**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA EVENT ORGANIZER BERBASIS WEB TERINTEGRASI MEDIA SOSIAL**

**Ayu Perwitasari1; Laela Kurniawati S.Kom, M.Kom2**

Sistem Informasi

Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia1

https://nusamandiri.ac.id

If the data name 2/3 / etc different institutions / campuses are added below.

Add the author's name in order

[ayuperwita.pesonal@gmail.com](mailto:ayuperwita.pesonal@gmail.com); [laela@nusamandiri.ac.id](mailto:laela@nusamandiri.ac.id)

Lisensi Creative Commons

***Abstract****—A web-based event participant registration system that is integrated with social media was developed to overcome the challenges of Ayabee Event, an event organizer that focuses on children's and adult activities. This research aims to simplify the registration process, support promotions via social media such as Instagram and Facebook, and automate sending notifications via WhatsApp. The development method uses prototyping, including requirements gathering, prototype building, evaluation, and system coding. This system was built with the CodeIgniter 4 framework using PHP and a MySQL database, and is supported by a REST API for data synchronization and integration of third-party services. The research results show that the system is able to increase registration efficiency, facilitate the dissemination of event information, and automate payment reminders and participant attendance. The WhatsApp notification feature has proven effective in increasing participation and ensuring timely payments, while admins are helped in managing data digitally more accurately and efficiently. This system is an innovative solution that can be adopted by other organizations that need integrated digitization of event management.*

***Keywords****: Information System, Event Registration, Social Media, WhatsApp, REST API, CodeIgniter 4*

**Abstrak**—Sistem pendaftaran peserta *event* berbasis web yang terintegrasi dengan media sosial dikembangkan untuk mengatasi tantangan Ayabee *Event*, sebuah *Event* *Organizer* yang berfokus pada kegiatan anak-anak dan dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pendaftaran, mendukung promosi melalui media sosial seperti Instagram dan *Facebook*, serta mengotomatisasi pengiriman notifikasi melalui WhatsApp. Metode pengembangan menggunakan prototyping, meliputi pengumpulan kebutuhan, pembangunan prototipe, evaluasi, dan pengkodean sistem. Sistem ini dibangun dengan *framework* CodeIgniter 4 menggunakan PHP dan *database* MySQL, serta didukung REST API untuk sinkronisasi data dan integrasi layanan pihak ketiga. Hasil penelitian menunjukkan sistem mampu meningkatkan efisiensi pendaftaran, mempermudah penyebaran informasi *event*, dan mengotomatisasi pengingat pembayaran serta kehadiran peserta. Fitur notifikasi *WhatsApp* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan memastikan pembayaran tepat waktu, sementara admin terbantu dalam mengelola data secara digital dengan lebih akurat dan efisien. Sistem ini menjadi solusi inovatif yang dapat diadopsi oleh organisasi lain yang membutuhkan digitalisasi manajemen event secara terintegrasi.

**Kata kunci**: *Sistem Informasi, Pendaftaran Event, Media Sosial, WhatsApp, REST API, CodeIgniter 4*

**PENDAHULUAN**

Ayabee *Event* merupakan salah satu *event* *organizer* yang menyelenggarakan *event* anak-anak. Proses pendaftaran di Ayabee *Event* yang dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, sehingga menyebabkan beberapa kendala seperti data yang kurang akurat. Kemudian keterbatasan jangkauan informasi, hingga kurangnya pengingat acara bagi peserta, menjadi kendala utama pada Ayabee *Event*.

Banyak pekerjaan saat ini memanfaatkan internet sebagai sarana untuk promosi, transaksi, hingga penyimpanan *database*, termasuk dalam bidang *event* *organizer*. *Event organizer* juga berperan dalam mengelola promosi acara, membantu menyebarluaskan informasi tentang sebuah *event* kepada masyarakat luas [1]

Ayabee *Event* menggunakan media sosial seperti *Instagram*, dan *Facebook* sebagai media promosi dan penyebaran informasi tentang *event* terkait. Namun dalam prakteknya, admin dari Ayabee *Event* masih melakukan *posting* satu persatu di setiap akun Ayabee *Event*. Hal ini karena akun media sosial Ayabee *Event*, baik *Instagram*, dan *Facebook* belum terintegrasi.

