

# Perancangan Sistem Perencanaan Kegiatan Banyuwangi Festival Menggunakan Odoo Modul Event Dengan Metode Rapid Application Development

Faizal Ghiffary Pua Note\*, Luthfi Ramadani

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom, Bandung 40257, Indonesia

## Article Info

## Abstract

### Article history:

Received  
3 July 2023

Accepted  
30 October 2023

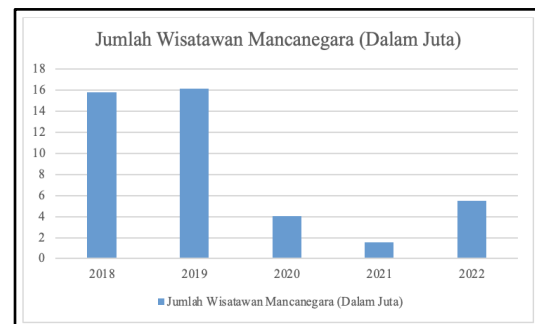
### Keywords:

Enterprise Resource  
Planning, Rapid  
Application Development,  
Odoo, Event Tourism.

The tourism sector holds a pivotal role in Indonesia's economic landscape, particularly in Banyuwangi, where substantial growth has been witnessed. The Banyuwangi Festival, orchestrated annually by the Banyuwangi Regency Government through the Department of Culture and Tourism, stands as a flagship program contributing significantly to the upswing in tourist visits. Despite its prominence, the planning process for the Banyuwangi Festival involves multiple stakeholders, necessitating seamless coordination for comprehensive preparation. Unfortunately, the current reliance on spreadsheet tools diminishes the effectiveness of this process. Consequently, there is a pressing need for an advanced system to proficiently oversee the intricate planning of Banyuwangi Festival events. This research undertakes the ambitious task of conceptualizing and designing an Enterprise Resource Planning (ERP) system to address these challenges. Leveraging Odoo ERP, with the event module serving as the primary component and the website module as an additional feature, the study adopts the Rapid Application Development (RAD) method. This method is chosen to align with the specific requirements of the Banyuwangi Regency Culture and Tourism Department, which serves as the central coordinator for the Banyuwangi Festival. The outcome of this research is a sophisticated ERP system meticulously crafted to streamline three crucial processes: the submission of event proposals by the public or external entities, the event registration process, and the scheduling of meetings. This comprehensive ERP solution is poised to significantly enhance the Culture and Tourism Department's ability to manage and optimize the intricate planning of Banyuwangi Festival events, ultimately leading to more efficient business processes.

## 1. PENDAHULUAN

Industri pariwisata adalah salah satu industri yang memiliki perkembangan yang sangat pesat, dengan manfaat yang dapat dinikmati oleh baik pengunjung maupun tuan rumah objek wisata (Arintoko *et al.*, 2020). Indonesia adalah sebuah negara yang menjadikan pariwisata sebagai salah satu sektor utama, bahkan Presiden Republik Indonesia menginstruksikan setiap kementerian untuk mendukung sektor pariwisata sehingga dapat mempercepat pertumbuhan sektor ini (Lemy *et al.*, 2019). Berdasarkan Pada Gambar 1, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia pada kurun 2018-2022 cenderung fluktuatif, dimana pada 2019 angka kunjungan wisatawan mancanegara mencapai 16 juta orang pada 2019.



**Gambar 1.**  
Kunjungan Wisatawan Mancanegara

Pada kurun 2020 hingga 2021 kunjungan wisatawan mancanegara mengalami penurunan yang sangat signifikan yang disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan beberapa negara melakukan pembatasan pergerakan terhadap rakyatnya, tanpa terkecuali Indonesia. Kunjungan wisatawan mancanegara

\*Corresponding author. Faizal Ghiffary Pua Note  
Email address: ghiffaryical@gmail.com

hanya mencapai 4 juta orang pada 2020 dan puncak penurunan terjadi pada tahun 2021, dimana hanya 1.5 juta wisatawan mancanegara yang mengunjungi Indonesia. Pada 2022, walaupun masih dalam situasi pandemi Covid-19, namun dengan adanya program vaksinasi dan pembukaan kembali negara yang sebelumnya tutup akibat pandemi, kunjungan wisatawan mancanegara mengalami peningkatan, dimana tercatat 5.4 juta wisatawan yang berkunjung ke Indonesia dan pada tahun ini, pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menargetkan 7.4 juta wisatawan mancanegara berkunjung ke Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2023); (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023).

