

iEVENT INFORMATION : MEDIA INFORMASI DAN PUBLIKASI JADWAL KEGIATAN KAMPUS

Ary Budi Warsito¹
Untung Rahardja²
Aghnia Sabila³

*e-mail : ariebhewhe@gmail.com,untung@pribadiraharja.com,
aghnia.sabila@yahoo.co.id*

Diterima : 1 Juni 2012 / Disetujui: 13 Agustus 2012

ABSTRACT

Liabilities to document an event in the world of education is the provision that created in order to improve the quality and the quality of education in Indonesia. As well as reference material that can be used as an ingredient to evaluate a wide range of events that have been implemented. So, to support this Perguruan Tinggi Raharja which is one institution that engages in computer science is always innovative and creative in order to solve these problems, by applying an iLearning learning system, based on 4B (Belajar, Bekerja, Bermain, and Berdoa) by using a new technology device, iPad. In iLearning, learning system of teaching and learning process requires the applications contained in the iPad. Based on the results of surveys and studies have been performed, have not all applications support are included in the iPad, especially applications that can support the process of making and publication about events that are held, so it created one of the supporting applications as one of the iEvent Information applications that support system, especially in terms of learning iLearning publicize campus events that have been held or to be carried out.

key words: Education, iLearning, iEvent

ABSTRAKSI

Kewajiban mendokumentasikan sebuah kegiatan dalam dunia pendidikan merupakan ketentuan yang diciptakan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Serta sebagai bahan referensi supaya dapat dijadikan salah satu

-
- 1. Dosen Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692
 - 2. Dosen Jurusan Sistem Informasi, AMIK Raharja Informatika**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692
 - 3. Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692

bahan mengevaluasi berbagai macam event yang telah dilaksanakan. Maka, untuk mendukung hal tersebut Perguruan Tinggi Raharja yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bergerak di bidang ilmu komputer selalu inovatif dan kreatif untuk dapat memecahkan masalah-masalah, dengan menerapkan suatu system pembelajaran *iLearning*, berbasis 4B (Belajar, Bekerja, Bermain, dan Berdoa) dengan menggunakan suatu device teknologi terbaru, iPad. Pada sistem pembelajaran *iLearning*, proses belajar mengajar membutuhkan aplikasi-aplikasi yang terdapat di iPad. Berdasarkan hasil survey dan penelitian yang telah dilaksanakan, mendapatkan tidak semua aplikasi pendukung tersebut terdapat di iPad, terutama aplikasi yang dapat mendukung dalam proses pembuatan dan publikasian perihal event-event yang diselenggarakan, maka dari pada itu diciptakan suatu aplikasi pendukung yaitu *iEvent Information* sebagai salah satu aplikasi yang mendukung sistem pembelajaran *iLearning* khususnya dalam hal mempublikasikan kegiatan-kegiatan kampus yang telah diselenggarakan maupun yang akan dilaksanakan.

Kata kunci : Pendidikan, *iLearning*, *iEvent*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang sangat besar di dalam dunia pendidikan. Informasi yang cepat, tepat, dan akurat dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang baik merupakan kunci sukses dari sebuah perguruan tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan menjadi hal yang wajar dalam transformasi kehidupan, semakin bertambahnya penemuan-penemuan dan semakin banyaknya teknologi baru yang diciptakan mendorong manusia untuk dapat bersaing dalam dunia bisnis. Hal-hal itu menuntut manusia harus mempunyai ilmu pengetahuan yang lebih agar dapat bersaing dalam dunia internasional. Perguruan Tinggi Raharja sebagai salah satu instansi pendidikan dalam bidang ilmu komputer selalu menciptakan suatu penemuan baru dalam bidang IT (*Information Technology*) dan pendidikan. Salah satu penemuan yang diciptakan Perguruan Tinggi Raharja adalah sistem pembelajaran *iLearning*.

Dimana sistem pembelajaran *iLearning* ini adalah sistem pembelajaran yang modern, inovatif, dan fleksibel, sistem pembelajaran yang mengoptimalkan kinerja otak, baik otak kanan maupun otak kiri, ingatan, kecerdasan dan kreatifitas bekerja, tidak terikat ruang dan waktu, berbasis 4B (Belajar, Bekerja, Bermain, dan Berdoa), serta menggunakan suatu *device* teknologi terbaru yaitu iPad.

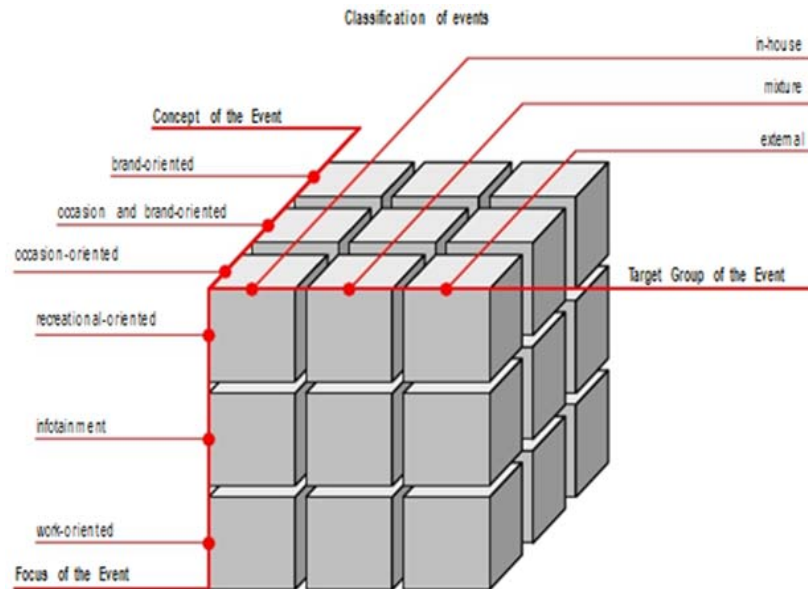
Aplikasi-aplikasi yang terdapat di iPad digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Serta dengan menggunakan sistem pembelajaran ini mahasiswa dapat melakukan aktifitas belajar dimana saja, kapan saja, dan lebih *fun*. Berdasarkan tulisan sebelumnya yang dikemukakan oleh Untung Rahardja (2011) *iLearning* adalah sistem pembelajaran modern dan terbaru dalam dunia pendidikan yang berbasis 4B (Belajar, Bekerja, Bermain, Dan Berdoa) dan dapat diimplementasikan sebagai infrastruktur 4B *iLearning*, seperti pada gambar satu berikut ini[1].