*Facebook* dan *Instagram* menyediakan *Graph API* yang memungkinkan pengembang untuk mengakses berbagai data, seperti informasi pengguna, postingan, gambar, serta data lain yang tersedia di *platform* *Facebook* dan *Instagram* (Meta, n.d.)[2]. Dengan demikian, pengembangan sistem informasi pendaftaran peserta *event* berbasis *web* yang terintegrasi dengan media sosial menjadi solusi yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan ini. Melalui integrasi dengan *platform* seperti *Instagram* dan *Facebook*, peserta dapat mengakses informasi *event* secara *real-time* dan melakukan pendaftaran dengan lebih efisien.

Ayabee *Event* menghadapi tantangan dalam mengingatkan peserta, baik terkait pembayaran registrasi maupun jadwal pelaksanaan *event*. Saat ini, pengingat tersebut dilakukan secara manual dengan mengirim pesan melalui *WhatsApp* ke setiap peserta satu per satu. Metode ini masih dapat dilakukan jika jumlah peserta yang mengikuti *event* tidak terlalu banyak. Namun, ketika jumlah peserta mencapai ratusan, cara ini menjadi kurang efektif dan menjadi masalah yang perlu segera diselesaikan oleh pihak Ayabee *Event*. *Push notification* adalah mekanisme atau layanan yang memungkinkan aplikasi atau *server* mengirimkan pesan atau notifikasi secara langsung ke perangkat pengguna.[3]

Dengan fitur *push* *notification* *reminder* melalui *WhatsApp*, penyelenggara *event* dapat mengirimkan pesan pengingat secara massal kepada sejumlah peserta dalam waktu tertentu. Fitur ini memungkinkan pengingat otomatis terkait pembayaran registrasi, serta jadwal dan lokasi acara. *WhatsApp* dipilih sebagai *platform* untuk pengingat karena sifatnya yang personal dan populer sebagai aplikasi pesan instan saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, skripsi ini berfokus pada perancangan sistem informasi pendaftaran peserta *event* *organizer* berbasis *web* yang terintegrasi dengan media sosial seperti *Instagram*, dan *Facebook*, serta fitur notifikasi *reminder* menggunakan *WhatsApp* guna mempermudah admin Ayabee *Event* dalam mengelola sebuah *event*.

Penulis menyimpulkan beberapa identifikasi masalah untuk latar belakang tersebut, yang membutuhkan penyelesaian segera, yaitu:

* Proses Pendaftaran yang Tidak Terintegrasi.

Proses pendaftaran peserta di Ayabee *Event* saat ini dilakukan dengan menggunakan pemindaian *QR Code* yang terhubung dengan *Google Form*. Namun, ketika admin perlu melakukan konfirmasi pendaftaran atau mengirimkan pengingat kepada peserta yang telah mendaftar, admin seringkali harus menginput nomor telepon atau *WhatsApp* peserta secara manual.

* Kesulitan dalam Penyebaran Informasi *Event*.

Dalam penyebaran informasi *event* oleh Ayabee *Event*, saat ini melalui posting di akun *Instagram*, dan *Facebook*. Namun, karena yang melakukan posting adalah dari pihak vendor yang menggunakan jasa Ayabee *Event*, status posting tentang informasi *event*, di akun Ayabee *Event* hanya sebagai *Collaborator*. Hal ini menyebabkan kesulitan di pihak Ayabee *Event* dalam melakukan *Boost* *Post*, atau *Instagram* *Ads*.

* Minimnya Pengingat (*Reminder*) untuk Peserta.

Banyak peserta yang lupa melakukan pembayaran registrasi atau melewatkan jadwal acara yang telah didaftarkan. Untuk mengingatkan peserta, Ayabee *Event* mengirimkan pesan *WhatsApp* secara manual satu per satu ke nomor peserta yang diperoleh dari data pengisian *Google* *Form*.

* Pengelolaan Data Peserta yang Kurang Efisien.