Kabupaten Banyuwangi memiliki berbagai objek wisata baik berupa pantai, gunung, maupun objek wisata buatan dengan jumlah keseluruhan mencapai 147 objek wisata (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi, 2022) Pengelolaan dan pembinaan sektor pariwisata menjadi tanggungjawab Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi. Salah satu bentuk pembinaan dan promosi kegiatan pariwisata yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi adalah kegiatan-kegiatan pariwisata yang dikemas dalam sebuah *calendar of event* dengan nama Banyuwangi Festival.

Proses persiapan Banyuwangi Festival dilakukan oleh *Super Team* yang terdiri dari instansi pada Pemerintah Kabupaten Banyuwangi dengan dikoordinasikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi untuk membagi tugas berdasarkan keahlian instansi masing-masing dan *tools* yang digunakan hanya menggunakan *spreadsheet*, dimana banyaknya kegiatan sehingga diperlukan sebuah *spreadsheet* untuk setiap kegiatan, dan banyaknya pihak yang berkepentingan pada masing-masing kegiatan sehingga menyulitkan pengelolaannya, apalagi jika terdapat dua atau lebih kegiatan yang dilaksanakan pada waktu yang bersamaan, sehingga proses persiapannya menjadi kurang efektif.

Pada penelitian ini akan dilakukan perancangan sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) sebagai solusi terhadap permasalahan perencanaan rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival dengan menggunakan modul *Event* sebagai modul utama dan modul *Website* sebagai modul tambahan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development*. Penggunaan sistem ERP sebagai solusi dapat memudahkan pengelolaan setiap kegiatan karena Banyuwangi Festival terdiri dari beberapa kegiatan yang dilaksanakan pada satu tahun. Metode *Rapid*

*Application Development* digunakan sebagai metode penelitian karena metode ini memungkinkan perancangan sistem dapat dilakukan secara cepat dan dapat langsung dilakukan pengujian oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi (Naz & Khan, 2015). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan sistem ERP sebagai solusi dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* membantu proses bisnis berjalan lebih baik dan lebih terintegrasi (Aziza & Rahayu, 2019).

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Enterprise Resource Planning

*Enterprise Resource Planning* (ERP) adalah sekumpulan modul perangkat lunak terintegrasi dan sebuah *database* pusat yang dapat memungkinkan organisasi untuk mengelola sumber daya yang mereka miliki secara lebih efektif dan efisien melalui perekrasan ulang dan otomatisasi proses bisnis, *data sharing* dan akses terhadap informasi yang sudah diperbarui pada lingkungan *real-time*. (Mahmood et al., 2020). Dengan manfaat yang diterima, banyak organisasi ingin menerapkan sistem ERP (AlMuhayfith & Shaiti, 2020). Proses implementasi sistem ERP memerlukan perencanaan yang teliti terhadap sistem yang sesuai untuk digunakan dan proses kontrol yang ketat (Mansour et al., 2022). Oleh karenanya, tidak semua implementasi sistem ERP dapat secara langsung memberikan keuntungan bagi organisasi (Bravi et al., 2021). Pada era *cloud computing*, sistem ERP juga berkembang dengan adanya *Cloud ERP* yang sekarang banyak digunakan dikarenakan penggunaannya yang tidak terlalu berat dan data yang dikelola dapat diterima secara *real-time* (J et al., 2023).

