

## Perancangan Website Manajemen Event sebagai Solusi Pengelolaan Kegiatan di Bagian Kesejahteraan Rakyat Kantor Bupati Deli Serdang

Nurul Fikria<sup>1</sup>, Ragilia Putri Dinanti<sup>2</sup>, dan Ahmad Taufik Al Afkari Siahaan<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; [nf217973@gmail.com](mailto:nf217973@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; [ragiliaputri14@gmail.com](mailto:ragiliaputri14@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; [ahmadtaufikalafkari@uinsu.ac.id](mailto:ahmadtaufikalafkari@uinsu.ac.id)

\* Penulis: Nurul Fikria

**Abstract:** The Deli Serdang Regency Office's People's Welfare (Kesra) is a solution to administrative processes that are still carried out manually, such as participant registration, event data management, and information distribution, which often cause delays and data errors. This web-based system is designed to automate event management processes to make them faster, more accurate, and more transparent. The research methods included needs analysis, system design, implementation, and functional testing to ensure the system's suitability for the agency's needs. The results of the study show that the system is capable of providing key features such as participant registration, event management, attendance management, and real-time reporting. The implementation of the system has proven to increase work efficiency because activity data is more organized, easily accessible, and minimizes the potential for duplication and recording errors. The synthesis of the results indicates that this information system has successfully met the research objectives by supporting the digitization of work processes in the local government environment, particularly in the management of activities in the field of public welfare. In conclusion, this information system is capable of improving data accuracy, speeding up administrative processes, and facilitating activity coordination, although advanced features such as automatic notifications and digital document management still need to be developed to improve the quality of the system in the next phase.

**Keywords:** Information System; Event Management; People's Welfare; Local Government; Web-based System; Participant Registration; Digital Administration; Deli Serdang

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem informasi manajemen event pada Bagian Kesejahteraan Rakyat (Kesra) Kantor Bupati Deli Serdang sebagai solusi terhadap proses administrasi kegiatan yang masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan peserta, pengelolaan data event, dan pendistribusian informasi yang sering menimbulkan keterlambatan serta kesalahan data. Sistem berbasis web ini dirancang untuk mengotomatisasi proses pengelolaan event agar lebih cepat, akurat, dan transparan. Metode penelitian mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian fungsional untuk memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan instansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu menyediakan fitur utama seperti pendaftaran peserta, manajemen event, pengaturan kehadiran, dan penyajian laporan secara real-time. Implementasi sistem terbukti meningkatkan efisiensi kerja karena data kegiatan tersusun lebih rapi, mudah diakses, dan meminimalkan potensi duplikasi maupun kesalahan pencatatan. Sintesis hasil mengindikasikan bahwa sistem informasi ini berhasil memenuhi tujuan penelitian dengan mendukung digitalisasi proses kerja di lingkungan pemerintahan daerah, khususnya dalam pengelolaan kegiatan pada bidang kesejahteraan rakyat. Kesimpulannya, sistem informasi ini mampu meningkatkan akurasi data, mempercepat proses administrasi, dan mempermudah koordinasi kegiatan, meskipun fitur lanjutan seperti notifikasi otomatis dan manajemen dokumen digital masih perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas sistem pada tahap berikutnya.

**Kata kunci:** Sistem Informasi; Manajemen Event; Kesra; Pemerintah Daerah; Web-based System; Pendaftaran Peserta; Administrasi Digital; Deli Serdang

Diterima: Oktober 20, 2025  
Direvisi: Oktober 28, 2025  
Diterima: Oktober 29, 2025  
Diterbitkan: November 20, 2025  
Versi sekarang: November 29, 2025



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan  
publikasi akses terbuka berdasarkan  
syarat dan ketentuan lisensi Creative  
Commons Attribution (CC BY SA) (  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## 1. Pendahuluan

Teknologi adalah sarana untuk menyediakan berbagai hal yang dibutuhkan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Adanya teknologi bisa membuat pekerjaan yang kompleks menjadi lebih sederhana, pekerjaan yang membutuhkan waktu yang lama menjadi lebih singkat. Pengelolaan kegiatan di instansi pemerintahan merupakan salah satu aspek penting dalam memastikan efektivitas administrasi dan transparansi kepada publik masyarakat. Bagian Kesejahteraan Rakyat (Kesra) Kantor Bupati Deli Serdang bertanggung jawab dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan, mulai dari kegiatan sosial hingga program pelayanan masyarakat. Saat ini, pengelolaan kegiatan di Kesra masih dilakukan secara manual baik melalui catatan, spreadsheet, platform digital, media sosial dan komunikasi berbasis pesan singkat, yang berpotensi menyebabkan ketidakteraturan, duplikasi informasi data, dan keterlambatan penyusunan laporan kegiatan.

