

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber Pustaka yang berhubungan dengan kasus atau metode yang akan diteliti diantaranya yaitu :

Pradana, A. V. G. (2024) telah melakukan penelitian berjudul “pembuatan event jejepangan nekoneko dan sewa kostum berbasis web. Penelitian ini didasari oleh sulitnya mendapatkan informasi terkini mengenai event-event terbaru yang berkaitan dengan budaya Jepang. Penelitian ini juga menghasilkan *website* yang menampung artikel anime trending serta penyewaan kostum.

Hilda Amalia (2024) telah melakukan penelitian berjudul ”penerapan model waterfall dalam perancangan aplikasi manajemen event pb persatuan cartur seluruh Indonesia (percasi) berbasis website”. Penelitian ini memungkinkan user untuk melihat event yang telah disiapkan oleh panitia dan apabila ingin mendaftarkan diri dapat menghubungi panitia, dan apabila terdapat iuran maka peserta dapat melakukan pembayaran melalui transfer bank.

Mujahid C. A. (2019) telah melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Pada Komunitas Bonsai Indonesia Berbasis Web”. Penelitian ini menggunakan metode RAD dan hasil dari penelitian ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan mendaftar event. Selain itu, pengunjung dapat melihat event yang ada tanpa perlu melakukan login.

Heru Firmansyah (2017) telah melakukan penelitian yang berjudul “Model Sistem Informasi Promosi Dan Management Event Berbasis Web”. Penelitian ini didasari oleh sulitnya mempromosikan event dari sisi penyelenggara dan sulitnya mendapatkan informasi mengenai event yang akan berlangsung dari sisi pengunjung. Penelitian ini menggunakan bahasa pemograman PHP, HTML, dan CSS. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi web yang menampung informasi event yang terjadi beserta detail dari event tersebut.

Mahfud (2024) telah melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan sistem manajemen perencanaan event berbasis website dengan evaluasi usability testing”. Penelitian ini menggunakan *waterfall* sebagai metode penelitian dan menggunakan *python* sebagai Bahasa pemograman untuk logika dan *HTML* sebagai pengatur antar muka. Selain itu, penelitian ini menggunakan *Postgrasql* sebagai database. Penelitian ini menghasilkan sebuah situs web yang dapat memberikan informasi event secara detail serta terdapat fitur presensi peserta yang datang pada saat event berlangsung.

Tabel Tinjauan Pustaka merupakan tabel yang dibuat untuk mendefinisikan penelitian yang sebelumnya hampir sama dilakukan dengan penelitian yang diajukan saat ini. Adapun perbandingan yangt dijadikan tabel tinjauan Pustaka yakni dijabarkan pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian

Penulis	Objek	Masalah	Teknologi	Hasil Penelitian
Arsandy Vidya Gupta Pradana (2024)	Aplikasi event jejepangan nekoneko dan sewa kostum berbasis web	Bagaimana Membuat aplikasi berbasis web yang memberikan jadwal event-event terkini seputar budaya Jepang, artikel-artikel mendalam tentang berbagai anime, serta layanan penyewaan kostum dengan beragam pilihan karakter.	HTML, CSS, Javascript, PHP, serta MySQL	Sebuah aplikasi web yang berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyajikan informasi yang jelas tentang event Jejepangan, artikel anime, dan layanan sewa kostum.
Hilda Amalia (2024)	Aplikasi manajemen event pb persatuan cartur seluruh indonesia (percasi) berbasis website	Bagaimana Mengembangkan aplikasi berbasis web yang dapat mengelola data peserta dan mendukung proses pembayaran iuran dan registrasi.	Codeigniter, PHP, MySQL	Sebuah aplikasi web yang dapat mengelola event, mengelola data peserta, melakukan pembayaran, dan menyimpan informasi mengenai berita dan event mendatang.
Chasan Ali Mujahid (2019)	Aplikasi Manajemen Event Pada Komunitas Bonsai Indonesia Berbasis Web	Bagaimana membangun aplikasi manajemen event bagi komunitas bonsai untuk mempermudah penggemar	Laravel, PHP, HTML, MySQL, CSS	Sebuah aplikasi berbasis web yang memenuhi kebutuhan fungsional serta kebutuhan nonfungsional untuk komunitas bonsai.