### 2.2 Event Tourism

*Event Tourism* adalah serangkaian kegiatan meliputi perencanaan, pemasaran, dan pengelolaan kegiatan-kegiatan tertentu yang memiliki keunikan tersendiri menjadi sebuah objek wisata (Getz, 2008);(Higgins-Desbiolles, 2018). *Event Tourism* memiliki beberapa tujuan yaitu menarik kunjungan turis, membentuk persepsi positif mengenai objek wisata, menjadi katalis pembangunan dan pertumbuhan ekonomi (Getz & Page, 2014).

### 2.3 Rapid Application Development (RAD)

*Rapid Application Development* (RAD) adalah sebuah metode pengembangan aplikasi. Diciptakan oleh James Martin pada tahun 1991, metode ini berfokus kepada pengembangan aplikasi secara lebih singkat dengan prototipe yang

dapat dirilis secepat mungkin (Naz & Khan, 2015), sehingga penekanan pada metode ini terletak pada proses pengembangannya (Despa, 2014). Metode ini menyesuaikan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang sudah ada dengan memodifikasi beberapa bagian sehingga hasil pengerjaan pada beberapa proses dapat dirilis lebih cepat sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna lebih cepat (Dennis *et al.*, 2015).

#### 2.4 Pariwisata

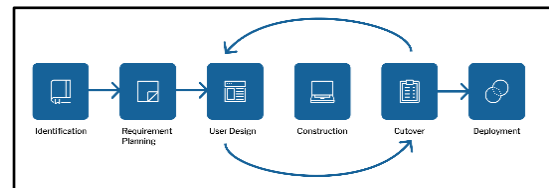
Pariwisata adalah sebuah aktivitas pergerakan manusia yang menghubungkan dua subjek, yaitu manusia sebagai turis atau pengunjung dengan *stakeholder* pariwisata, baik itu pengelola objek wisata, pedagang yang berjualan di objek wisata, maupun pihak lainnya yang berkepentingan pada sebuah objek wisata sehingga memiliki dampak sosial, budaya, dan ekonomi yang dapat mengembangkan kehidupan masyarakat di sekitar objek wisata (Chica *et al.*, 2022) (World Tourism Organization, 2023). Pada rentang waktu 14 tahun (2000-2014), kunjungan wisatawan meningkat hampir dua kali lipat dimana pada tahun 2000, kunjungan wisatawan mancanegara tercatat sebanyak 5 juta orang dan pada 2014 mencapai 9,4 juta orang dan menghasilkan pendapatan hingga 11 miliar dolar AS (Muryani *et al.*, 2020) serta memberikan peluang pekerjaan kepada 33,47 juta penduduk yang menyumbang 25 persen dari keseluruhan penduduk bekerja di Indonesia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2023).

#### 2.5 Odoo

Odoo adalah sebuah perusahaan penyedia sistem ERP yang bersifat *open-source* (Oñate & Sanz, 2023). Odoo memiliki lebih dari 30 modul atau aplikasi yang dapat membantu pengembangan bisnis melalui sistem ERP (Odoo, 2023a). Beberapa modul yang terdapat pada Odoo diantaranya *CRM*, *Accounting*, *Purchasing*, *Inventory*, dan *Manufacturing*. Odoo memiliki beberapa keunggulan. Selain bersifat *open-source*, Odoo juga adalah salah satu sistem ERP gratis, memungkinkan pengembangan modul baru melalui *Software Development Kit* (SDK) berbasis Python (Belhi *et al.*, 2021), tampilan aplikasi yang sederhana, dapat diakses melalui website, dan dapat digunakan oleh perusahaan kecil maupun besar (Harta Nugraha Nur, 2019). Keunggulan tersebut menjadikan Odoo salah satu sistem ERP yang paling banyak penggunaannya dengan lebih dari 5 juta pengguna yang tersebar pada beberapa jenis perusahaan (Odoo, 2023).