Pengelolaan kegiatan dan event di instansi pemerintahan, khususnya di Bagian Kesejahteraan Rakyat Kantor Bupati Deli Serdang, merupakan salah satu aspek penting yang membutuhkan sistem yang efektif dan efisien. Pengelolaan manual atau penggunaan metode konvensional seringkali menemui kendala seperti kesulitan dalam monitoring, pencatatan yang tidak terorganisir, serta keterlambatan dalam koordinasi antar pihak terkait. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi berbasis teknologi informasi yang mampu mengatasi permasalahan ini dan mendukung kelancaran pengelolaan kegiatan secara menyeluruh.

Perancangan website manajemen event menjadi salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan kegiatan. Website ini dapat menyediakan fitur-fitur untuk pengelolaan jadwal, notifikasi, dokumentasi, dan pelaporan kegiatan secara terpadu dan real-time. Hal ini diharapkan dapat memperbaiki transparansi, akurasi data, serta memudahkan komunikasi antar pengelola dan peserta kegiatan.

Penelitian dan pengembangan sistem informasi di bidang Kesejahteraan Rakyat sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas pengelolaan data serta proses pelaporan. Oleh karena itu, perancangan website manajemen event untuk Bagian Kesejahteraan Rakyat diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menunjang tugas dan fungsi pemerintah daerah dalam pelayanan masyarakat, khususnya masyarakat Deli Serdang.

## 2. Tinjauan Literatur

### 2.1. Website

Website merupakan bagian dari teknologi internet, dimana teknologi adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk maksud dan tujuan tertentu untuk mempermudah manusia dalam meringankan usahanya, meningkatkan hasilnya, dan menghemat tenaga dan sumber daya yang ada (Sari & Suhendi, 2020).

Website adalah suatu media yang bisa digunakan untuk menampung berbagai jenis informasi seperti teks, suara, gambar, dan animasi yang dimana bisa diakses oleh komputer melalui internet (Sonny & Rizki, 2021). Website merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja dengan biaya yang murah. Website ini muncul karena adanya kebutuhan pasar yang semakin tinggi (Nurlailah et al., 2023). Website seringkali digunakan sebagai sumber informasi. Tidak hanya itu, website juga dapat berfungsi sebagai mediasosial, yang mempercepat dan mempermudah interaksi dan komunikasi antar orang (Firmansyah & Herman, 2023).

### 2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk membantu mendukung pengambilan keputusan, menganalisis dan mengambarkan masalah yang kompleks dalam suatu organisasi (Nurhayati et al., 2023). SIM berfungsi sebagai alat yang membantu manajemen dalam merencanakan, mengorganisasikan, mengendalikan, dan mengambil keputusan strategis (Rawy & Nasution, 2024).

Sistem Informasi Manajemen (SIM) terdiri dari beberapa komponen utama yang bekerja secara sinergis untuk mendukung proses pengolahan informasi. Komponen tersebut meliputi

perangkat keras (hardware) seperti komputer, server, dan media penyimpanan yang berfungsi menyimpan serta mengolah data. Selanjutnya, perangkat lunak (software) berupa aplikasi dan program, termasuk sistem manajemen basis data, digunakan untuk memproses dan menganalisis informasi (Zulkifli et al., 2025).

Electronic Government penggunaan oleh lembaga pemerintah yang mampu mengubah cara mereka berinteraksi dengan masyarakat, sektor bisnis, dan lembaga pemerintah lainnya. Oleh karena itu, e-government merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh pemerintah guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, dan kemudahan akses dalam pelaksanaan pelayanan publik (Djabbari et al., 2024).

### 2.3. Waterfall Model

Nama lain dari model ini adalah “Linear Sequential Model” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, mulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modelling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Murdiani & Sobirin, 2022).

