

## ABSTRAK

Desa Jelekong merupakan salah satu desa seni yang berlokasi di Kabupaten Bandung, sebuah desa yang telah lama berdiri dan dihuni oleh masyarakat dengan satu profesi pekerjaan, yaitu seniman. Hingga saat ini Desa Jelekong masih eksis dalam mempertahankan seni sebagai sebuah pekerjaan. Desa Jelekong memiliki berbagai macam seni budaya seperti rumah adat, seni lukis, wayang golek, dan makanan tradisional.

Permasalahan yang terdapat pada Desa Jelekong adalah tidak adanya *platform Event Management* untuk mengadakan sebuah pameran/event untuk para masyarakat yang ingin berkunjung ke desa tersebut. *Event Management* adalah kegiatan profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan (Pramelani, 2018).

Selama ini Desa Jelekong tidak mempunyai sistem informasi teknologi untuk membuat sebuah event yang memperlihatkan keseluruhan seni budaya mereka. Dampaknya, Desa Jelekong hanya dapat memperlihatkan seni budaya mereka sesuai dengan kunjungan, dan selera dari tiap orang. Hal ini, dapat diselesaikan dengan adanya pembuatan website *Event Management* yang akan membantu Desa Jelekong untuk mengadakan sebuah *event* untuk memperlihatkan keseluruhan seni budaya yang ada di desa tersebut.

Fokus pada penelitian ini adalah fokus terhadap pembuatan modul *e-ticketing* yang terdapat pada website *Event Management* Desa Jelekong . Modul *e-ticketing* adalah salah satu modul yang sangat penting untuk mengadakan suatu *event*. Modul *e-ticketing* dalam website ini akan berbentuk seperti pada umumnya, *e-ticketing* adalah suatu peluang untuk meminimalkan biaya dan mengoptimalkan kenyamanan pengguna. *e-ticketing* mengurangi biaya proses *e-ticket*, menghilangkan formulir kertas dan meningkatkan fleksibilitas pengguna dalam menentukan jadwal suatu event. Sistem *e-ticketing* ini memudahkan pengguna untuk membeli *e-ticket* secara online melalui aplikasi ataupun *website*. *e-ticketing* juga dapat mengurangi resiko seperti ketinggalan *e-ticket*, hilang dan

rusaknya *e-ticket* (Surul, 2019). Dalam modul *e-ticket* website *Event Management* yang akan dibuat pengunjung bisa memilih *e-ticket event* yang akan dilaksanakan, melanjutkan ke halaman pemesanan, memilih metode pembayaran, melihat review pesanan, dan pembayaran akan bisa dilakukan secara online melalui website *Event Management* tersebut.

Metode yang digunakan dalam pembangunan website *Event Management* ini adalah metode *Scrum*, *Scrum* adalah salah satu metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip pendekatan *AGILE*, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, *incremental product* dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir. Tahapan dari Metode *Scrum* adalah yang pertama menentukan *Product Backlog*, tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan daftar *requirement* yang diinginkan dari sebuah produk/website. Kedua adalah *Backlog Refinement*, *Product Backlog* yang sudah ditentukan sebelumnya harus diperhatikan oleh tim *Scrum* untuk dilakukan perencanaan. Hal yang harus diperhatikan dalam proses ini yaitu melakukan *breakdown* kebutuhan dan proses estimasi penghalusan *Backlog Refinement* sambil membuat perencanaan sprint. Ketiga adalah *Sprint Planning*, *sprint* dapat diilustrasikan sebagai kotak waktu dengan durasi satu hingga empat pekan. Dalam jangka waktu ini, para pengembang fokus mencapai target tertentu. Keempat adalah *Daily Scrum*, tahapan ini merupakan sebuah aktivitas evaluasi, dan menyampaikan proses pekerjaan dari masing-masing tim. Kelima adalah *Sprint Review*, dalam tahapan ini setiap anggota tim mendemonstrasikan yang sudah diselesaikan dalam periode satu *sprint*. Keenam adalah *Sprint Retrospective*, tahapan ini Semua anggota tim bisa menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan *Scrum* (Widyanto, 2020). Sehingga metode ini cocok untuk digunakan dalam pengerjaan *website* jelekong. Berdasarkan hasil pengujian *website* jelekong modul mengenai modul *e-ticketing* dengan metode *scrum*, pada pengerjaan *sprint* pertama, telah menyelesaikan fitur halaman pengunjung memesan *e-ticket event*, Halaman pengunjung melakukan konfirmasi pemesanan, Halaman pengunjung masuk ke menu pembayaran. Pada pengerjaan *sprint* kedua, telah menyelesaikan fitur Halaman pengunjung melakukan pembayaran, Halaman admin mengecek dan mengkonfirmasi pembayaran. Pada pengerjaan

*sprint* ketiga, telah menyelesaikan fitur Halaman pengunjung mencari dan melihat status pemesanan, Halaman pengunjung mencari dan melihat status pemesanan, Halaman pengunjung dapat mencetak *e-ticket*. Pada pengerjaan *sprint* ke empat, telah menyelesaikan fitur Halaman admin dapat melihat *dashboard e-ticket*, Halaman admin dapat mengecek pesanan user. Pada perancangan *sprint* ke lima, telah menyelesaikan fitur Halaman admin dapat membuat *list ticketing*, Halaman admin melakukan *register* dan *login*. Dapat disimpulkan bahwa *website* jelekong modul mengenai fitur *e-ticketing* dapat berjalan dan sesuai dengan permasalahan yang ada di desa jelekong. Kedepannya aplikasi *website* jelekong modul mengenai fitur *e-ticketing* yang sudah dibuat menjadi lebih baik seperti menambahkan fitur pembayaran *online* atau melalui *e-wallet*, tidak hanya menggunakan transfer 1 rekening saja.

Kata Kunci: ***Event Management, e-ticketing, Scrum, Website Jelekong***