



## *Analysis of Event Management Application Development at Event Organizer Using Rapid Application Development Model*

### **Analisa Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Pada Event Organizer Menggunakan Model Rapid Application Development**

Andi Rahmatullah<sup>1\*</sup>, Fadil Indra Sanjaya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi,  
Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>andirahmatullah2708@gmail.com, <sup>2</sup>fadil.indra@staff.uty.ac.id

Received Oct 18th 2024; Revised Nov 30th 2024; Accepted Dec 10th 2024; Available Online Dec 15th 2024

Corresponding Author: Andi Rahmatullah

Copyright © 2025 by Authors, Published by Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)

#### Abstract

*This research aims to create and test an event management application that helps event organizers work more efficiently and effectively. This application is designed to facilitate various tasks such as event planning, coordination, and evaluation. The research method includes user requirements analysis, system design, application development, and functionality testing. The results showed that this application can manage schedules as well as reporting and analyzing event data. Testing is done by involving several event organizers to see the performance of the application in real situations. From the test results, this application is proven to increase time efficiency and reduce errors in event management. The benefits of this research include: for the admin, this application makes it easier to manage data, and approves EO organizers in creating events; for EO organizers. Based on the results of the calculation of the weight of the black box test that has been carried out, it is found that this test reaches a success rate of 100%. The results of the user acceptance test are the average users who choose to agree are 40% while those who choose strongly agree are 60%.*

*Keyword: Event Management, Event Organizer, Mobile Application, Schedule Management*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menguji aplikasi manajemen event yang membantu event organizer bekerja lebih efisien dan efektif. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan berbagai tugas seperti perencanaan, koordinasi, dan evaluasi acara. Metode penelitian meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pembuatan aplikasi, dan pengujian fungsionalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini bisa mengelola jadwal serta pelaporan dan analisis data event. Pengujian dilakukan dengan melibatkan beberapa event organizer untuk melihat kinerja aplikasi dalam situasi nyata. Dari hasil pengujian, aplikasi ini terbukti meningkatkan efisiensi waktu dan mengurangi kesalahan dalam manajemen event. Manfaat dari penelitian ini meliputi: bagi admin, aplikasi ini mempermudah pengelolaan data, serta menyetujui penyelenggara *Event Organizer* (EO) dalam membuat event; bagi penyelenggara EO. Berdasarkan hasil perhitungan bobot pengujian black box yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengujian ini mencapai tingkat keberhasilan 100 %. Hasil *user acceptance test* tersebut adalah rata-rata pengguna yang memilih setuju adalah 40% sedangkan yang memilih sangat setuju adalah 60%.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *Event Organizer*, Manajemen Event, Pengelolaan Jadwal

#### 1. PENDAHULUAN

Event organizer merupakan sebuah pengelola kegiatan yang memiliki pengalaman secara professional dan terstruktur sehingga acara yang dijalankan lebih mudah dan efektif [1]. Event organizer memiliki tugas dalam melakukan perencanaan acara dengan membuat konsep sampai tahap pelaksanaan dan proses pengawasan [1][2]. Kekompakan dan kerja keras menjadi kunci dalam keberhasilan event organizer untuk menjalankan acara, sehingga dalam pelaksanaannya harus memiliki visi dan tujuan yang sama [3]. Setiap orang yang bergabung pada event organizer harus antusias dan memerlukan kekompakan tim [3][4]. Event organizer

selaku pelaksana acara harus melakukan persiapan yang teliti dan matang. Perencanaan acara mencakup pemilihan lokasi, dekorasi, dan makanan yang dikonsumsi oleh tamu, keamanan pelaksanaan, distribusi tiket, dan informasi yang akan disebar [5].

Event organizer (EO) dapat didefinisikan sebagai sebuah usaha di bidang jasa yang secara resmi ditunjuk oleh klien untuk menyelenggarakan sebuah acara [6]. Penting untuk memiliki aplikasi Mobile yang membagikan postingan dan rincian tentang semua acara yang akan datang, situs web sudah mulai usang di lingkungan saat ini, aplikasi mobile adalah tren baru dan lebih mudah digunakan dan membuat orang tetap update tentang acara baru [7]. Sebuah studi meneliti dampak internet pada pemasaran mobile event, internet telah mengubah cara orang berinteraksi dengan event yang dimiliki [8]. Sebuah penelitian menemukan bahwa aplikasi mobile memiliki dampak langsung pada internet of things. Studi ini mendefinisikan aplikasi seluler sebagai jenis perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada gadget pintar dan melayani kepentingan pengguna [9].

