Testing Form Validasi Anggaran.....	39
Tabel 3.23 Testing Form Mencetak.....	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Form Login.....	46
Tabel 4.2 Hasil Uji Master Customer.....	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Master Event.....	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Master Vendor.....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Pembuatan Anggaran.....	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Penghitungan Detail Kategori.....	48
Tabel 4.7 Hasil Uji Penghitungan Kategori.....	48
Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Anggaran.....	48

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Event Organizer* merupakan perusahaan yang menyediakan jasa untuk membantu dan mempermudah dalam menyelenggarakan acara. Semua hal yang berhubungan dengan acara, dari persiapan acara hingga selesai, menjadi tanggung jawab *Event Organizer* (EO). Seiring dengan berkembangnya zaman, perusahaan dan instansi-instansi semakin banyak, dan permintaan untuk pembuatan *Event* menjadi semakin banyak, tidak sedikit mereka yang memiliki kepentingan pribadi juga ikut andil dalam menggunakan jasa *Event Organizer* (EO). Masing-masing *Event Organizer* biasanya memiliki spesifikasi atau rincian kegiatan yang ditangani. Kegiatan yang sering menggunakan jasa EO antarlain adalah; acara pernikahan, promo perusahaan, Olahraga, ulang tahun, dan konser musik atau hiburan lainnya. Mythworx adalah salah satu *Event Organizer* di Surabaya yang menangani *Event* di bidang hiburan. Mythworx *Event Organizer* (EO) berlokasi di Jl.YKP Pandugo 2 Blok F/16 Surabaya. Untuk susunan organisasi terdapat berbagai macam posisi antara lain adalah Direktur, dan para manager yang membawahi masing - masing divisi seperti, divisi pemasaran, divisi administrasi, divisi keuangan, divisi operasional, divisi produksi dan lain sebagainya. Adapun struktur organisasi sendiri pada sebuah penyelenggaraan *Event*, Kebutuhan organisasi akan menyesuaikan dengan kebutuhan *event* tersebut. Maka dari itu, untuk pembuatan sebuah *Event* harus melalui beberapa tahapan.

Tahap awal, adalah pertemuan antara divisi pemasaran dengan *customer*. Pada tahap ini, pihak dari divisi pemasaran akan bertemu *customer* dan mencatat semua permintaan *customer*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan daftar kebutuhan *customer*. Kemudian, divisi pemasaran memberitahukan kepada *customer* untuk menunggu selama 2-3 hari untuk mendapatkan anggaran biaya dengan bertemu atau melalui email. Selanjutnya, adalah merencanakan anggaran biaya. Pada tahap ini, divisi pemasaran memberikan daftar kebutuhan yang didapatkan dari *customer* kepada divisi administrasi. Divisi administrasi memastikan semua daftar kebutuhan, dan menghitung hal-hal yang dibutuhkan.

Karena apabila terjadi kesalahan maka akan menyebabkan kerugian. Kemudian, data tersebut diserahkan ke divisi keuangan untuk mendapatkan persetujuan. Jika disetujui, divisi administrasi akan membuat anggaran biaya dan diserahkan kepada divisi pemasaran untuk dikirimkan kepada *customer*. Pembuatan rencana anggaran akan memakan waktu karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan pihak-pihak yang terkait. Jika terjadi banyak permintaan *Event* pada saat bersamaan atau berdekatan, maka kemungkinan divisi admin dapat memberikan harga yang tidak sesuai pada setiap kebutuhan. Hal ini dapat menyebabkan *complain* bahkan sampai kehilangan *customer*.

Tahap selanjutnya, adalah negosiasi. Pada tahap ini, Bisa terdapat perubahan (penambahan dan pengurangan) permintaan *customer* dan juga harga vendor. Hal ini menyebabkan perubahan pada daftar kebutuhan *Event*, sehingga berpengaruh pada anggaran yang sudah ditentukan.

Tahap selanjutnya, adalah penyesuaian anggaran. Pada tahap ini, daftar kebutuhan *Event* dari hasil negosiasi diserahkan ke divisi administrasi untuk penyesuaian kebutuhan dan anggaran yang telah disepakati. Admin akan mencari data atau *file* untuk penyesuaian kebutuhan dan anggaran.

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan kebutuhan. Pada tahap ini, divisi administrasi menentukan *manager* dan *team* bagian lapangan sesuai dengan kebutuhan. Pada umumnya, team lapangan yang bertanggung jawab terdiri dari perizinan ke tempat acara dan keamanan, Produksi (*sound, lighting, dan effect*), Dekorasi, Konsumsi, Multimedia, *Merchandise*, Pengisi Acara, Transportasi dan Akomodasi. Pada masing-masing penanggung jawab bertugas menghubungi vendor dan bernegosiasi kembali sesuai dengan anggaran yang telah ditentukan, kemudian melaporkan kepada pihak administrasi jika terjadi perubahan.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *Event*. Pada tahap ini, team lapangan bertanggung jawab atas pelaksanaan *Event*, dan membuat laporan hasil akhir *Event*. Laporan diserahkan kepada divisi administrasi untuk pembuatan laporan realisasi anggaran .

Tahap selanjutnya adalah penghitungan realisasi *Event*. Pada tahap ini, divisi administrasi akan menerima hasil laporan akhir dari manager team lapangan,

kemudian menyesuaikan dengan anggaran yang telah disepakati. Divisi keuangan akan menyesuaikan *cashflow Event* dengan hasil laporan dari pihak administrasi.

Berdasarkan penjelasan proses bisnis diatas, anggaran adalah hal yang sangat penting dan mempengaruhi dalam pembuatan *Event*, karena mempengaruhi seluruh proses bisnis dan umur sebuah *Event Organizer* (EO). Permasalahan yang terjadi yaitu ketika proses perencanaan anggaran *Event* melebihi dari *budget* yang telah dianggarkan. Selain itu jika ada perubahan-perubahan yang terjadi pihak *Event* kesulitan untuk segera menyesuaikan anggaran yang direncanakan. Hal itu terjadi karena disebabkan oleh kesalahan *input* dan kesulitan pencarian data *Event* ataupun data vendor yang tercatat dalam beberapa file. Jika proses yang terjadi semakin banyak, maka dapat menghambat proses perencanaan anggaran. Hal tersebut dapat menyebabkan kerugian pada perusahaan. Maka, solusi yang ditawarkan adalah dengan pembuatan Aplikasi perencanaan anggaran *Event* untuk *Event Organizer*. Maka, solusi yang ditawarkan adalah dengan pembuatan Aplikasi perencanaan anggaran *event* untuk *Event Organizer*.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu bagian *marketing*, admin, dan keuangan untuk proses pembuatan anggaran *Event* dengan konsumen dan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses pengelolaan anggaran.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang sedang dihadapi, yaitu bagaimana membangun dan merancang Aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer Mythworx* di Surabaya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya akan membahas tentang hal yang berkaitan dengan perencanaan anggaran *event*.
2. Aplikasi dapat menghasilkan laporan perencanaan anggaran *event*, laporan data *customer*, dan juga laporan data vendor.
3. Aplikasi dibangun berbasis web dengan pengguna direktur, *marketing*, keuangan, administrasi.

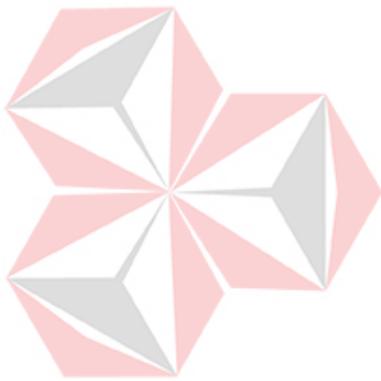
#### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancang bangun aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer mythworx* di Surabaya.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat-manfaat dari aplikasi yang akan dibangun nantinya adalah:

1. Membantu mengelola seluruh data yang berkaitan dengan perencanaan anggaran *event*.
2. Mempermudah proses perencanaan dan penghitungan anggaran.
3. Memberikan peringatan jika terjadi kelebihan saat perencanaan anggaran *event*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Event Organizer

*Event Organizer* (EO) merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa profesional yang menyediakan jasa untuk membantu dalam menyelenggarakan acara yang ditunjuk secara sah oleh *customer*, mulai dari perencanaan acara, persiapan acara, pelaksanaan acara, hingga acara selesai, untuk membantu mewujudkan apa yang diharapkan oleh *customer* dalam membuat acara.

Tugas utama dari *Event Organizer*(EO) adalah untuk membantu menyelenggarakan acara yang diharapkan oleh *customer*. Hal tersebut biasa terjadi karena *customer* memiliki keterbatasan waktu atau sumber daya, dan penggunaan jasa *event organizer*(EO) juga digunakan dengan alasan, agar penyelenggaraan acara bisa lebih profesional, sehingga acaranya diharapkan lebih bagus daripada jika dikerjakan sendiri oleh *customer* (Megananda, 2010).

Berikut ini adalah beberapa contoh jenis acara yang biasanya diselenggarakan oleh para *Event Organizer*.

1. *Meeting, incentive, convention, exhibition* (MICE)
2. Musik dan hiburan
3. Pesta pernikahan
4. Pesta ulang tahun
5. Acara pertemuan keluarga
6. Peluncuran produk baru
7. Seminar kepemimpinan
8. *Tour* wisata
9. Seni dan budaya

### 2.2 Anggaran Biaya

Anggaran Biaya merupakan perhitungan untuk menghitung gaji dan bahan, serta menghitung biaya lainnya yang berhubungan dalam penyelenggaraan *event*. Menurut Bastian (2010), anggaran biaya adalah sekumpulan data tentang perkiraan pengeluaran dan penerimaan yang diterima oleh penyelenggara event

akan terjadi dalam satu atau beberapa periode mendatang. Membuat perencanaan anggaran biaya sebelum mengerjakan suatu event adalah hal yang sangat penting. Perencanaan anggaran biaya berfungsi sebagai acuan untuk pelaksanaan *event*, mulai dari pembelian kebutuhan *event*, pemilihan vendor yang sesuai, sampai pelaksanaan *event* agar berjalan sesuai dengan kesepakatan dan rancangan awal. Terdapat beberapa kegunaan dalam penyusunan Anggaran, diantaranya adalah:

1. Berguna untuk bahan dasar pembuatan proposal agar mendapatkan dana untuk sebuah pelaksanaan *event* dari perusahaan ke *customer*.
2. Berguna untuk acuan harga standar sebuah *event* yang dibuat oleh *stakeholder* dalam *owner estimate* (OE).
3. Berguna untuk membandingkan harga dalam menilai dan memperhitungkan *owner estimate* (OE) yang dibuat.
4. Berguna untuk rincian masing-masing item untuk membuat penawaran yang dibuat untuk negosiasi. Tanpa adanya perencanaan anggaran biaya, sangat memungkinkan akan terjadi pembengkakan biaya, dikarenakan pembelian kebutuhan *event* yang tidak sesuai, pengadaan yang tidak tepat, upah pekerja yang tidak terkontrol, dan berbagai dampak-dampak negatif lainnya.

Menurut Supriyono (1999), anggaran biaya memiliki berbagai macam fungsi, yaitu:

1. Fungsi perencanaan. Yaitu anggaran biaya bisa berfungsi untuk perencanaan, karena anggaran dapat digunakan untuk memilih beberapa pilihan untuk dilaksanakan di masa yang akan datang, dengan mempertimbangkan sumber-sumber ekonomi yang dimiliki, tujuan perusahaan dan kendala-kendala yang akan dihadapi di masa depan.
2. Fungsi koordinasi. Yaitu anggaran biaya dapat berfungsi untuk alat untuk mengkoordinasikan tindakan dan rencana berbagai segmen atau unit yang ada di dalam perusahaan, agar bisa bekerja secara bersamaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Fungsi komunikasi. Yaitu di dalam melakukan penyusunan anggaran, berbagai tingkatan organisasi dan unit berperan dan melakukan komunikasi dalam proses menyusun anggaran.
4. Fungsi motivasi. Yaitu anggaran biaya dapat berfungsi untuk memotivasi para penyelenggara untuk melaksanakan tugas-tugas dan mencapai tujuan.

5. Fungsi pengendalian dan evaluasi. Yaitu anggaran biaya bisa berfungsi sebagai alat pengendalian kegiatan, anggaran biaya yang sudah disetujui adalah bentuk komitmen dari penyelenggara yang terlibat dalam pembuatan anggaran tersebut.

6. Fungsi pendidik. Yaitu anggaran biaya juga dapat berfungsi untuk mendidik para manajer, bagaimana bekerja secara rinci dan bertanggung jawab terhadap yang dipimpin dan menghubungkan dengan tanggungjawab lain di dalam struktur yang terlibat.

Jika merujuk pada sebuah *event*, maka untuk menyelenggarakan sebuah *event* membutuhkan material, upah, alat-alat yang digunakan (sebagai biaya langsung) dan *profit, overhead cost* dan juga pajak (sebagai biaya tidak langsung).

Adapun rincian penjelasan tentang beberapa komponen untuk pembuatan dari aplikasi perencanaan anggaran event adalah sebagai berikut :

#### 1. Komponen biaya langsung (*Direct Cost*)

Biaya langsung atau biasa disebut *direct cost* adalah seluruh biaya yang digunakan sampai hasil akhir sebuah *event*. *Direct Cost* antara lain terdiri dari :

##### a) Biaya bahan atau material

Merupakan harga-harga material dan bahan yang digunakan untuk proses penyelenggaraan, biaya-biaya yang digunakan seperti biaya *venue*, biaya *unloading* dan biaya *loading*, serta biaya kebersihan, dan lain-lain.

##### b) Biaya Tenaga Kerja

Merupakan biaya yang digunakan untuk membayar buruh atau pekerja untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, biayanya disesuaikan dengan keahlian dan keterampilan.

##### c) Biaya Peralatan

Merupakan biaya yang digunakan dalam hal-hal yang berkaitan dengan sewa, memasang alat-alat, transportasi, pembongkaran dan operasi, dapat dimasukkan sebagai biaya dari operator dan asistennya.