Metode Waterfall memiliki beberapa kelebihan, antara lain proses pengembangannya yang terstruktur dan terurut, sehingga mudah diterapkan dan sesuai untuk proyek dengan kebutuhan yang sudah jelas sejak awal (Sinlae et al., 2024).

### 2.4. Manajemen Event

Event adalah cara komunikasi yang sering dimanfaatkan organisasi-organisasi untuk memperkenalkan organisasinya ke khalayak umum. dengan kata lain event dimanfaatkan sebagai media promosi bagi organisasi melalui media sosial, media event marketing bahkan special event (Anggoro et al., 2023). Manajemen event merupakan suatu proses strategis yang mencakup tahapan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi suatu acara secara profesional untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Aji et al., 2025).

### 2.5. Studi Terkait Manajemen Event

Pada Penelitian Herlambang dan Santoso (2022) mengembangkan sistem informasi manajemen event berbasis web menggunakan metode Waterfall. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan efisiensi admin dalam mengelola data event secara terstruktur, meskipun fitur yang disediakan masih terbatas pada manajemen event internal tanpa dukungan pendaftaran peserta berbasis RSVP (Herlambang & Santoso, 2020).

Penelitian lain dilakukan oleh Yunanri dan Measer (2022) yang membangun sistem manajemen event untuk turnamen e-sport. Hasilnya menunjukkan bahwa pengelolaan pendaftaran dan penjadwalan dapat dilakukan lebih cepat, namun sistem kurang fleksibel karena hanya dirancang untuk konteks e-sport sehingga tidak dapat diterapkan pada event umum (Yunanri & Measer, 2022).

Pada penelitian Handayani dan Fitriana (2023) merancang sistem penjadwalan event berbasis web yang memfasilitasi pemesanan, pengecekan ketersediaan jadwal, dan pengelolaan transaksi. Penelitian tersebut menegaskan pentingnya penyajian jadwal yang akurat untuk meminimalkan benturan agenda, tetapi tidak membahas manajemen peserta secara menyeluruh (Handayani & Fitriana, 2022).

## 3. Metode

### 3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian rekayasa perangkat lunak dengan pendekatan pengembangan sistem (research and development) menggunakan metode waterfall. Penelitian ini dilaksanakan sebagai solusi dalam pengelolaan kegiatan event pada Bagian Kesra Kantor Bupati Deli Serdang. Pengelolaan event yang dilakukan secara manual baik itu dalam penginputan event, penyebaran informasi, pendaftaran event dan laporan kegiatan event menyebabkan data event menjadi berantakan. Sistem dikembangkan dengan metode waterfall, sehingga proses pengembangan dilakukan secara berurutan mulai dari analisis sampai pengujian deployment.

### 3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan (Communication)

Pengumpulan data yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dilakukan dengan:

- a. Observasi langsung terhadap pengelolaan event saat ini.
- b. Dokumentasi dari sistem pengelolaan yang digunakan.
- c. Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem.

#### 2. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini dilakukan tahap perancanaan kebutuhan sistem, perangkat keras, perangkat lunak dan waktu pengerjaan projek.

#### 3. Perancangan Sistem (Modelling)

Modelling mencakup pembuatan desain sistem seperti perancangan UI/UX, maupun diagram alur (alur proses) sistem

- a. Flowchart.
- b. Konteks Diagram.
- c. Activity Diagram.
- d. Use Case Diagram.
- e. Entity Relationship Diagram (ERD).
- f. Desain User Interface.

#### 4. Pembangunan Sistem (Construction)

Tahapan ini termasuk proses coding website menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, JavaScript, CSS dan framework composer serta database (MySQL).

#### 5. Pengujian dan Implementasi (Deployment)

Tahapan pengujian dan implementasi ini dilakukan setelah website telah selesai dibangun, dan diuji dengan metode Black Box Testing oleh Bagian Kesejahteraan Rakyat dan juga masyarakat.

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Observasi: Mengamati langsung proses pengelolaan kegiatan Kesra, baik dari penginputan event, pendaftaran peserta, pencatatan kehadiran dan laporan kegiatan yang masih manual, dan menimbulkan banyak kesalahan.
2. Dokumentasi: Mengumpulkan dokumentasi terkait event, baik itu brosur kegiatan, formulir pendaftaran event, bukti kehadiran dan lain sebagainya.