Gambar 1. Infrastruktur *iLearning* 4B

Tampak pada gambar satu, menjelaskan 4B yaitu 4 (empat) sistem pembelajaran *iLearning* yang diterapkan Perguruan Tinggi Raharja, yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain sehingga membentuk suatu bangunan *iLearning*. *iLearning* tersebut dapat dijadikan inovasi baru dalam dunia ilmu pengetahuan dan pendidikan, sebagai suatu sistem pembelajaran baru, dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan informasi teknologi.

Dengan menggunakan sistem pembelajaran *iLearning* proses belajar mengajar memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada iPad. Namun masih banyak aplikasi-aplikasi yang belum terdapat pada iPad untuk mendukung proses belajar mengajar. Maka untuk itu diperlukan aplikasi-aplikasi tambahan untuk mendukung sistem pembelajaran *iLearning*. Sehingga dibuatlah aplikasi *iEvent Information* sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendukung dalam sistem pembelajaran *iLearning* khususnya dalam pembuatan media jadwal kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan pada sebuah perguruan tinggi atau universitas. Pada perguruan tinggi atau universitas yang menerapkan sistem pembelajaran *iLearning* membutuhkan suatu aplikasi yang dapat mendukung dalam proses mempublikasikan *event-event* kampus yang akan diselenggarakan. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi *iEvent Information*, sebagai suatu aplikasi pendukung dalam sistem pembelajaran *iLearning* dalam kategori kumpulan dokumentasi maupun informasi perihal kegiatan kampus yang dapat mendukung sistem pembelajaran *iLearning* yang diterapkan suatu perguruan tinggi atau universitas. Tentunya dengan sub-sub kategori dan klasifikasi masing-masing dari *iEvent Information* tersebut.

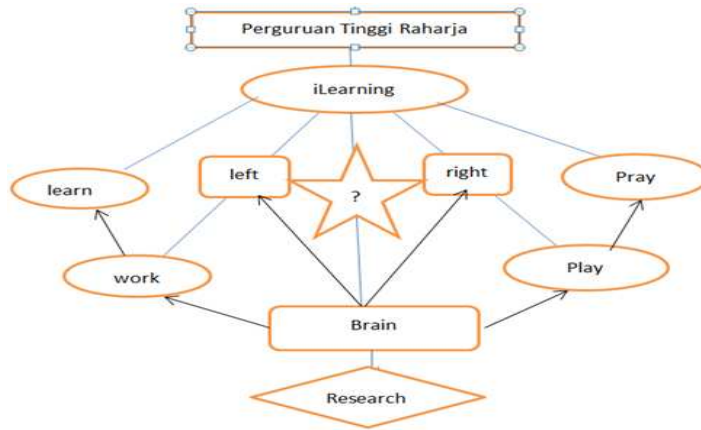


Gambar 2. Klasifikasi tujuan pencapaian target event

Dengan diklasifikasikan terlebih dahulu, maka diciptakannya pendahuluan yang cermat dan eksekusi yang tepat sangat penting untuk *event*, guna untuk pemodelan bahasa, seperti rantai proses-*event* (EPC), dapat berkontribusi besar terhadap desain sistematis sistem manajemen *event*. Dengan demikian, hal ini akan membuat rekomendasi untuk sistem aplikasi dan desain organisasi dalam bentuk model referensi proses EPC untuk manajemen *event*.

PERMASALAHAN

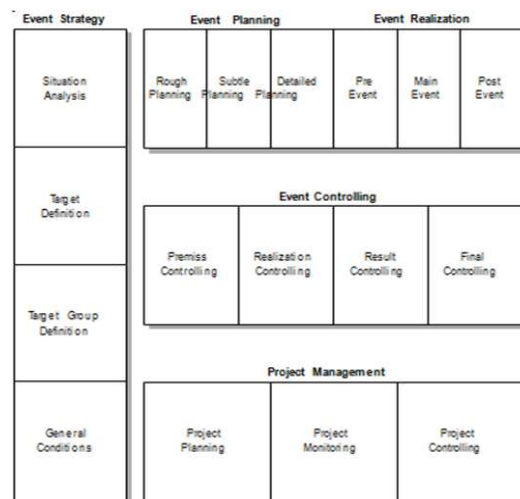
Pada dasarnya Perguruan Tinggi Raharja telah memiliki *Green Documentation* untuk memperoleh informasi tentang jadwal kegiatan kampus. Namun, *Green Documentation* masih belum optimal. Dalam *Green Documentation* terdapat 5 (lima) permasalahan, yaitu permasalahan pertama adalah pendataan yang masih manual. Permasalahan kedua adalah pendataan yang tidak menyeluruh (tidak *update*). Permasalahan ketiga yaitu kesulitan dalam proses pencarian data karena tidak tersimpan dalam *database* yang baik. Permasalahan keempat adalah *Green Documentation* hanya ditujukan untuk staff Perguruan Tinggi Raharja, oleh karena itu hanya segelintir mahasiswa dan mahasiswi Perguruan Tinggi Raharja yang mengetahui dan mengakses *Green Documentation* sebagai sarana untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan kampus yang *up to date*, sehingga banyak mahasiswa dan mahasiswi yang tidak mengetahui jadwal kegiatan kampus terkini. Dan permasalahan kelima adalah *Green Documentation* hanya bisa diakses di lingkungan kampus saja.