#### 2. Komponen biaya tidak langsung (*Indirect Cost*)

Biaya tidak langsung atau biasa disebut *indirect cost* merupakan biaya yang tidak digunakan untuk pelaksanaan sebuah *event*, tapi merupakan biaya untuk digunakan ketika proses pelaksanaan *event*. Biaya tidak langsung antara lain terdiri dari :

a) *Overhead* umum

*Overhead* umum adalah biaya yang biasanya tidak dapat langsung dimasukkan ke jenis kategori pekerjaan di dalam *event* tersebut, contohnya menyewa peralatan yang dibutuhkan *event*, pajak, biaya operasional dan pembelian barang-barang kecil.

a) *Overhead Event*

*Overhead event* adalah biaya yang biasanya dibebankan kepada *event* tetapi tidak dibebankan kepada biaya atau upah tenaga kerja, biaya untuk alat-alat atau biaya bahan-bahan seperti; pembelian tambahan keperluan *event*, untuk *survey*, untuk surat-surat ijin dan lain sebagainya. Nominal *overhead* sekitar antara 10 sampai 30 %.

b) Profit

Merupakan *laba* atau keuntungan yang didapatkan oleh penyelenggara kegiatan *event* sebagai jasa dalam pembuatan *event* yang telah dikerjakan. Secara umum, nilai *profit* yang ditentukan dalam penawaran antara 10 % sampai 12 % atau bisa lebih, tergantung dari beban kerja.

c) Pajak

Berbagai jenis dan macam pajak seperti Pph, PPn dan pajak lainnya yang dikenakan atas penghasilan perusahaan. Berikut ini tips membuat rencana anggaran yang baik :

1. Buatlah *Break-down* acara secara detil.
2. Lakukan Survey harga.
3. Survey biaya keamanan dan perijinan *event*.
4. Survey biaya Publikasi dan perijinannya.
5. Survey pajak hiburan dan prosedurnya.
6. Buatlah Anggaran Biaya cadangan.

### 2.3 Aplikasi

Pengertian Aplikasi menurut Barry Pratama (2013):

1. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dibuat untuk mendukung kebutuhan atau membantu untuk mempermudah melakukan beberapa kegiatan.
2. Aplikasi adalah sebuah sistem yang dapat melaksanakan tugas secara spesifik.

3. Aplikasi adalah sebuah database yang terdiri dari form, menu, laporan dan program lainnya untuk kebutuhan *fungsi* organisasi / bisnis / instansi.

Menurut Ibsa (2010), aplikasi adalah perangkat atau alat untuk membantu mempercepat proses dan mempermudah pekerjaan, yang bukan beban bagi penggunanya. Beberapa sistem yang digabung jadi satu untuk menjadi satu paket disebut juga sebagai *application suite*. Aplikasi dalam satu paket atau *application suite* biasanya pengguna memiliki *interface* yang sama sehingga mempermudah pengguna untuk menggunakan dan mempelajari tiap fitur atau menu aplikasi. *Software application* merupakan sebuah program yang memiliki kegiatan memproses hal yang diperlukan untuk melaksanakan perintah *user* dengan tujuan tertentu. *Software application* terdiri dari program aplikasi (*application program*), bahasa pemrograman (*programming language*), program utilitas (*utility*), paket aplikasi (*package*), *entertainment*, *games*, dan lainnya. Dan untuk mendukung *software application* di atas, pengguna aplikasi atau komputer dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu Operator, Analis Sistem, Administrator Jaringan, Programmer, Administrator Database. *Software* yang dirancang dapat digunakan untuk praktisi khusus. menurut Barry Pratama, klasifikasi aplikasi dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aplikasi paket, dengan dokumentasi yang dirancang untuk suatu jenis masalah tertentu.

2. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi yang tergabung dan dirancang, untuk menjalankan tugas tertentu.

Jenis data yang biasanya digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah:

- a. *Meta Data*, biasanya digunakan untuk struktur dari basis data, format penyimpanan data item, type dan juga berbagai pembatas (*constraint*) pada data.

- b. *Data Repository* atau *Data Dictionary*, digunakan untuk menyimpan informasi pembatas dan katalog serta data lain seperti: program aplikasi, pembakuan, dan informasi pengguna.

- c. *Overhead Data*, berisikan indeks, *linked list*, serta struktur data yang digunakan untuk membuat *relationship record*.

- d. *source data* atau data sumber, adalah fakta yang disimpan pada basis data, contohnya adalah: tempat lahir, tanggal lahir, nama dan lain-lain.

Dari kesimpulan beberapa ahli, Aplikasi adalah sebuah *program* yang siap pakai untuk dapat mempercepat dan mempermudah proses, yang digunakan untuk menjalankan suatu perintah dari pengguna aplikasi tersebut. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi juga mempunyai arti sebagai pemecahan masalah yang menggunakan tehnik pemrosesan data yang biasanya beracu pada sebuah komputasi yang diinginkan untuk pemrosesan data yang diharapkan.

#### 2.4 System Development Life Cycle (SDLC)

(SDLC) *Software Development Life Cycle* atau juga biasa disebut sebagai siklus untuk mengembangkan sistem informasi adalah hal yang dilakukan pada pembuatan *system* dan pengembangan *system*. Metode sistematis harus dilakukan untuk memastikan konsistensi dari sistem tersebut. Hal ini karena bentuk dari metode ini yang bertingkat ke bawah dari 1 fase ke fase lain, model ini dikenal dengan model *waterfall*, seperti terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 2.1. Bagan *System Development Life Cycle*(SDLC) Model  
*Waterfall* (pressman, 2015)

model ini memiliki 6 langkah yang dikerjakan untuk melakukan perancangan dan membangun suatu aplikasi. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah:

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*, Sebelum pekerjaan teknis dimulai, diperlukan komunikasi dengan pihak *customer*, untuk mengetahui dan memahami demi mencapai tujuan. Dengan menganalisis masalah yang dihadapi dan mengumpulkan informasi yang diperlukan, untuk membantu mengartikan fungsi dan fitur dari *software*. Informasi lain yang dikumpulkan bisa diambil dari jurnal, artikel, dan internet. Hasil dari hal-hal tersebut disebut sebagai inisialisasi proyek.
2. *Planning (Scheduling, Estimating, Tracking)*, Tahap berikutnya adalah perencanaan, pada tahapan ini dijelaskan tentang estimasi tugas yang akan

dilakukan, sumber daya yang diperlukan dalam membuat aplikasi, produk kerja yang ingin dihasilkan, resiko-resiko yang dapat terjadi, serta jadwal yang dilaksanakan, dan tracking pengerjaan *system*.

3. *Modeling (Analysis & Design)*, Pada tahapan *modeling* menjelaskan tentang tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem pada perancangan struktur data, *interface* dan algoritma program serta arsitektur *software*. Tujuannya agar bisa lebih memahami gambaran besar apa yang akan dan sedang dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*, Pada tahapan *Construction* menjelaskan tentang penerjemahan desain diproses menjadi bentuk bahasa atau kode yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengerjaan kode selesai, akan dilakukan pengujian terhadap kode dan juga sistem yang telah dibuat. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin akan terjadi nanti sehingga dapat diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*, Pada tahapan *Deployment* ini menjelaskan tentang implementasi *software* ke *customer*, perbaikan, evaluasi, pemeliharaan secara berkala, dan juga pengembangan, berdasarkan *feedback* yang diberikan. Agar semua fungsi pada sistem dapat berkembang dan tetap berjalan sebagaimana mestinya. (Pressman, 2015:17)

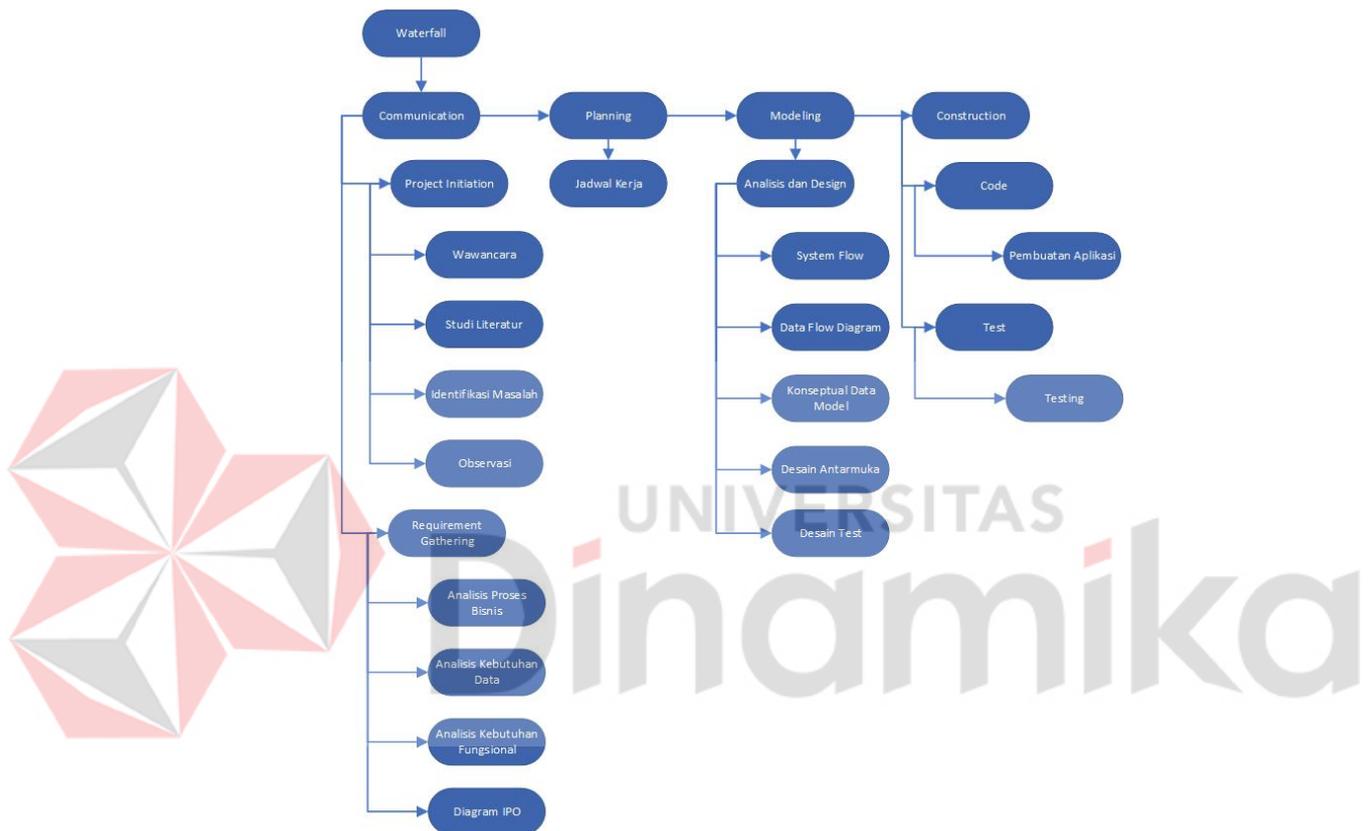
## 2.5 PHP: Hypertext Preprocessor

Menurut Sidik (2012) PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang dieksekusi di server web dengan menggunakan dokumen HTML yang dibuat secara *on the fly*, Dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan PHP, kita dapat melakukan proses update data. Dengan menggunakan PHP juga dapat memudahkan *maintenance* suatu situs web.

PHP/FI merupakan awal mula dari PHP. PHP adalah singkatan *Personal Home Page* dan FI adalah *form interface*. Istilah tersebut diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf. Pada awalnya PHP merupakan program CGI yang khusus untuk menerima input melalui *form* yang ditampilkan dalam web browser. Saat ini PHP adalah kependekan dari *Hyper Text Preprocessor*, yang merupakan bahasa utama dari script *server-side* yang disisipkan pada HTML dan dijalankan pada server, script tersebut juga dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi dekstop.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer Mythworx Surabaya*.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

### 3.1 Communication

Tahap analisis kebutuhan sistem merupakan tahap awal untuk melakukan penelitian. Pada tahap *communication* ini terdiri dari beberapa proses yang terkait dengan mengumpulkan semua informasi yang akan digunakan oleh *user*.

#### 3.3.1 Project Initiation

##### 1. Wawancara

Proses wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang lebih detail tentang proses bisnis pada *Event Organizer*. Hal ini dilakukan kepada beberapa *Event Organizer* langsung yang terkait dengan pembuatan aplikasi dan kepada pihak-pihak yang menggunakan aplikasi.

## 2. Observasi

Observasi pada pembuatan Aplikasi ini dilakukan dengan mengamati dan meninjau secara langsung pada *Event Organizer*, sehingga mendapatkan dan menemukan informasi untuk kebutuhan pembuatan Aplikasi. Pengamatan dan peninjauan yang dilakukan meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Pengumpulan data terkait *Event Organizer*.
- b) Mempelajari data kebutuhan terkait anggaran biaya.
- c) Mempelajari proses perencanaan anggaran.
- d) Mempelajari proses bisnis *Event Organizer*.

## 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan referensi dalam pembuatan Sistem informasi. Informasi tersebut dapat diambil dari buku, jurnal dan internet yang berisikan teori perancangan sistem dan Anggaran Biaya. Teori yang digunakan dalam pembuatan diantaranya adalah:

- a) Rencana Anggaran Biaya
- b) Aplikasi berbasis web
- c) *System Development Life Cycle* (SDLC)

### 3.3.2 Requirement Gathering

#### 1. Analisis Proses Bisnis

*Event Organizer* (EO) adalah sebuah perusahaan yang menyediakan jasa untuk membantu dan mempermudah *customer* untuk menyelenggarakan acara. Semua hal yang berhubungan dengan acara, dari persiapan acara hingga selesai, menjadi tanggung jawab *Event Organizer* (EO). Hal-hal tersebut adalah proses bisnis yang ada pada *Event Organizer*.

Tahapan awal yang dilakukan adalah pengumpulan data *customer* dan data *event* oleh pihak *marketing*, kemudian data tersebut diproses oleh pihak admin untuk membuat perencanaan *event*, setelah perencanaan *event* dibuat, maka akan divalidasi terlebih dahulu oleh pihak keuangan untuk anggarannya dan kemudian dikirimkan kembali kepada admin. Setelah semua tahapan untuk perencanaan selesai, maka tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan *event* sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Hingga nantinya akan mendapat data realisasi setelah selesai acara.