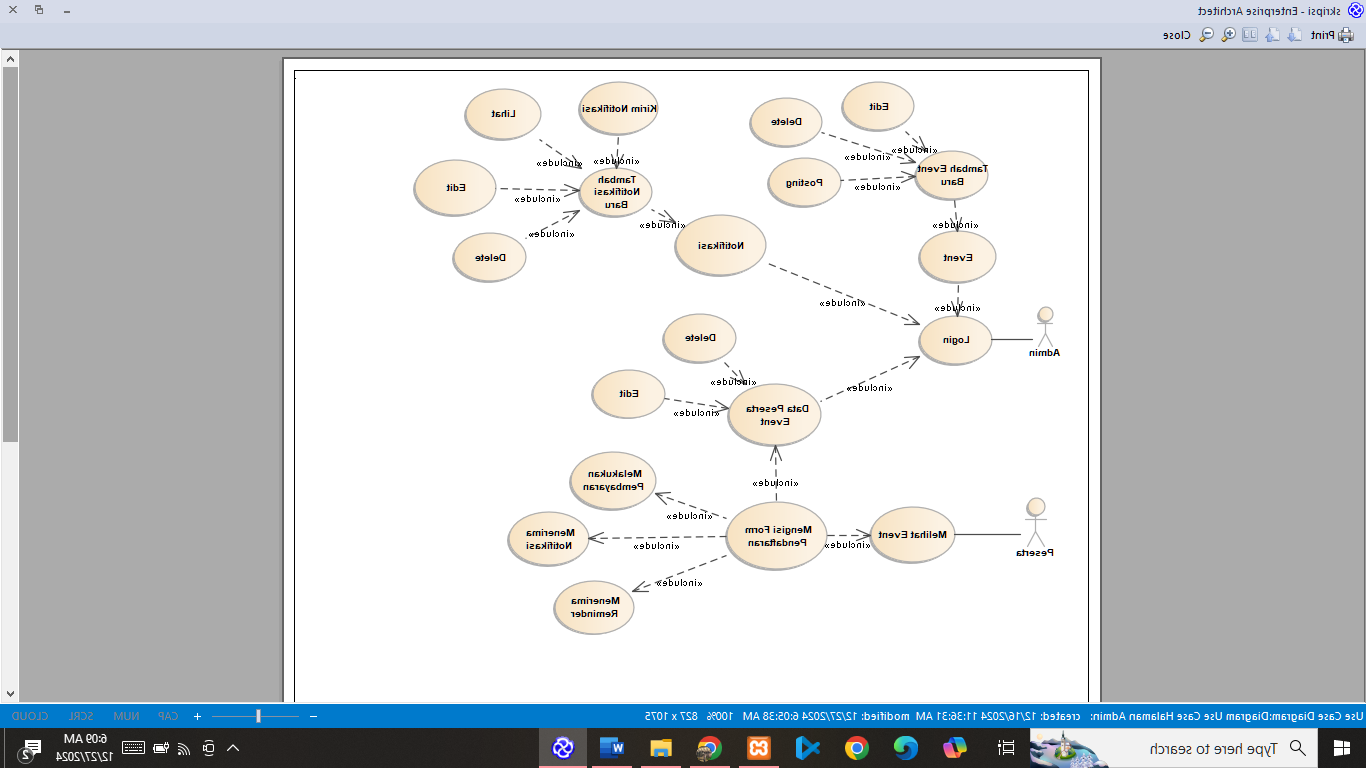
Banyaknya calon peserta yang lebih memilih mendaftar melalui *WhatsApp* kepada admin Ayabee *Event* membuat proses pengelolaan data peserta dilakukan secara manual. Kondisi ini berpotensi memengaruhi akurasi data serta menurunkan efisiensi dalam pengelolaan peserta.

**BAHAN DAN METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain sistem berbasis metode *prototyping*, yang melibatkan iterasi dan umpan balik dari pengguna untuk memastikan sistem yang dirancang memenuhi kebutuhan pengguna. Data penelitian berasal dari Ayabee *Event* sebagai objek penelitian, yang mencakup informasi mengenai proses pendaftaran peserta, promosi *event*, serta kendala operasional yang dihadapi.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi langsung terhadap proses pendaftaran peserta, wawancara dengan pihak manajemen Ayabee *Event* untuk memahami kebutuhan sistem, serta studi dokumentasi terkait data peserta, laporan pendaftaran, dan proses promosi *event*. Studi pustaka juga dilakukan untuk menelaah referensi dan literatur terkait pengembangan sistem pendaftaran berbasis *web* dan integrasi media sosial.

Sistem informasi yang dirancang memanfaatkan *framework* CodeIgniter 4 dengan bahasa pemrograman PHP untuk pengembangan aplikasi *web*. Basis data dikelola menggunakan MySQL, sedangkan REST API digunakan untuk mengintegrasikan sistem dengan platform media sosial seperti Instagram dan *Facebook*, serta untuk pengiriman notifikasi otomatis melalui *WhatsApp*. Pengujian dilakukan menggunakan *Postman* dan *browser* seperti Google Chrome untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan sesuai kebutuhan. Tahapan pengembangan sistem meliputi pengumpulan kebutuhan, pembuatan *prototype*, evaluasi *prototype*, pengkodean sistem, hingga pengujian.