Dalam hal event yang diadakan, manajemen event merupakan proses penting untuk mensukseskan event [10]. Dalam konteks organisasi event, aplikasi manajemen event penting untuk mengelola semua aspek event. Alasan utama menggunakan layanan EO adalah karena layanan tersebut sederhana, serbaguna, memiliki biaya yang dapat disesuaikan, memiliki rencana alternatif, dan bekerja secara efektif [11]. Ketika persyaratan dan kebutuhan manajemen event menjadi lebih kompleks, aplikasi manajemen event telah menjadi solusi yang efisien dan efektif untuk mengatur berbagai jenis event, dari event kecil hingga besar. Aplikasi manajemen event memungkinkan penyelenggara untuk mengatur jadwal, anggaran, peserta, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan suatu event [12][13].

Namun, meskipun banyak manfaat dari aplikasi manajemen event, masih ada beberapa tantangan yang harus dihadapi. Salah satunya adalah integrasi teknologi yang kompleks [14]. Mengembangkan aplikasi manajemen event memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pasar dan keterampilan teknis yang kuat untuk mengembangkan fungsionalitas yang sesuai [15]. Selain itu, keamanan data dan perlindungan pengguna merupakan faktor penting untuk dipertimbangkan ketika mengembangkan dan menggunakan aplikasi manajemen peristiwa [16][17]. Pemahaman yang lebih baik tentang latar belakang masalah ini akan membantu pengembang aplikasi manajemen event mengembangkan solusi yang lebih memenuhi kebutuhan industri penyelenggara event [18][19].

Listianto (2017), Menggabungkan fitur-fitur *website* dengan akses melalui perangkat mobile, teknologi web mobile memungkinkan pengguna menjalankan aplikasi dengan fleksibilitas baik melalui *smartphone* maupun laptop [20]. Keunggulan teknologi ini adalah kemudahannya aksesnya, memfasilitasi berbagai aktivitas pengguna tanpa terikat pada satu jenis perangkat saja. Penerapannya relevan dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam industri dan pendidikan, tetapi juga dalam kebutuhan akan akses informasi yang cepat dan mudah di era digital saat ini. Dalam teknologi terkini, penekanan diberikan pada efektivitas penggunaan oleh pengguna melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, PC, dan *smartphone*, bergantung pada konteks penggunaannya. Pentingnya teknologi web mobile pada masa kini karena pengguna mengharapkan kenyamanan akses aplikasi di mana pun mereka berada [21].

Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian ini untuk merancang aplikasi *event organizer* dalam memudahkan pengguna dan admin *event organizer*. Aplikasi ini menyediakan informasi acara yang lebih akurat dan up-to-date, serta memudahkan mereka untuk melihat event dan membeli tiket secara online, sehingga meningkatkan pengalaman mereka dalam mengikuti acara.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Kerangka penelitian menjadi dasar yang memandu keseluruhan proses penelitian. Perancangan yang diusulkan untuk pembuatan sistem melalui pendekatan Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) meliputi beberapa tahap yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem. Dengan kerangka penelitian yang terstruktur ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan Aplikasi manajemen event pada *event organizer*.

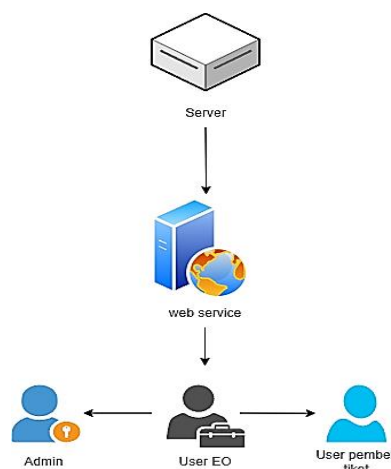
RAD adalah sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan efisiensi dalam proses pengembangan. RAD berfokus pada pembuatan prototipe yang cepat, umpan balik berkelanjutan dari pengguna, dan iterasi pengembangan yang singkat untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [13]. Metode RAD memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya sangat efektif untuk pengembangan perangkat lunak dalam waktu singkat. Salah satu keunggulannya adalah kecepatan pengembangan yang jauh lebih cepat dibandingkan metode tradisional seperti Waterfall, berkat penggunaan prototipe dan iterasi yang intensif. Selain itu, keterlibatan aktif pengguna dalam setiap tahap pengembangan memastikan bahwa hasil akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka [22].