## 2. Analisis Kebutuhan Pengguna

### Identifikasi Data

Dalam pembuatan aplikasi untuk pembuatan aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer Mythworx Surabaya*, Memerlukan Data-data antara lain adalah:

1. *Customer*
2. *Vendor*
3. *Event*
4. *Karyawan*
5. *Validasi anggaran*
6. *Anggaran Biaya*
7. *Laporan*

Kebutuhan pengguna pada tabel 3.1 sampai dengan tabel 3.4 merupakan kebutuhan yang disesuaikan dan mendukung tugas-tugas pengguna dalam aplikasi.

Tugas-tugas pengguna bisa dilihat pada tabel 3.1 sampai dengan 3.4.

Tabel 3.1 Pengguna *Marketing*

No	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Memasukkan Data Customer	Data Customer	Informasi Data Customer
2	Memasukkan Data Event	Data Event	Informasi Data kebutuhan yang diperlukan untuk membuat event
3	Mencetak Data Anggaran Biaya	Data Anggaran Biaya	Anggaran biaya yang telah tervalidasi

Tabel 3.2 Pengguna Admin

No	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Maintenance Data Customer	Data Customer	Informasi Data Customer
2	Maintenance Data Vendor	Data Vendor	Informasi Data Vendor
3	Mencetak Data Event	Data Event	Laporan data event
4	Membuat Anggaran Biaya	Data Event, data Vendor	Informasi vendor yang sesuai dengan kebutuhan event

Tabel 3.3 Pengguna Keuangan

No	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Validasi Data Anggaran Biaya	Data Anggaran Biaya	Informasi Data vendor dan data anggaran biaya untuk mencocokkan kebutuhan, budget, dan vendor

Tabel 3.4 Pengguna Direktur

No	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1	Menerima Laporan Data Anggaran biaya	Data Anggaran biaya	Laporan data anggaran biaya
2	Menerima Laporan Data Customer	Data Customer	Laporan data customer
3	Menerima Laporan Data Vendor	Data Vendor	Laporan data vendor

## 3. Analisis Kebutuhan *Fungsional*

*Fungsional* sistem dalam perencanaan anggaran *event* adalah sebagai berikut :

1. Master
  - a. Pencatatan Vendor
  - b. Pencatatan *Customer*
  - c. Pencatatan *Event*
  - d. Pencatatan Data Karyawan
2. Transaksi
  - a. Pencatatan Transaksi Pembuatan Anggaran
  - b. Validasi Anggaran Biaya
3. Laporan
  - a. Laporan Anggaran Biaya
  - b. Laporan *Customer*
  - c. Laporan Vendor

Kebutuhan *fungsiional* akan disesuaikan dengan fungsi dari pengguna, yang terdapat di tabel 3.1 sampai dengan 3.4.

Tabel 3.5 Fungsional Input *Customer*

Nama Fungsi	Fungsi Input Data Customer	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan proses untuk menginputkan data customer	
Kondisi Awal	Tabel Customer kosong	
Alur Normal	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Alur Normal</b>
	Marketing memasukkan informasi customer	Sistem menyimpan data customer
Kondisi Akhir	Tabel Customer terisi	

Tabel 3.6 Fungsional Input Event

Nama Fungsi	Fungsi Input Data Event	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan proses untuk menginputkan data event	
Kondisi Awal	Tabel Event Kosong	
Alur Normal	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Alur Normal</b>
	Marketing memasukkan informasi event	Sistem menyimpan data event
Kondisi Akhir	Tabel Event terisi	

Tabel 3.7 Fungsional Input Vendor

Nama Fungsi	Fungsi Input Data Vendor	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan proses untuk menginputkan data Vendor	
Kondisi Awal	Tabel Vendor Kosong	
Alur Normal	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Alur Normal</b>
	Marketing memasukkan informasi vendor	Sistem menyimpan data Vendor
Kondisi Akhir	Tabel Vendor terisi	

Tabel 3.8 Fungsional Input Karyawan

Nama Fungsi	Fungsi Input Data Karyawan	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan proses untuk menginputkan data Karyawan	
Kondisi Awal	Tabel Karyawan Kosong	
Alur Normal	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Alur Normal</b>
	Marketing memasukkan informasi Karyawan	Sistem menyimpan data Karyawan
Kondisi Akhir	Tabel Karyawan terisi	

Tabel 3.9 Fungsional Pembuatan Anggaran

Nama Fungsi	Fungsi Pembuatan Anggaran	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini merupakan proses untuk pembuatan anggaran biaya dengan menginputkan data event yang telah diinputkan oleh admin atau marketing	
<b>Kondisi Awal</b>	Tabel Anggaran Biaya Terisi Tabel detail kategori Kosong Tabel Kategori Kosong	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Alur Normal
	Admin Melihat atau mencetak data event yang masuk	Sistem Menampilkan data event yang dapat dicetak
<b>Menambah Data Kategori</b>		
	Admin Memasukkan Kategori sesuai dengan kebutuhan	Sistem Menampilkan pilihan kategori
<b>Menambah Data detail kategori</b>		
	Admin Memasukkan detail kategori pada setiap kategori sesuai dengan kebutuhan	Sistem menampilkan daftar detail kategori sesuai dengan kategori yang dipilih
<b>Kondisi Akhir</b>	Tabel Kategori terisi Tabel detail kategori terisi Tabel Anggaran Biaya terisi	

Tabel 3.10 Fungsional Validasi Anggaran

Nama Fungsi	Fungsi validasi Anggaran	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini merupakan proses untuk validasi data Anggaran Biaya	
<b>Kondisi Awal</b>	Tabel Anggaran Biaya status "Belum diproses"	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Alur Normal
	Keuangan melakukan pengecekan dengan melihat isi data Anggaran biaya	Sistem menampilkan data Anggaran Biaya
	Keuangan mengcrosscheck ketersediaan waktu, barang dan harga vendor serta anggaran perusahaan	Keuangan mencatat ketersediaan
	Keuangan menolak atau menyetujui Anggaran Biaya	Sistem mengganti status Anggaran Biaya
<b>Kondisi Akhir</b>	Tabel Anggaran Biaya status terganti	

Tabel 3.11 Fungsional Mencetak Laporan

Nama Fungsi	Fungsi Mencetak Laporan	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini merupakan proses untuk mencetak laporan	
<b>Kondisi Awal</b>	Semua Tabel Terisi	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Alur Normal
	Direktur memilih laporan yang akan dicetak	Sistem menampilkan laporan yang akan dicetak
<b>Kondisi Akhir</b>	Laporan telah tercetak	

### 3.2 Planning

Tahap selanjutnya *Planning* adalah langkah selanjutnya penelitian ini. Tahap ini terdiri dari menentukan jadwal kerja untuk melakukan beberapa proses yaitu terkait proses pembuatan aplikasi.

Tabel 3.12 Jadwal Kerja

Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi																								
Wawancara																								
Studi Literatur																								
Analisis kebutuhan Sistem																								
Analisis dan Desain Sistem																								
Perancangan																								
Data Modeling																								
Proses Modeling																								
Design Interface																								
Implementasi																								
Pengujian Sistem																								
Pembuatan Laporan Tugas Akhir																								
Revisi Akhir																								

### 3.3 Modeling

Tahap selanjutnya *Modeling* adalah langkah selanjutnya pada penelitian ini. Tahap *Modeling* terdiri dari beberapa proses yang terkait dengan analisis dan desain. Setelah melakukan observasi dan proses wawancara. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut dilakukan Analisis sistem yang digunakan untuk menganalisa data dan kemudian mengolah data tersebut untuk pembuatan aplikasi. Hasil analisa akan dijelaskan ke dalam diagram *input-process output* (IPO).

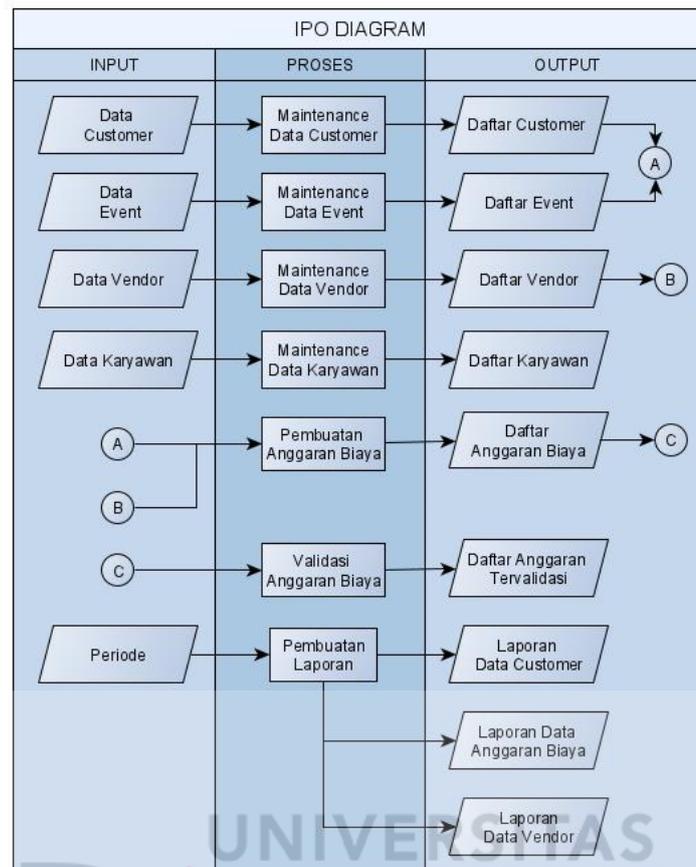
#### 3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah melakukan analisa kebutuhan dan analisa permasalahan, Langkah berikutnya adalah merancang sistem. Pada saat merancang sistem ini akan dilakukan desain *Entity Relationship Diagram*, *System Flow Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Input Proses Output*, dan Desain *I/O*.

Tahap analisis ini bertujuan untuk memahami dengan benar tentang kebutuhan dari sistem baru, agar dapat mengembangkan sebuah *system* yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut, atau memutuskan jika sebenarnya tidak membutuhkan pengembangan sistem baru. Menentukan kebutuhan *system* merupakan salah satu langkah yang paling penting dalam tahapan SDLC. Pada garis besarnya, analisis kebutuhan sistem merupakan data-data yang berisi tentang apa yang harus dikerjakan dan apa yang harus dimiliki oleh sistem.

#### 3.3.2 Diagram IPO (*Input Proses Output*)

Gambar IPO Chart diagram pada 3.2 digunakan untuk menggambarkan keseluruhan sistem secara garis besar yang meliputi *input*, *process*, dan *output*.



Gambar 3.3 Diagram IPO

Uraian penjelasan dari IPO diagram di gambar 3.2 adalah sebagai berikut :

#### 1. Input

Pada Aplikasi Perencanaan Anggaran *Event* Pada *Event Organizer* ini terdapat masukan (*input*), diantaranya adalah:

##### a. Data *Customer*

Data *Customer* yang dimasukkan adalah *Id\_Customer*, *Nama\_Customer*, *Alamat\_Customer*, Perusahaan atau instansi, Kota, Tanggal, No Telp.

##### b. Data *Event*

Data *Event* yang dimasukkan adalah *Id\_Event*, *Nama\_Event*, *Jenis\_Event*, *Tujuan\_Event*, Tanggal pelaksanaan event.

##### c. Data *Vendor*

Data *Vendor* yang dimasukkan adalah *Id\_Vendor*, nama vendor, alamat vendor, No Telp, ID Jenis *Vendor*.

##### d. Data *Karyawan*

Data *Karyawan* yang dimasukkan adalah NIK, nama karyawan, jenis

kelamin, alamat, No Telp, ID Jabatan.

e. Periode Laporan

Periode Laporan yang dimasukan adalah keseluruhan data dari sebelum sampai setelah pelaksanaan *event* yaitu, Data *Customer*, Data *Event*, dan Data Vendor.

2. Proses

Berdasarkan data yang sudah di masukan di atas, data-data tersebut akan diproses, dan data tersebut akan menghasilkan *output* yang dibutuhkan. Pada Aplikasi perencanaan anggaran biaya pada *Event Organizer* ini terdapat proses :

a. Maintenance *Customer*

Maintenance *Customer* adalah proses penyimpanan dan pengolahan data *customer*.

b. Maintenance *Event*

Maintenance *Event* adalah proses penyimpanan dan pengolahan data untuk rencana anggaran event.

c. Maintenance Vendor

Maintenance Data Vendor adalah proses penyimpanan dan pengolahan data vendor.

d. Maintenance Karyawan

Maintenance Data Karyawan adalah proses penyimpanan dan pengolahan data karyawan.

e. Pembuatan Rencana Anggaran *Event*

Proses pembuatan rencana anggaran biaya adalah penyesuaian kebutuhan dan *budget* anggaran sesuai dengan *inputan* dari *marketing*.

f. Validasi Rencana Anggaran *event*

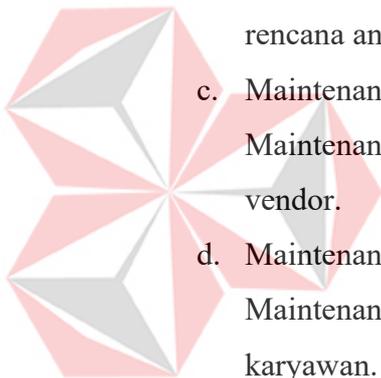
Proses validasi rencana anggaran *event* adalah proses untuk mengecek dan menyetujui atau menolak perencanaan anggaran yang diajukan.

g. Pembuatan Laporan

Proses pembuatan laporan adalah proses pembuatan laporan untuk menampilkan atau mencetak hasil data yang sudah diolah.