Penulis	Objek	Masalah	Teknologi	Hasil Penelitian
		bonsai dalam menyelenggarakan serta mengikuti suatu event yang telah dibuat		
Heru Firmansyah (2017)	Aplikasi Sistem Informasi Promosi Dan Management Event Berbasis Web	Bagaimana membangun sebuah sistem informasi promosi & management event berbasis web	PHP, HTML, CSS	Sebuah aplikasi berbasis web yang menampilkan informasi event yang akan datang dan juga melayani pembelian tiket.
Nuzul Mahfud (2024)	Aplikasi manajemen perencanaan event berbasis website dengan evaluasi usability testing	Bagaimana membangun aplikasi berbasis web manajemen perencanaan acara berbasis website.	Python, HTML, Postgresql	Sebuah aplikasi berbasis web yang dapat mengelola event mulai dari pendaftaran, presensi dan pelaporan.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Event

Event adalah suatu kegiatan atau peristiwa yang direncanakan untuk tujuan tertentu. Event bisa bersifat formal atau informal, besar atau kecil, dan dapat diadakan oleh berbagai jenis organisasi, mulai dari perusahaan hingga lembaga pendidikan.

Lebih lanjut, event adalah alat yang efektif untuk mencapai berbagai tujuan, seperti meningkatkan brand awareness, mengumpulkan dana, meluncurkan produk

baru, atau sekadar mempererat hubungan antar anggota organisasi. Melalui event, berbagai pihak dapat berkumpul, berinteraksi, dan berbagi informasi yang bermanfaat.

Event dapat diadakan di berbagai tempat, termasuk pusat konvensi, hotel, ruang terbuka, dan tempat tinggal pribadi. Mereka sering melibatkan perencanaan, promosi, dan logistik yang cermat untuk memastikan bahwa event yang diadakan tersebut berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan munculnya teknologi, acara virtual dan hybrid juga menjadi semakin populer, menawarkan peluang baru untuk keterlibatan dan aksesibilitas. Inilah yang membuat event dapat berlangsung secara langsung (offline) atau virtual (online) sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penyelenggara (Palestri, 2024). Selain itu, sebuah event dapat memiliki tema tertentu seperti event yang bertemakan Jepang, Korea, ataupun bertemakan suatu topik seperti teknologi, dan tumbuhan.

2.2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman web atau ‘lokasi’ di internet tempat Anda menyimpan informasi dan menyajikannya agar bisa diakses oleh siapa pun secara online (A., 2024). Informasi ini bisa tentang data diri, bisnis, atau bahkan topik yang diminati.

Seperti ‘lokasi’ pada umumnya, website bekerja menggunakan sistem alamat yang akan memberitahukan lokasi tepatnya di internet sehingga Anda bisa mengaksesnya melalui web *browser*.

Penjelasan mudahnya, alamat tersebut mirip seperti alamat yang Anda gunakan untuk menuju suatu tempat di aplikasi *maps*. Ketika Anda mengakses alamat situs, web *browser* akan menuju ke lokasi yang ditentukan dan mengambil file situs tersebut.

Proses pengambilan informasi ini dilakukan oleh layanan web menggunakan teknologi seperti *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan *File Transfer Protocol* (FTP). Protokol ini pada dasarnya berfungsi untuk menentukan cara informasi dan file ditransmisikan melalui web.

Browser kemudian menampilkan halaman tersebut di layar perangkat Anda menggunakan teknologi seperti *HyperText Markup Language* (HTML) dan *Cascading Style Sheet* (CSS). Teknologi ini menyusun dan menyajikan isi website kepada pengunjung dengan memberi tahu web browser tentang posisi penyajian informasi yang benar di layar.

