

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI  
PENYEBARAN INFORMASI *EVENT REAL TIME*  
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION  
DEVELOPMENT (RAD) DAN TEST DRIVEN  
DEVELOPMENT (TDD)***

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ADHITYA YOSUA SANJAYA ANDARIA**

**201410225005**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi Event Real Time Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) dan Test Driven Development (TDD)

Nama Mahasiswa : Adhitya Yosua Sanjaya Andaria

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225005

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Juli 2021

Bekasi, 21 Juli 2021

MENYETUJUI,

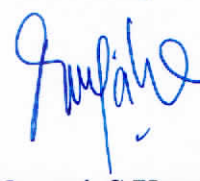
Pembimbing I



**Rahmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.**

**NIDN. 0322108201**

Pembimbing II



**Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I.**

**NIDN. 0317078008**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi Event Real Time Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) dan Test Driven Development (TDD)

Nama Mahasiswa : Adhitya Yosua Sanjaya Andaria

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225005

Program Studi / Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Juli 2021

Bekasi, 21 Juli 2021

Mengesahkan,

Ketua Tim Penguji : **Tri Dharma Putra, S.T., M.Sc.**  
NIDN. 0302117101

Penguji (I) : **Wowon Priatna, S.T., MTi.**  
NIDN. 0429118007

Penguji (II) : **Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.**  
NIDN. 0322108201

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Informatika

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

**Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.**  
NIDN. 0322108201

**Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom.**  
NIDN. 0311097302



**LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adhitya Yosua Sanjaya Andaria  
NPM : 201410225005  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi  
Event Real Time Menggunakan Metode Rapid Application  
Development (RAD) dan Test Driven Development (TDD)

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 20 Juni 2021  
Penulis



Adhitya Yosua Sanjaya Andaria

## ABSTRAK

**Adhitya Yosua Sanjaya Andaria. 201410225005.** Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi *Event Real Time* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) dan *Test Driven Development* (TDD).

*Event organizer* merupakan suatu lembaga baik formal ataupun non formal yang mengadakan suatu acara (*event*) untuk tujuan tertentu. Penyebaran informasi atau promosi *event* yang dilakukan *event organizer* menjadi faktor penting akan kesuksesan *event* tersebut. Penyebaran informasi *event* secara *real time* dengan target partisipan yang spesifik dapat menjadi solusi efektif dalam mempromosikan suatu *event*. Teknologi informasi dapat menjadi solusi yang dapat mempermudah penyebaran dan pencarian informasi *event*. Namun pada tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property belum memanfaatkan teknologi informasi untuk mempromosikan *event* secara *real time* dengan target partisipan yang spesifik sesuai dengan tema *event* yang akan diadakan. Demi membantu penyebaran informasi *event* oleh tim *event organizer* PT. Trans Cibubur Property agar lebih efektif maka dibutuhkan suatu sistem informasi atau aplikasi yang dapat mewujudkan hal tersebut. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development*) dengan TDD (*Test Driven Development*). Aplikasi dibangun berbasis *web* yang diterapkan dengan tujuan mempermudah penyebaran dan pencarian informasi suatu *event*.

Kata kunci: aplikasi, *event*, *real time*, RAD (*Rapid Application Development*), TDD (*Test Driven Development*), *event organizer*

## ABSTRACT

**Adhitya Yosua Sanjaya Andaria. 201410225005.** *Analysis and Design of Real-Time Event Information Dissemination Applications Using Rapid Application Development (RAD) and Test Driven Development (TDD) Methods.*

*An event organizer is an institution, both formal and non-formal, that organizes an event for a specific purpose. Dissemination of information or promotion of events by event organizers is an important factor in the success of the event. Dissemination of event information in real-time with specific target participants can be an effective solution in promoting an event. Information technology can be a solution that can facilitate the dissemination and search of event information. However, the event organizer team PT. Trans Cibubur Property has not utilized information technology to promote events in real-time with specific target participants according to the theme of the event to be held. To help disseminate event information by the event organizer team, PT. Trans Cibubur Property to be more effective, we need an information system or application that can make this happen. In this study, the method used is the RAD (Rapid Application Development) system development method with TDD (Test Driven Development). The application is built based on a web that is implemented to facilitate the dissemination and search of information on an event.*

