

Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara

Miguel Rondonuwu, Yaulie Rindengan, Rizal Sengkey.

Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115
13021106100@student.unsrat.ac.id, rindengan@unsrat.ac.id, rizalsengkey@gmail.com

Diterima: tgl; direvisi: tgl; disetujui: tgl

Abstrak – Diera post modern sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, tuntutan terhadap ketersediaan data dan informasi telah menjadi bagian dari kebutuhan manusia. Beragam inovasi terus menerus dilakukan untuk membantu memudahkan pengguna dalam mengolah data bahkan menampilkan informasi yang cepat dan akurat. Hal ini juga yang dirasakan oleh penggemar olahraga motor trail adventure di provinsi sulawesi utara, melihat bahwa dalam pelaksanaan kegiatan event motor trail adventure belum didukung dengan sarana penunjang, dengan kata lain masih menggunakan sistem manual. Oleh karena itu perlu adanya teknologi seperti sistem informasi yang dapat menampilkan berbagai informasi terkait dengan kegiatan tersebut secara online.

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode *Rapid Application Development (RAD)* analisis persyaratan, analisis modeling, desain modeling, konstruksi dan pengujian. Hasilnya adalah Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara. Sehingga dengan adanya aplikasi ini, dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan baik dari pihak ikatan motor indonesia (IMI), Penyelenggara maupun peserta dalam mengakses semua informasi mengenai event motor trail adventure dengan cepat dan efisien.

Kata Kunci : Informasi, Event, Motor Trail Adventure, *RAD*, Sistem Informasi, Provinsi Sulawesi Utara.

Abstract – In today's post modern era, the development of science and technology is increasingly rapid, demands for the availability of data and information have become part of human needs. Various innovations are continuously carried out to help make it easier for users to process data and even display information that is fast and accurate. This is also felt by fans of trail adventure motorbikes in North Sulawesi Province, seeing that in the implementation of trail adventure motorbike event activities have not been supported by supporting facilities, in other words,

still using a manual system. Therefore it is necessary to have technology such as information systems that can display various information related to these activities online.

The research method used is the method Rapid Application Development (RAD) of requirements analysis, modeling analysis, modeling design, construction and testing. The result is the Motor Trail Adventure Event Information System in North Sulawesi Province. So that with this application, it can facilitate the implementation of activities both from the Indonesian Motorbike Association (IMI), organizers and participants in accessing all information about adventure trail bike event quickly and efficiently.

Keywords: *Information, Event, Motor Trail Adventure, RAD, Information System, North Sulawesi Province.*

I. PENDAHULUAN

Diera post modern sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, bahkan kompetisi dalam dunia kerja semakin tajam, sekalipun demikian defaktonya ketertarikan dalam dunia olahraga tetap menjadi pilihan setiap orang guna menuangkan setiap minat bakat, tetapi juga untuk menyegarkan setiap kepenatan setelah bekerja. Olahraga motor trail menjadi salah satu pilihan yang marak diminati oleh para penggemar sepeda motor.

Olahraga motor trail adalah olahraga yang menggunakan motor trail sebagai komponen utama untuk melalui lintasan trail atau gundukan tanah. Olahraga motor trail dibedakan menjadi dua jenis yakni motocross dan trail adventure. Lintasan motocross dilakukan dilintasan tertutup untuk berkompetisi dan melaju dengan kecepatan tinggi, sehingga sepeda motor trail didesain dengan suspensi yang sesuai untuk dipacu secepat mungkin dan melompat tinggi. Hal tersebut diatur berdasarkan standar Ikatan Motor Indonesia (IMI). Sedangkan trail

adventure dilakukan dilintasan alam. Sepeda motor khusus trail adventure pun dibedakan desainnya, karena hal yang diutamakan adalah keseimbangan dari pengendara dengan motornya. Sebenarnya, lintasan adventure tidak dapat diprediksikan lika-liku lintasannya, karena lintasan beralur dari kawasan wilayah A ke wilayah B yang berupa dari jalan raya, kawasan hutan, sungai, lereng bukit, dan lainnya. Lintasan tersebut dapat berupa tanah, tanah campur pasir atau kerikil-kerikil, bebatuan dan lainnya. Lintasan adventure tersebut berbeda dengan lintasan motocross karena lintasan adventure tidak dapat diprediksikan sebelumnya oleh pengendara adventure.

Sulawesi Utara merupakan salah satu daerah yang sangat eksis dalam dunia motor trail adventure karena memiliki banyak penggemar, bahkan event ini diselenggarakan 3 hingga 4 kali setiap bulannya dan setiap tahun mengadakan event-event adventure dengan skala yang besar.

Berdasarkan kajian tersebut, bahwa dalam pelaksanaan kegiatan trail adventure khususnya di Sulawesi Utara masih menggunakan sistem manual, oleh karena itu perlu adanya sistem informasi yang dapat menampilkan berbagai informasi terkait dengan kegiatan tersebut secara online, untuk dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan baik dari pihak IMI, penyelenggara, maupun para penggemar olahraga motor trail adventure.

