

Conferec (Conference CMS)

Sahirul Alim Tri Bawono

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Negeri Sebelas Maret
Email: sahirul@mipa.uns.ac.id

Fendi Adi Purnomo

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Negeri Sebelas Maret
Email: fendi_aji@mipa.uns.ac.id

Agus Purnomo

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Negeri Sebelas Maret
Email: guspur@mipa.uns.ac.id

Rizky Nuzuliati

Fakultas MIPA, Program Studi D3 Teknik Informatika
Universitas Negeri Sebelas Maret
Email: nuzuliatirizky@gmail.com

ABSTRAK

Conference merupakan media bagi peneliti untuk saling bertemu pada waktu dan ruang yang sama untuk saling bertukar ilmu berupa publikasi hasil penelitian. Penyelenggaraan *website* membutuhkan manajemen pendaftaran, proses *review* dan pembayaran. *Website* tata kelola *conference* dibutuhkan untuk mempermudah proses-proses tersebut.

Pembuatan CMS *Conference* menggunakan *MySQL*, *Apache*, *PHP*, *Codeigniter*. *MySQL* adalah program untuk memanajemen *database*. *Apache* adalah program untuk melayani proses *respon* dan *request* yang ada di Internet. *PHP* adalah bahasa pemrograman. *Codeigniter* adalah *Framework* untuk memudahkan proses pengkodean program.

Hasil yang diperoleh dari penelitian adalah CMS *Conference* telah berhasil dibuat dengan tidak ditemukan *syntax error* dan *logic error* pada program. Fitur utama yang dimiliki yaitu manajemen tampilan *conference*, manajemen penerimaan artikel, manajemen proses *reviewer*, manajemen proses penerimaan artikel dan manajemen pembayaran.

Kata kunci: Sistem, *Conference*, *Website*.

ABSTRACT

Conference is a medium for researchers to exchange experiences. The organization of the website requires registration management, review and payment process. Web site conference management is required for these processes.

Making CMS *Conference* using *MySQL*, *Apache*, *PHP*, *Codeigniter*. *MySQL* is a program to manage the database. *Apache* is a program to serve the process of response and demand that is on the internet. *PHP* is a programming language. *Codeigniter* is a framework to facilitate the process of coding the program.

Results resulting from this research is CMS *Conference* has been successfully created with no found *syntax error* and *error logic* in the program. The main features are the management of conference display, acceptance management articles, review process management, management of the process of receiving articles and payment management

Keywords: *System, Conference, Website.*

1. PENDAHULUAN

Conference adalah media berupa tempat dan waktu untuk mempertemukan beberapa orang bertemu dan berdiskusi tentang sesuatu yang menarik. Para peneliti juga memiliki *conference* untuk sebagai media publikasi hasil penelitian yang dibuat berupa artikel ilmiah yang dipresentasikan. Selain sebagai media publikasi peneliti juga ingin mencari rekan untuk kolaborasi dengan peneliti lain yang memiliki bidang penelitian yang sama.

Banyaknya *conference* ilmiah yang dilakukan membuat banyak peneliti yang tertarik untuk meneliti tentang penyelenggaraan *conference*. Seperti yang dilakukan oleh O. S. Loizides dan P. Koutsakis meneliti kualitas *conference* bidang Ilmu Komputer dan Teknik Komputer menggunakan metode *Conference Classification Approach* (CCA). Elemen yang dimiliki oleh CCA adalah *paper's impact* (dengan menggunakan *google scholar* untuk mendeteksi banyak sitasi), *author recognition* (dengan menggunakan h-indeks). Langkah yang dilakukan dalam CCA adalah pertama menentukan *vector conference* dari 4 elemen matrik yaitu $PR_{mean}(1/4)$, $PR_{Mean}(1/3)$, *impact*, *h-index*, kedua mengklasifikasi dengan menggunakan *k-means algorithm*. Hasil yang diperoleh adalah mampu mengklasifikasi *conference Computer Science* dengan kualitas yang berbeda [1].

Penelitian oleh A. Simon-Maeda mempelajari AAAL (*American Association of Applied Linguistics*) *conference handbook* berbasis corpus. Program (CasualConc) indeks yang digunakan untuk mencari pola kata yang berulang dalam corpus AAAL dan membandingkan hasil dengan corpus yang dibuat dari buku saku *conference* selama delapan tahun dari 2007 sampai 2014. Proses awal sebelum dilakukan proses inti adalah dengan menghapus jadwal waktu, peta, promosi dan *file* data yang diindikasikan dihapus dari AAAL corpus dan meninggalkan 34,455 tipe/100,363 token dihasilkan dari program *conference* yang memiliki disiplin ilmu yang berbeda yaitu *linguistic*, *sains*, sosiologi, dan teknik mekanik. Hasil yang dilaporkan dalam mendemonstrasikan aturan yang menonjol dari interpersonal metadisable *device* dalam ringkasan AAAL *conference*. Dan menggunakan istilah sikap dan penghubung untuk menggambarkan interaksi natural dari alat ini. Istilah sikap adalah konsentrasi pada acara penulis mempresentasikan dirinya sendiri dan menyampaikan pendapatnya, opini dan komitmen. Penghubung lebih dari fungsi kesetaraan kata atau kalimat. [2]