### 3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Kantor Bupati Deli Serdang Bagian Kesejahteraan Rakyat. Waktu penelitian berlangsung sekitar 4 bulan mulai dari bulan Agustus - November 2025, yang mencakup seluruh proses dari analisis, perancangan, perencanaan, perancangan, pembuatan hingga pengujian.

### 3.5. Alat dan Bahan Penelitian

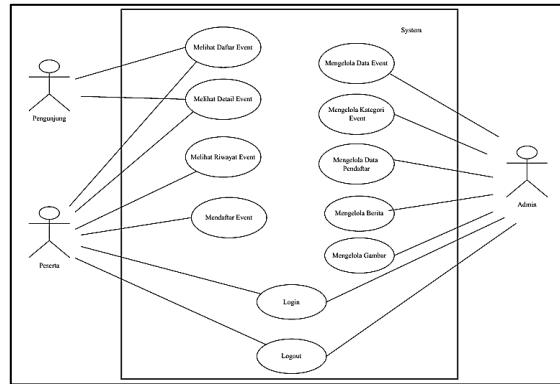
Alat dan Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Perangkat Keras: Laptop.
- b. Perangkat Lunak: CMD, XAMPP, Visual Studio Code, PHPMyAdmin, Draw.io, dan browser.
- c. Bahasa Pemrograman: HTML, PHP, CSS, JavaScript.
- d. Library PHP: Illuminate/Database, Twig dsb.

### 3.6. Perancangan Sistem

Perancangan perangkat lunak untuk website manajemen Event Bagian Kesejahteraan Rakyat Kantor Bupati Deli Serdang menggunakan beberapa tools utama yaitu PHP versi 8.1 sebagai bahasa pemrograman, MySQL melalui XAMPP versi 3.3.0 untuk pengelolaan database dan Visual Studio Code sebagai editor kode serta beberapa library PHP seperti Illuminate/Database, Twig.

### 3.6.1 Use Case Diagram



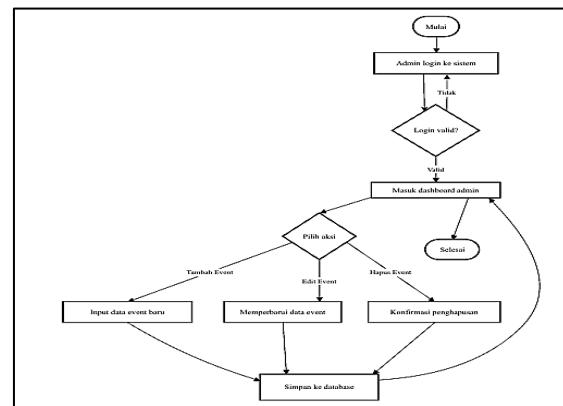
**Gambar 1.** Use case diagram sistem

Use case diagram ini menggambarkan interaksi antara tiga aktor utama Pengunjung, Peserta, dan Admin dengan fitur-fitur yang tersedia pada sistem informasi event Bagian Kesra

1. Pengunjung hanya memiliki akses terhadap fitur informatif, yaitu melihat daftar event, melihat detail event, serta melihat kategori event. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna tanpa login hanya dapat melakukan aktivitas dasar untuk memperoleh informasi.
2. Peserta memiliki akses yang lebih luas setelah melakukan login, yaitu dapat mendaftar event dan melihat status pendaftaran. Selain itu, peserta juga tetap dapat mengakses fitur publik seperti melihat daftar dan detail event. Peserta juga dapat melakukan logout sebagai bagian dari proses autentifikasi.
3. Admin berperan sebagai pengelola sistem dengan hak akses penuh terhadap data. Admin dapat melakukan beberapa aktivitas manajemen, yaitu mengelola data event, mengelola data peserta, mengelola galeri, dll.