### 3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang memungkinkan proses perencanaan sistem dapat dilakukan dengan cepat tanpa mengurangi kualitas sistem yang akan dirancang. (Despa, 2014). Proses pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik wawancara kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi sebagai objek penelitian dan data primer untuk mengetahui permasalahan yang dialami. Selain itu dilakukan kajian pustaka untuk mendapatkan data-data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yang digunakan sebagai data sekunder.



**Gambar 2.**  
Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 6 tahapan penelitian sesuai dengan Gambar 2 yaitu *Identification* untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh objek penelitian, *Requirement Planning* untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan saat ini pada objek penelitian, *User Design* untuk melakukan proses perancangan sistem yang akan dibuat, *Construction* sebagai tahapan implementasi pada sistem Odoo ERP, *Cutover* yaitu tahapan penilaian oleh objek penelitian untuk mengetahui kesesuaian rancangan dan implementasi sistem, dan *Deployment* yaitu proses integrasi antarmodul pada sistem Odoo ERP.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Identification

Tahap *identification* adalah tahapan pertama, dimana pada proses ini dilakukan pemetaan permasalahan yang digambarkan dalam bentuk *Lean Canvas*.

##### 4.1.1 Lean Canvas

*Lean Canvas* adalah sebuah model pengembangan bisnis yang diadaptasi dari *Business Model Canvas* (BMC) untuk membantu mengurangi dampak yang tidak diperlukan dari sebuah pengembangan bisnis atau produk (Pellegrini, 2021).

Pada penelitian ini, sesuai dengan Gambar 3, pengembangan sistem didasarkan atas tiga permasalahan, yaitu berkurangnya kesempatan menjalin kerja sama dengan *business partner* secara berkelanjutan, pengelolaan perencanaan kegiatan belum maksimal karena koordinasi yang melibatkan banyak pihak, dan Lambatnya pelayanan dan ketidakpuasan pelanggan karena transaksi manual yang rentan kesalahan.

### 4.2 User Design

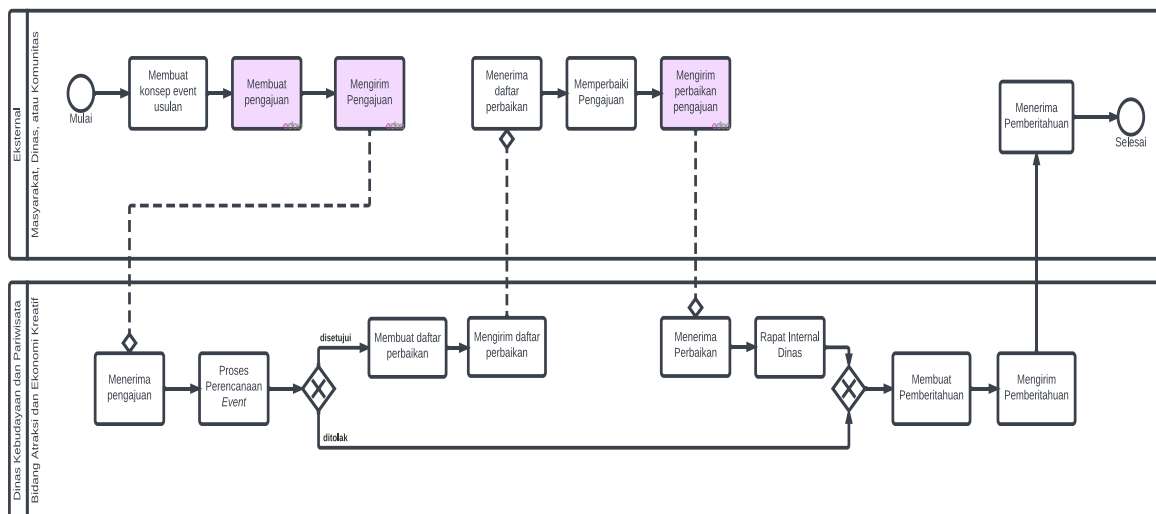
Tahap *user design* adalah tahapan kedua yang menjelaskan proses bisnis yang berjalan pada objek penelitian.