*Keywords: application, event, real time, RAD (Rapid Application Development), TDD (Test Driven Development), event organizer*

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adhitya Yosua Sanjaya Andaria  
NPM : 20141225005  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran**

**Informasi Event Real Time Menggunakan Metode Rapid Application**

**Development (RAD) dan Test Driven Development (TDD)**

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi  
Pada tanggal : 20 Juni 2021  
Yang Menyatakan



Adhitya Yosua Sanjaya Andaria

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyebaran Informasi *Event Real Time* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)* dan *Test Driven Development (TDD)*”** dapat saya selesaikan dengan lancar.

Dalam penulisan penelitian ini tidaklah lepas dari sumbangsih pemikiran dari berbagai pihak semenjak awal sampai akhir penyelesaiannya, maka saya mengucapkan terimakasih kepada:

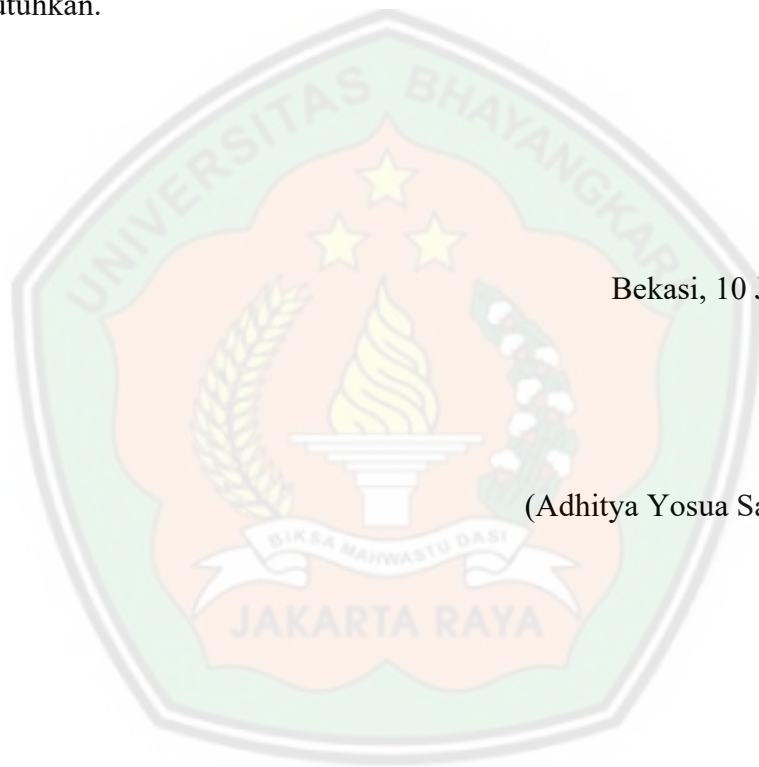
1. Bapak Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya;
2. Ibu Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer;
3. Bapak Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan sebagai dosen pembimbing 1 (satu) yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang terbaik guna terwujudnya penulisan ini;
4. Ibu Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I. selaku dosen pembimbing 2 (dua) di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang terbaik guna terwujudnya penulisan ini;
5. Kepada Ibu saya yang tidak berhenti memberikan do'a dan dukungan dalam banyak hal hingga saya dapat menyelesaikan penulisan ini;
6. Kepada Lilia Arifah yang telah membantu dalam pembuatan *wireframe* perancangan antarmuka dan penginputan data dalam aplikasi sudah dirancang guna mendemokan aplikasi;
7. Tim *Event Organizer* PT. Trans Cibubur Property dan Bapak Rizaldi Dwi Putra selaku EO konseptor PT. Trans Cibubur Property yang bersedia menjadi narasumber untuk diwawancarai;
8. Rekan-rekan Teknik Informatika angkatan 2014 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya Teknik Informatika B Sore yang telah memberikan masukan pada penyusunan dan penulisan dalam penelitian ini;



9. Semua pihak yang telah membantu secara langsung dalam pengisian kuesioner yang ada dalam penulisan ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat dan terimakasih saya;

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati.