### 3.6.2 Activity Diagram

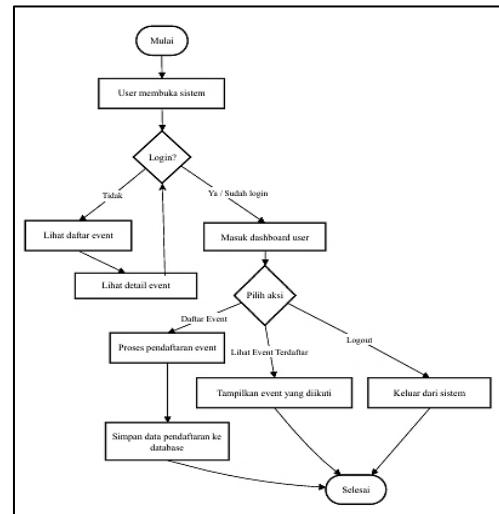
#### 1. Activity Diagram Admin



**Gambar 2.** Activity diagram pada admin

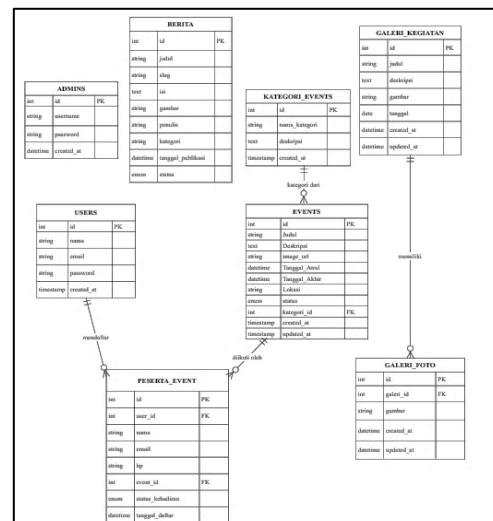
Activity diagram ini menjelaskan alur kerja admin saat mengelola event. Proses dimulai dari login dan validasi kredensial. Jika login berhasil, admin masuk ke dashboard dan dapat memilih aksi seperti menambah, mengedit, atau menghapus event. Setiap aksi berakhir dengan penyimpanan data ke database agar perubahan tercatat permanen. Setelah data tersimpan, proses selesai.

#### 2. Activity Diagram User

**Gambar 3.** Activity diagram pada user

Activity diagram ini menunjukkan alur aktivitas user saat menggunakan sistem event. Ketika sistem dibuka, sistem memeriksa status login. Jika belum login, user tetap dapat melihat daftar event dan detail event, lalu melakukan pendaftaran yang akan disimpan ke database. Jika user login atau memilih login, mereka masuk ke dashboard untuk melakukan aksi seperti mendaftar event, melihat event yang diikuti, atau logout.

### 3.6.3. Entity Relationship Diagram

**Gambar 4.** Entity relationship diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) ini menggambarkan struktur basis data pada Sistem Informasi Event Kampus. Terdapat beberapa entitas utama yang saling berhubungan untuk mendukung proses pengelolaan event, pendaftaran peserta, publikasi berita, serta dokumentasi kegiatan.

#### 1. Users

Menyimpan data pengguna sistem (user\_id, nama, email, password, role).  
Relasi: banyak user dapat mendaftar banyak event melalui PESERTA\_EVENT.

#### 2. Admins

Berisi akun admin (admin\_id, nama, email, password) untuk mengelola event, berita, kategori, dan galeri.

#### 3. Events

Menyimpan data event kampus (event\_id, judul, deskripsi, tanggal, lokasi, gambar,

kategori\_id).

Relasi:

- a. Many-to-One ke KATEGORI\_EVENTS
- b. Many-to-Many dengan USERS melalui PESERTA\_EVENT
- c. One-to-Many ke GALERI\_FOTO

#### 4. Kategori Event

Daftar kategori event (kategori\_id, nama\_kategori). Relasi: satu kategori memiliki banyak event.

#### 5. Peserta Event

Tabel penghubung USERS-EVENTS (event\_id, user\_id, status\_kehadiran, tanggal\_daftar).

Relasi: Many-to-Many antara user dan event.

#### 6. Berita

Informasi berita kampus (berita\_id, judul, isi, gambar, tanggal\_publikasi). Konten dikelola oleh admin.

#### 7. Galeri Kegiatan

Menyimpan galeri utama (galeri\_id, judul, deskripsi, gambar).

Relasi: satu galeri memiliki banyak foto.

#### 8. Galeri Foto

Foto dokumentasi (foto\_id, galeri\_id, gambar, uploaded\_at).