Di bawah ini merupakan spesifikasi untuk kebutuhan dari sistem pendaftaran peserta *event* :

Gambar1. *Usecase* Diagram Kebutuhan *User* dan Admin

* + - 1. **Kebutuhan User**
* *User* dapat melengkapi formulir untuk mendaftar acara yang akan di ikuti.
* *User* dapat melihat *event* lainnya.
* *User* dapat menerima notifikasi melalui pesan *whastapp* dan *email*, bahwa pendaftaran berhasil, jika telah melakukan pembayaran.
* *User* dapat menerima *reminder* pembayaran berupa pesan otomatis melalui *whastapp* dan email jika *user* telah mengisi formulir, tetapi belum melakukan pembayaran.
* *User* dapat menerima *reminder* acara berupa pesan otomatis melalui *whastapp* dan email.
  + - 1. **Kebutuhan Admin**
* Admin dapat *login* dengan akun yang sudah didaftarkan
* Admin dapat membuat atau menambahkan *event*.
* Admin dapat membuat materi untuk di *posting* ke sosial media seperti *instagram*, *facebook* dan *tiktok* dengan jangkauan wilayah yang di tentukan, dan waktu yang dijadwalkan.
* Admin dapat menambahkan atau membuat postingan untuk notifikasi dan *reminder* acara maupun pembayaran *user*.
* Admin dapat mengelola data *user*, menambahkan, mengedit, mengubah status, dan menghapus *user*.

Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas sistem dalam meningkatkan efisiensi proses pendaftaran, penyebaran informasi, dan pengelolaan data peserta. Integrasi media sosial dan fitur *push notification* menggunakan *WhatsApp* dinilai berdasarkan kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi peserta dan mempermudah penyelenggaraan *event*.

Untuk mengakses pendaftaran peserta *event* secara online, peserta cukup mengakses *browser* yang telah tersedia. Peserta cukup mengetikkan alamat url, ayabee.cloud untuk mulai melakukan pendaftaran dan mengetahui *event* apa saja yang sedang di selenggarakan oleh Ayabee *Event*.

**Spesifikasi *Hardware***

***Server* *Hosting* atau Komputer Lokal (untuk pengujian dan implementasi)**

* Prosesor: Intel Core i5 atau setara
* RAM: Minimal 8 GB
* Penyimpanan: SSD 256 GB atau lebih
* Sistem Operasi: Windows 10 atau lebih baru
* Koneksi Internet: Minimal 10 Mbps (untuk server yang memerlukan akses online)
* Keamanan: *Firewall* dan antivirus terpasang

**Komputer *Client* (Admin)**

* Prosesor: Intel Core i3 atau setara
* RAM: Minimal 4 GB
* Penyimpanan: HDD/SSD 128 GB atau lebih
* Sistem Operasi: Windows 10 atau lebih baru
* Browser: Google Chrome atau Mozilla Firefox

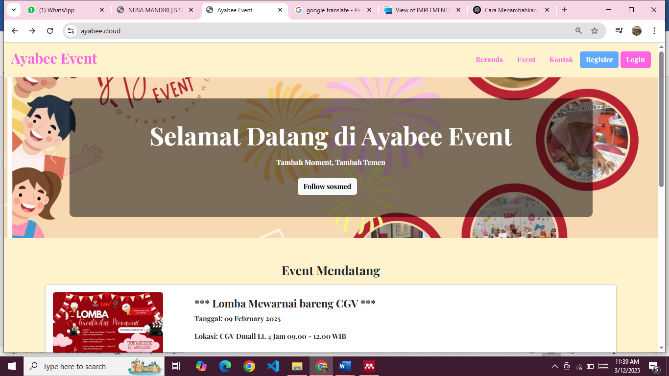
**Perangkat *Mobile* (Peserta)**

* Sistem Operasi: Android 8.0 / iOS 11 atau lebih baru
* RAM: Minimal 2 GB
* Koneksi Internet: Stabil dengan kecepatan minimal 3 Mbps
* *Browser*: *Browser* bawaan atau aplikasi Chrome

**Spesifikasi *Software***

***Backend* *Development***

* Bahasa Pemrograman: PHP versi 8.2.12
* *Database*: MariaDB versi 10.4.32 / MySQL
* *Web Server*: Apache 8.2.12



***Frontend* *Development***

* Bahasa: HTML5, CSS3, JavaScript

***Software* Pendukung**

* Text Editor/IDE: Visual Studio Code
* Versi Kontrol: Git (GitHub untuk repository)
* *Tool Debugging*: Postman (untuk pengujian API)
* API Integrasi:

Media Sosial (Instagram, Facebook)