A. Sistem Informasi

Menurut James A. O'Brien (2003), Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Kriteria sistem informasi antara lain, fleksibel, efektif dan efisien. Komponen Sistem Informasi yaitu Perangkat keras (hardware), Perangkat lunak (software), Prosedur, Orang, Basis data, Jaringan komputer dan komunikasi data.

B. Event

Menurut Any Noor (2009), *Event* adalah suatu peristiwa atau kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok. Event dibedakan menjadi public event dan private event. Yang termasuk dalam public event adalah perayaan budaya, seni atau hiburan, bisnis atau perdagangan, kompetisi olahraga, pendidikan dan ilmu pengetahuan, rekreasi, serta politik atau kenegaraan. Sedangkan private event meliputi perayaan pribadi seperti peringatan hari jadi atau anniversaries, liburan keluarga, pesta pernikahan, dan pesta ulang tahun, serta event-event sosial seperti pesta-pesta, dan acara reuni.



Gambar 1. Kegiatan Event Motor Trail Adventure

C. Motor Trail Adventure

Motor Trail adventure adalah olahraga yang menggunakan sepeda motor trail sebagai komponen utama yang dilakukan di alam untuk berpetualang melalui lintasan yang beralur dari kawasan wilayah A ke wilayah B yang berupa jalan raya, kawasan hutan, sungai, lereng, bukit, dan lainnya. Lintasan adventure tidak dapat diprediksikan sebelumnya oleh pengendara motor trail adventure. Sekarang ini olahraga tersebut telah banyak diselenggarakan di event-event resmi hampir di seluruh wilayah Indonesia.

D. Profil Provinsi Sulawesi Utara

Provinsi Sulawesi Utara adalah salah satu provinsi yang terletak di ujung utara pulau Sulawesi yang merupakan provinsi kepulauan yang terdiri dari 287 pulau dengan 59 pulau yang berpenduduk dan 228 tidak berpenduduk, yang beribu kota Manado. Secara geografis wilayah darat Provinsi Sulawesi Utara terletak antara 0°15'–5°34' Lintang Utara dan 123°07'–27°10' Bujur Timur, dengan batas administrasi sebagai berikut. Sebelah Utara berbatasan dengan Republik Filipina, Sebelah Timur berbatasan dengan Laut Maluku, Sebelah Selatan berbatasan dengan Teluk Tomini, Sebelah Barat berbatasan dengan Provinsi Gorontalo.

Sulawesi Utara terdiri dari 4 kota dan 11 kabupaten yakni Kabupaten Bolaang Mongondow, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan, Kabupaten Kepulauan Sangihe, Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro, Kabupaten Kepulauan Talaud, Kabupaten Minahasa, Kabupaten Minahasa Selatan, Kabupaten Minahasa Tenggara, Kabupaten Minahasa Utara, Kota Manado, Kota Bitung, Kota Tomohon, Kota Kotamobagu. Luas Wilayah Sulawesi Utara tercatat 1.385.164 Km², dengan luas laut Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) 190.000 Km². Luas Perairan teritorial 161.540 Km² dengan panjang pantai 2.395,99 km dan luas hutan 701.885 ha.

D. Website

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi di internet berupa data teks, data gambar diam atau gerak, animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya dipersentasikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan *browser*. Secara

garis besar, website digolongkan menjadi 2 bagian yaitu website statis dan website dinamis.

E. Codeigniter Framework

Codeigniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain itu, *codeIgniter* juga bersifat open source. *Codeigniter* dilengkapi berbagai macam *library* dan *helper* yang berguna di dalamnya dan tentunya mempermudah proses *development*.

CodeIgniter menjadi sebuah *framework* PHP yang dibangun dengan konsep *MVC* (*Model, View, Controller*). *MVC* sebenarnya adalah sebuah teknik pemrograman yang memisahkan *bisnis logic* (alur pikir), *data logic* (penyimpanan data) dan *presentation logic* (antar muka aplikasi) atau secara sederhana adalah memisahkan antara desain, data dan proses. (Daqiqil, 2011).

Adapun komponen-komponen *MVC* antara lain :

1) Model

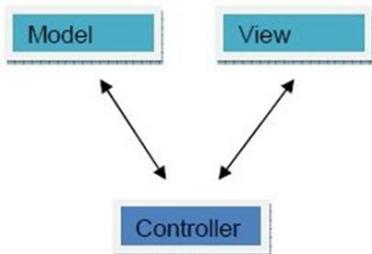
Model merupakan bagian penanganan yang berhubungan dengan pengolahan atau manipulasi *database*.

2) View

View merupakan bagian yang menangani halaman *user interface* atau halaman yang muncul pada *user*..