3. Output

Dari input yang sudah diolah dan diproses, sistem akan menghasilkan laporan dan informasi berupa



a. Daftar *Customer*

Pada Daftar *Customer* masuk ini akan menampilkan data *customer* masuk.

b. Daftar *Event*

Pada daftar *event* masuk ini akan menampilkan data *event* masuk.

c. Daftar Vendor

Pada daftar vendor ini akan menampilkan data vendor yang telah bekerja sama dengan *Event Organizer*.

d. Daftar Karyawan

Pada daftar karyawan ini akan menampilkan data karyawan yang bekerja di *Event Organizer*.

e. Daftar Anggaran Biaya

Pada daftar Anggaran Biaya ini akan menampilkan anggaran biaya yang telah dibuat.

f. Daftar Anggaran biaya tervalidasi

Pada daftar Anggaran biaya tervalidasi ini akan menampilkan anggaran biaya yang telah disetujui atau bisa dilaksanakan dan ditolak.

g. Laporan Data Customer

Pada laporan data *customer* ini akan menampilkan data *customer* yang telah meminta pengajuan anggaran biaya kepada *Event Organizer*.

h. Laporan Data anggaran biaya event

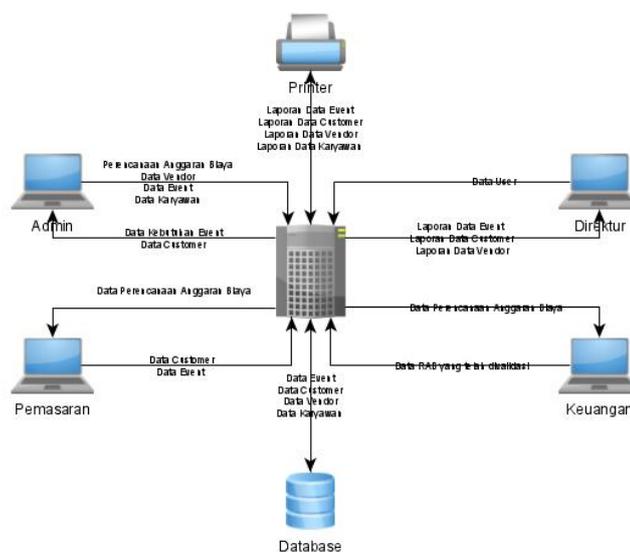
Pada laporan data anggaran biaya ini akan menampilkan seluruh data anggaran biaya yang sudah masuk.

i. Laporan Data Vendor

Pada laporan data vendor ini akan menampilkan seluruh data vendor yang bekerja sama dengan *Event Organizer*.

### 3.3.3 Desain Arsitektur

Desain arsitektur ini menjelaskan tentang alur/proses yang ada di dalam perencanaan anggaran biaya pada *mythworx Event Organizer*. Dalam proses tersebut terdapat beberapa *user* yaitu: Direktur, admin, keuangan, dan juga bagian pemasaran.



Gambar 3.4 Desain Arsitektur Sistem

Proses perencanaan anggaran biaya tersebut sebagai berikut :

Alur pertama *marketing* melakukan pembicaraan dengan *customer* untuk mendapatkan data *customer* dan juga data kebutuhan *event*. Kemudian memberikan data tersebut kepada admin untuk pengajuan pembuatan rencana anggaran biaya *event* yang diinginkan oleh *customer*.

Alur yang kedua setelah data *customer* dan kebutuhan *event* diterima, admin melakukan input kategori dan komponen sesuai dengan kebutuhan *event*, data tersebut bias disesuaikan berdasarkan *budget*.

Alur yang ketiga setelah data perencanaan anggaran sudah dibuat, maka selanjutnya akan dikirimkan kepada bagian keuangan untuk validasi, jika anggaran yang diajukan disetujui, maka anggaran bisa digunakan, jika tidak sesuai, maka akan ditolak untuk dilakukan perubahan.

Alur yang terakhir adalah setelah semua data tersebut diolah, direktur dapat melihat laporan tentang *customer* dan *event* yang telah masuk.

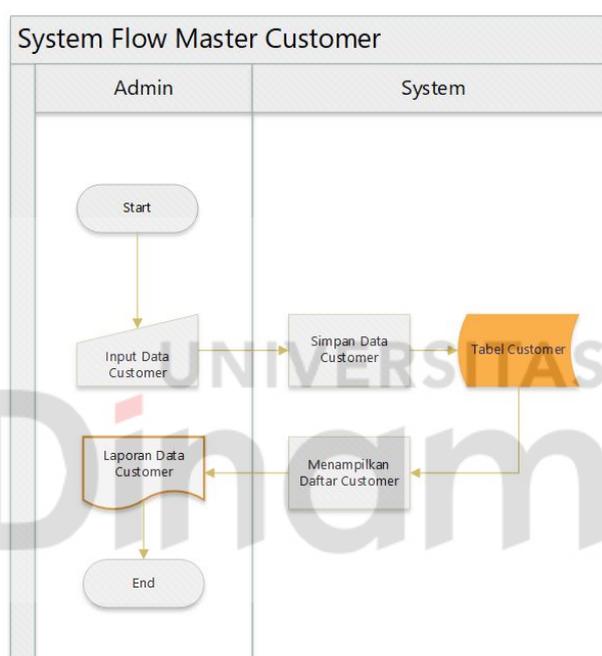
### 3.3.4 System Flow Diagram

*System Flow* adalah seluruh gambaran dari aliran pekerjaan, yang menjelaskan urutan-urutan prosedur yang ada di dalam sistem. *System flow* sering disebut dengan gambaran alur proses bisnis yang sudah terkomputerisasi atau setelah adanya bantuan dari aplikasi yang dapat mendukung proses bisnis tersebut. *Flowchart* adalah suatu bagan yang menjelaskan tentang urutan proses secara detail

dan juga hubungan dari suatu proses ke proses lain dalam satu program dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak (pasti) di dalam perancangan *flowchart* (bagan alir). Hal ini karena *flowchart* merupakan gambaran dari hasil pemikiran untuk menganalisa suatu permasalahan di dalam komputer. Karena setiap analisa dapat menghasilkan hasil yang berbeda-beda antara satu dan lainnya.

#### A. *System flow Master Customer*

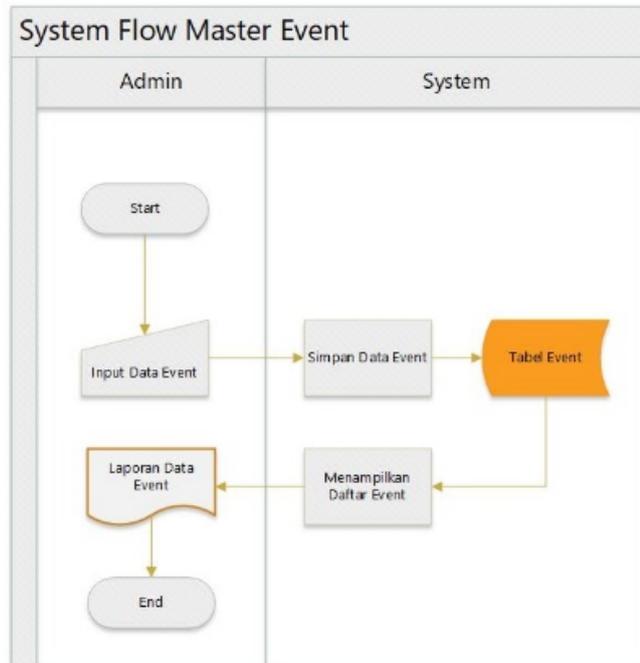
*System flow* ini menjelaskan alur *input customer*, *input customer* ini bisa dilakukan oleh marketing dan juga admin.



Gambar 3.5 *Sysflow Master Customer*

#### B. *System flow Master Event*

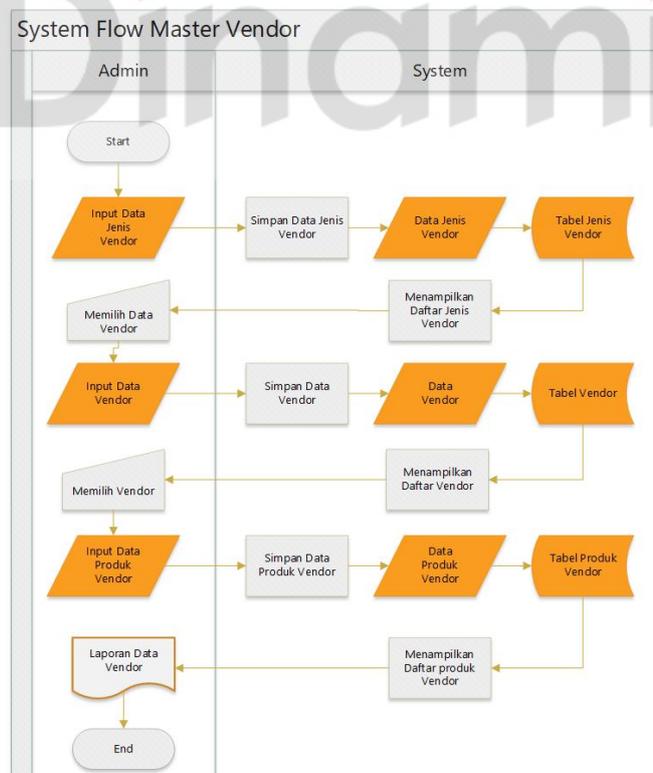
*System flow* ini menjelaskan alur *input data event*, *input data event* ini bisa dilakukan oleh *marketing* dan juga admin.



Gambar 3.6 Sysflow Master Event

### C. System flow Master Vendor

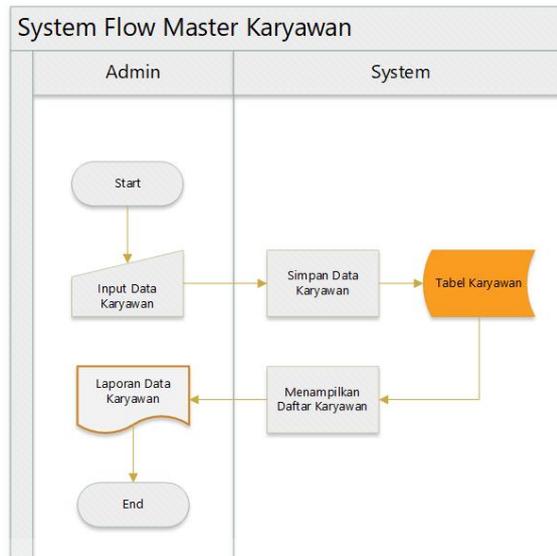
*System flow* ini menjelaskan alur *input* data vendor, *input* data vendor ini bisa dilakukan oleh admin.



Gambar 3.7 Sysflow Master Vendor

#### D. System flow Master Karyawan

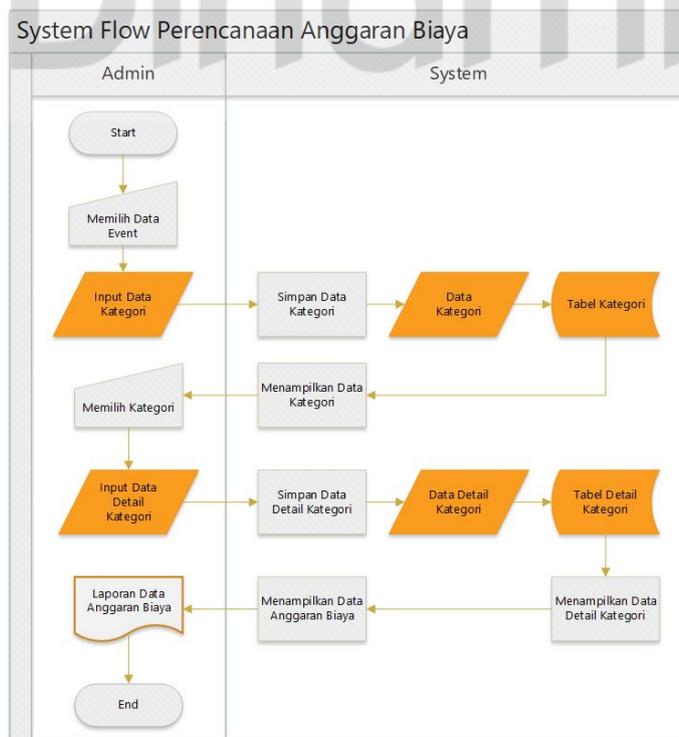
Pada *System flow* ini merupakan proses untuk *input* data karyawan, *input* data karyawan ini bisa dilakukan oleh admin.



Gambar 3.8 Sysflow Master Karyawan

#### E. System flow perencanaan anggaran biaya

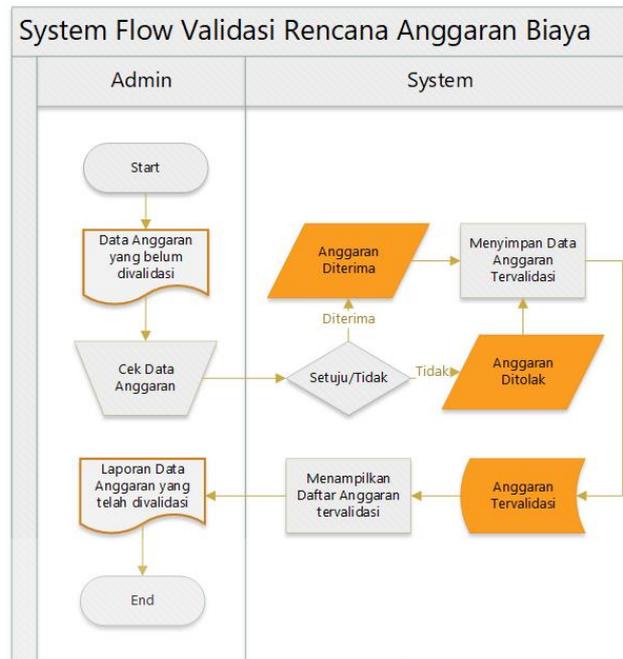
*System flow* ini menjelaskan alur pembuatan rencana anggaran biaya, proses ini bisa dilakukan oleh admin.



Gambar 3.9 Sysflow pembuatan Anggaran Biaya

### F. System flow validasi rencana anggaran biaya

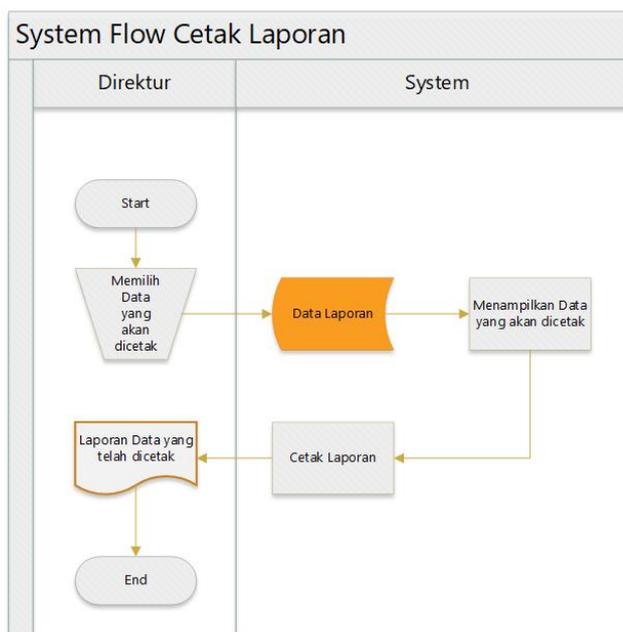
System flow ini menjelaskan alur proses validasi rencana anggaran biaya, proses ini bisa dilakukan oleh bagian keuangan.