Akhir kata, penulis berharap semoga tugas penelitian ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



Bekasi, 10 Juli 2021

(Adhitya Yosua Sanjaya Andaria)

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Analisis.....	7
2.3 Pengertian Perancangan .....	8

2.4	Pengertian Aplikasi .....	9
2.5	Sistem .....	9
2.6	Informasi .....	10
2.7	Sistem Informasi .....	10
2.8	Event.....	10
2.9	Event Organizer.....	11
2.10	Real-time .....	12
2.11	Rapid Application Development (RAD).....	12
2.11.1	Iterative Development.....	13
2.11.2	Tahapan Proses RAD.....	14
2.11.3	Kelebihan dan Kekurangan RAD .....	15
2.12	Test Driven Development (TDD).....	16
2.12.1	Kekurangan dan Kelebihan Test Driven Development .....	17
2.13	Flowmap.....	18
2.14	White Box Testing .....	18
2.14.1	Basic Path Testing .....	19
2.14.2	Cyclomatic Complexity .....	19
2.15	Database NoSQL.....	20
2.16	RESTful APIs.....	24
2.17	JavaScript .....	25
2.18	TypeScript .....	26
2.19	NodeJS .....	26
2.20	Socket.IO.....	27
2.21	Version Control System (VCS).....	27
2.21.1	Local Version Control System (LVCS).....	28

2.21.2	Centralized Version Control Systems (CVCS).....	29
2.21.3	Distributed Version Control Systems (DVCS).....	29
2.22	UML.....	30
2.22.1	Use Case Diagram .....	33
2.22.2	Class Diagram.....	34
2.22.3	Sequence Diagram .....	35
2.22.4	Activity Diagram .....	37
2.23	Internet .....	38
2.24	Web .....	38
2.25	Web Browser.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>40</b>
3.1	Objek Penelitian .....	40
3.1.1	Sejarah Organisasi .....	40
3.1.2	Visi dan Misi.....	41
3.1.3	Struktur Organisasi .....	41
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	42
3.2.1	Kuesioner.....	42
3.2.2	Metode Observasi .....	46
3.2.3	Metode Wawancara .....	46
3.3	Analisis Sistem.....	49
3.3.1	Analisis Sistem Berjalan.....	49
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.3.3	Analisis Sistem Usulan .....	52
3.4	Kerangka Penelitian .....	63
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.....</b>		<b>64</b>

4.1	Perancangan Sistem.....	64
4.1.1	Use Case Diagram .....	64
4.1.2	Activity Diagram .....	65
4.1.2.1	Activity Diagram Signup .....	65
4.1.2.2	Activity Diagram Verifikasi Email.....	66
4.1.2.3	Activity Diagram Pencarian Event .....	67
4.1.2.4	Activity Diagram Signin.....	68
4.1.2.5	Activity Diagram Buat Event Organizer.....	69
4.1.2.6	Activity Diagram Registrasi Event .....	70
4.1.2.7	Activity Diagram Bagikan Event.....	71
4.1.2.8	Activity Diagram Follow dan Unfollow Event Organizer...72	
4.1.2.9	Activity Diagram Login Event Organizer.....	73
4.1.2.10	Activity Diagram Buat Event .....	74
4.1.2.11	Activity Diagram Mengundang Anggota .....	75
4.1.2.12	Activity Diagram Sertifikasi.....	76
4.1.3	Sequence Diagram .....	77
4.1.3.1	Sequence Diagram Signup.....	77
4.1.3.2	Sequence Diagram Verifikasi Email.....	78
4.1.3.3	Sequence Diagram Pencarian Event .....	79
4.1.3.4	Sequence Diagram Signin.....	81
4.1.3.5	Sequence Diagram Buat Event Organizer .....	82
4.1.3.6	Sequence Diagram Registrasi Event.....	83
4.1.3.7	Sequence Diagram Bagikan Event .....	84
4.1.3.8	Sequence Diagram Follow dan Unfollow Event Organizer	85
4.1.3.9	Sequence Diagram Login Event Organizer .....	86