3) Controller

Controller merupakan kumpulan instruksi aksi yang menghubungkan *model* dan *view*, *controller* berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi jadi *user* tidak akan berhubungan dengan *model* secara langsung.



Gambar 2. Konsep MVC

F. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. *XAMPP* berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *General Public License (GNU)* dan bebas, *XAMPP* juga dapat disebut sebuah *C Panel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi halaman website tanpa harus *online* atau terakses dengan internet.

G. RAD (Rapid Application Development)

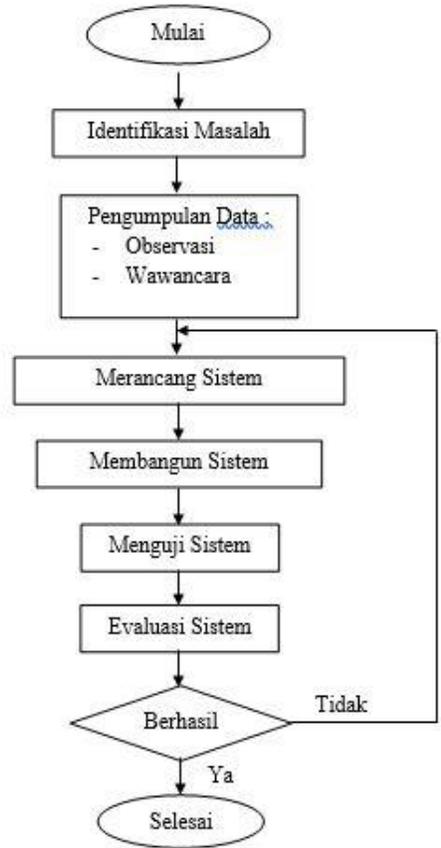
Rapid application developmen (RAD) atau pengembangan aplikasi cepat, dikemukakan oleh Kendall adalah pendekatan berorientasi objek untuk pengembangan sistem yang meliputi metode pengembangan serta perangkat lunak. Kendall melihat *RAD* sebagai metodologi pengembangan sistem yang berusaha untuk mengatasi perubahan persyaratan kebutuhan *user* dan merekomendasikan *RAD* untuk mengembangkan aplikasi berbasis *web*.

Menurut Pressman, *RAD* merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. Sedangkan menurut Schach, suatu model *rapid prototype*, merupakan model kerja dimana sebagian fungsional aplikasi sudah berjalan.

II. METODE PENELITIAN

A. Kerangka Pikir

Penelitian Kerangka pikir merupakan suatu bentuk proses yang secara garis besar alur berjalannya sebuah penelitian.



Gambar 3. Kerangka Pikir

B. Metode Pengumpulan Data

Untuk menjangkau data serta informasi yang terkait. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini terdiri dari:

- 1) Observasi
Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses-proses yang terjadi dalam kegiatan-kegiatan event sehingga memperoleh data sesuai dengan fakta.
- 2) Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara lengkap dengan kepala bidang sepeda motor Ikatan Motor Indonesia Sulawesi Utara.
- 3) Studi Literatur
Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi data lewat buku-buku, jurnal dan paper yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan objek penelitian.

C. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* Terdapat empat fase dalam *RAD* yang melibatkan penganalisis pengguna dalam tahap penilai, perencanaan, penerapan. Empat tahap yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis Persyaratan
Analisis Persyaratan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, spesifikasi sistem melalui observasi dan pengumpulan data yang akan dilakukan terhadap stakeholders. Sehingga aplikasi yang dibuat akan sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna.
- 2) Analisis Modeling
Tujuan dari fase analisis modeling adalah menganalisis semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya. Selain itu tujuan analisis modeling untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan tanpa mempertimbangkan solusi teknis.
- 3) Desain Modeling
Desain Modeling Tujuan dari fase desain modeling yaitu melakukan perancangan sistem berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap analisis dan desain mengalami perulangan hingga diperoleh rancangan sistem yang benar-benar memenuhi kebutuhan.
- 4) Konstruksi
Pada tahap ini akan menunjukkan platform, hardware dan software yang digunakan serta batasan dalam implementasi, dan pengujian sistem yang telah dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi persyaratan yang sebelumnya telah dianalisis.

D. Analisis Persyaratan

Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi layanan, batasan, dan objektifitas dari sistem pengumpulan data yang sudah dilakukan. Selain itu juga tahap ini bertujuan mendefinisikan persyaratan pengguna dan sistem.

TABEL I. DAFTAR STAKEHOLDER BESERTA TANGGUNG JAWAB

Stakeholders	Tugas dan Tanggung Jawab
Admin	Melihat, mengelola data, mengelola informasi, meng-upload gambar.
User	Melihat informasi, mengisi form pendaftaran event, mengisi rating dan ulasan event, melihat lokasi kegiatan.