Gambar 3.10 Sysflow validasi Anggaran Biaya

### G. System flow Cetak Laporan

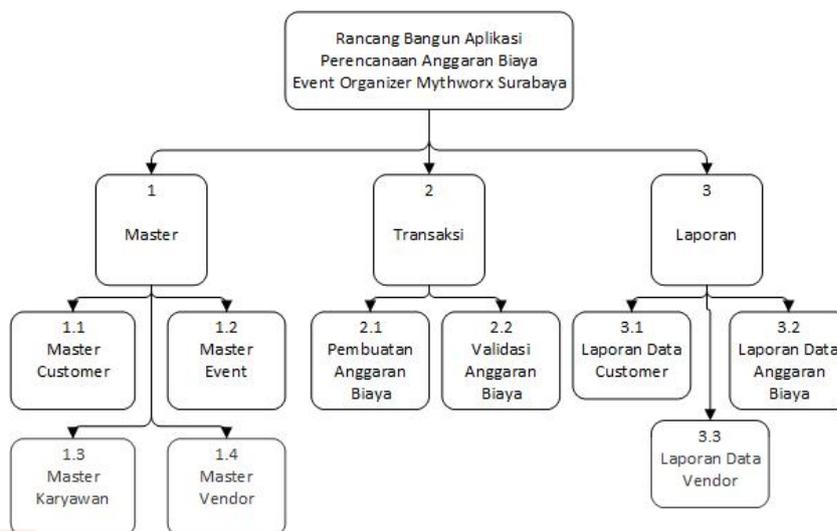
System flow ini menjelaskan alur untuk mencetak laporan, proses ini bisa dilakukan oleh direktur.



Gambar 3.10 Sysflow Cetak Laporan

### 3.3.5 HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*)

Diagram Jenjang merupakan sebuah diagram untuk menggambarkan garis besar proses yang ada, dan untuk mendukung pengerjaan pembuatan sistem informasi. Pada Gambar 3.10 merupakan diagram jenjang dari rancang bangun aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer mythworx* Surabaya.



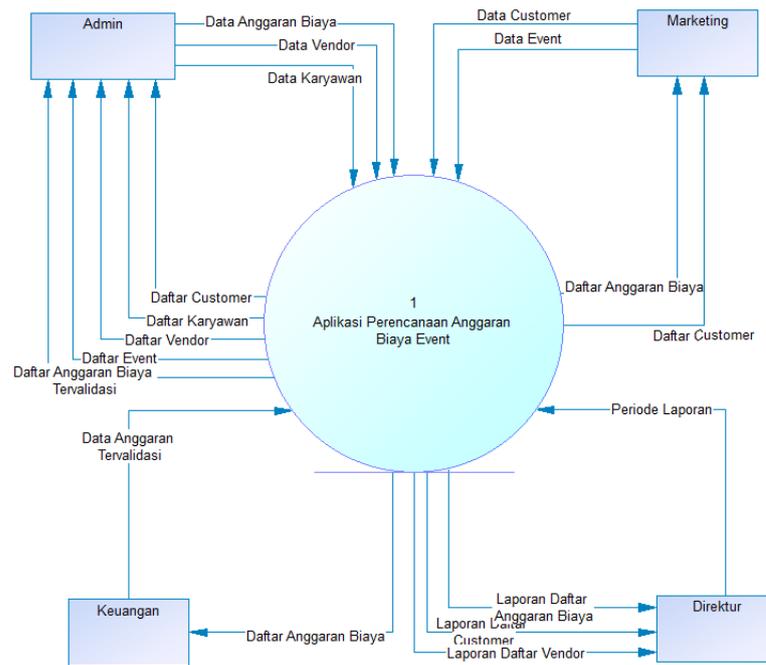
Gambar 3.10 Diagram Jenjang

### 3.3.6 Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah salah satu diagram yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem. Metodologi *Data flow Diagram* digunakan sebagai gambaran seluruh proses bisnis dari awal hingga akhir, mulai dari *diagram context*, kemudian DFD level 0, hingga DFD level 1.

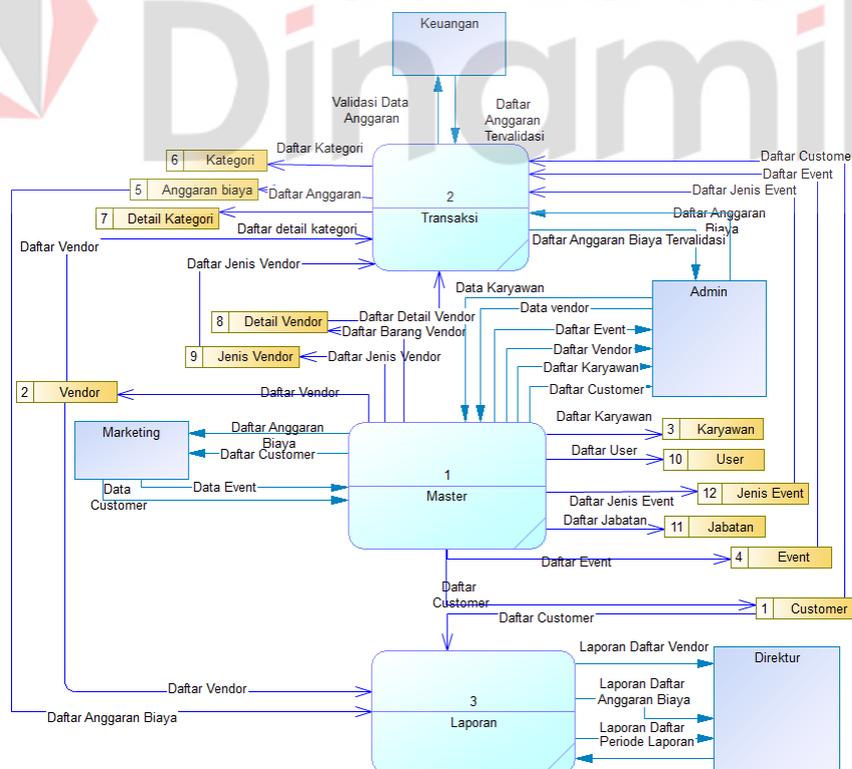
#### A. Context Diagram

*Context diagram* pada *system* ini terdapat 4 *external entity* yang mendukung berjalannya sistem, antara lain adalah Admin, *marketing*, keuangan & direktur. Di dalam sistem admin, admin dapat menginputkan data *customer*, data vendor, data karyawan, dan membuat perencanaan anggaran biaya *event*. Di dalam sistem *marketing*, dapat menginputkan data *event*, dan data *customer*. Di dalam sistem keuangan, bisa melihat dan mengkonfirmasi data perencanaan anggaran biaya yang telah dibuat oleh admin. Di dalam *system* direktur bisa melihat laporan-laporan yang dapat dihasilkan.



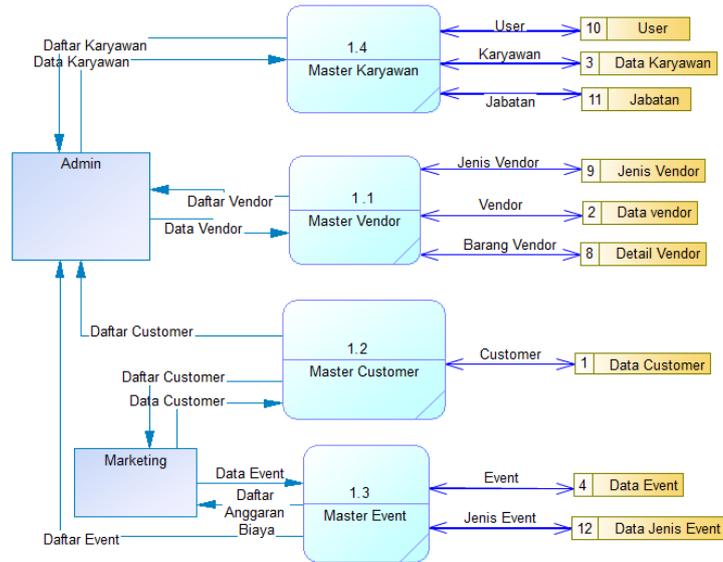
Gambar 3.11 Context Diagram

**B. DFD Level 0**



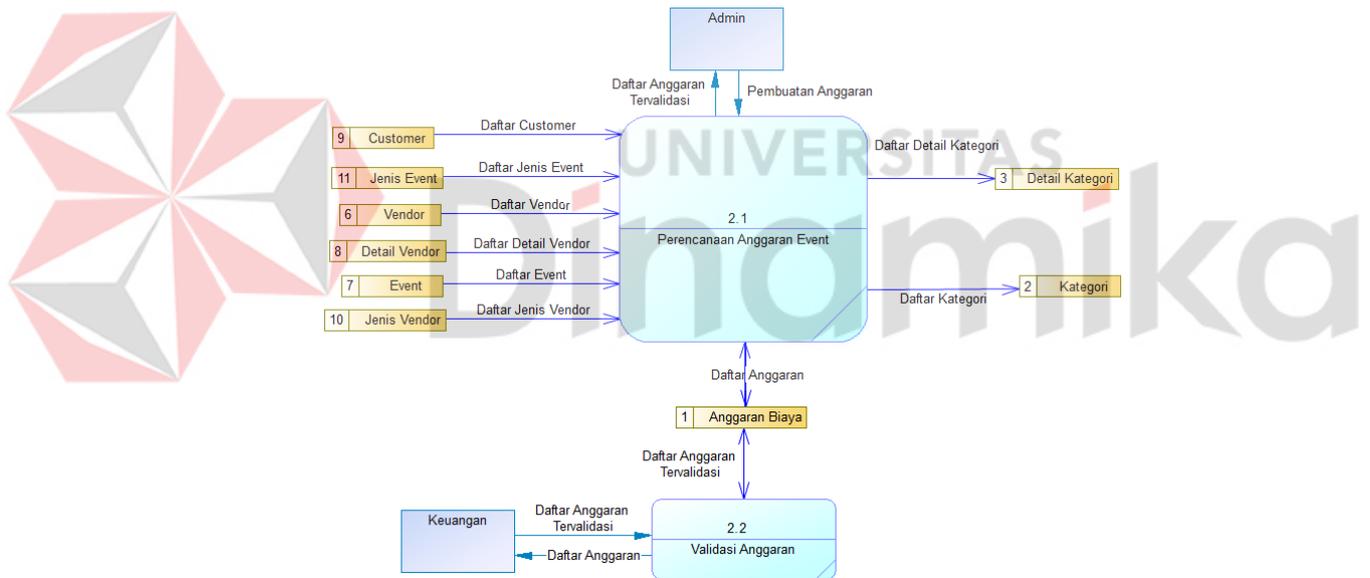
Gambar 3.12 DFD Level 0.

