

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF “GANEVENT”, A WEB-BASED
EVENT AND VENUE MANAGEMENT SYSTEM FOR STUDENT
ORGANIZATIONS: A CASE STUDY AT THE FACULTY OF
ENGINEERING AND VOCATIONAL, UNIVERSITAS PENDIDIKAN
GANESHA**

By

**Kevin Pratama, NIM 2215091009
Department of Informatics Engineering
Information Systems Study Program**

ABSTRACT

Event and venue management in student organizations at the Faculty of Engineering and Vocational, Universitas Pendidikan Ganesha, is still largely conducted manually, causing inefficiencies in registration, ticketing, attendance recording, venue booking, and administrative document management. This study aims to design and develop GANEVENT, a web-based event and venue management system for student organizations, using the Agile Scrum method. The system was developed through iterative sprint cycles and includes features such as event management, venue booking, digital ticketing, online payment, QR Code-based check-in using a mobile scanner application, proposal submission, documentation upload, accountability report submission, refund management, and withdrawal management. GANEVENT was implemented using React.js, Laravel, MySQL, Flutter, Midtrans, and Supabase. System evaluation was conducted through Black Box Testing, Unit Testing, User Acceptance Testing, and Load Testing. The results showed that all 414 Black Box test cases and 61 Unit Testing cases passed successfully. User Acceptance Testing involving 38 respondents produced an acceptance score of 96.09%, while Load Testing showed that the system remained stable under the tested scenarios. These results indicate that GANEVENT is functionally valid, technically stable, and well accepted by users as a digital solution for student organization event and venue management.

Keywords: GANEVENT, Event Management, Venue Management, Agile Scrum, Digital Ticketing, QR Code.

**DESAIN DAN PENGEMBANGAN “GANEVENT”, SISTEM
MANAJEMEN ACARA DAN TEMPAT BERBASIS WEB UNTUK
ORGANISASI MAHASISWA: STUDI KASUS DI FAKULTAS TEKNIK
DAN KEJURUAN, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**Oleh
Kevin Pratama, NIM 2215091009
Jurusan Teknik Informatika
Program Studi Sistem Informasi**

ABSTRAK

Pengelolaan acara dan tempat pada organisasi mahasiswa di Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, masih banyak dilakukan secara manual sehingga menimbulkan kendala dalam proses pendaftaran, pengelolaan tiket, pencatatan kehadiran, peminjaman tempat, dan pengarsipan dokumen administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan GANEVENT, yaitu sistem informasi berbasis web untuk mendukung pengelolaan acara dan tempat bagi organisasi mahasiswa dengan menggunakan metode Agile Scrum. Sistem dikembangkan secara iteratif melalui tahapan sprint dan dilengkapi dengan fitur pengelolaan acara, peminjaman tempat, tiket digital, pembayaran online, check-in berbasis QR Code menggunakan aplikasi mobile scanner, pengunggahan proposal, dokumentasi, LPJ, pengelolaan refund, serta pengelolaan penarikan dana. GANEVENT dikembangkan menggunakan React.js, Laravel, MySQL, Flutter, Midtrans, dan Supabase. Pengujian sistem dilakukan melalui Black Box Testing, Unit Testing, User Acceptance Testing, dan Load Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 414 skenario Black Box Testing dan 61 skenario Unit Testing berhasil dijalankan seluruhnya. User Acceptance Testing yang melibatkan 38 responden menghasilkan tingkat penerimaan sebesar 96,09%, sedangkan Load Testing menunjukkan bahwa sistem tetap stabil pada skenario pengujian yang dilakukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa GANEVENT layak secara fungsional, stabil secara teknis pada skenario yang diuji, dan diterima dengan sangat baik oleh pengguna sebagai solusi digital untuk pengelolaan acara dan tempat organisasi mahasiswa.

Kata kunci: GANEVENT, Pengelolaan Acara, Pengelolaan Tempat, Agile Scrum, Tiket Digital, QR Code.