Penelitian oleh S. J. Reinhartz dan D. Urban tentang ranking jurnal finansial berdasarkan kualitas dan keberhasilan publikasi. Menjadikan waktu dan kesediaan uang sebagai batasan, peneliti memutuskan untuk mengikuti *conference* akademik dan jika demikian, *conference* dihubungkan dengan keluaran publikasi. Pada penelitian tersebut menampilkan ranking 47 *conference* finansial dan cara untuk memilih tempat *conference* yaitu dengan dua tahapan. Tahap pertama mencari informasi yang diperoleh dari *footnotes* dari 3,319 artikel penelitian yang dipublikasi dari sembilan jurnal finansial antara 2010 sampai 2013 yang hasilnya adalah partisipasi merupakan faktor penting ketika mempublikasi artikel penelitian pada jurnal finansial tingkat atas. Tahap kedua berfokus pada sampel artikel 8,946 pada 47 artikel finansial yang menampilkan bahwa status publikasi pada bulan oktober, yang berarti variasi keluaran publikasi setara dengan waktu *conference* [3].

Penelitian oleh N. K. Dimitrios et. all. meneliti model publikasi dalam *conference* akademik. Topik yang dipelajari adalah prosedur memasukan publikasi pada *conference* akademik yang berdampak pada pola dan keberhasilan dan suksesnya. Hasilnya *conference* dari ilmu alam memiliki kualifikasi tinggi dan diakui secara akademik [4].

Penelitian oleh M. Singh et. all. mengklasifikasi tempat publikasi tingkat atas dan bukan tingkat atas. Pengklasifikasian menggunakan ConfAssist (*framework* untuk mengkategorisasi *conference*). Jumlah *conference* yang digunakan untuk analisis adalah

110 dengan 22 sub kategori komputer *sains*. Dalam penelitian melibatkan 28 ahli untuk melakukan survei keakuratan pengklasifikasian. Hasil survei memperlihatkan bahwa 85,18% klasifikasi dikatakan akurat [5].

Penelitian oleh M. Deveugele dan J. Silverman melakukan perankingan reabilitas *conference* internasional yang besar dikarenakan terdapat ketidak konsistenan diantara pimpinan *reviewer* karena waktu yang mendesak dalam proses *review*. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut memperlihatkan dengan menggunakan percobaan kalibrasi dengan menggunakan mean proses *review* dinyatakan tidak realibilitas dengan bukti bahwa dalam kelompok proses *review* hanya 3 yang memiliki nilai *mean* yang tinggi selebihnya terdapat 7 memiliki nilai *mean* yang rendah. Penanggulangan ketidak reabilitas proses *review* adalah dengan melakukan pelatihan terhadap *reviewer* yang ditunjuk [6].

Aspek yang dibahas oleh banyak penelitian yang dilakukan adalah tentang ranking dari kualitas *conference*. Satu hal yang tidak kalah penting dalam penyelenggaraan *conference* adalah tentang manajemen penerimaan artikel, proses *reviewer* dan pembayaran. Dalam proses-proses tersebut penggunaan sebuah portal *website* dibutuhkan untuk membantu dikarenakan dapat dilakukan secara *online*.




2. CONFERENCE

ICCA mendefinisikan sebuah konferensi sebagai pertemuan partisipatif dirancang untuk diskusi, fakta, pemecahan masalah dan konsultasi. Dibandingkan dengan kongres, konferensi biasanya dalam skala lebih kecil dan lebih pilih dalam karakter - fitur yang cenderung memfasilitasi pertukaran informasi. Istilah "konferensi" tidak membawa konotasi khusus untuk frekuensi. Meskipun tidak secara *inheren* terbatas dalam waktu, konferensi biasanya terbatas durasi dengan tujuan khusus [7].

3. USE CASE DIAGRAM

Use Case Diagram (UCD) menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. *Use case diagram* pada umumnya tersusun dari elemen *actor*, *use case*, *dependency*, *generalization*, dan *association*. *UCD* ini memberikan gambaran statis dari sistem yang sedang dibangun dan merupakan artifak dari proses analisis. Notasi yang digunakan dalam *Use Case Diagram* ditunjukkan pada Tabel 3.1 [8].