**C. Data Flow Diagram(DFD) Level 1 Master**



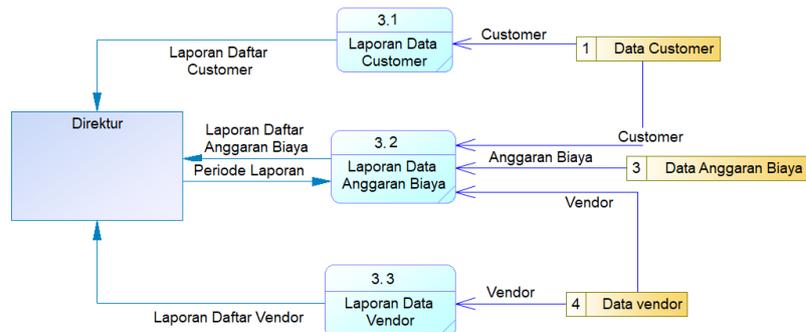
Gambar 3.13 DFD Level 1 Master

**D. Data Flow Diagram(DFD) Level 1 Transaksi**



Gambar 3.14 DFD Level 1 Transaksi

**E. Data Flow Diagram(DFD) Level 1 Laporan**

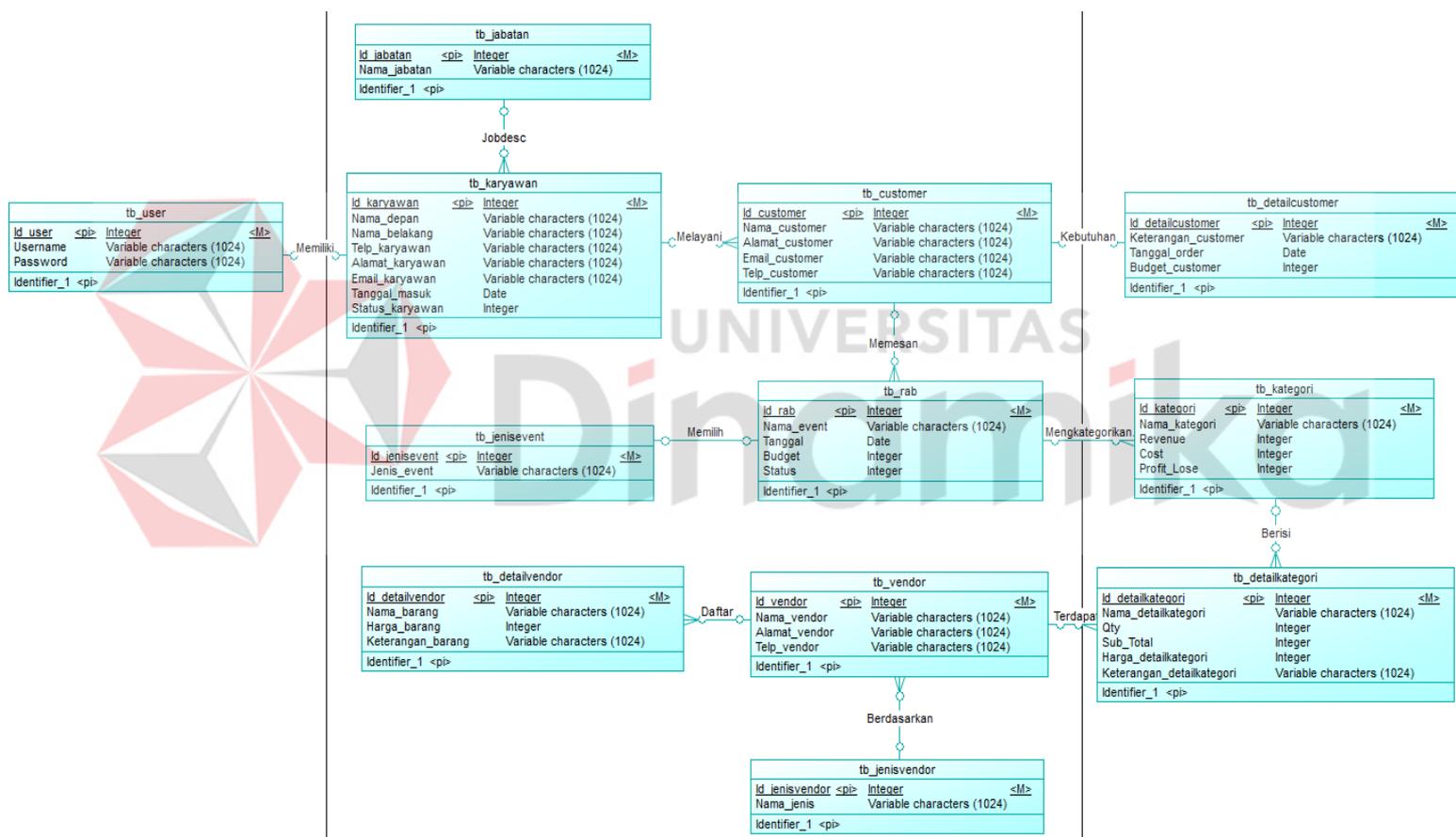


Gambar 3.15 DFD Level 1 Laporan

### 3.3.7 Perancangan Database

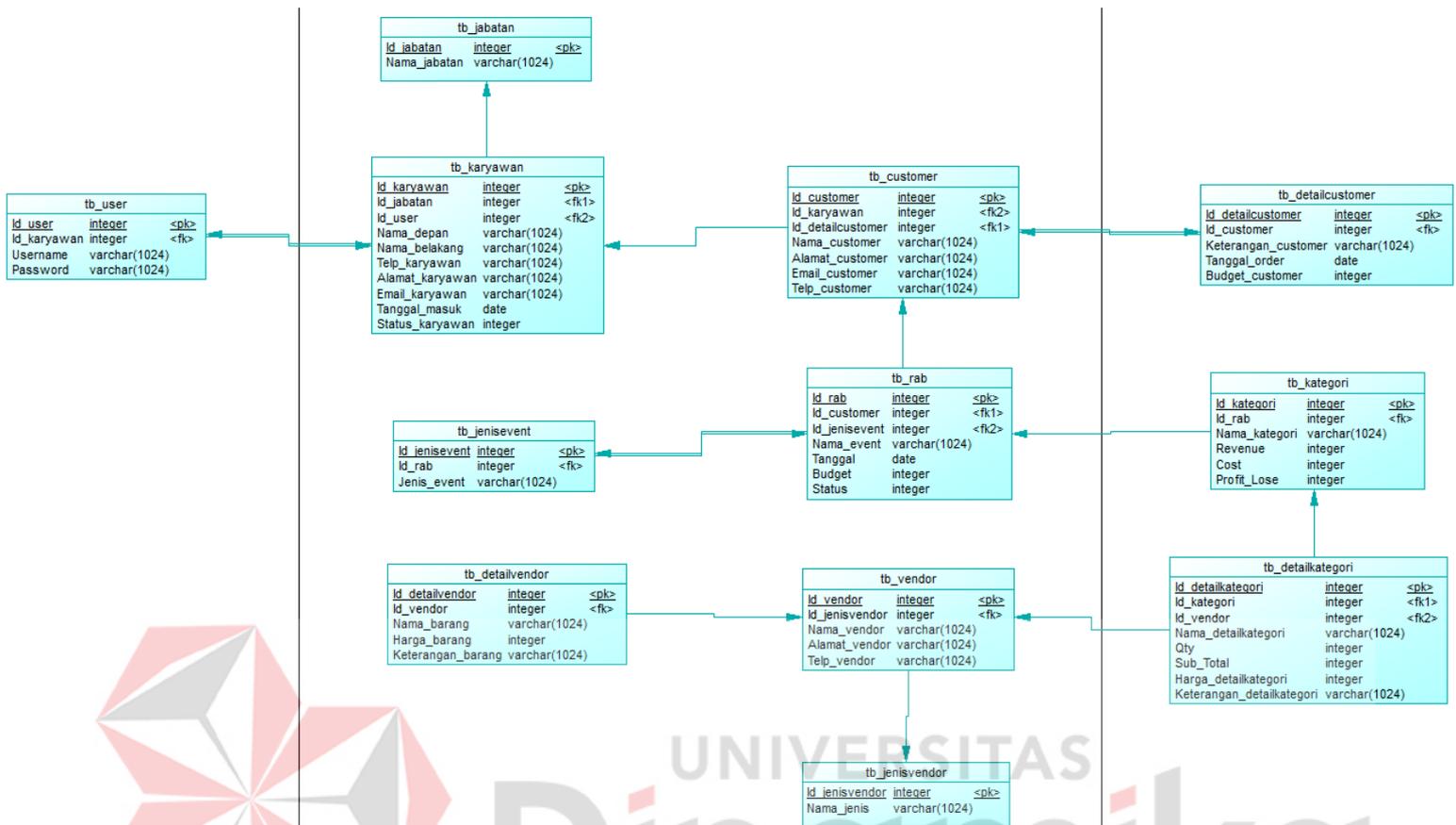
Pada perancangan database, hal yang akan dilakukan adalah merencanakan dan menyusun database dan struktur yang akan digunakan. Susunan sistem database yang akan dibuat menjadi *Entity Relational Diagram* (ERD), yaitu sebagai alat untuk memvisualisasikan database yang ada digunakan pada sistem yang terdapat *entity* dan *relationship*. Di dalam cdm ini ada 12 *entity* yaitu *user*, *customer*, karyawan, jabatan, Perencanaan Anggaran *Event*, vendor, kategori, detail kategori, jenis *event*, jenis vendor, detail vendor, dan detail *customer*.

#### A. CDM (Conceptual Data Model)



Gambar 3.16 Conceptual Data Model

### B. PDM (Physical Data Model)



Gambar 3.17 Physical Data Model

### C. Struktur Data dan Tabel

Untuk membantu dalam mengelola basis data, perancangan ini menggunakan MySQL phpMyAdmin 4.8.5. basis data untuk Perencanaan anggaran biaya ini menggunakan satu buah file bernama Perencanaan Anggaran Event3.sql

#### 1. Tabel User

**Primary Key :** Id\_user

**Foreign Key :** -

**Fungsi :** Menyimpan data user

Name	Data Type	Length
Id_user	integer	
Id_karyawan	integer	
Username	varchar(1024)	1.024
Password	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.18 Desain Struktur Tabel user

#### 2. Tabel Karyawan

**Primary Key : Id\_karyawan**

**Foreign Key : Id\_jabatan**

**Fungsi : Menyimpan data karyawan**

Name	Data Type	Length
Id_karyawan	integer	
Id_jabatan	integer	
Id_user	integer	
Nama_depan	varchar(1024)	1.024
Nama_belakang	varchar(1024)	1.024
Telp_karyawan	varchar(1024)	1.024
Alamat_karyawan	varchar(1024)	1.024
Email_karyawan	varchar(1024)	1.024
Tanggal_masuk	date	
Status_karyawan	integer	

Gambar 3.19 Desain Struktur Tabel Karyawan

### 3. Tabel Customer

**Primary Key : Id\_customer**

**Foreign Key : Id\_karyawan, Id\_detailcustomer**

**Fungsi : Menyimpan data customer**

Name	Data Type	Length
Id_customer	integer	
Id_karyawan	integer	
Id_detailcustom	integer	
Nama_custom	varchar(1024)	1.024
Alamat_custom	varchar(1024)	1.024
Email_custome	varchar(1024)	1.024
Telp_customer	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.20 Desain Struktur Tabel Customer

### 4. Tabel Jabatan

**Primary Key : Id\_jabatan**

**Foreign Key : -**

**Fungsi : Menyimpan data jabatan**

Name	Data Type	Length
Id_jabatan	integer	
Nama_jabatan	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.21 Desain Struktur Tabel Jabatan

### 5. Tabel DetailCustomer

**Primary Key : Id\_detailcustomer**

**Foreign Key : Id\_customer**

**Fungsi : Menyimpan data detail customer**

Name	Data Type	Length
Id_detailcustom	integer	
Id_customer	integer	
Keterangan_cu	varchar(1024)	1.024
Tanggal_order	date	
Budget_custom	integer	

Gambar 3.22 Desain Struktur Tabel Detail Customer

#### 6. Tabel pembuatan anggaran biaya

**Primary Key : Id\_Perencanaan Anggaran Event**

**Foreign Key : Id\_customer, Id\_jenisevent**

**Fungsi : Menyimpan data anggaran biaya**

Name	Data Type	Length
Id_rab	integer	
Id_customer	integer	
Id_jenisevent	integer	
Nama_event	varchar(1024)	1.024
Tanggal	date	
Budget	integer	
Status	integer	

Gambar 3.23 Desain struktur tabel anggaran biaya

#### 7. Tabel JenisEvent

**Primary Key : Id\_jenisevent**

**Foreign Key : Id\_Perencanaan Anggaran Event**

**Fungsi : Menyimpan data jenis event**

Name	Data Type	Length
Id_jenisevent	integer	
Id_rab	integer	
Jenis_event	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.24 Desain Struktur Tabel Jenis Event

#### 8. Tabel Kategori

**Primary Key : Id\_kategori**

**Foreign Key : Id\_Perencanaan Anggaran Event**

**Fungsi : Menyimpan data kategori**

Name	Data Type	Length
Id_kategori	integer	
Id_rab	integer	
Nama_kategori	varchar(1024)	1.024
Revenue	integer	
Cost	integer	
Profit_Lose	integer	

Gambar 3.25 Desain Struktur Tabel Kategori

### 9. Tabel Komponen

**Primary Key : Id\_komponen**

**Foreign Key : Id\_kategori, Id\_vendor**

**Fungsi : Menyimpan data komponen**

Name	Data Type	Length
Id_komponen	integer	
Id_kategori	integer	
Id_vendor	integer	
Nama_komponen	varchar(1024)	1.024
Qty	integer	
Sub_Total	integer	
Harga_komponen	integer	
Keterangan_komponen	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.26 Desain Struktur Tabel Komponen

### 10. Tabel Vendor

**Primary Key : Id\_vendor**

**Foreign Key : Id\_jenisvendor**

**Fungsi : Menyimpan data vendor**

Name	Data Type	Length
Id_vendor	integer	
Id_jenisvendor	integer	
Nama_vendor	varchar(1024)	1.024
Alamat_vendor	varchar(1024)	1.024
Telp_vendor	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.27 Desain Struktur Tabel Vendor

### 11. Tabel JenisVendor

**Primary Key : Id\_jenisvendor**

**Foreign Key : -**

**Fungsi : Menyimpan data jenis vendor**

Name	Data Type	Length
Id_jenisvendor	integer	
Nama_jenis	varchar(1024)	1.024

Gambar 3.28 Desain Struktur Tabel Jenis Vendor

### 12. Tabel DetailVendor

**Primary Key : Id\_detailvendor**

**Foreign Key : Id\_vendor**

**Fungsi : Menyimpan data detail vendor**

Name	Data Type	Length
Id_detailvendor	integer	
Id_vendor	integer	
Nama_barang	varchar(1024)	1.024
Harga_barang	integer	
Keterangan_bar	varchar(1024)	1.024

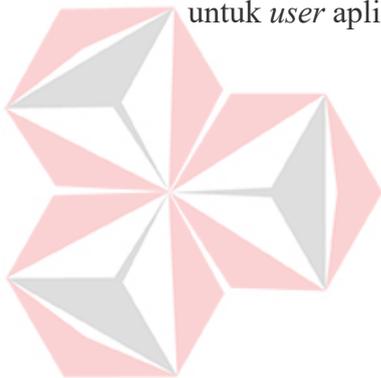
Gambar 3.29 Desain Struktur Tabel Detail Vendor

### 3.2.8 Desain Input/Output

Desain *I/O* adalah sebuah perancangan *I/O* yang merupakan halaman untuk memasukkan data dan diolah agar menghasilkan laporan yang digunakan untuk informasi yang diharapkan. Desain *I/O* digunakan sebagai salah satu dasar pembuatan *system* untuk melakukan perancangan dan membangun aplikasi.

#### a. Desain form login

Halaman atau *form* untuk *login* ini adalah gambaran dari aplikasi yang berfungsi untuk *user* aplikasi masuk ke dalam aplikasi dan menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 3.30 Desain Login

#### b. Desain form utama administrator

Halaman desain administrator atau index adalah gambaran yang berfungsi untuk menampilkan semua informasi yang ada di dalam aplikasi.

Name (job title)	Age	Nickname	Employee
Giacomo Guizzoni Founder & CEO	40	Peldi	<input type="checkbox"/>
Marco Botton Tuttofare	38		<input checked="" type="checkbox"/>
Mariah MacLachlan Better Half	41	Patato	<input type="checkbox"/>
Valerie Liberty Head Chef	)	Val	<input checked="" type="checkbox"/>
<a href="#">Data Grid Docs</a>			<input type="checkbox"/>

Gambar 3.31 Desain utama

### c. Desain *Master Customer*

Halaman atau *form* untuk *master customer* ini gambaran dari tampilan *master customer* yang ada di dalam aplikasi yang berguna untuk menambahkan data *customer*. Di dalam halaman *customer*, *marketing* dan admin bisa menambahkan *customer*.

Gambar 3.32 Desain *master customer*

### d. Desain halaman *Master Event*

Halaman atau *form* untuk *master event* ini gambaran dari tampilan *master event* yang ada di dalam aplikasi yang berguna untuk menambahkan data *event*. Di dalam halaman *event* admin bisa menambahkan *event*.