Gambar 3. Figure sistem iLearning

Dari gambar tiga di atas, dapat dilihat bahwa untuk menghasilkan suatu aplikasi *iEvent Information*, diperlukan kinerja sistem otak. Otak kanan dan otak kiri, kinerja otak kanan yang berupa proses berpikir, dan mengingat. Serta otak kanan dalam proses berkeaktifitas mampu menghasilkan suatu ide yang inovatif.

Kerangka kerja untuk manajemen acara diwakili dalam gambar empat dan bernama *Event-E* karena bentuknya. Struktur yang diperlukan untuk perencanaan dan pelaksanaan peristiwa dalam urutan kegiatan yang koheren. Kerangka tersebut adalah dibagi menjadi lima domain: “*Event Strategi*”, “*Event Perencanaan*”, “*Event Realisasi*”, “*Acara Pengendalian*” dan “*Manajemen Proyek*”. Berikut *image* tampilan kerangka *Event-E*.



Gambar 4. Framework Pembangunan Kerangka Reference Model Event-E.

Maka, untuk itu dari penjelasan di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan *iEvent Information* di perguruan tinggi?
2. Apakah memudahkan mahasiswa dan mahasiswi perguruan tinggi untuk mendapatkan informasi tentang jadwal kegiatan kampus terkini?

LITERATURE REVIEW

Banyak penelitian yang sebelumnya dilakukan mengenai *iEvent Information*. Dalam upaya pengembangan *iEvent Information* ini perlu dilakukan studi pustaka sebagai salah satu dari penerapan metode penelitian yang akan dilakukan. Di antaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, meneruskan penelitian sebelumnya, serta mengetahui orang lain yang spesialisasi dan area penelitiannya sama di bidang ini. Beberapa *Literature Review* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Gene Backlin dari tahun 2010 berjudul "*Professional iPhone and iPad Application Development*". Penelitian ini dilakukan dengan kebutuhan untuk membuat aplikasi top-notch untuk iPhone dan iPad Developers menuntut panduan lanjutan untuk menggunakan versi paling terakhir dari iPhone dan iPad SDK untuk mengembangkan aplikasi dan buku ini menjawab bahwa panggilan. Dilengkapi lebih dari dua puluh aplikasi yang lengkap dan dirancang untuk menciptakan kembali, dibangun kembali, dan digunakan kembali oleh pengembang profesional, sumber ini menggali dunia semakin populer pengembangan aplikasi dan menyajikan panduan langkah demi langkah untuk membuat aplikasi yang superior untuk iPhone dan iPad. Alat pengembang banyak dan belajar bagaimana menggunakannya. Dengan cakupan versi terbaru dari iPhone dan SDK iPad dan jumlah aplikasi mandiri, buku ini akan menjadi luar biasa untuk referensi di masa depan. Dari *Back Cover*, membuat, membangun, dan menggunakan kembali aplikasi dengan SDK iPhone. Pengembang sedang mencari sumber canggih yang membawa mereka melalui apa yang sekarang menjadi pasar untuk iPhone serta pasar baru lahir untuk iPad memenuhi bahwa permintaan ini.[2]
2. Penelitian ini dilakukan oleh Dr. Rory Lewis berjudul "*iPhone and iPad Apps for Absolute Beginners*" tahun 2010. Penelitian ini membahas tentang bagaimana anda membangun sebuah aplikasi untuk iPhone dan iPad? Apakah tidak anda perlu menghabiskan tahun-tahun belajar bahasa pemrograman yang rumit? Bagaimana Objective-C, Kakao Touch, dan SDK? Jawabannya adalah bahwa anda tidak perlu mengetahui hal-hal itu. Siapa saja bisa mulai membangun aplikasi sederhana untuk iPhone dan iPad, dan buku ini akan menunjukkan kepada anda bagaimana caranya.[3]
3. Penelitian ini dilakukan oleh Peter B. Smith dari Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc. pada tahun 1998 yang berjudul "*Leadership, Organizations and Culture: An Event Management Model*". Penelitian ini menjelaskan apakah kepemimpinan yang baik dan betapa pentingnya itu bagi keberhasilan organisasi? Penelitian pada subjek yang intens tetapi hasilnya telah terbukti mengecewakan untuk melatih menjadi seperti seorang manajer dan peneliti. Penulis mengidentifikasi kelemahan banyak penelitian sebagai asumsi yang terlalu sederhana bahwa pengaruh pemimpin atas orang lain adalah sebuah proses satu arah. Menggambar pada penelitian

mereka sendiri di Jepang dan Hong Kong serta Barat, penulis menunjukkan bahwa membaca budaya organisasi adalah elemen kunci dalam semua jenis kepemimpinan. Dengan cepat dari perusahaan multinasional, pertimbangan ini menjadi semakin penting.[4]