### 2.1. Sumber Data

Dalam penelitian ini, data akan diperoleh melalui beberapa metode yang telah dirancakan oleh peneliti. Berikut adalah cara mendapat mendapatkan data yang digunakan dalam penelitian. (1) Teknik wawancara

dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi terkait aplikasi manajemen event yang dirancang pada event organizer. Data akurat dan mendalam terkait penggunaan aplikasi, kelebihan dan kekurangan yang ditemukan, serta saran dan kritik yang diberikan oleh responden dapat diperoleh melalui teknik wawancara dengan pihak terkait seperti pemilik EO. (2) Teknik observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi manajemen event yang dirancang dapat memudahkan proses pembuatan dan meningkatkan efisiensi usaha pada event organizer. Melalui teknik observasi, peneliti mencatat sistematis segala hal yang terjadi selama proses EO dilakukan, seperti jumlah transaksi, waktu yang diperlukan, jenis event yang laris, serta memperhatikan seberapa puas pelayanan yang diberikan. (3) Dalam upaya untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan terkait dengan topik penelitian, peneliti melakukan studi literatur melalui referensi pustaka seperti buku, jurnal, dan artikel. Teknik pengumpulan data ini memiliki peran penting dalam menggenapi dan menunjang data primer yang didapat dari teknik pengumpulan data lainnya, serta dapat memberikan informasi yang lebih terperinci dan mendalam mengenai topik penelitian dari beberapa sudut pandang dan perspektif yang beragam. Dalam hal ini, penting bagi peneliti untuk memastikan bahwa sumber-sumber yang digunakan adalah terpercaya, berkualitas, dan terbaru dengan memperhatikan tahun terbitnya.

## 2.2. Arsitektur Model



**Gambar 1.** Arsitektur Model

Arsitektur model di atas menjelaskan bahwa sistem akan dirancang menggunakan *server* sebagai *web service*. *Web service* berfungsi menghubungkan layanan yang digunakan pada sistem. Sehingga aplikasi yang digunakan pengguna tidak perlu berinteraksi langsung *database*, namun melalui *web service* yang dihubungkan melalui API menggunakan internet. Model ini dimulai dari server yang mengarah kepada *web service* dan mengarah kepada user EO terbagi dalam 2 user yaitu admin dan pembeli tiket.

## 2.3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang merujuk pada fitur-fitur atau fungsi spesifik yang harus ada dalam sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut adalah kebutuhan fungsional dari Aplikasi Manajemen Event Pada Event Organizer sesuai dengan pengguna, secara detail ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Tabel Kebutuhan fungsional

No.	Fitur	Sub Fitur	Deskripsi
1	Register	-Imput Nama lengkap -Imput Email -Imput Nomor Telpn -Imput Password -Imput Confirm Password	Pengguna dapat membuat akun baru dengan informasi profil dan keamanan yang diperlukan.
2	Login	-Input Email -Input Password -Tombol Menuju Register	Pengguna dapat masuk ke akun dengan menggunakan autentikasi dari Firebase sebagai keamanan.
3	Beranda (Pengunjung)	Menampilkan rekomendasi <i>event</i> yang sedang populer dan menampilkan semua <i>event</i> yang tersedia	Fitur ini menampilkan event populer berdasarkan jumlah pendaftaran dan ulasan, membantu pengguna menemukan event yang diminati. Selain itu, tersedia daftar lengkap event yang dapat dicari berdasarkan berbagai kriteria seperti nama event, organisasi, tipe,

No.	Fitur	Sub Fitur	Deskripsi
			atau status. Dengan tampilan terorganisir, pengguna dapat dengan mudah menemukan event sesuai minat mereka.
4	Beranda (Admin)	Menampilkan fitur Detail Event yang di ajukan dan menampilkan <i>Event</i> yang di <i>Banned</i>	Fitur ini menampilkan tombol “Detail” untuk menyetujui Event yang di ajukan dan membatalkan Event yang di ajukan, untuk tampilan event yang di <i>Banned</i> terdapat Fitur “Detail” untuk membatalkan event Yang di <i>banned</i>
5	Beranda (Penyelenggara EO)	Menampilkan fitur Scan tiket, <i>Add Event</i> , dan <i>Orders</i>	Fitur scan tiket berfungsi untuk mengecek tiket sudah di gunakan, fitur ini menyediakan fitur <i>scan barcode</i> dan imput manual. Fitur add Event berfungsi untuk menambahkan event yang baru atau mengedit event yang sudah ada. Fitur Order berfungsi untuk mengecek pembelian tiket dan mengedit tiket Event.