WhatsApp API (Fonnte)

***Environment***

* *Local Development*: XAMPP
* *Production Hosting*: Cloud hosting (*shared* hosting dengan PHP dan MySQL *support*)

**Keamanan dan Backup**

* SSL: Sertifikat SSL untuk keamanan data
* Backup Database: Aplikasi *backup* otomatis atau *cron job* harian

**Integrasi Sistem**

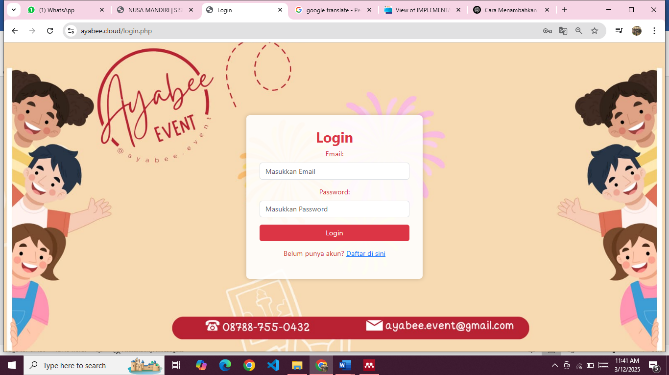
* Media Sosial API: Facebook Graph API, Instagram API
* WhatsApp API: Fonnte API untuk pengiriman notifikasi

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pendaftaran peserta *event* berbasis *web* yang terintegrasi dengan media sosial seperti Instagram dan *Facebook*, serta dilengkapi fitur pengingat otomatis melalui *WhatsApp*. Sistem ini dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan operasional yang dihadapi Ayabee *Event*, terutama dalam hal pendaftaran peserta, promosi acara, dan pengelolaan pengingat pembayaran maupun kehadiran peserta.

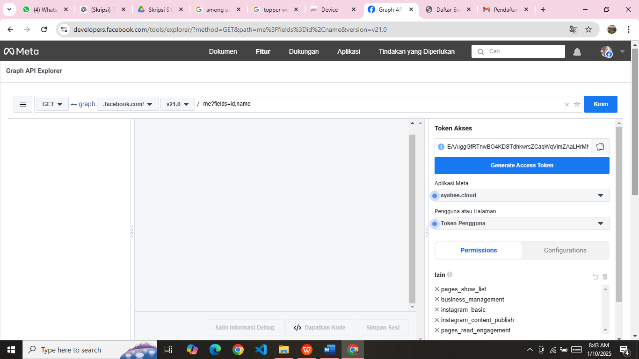
**1. Hasil Pengembangan Sistem**

* **Sistem Pendaftaran Berbasis *Web***  
  Sistem pendaftaran yang dibangun memungkinkan peserta untuk melakukan registrasi secara mandiri melalui antarmuka web yang responsif. Peserta dapat mengakses [www.ayabee.cloud](http://www.ayabee.cloud) untuk dapat memilih acara, mengisi data pribadi, dan mengunggah bukti pembayaran dengan lebih mudah dibandingkan metode manual. Hal ini meminimalkan kesalahan input data dan meningkatkan efisiensi waktu admin.

Gambar2. *Landing* *Page* [www.ayabee.cloud](http://www.ayabee.cloud)

Gambar3. Halaman *Login*

* **Integrasi Media Sosial**

Sistem ini menggunakan *Facebook Graph* API dan Instagram API untuk mengintegrasikan akun media sosial Ayabee *Event*. Dalam hal ini peneliti memanfaatkan Meta *Graph* Api *Explorer* untuk integrasi dengan program yang dibuat. Fitur ini memungkinkan admin untuk memposting informasi acara secara otomatis di kedua platform, mengurangi kebutuhan untuk posting manual. Selain itu, peserta dapat melihat informasi acara langsung dari media sosial, meningkatkan jangkauan promosi. Hal yang perlu diperhatikan dalam integrasi ini adalah penggunaan token akses, untuk kepentingan keamanan, token harus sering di refresh setiap satu jam sekali.

Gambar4. *Dashboard* *Graph* API *Explorer*



Gambar5. *Posting* Instagram @ayabee.event

* **Pengiriman Notifikasi melalui *WhatsApp***

Dengan memanfaatkan layanan API Fonnte, sistem ini dapat mengirimkan notifikasi otomatis berupa pengingat pembayaran dan kehadiran acara kepada peserta. Notifikasi dirancang personal menggunakan data seperti nama peserta, tanggal acara, dan detail pembayaran.