4. Penelitian ini dilakukan oleh Carslen G. dari Faculty of Management, University of Calgary pada tahun 2000 yang berjudul “*Event Evaluation Research*”. Penelitian ini menguraikan hasil penyelidikan dari penggunaan saat ini dan pentingnya kriteria evaluasi acara oleh *tourism destination authorities* (TDAs). Penelitian ini melibatkan survei Delphi ahli Australia dan internasional dalam evaluasi acara dari sektor publik dan swasta. Kedua kriteria evaluasi pra dan *postevent* diselidiki. Pentingnya isu metodologi alternatif, termasuk *Return on Investment* (RoI), penggunaan pengganda, dan isu *time switching* dan *event-related travel* dengan perjalanan, juga diselidiki. Hasil menunjukkan konsensus mengenai frekuensi penggunaan dan pentingnya berbagai kriteria dan menyediakan *platform* untuk pengembangan pendekatan standar untuk pra dan evaluasi *postevent*. Kriteria ini sebelum dan *postevent* dibahas secara rinci, dan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika *framing* model untuk evaluasi standar dari peristiwa yang disarankan.[5]
5. Penelitian ini dilakukan oleh Getz D. dari Faculty of Management, University of Calgary, Canada pada tahun 2002 yang berjudul “*Why Festival Fails*”. Penelitian eksplorasi ini dilakukan dengan *festival management professionals* untuk menentukan kejadian dan penyebab kegagalan festival. Meskipun sampel yang kecil tidak memungkinkan generalisasi, hasil jelas mengungkapkan bahwa festival krisis dan kegagalan yang umum, dan sejumlah kemungkinan sumber-sumber kegagalan diidentifikasi: cuaca, kurangnya sponsor perusahaan; *overreliance* pada satu sumber uang, pemasaran yang tidak memadai atau promosi ; dan kurangnya muka atau perencanaan strategis. Sejumlah kerangka teoritis diperiksa yang dapat membantu menjelaskan kegagalan festival dan penelitian bentuk lebih lanjut, termasuk ketergantungan sumber daya, kerangka Porter untuk menilai keunggulan kompetitif, ekologi populasi, dan siklus hidup produk. *iEvent Information* dirancang agar setiap jadwal *event* di sebuah perguruan tinggi dapat berjalan dengan lancar.[6]
6. Penelitian ini dilakukan oleh Oliver Thomas dari Saarland University, Jerman pada tahun 2008 yang berjudul “*Reference Model-Based Event Management*”. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa *event* menjadi lebih dan lebih penting bagi perusahaan sebagai alat komunikasi pemasaran. *Event* manajemen adalah tugas interdisipliner, dibahas dalam bidang yang paling beragam dalam praktek dan dalam penelitian perusahaan. Karena perencanaan pendahuluan yang cermat dan eksekusi yang tepat sangat penting untuk *event*, pemodelan bahasa, seperti *event-driven process chain* (EPC), dapat berkontribusi besar terhadap desain sistematis manajemen acara sistem. Dengan demikian, artikel ini akan membuat rekomendasi untuk sistem aplikasi dan desain organisasi dalam bentuk model referensi proses EPC untuk *event* manajemen.[7]
7. Penelitian ini dilakukan oleh Huanmei Wu, Betty Salzberg dan Doghui Zhang dari Northeastern University, Boston tahun 2004 berjudul “*Online Event-Driven Subsequence Matching Over Financial Data Streams*”. *Subsequence* kesamaan yang cocok di *database time series* merupakan wilayah penelitian penting untuk banyak aplikasi. Makalah ini menyajikan pendekatan baru untuk perkiraan kesamaan *subsequence* otomatis secara *online* data stream lebih besar. Dengan segmentasi *online*

simultan dan algoritma pemangkasan atas aliran masuk, representasi yang dihasilkan *linear* sesepenggal dari aliran data memiliki sensitivitas yang tinggi dan akurasi. Definisi kesamaan didasarkan pada permutasi diikuti oleh fungsi jarak metrik, yang menyediakan pencarian kesamaan dengan fleksibilitas, sensitivitas dan skalabilitas. Juga, metrik berbasis metode pengindeksan dapat diterapkan untuk kecepatan. Untuk mengurangi beban sistem, pencarian *event-driven* dilakukan hanya saat ada *event* potensial. Urutan *query* adalah *subsequence* terbaru dari representasi data sesepenggal dari aliran masuk yang secara otomatis dihasilkan oleh sistem. Hasil diambil dapat dianalisis dengan cara yang berbeda sesuai dengan kebutuhan aplikasi khusus.[8]

8. Penelitian ini dilakukan oleh Untung Rahardja, Muhamad Yusup, Lilik Agustin dari Perguruan Tinggi Raharja, Indonesia pada tahun 2009 yang berjudul “*Pengontrolan Mutu Sistem Informasi dengan Metode Database Health Monitoring*”. Pada penelitian ini menjelaskan mengenai *Database Health Monitoring* (DHM), yang menggabungkan metode *Database Self Monitoring* (DSM), dan *Server Health Indicator* (SHI). DHM didefinisikan sebagai *dashboard system* yang menampilkan indikator sistem informasi dan indikator kapasitas penyimpanan data secara bersamaan, dengan adanya DHM dapat dapat mengantisipasi segala kemungkinan data anomaly dengan menggunakan teknik pengendalian mandiri untuk memperbaiki mutu sistem informasi dalam pengendalian mandiri kapasitas penyimpanan. Untuk membuat sebuah aplikasi dibutuhkan sistem *database*, sebagai media penyimpan *input* data-data yang telah masukan dalam aplikasi sehingga suatu jika data-data tersebut dibutuhkan akan menampilkan pada *output* dan sistem yang dibuat dapat berjalan.[9]

Dari delapan *literature review* yang ada, telah banyak penelitian mengenai *Event Management*, konsep dan metode dalam membuat aplikasi iPad, dan pembahasannya perihal *XCode Programming*. Di samping itu juga ada pembahasan mengenai manfaat dari *Event Management*. Namun dapat disimpulkan pula bahwa belum ada peneliti yang secara khusus membahas mengenai perancangan aplikasi *iEvent Information*, yang digunakan sebagai media informasi dan publikasi jadwal kegiatan kampus secara *digital*.

PEMECAHAN MASALAH

Untuk mengatasi berbagai masalah di atas, maka diperlukan proses yang cepat dan efisien dalam mengakses seluruh data yang banyak dan tidak teratur di dalam media penyimpanan yang berupa sebuah aplikasi, terlebih untuk suatu sistem informasi yang akurat. Kecanggihan iPad yang kita manfaatkan sebagai media penunjang berjalannya *iLearning*. Menjelajahi dunia maya dengan mencari informasi yang sangat kaya dan berkualitas tentunya itulah belajar yang sesungguhnya. Bila kita mendefinisikan belajar adalah membaca, menulis, tentunya itulah metode pembelajaran yang kuno. Kita butuh perubahan karena kini dunia sudah begitu maju dan akan selalu membutuhkan perkembangan dari berbagai sisi.