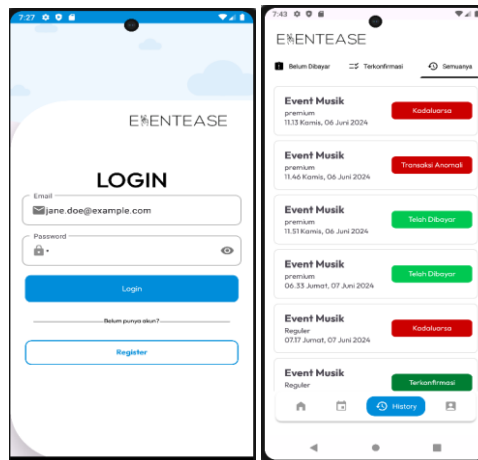
**2.4. Kebutuhan Nonfungsional**

Kebutuhan non-fungsional merinci perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan untuk pengoperasian sistem. Terbagi menjadi dua kategori: kebutuhan perangkat lunak yang berkaitan dengan fitur sistem, dan kebutuhan perangkat keras untuk infrastruktur sistem. Kebutuhan on-fungsional yang dibutuhkan meliputi software dan hardware sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengembangan sistem.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

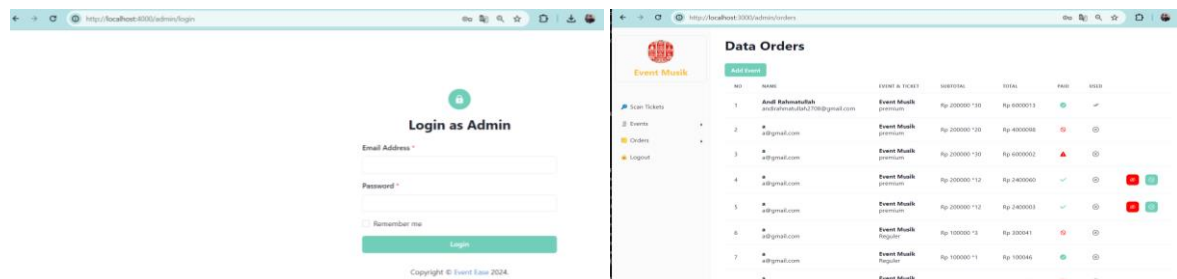
Implementasi merupakan proses yang dilakukan setelah melakukan analisis kebutuhan dan perancangan sistem. Pada tahap implementasi ini, dilakukan pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman Kotlin untuk perangkat Mobile dan Javascript untuk website. Sedangkan implementasi untuk pengolahan basis data Database MySQL. Pada tahap pengujian sistem, yaitu menggunakan metode *black box*.

**3.1. Implementasi Aplikasi Berbasis Mobile dan Web**



Gambar 2. Halaman Aplikasi

Aplikasi *event organizer* merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan *event organizer* melakukan control terhadap event yang dilaksanakan, tampilan utama aplikasi dapat dilihat pada Gambar 2. Aplikasi ini terdiri dari beberapa fitur yang bisa digunakan oleh konsumen.



Gambar 3. Halaman Website

Website pada gambar 3 digunakan oleh admin untuk mengelola pesanan konsumen baik dari data order, data event data organisasi, data penyelenggara, dan scan tiket.

### 3.2. Hasil Pengujian *Blackbox* dan *User Acceptance Test (UAT)*

Pengujian Black Box untuk evaluasi sistem yang dilakukan terhadap 24 skenario, terdapat 24 skenario yang berhasil dan 0 skenario yang gagal dapat dijadikan kesimpulan untuk bobot pengujian.

Berdasarkan hasil perhitungan bobot pengujian *black box* yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengujian ini mencapai tingkat keberhasilan 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji tersebut menjawab perihal dalam konteks organisasi event, aplikasi manajemen event penting untuk mengelola semua aspek event. Alasan utama menggunakan layanan EO adalah karena layanan tersebut sederhana, serbaguna, memiliki biaya yang dapat disesuaikan, memiliki rencana alternatif, dan bekerja secara efektif.