#### 4.2.1 Proses Bisnis Targeting

Proses Bisnis *Targeting* adalah proses bisnis yang akan dirancang oleh perusahaan atau institusi berdasarkan proses bisnis *existing* untuk memperbaiki proses bisnis tersebut agar lebih efektif dan menunjang visi dan misi institusi atau perusahaan dengan lebih baik.

Problem	Solution	Unique value proposition	Unfair advantage	Customer segments
<p>a. Berkurangnya kesempatan menjalin kerjasama dengan <i>Business Partner</i> secara berkelanjutan.</p> <p>b. Pengelolaan perencanaan kegiatan belum maksimal karena koordinasi yang melibatkan banyak pihak.</p> <p>c. Lambatnya pelayanan dan ketidakpuasan pelanggan karena transaksi manual yang rentan kesalahan.</p>	<p>a. Membuat fitur <i>Business Partner</i> agar dapat mengelola kerjasama secara otomatis dalam web service Odoo yang dapat memudahkan dalam proses kerjasama dengan Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD).</p> <p>b. Menerapkan modul <i>Event</i> dan modul <i>Website</i> untuk mengelola perencanaan kegiatan pada Banyuwangi Festival.</p> <p>c. Menerapkan fitur <i>Point of Sales</i> untuk mengintegrasikan aktivitas penjualan dan melakukan pelaporan penjualan tiket Banyuwangi Festival.</p>	<p>a. Aplikasi web service berbasis Odoo.</p> <p>b. Integrasi antar data dan modul yang terpusat dalam satu database.</p> <p>c. Perancangan sistem berbasis ERP cloud architecture.</p> <p>d. Fitur <i>Manage Progress SKPD</i> dan <i>Business Partner</i>, RFQ (<i>Request for Quotation</i>) ke eksternal, RFQ ke SKPD, <i>Master Data Business Partner</i>, dan <i>Pipeline Reporting</i>.</p> <p>e. Fitur pembuatan rencana kegiatan, penjadwalan dan penerimaan usulan event untuk setiap kegiatan dapat saling terintegrasi.</p> <p>f. Fitur <i>Point of Sales</i> untuk mengintegrasikan aktivitas penjualan dan melakukan pelaporan penjualan tiket Banyuwangi Festival.</p>	<p>a. Konsep "<i>Tourism Integrated for Banyuwangi Festival</i>" pada aplikasi web service Odoo.</p> <p>b. Perancangan sistem berbasis cloud ERP.</p> <p>c. <i>Open source</i>, <i>User friendly</i> dan <i>Multiple access</i>.</p> <p>d. Integrasi data pada proses <i>Point of Sales</i>, <i>Event</i> dan CRM.</p>	<p>Pengunjung Banyuwangi Festival (penduduk Banyuwangi, wisatawan domestik di luar Banyuwangi dan mancanegara)</p>
			<p><b>Key metrics</b></p> <p>a. Indikator keberhasilan dalam perancangan sistem.</p> <p>b. Jumlah pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang menggunakan sistem web service Odoo.</p> <p>c. Proses registrasi kegiatan dan perencanaannya sesuai dengan yang direncanakan.</p> <p>d. Hasil analisis monitoring dari kunjungan wisatawan ke Banyuwangi Festival.</p> <p>e. Keefektifitasan dalam melakukan pemesanan dan kerjasama dengan SKPD dan <i>business partner</i>.</p>	<p><b>Channels</b></p> <p>a. Odoo versi 16.0</p> <p>b. PostgreSQL/MySQL</p> <p>c. Aplikasi web service</p> <p>d. Putty</p> <p>e. Cloud Ubuntu</p> <p>f. Visual Studio Code</p> <p>g. Xampp</p>
<p><b>Cost structure</b></p> <p>a. Biaya <i>hosting</i> dan server <i>maintenance</i></p> <p>b. Dokumentasi software</p> <p>c. <i>Indirect Cost</i> (Biaya Internet, Listrik)</p> <p>d. <i>Front-end developer</i> dan <i>Back-end developer</i></p> <p>e. Biaya penerapan modul ERP</p>		<p><b>Revenue streams</b></p> <p>Pada perancangan ini tidak dibahas mengenai sumber pendapatan yang diterima oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata</p>		