Tabel 3. 1 Notasi Use Case Diagram

Notasi	Keterangan
 Actor	<i>Actor</i> adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan sistem aplikasi komputer. Jadi <i>actor</i> ini bisa berupa orang, perangkat keras, atau mungkin juga obyek lain dalam sistem yang sama. Biasanya yang dilakukan oleh <i>actor</i> adalah memberikan informasi pada sistem dan\atau memerintahkan sistem untuk melakukan sesuatu.
 UseCase	<i>Use case</i> menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan <i>actor</i> dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan namun <i>use case</i> hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh <i>actor</i> dan sistem, bukan bagaimana <i>actor</i> dan sistem melakukan kegiatan tersebut.
	<i>Association</i> menggambarkan navigasi antar <i>class (Navigation)</i> , berapa banyak obyek lain yang bisa berhubungan dengan satu obyek (<i>Multiplicity</i> antar <i>class</i>), dan apakah suatu <i>class</i> menjadi bagian dari <i>class</i> lainnya (<i>Aggregation</i>).

	<p><i>Include</i> menunjukkan bahwa suatu bagian dari elemen (yang ada di garis tanpa panah) memicu eksekusi bagian dari elemen lain (yang ada di garis panah).</p>
	<p><i>Extend</i> menunjukkan bahwa suatu bagian dari elemen di garis tanpa panah bisa disisipkan ke dalam elemen yang ada di garis dengan panah.</p>
	<p><i>Generalization</i> menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.</p>

4. CODEIGNITER

Web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses di mana saja dengan biaya relatif murah. *Web* merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman *web* (*web programming*) [9]. Sedangkan untuk pengembangan *web* sendiri diperlukan bahasa (*HTML*) untuk dapat menampilkan tulisan, gambar, audio dan video. *HTML* hanya berkaitan dengan tampilan saja sedangkan bahasa pemrograman untuk melakukan koneksi ke database dan fungsi-fungsi yang lebih rumit bahasa yang digunakan salah satunya adalah *PHP*.

CodeIgniter adalah *framework web* untuk bahasa pemrograman *PHP*, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri Ellislab (www.ellislab.com) [10]. *CodeIgniter* memiliki banyak fitur (fasilitas) yang membantu para pengembang (*developer*) *PHP* untuk dapat membuat aplikasi *web* secara mudah dan cepat. Dibandingkan dengan *framework web PHP* lainnya, harus diakui bahwa *CodeIgniter* memiliki desain yang lebih sederhana dan bersifat fleksibel (tidak kaku). *CodeIgniter* mengizinkan para pengembang untuk menggunakan *framework* secara parsial atau secara keseluruhan. Ini berarti bahwa *CodeIgniter* masih memberi kebebasan kepada para pengembang untuk menulis bagian-bagian kode tertentu di dalam aplikasi menggunakan cara konvensional (tanpa *framework*) [10].

CodeIgniter adalah *framework web* untuk *PHP*. Selain itu, *CodeIgniter* merupakan *framework web* yang mengimplementasikan pola desain *MVC*. Pada teknik pemrograman menggunakan arsitektur *MVC*, kita akan banyak bekerja dengan pembuatan *model*, *view*, *controller*. *Model* dan *controller* merupakan komponen aplikasi yang berupa kelas, dan kelas merupakan jantung dari gaya pemrograman berorientasi objek [10].

5. BLACK BOX TESTING

Yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [11].

Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses *login* maka kasus uji yang dibuat adalah [11]:

1. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
2. Jika user memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

6. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan memerlukan alat, bahan dan alur penelitian untuk dapat menganalisa hasil yang didapat

6.1. Alat

Alat yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Database untuk melakukan penyimpanan data yaitu *MySQL*.
2. Webserver untuk melayani request dan melakukan respond dari *browser* yaitu *apache*.
3. *PHP* sebagai Bahasa pemrograman.
4. *Framework codeigniter* untuk mempermudah proses pengkodean dan pengorganisasian file dan kode.

6.2. Bahan

Bahan yang digunakan adalah untuk tahapan analisis alur program dari portal-portal *website* yang sudah ada. Portal-portal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Easychair yang beralamat <http://easychair.org>
2. ICITEE yang beralamat <http://icitee.ugm.ac.id/new/>.
3. ICAC SIS yang beralamat <http://icacsis.cs.ui.ac.id/front/>.
4. ICMEM yang beralamat <https://icmem.sbm.itb.ac.id/>.

6.3. Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Analisis berupa pembuatan fungsional dan *use case*.
2. Pembuatan Pembuatan program.
3. Pengujian Program.