Gambar6. *Dashboard* Fonnte

Hal yang perlu diperhatikan adalah *setting* *device* ke dalam *web* fonnte. Peneliti menambahkan beberapa *device* untuk mengirimkan beberapa notifikasi ke *whatsapp* peserta. Dimana setiap *device* hanya dapat mengirimkan pesan maksimal 1.000 pesan dan pengiriman pesan dibatasi yaitu hanya 600 pesan dalam setiap menit. Hal ini agar pesan notifikasi yang dikirimkan, tidak dianggap sebagai pesan *spam* oleh *whatsapp*.

Sesuai kebutuhan dari Ayabee *Event*, peneliti membuat beberapa notifikasi untuk memaksimalkan sistem pendaftaran peserta *event*, diantaranya : notifikasi pendaftaran, notifikasi pembayaran, dan notifikasi *reminder* / pengingat acara. Dimana setiap notifikasi akan dikirimkan ke nomor *whastapp* peserta yang terdaftar di *database*, dengan kondisi yang berbeda.

**Notifikasi Pendaftaran**

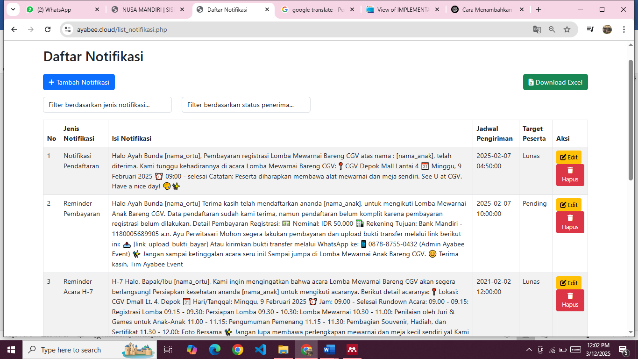
Untuk notifikasi pendaftaran, akan dikirimkan dengan kondisi, peserta telah selesai mengisi *form* pendaftaran, dan status peserta lunas, atau telah melakukan pembayaran pendaftaran *event*. Notifikasi ini dikirim setelah admin memverifikasi pendaftaran dan mengubah status peserta dari *pending* menjadi lunas.

**Notifikasi Pembayaran**

Notifikasi ini dikirimkan ke peserta dengan kondisi telah menyelesaikan *form* pendaftaran, namun belum melakukan pembayaran. Sistem akan mengirimkan notifikasi pembayaran ini secara berulang ke peserta di H-7 sebelum acara, dan H-3 sebelum acara.

**Notifikasi *Reminder* Acara**

Notifikasi ini akan dikirimkan ke peserta dengan kondisi peserta telah melakukan pambayaran, dan status peserta telah lunas. Notifikasi ini berbeda dari notifikasi pendaftaran. Karena notifikasi ini akan dikirimkan ke peserta pada H-7, H-3, dan H-1 sebelum acara.



Gambar7. *Dashboard* Notifikasi

**2. Testing Program**

Untuk menguji program dan web yang telah dibuat, peneliti menggunakan 2 metode testing, yaitu testing menggunakan browser bawaan (google), dan testing dengan menggunakan Postman.

**Testing Menggunakan Browser Bawaan (Google)**

Tabel 1. Testing menggunakan Google

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Langkah Pengujian** | **Hasil Yang Diharapkan** | **Status** |
| 1 | Buka ayabee.cloud pada *browser* | Halaman depan ayabee.cloud ditampilkan, terdapat tulisan Selamat Datang di Ayabee *Event*, daftar *event* yang tersedia, dan akses *login* untuk admin | Valid |
| 2 | Buka halaman *login* admin melalui *browser* http://ayabee.cloud/login.php | Halaman *login* ditampilkan dengan form input untuk email dan password. | *Valid* |
| 3 | Masukkan ***username*** dan ***password*** yang *valid*, lalu klik tombol "*Login*". | Admin diarahkan ke halaman *home*, terdapat tampilan menu *event*, notifikasi, data peserta, dan *logout* | *Valid* |
| 4 | Masukkan ***username*** salah dan ***password*** yang *valid*, lalu klik "*Login*". | Muncul pesan *error*: "*Username* Anda Salah" | *Valid* |
| 5 | Masukkan ***username*** *valid* dan ***password*** yang salah, lalu klik "*Login*". | Muncul pesan *error*: "*Password* Anda Salah" | *Valid* |
| 6 | Klik tombol "*Logout*" setelah *login* berhasil. | Sistem menampilkan pesan “Apakah Anda yakin ingin *logout*? “, setelah di konfirm, maka muncul pesan “Anda telah *logout*. Sampai jumpa lagi!”, kemudian admin akan diarahkan ke tampilan *web* awal lagi (ayabee.cloud) | *Valid* |
| 7 | Buka halaman *form* daftar di *browser*, http://ayabee.cloud/form\_daftar.php | Halaman *form* pendaftaran ditampilkan dengan semua *field* input (nama orang tua, nama anak, tanggal lahir anak, jenis kelamin anak, *email*, nomor *whastapp*, alamat) | *Valid* |
| 8 | Isi semua *field* dengan data yang *valid*, lalu klik tombol “Lanjutkan” | Peserta akan dilanjutkan ke halaman ringkasan pendaftaran, dengan informasi HTM / biaya registrasi, dan ada tombol “Lanjut Pembayaran Registrasi” | *Valid* |