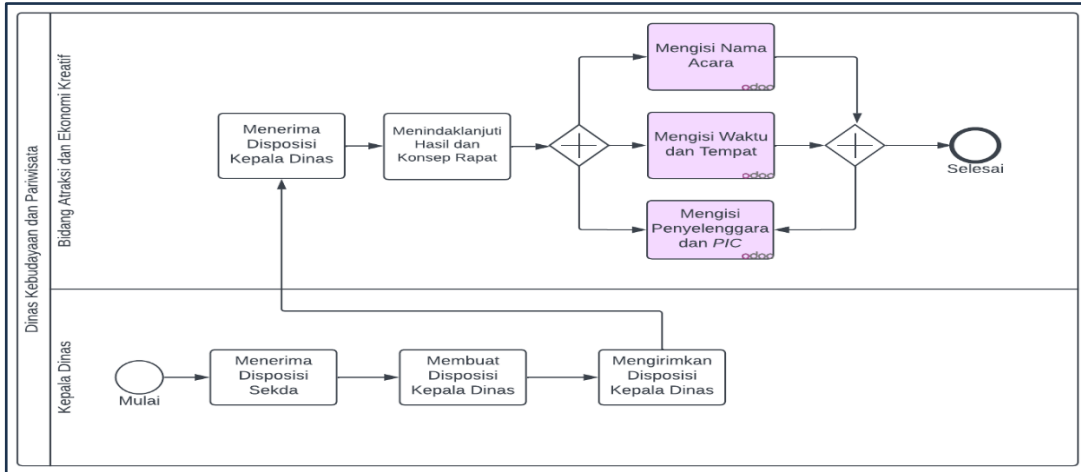
Gambar 1. Lean Canvas



Gambar 2. Proses Bisnis *Targeting* Usulan *Penerimaan Event*

Gambar 4 menjelaskan proses bisnis pengajuan usulan penerimaan *event* oleh pihak eksternal yaitu masyarakat, komunitas, maupun

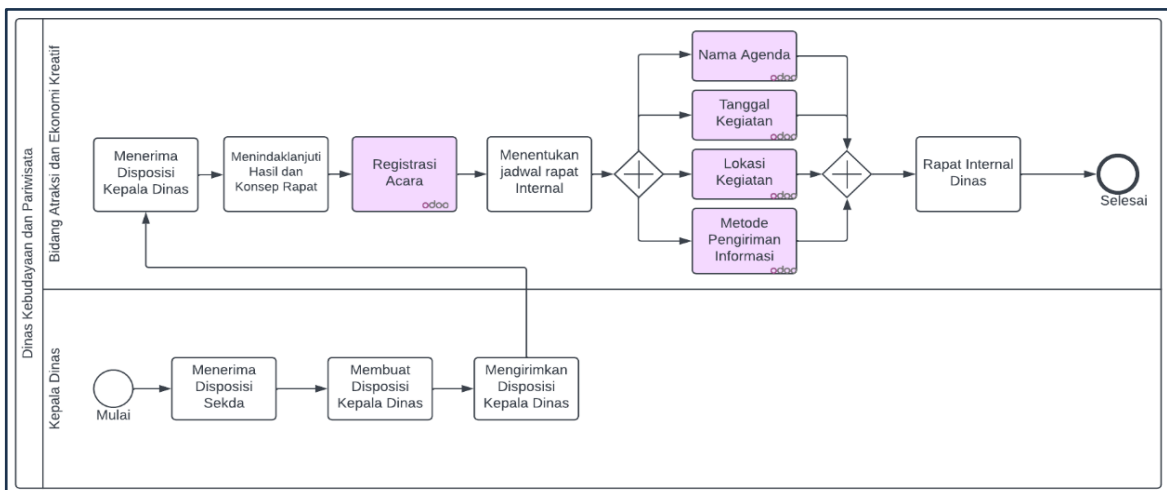
instansi lainnya untuk dipertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival.