TABEL II PROBLEM STATEMENT MATRIX

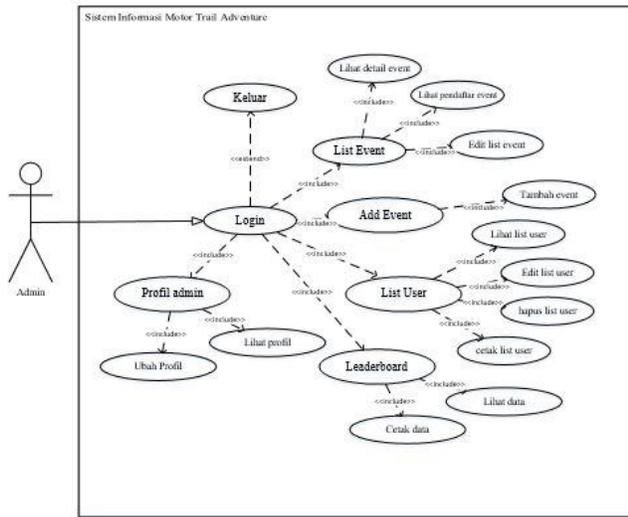
<i>The Problem Of</i>	1. Akses informasi kegiatan Motor Trail Adventure Sulawesi Utara kepada masyarakat masih kurang.
	2. Kesulitan merangkum data-data peserta event.
<i>Affect</i>	Begitu banyak alasan peserta/masyarakat untuk memperoleh informasi kegiatan Motor Trail Adventure Sulawesi Utara.
<i>The impact of which is</i>	Dampaknya ketika mengakses informasi secara manual, peserta/masyarakat harus datang ke lokasi event.
<i>A successful solution would be</i>	Membuat Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara. Yang dapat membantu proses kerja panitia penyelenggara event dalam mengelola data pendataan dan menyajikan informasi yang lebih cepat, efisien dan dinamis yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

TABEL III DAFTAR KEBUTUHAN PENGGUNA

NO	ADMIN	USER
1.	Menampilkan menu Add Event	Menampilkan menu Event
2.	Menampilkan menu List Event	Menampilkan menu Leaderboard
3.	Menampilkan menu List User	Menampilkan menu Profil User
4.	Menampilkan menu Leaderboard	
5.	Menampilkan menu Profil Admin	

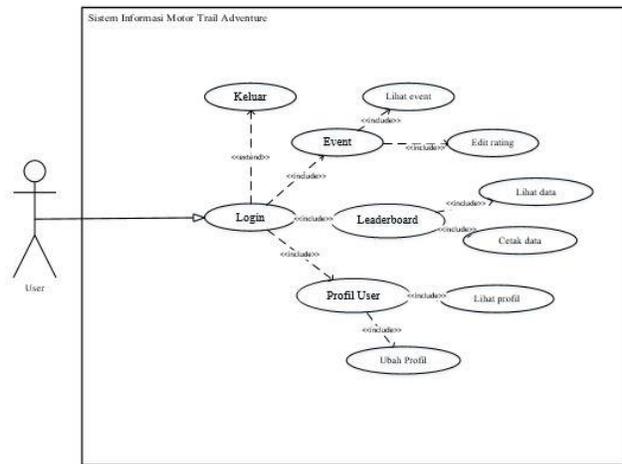
E. Analisis Modeling

Pada fase ini bertujuan untuk menganalisis semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya serta untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan tanpa mempertimbangkan solusi teknis.



Gambar 4. Use Case Diagram Admin

Pada gambar 4 Pada use case diagram ini yang menjadi aktor utama adalah admin. Admin bertindak sebagai aktor yang mengatur proses-proses pengelolaan data dan informasi mengenai event yang di inputkan kedalam aplikasi.



Gambar 5. Use Case Diagram User

Pada gambar 5 Pada use case diagram ini yang menjadi aktor utama adalah user. User bertindak sebagai aktor yang melihat informasi-informasi mengenai kegiatan motor trail adventure.

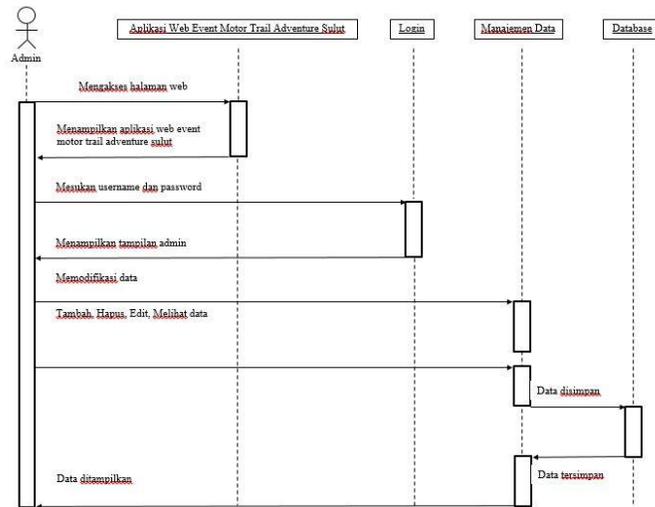
F. Desain Modeling

Tahap ini bertujuan untuk melakukan perancangan sistem berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap analisis dan desain akan terus dilakukan sampai nantinya sesuai dengan kebutuhan.