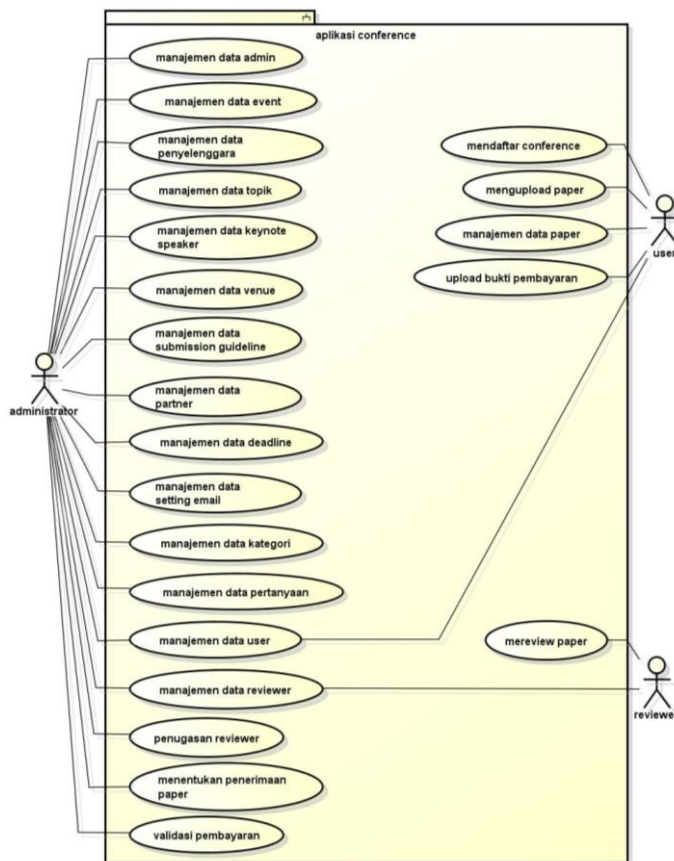
7. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal pertama dalam pembuatan sistem adalah menganalisis peran-peran tiap user dalam aplikasi yang dibuat diagram *use case* seperti terlihat pada gambar 7.1. Setelah mengetahui peran-peran user maka langkah selanjutnya adalah membuat *list* detail dari kebutuhan fungsional sistem yang dapat dilihat pada tabel 7.1 memiliki 22 kebutuhan fungsional yang meliputi 17 kebutuhan fungsional untuk administrator, lima kebutuhan fungsional untuk user dan dua kebutuhan fungsional untuk *reviewer*.

Tabel 7.1. Kebutuhan fungsional

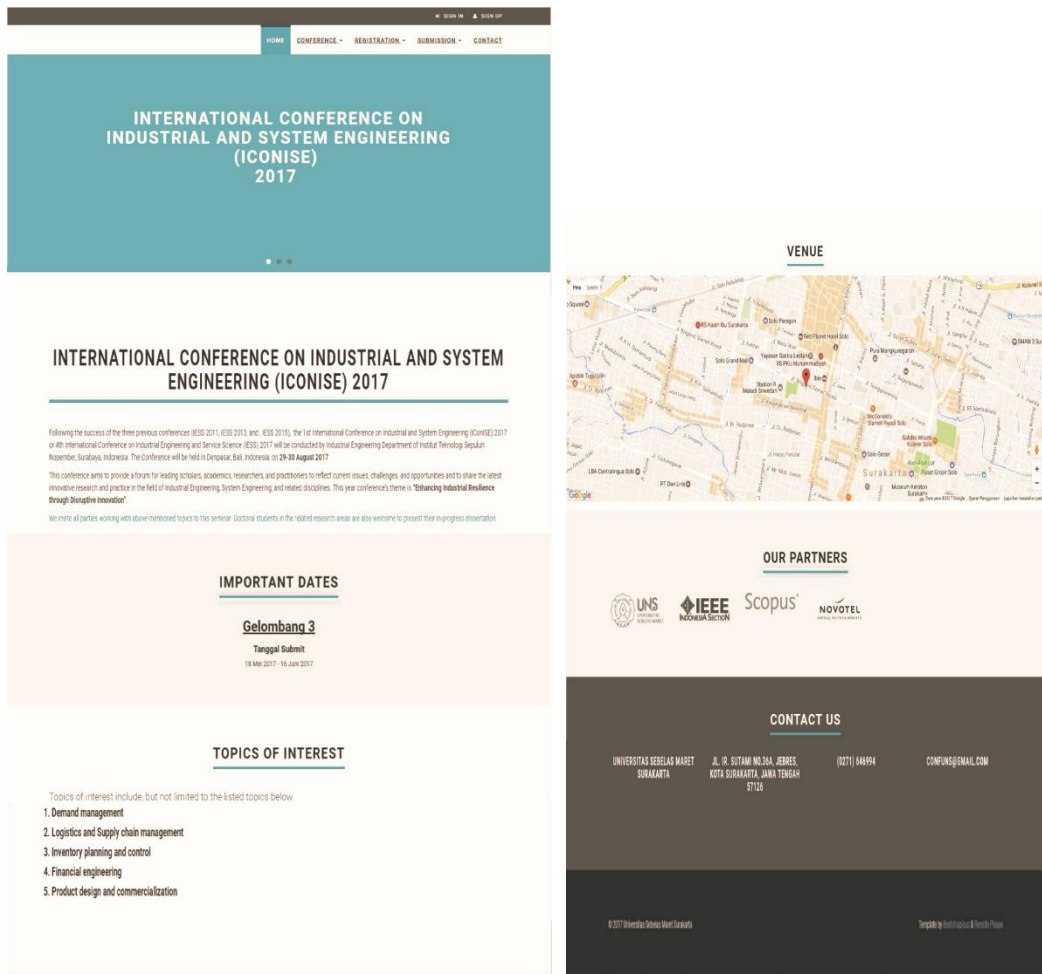
Kode	Deskripsi	Aktor
FR01	Manajemen data <i>admin</i>	<i>Administrator</i>
FR02	Manajemen data <i>event</i>	<i>Administrator</i>
FR03	Manajemen data penyelenggara	<i>Administrator</i>
FR04	Manajemen data topik	<i>Administrator</i>
FR05	Manajemen data <i>keynote speaker</i>	<i>Administrator</i>
FR06	Manajemen data <i>venue</i>	<i>Administrator</i>
FR07	Manajemen data <i>submission guideline</i>	<i>Administrator</i>
FR08	Manajemen data partner	<i>Administrator</i>
FR09	Manajemen data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i>
FR10	Manajemen data <i>setting</i> email	<i>Administrator</i>
FR11	Manajemen data kategori	<i>Administrator</i>
FR12	Manajemen data pertanyaan	<i>Administrator</i>
FR13	Manajemen data <i>user</i>	<i>Administrator, User</i>
FR14	Manajemen data <i>reviewer</i>	<i>Administrator, Reviewer</i>