Gambar 3.33 Desain *master event*

### e. Desain *form Master Vendor*

Halaman atau *form* untuk *master vendor* ini gambaran dari tampilan *master vendor* yang ada di dalam aplikasi yang berguna untuk menambahkan data *vendor*. Di dalam halaman *vendor* admin bisa menambahkan *vendor*.

Gambar 3.34 Desain *master* vendor

#### f. Desain *form* Master Karyawan

Halaman atau *form* untuk *master* karyawan ini gambaran dari tampilan *master* karyawan yang ada di dalam aplikasi yang berguna untuk menambahkan data karyawan. Di dalam halaman event admin bisa menambahkan karyawan.

Gambar 3.35 Desain *master* karyawan

#### g. Desain *form* laporan

Halaman atau *form* untuk laporan ini gambaran dari tampilan laporan yang ada di dalam aplikasi yang berguna untuk melihat dan mencetak laporan. Di dalam halaman laporan admin dan direktur bisa cetak laporan.

Gambar 3.36 Desain laporan

### 3.2.9 Desain *Testing*

#### A. Desain *testing form login*

Pada halaman *login* adalah halaman pertama yang akan diakses *user* untuk dapat menggunakan ke aplikasi dan menjalankan aplikasi.

Tabel 3.13 Rancangan Uji Coba Form Login

No	Field	Prosedur Pengujian	Masukkan	Output diharapkan
1	Pengujian Form Login	Check username dan password benar	Masukkan username dan password lalu tekan tombol login	Tampilan Form Index
2	Pengujian Form Login	Check username dan password salah	Masukkan username dan password lalu tekan tombol login	Muncul notifikasi bahwa username dan password salah

#### B. Desain *testing form Mater*

Form master *customer*, *vendor*, *event*, dan karyawan merupakan form yang berfungsi untuk pembuatan rencana anggaran yang dimana *marketing* dan admin mempunyai hak akses.

Tabel 3.14 Desain *Testing Customer*

Pengujian Halaman Input Data Customer			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman data customer jika mengisi data customer	Id Customer Nama Customer Telp Alamat Email Tanggal	Sistem menyimpan data customer pada database
2	Mengetahui respon halaman data customer setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data customer

Tabel 3.15 Desain *Testing Event*

Pengujian Halaman Input Data Event			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman data customer jika mengisi data event	Id_event Keterangan Budget Id_customer	Sistem menyimpan data event pada database
2	Mengetahui respon halaman data event setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data event

Tabel 3.16 Desain *Testing Vendor*

Pengujian Halaman Input Data Vendor			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman data vendor jika mengisi data vendor	Id_vendor Nama_vendor Alamat Telp Email PIC Tanggal Id_jenisvendor	Sistem menyimpan data vendor pada database
2	Mengetahui respon halaman data vendor setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data vendor

Tabel 3.17 Desain *Testing* Karyawan

Pengujian Halaman Input Data Karyawan			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman data karyawan jika mengisi data karyawan	Id_karyawan Nama_depan Nama_Belakang Telp Alamat Email Tanggal Status Id_jabatan	Sistem menyimpan data karyawan pada database
2	Mengetahui respon halaman data karyawan setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data karyawan

### C. Desain *testing form* perencanaan anggaran biaya

*Form* perencanaan anggaran biaya merupakan *form* yang berfungsi untuk membuat perencanaan anggaran biaya yang dimana hanya *owner* atau admin yang mempunyai hak akses.

Tabel 3.18 Desain *testing form* perencanaan anggaran biaya

Pengujian Halaman Pembuatan Anggaran			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman pembuatan anggaran biaya jika mengisi data	Id_rab Nama_event Tanggal Id_jenisproduk Id_customer Status	Sistem menyimpan data rencana anggaran biaya
2	Mengetahui respon halaman data anggaran biaya setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data anggaran biaya

Tabel 3.19 Desain *testing form* perhitungan detail kategori

No	Field	Prosedur Pengujian	Masukkan	Output diharapkan
1	Pengujian penghitungan detail kategori	Pilih detail kategori dan masukkan jumlah > 0	Input semua form dengan benar dan lengkap lalu tekan tombol simpan	Data Berhasil disimpan, Data Terhitung Sesuai Jumlah
2	Pengujian penghitungan detail kategori	Pilih detail kategori dan masukkan jumlah = 0	Input semua form dengan benar dan lengkap lalu tekan tombol simpan	Data Berhasil disimpan, Data Terhitung 0

Tabel 3.20 Desain *testing form* perhitungan detail kategori

No	Field	Prosedur Pengujian	Masukkan	Output diharapkan
1	Pengujian penghitungan total detail kategori cost	Menghitung Sub Total Detail Kategori Cost	Menjumlahkan Sub Total pada Detail kategori	Data Terhitung Sesuai Jumlah pada masing-masing kategori
2	Pengujian penghitungan total detail kategori estimasi pendapatan	Menghitung Sub Total Detail Kategori Estimasi Pendapatan	Menjumlahkan Sub Total pada Detail kategori	Data Terhitung Sesuai Jumlah pada masing-masing kategori

Tabel 3.21 Desain *testing form* perhitungan kategori

No	Field	Prosedur Pengujian	Masukkan	Output diharapkan
1	Pengujian penghitungan Grand total kategori Cost	Menghitung Sub Total Seluruh Kategori Cost	Menjumlahkan Sub Total pada Kategori	Data Terhitung Sesuai Jumlah di Grand Total
2	Pengujian penghitungan total detail kategori estimasi pendapatan	Menghitung Sub Total Seluruh Kategori Estimasi Pendapatan	Menjumlahkan Sub Total pada Kategori	Data Terhitung Sesuai Jumlah di Grand Total

#### D. Desain *testing form* validasi anggaran biaya

*Form* validasi anggaran merupakan *form* yang berfungsi untuk memvalidasi data anggaran biaya yang dimana hanya *owner* atau keuangan yang mempunyai hak akses.

Tabel 3.22 Desain *testing* validasi anggaran biaya

Pengujian Halaman Validasi Anggaran			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman validasi Anggaran Biaya jika menekan tombol cetak, konfirmasi, atau tolak.	Hasil dari pembuatan Anggaran Biaya	Sistem mengubah status Anggaran biaya menjadi terkonfirmasi atau ditolak.
2	Mengetahui respon halaman data validasi Anggaran setelah data tervalidasi		Sistem menampilkan data anggaran biaya yang sudah tervalidasi

#### E. Desain *testing form* mencetak laporan

Halaman untuk mencetak laporan ini adalah halaman yang berfungsi untuk mencetak laporan, yang dimana hanya *owner* yang mempunyai hak akses.

Tabel 3.23 Rancangan uji coba mencetak laporan

Pengujian Halaman Mencetak Laporan			
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan
1	Mengetahui respon halaman jika menekan tombol cetak	Hasil dari pembuatan Anggaran Biaya	Sistem mencetak laporan

## BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI

### 4.1 Perangkat Keras

*hardware* untuk dapat menggunakan aplikasi ini adalah 1 komputer dengan spesifikasi :

- a) Prosesor i3 Gen 2 atau Prosesor yang lebih tinggi
- b) Memori Minimum 2 giga
- c) GPU GTX570 atau bisa dengan seri yang ada di atasnya
- d) Monitor segala ukuran dan resolusi
- e) Keyboard dan mouse yang berfungsi dengan baik

### 4.2 Perangkat Lunak

*Software* untuk dapat menggunakan aplikasi dalam sistem computer yang harus diinstall adalah:

- a) Windows 10
- b) DBMS : MySQL atau SQLServer
- c) Installer Xampp-win32 1.8.3-4-VC5
- d) Google Chrome atau Microsoft Edge

### 4.3 Tampilan Program

Pada gambar-gambar yang ada di bawah, menjelaskan tentang masing-masing Halaman atau *form* yang terdapat pada *system* perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer mythworx* Surabaya.

#### 4.3.1 Login

Halaman *Login* akan muncul ketika admin akan masuk kedalam halaman utama. *user* akan memasukkan *username* dan *password* ke dalam *textbox* yang sudah disediakan. Jika hasil yang diinputkan benar, *user* akan masuk ke halaman berikutnya sesuai dengan jabatan pengguna.

Gambar 4.1 Hal *Login*

### 4.3.2 Notifikasi *login* gagal

Gambar 4.2 Notifikasi Gagal *Login*

Halaman *login* yang gagal ini adalah gambaran dari halaman login yang *username* dan *password* yang terdapat kesalahan pada saat penginputan.

### 4.3.3 Halaman Utama

Dashboard

Dashboard

RAB yang telah dibuat

RAB yang telah disetujui

RAB yang belum diproses

Total Anggaran

96.724.000,00

Data Table Example

Show 10 entries

No	Event	Jenis	Customer	Total Anggaran	Action
1	Forum Pictis	Exhibitions	Pictis Pan	18.000.000,00	Detail
2	Banka 2014	Exhibitions	Jerry	40.000.000,00	Detail
3	Event Jerry Septian	Exhibitions	Jerry Septian	18.500.000,00	Detail
4	Event Jerry 2020	Exhibitions	Jerry Septian Masse	180.700.000,00	Detail
5	Event Ischa 2020	Exhibitions	Dialk	240.000.000,00	Detail
6	Event Dony Fost	Exhibitions	Dony Agus	74.500.000,00	Detail
No	Event	Jenis	Customer	Total Anggaran	Action

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous Next

Gambar 4.3 Hal Utama

Halaman utama ini berfungsi memberikan informasi tentang total Anggaran biaya yang telah dibuat, Anggaran Biaya yang telah disetujui, dan yang belum diproses, dan anggarannya.

### 4.3.4 Halaman *Master Customer*

**Data Customer**

Data Summary

[Add Customer](#)

DataTable Example

Show: 10 entries Search:

No	Nama	Telp	Alamat	Email	Tanggal	Action
1	Didik Yulianto	06923231568	Jl.Kenjeran No 31	DidikGanti@gmail.com	2020-06-27	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Petitochan	082144568874	Jl.Sidoarjo Indah XI 25	petitochan@gmail.com	2020-06-28	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Jerry Septian	087855568835	Jl.Ngagel Jaya Selatan Blok F7	jerry_septian@yahoo.com	2020-06-28	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	tes	1	2	3@12	2020-04-19	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Jerry Septian Massie	087855568835	Jl.Ngagel Jaya Selatan Blok F7	jerry_septian@yahoo.com	2020-07-09	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
No	Nama	Telp	Alamat	Email	Tanggal	Action

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4.4 *Master Customer*

Halaman *customer* ini berfungsi bagi admin dan marketing untuk *maintenance data customer*.

### 4.3.5 Halaman *Master Event*

DataTable Example

Show: 10 entries Search:

No	Keterangan	Budget	Action
1	Grand City Convention Hall Stage Standart Artist Sound System 10.000 watt Lighting Bar 2 + Moving Head LED 10x5 MC Professional Gfriend + 3 Band Dokumentasi (Foto,Video,Live) Barikade Depan Panggung 1000 Kursi Penonton Tiket Reguler 75000 x 750 Kursi Tiket VIP 250000 x 250 Kursi Crew 50	200.000.000,00	<a href="#">Cetak</a>
No	Keterangan	Budget	Action

Gambar 4.5 *Master Event*

Halaman *event* ini berfungsi bagi admin untuk *maintenance data event* dan melakukan perencanaan anggaran biaya.

### 4.3.6 Halaman *Master Vendor*

Data Vendor

Data Vendor

[Add Data Vendor](#) [Add New Category](#)

DataTable Example

Show: 10 entries

No	Nama Depan	Telp	Alamat	Email	PIC	Jenis Vendor	Action
1	Gedung Airlangga Convention Center Kampus C Ular	5955580	Jalan Doktor Ir. H. Soekarno, Mulyorejo, Kota SRV, Jawa Timur 60115	airlingga@ucid	TBC	Venue	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	Gedung DBL Java Pus	5622606	Jl. Frontage Ahmed Yani Swalankerto No.06, Kediri, Ceyung	dbllindonesia@gmail.com	Ahmed	Venue	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	Gedung Dyandra Convention Center	08215556808	Jl. Basuki Rachmat No. 93 - 105, Limbong Kalasin, Gegering	Dyandracon@gmail.com	Fanda	Venue	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4	Gedung Empire Palace	08212212323	Jl. Bauran No. 57-75, Gegering, Kota SRV, Jawa Timur 60662	empirepalace@gmail.com	Rita	Venue	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
5	S PNO Sound	0812 3593 0330	Jl. Majjend Sarukono No.101 Surabaya	spro.soundrent@gmail.com	Suuri	Stage	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
6	Vincent Maestro Group	749 0921	Jalan Simo Pemahan Baru No. 3 Surabaya	Vincentmaestro@gmail.com	vincent	Stage	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
7	Galeh Samudra	0857 3210 4659	Jl. Bendul Merti Raya No. 24 Surabaya	Gsamudra@gmail.com	Galeh	Stage	<a href="#">Product Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
No	Nama Depan	Telp	Alamat	Email	PIC	Jenis Vendor	Action

Showing 1 to 7 of 7 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.6 *Master Vendor*

### 4.3.7 Halaman *Master Karyawan*

Data Karyawan

Data Karyawan

[Add Karyawan](#)

DataTable Example

Show: 10 entries

No	Nama Depan	Nama Belakang	Telp	Alamat	Email	Tanggal	Status	Action
1	Jerry	Septian	087855568835	Jl. Ngagel Jaya Selatan Blok E7	jerry_septian@yahoo.com	2020-07-12	1	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
No	Nama Depan	Nama Belakang	Telp	Alamat	Email	Tanggal	Status	Action

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.7 *Master Karyawan*

### 4.3.8 Halaman *Laporan Anggaran Biaya*

**MYTHWORK  
EVENT ORGANIZER**

**Isekai 2021  
Exhibitions**

Venue  
Atrium TP 3  
Hi-mya Tempot Soja  
Qty: 1 Pos

Revenue  
**0,00**

Cost  
**40.000.000,00**

GRAND TOTAL  
**40.000.000,00**

PRINT

BACK

Gambar 4.8 Cetak laporan Anggaran Biaya

### 4.3.9 Halaman Cetak Laporan *Customer*

**MYTHWORK  
EVENT ORGANIZER**

**Jerry Septian**  
**087855568835**  
**Jl.Ngagel Jaya Selatan**  
**Blok F7**

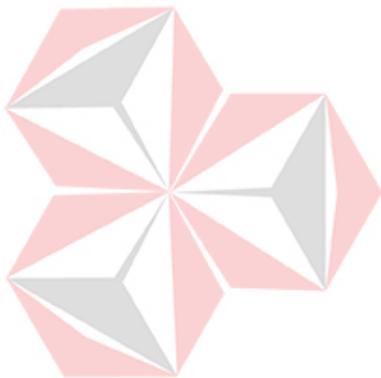
Venue Ciputra World, Stage 12x8, Sound  
System dan Lighting 10rb Watt, DLL