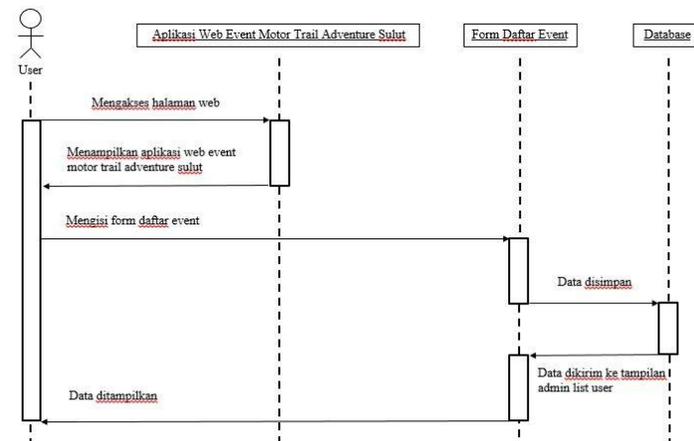
TABEL V. DA TAR INTERFACE, CONTROL DAN ENTITY UNTUK SETIAP PROYEK

Objek	Interface	Control	Entity
Login	Form loginadmin	Username, Password	Admin, User
Mencari Informasi	Browser	User, Informasi	User

Menambah Informasi	Browser	Admin	Admin
Menghapus Informasi	Browser	Admin	Admin
Mengubah Informasi	Browser	Admin	Admin
Logout	Browser	Admin	Admin



Gambar 6. Sequence Diagram Admin



Gambar 7. Sequence Diagram User

G. Desain Antar muka

Desain antar muka digunakan untuk memvisualisasikan interface atau antar muka tampilan Sistem Informasi yang akan dibangun sehingga memberikan gambaran tampilan Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara.

1. Pada Gambar 8 merupakan tampilan awal untuk masuk ke halaman admin, dengan cara memasukkan username dan password.
2. Pada Gambar 9 Merupakan rancangan halaman tampilan data menu yang ada pada Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure.
3. Pada Gambar 10 Merupakan tampilan lihat data-data lengkap event yang telah dimasukan.
4. Pada Gambar 11 Merupakan tampilan untuk menambahkan daftar event yang akan diselenggarakan.

5. Pada Gambar 12 Merupakan tampilan data *user* yang telah mendaftar di Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure.
6. Pada Gambar 13 Merupakan papan peringkat yang menampilkan berapa kali para peserta pernah juara pertama dalam sebuah event.
7. Pada Gambar 14 Merupakan tampilan data admin yang mengelola Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure.

Gambar 8. Rancangan Tampilan *Login Admin*

Gambar 9. Rancangan Tampilan *Home Admin*

NO	NAMA EVENT	WAKTU	TEMPAT	NO REKENING	STATUS	OPSI
1.						
2.						
3.						
4.						

Gambar 10. Rancangan Tampilan *List Event*

Gambar 11. Rancangan Tampilan *Add Event*

NO	NAMA	UMUR	TANGGAL LAHIR	JK	ALAMAT	NO HP	EMAIL	OPSI
1.								
2.								
3.								
4.								

Gambar 12. Rancangan Tampilan *List User*

PERINGKAT	NAMA	TOTAL JUARA
1.		
2.		
3.		
4.		

Gambar 13. Rancangan Tampilan *Leaderboard*

Gambar 14. Rancangan Tampilan *Profile*

H. Konstruksi

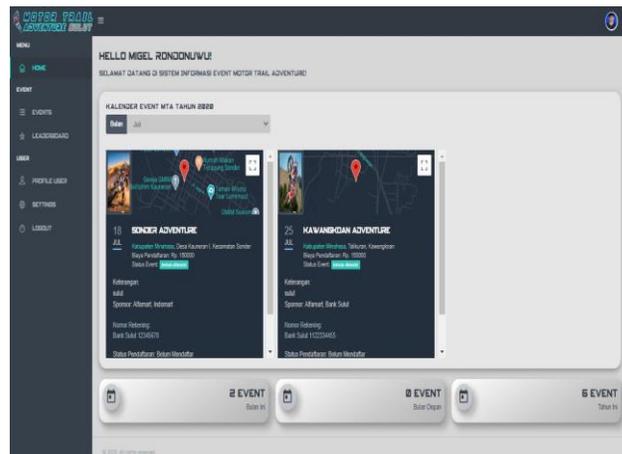
Tujuan dari tahap konstruksi untuk menunjukkan platform digunakan serta batasan dalam implementasi sistem yang telah dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi persyaratan yang sebelumnya telah dianalisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