Testing menggunakan google menghabiskan lebih banyak waktu daripada menggunakan aplikasi testing seperti postman, namun dengan menggunakan testing ini, user dapat sekaligus melakukan uji coba terhadap web yang telah dibuat. Sehingga user dapat mengetahui secara langsung fitur yang kurang dari web atau pogram secara realtime saat melakukan testing.

**Testing dengan Postman**

**Testing – Upload Gambar di Instagram**

Metode : POST

URL : <https://graph.facebook.com/v15.0/17841456820678582/media>

Request Body : Form-data

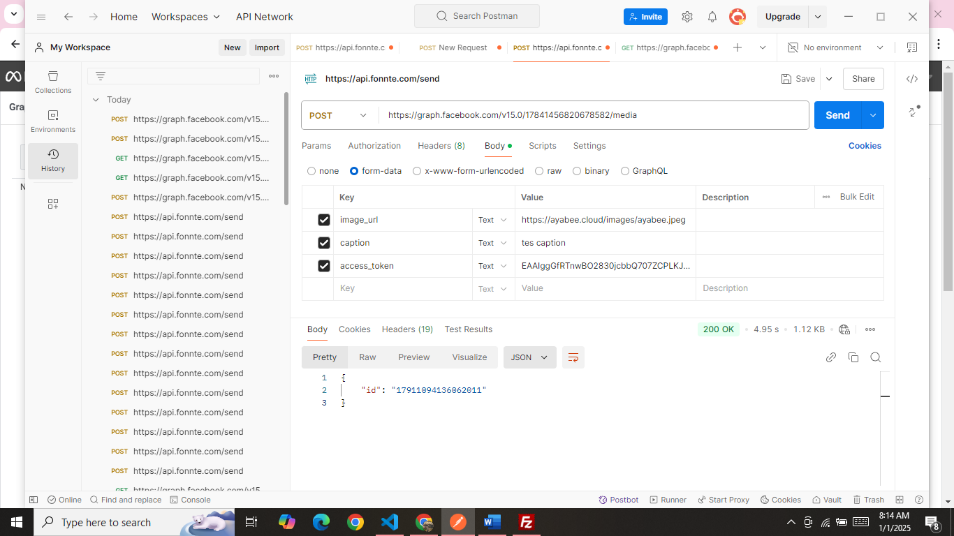
*Following* *Fields* :

* Image\_url : <https://ayabee.cloud/images/ayabee.jpeg>
* Caption : tes caption
* Access\_token : EAAIggGfRTnwBO2830jcbbQ707ZCPLKJd7z6GqDG2oJrEMU05AdAklm7CZCgt7EEOZA7sYyYtQJgrSnHDCkT50adkrcBiP7L8pMXpjOdPxA0SjvxEMYIwQr39lkKUBAaiiEUa2s7ZAxLR00z77sO4epCwiD1VD5hznyTvfWmvNAZBbuTTDbVZB6khcs2Kx7YZAU0aFlEJD9YCUuBd5r9LwZDZD

Hasil yang diharapkan :

**{**

**"id": "17911094136062011"**

**}**

Gambar8. *Testing Postman – Upload* Gambar di *Instagram*

Gambar 8 merupakan salah satu pengujian menggunakan Postman. Proses pengujian menggunakan Postman sangat efisien dan menghemat waktu.

**3. Pembahasan**

* **Efisiensi Operasional**

Sistem ini terbukti meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pendaftaran dan pengingat peserta. Proses yang sebelumnya dilakukan secara manual kini dapat berjalan otomatis, mengurangi beban kerja admin. Hal ini sejalan dengan penelitian Kaplan dan Haenlein (2010), yang menunjukkan bahwa integrasi media sosial dapat meningkatkan efisiensi komunikasi dan promosi.