Sedangkan Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test (UAT)* menunjukkan bahwa hasil dari pertanyaan 1 yang mempertanyakan aplikasi manajemen event dapat memudahkan pengguna dalam memesan tiket divalidasi 15 orang setuju (47%) dan sangat setuju 17 orang (53%). Pertanyaan kedua terkait aplikasi manajemen mudah digunakan divalidasi 10 orang setuju (31%) dan sangat setuju 22 orang (69%). Pertanyaan ketiga terkait aplikasi ini memberikan keuntungan bagi pemilik *event organizer* tervalidasi sebanyak 7 orang setuju (22%) dan 25 orang memilih sangat setuju (78%). Pertanyaan keempat terkait dengan fungsi aplikasi berjalan dengan maksimal tanpa ada kendala, berdasarkan hasil *user acceptance test* yang telah divalidasi sebanyak 19 orang memilih setuju (59%) dan 13 orang memilih sangat setuju (41%). Kesimpulan dari hasil *user acceptance test* tersebut adalah rata-rata pengguna yang memilih setuju adalah (51/128; 40%) sedangkan yang memilih sangat setuju adalah (77/128; 60%).

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode *blackbox* yang menunjukkan hasil 100%, aplikasi manajemen event pada event organizer telah terbukti berfungsi dengan baik dan memenuhi semua kriteria serta kebutuhan operasional yang telah ditetapkan. Aplikasi ini dapat diandalkan untuk mendukung kegiatan event organizer secara efektif dan efisien, memastikan bahwa setiap fitur bekerja sesuai dengan spesifikasinya. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan solusi yang andal dan komprehensif untuk mengelola berbagai aspek dari perencanaan hingga pelaksanaan acara, meningkatkan produktivitas dan mengurangi risiko kesalahan operasional. Adapun kelemahan dalam aplikasi ini sebagai bentuk pengembangan dari aplikasi melanjutkan dan memperbaiki fitur login pada bagian admin agar dapat di akses lebih dari satu admin dan memperbaiki beberapa masalah ketika terjadi *force close* pada aplikasi. Kesimpulan dari hasil *user acceptance test* tersebut adalah rata-rata pengguna yang memilih setuju adalah (51/128; 40%) sedangkan yang memilih sangat setuju adalah (77/128; 60%).

## REFRENSI

- [1] Rohiman, Iman, Farid Riadi, Ujang Wawan Sam Adinata, and Asep Rochyadi Suherman. "Pengaruh Harga Dan Promosi Terhadap Kepuasan Pelanggan: Survey Pada Pelanggan Perusahaan Penyedia Jasa Event Organizer Di Kota Bandung". *Acman: Accounting and Management Journal* 2, no. 1 (February 25, 2022): 66–74. <https://journal.lemlit.org/ojs/index.php/aj/article/view/30>.
- [2] Rachmawati, E., & Ramadhanti, A. S. (2024). Membentuk Mental Wirausaha Melalui Penyelenggaraan Kewirausahaan Event Organizer. *JGEN : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 171–178. <https://doi.org/10.60126/jgen.v2i1.335>
- [3] Dewidianto, Resdia, Manalullaili Manalullaili, and Chairunnisah Putri Ayu Ningsih. "Peran Komunikasi Organisasi Dalam Event Organizer (Studi Pada Event Organizer Soundtrack Indonesia Kota Palembang)". *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital* 1, no. 4 (June 21, 2024): 10. Accessed <https://journal.pubmedia.id/index.php/jbkd/article/view/2771>.
- [4] Louise Emmanuel, and Nurhadi. "Keberhasilan Event Organizer Dalam Meningkatkan Brand Awareness Dan Brand Loyalty: Studi Strategi Komunikasi Pemasaran Word Of Mouth Dan Public Relations Pada Redline Production Surabaya". *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, vol. 6, no. 6, June 2024, pp. 2645 -, <https://doi:10.47467/reslaj.v6i6.1673>.
- [5] Dewa Komang Aditya Putra Baskara, Luh Putu Citrawati, and Ratri Paramita. "STRATEGI PEMASARAN UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN EVENT HYBRID DI PHENOM EVENT INDONESIA". *Panorama: Jurnal Kajian Pariwisata*, vol. 2, no. 1, Sept. 2024, pp. 1-10, <https://doi:10.34833/panorama.v1i2.5736>.
- [6] Andari, T. W., Utami, A. D. W., Satrio, P. U. D., & Arif, S. (2023). Business Model for Virtual Programs in the Event Organizer Company: An Analysis. *Review of Politics and Public Policy in Emerging Economies*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.26710/rope.v5i1.2808>