4.1.3.10	Sequence Diagram Buat Event .....	88
4.1.3.11	Sequence Diagram Mengundang Anggota .....	88
4.1.3.12	Sequence Diagram Sertifikasi.....	90
4.1.4	Class Diagram.....	91
4.1.5	Perancangan Basis Data.....	91
4.1.6	Perancangan Antarmuka .....	92
4.2	Kontruksi dengan Test Driven Development (TDD).....	103
4.2.1	White Box Testing .....	103
4.2.1.1	Flowchart .....	103
4.2.1.2	Flowgraph .....	106
4.2.1.3	Cyclomatic Complexity .....	108
4.2.1.4	Independent Path.....	109
4.2.1.5	Test Cases .....	111
4.2.2	Pembuatan Kode Testing .....	115
4.2.3	Prototyping dan Refinement.....	116
4.3	Implementasi .....	117
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>126</b>
5.1	Kesimpulan.....	126
5.2	Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan RAD .....	15
Tabel 2.3. Database Relasional vs Database NoSQL .....	21
Tabel 2.4. <i>Structure Diagram</i> .....	31
Tabel 2.5. <i>Behavioral Diagram</i> .....	32
Tabel 2.6. <i>Use Case Diagram Elements</i> .....	34
Tabel 2.7. <i>Class Diagram Elements</i> .....	35
Tabel 2.8. <i>Sequence Diagram Componets</i> .....	36
Tabel 2.9. <i>Activity Diagram Components</i> .....	37
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	47
Tabel 3.2 Jawaban Wawancara.....	48
Tabel 4.1 Independent Path User Publik .....	110
Tabel 4.2 Independent Path User Terdaftar .....	110
Tabel 4.3 Independent Path Event Organizer .....	111
Tabel 4.4 Test Cases User publik .....	111
Tabel 4.5 Test Cases User Terdaftar.....	112
Tabel 4.6 Test Cases Event Organizer.....	113

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Iterative Development.....	13
Gambar 2.2. Tahapan Proses RAD.....	15
Gambar 2.4 Notasi Flowgraph.....	19
Gambar 2.5 RESTful APIs .....	24
Gambar 2.6 Local Verion Control System Schema.....	28
Gambar 2.7 Centralized Version Control System Schema.....	29
Gambar 2.8 Distributed Version Control System Schema .....	30
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	41
Gambar 3.2 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 1.....	42
Gambar 3.3 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 2.....	43
Gambar 3.4 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 3.....	43
Gambar 3.5 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 4.....	43
Gambar 3.6 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 5.....	44
Gambar 3.7 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 6.....	44
Gambar 3.8 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 7.....	44
Gambar 3.9 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 8.....	45
Gambar 3.10 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 9.....	45
Gambar 3.11 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 10.....	46
Gambar 3.12 Pertanyaan dan Hasil Pertanyaan Kuesioner ke 11.....	46
Gambar 3.13 Activity Diagram Sistem Berjalan Penyebaran Informasi Event ....	50
Gambar 3.14 Activity Diagram Sistem Berjalan Pencarian Event.....	51
Gambar 3.15 Activity Diagram Signup dan Validasi Email .....	53
Gambar 3.16 Activity Diagram Search & Share Event.....	54



Gambar 3.17 Activity Diagram Signin .....	55
Gambar 3.18 Activity Diagram Search & Registrasi Event .....	56
Gambar 3.19 Activity Diagram Follow & Unfollow Event Organizer .....	57
Gambar 3.20 Activity Diagram Buat Event Organizer.....	58
Gambar 3.21 Activity Diagram Login Event Organizer.....	59
Gambar 3.22 Activity Diagram Mengundang Anggota.....	60
Gambar 3.23 Activity Diagram Buat Event.....	61
Gambar 3.24 Activity Diagram Sertifikasi .....	62
Gambar 3.25 Bagan Kerangka Penelitian.....	63
Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Usulan .....	64
Gambar 4.2 Activity Diagram Signup .....	65
Gambar 4.3 Activity Diagram Verifikasi Email.....	66
Gambar 4.4 Activity Diagram Pencarian Event .....	67
Gambar 4.5 Activity Diagram Signin .....	68
Gambar 4.6 Diagram Membuat Event Organizer.....	69
Gambar 4.7 Activity Diagram Registrasi Event .....	70
Gambar 4.8 Activity Diagram Membagikan Event.....	71
Gambar 4.9 Activity Diagram Follow / Unfollow Event Organizer .....	72
Gambar 4.10 Activity Diagram Login Event Organizer.....	73
Gambar 4.11 Activity Diagram Buat Event.....	74
Gambar 4.12 Activity Diagram Mengundang anggota.....	75
Gambar 4.13 Activity Diagram Sertifikasi .....	76
Gambar 4.14 Sequence Diagram Signup .....	78
Gambar 4.15 Sequence Diagram Verifikasi Email.....	79
Gambar 4.16 Sequence Diagram Search Events .....	80