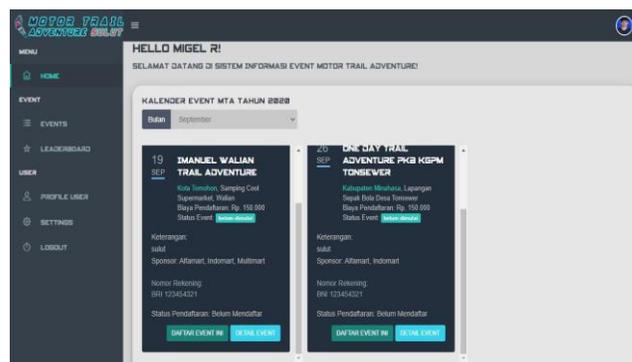
A. Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan layout yang sudah dibuat pada desain perancangan antar muka kedalam bentuk tampilan implementasi sistem secara utuh. Setelah melakukan semua tahapan sesuai dengan metode pengembangan sistem yaitu RAD Metode, pada tahap ini akan dijelaskan hasil dari penelitian berdasarkan tujuan awal yaitu membuat suatu Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara. Berikut merupakan implementasi dari desain yang telah dibuat.

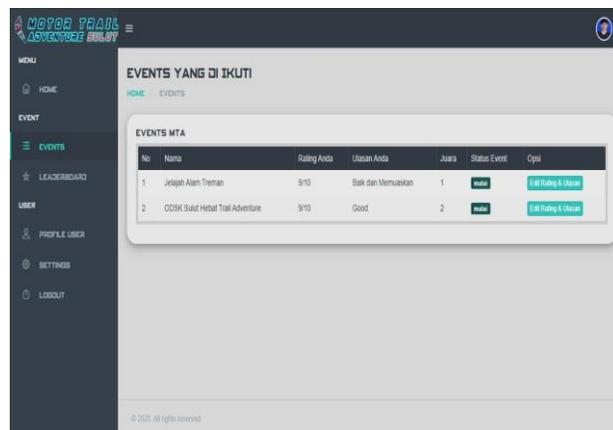
8. Pada Gambar 15 merupakan tampilan halaman utama website Event Motor Trail Adventure Sulawesi Utara, yang menampilkan beberapa menu yaitu, Home, Event, Leaderboard, Profile User, Setting dan logout.
9. Pada Gambar 16 merupakan tampilan pendaftaran mengikuti event dengan cara memilih tombol Daftar Event Ini.
10. Pada Gambar 17 merupakan tampilan halaman event yang telah diikuti *user* serta penilaian kepuasan *user* terhadap event yang telah diikuti.
11. Pada Gambar 18 merupakan tampilan halaman peringkat yang menampilkan berapa banyak peserta menjadi juara pertama dalam event.
12. Pada Gambar 19 merupakan tampilan halaman yang menjelaskan identitas *user*.
13. Pada Gambar 20 merupakan tampilan halaman untuk memperbarui data user di halaman website event motor trail adventure.
14. Pada Gambar 21 merupakan tampilan halaman masuk admin *website* Event Motor Trail Adventure Sulawesi Utara, dengan cara memasukkan *email* dan *password*.
15. Pada Gambar 22 merupakan tampilan form-form isian untuk menambahkan sebuah event yang baru kedalam kalender Event Motor Trail Adventure.
16. Pada Gambar 23 merupakan tampilan halaman yang menampilkan data *user* yang telah melakukan registrasi di website Event Motor Trail Adventure.



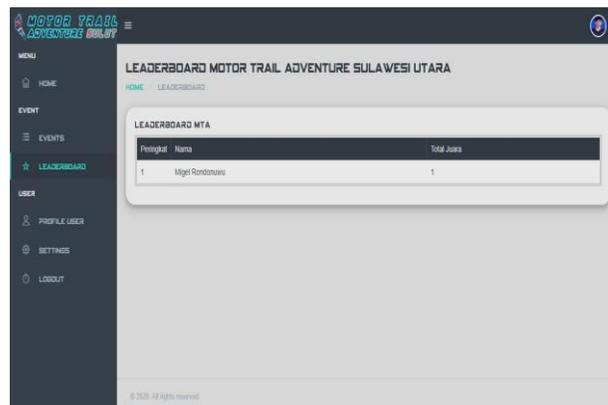
Gambar 15. Tampilan Halaman Utama *User*