Budget  
Rp 200.000.000,00

PRINT

Gambar 4.9 Cetak Laporan *Customer*

### 4.3.10 Halaman Cetak Laporan Karyawan



**MYTHWORK  
EVENT ORGANIZER**

Total Karyawan Terdaftar

2

Karyawan Aktif

2

Karyawan Tidak Aktif

0

PRINT

BACK

Gambar 4.10 Cetak Laporan Karyawan

### 4.3.11 Halaman Cetak Laporan Vendor

**MYTHWORK  
EVENT ORGANIZER**

Vendor yang terdaftar

14

Jumlah Produk Vendor yang  
terdaftar

60

PRINT

BACK

Gambar 4.11 Cetak Laporan Vendor

### 4.3.12 Halaman Validasi Anggaran Biaya

#### Data Rancangan Anggaran Biaya Event Yang Perlu Diproses

Validasi Data

[Add Event](#)

DataTable

Show 10 entries Search:

No	Event	Tanggal	Jenis Event	Status	Action
1	Event Isekai 2020	2020-08-10	Exhibitions	Belum	<a href="#">Detail</a>   <a href="#">Konfirmasi</a>   <a href="#">Tolak</a>

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.12 Validasi Anggaran Biaya

### 4.3.13 Halaman Pembuatan Anggaran Biaya

#### Data Rancangan Anggaran Biaya Event

Data Summary

[Add Event](#)

DataTable

Show 10 entries Search:

No	Event	Tanggal	Jenis Event	Customer	Status	Action
1	Event Petta	2020-06-28	Exhibitions	Hetochan	Ditertuju	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Isekai 2021	2020-07-09	Exhibitions	Iony	Ditertuju	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Event Jerry Septian	2020-07-12	Exhibitions	Jerry Septian	Ditolak	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	Event Jerry 2020	2020-07-13	Exhibitions	Jerry Septian Masale	Ditolak	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Event Isekai 2020	2020-08-10	Exhibitions	Daisi	Belum	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	Event Diany Rest	2020-08-11	Exhibitions	Diany Agus	Ditertuju	<a href="#">Cetak</a>   <a href="#">Detail</a>   <a href="#">Hapus</a>

Showing 1 to 6 of 6 entries Previous 1 Next

Gambar 4.13 Pembuatan Anggaran Biaya

#### Rancangan Anggaran Biaya Event Isekai 2020

BUDGET LIMIT : Rp 200.000.000,00 / Sisa Budget : Rp 81.950.000,00

[Add Category](#)

DataTable

No	Category	Estimasi Pemasukan	Cost	Sub Total	Action
1	Venue	0,00	60.000.000,00	60.000.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
2	Stage	0,00	26.000.000,00	26.000.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
3	Content	0,00	127.000.000,00	127.000.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
4	Crew	0,00	10.000.000,00	10.000.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
5	Konsumsi	0,00	1.300.000,00	1.300.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
6	Dokumentasi	0,00	12.500.000,00	12.500.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
7	Tiket	118.750.000,00	0,00	118.750.000,00	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Hapus</a>
No	<b>GRAND TOTAL</b>	<b>118.750.000,00</b>	<b>236.800.000,00</b>	<b>118.050.000,00</b>	<b>Action</b>

Gambar 4.14 Perhitungan Anggaran Biaya Semua Kategori

### Detail Kategori

Data Detail Kategori

[Add Detail Kategori](#)

DataTable

Show 10 entries Search:

No	Komponen	Keterangan	Harga	Qty	Sub Total	Action
1	Stage Standart Artist	Panggung Ukuran 12 x 8 m <sup>2</sup>	7.500.000,00	1	7.500.000,00	<a href="#">Hapus</a>
2	Sound System 3	Paket Sound 10.000 watt	4.000.000,00	1	4.000.000,00	<a href="#">Hapus</a>
3	Paket Lighting 2	Paket Lighting 1 + Moving Head (2) 3 Bar(12 lampu)	2.000.000,00	1	2.000.000,00	<a href="#">Hapus</a>
4	Paket LED 3	LED Panel Ukuran 10 x 5 m <sup>2</sup>	12.500.000,00	1	12.500.000,00	<a href="#">Hapus</a>
No	Komponen	Keterangan	Harga	Qty	Sub Total	Action

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.15 Halaman Perhitungan Anggaran Biaya Per Kategori (1)

### Detail Kategori

Data Detail Kategori

[Add Detail Kategori](#)

DataTable

Show 10 entries Search:

No	Komponen	Keterangan	Harga	Qty	Sub Total	Action
1	Tiket Reguler Isekai	Tiket Reguler Berlaku Untuk 1 Orang	75.000,00	750	56.250.000,00	<a href="#">Hapus</a>
2	Tiket VIP Isekai	Tiket VIP berlaku untuk 1 orang	250.000,00	250	62.500.000,00	<a href="#">Hapus</a>
No	Komponen	Keterangan	Harga	Qty	Sub Total	Action

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.16 Halaman Perhitungan Anggaran Biaya Per Kategori (2)

## 4.4 Evaluasi Hasil Uji Coba System

Tahapan evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah sistem telah sesuai dengan yang diharapkan sehingga aplikasi bisa berjalan sebagaimana mestinya. Berikut hasil uji coba aplikasi perencanaan anggaran *event*.

### A. Hasil uji coba *form login*

Tabel 4.1 Hasil uji coba *form login*

No	Field	Prosedur Pengujian	Masukkan	Hasil uji coba
1	Pengujian Form Login	Check Username dan password benar	Inputkan username dan password lalu tekan tombol login	Berhasil , Muncul Halaman index lihat pada gambar 4.1
	Pengujian Form Login	Check Username dan password salah	Inputkan username dan password lalu tekan tombol login	Muncul Notifikasi. Lihat pada gambar 4.2

### B. Hasil uji coba data master

Hasil Uji coba aplikasi perencanaan anggaran biaya pada *Event Organizer mythworx* Surabaya pada halaman *form master* bisa dilihat di tabel 4.2 sampai tabel 4.4

Tabel 4.2 Uji coba *form master customer*

Hasil Uji Coba Data Customer					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman data customer jika mengisi data customer	Id Customer	Sistem menyimpan data customer pada database	Uji Berhasil (Gambar 4.4)	5/5 (100%)
		Nama Customer Telp Alamat Email Tanggal			
2	Mengetahui respon halaman data customer dan event setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data customer	Uji Berhasil (Gambar 4.4)	5/5 (100%)

Tabel 4.3 Uji coba *form master event*

Hasil Uji Coba Data Event					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman data event jika mengisi data event	Id_event Keterangan Budget Id_customer	Sistem menyimpan data event pada database	Uji Berhasil (Gambar 4.5)	5/5 (100%)
2	Mengetahui respon halaman data event setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data event	Uji Berhasil (Gambar 4.5)	5/5 (100%)

Tabel 4.4 Uji coba *form master vendor*

Hasil Uji Coba Data Vendor					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman data vendor jika mengisi data vendor	Id_vendor Nama_vendor Telp Alamat Email PIC Tanggal Id_jenisvendor	Sistem menyimpan data vendor pada database	Uji Berhasil (Gambar 4.6)	5/5 (100%)
2	Mengetahui respon halaman data vendor setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data vendor	Uji Berhasil (Gambar 4.6)	5/5 (100%)

### C. Hasil uji coba pembuatan anggaran biaya

Hasil Uji coba aplikasi perencanaan anggaran biaya pada *Event Organizer mythworx Surabaya* pada halaman *form* pembuatan anggaran biaya bisa dilihat pada tabel 4.5 sampai dengan 4.7.

Tabel 4.5 Uji coba *form* pembuatan anggaran biaya

Hasil Uji Pembuatan Anggaran Biaya					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman pembuatan anggaran biaya jika mengisi data	Id_rab Nama_event Tanggal Id_jenisproduk Id_customer Status	Sistem menyimpan data anggaran biaya	Uji Berhasil (Gambar 4.5)	5/5 (100%)
2	Mengetahui respon halaman data anggaran biaya setelah tersimpan di database		Sistem menampilkan data anggaran biaya	Uji Berhasil (Gambar 4.5)	5/5 (100%)

Tabel 4.6 Uji coba *form* penghitungan detail kategori

Hasil Uji Coba Hitung Detail Kategori						
No	Tujuan	Masukan 1 (Harga)	Masukan 2 (Qty)	Hasil yang diharapkan (Sub_Total)	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon penghitungan pada halaman data detail kategori	Rp7.500.000	1	Rp7.500.000	Uji Berhasil (Gambar 4.15)	100%
		Rp4.000.000	1	Rp4.000.000		
		Rp2.000.000	1	Rp2.000.000		
		Rp12.500.000	1	Rp12.500.000		
		Rp75.000	750	Rp56.250.000		
		Rp250.000	250	Rp62.500.000	Uji Berhasil (Gambar 4.16)	
2	Mengetahui respon halaman data detail kategori setelah tersimpan di database			Sistem menampilkan data perhitungan sub_total	Uji Berhasil (Gambar 4.15 & 4.16)	100%

Tabel 4.7 Uji coba *form* penghitungan kategori

Hasil Uji Coba Hitung Kategori						
No	Tujuan	Masukan 1 (Cost)	Masukan 2 (Estimasi Pendapatan)	Hasil yang diharapkan (Grand_Total)	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon penghitungan pada halaman data kategori	Rp60.000.000	Rp0	Rp118.050.000	Uji Berhasil (Gambar 4.14)	100%
		Rp26.000.000	Rp0			
		Rp127.000.000	Rp0			
		Rp10.000.000	Rp0			
		Rp1.300.000	Rp0			
		Rp12.500.000	Rp0			
		Rp0	Rp118.750.000			
2	Mengetahui respon halaman data kategori setelah tersimpan di database			Sistem menampilkan data perhitungan Grand_total	Uji Berhasil (Gambar 4.14)	100%

#### D. Hasil uji coba validasi anggaran biaya

Hasil Uji coba aplikasi perencanaan anggaran biaya pada *Event Organizer mythworx* Surabaya pada halaman *form* validasi Anggaran biaya bisa dilihat di tabel 4.8

Tabel 4.8 validasi anggaran biaya

Hasil Uji Validasi Anggaran Biaya					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman validasi Anggaran jika menekan tombol cetak, konfirmasi, atau tolak.	Hasil dari pembuatan Anggaran Biaya	Sistem mengubah status Anggaran Biaya menjadi terkonfirmasi atau ditolak.	Uji Berhasil (Gambar 4.12)	5/5 (100%)
2	Mengetahui respon halaman data validasi Anggaran setelah data tervalidasi		Sistem menampilkan data anggaran biaya yang sudah tervalidasi	Uji Berhasil (Gambar 4.12)	5/5 (100%)

#### E. Hasil uji coba mencetak laporan

Hasil Uji coba pada aplikasi perencanaan anggaran biaya pada *Event Organizer mythworx* Surabaya pada halaman *form* cetak ini bisa dilihat di tabel 4.9

Tabel 4.9 Uji Coba *form* cetak laporan

Hasil Uji Mencetak Laporan					
No	Tujuan	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Implementasi	Presentase Keberhasilan
1	Mengetahui respon halaman jika menekan tombol cetak	Hasil dari data inputan	Sistem mencetak laporan	Uji Berhasil (Gambar 4.8 - 4.11)	5/5 (100%)
2	Mengetahui respon halaman cetak data		Sistem menampilkan data yang akan dicetak	Uji Berhasil (Gambar 4.8 - 4.11)	5/5 (100%)

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan tugas akhir perancangan dan pengembangan aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer Mythworx*, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi perencanaan anggaran *event* ini, bisa membantu pembuatan anggaran biaya *event*.
2. Aplikasi dapat melakukan pencatatan *vendor*, *customer*, dan *event* sebagai informasi yang bisa digunakan untuk perencanaan anggaran biaya *event*.
3. Aplikasi memberikan informasi batas anggaran dan sistem *warning* ketika melebihi anggaran yang ditentukan dalam prosesnya.
4. Aplikasi ini menghasilkan laporan anggaran *event*, laporan jumlah *vendor* yang bekerja sama, dan juga laporan daftar *customer* yang telah mengajukan transaksi dengan pihak *Event Organizer*.

### 5.2 Saran

Dari aplikasi perencanaan anggaran *event* pada *Event Organizer mythworx* Surabaya berbasis web yang sudah dibuat masih terdapat beberapa hal-hal yang perlu dikembangkan lagi, dan dapat diperbaiki pada kemudian hari. Saran-saran diantaranya sebagai berikut.

1. Aplikasi tersebut bisa diintegrasikan dengan proses bisnis lainnya pada *Event Organizer*.
2. Tampilan *interface* yang bisa diperbaharui dan dapat ditambahkan fitur-fitur yang bisa ditambahkan hingga realisasi anggaran pada aplikasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Bastian. 2010. *Akuntansi Sektor Publick Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

Ibisa. 2010. *Keamanan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

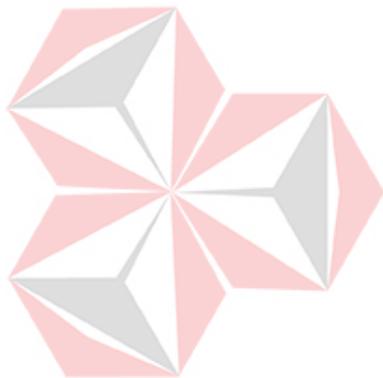
Megananda, Y. 2009. *7 Langkah Jitu membangun Bisnis Event-Organizer*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.

Pratama, B. 2013. *Sistem Informasi dan Implementasi*. Bandung: Informatika.

Pressman, R. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.

Sidik, B. 2014. *Pemrograman Web dengan PHP*. Solo: Santika Kencana.

Supriyono. 1999. *Akuntansi Manajemen I (Konsep Dasar Akuntansi Manajemen dan Proses Perencanaan)*. Yogyakarta: BPFE.



UNIVERSITAS  
Dinamika