FR15	Penugasan <i>reviewer</i>	<i>Administrator</i>
FR16	Menentukan penerimaan <i>paper</i>	<i>Administrator</i>
FR17	Validasi pembayaran	<i>Administrator</i>
FR18	Mendaftar <i>conference</i>	<i>User</i>
FR19	Mengupload <i>paper</i>	<i>User</i>
FR20	Manajemen data <i>paper</i>	<i>User</i>
FR21	Upload bukti pembayaran	<i>User</i>
FR22	Mereview <i>paper</i>	<i>Reviewer</i>



Gambar 7.1. Quality Filter Mapping

Pembuatan program adalah langkah pengkodengan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dibantu dengan menggunakan Framework codeigniter sehingga dapat membuat sebuah website yang dapat dilihat pada gambar 7.2 merupakan halaman home dari sistem.



Gambar 7.2 Implementasi Halaman Home

Pengujian program dapat dilihat pada tabel 7.2. Metode pengujian yang dilakukan adalah metode pengujian blackbox. Tabel pengujian menyajikan kasus pengujian, skenario uji, hasil yang diharapkan dan status. Status 'Berhasil' berarti hasil yang diharapkan terpenuhi sedangkan jika status 'Gagal' maka hasil yang diharapkan tidak terpenuhi.

Tabel 7.2 Tabel pengujian Black Box

No.	Kasus Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Status
1.	User log in pada halaman website conference	User menginputkan username dan password	Ketika username dan password yang diinputkan valid, maka akan menampilkan halaman home user. Jika username dan password tidak valid maka sistem akan	[✓] Berhasil [] Gagal

			menampilkan pesan gagal <i>log in</i> .	
2.	<i>Administrator log in</i> pada halaman <i>log in</i>	<i>Administrator</i> menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Ketika <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan valid, maka akan menampilkan halaman <i>dashboard</i> . Jika <i>username</i> dan <i>password</i> tidak valid maka sistem akan menampilkan kembali halaman <i>log in</i> .	[√] Berhasil [] Gagal
3.	<i>Reviewer log in</i> pada halaman <i>log in</i>	<i>Reviewer</i> menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Ketika <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan valid, maka akan menampilkan halaman <i>home reviewer</i> . Jika <i>username</i> dan <i>password</i> tidak valid maka sistem akan menampilkan kembali halaman <i>log in</i> .	[√] Berhasil [] Gagal
4.	Menampilkan data <i>administrator</i>	<i>Administrator</i> memilih menu profil	Sistem menampilkan data <i>administrator</i>	[√] Berhasil [] Gagal
5.	Mengubah data <i>administrator</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>action update</i>	Sistem menyimpan perubahan data <i>administrator</i>	[√] Berhasil [] Gagal
6.	Menampilkan data <i>event</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>event</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>event</i>	[√] Berhasil [] Gagal
7.	Menambah data <i>event</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>event</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>event</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>event</i> dan menampilkan daftar <i>event</i>	[√] Berhasil [] Gagal
8.	Mengubah data <i>event</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>event</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>event</i> dan menampilkan daftar <i>event</i>	[√] Berhasil [] Gagal
9.	Menghapus data <i>event</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data	Sistem dapat menghapus data <i>event</i> yang dipilih	[√] Berhasil [] Gagal