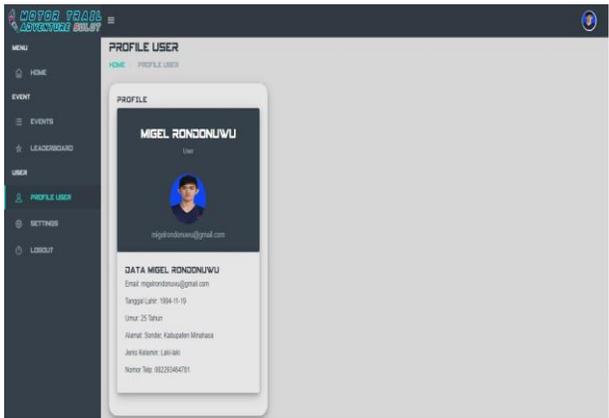
Gambar 16. Tampilan Pendaftaran *Event*



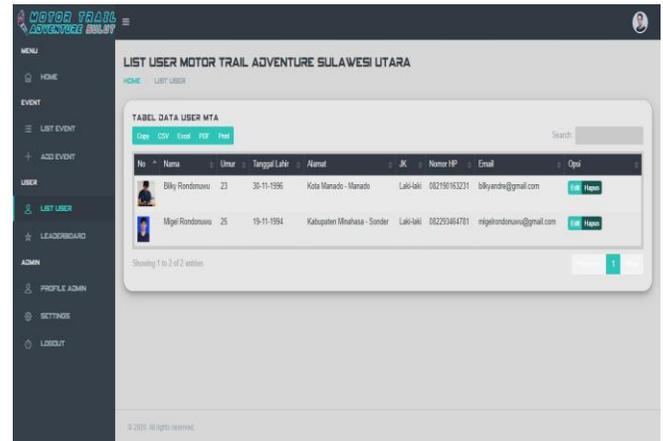
Gambar 17. Tampilan Halaman *Event*



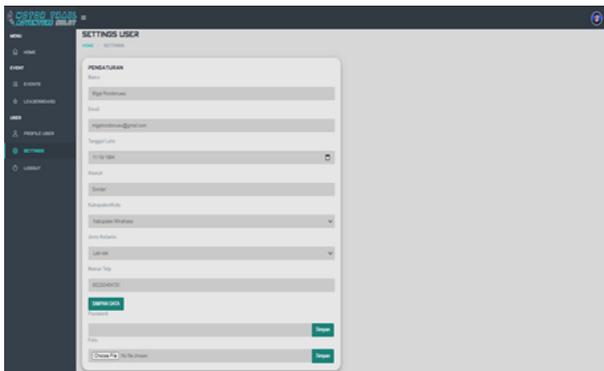
Gambar 18. Tampilan *Leaderboard*



Gambar 19. Tampilan Profile



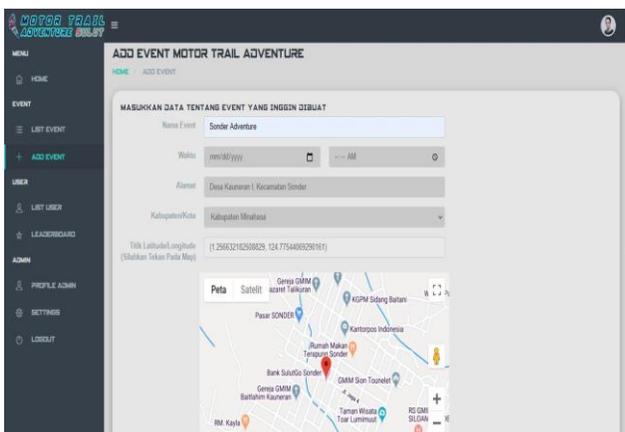
Gambar 23. Tampilan List User



Gambar 20. Tampilan Setting



Gambar 21. Tampilan Login Admin



Gambar 22. Tampilan Add Event

B. Pengujian

1. Identifikasi Tujuan Pengujian Sistem

Tujuan dari pengujian ini yaitu :

- a. Pengujian sistem dilakukan untuk mengecek apakah persyaratan pengguna sudah terpenuhi.
- b. Untuk memastikan tidak terjadi eror dalam sistem.
- c. Untuk mengetahui apa yang akan terjadi pada sistem apabila dimasukan data.

2. Kriteria Pengujian Sistem

Kriteria pengujian sistem secara umum yaitu aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan tidak terjadi eror. Beberapa kriteria yang menjadi patokan keberhasilan sistem ini yaitu sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure yang dibuat sesuai dengan hasil analisa dan perancangan yang dilakukan.
- b. Fungsi atau prosedur yang diimplementasikan berjalan dengan baik

TABEL VI. KASUS PENGUJIAN

No.	Titik Pemeriksaan
1.	Testing Login Apakah email dan password yang dimasukkan dapat dibaca oleh sistem ? Apakah sistem dapat mengidentifikasi tipe pengguna ?
2.	Testing Menambah Event Apakah validasi kelengkapan informasi berjalan dengan baik ? Apakah sistem akan menambah event dalam basis data jika berhasil mengisi detail data ?
3.	Testing Menghapus Event Apakah sistem dapat menghapus event yang diinginkan ?
4.	Testing Memperbaharui Informasi Event Apakah validasi kelengkapan data berjalan dengan baik ? Apakah sistem akan memperbarui data dalam basis data jika berhasil mengisi detail data ?
5.	Testing Mengisi Form Tambah Event Apakah sistem dapat melakukan validasi kelengkapan tambah event dalam mengisi form tambah event ? Apakah sistem dapat menyimpan detail daftar event ?