- [7] Abu-Alsondos, I. A., Salameh, A. A. M., & Engineer, M. (2020). ORGANIZING EVENT UBIQUITOUS with A PROPOSED EVENT MOBILE APPLICATION in Bahrain. *International Journal of Management*, 11(6), 74–91. <https://doi.org/10.34218/IJM.11.6.2020.007>
- [8] Juliana, H. R., Kumar, N. V., G. R., & P, S. (2020). Evecurate - A Smart Event Management App Using Flutter and Firebase. *International Journal of Scientific Research & Engineering Trends*, 7(4), 2395–2566. [https://ijsret.com/wp-content/uploads/2021/07/IJSRET\\_V7\\_issue4\\_570.pdf](https://ijsret.com/wp-content/uploads/2021/07/IJSRET_V7_issue4_570.pdf)
- [9] Khairi, A., Yulastri, A., Ganefri, G., Ambiyar, A., & ... (2023). The Digital Scoring of Pencak Silat Matches as a Supporting Application for Event Organizer Entrepreneurs. ... *Research and Critics ...*, 224–232. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/7449>
- [10] Nurhasan, U., Mentari, M., Hartati, K. W., & Ningtyas, N. (2020). Penerapan Aplikasi Up-Event pada Tata Kelola Kegiatan Multi Vendor. *Generation Journal*, 84-97. <https://doi.org/10.29407/gj.v4i2.14291>
- [11] Pesik, Y. H., Vidya, V., Agustian, I. J., & Trisno, I. B. (2022). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Acara. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 989-997. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i6.5436>
- [12] Premitasari, M., Riandy, F. D., Ahmad, F., & Gumelar, R. (2023). Aplikasi Perencanaan Event Organizer berbasis Website Untuk Meningkatkan Proses Pengelolaan Pelanggan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 167-174. <https://doi.org/10.26760/jrh.v3i3.3428>
- [13] Shadiq, M. a., Susanto, B., & Papatungan, I. V. (2020). Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evorio” dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal informatika*, 1-6. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15435/10231>
- [14] Yarcana, I. Y., Dwi Suarjaya, I. A., & Bayupati, I. A. (2020). Penerapan E-CRM dengan Dukungan Sistem Informasi. *JURNAL ILMIAH MERPATI*, 22-33. <https://doi.org/10.37385/msej.v4i4.2187>
- [15] Purnomo, R. F., Rz, O. W., & Aziz, A. (2020). *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [16] Febriandirza, A. (2020), *Perancangan Aplikasi Absensi Online dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin*, *Jurnal Pseudocode*, Vol.7(2), 123-133. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- [17] Huda, A. S., & Fernando, Y. (2021). E – TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 96-103. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i1.551>
- [18] Listiano, F. (2017), *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam DrumBand di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*, *Jurnal Technology Acceptance Model*, Vol.8(2), 146-152. <https://doi.org/10.56327/jurnaltam.v8i2.543>
- [19] Setiyani, L. (2018), *Rekayasa Perangkat Lunak*, Karawang: Jatayu Catra Internusa
- [20] N. Anwar *et al.*, "Application for Easy Organizing of Event Organizer," *2021 International Conference on Emerging Smart Computing and Informatics (ESCI)*, Pune, India, 2021, pp. 43-47, doi: 10.1109/ESCI50559.2021.9396920.
- [21] Ginanjar, A., & Tundjungsari, V. (2024). Pembuatan Aplikasi Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Metode Prototype. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18786–18801. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10199>
- [22] Palupi, S. D. A., & Pakereng, M. A. I. (2023). Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus. *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 35–44. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.671>
- [23] K. Aryansyah, R. Sidik. “Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung).” *JATI*. 2020; vol. 10(2): 116–128. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i2.3029>
- [24] Jimi, Asmara. “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*. 2019; vol. 2(1):1-7. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v2i1.17>