		<i>event</i> yang akan dihapus	dan menampilkan daftar <i>event</i>	
10.	Menampilkan data penyelenggara	<i>Administrator</i> memilih sub menu penyelenggara	Sistem dapat menampilkan daftar penyelenggara	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
11.	Menambah data penyelenggara	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah penyelenggara , lalu mengisi <i>form</i> tambah penyelenggara	Sistem dapat menyimpan data penyelenggara dan menampilkan daftar penyelenggara	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
12.	Mengubah data penyelenggara	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data penyelenggara yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data penyelenggara dan menampilkan daftar penyelenggara	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
13.	Menghapus data penyelenggara	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data penyelenggara yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data penyelenggara yang dipilih dan menampilkan daftar penyelenggara	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
14.	Menampilkan data topik	<i>Administrator</i> memilih sub menu topik	Sistem dapat menampilkan daftar topik	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
15.	Menambah data topik	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah topik , lalu mengisi <i>form</i> tambah topik	Sistem dapat menyimpan data topik dan menampilkan daftar topik	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
16.	Mengubah data topik	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data topik yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data topik dan menampilkan daftar topik	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
17.	Menghapus data topik	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data topik yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data topik yang dipilih dan menampilkan daftar topik	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
18.	Menampilkan data <i>keynote speaker</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>keynote speaker</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>keynote speaker</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
19.	Menambah data <i>keynote speaker</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>keynote speaker</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>keynote speaker</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>keynote speaker</i> dan menampilkan daftar <i>keynote speaker</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

20.	Mengubah data <i>keynote speaker</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>keynote speaker</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>keynote speaker</i> dan menampilkan <i>keynote speaker</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
21.	Menghapus data <i>keynote speaker</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>keynote speaker</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>keynote speaker</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>keynote speaker</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
22.	Menampilkan data <i>venue</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>venue</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>venue</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
23.	Menambah data <i>venue</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>venue</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>venue</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>venue</i> dan menampilkan daftar <i>venue</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
24.	Mengubah data <i>venue</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>venue</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>venue</i> dan menampilkan daftar <i>venue</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
25.	Menghapus data <i>venue</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>venue</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>venue</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>venue</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
26.	Menampilkan data <i>submission guideline</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>submission guideline</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>submission guideline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
27.	Menambah data <i>submission guideline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>submission guideline</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>submission guideline</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>submission guideline</i> dan menampilkan daftar <i>submission guideline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
28.	Mengubah data <i>submission guideline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>submission guideline</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>submission guideline</i> dan menampilkan daftar <i>submission guideline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
29.	Menghapus data	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data	Sistem dapat menghapus data <i>submission guideline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

<i>submission guideline</i>	<i>submission guideline</i> yang akan dihapus	yang dipilih dan menampilkan daftar <i>submission guideline</i>	
30. Menampilkan data <i>partner</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>partner</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>partner</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
31. Menambah data <i>partner</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>partner</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>partner</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>partner</i> dan menampilkan daftar <i>partner</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
32. Mengubah data <i>partner</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>partner</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>partner</i> dan menampilkan daftar <i>partner</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
33. Menghapus data <i>partner</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>partner</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>partner</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>partner</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
34. Menampilkan data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>deadline</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
35. Menambah data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>deadline</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>deadline</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>deadline</i> dan menampilkan daftar <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
36. Mengubah data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>deadline</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>deadline</i> dan menampilkan daftar <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
37. Menghapus data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>deadline</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>deadline</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
38. Menambah data jenis <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> lengkapi jenis <i>deadline</i> dan mengisi <i>form</i> jenis <i>deadline</i>	Sistem dapat menyimpan data jenis <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
39. Mengubah data <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data	Sistem dapat menyimpan perubahan data jenis <i>deadline</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