Gambar 4.17 Sequence Diagram Signin.....	81
Gambar 4.18 Sequence Diagram Buat Event Organizer .....	82
Gambar 4.19 Sequence Diagram Registrasi Event.....	83
Gambar 4.20 Sequence Diagram Bagikan Event.....	84
Gambar 4.21 Sequence Diagram Follow Unfollow Event Organizer .....	85
Gambar 4.22 Sequence Diagram Login Event Organizer .....	87
Gambar 4.23 Sequence Diagram Buat Event .....	88
Gambar 4.24 Sequence Diagram Mengundang Anggota .....	89
Gambar 4.25 Sequence Diagram Sertifikasi.....	90
Gambar 4.26 Class Diagram Sistem.....	91
Gambar 4.27 Database Entity Relationship Diagram.....	92
Gambar 4.28 Rancangan Halaman Utama.....	93
Gambar 4.29 Rancangan Halaman Pencarian Event .....	94
Gambar 4.30 Rancangan Halaman Signup .....	94
Gambar 4.31 Rancangan Halaman Signin.....	95
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Interest .....	95
Gambar 4.33 Rancangan Halaman Home Page User & Menu.....	96
Gambar 4.34 Rancangan Halaman List Event Organizer.....	97
Gambar 4.35 Rancangan Halaman Buat Event Organizer .....	98
Gambar 4.36 Rancangan Dashboard Event Organizer .....	99
Gambar 4.38 Rancangan Halaman Drafted Event List.....	100
Gambar 4.39 Rancangan Halaman Upcoming Event List.....	100
Gambar 4.40 Rancangan Halaman Passed Event List.....	101
Gambar 4.41 Rancangan Halaman Invite Committee .....	101
Gambar 4.42 Rancangan Halaman Committee List .....	102

Gambar 4.43 Rancangan Halaman Sertifikasi.....	102
Gambar 4.44 Flowchart User Publik .....	104
Gambar 4.45 Flowchart User Terdaftar .....	105
Gambar 4.46 Flowchart Event Organizer .....	106
Gambar 4.47 Flowgraph User Publik .....	107
Gambar 4.48 Flowgraph User Terdaftar.....	107
Gambar 4.49 Flowgraph Event Organizer.....	108
Gambar 4.50 Home Page .....	117
Gambar 4.51 Search Events Page .....	117
Gambar 4.52 Share Event .....	118
Gambar 4.53 Signup Page .....	118
Gambar 4.54 Signin Page .....	119
Gambar 4.55 User Home Page .....	119
Gambar 4.56 Interest Page.....	120
Gambar 4.57 Event Organizer List Page .....	120
Gambar 4.58 Create Event Organizer Page .....	121
Gambar 4.59 E.O Dashboard Page .....	121
Gambar 4.60 E.O Create Event Page.....	122
Gambar 4.61 Drafted Events Page.....	122
Gambar 4.62 Upcoming Events Page .....	123
Gambar 4.63 Passed Events Page .....	123
Gambar 4.64 Committee List Page.....	124
Gambar 4.65 Invite Committee Page.....	124
Gambar 4.66 Certification Page.....	125

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Bukti Penelitian Wawancara dengan Responden
2. Hasil Kuesioner Lewat Google Form dengan Responden
3. Hasil Pengecekan Plagiarisme
4. Biodata Mahasiswa
5. Kartu Bimbingan Skripsi