**Gambar 5.**  
Proses Bisnis Targeting Registrasi Event

Bidang atraksi akan melakukan pembagian tugas dan melakukan perencanaan kebutuhan *Event* untuk setiap SKPD dan *Business partner*. Bidang pemasaran melakukan pengecekan progres

dari setiap SKPD. Progres tersebut dapat dimonitoring menggunakan sistem yang terintegrasi sehingga perencanaan Event dapat dipersiapkan.



**Gambar 6.**  
Proses Bisnis Targeting Penjadwalan Rapat

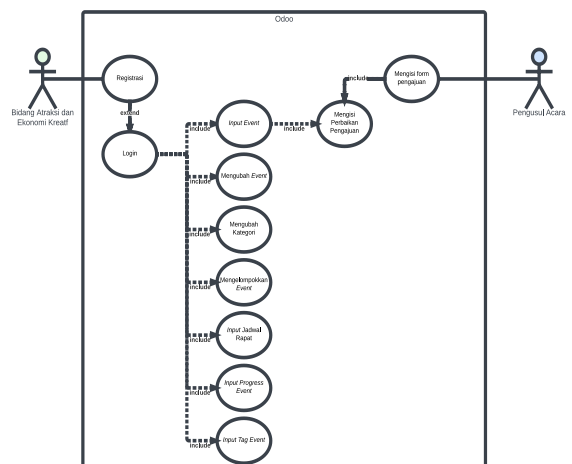
Gambar 6 menjelaskan proses bisnis *targeting* penjadwalan rapat, yaitu proses koordinasi internal dinas untuk mempersiapkan *event* dalam rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival.

**4.3 Construction**

Tahap *Construction* adalah tahapan ketiga yang menjelaskan perancangan sistem yang menggunakan *Unified Modeling Language* dan diimplementasikan pada Odoo.

**4.3.1 Unified Modeling Language**

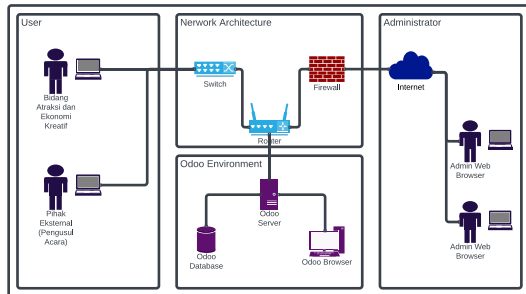
Penelitian ini menggunakan dua jenis *Unified Modeling Language*, yaitu *Usecase Diagram* dan *System Architecture Diagram*.



**Gambar 3.**  
*Usecase Diagram*



Gambar 7 menjelaskan tentang *usecase diagram* yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar *user* dan fungsionalitas sebuah sistem (Kulkarni & Srinivasa, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua *user*, yaitu Bidang Atraksi dan Ekonomi Kreatif dan Pengusul Acara untuk mengelola perencanaan *event* pada rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival.



**Gambar 4.**  
System Architecture Diagram

*System Architecture Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan arsitektur sistem yang akan digunakan untuk mengelola modul *Event* dan modul *Website* Odoo ERP pada penelitian ini.

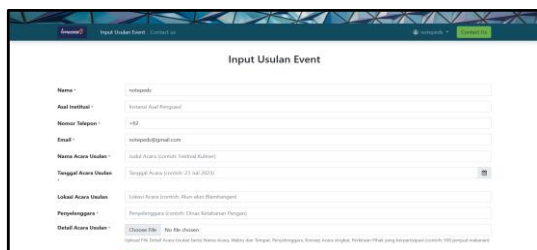
**4.3.2 Hasil Perancangan**

Hasil perancangan pada penelitian ini dilakukan pada sistem Odoo ERP dengan melakukan kustomisasi dan konfigurasi sistem yang sudah ada menjadi sistem yang sesuai dengan kebutuhan objek penelitian.