Relasi: Many-to-One ke GALERI\_KEGIATAN.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Tampilan Dashboard User



**Gambar 5.** Tampilan halaman dashboard user

### 4.2. Tampilan Login User

**Gambar 6.** Tampilan login user

### 4.3. Tampilan Login Admin



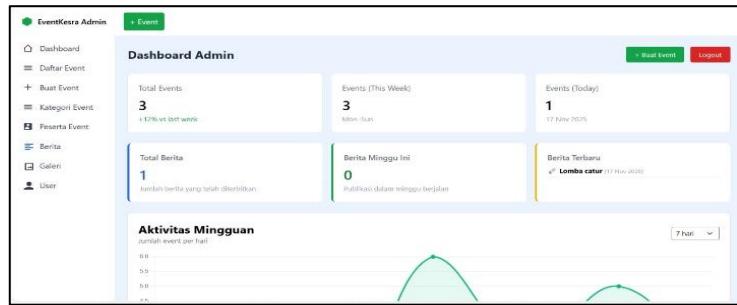
Gambar 7. Tampilan login admin

#### 4.4. Tampilan Daftar Event Terbaru



Gambar 8. Tampilan halaman daftar event

#### 4.5. Tampilan Manajement Event Admin



Gambar 9. Tampilan manajement event admin

#### 4.6. Tampilan Form Daftar User

Gambar 10. Tampilan form daftar user

#### 4.7. Tampilan Daftar Event

Gambar 11. Tampilan form daftar event

#### 4.7. Pembahasan

Tampilan dashboard user merupakan halaman utama setelah pengguna berhasil login, berisi ringkasan event terbaru, jadwal kegiatan, serta navigasi utama dengan desain sederhana dan informatif. Sebelum masuk ke dashboard, pengguna harus melalui halaman login user yang berfungsi sebagai autentifikasi awal dengan input email dan password yang diverifikasi untuk keamanan akses. Selain itu, terdapat juga login admin dengan validasi lebih ketat sebagai akses khusus pengelola sistem. Setelah masuk, pengguna dapat melihat daftar event terbaru yang disajikan dalam bentuk kartu atau list berisi judul, tanggal, lokasi, dan tombol detail untuk mempermudah akses informasi. Bagi administrator, tersedia tampilan manajemen event yang memungkinkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan event melalui tabel aksi yang efisien. Sistem juga menyediakan form daftar user untuk pendaftaran akun baru dengan kolom data dasar dan validasi input. Selain itu, terdapat form pendaftaran event yang memudahkan pengguna mendaftar kegiatan secara online, di mana data event tampil otomatis dan data peserta yang diisi akan langsung tersimpan pada event terkait.

#### 5. Perbandingan

Hasil perbandingan menunjukkan bahwa sistem pengelolaan event Kesra telah mampu memenuhi kebutuhan utama, seperti pendaftaran peserta, pengelolaan event, dan pencatatan kehadiran, dengan antarmuka yang lebih sederhana dan mudah digunakan dibandingkan platform modern. Sistem ini juga lebih efisien untuk skala kampus karena tidak memerlukan infrastruktur besar.

Namun, dibandingkan platform profesional, sistem ini masih terbatas pada fitur lanjutan seperti integrasi pembayaran, notifikasi otomatis, serta kemampuan menangani jumlah pengguna besar. Secara keseluruhan, sistem sudah efektif untuk kebutuhan operasional kampus, tetapi masih memiliki ruang pengembangan agar mendekati standar platform yang lebih matang.

#### 6. Kesimpulan

Sistem informasi pengelolaan event Kesra yang dikembangkan telah mampu memenuhi kebutuhan utama, mulai dari pendaftaran pengguna, manajemen event, hingga pencatatan kehadiran. Antarmuka yang sederhana dan alur kerja yang jelas membuat sistem mudah digunakan serta lebih efisien dibandingkan metode manual.

Hasil perbandingan juga menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi fungsi inti pengelolaan event, meskipun masih terbatas pada fitur lanjutan seperti pembayaran online, notifikasi otomatis, dan skalabilitas. Secara keseluruhan, sistem sudah sangat sesuai untuk kebutuhan operasional kampus, namun tetap memerlukan pengembangan lebih lanjut agar mendekati kemampuan platform profesional.

**Kontribusi Penulis:** Kontribusi penulis dalam penelitian ini mencakup perancangan sistem, pelaksanaan observasi ke lapangan, serta analisis kebutuhan dari stake holder. Penulis juga mengembangkan model waterfall, dimulai dari tahap analisis hingga pengujian.