Sebagai institusi pendidikan di bidang ilmu komputer, salah satu aspek yang mendukung adalah unsur karya atau penelitian-penelitian secara ilmiah, yang dihasilkan oleh seluruh civitas akademika baik dosen ataupun mahasiswa. Serta peran sistem informasi mempunyai peranan penting dalam menyediakan informasi bagi mahasiswa. Informasi yang didapat berguna sebagai dasar pendukung aktifitas kampus.

Pada sistem yang telah berjalan ini, pelaksanaannya belum sepenuhnya diketahui oleh seluruh mahasiswa dan belum mendapat hasil yang maksimal sehingga masih kurang sempurna. Terkadang hanya ada beberapa mahasiswa yang mengetahui dan mengakses sistem informasi tentang jadwal kegiatan kampus terkini. Untuk menghindari kekurangan tersebut maka dibuatlah perancangan sistem dengan menggunakan aplikasi yang dapat memberikan informasi jadwal kegiatan kampus terkini yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja, selain itu juga dapat memberikan informasi serta terdistribusi dengan baik dan merata kepada seluruh mahasiswa. Maka dari itu diciptakanlah aplikasi *iEvent Information* di mana dengan sistem ini siapa pun dapat mencari dan memperoleh informasi perihal jadwal kegiatan kampus yang dapat dilihat dan dibaca oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun menggunakan iPad masing-masing.

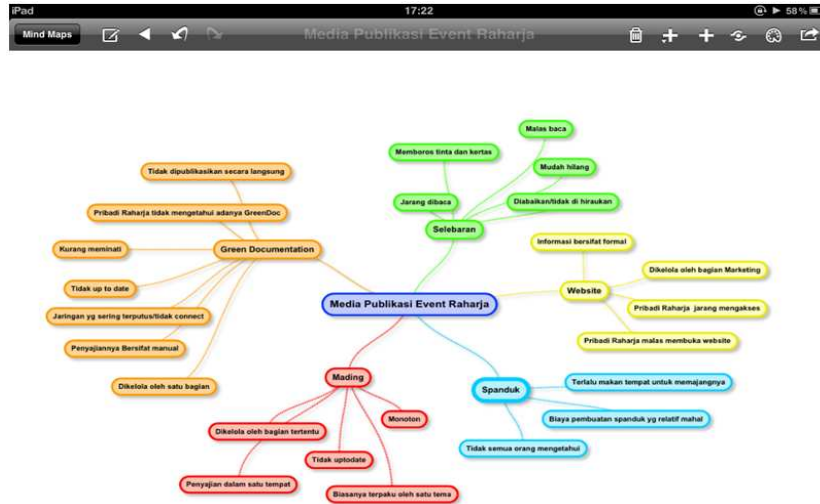
Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan mampu mendorong semua kalangan dalam meningkatkan kreatifitas dan pengetahuannya dalam mengembangkan suatu karya yang dapat berguna bagi siapa pun, serta dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.



Gambar 5. Architecture Sistem Pembelajaran *iLearning*

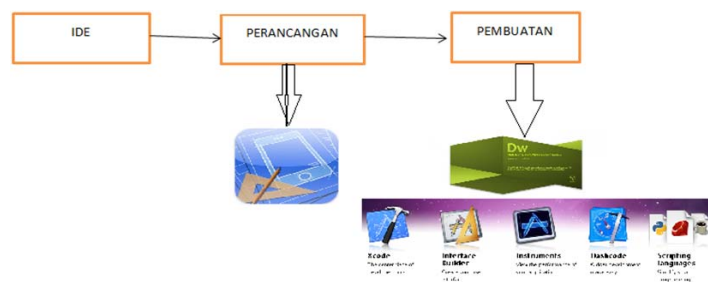
Tampak pada gambar di atas merupakan rancangan sistem pembelajaran *iLearning* dalam sistem pembelajaran *iLearning* semua aktifitas perkuliahan menggunakan suatu *device* teknologi terbaru perangkat *mobile* tablet PC. Dengan menggunakan iPad mahasiswa dapat melaksanakan aktifitas belajar, bekerja, bermain, dan berdoa dalam satu waktu dan dapat dilakukan dimana saja. Untuk mengoptimalkan sistem pembelajaran yang sudah diterapkan diperlukan aplikasi-aplikasi pendukung pada perangkat *mobile* tersebut yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar karena berdasarkan *survey* dan penelitian yang telah dilakukan tidak semua aplikasi pada perangkat *mobile* tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah aplikasi untuk membantu dalam proses pencarian kegiatan kampus.

Oleh sebab itu maka dibuatlah aplikasi *iEvent Information* sebagai media aplikasi pendukung dalam pendokumentasian kegiatan-kegiatan kampus. Dalam proses pembuatan aplikasi ini tidak mudah, dan membutuhkan proses yang bertahap sebelum proses pembuatan aplikasi dibutuhkan perancangan. Dalam perancangan aplikasi *iEvent Information* ini, menggunakan aplikasi yang terdapat pada iPad, di antaranya dalam perancangan ide-ide menggunakan aplikasi *MindMapping*, berikut tampilan perancangan *MindMapping* aplikasi *iEvent Information*.



Gambar 6. MindMapping penjabaran media publikasi Event Rahaerja

Tampak pada gambar di atas adalah *MindMapping* perancangan ide-ide aplikasi *iEvent Information*, di mana *MindMapping* tersebut merupakan suatu aplikasi pada iPad yang digunakan untuk membuat perancangan ide-ide dari sesuatu perencanaan yang akan dibuat. Sedangkan dalam perancangan aplikasi menggunakan aplikasi *Blueprint*. *Blueprint* merupakan suatu aplikasi iPad yang digunakan untuk membuat perancangan suatu aplikasi sehingga tampak seperti aplikasi yang sudah jadi. Berikut ini merupakan tahapan proses pembuatan aplikasi.