6. Testing Mengisi Form Pendaftaran Event
Apakah sistem dapat melakukan validasi kelengkapan pendaftaran event dalam mengisi form pendaftaran event ?
Apakah sistem dapat menyimpan detail pendaftaran event ?
7. Testing Mengisi Form Pemenang Event
Apakah sistem dapat melakukan validasi kelengkapan pemenang event dalam mengisi form pemenang event ?
Apakah sistem dapat menyimpan detail pemenang event ?
8. Testing Mengisi Form Rating dan Ulasan Event
Apakah sistem dapat melakukan validasi kelengkapan rating dan ulasan event dalam mengisi form rating dan ulasan event ?
Apakah sistem dapat menyimpan detail rating dan ulasan event ?
9. Testing Pengaturan
Apakah sistem dapat mengganti informasi yang diinginkan ?
10. Testing Search
Apakah sistem dapat menampilkan informasi sesuai dengan kata kunci ?
Apakah sistem dapat menampilkan informasi/data dengan mengidentifikasi kata kunci ?
11. Testing Menampilkan Informasi
Apakah sistem dapat menampilkan informasi sesuai dengan tipe pengguna yang melakukan login ?
12. Testing Menampilkan Data Event
Apakah sistem dapat menampilkan data event sesuai dengan tipe pengguna yang melakukan login ?
13. Testing Upload Gambar
Apakah sistem dapat meng-upload gambar ?
14. Testing Logout
Apakah sistem akan menampilkan tampilan logout ?

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan tentang Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara dibuat agar dapat memberikan informasi secara cepat, efisien dan dinamis kepada para penggemar olahraga Motor Trail Adventure mengenai kelangsungan acara, mekanisme pendaftaran, bahkan waktu dan tempat pelaksanaan dan juga hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.
2. Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara dapat dijadikan sebagai media promosi untuk menarik minat peserta.
3. Dengan menggunakan Metodologi *Rapid Application Development* sebagai panduan dalam aktivitas pengembangan aplikasi, sehingga pengembangan dapat terus dilakukan dengan paradigma berorientasi objek dan menghasilkan aplikasi.

B. Saran

Pada penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan yang bisa dilengkapi untuk penelitian kedepannya. Oleh karena itu beberapa saran yang bisa dibuat untuk penelitian kedepannya :

1. Kiranya aplikasi website ini dapat dikembangkan lagi kedepannya dengan menambah fitur-fitur yang lain berdasarkan permasalahan yang ada sehingga dapat menjadi lebih bermanfaat.
2. Diharapkan kepada pengembangan selanjutnya untuk dapat meneruskan aplikasi ini ke mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPS, Badan Pusat Statistik 2019. Sulawesi Utara Dalam Angka 2019. Sulawesi Utara.
- [2] C. Laudon, P. Jane Laudon, Kenneth. 2006. Management Information System. Pearson International.
- [3] IMI, Ikatan Motor Indonesia. 2013. Peraturan Nasional IMI Ketentuan Lintasan. Bandung.
- [4] Junaedi, Fajar. 2005. Panduan Lengkap Pemrograman PHP untuk Membuat WEB Dinamis. Yogyakarta.
- [5] Manullang, P. Sondang. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: BumiAksara.
- [6] Noor, Any. 2013. Manajemen Event. Bandung: Alfabeta
- [7] Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- [8] Solichin, A. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta
- [9] Sulhan, Mohammad. 2007. Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP & ASP. Yogyakarta.
- [10] Sulistyowati, Nina dan Harisma, Eka. 2016. Modul Manajemen Event JPD 2016. Jakarta: Politeknik Negeri
- [11] Sutabri, Tata. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta.
- [12] Zaenal, A. Rosi & SmitDev Community. 2016. Modern Web Design. Jakarta

SEKILAS TENTANG PENULIS



Miguel Bilky Andre Rondonuwu lahir di Sonder, pada tanggal 19 November 1994, anak ke-2 dari 4 bersaudara dengan latar belakang pendidikan Sekolah Dasar di SD GMIM Sonder. Setelah lulus melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama SMP Kristen Sonder. Dan kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas SMA Kristen Sonder dan dinyatakan lulus

Pada tahun 2012. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan jenjang pendidikan ke perguruan tinggi Universitas Sam Ratulangi Manado dengan mengambil Program Studi S1 Teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Pada tahun 2019 bulan Mei, penulis membuat Skripsi demi memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) dengan judul penelitian “Sistem Informasi Event Motor Trail Adventure Di Provinsi Sulawesi Utara”, yang dibimbing oleh dua dosen pembimbing yaitu Yaulie D. Y. Rindengan, ST., MSc, MM dan Rizal Sengkey, S.T., MT.