**Pendanaan:** Penelitian ini dilakukan tanpa menggunakan dana dari sumber eksternal. Seluruh biaya penelitian, seperti pengadaan alat dan bahan ditanggung secara mandiri oleh penulis. Tidak terdapat konflik kepentingan keuangan yang terkait dengan pelaksanaan atau hasil penelitian ini.

**Pernyataan Ketersediaan Data:** Data yang mendukung hasil penelitian ini tersedia dari penulis yang bersangkutan atas permintaan yang wajar. Data pengolahan event disimpan secara terorganisir dan dapat diakses untuk tujuan verifikasi data dan penelitian selanjutnya.

**Ucapan Terima Kasih:** Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu Bagian Kesejahteraan Rakyat Kantor Bupati Deli Serdang yang telah menerima kami untuk melaksanakan penelitian Kerja Praktek. Ucapan terimakasih juga kepada rekan-rekan penelitian yang telah memberikan bantuan tenaga dan doa nya.

**Konflik Kepentingan:** Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan apa pun yang dapat mempengaruhi validitas atau objektivitas hasil penelitian yang dilaporkan dalam karya ilmiah ini. Tidak ada hubungan keuangan, profesional, atau pribadi dengan pihak mana pun yang dapat dianggap sebagai konflik kepentingan dalam pelaksanaan maupun pelaporan penelitian ini.

## Referensi

- [1] Aji, W. M., Rasendriya, A. S., Salsabila, A. P., Halimi, K. M., Nasir, M., & Wicaksono, A. (2025). Pengembangan Website Spherevent untuk Manajemen Event Berbasis Web dengan Pendekatan Agile. *Jurnal Fasilkom*, 15(1), 131–137. <https://doi.org/10.37859/jf.v15i1.9116>
- [2] Anggoro, A. D., Susanto, H., Arifin, R., Nugroho, O. C., Purwati, E., & Ridho, I. N. (2023). Manajemen Event Budaya Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Ponorogo. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4434>
- [3] Djabbari, M. H., B., I., Nugroho, T. C., Amiruddin, I., & Yanto, E. (2024). Implementasi E-Government dalam Pelayanan Publik Berbasis Website di Desa Tondowolio Kabupaten Kolaka. *Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik*, 10(2), 158–170. <https://doi.org/10.26618/kjap.v10i2.15588>
- [4] Firmansyah, M. D., & Herman. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- [5] Handayani, V. R., & Fitriana, S. (2022). Sistem Informasi Penjadwalan Event (Sijaven) Pada Ficelle Production Purwokerto Berbasis Website. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(3), 310. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i3.6658>
- [6] Herlambang, F., & Santoso, N. (2020). Rancang bangun Sistem Informasi Manajemen Asset berbasis WEB. *Jurnal Inovasi Informatika*, 5(2), 100–109. <https://doi.org/10.51170/jii.v5i2.92>
- [7] Murdiani, D., & Sobirin, M. (2022). PERBANDINGAN METODOLOGI WATERFALL DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI. 4(4), 302–306.
- [8] Nurhayati, W., Yanti, G., & Sari, K. (2023). IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN ONLINE SMK NEGERI 1 SEPUTHI AGUNG. 4(2).
- [9] Nurlailah, E., Wardani, N., & Rizky, K. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam. *JIPI Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4006>
- [10] Rawy, H. R., & Nasution, M. I. P. (2024). PERAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DALAM PELAKUKAN PENGELOLAAN PERENCANAAN YANG DILAKUKAN OLEH PERUSAHAAN. 10(10).
- [11] Sari, A. P., & Suhendi. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [12] Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL. *Jurnal Siber Multi Disiplin (JSMD)*, 2(2), 68–82. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- [13] Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web. *Jurnal Comasie*, 6(2), 3. [http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnal Comasie ISSN \(Online\) 2715-6265%0APERANCANGAN](http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnal Comasie ISSN (Online) 2715-6265%0APERANCANGAN)
- [14] Yunanri, & Measer, A. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN EVENT ELETRONIC SPORT(E-SPORT) BERBASIS WEB PADA KOMUNITAS ESPORT Indonesia WILAYAH KABUPATEN SUMBAWA. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(2), 109–115. <https://doi.org/10.36595/misi.v5i2.570>
- [15] Zulkifli, Alam, S., Suwarti, & Syahrul. (2025). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN EVENT DI INSTITUT ADMINISTRASI DAN KESEHATAN SETIH SETIO MUARA BUNGO. 17(1), 423–429.