		jenis <i>deadline</i> yang akan diubah		
40.	Menghapus data jenis <i>deadline</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data jenis <i>deadline</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data jenis <i>deadline</i> yang dipilih	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
41.	Menampilkan data <i>camera ready</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>camera ready</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>camera ready</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
42.	Menambah data <i>camera ready</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>camera ready</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>camera ready</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>camera ready</i> dan menampilkan daftar <i>camera ready</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
43.	Mengubah data <i>camera ready</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>camera ready</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>camera ready</i> dan menampilkan daftar <i>camera ready</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
44.	Menghapus data <i>camera ready</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>camera ready</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>camera ready</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>camera ready</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
45.	Menampilkan data <i>setting email</i>	<i>Administrator</i> memilih sub menu <i>setting email</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>setting email</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
46.	Menambah data <i>setting email</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>setting email</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>setting email</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>setting email</i> dan menampilkan daftar <i>setting email</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
47.	Mengubah data <i>setting email</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data <i>setting email</i> yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>setting email</i> dan menampilkan daftar <i>setting email</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
48.	Menghapus data <i>setting email</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data <i>setting email</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>setting email</i> yang dipilih dan menampilkan daftar <i>setting email</i>	[√] Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

49.	Menampilkan data kategori	<i>Administrator</i> memilih sub menu kategori	Sistem dapat menampilkan daftar kategori	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
50.	Menambah data kategori	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah kategori, lalu mengisi <i>form</i> tambah kategori	Sistem dapat menyimpan data kategori dan menampilkan daftar kategori	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
51.	Mengubah data kategori	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data kategori yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data kategori dan menampilkan daftar kategori	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
52.	Menghapus data kategori	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data kategori yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data kategori yang dipilih dan menampilkan daftar kategori	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
53.	Menampilkan data pertanyaan	<i>Administrator</i> memilih sub menu pertanyaan	Sistem dapat menampilkan daftar pertanyaan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
54.	Menambah data pertanyaan	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah pertanyaan, lalu mengisi <i>form</i> tambah pertanyaan	Sistem dapat menyimpan data pertanyaan dan menampilkan daftar pertanyaan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
55.	Mengubah data pertanyaan	<i>Administrator</i> memilih <i>button update</i> pada data pertanyaan yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data pertanyaan dan menampilkan daftar pertanyaan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
56.	Menghapus data pertanyaan	<i>Administrator</i> memilih <i>button delete</i> pada data pertanyaan yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data pertanyaan yang dipilih dan menampilkan daftar pertanyaan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
57.	Menampilkan data <i>reviewer</i>	<i>Administrator</i> memilih menu data <i>reviewer</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>reviewer</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
58.	Menambah data <i>reviewer</i>	<i>Administrator</i> memilih <i>button</i> tambah <i>reviewer</i> , lalu mengisi <i>form</i> tambah <i>reviewer</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>reviewer</i> dan menampilkan daftar <i>reviewer</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
59.	Menampilkan data <i>user</i>	<i>Administrator</i> memilih menu data <i>user</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>user</i> yang mendaftar <i>conference</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

60.	Menentukan penugasan <i>reviewer</i>	<i>Administrator</i> memilih menu penugasan <i>reviewer</i> , kemudian menentukan <i>reviewer</i> untuk tiap-tiap <i>paper</i> . Setelah itu, <i>administrator</i> memilih <i>action send request</i> untuk mengirimkan notifikasi ke <i>reviewer</i> melalui <i>email</i>	Sistem dapat menyimpan daftar <i>reviewer</i> yang ditugaskan untuk mereview <i>paper</i> dan <i>reviewer</i> menerima notifikasi email	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
61.	Menentukan penerimaan <i>paper</i>	<i>Administrator</i> memilih menu penerimaan <i>paper</i> , kemudian menentukan status penerimaan <i>paper</i> dan memilih <i>button save</i>	Sistem dapat menyimpan status penerimaan <i>paper</i> dan <i>user</i> menerima notifikasi <i>email</i> yang berisi hasil <i>review</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
62.	Validasi pembayaran	<i>Administrator</i> memilih menu pembayaran dan memilih data pembayaran yang ingin divalidasi	Sistem dapat mengubah status pembayaran <i>user</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
63.	Menampilkan daftar <i>paper</i> yang di <i>review</i>	<i>Reviewer</i> memilih menu <i>list paper</i>	Sistem menampilkan daftar <i>paper</i> yang harus di <i>review</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
64.	Memberikan <i>review</i>	<i>Reviewer</i> mengisi <i>form review</i> dan memilih <i>button save</i>	Sistem menyimpan hasil <i>review</i> dan menampilkan status rekomendasi dari <i>paper</i> yang telah di <i>review</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
65.	Mengubah profil <i>reviewer</i>	<i>Reviewer</i> memilih menu profil, kemudian mengubah data diri <i>reviewer</i>	Sistem dapat menyimpan perubahan data diri <i>reviewer</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
66.	Mendaftar <i>conference</i>	<i>User</i> mengisi <i>form pendaftaran conference</i> dan memilih <i>button save</i>	Sistem menyimpan data <i>user</i> dan <i>user</i> menerima notifikasi melalui <i>email</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
67.	<i>Upload paper</i>	<i>User</i> memilih menu <i>upload paper</i> , mengisi <i>form upload</i> , dan memilih <i>button save</i>	Sistem dapat menyimpan data <i>paper</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