* **Akurasi dan Kecepatan Proses**

Penggunaan sistem terintegrasi dengan database MySQL memastikan data peserta tersimpan secara terstruktur, meminimalkan kesalahan pencatatan. Pengingat otomatis juga meningkatkan ketepatan waktu peserta dalam menyelesaikan pembayaran, sebagaimana dilaporkan oleh Hannani (2019) dalam studi tentang efektivitas *WhatsApp* sebagai media komunikasi.

* **Pengalaman Pengguna (*User* *Experience*)**

Peserta merasa lebih dimudahkan dengan antarmuka *web* yang responsif dan notifikasi berbasis *WhatsApp*. *WhatsApp* dipilih karena populer dan memiliki tingkat *respons* tinggi, sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa *platform* ini efektif untuk komunikasi personal dan grup.

**4. Perbandingan dengan Penelitian Sejenis**

Dibandingkan dengan penelitian lain, sistem ini memiliki keunggulan dalam hal integrasi menyeluruh antara media sosial, sistem pendaftaran, dan notifikasi pengingat. Studi terdahulu yang membahas pengelolaan *event* berbasis *web* cenderung hanya fokus pada salah satu aspek, seperti pendaftaran atau promosi, tanpa adanya integrasi antarmuka dan sistem pengingat otomatis.

**5. Kendala dan Solusi**

Selama pengembangan, kendala utama adalah integrasi API media sosial yang memerlukan validasi ketat oleh *platform* terkait. Solusi yang diambil adalah dengan memenuhi seluruh persyaratan teknis dari pihak *Facebook* dan Instagram untuk mendapatkan akses API. Selain itu, optimalisasi pengiriman notifikasi *WhatsApp* dilakukan dengan memastikan nomor peserta sudah valid melalui tahap verifikasi.

**KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi pendaftaran peserta *event* berbasis *web* yang terintegrasi dengan media sosial dan notifikasi *WhatsApp* telah berhasil dikembangkan dan diimplementasikan untuk Ayabee *Event*. Sistem ini mampu mengatasi berbagai kendala yang sebelumnya dialami, seperti pengelolaan data peserta yang manual, keterbatasan jangkauan informasi, serta kurangnya efisiensi dalam pengiriman pengingat acara kepada peserta. Dengan adanya integrasi media sosial, informasi mengenai *event* dapat disebarluaskan secara lebih cepat dan efektif, sementara fitur *push* *notification* melalui *WhatsApp* memastikan peserta menerima pengingat secara tepat waktu terkait pembayaran maupun jadwal acara. Sistem ini juga memberikan kemudahan bagi admin dalam mengelola data peserta secara digital, meningkatkan akurasi, efisiensi, dan keandalan operasional. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa solusi berbasis teknologi ini mampu mendukung kelancaran pengelolaan *event* dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi penyelenggara maupun peserta.

**REFERENSI**

Noor, J. (2009). **Manajemen Event untuk Kesuksesan Acara**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Purnamasari, E. (2013). **Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL**. Bandung: Informatika.

Adani, A. (2021). **Pengantar HTML dan Aplikasinya dalam Web Development**. Jurnal Teknologi Informasi, 7(2), 45–58. (<https://doi.org/10.1234/jti.v7i2.5678>)

Betha, S. (2012). **Pemrograman dengan Framework CodeIgniter**. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 10(1), 34–42. (<https://doi.org/10.1234/jtsi.v10i1.6789>)

Halimah, T., & Bachry, E. (2018). **Pemodelan Entity Relationship Diagram (ERD) dalam Sistem Informasi**. Jurnal Ilmu Komputer, 12(3), 145–154. (<https://doi.org/10.1234/jik.v12i3.4567>)

Kaplan, M., & Haenlein, M. (2010). **Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media**. Business Horizons, 53(1), 59–68. (<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>)

Sofwan, A. (2006). **Pengantar MySQL dan Basis Data**. Jurnal Sistem Informasi, 5(1), 23–35. <https://doi.org/10.1234/jsi.v5i1.567>

Widarma, K., & Kumala, T. (2018). **Pengelolaan Data dengan MySQL untuk Sistem Informasi**. Jurnal Teknologi Komputer, 15(4), 200–215. <https://doi.org/10.1234/jtk.v15i4.7890>

Meta. (n.d.). **Graph API Documentation**. Retrieved from <https://developers.facebook.com/docs/graph-api/>

Wikipedia. (2023). **Representational State Transfer (REST)**. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Representational_State_Transfer>