2.2.3 Laravel

Laravel adalah Framework PHP yang bersifat *open source* dibuat oleh Taylor Otwell dan salah satu framework web PHP yang sangat populer yang dirilis dibawah lisensi MIT. Laravel dirancang agar proses pengembangan aplikasi web menjadi lebih mudah dan cepat karena terdapat sejumlah fitur bawaan didalamnya. Pada umumnya Laravel digunakan untuk membangun aplikasi web disisi server atau *back end*. Dengan menggunakan framework *backend developer* dapat mengembangkan fitur-fitur yang dibutuhkan di sisi server seperti pengelolaan *user*, manajemen pesanan, dan lain-lain.

Sejak versi 3, Laravel telah berkembang menjadi salah satu framework yang paling populer, dan banyak digunakan pada Bahasa pemograman PHP. Sumber tambahan paket lainnya terdapat dalam repository Laravel di GitHub (Badiyanto, 2024).

2.2.4 Payment Gateway

Payment gateway adalah layanan keuangan yang digunakan untuk memproses pembayaran secara digital. Arus transaksi yang dimaksud adalah dari pembeli ke penjual (merchant). Biasanya, payment gateway digunakan oleh e-commerce supaya transaksi menjadi lebih mudah dan cepat. Tapi, toko fisik pun bisa juga memakainya sebagai fasilitasi pembayaran dengan metode digital.

Pada intinya, payment gateway berbentuk software atau perangkat lunak yang menjembatani aktivitas pembayaran. Alasan payment gateway semakin sering digunakan adalah banyaknya manfaat yang diperoleh. Mulai dari proses transaksi yang lebih praktis, sistem keamanan lebih canggih, hingga bisa mengakomodasi berbagai metode pembayaran.

Kemampuan untuk menerima berbagai metode pembayaran tersebut dinilai amat menguntungkan di era sekarang ini. Pasalnya, metode pembayaran baru terus muncul. Jika sebelumnya metode pembayaran hanya tunai dan via ATM, saat ini sudah ada e-wallet seperti Gopay atau bahkan cicilan tanpa kartu seperti Gopay Paylater (Yovita, 2024).

Lahirnya payment gateway di Indonesia ditandai dengan peresmian oleh Bank Indonesia (BI) pada 4 Desember 2017. Melalui Peraturan Bank Indonesia No. 19/8/PBI/2017, BI mengaturnya dengan sebutan formal Gerbang Pembayaran

Nasional (GPN). Kebijakan tersebut juga dilengkapi dengan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No.19/10/PADG/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (National Payment Gateway).

Pemerintah mengatur bahwa GPN terdiri dari tiga tipe, yaitu standar, switching, dan services. Lalu, pihak yang memiliki keterkaitan dengan GPN adalah penerbit, acquirer, penyelenggara payment gateway, serta pihak lain yang ditetapkan oleh BI.

Walau peraturan tersebut keluar tahun 2017, sebenarnya payment gateway sudah ada di Indonesia sejak 2003. Seiring waktu, GPN di Indonesia makin berkembang dengan implementasi teknologi terkini. Seiring waktu, platform payment gateway baru terus bermunculan dan saling bersaing di bidang fintech.

2.2.5 Midtrans

Midtrans adalah sebuah platform pembayaran yang menawarkan solusi lengkap untuk memproses transaksi online. Didirikan pada tahun 2012, Midtrans kini telah menjadi salah satu penyedia layanan pembayaran terkemuka di Indonesia. Platform ini mendukung berbagai metode pembayaran, mulai dari kartu kredit, transfer bank, e-wallet, hingga pembayaran melalui minimarket (Apa Itu Midtrans: Solusi Pembayaran Modern untuk Bisnis Anda, 2024).

Untuk menggunakan layanan Midtrans pengguna dapat mendaftar pada *website* mereka, dan mengisi data bisnis yang akan menggunakan layanan Midtrans. Setelah melakukan pendaftaran pihak Midtrans akan melakukan *review* pada bisnis yang diajukan, apakah layak untuk menggunakan layanan tersebut.

Pada tahap ini pengguna dapat menggunakan mode *sandbox* yaitu transaksi yang tidak melibatkan uang atau masih bersifat simulasi dan apabila pihak Midtrans sudah menyetujui bisnis yang diajukan maka pengguna dapat mengubahnya ke mode *production* yang melibatkan uang secara langsung.