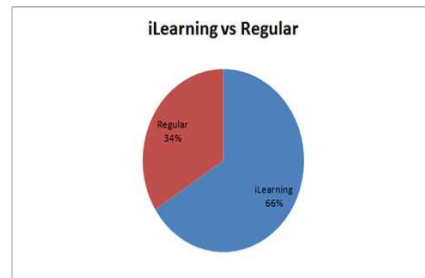
Gambar 7. Struktur tahapan pembuatan aplikasi

Tampak pada gambar tujuh di atas, merupakan tahapan dari pembuatan aplikasi *iEvent Information*, di mana pada tahap akhir terdapat suatu tahap pembuatan. Pada tahap pembuatan aplikasi tersebut menggunakan pemrograman *XCode*, pemrograman *Xcode* ini merupakan suatu *software* aplikasi yang khusus digunakan untuk membuat aplikasi *product* Apple di antaranya aplikasi iPhone, iPad dan *product* Apple lainnya.

Jika dibandingkan antara sistem pembelajaran *regular* dengan Sistem pembelajaran *iLearning* proses perkuliahan lebih efektif dengan menggunakan sistem pembelajaran

iLearning, karena dengan sistem pembelajaran *iLearning* menggunakan iPad semua aktifitas perkuliahan dilakukan dengan lebih *fun* sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dalam proses perkuliahan serta dengan sistem pembelajaran *iLearning* dapat meningkatkan minat dan semangat mahasiswa serta dosen dalam proses belajar mengajar.

Berikut merupakan diagram Venn perbandingan perkembangan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan sistem pembelajaran *regular* dan *iLearning*



Gambar 8. Diagram Venn perkembangan minat belajar mahasiswa *regular* dan *iLearning*

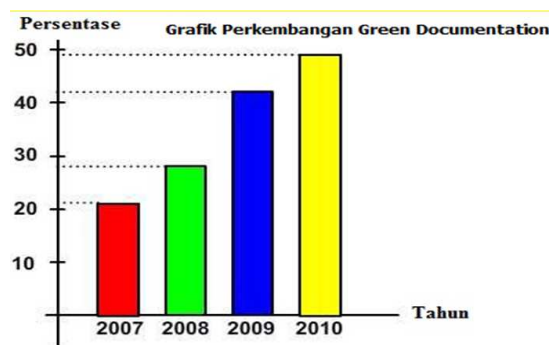
Tampak pada gambar delapan dapat diketahui perbandingan minat belajar mahasiswa antara kelas *regular* dengan kelas *iLearning*, berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan pada 2 kelas mata kuliah Bahasa Inggris kelas pertama kelas *iLearning* yang terdiri dari 40 mahasiswa, dan yang kedua kelas *regular* yang terdiri dari 30 mahasiswa, dari kelas *iLearning* dapat diketahui mahasiswa yang hadir mencapai 30 mahasiswa, sedangkan pada kelas *regular* hanya mencapai 10 mahasiswa, digambarkan dalam sebuah grafik atau diagram *Pie* seperti yang terlihat pada gambar delapan di atas, pada grafik tersebut dapat terlihat persentase minat belajar mahasiswa pada kelas *iLearning* lebih besar pada kelas *Regular*. Dengan menggunakan sistem pembelajaran *iLearning* dapat memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan karena dalam proses pembelajarannya menggunakan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada iPad.

Dan berikut ini adalah *table* daftar pertanyaan mengenai aplikasi *iEvent Information*.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi <i>iEvent</i> mendukung proses pembelajaran <i>iLearning</i> ?	X	
2	Apakah dengan adanya aplikasi <i>iEvent</i> dapat mempermudah dalam pencarian berbagai macam kegiatan kampus?	X	
3	Sudah sempurnakah aplikasi <i>iEvent</i> sebelumnya?		X
4	Apakah dengan adanya aplikasi <i>iEvent</i> dapat mempermudah dalam proses publikasi kegiatan kampus ?	X	
5	Apakah dengan adanya aplikasi <i>iEvent</i> pengetahuan mahasiswa akan bertambah?	X	

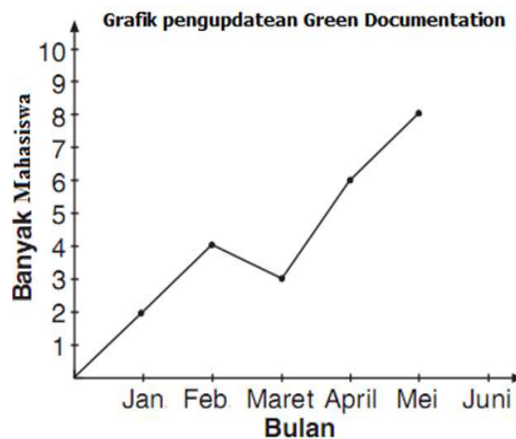
Tabel 1. Table daftar pertanyaan aplikasi *iEvent Information*

Berdasarkan pada tabel di atas, yaitu *table* daftar pertanyaan aplikasi *iEvent Information* didapati bahwa dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *iEvent Information* dapat mendukung dalam sistem pembelajaran *iLearning*, khususnya dalam mempublikasikan kegiatan kampus, dengan adanya aplikasi *iEvent Information* dapat mempermudah mahasiswa untuk mencari tahu tentang kegiatan kampus yang *up to date*. Aplikasi *iEvent Information* layak untuk dibuat karena dapat mendukung dalam sistem pembelajaran *iLearning*, serta dapat meningkatkan minat dan kreatifitas mahasiswa untuk ikut serta dalam berbagai macam kegiatan kampus, sehingga dapat memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan. Perbaikan mutu akan kualitas perkembangan *event* setiap tahunnya dalam setiap perguruan tinggi dapat dilihat pada grafik diagram batang perkembangan *Green Documentation* di bawah ini.