68.	Menampilkan daftar <i>paper</i>	<i>User</i> memilih menu <i>my paper</i>	Sistem dapat menampilkan daftar <i>paper</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
69.	Mengubah data <i>paper</i>	<i>User</i> memilih <i>action update paper</i> , kemudian melakukan perubahan data <i>paper</i> , dan memilih <i>button save</i>	Sistem dapat menyimpan perubahan data <i>paper</i> dan menampilkan daftar <i>paper</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
70.	Menghapus data <i>paper</i>	<i>User</i> memilih <i>action delete paper</i> pada data <i>paper</i> yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data <i>paper</i> dan menampilkan daftar <i>paper</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
71.	Menambah data penulis	<i>User</i> memilih <i>action</i> tambah penulis, kemudian mengisi data penulis dan memilih <i>button save</i>	Sistem dapat menyimpan data penulis	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
72.	Menampilkan detail data penulis	<i>User</i> memilih <i>action</i> detail pada data penulis yang akan ditampilkan lebih detail	Sistem dapat menampilkan detail data penulis	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
73.	Mengubah data penulis	<i>User</i> memilih <i>action update</i> pada data penulis yang akan diubah	Sistem dapat menyimpan perubahan data penulis	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
74.	Menghapus data penulis	<i>User</i> memilih <i>action delete</i> pada data penulis yang akan dihapus	Sistem dapat menghapus data penulis	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
75.	Melihat hasil <i>review paper</i>	<i>User</i> memilih <i>button</i> lihat <i>review</i>	Sistem dapat menampilkan hasil <i>review</i> sesuai <i>paper</i> yang dipilih	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
76.	Mengubah profil <i>user</i>	<i>User</i> memilih menu profil, kemudian melakukan perubahan data diri <i>user</i>	Sistem dapat menyimpan perubahan data diri <i>user</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
77.	Mengupload bukti pembayaran	<i>User</i> memilih menu pembayaran dan mengupload bukti pembayaran	Sistem dapat menyimpan bukti pembayaran yang di <i>upload user</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

8 KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh adalah *system website CMS Conference* telah berhasil dibuat dengan tidak ditemukannya *syntax error* maupun *logic error* pada kebutuhan fungsional. *CMS Conference* yang dibuat memiliki fitur utama yaitu manajemen tampilan *conference*, manajemen

penerimaan artikel, manajemen proses *reviewer*, menejemen proses penerimaan artikel dan manajemen pembayaran. Adapun hal yang dapat dikembangkan kedepan dari *system* ini adalah dengan menambahkan proses pembayaran secara *online* misalkan pembayaran menggunakan *debit, pay pall* dan pembayaran online yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih pada semua pihak yang mendukung penelitian ini yaitu semua keluarga Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret terutama Program Studi D3 Teknik Informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O.-S. Loizides and P. Koutsakis, "On evaluating the quality of a computer science/computer engineering conference," *Journal of Informetrics*, 2017.
- [2] A. Simon-Maeda, "A corpus-based study of the AAAL conference handbook," *Journal of English for Academic Purposes*, 2016.
- [3] S. J. Reinartz and D. Urban, "Finance conference quality and publication success: A conference ranking," *Journal of Empirical Finance*, 2017.
- [4] N. K. Dimitrios, D. P. Sakas and D. S. Vlachosa, "Modeling Publications in Academic Conferences," in *ICININFO*, 2014.
- [5] M. Singh, T. Chakraborty, A. Mukherjee and P. Goyal, "Is this conference a top-tier? ConfAssist: An assistive conflict resolution framework for conference categorization," *Journal of Informetrics*, 2016.
- [6] M. Deveugele and J. Silverman, "Peer-review for selection of oral presentations for conferences: Are we reliable?," *Patient Education and Counseling*, 2017.
- [7] A. M. Morrison, *Marketing and Managing Tourism Destinations*, Abingdon: Routledge, 2013.
- [8] J. Hermawan, *Analisa-Desain dan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic.Net*, Yogyakarta: Andi, 2004.
- [9] Anonymous, *Shortcourse PHP Programming*, Yogyakarta: Andi, 2009.
- [10] B. Raharjo, *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter Teknik Pemrograman Web dengan PHP dan Framework CodeIgniter 3*, Bandung: Informatika, 2015.
- [11] A. S. and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Informatika, 2016.