

Intisari

Tata kelola kegiatan merupakan suatu bagian yang penting dalam menjalankan suatu acara atau kegiatan, dalam menyiapkan sebuah acara dibutuhkan serangkaian tahapan mulai dari perencanaan, persiapan, pendanaan, sampai pada prosedur teknis acara sampai habis. *Event Organizer* adalah jasa penyelenggara kegiatan yang merupakan usaha yang dilakukan untuk mempermudah perwujudan ide-ide atau rencana menggelar sebuah acara. Dengan adanya *event organizer* yang menata kelola kegiatan tersebut maka jalannya suatu acara akan menjadi lebih teratur. Namun sangatlah tidak mudah untuk mengelola suatu kegiatan serta mengumpulkan peserta untuk mengikuti kegiatan dan mengelola setiap peserta kegiatan untuk mengetahui perihal tentang acara atau kegiatan yang akan diikuti nantinya.

Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu sistem penanganan tata kelola kegiatan baik untuk penyelenggara acara, maupun orang-orang yang ingin mengikuti acara yang akan diadakan tersebut. Suatu sistem yang dapat mengelola bagian-bagian acara secara terstruktur dan dapat digunakan secara bersamaan yang dikembangkan secara terpusat untuk acara itu sendiri dan memungkinkan penggunaan layanan yang terkomputerisasi sehingga penggunaan layanan dapat digunakan secara bersama-sama dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Di dalam sistem tersebut nantinya akan mendukung sistem pendaftaran, validasi, dan pembayaran untuk penggunaannya dengan menggunakan konsep *multi-tenant usage* dengan menggunakan teknologi *Cloud Computing*.

Tahap pertama penelitian ini ialah pengumpulan data melalui observasi, survei dan wawancara. Berdasarkan data tersebut, dilakukan pembuatan persona, analisis kebutuhan fitur dan analisis kebutuhan pengguna. Tahap selanjutnya ialah implementasi dasar (*prototyping*), implementasi dan pengukuran untuk mendapatkan nilai kebergunaan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pada bagian akhir, dilakukan perbandingan uji performa oleh 50 pengguna antara sistem *cloud computing* dengan *hosting* konvensional dengan hasil sistem *cloud* yang lebih baik dan efisien dengan nilai *throughput* 17.14 hits/s, *response time* 57.04ms dan *bandwidth* 164.7KiB . Hasil dari penelitian ini berupa purwarupa tata kelola kegiatan dengan fungsionalitas yang tinggi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dengan nilai kebergunaan 72.08

Kata Kunci : Tata Kelola Kegiatan, *Event Organizer*, *Multitenant Usage*, *Cloud Computing*, *User Experience*.

Abstract

Event management is an important parts for making some events, while preparing some events there are so many stages that required, starting from planning, preparation, funding, until the technical procedure of the event until the event finish. Event Organizer is event service provider that works the idea and things in event which will be held become easier. As is event organizer organizing the events, the events which will be held will be in order. But it's not easy to organizing events and to gathering participants, and then to organizing every participants that attending to know about the events.

Therefore event organizer needs an event management system for event organizer and participants that will be attending the events. A system which can manage every part of the events structured and can be use simultaneously which developed centralized for the event itself, and enabling computerized use of services with the result of a system that can be use simultaneously and adapted with user needs. Within the system there will be registration sytem, validation system and payments for the user using the concept of multi-tenant usage using cloud computing technology.

The first step in this research is data collection through observation, survey and interview. Based on these data, the next steps are making the persona, features analysis, and user needs analysis. The next steps are basic implementation (prototyping), implementation, and measuring the usability of the system using System Usability Scale (SUS) method. The final steps will be a result of comparement test between cloud computing and conventional hosting system which the result cloud computing is more efficient than hosting with the throughput value 17.14 hits/s, response time 57.04ms, and bandwidth 164.7 KiB . The result of this research is an implemented high fidelity prototype of event management system that adapted with user needs with results 72.08.

Keywords: *Event Management System, Event Organizer, Multitenant Usage, Cloud Computing, User Experience*