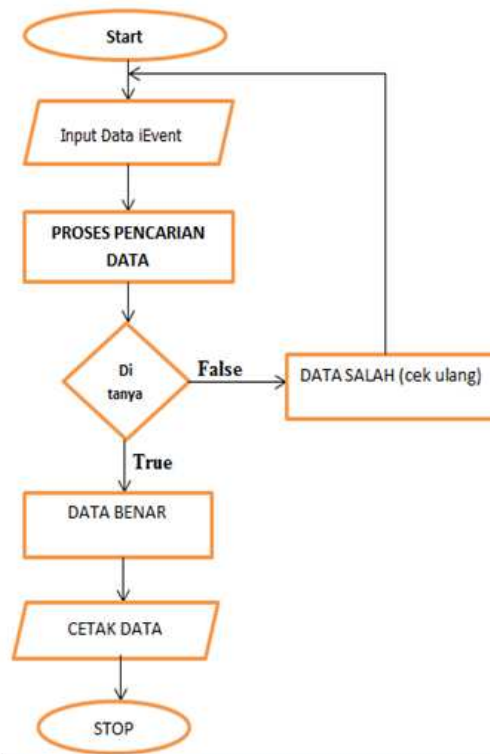
Gambar 9. Graph perkembangan *Green Documentation* pertahun

Tampak pada gambar sembilan di atas, merupakan tampilan grafik perkembangan *Green Documentation* di Perguruan Tinggi Raharja dari tahun ke tahun mengalami peningkatan sebanyak 10% (sepuluh persen). Sedangkan jika diukur melalui statistik diagram garis, maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 10. Graph statistik perkembangan pengupdatean *Green Documentation* perbulan

Tampak pada gambar sepuluh di atas, merupakan grafik pembuatan jadwal kegiatan oleh akademik perbulan yang mengalami peningkatan. Serta di bawah ini merupakan gambaran *flowchart* alur program yang berjalan dari aplikasi *iEvent Information*.



Gambar 11. Flowchart alur rancangan aplikasi *iEvent Information*

Tampak pada gambar sebelas di atas, merupakan *flowchart* rancangan aplikasi *iEvent Information*, dengan menggambarkan proses pencarian data pada program. Dimulai dari hal penginputan data lalu proses pencarian serta pernyataan keabsahan data yang akan dicari. Sehingga dihasilkan *output* sesuai dengan data yang diinginkan.

Listing Program

iEvent Information merupakan sebuah aplikasi media informasi untuk kumpulan berbagai macam kegiatan kampus yang akan diselenggarakan dan sebagai media untuk membantu pencarian *event-event*, baik itu yang telah lampau maupun yang akan datang, sebagai salah satu pendukung pembelajaran *iLearning*, sehingga *listing* program yang akan ditampilkan yaitu *listing* program untuk program *search Event* yang ada. Berikut *listing* programnya :

```

<?php
include('header.html');
include('config/koneksi.php');
?>

<div id="main">
<?php
Scari=$_POST[cari];
$query = mysql_query("SELECT * FROM 'jadwal' WHERE 'judul' LIKE
'%$Scari%' OR 'isi' LIKE '%$Scari%' OR tempat LIKE '%$Scari%' OR waktu LIKE
'%$Scari%' OR tgj LIKE '%$Scari%'");
$row = mysql_num_rows($query);

if ($row == !null){
while($q = mysql_fetch_array($query)){
echo"
<div id='djs-event'>
<h2><a href='detail.php?id=$q[id]>$q[judul]</a></h2>
<p><div class='label'>Hari, tanggal</div>
<div class='isi'>$q[tgl]</div></p>
<p><div class='label'>Waktu</div>
<div class='isi'>$q[waktu]</div></p>
<p><div class='label'>Tempat</div>
<div class='isi'>$q[tempat]</div></p>
<p><div class='label'>View</div>
<div class='isi'>$q[view]</div></p>
</div>
";}
} else{
echo"
<div id='kosong'>
Kata, Scari, tidak ditemukan didalam data kami.
</div>";
}
?>
</div>

<?php
include('footer.html');
?>

```

Gambar 12. Listing program Search Event

IMPLEMENTASI

Tampilan aplikasi (*application*) *iEvent Information* memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh mahasiswa maupun dosen yang terdiri dari :

a. Tampilan Utama Aplikasi *iEvent Information*

Logo aplikasi tersebut sudah dalam bentuk *icon apps for iPad*

Gambar 13. Logo Aplikasi *iEvent Information*

b. Tampilan *Search* Menu Utama

Pada tampilan ini kita bisa melihat desain tampilan awal *iEvent Information* serta sedikit filosofi perihal aplikasi.



Gambar 14. Tampilan *Search* Menu Utama *iEvent Information*

c. Tampilan *List Event*

Tampilan ini menjelaskan berbagai macam *List Event* yang akan dilaksanakan maupun yang telah selesai dilaksanakan.



Gambar 15. Tampilan *List Event*

d. Tampilan *View Detail Event*

Di bawah ini merupakan *View Detail Event* serta penjelasan *event* secara spesifik.



Gambar 16. Tampilan *View Detail iEvent Information*

e. Tampilan *Form Admin*


Pada tampilan di bawah ini terlihat tampilan *form* untuk admin. *Form* ini digunakan jika admin akan menambahkan *event* atau kegiatan baru yang akan dilaksanakan, dan tersimpan secara otomatis ke dalam *database* aplikasi *iEvent Information*.

The screenshot shows the 'Tambah Event' (Add Event) form on the website. At the top, there is a warning message: 'Anda hanya diperbolehkan upload file yang berextensi *.jpg'. The form fields include: 'Judul' (Title), 'Tanggal' (Date), 'Waktu' (Time), and 'Tempat' (Location), each with a text input field. Below these is a large text area for 'Isi' (Content). At the bottom, there is a 'Foto' section with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'. A 'Tambah Event' button is located at the very bottom of the form.

Gambar 18. Tampilan *Form* untuk admin

f. Tampilan *List Event* untuk Admin

Pada tampilan di bawah ini terlihat *list* atau daftar *event* yang sudah ditambahkan dan dimasukkan ke dalam *database* oleh admin agar memudahkan admin untuk mengontrol *list* atau daftar *event* yang sudah ditambahkan.



NO	JUDUL	TANGGAL/ WAKTU	TEMPAT	AKSI
1	Wisuda	Sekesai / 08.00 - Selesai	Grand Ball Room Hotel Istana Melayan	Edit Hapus
2	Seminar Open ERP "Using Windows Server & Fun Build"	Rabu, 25 April 2012 / 10.00 - 12.00 WTR	Aula Perguruan Tinggi Raharja	Edit Hapus
3	Workshop Berdiskusi Windows & ERP	Senin, 23 April 2012 / 14.00 - Selesai	Grand Ball Room Hotel Istana Melayan	Edit Hapus
4	Ujian Tengah Semester (UTS) Genap 2011/2012	Senin, 09 - 19 April / 13.00 - 21.00	Aula Perguruan Tinggi Raharja, M-206, M-208, M-207, M-203	Edit Hapus
5	Yudisium II TA 2011/2012	Jumat, 26 April 2012 / 14.00 - Selesai	Aula Perguruan Tinggi Raharja	Edit Hapus
6	The Exclusive One Day OF NASIONAL SEMINAR SECURITY	Sabtu - Minggu, 08 - / 09.00 - Selesai	Aula Perguruan Tinggi Raharja	Edit Hapus
7	Seminar "E Business * The Amazing Passion And Success"	Kamis, / Juni 2012 / 09.00 - 12.00 WTR	Aula Perguruan Tinggi Raharja	Edit Hapus
8	Ujian Akhir Semester (UAS) 2011/2012	Senin-Jumat, 18-29 Juni 2012 / 13.00 - 21.00 WTR	Aula Perguruan Tinggi Raharja, M-206, M-208, M-207, M-203	Edit Hapus

Copyright © 2012 by Aghnia

Gambar 19. Tampilan *List Event* untuk admin

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran *iLearning* menggunakan iPad yang dikembangkan pada penelitian ini telah diuji coba dan diimplementasikan di Perguruan Tinggi Raharja untuk mendapatkan pembelajaran yang terbaik. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap pelaksanaan uji coba dan implementasi tersebut, disimpulkan bahwa *iEvent Information* merupakan suatu sistem informasi yang sangat membantu Pribadi Raharja, khususnya mahasiswa dan mahasiswi Raharja untuk mendapatkan informasi tentang agenda atau jadwal kegiatan kampus mulai dari jadwal UTS (Ujian Tengah Semester), UAS (Ujian Akhir Semester), Seminar dan *Workshop*, Pentas Seni *ter-update*.

Manfaat dari *iEvent Information* ini adalah memudahkan untuk mahasiswa mengetahui jadwal kegiatan kampus terkini tanpa harus datang ke kampus untuk mengakses sistem informasi tersebut.

Terdapat 5 (lima) kelebihan pada aplikasi *iEvent Information*, yaitu kelebihan pertama adalah pendataan yang sudah otomatis. Kelebihan kedua, adalah pendataan yang sudah menyeluruh (*update*). Kelebihan ketiga adalah mudah dalam hal pencarian data karena sudah tersimpan dalam server *database* yang baik. Kelebihan keempat adalah *iEvent Information* ini tidak hanya ditujukan untuk staff perguruan tinggi, namun untuk seluruh mahasiswa dan mahasiswi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan kampus yang *up to date*. Dan kelebihan kelima adalah *iEvent Information* ini dapat diakses di luar lingkungan kampus karena sudah tersambung dengan jaringan internet.

Namun, dari 5 (lima) kelebihan yang *iEvent Information* miliki masih terdapat 2 (dua) kekurangan. Kekurangan yang pertama adalah dapat terjadinya gangguan pada server *database* sewaktu-waktu sehingga data yang sudah tersimpan dapat hilang. Dan kekurangan kedua adalah karena aplikasi *iEvent Information* ini bersifat *online* dapat terjadi gangguan pada jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Untung, D. I. Dewi, M. Reni “Audio Visual as One of The Teaching Resources on iLearning”, *i-CCIT Journal* vol.5 No.2-Januari, Perguruan Tinggi Raharja : Indonesia, 2012.
- [2] G. Backlin. “*Professional iPhone and iPad Application Development*”, Burbs of Chicago : USA, 2010.
- [3] R. Lewis. “*iPhone and iPad Apps for Absolute Beginners*”, University of Colorado : USA, 2010.
- [4] P. B. Smith. “*Leadership, Organizations and Culture: An Event Management Model*”, Thousand Oaks, Sage Publications, Inc. : California, 1998.
- [5] G. Carslen. “*Event Evaluation Research*”, Faculty of Management, University of Calgary : Canada, 2000.
- [6] D. Getz. “*Why Festival Fails*”, Faculty of Management, University of Calgary : Canada, 2002.
- [7] O. Thomas. “*Reference Model-Based Event Management*”, Saarland University : Germany, 2008.
- [8] H. Wu, B. Salzberg, D. Zhang. “*Online Event-Driven Subsequence Matching Over Financial Data Streams*”, Northeastern University, Boston : USA, 2004.
- [9] R. Untung, Y. Muhamad, A. Lilik. “*Pengontrolan Mutu Sistem Informasi dengan Metode Database Health Monitoring*”, *i-CCIT Journal* vol.2 No.3-Mei Perguruan Tinggi Raharja : Indonesia, 2009.