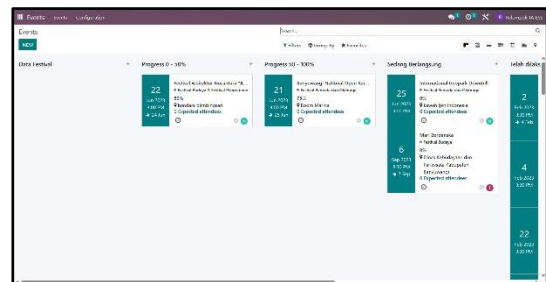
**Gambar 5.**  
Halaman Utama Sistem

Gambar 9 menampilkan halaman utama sistem yang telah dimodifikasi untuk menghilangkan beberapa modul yang tidak digunakan sehingga memudahkan dalam akses modul *Event* maupun modul *Website*.



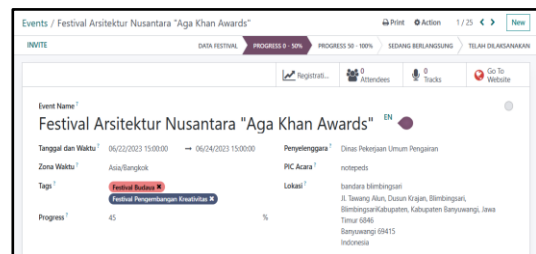
**Gambar 6.**  
Halaman Input Usulan Event

Gambar 10 menampilkan halaman *input* usulan *event* sebagai sarana masyarakat atau pihak eksternal sebagai pengusul acara melakukan pengajuan usulan *event* untuk dipertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival.



**Gambar 7.**  
Halaman Dashboard Modul Event

Gambar 11 menampilkan halaman *dashboard* pada modul *Event* yang telah diubah untuk menampilkan seluruh *event* yang diregistrasikan dan dikelompokkan dengan menggunakan *kanban* berdasarkan kemajuan persiapan setiap *event*.



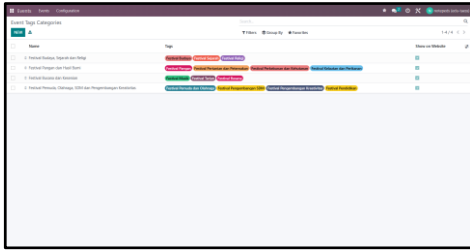
**Gambar 8.**  
Halaman Pencatatan Event

Gambar 12 menampilkan halaman pencatatan *event* yang digunakan untuk mengisi detail *event* yang akan diregistrasikan pada sistem Odoo ERP.

Jadwal Rapat	Catatan																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pengiriman Undangan</th> <th>Judul Rapat</th> <th>Interval</th> <th>Unit</th> <th>Schedule Date</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Mail</td> <td>Event: Rapat Internal 1</td> <td>1 Months</td> <td></td> <td>07/08/2023 14:47:25</td> </tr> <tr> <td>1 Mail</td> <td>Event: Rapat Internal 2</td> <td>3 Weeks</td> <td></td> <td>05/31/2023 15:00:00</td> </tr> <tr> <td>1 Mail</td> <td>Event: Rapat Internal 3</td> <td>1 Weeks</td> <td></td> <td>06/14/2023 15:00:00</td> </tr> </tbody> </table>		Pengiriman Undangan	Judul Rapat	Interval	Unit	Schedule Date	1 Mail	Event: Rapat Internal 1	1 Months		07/08/2023 14:47:25	1 Mail	Event: Rapat Internal 2	3 Weeks		05/31/2023 15:00:00	1 Mail	Event: Rapat Internal 3	1 Weeks		06/14/2023 15:00:00
Pengiriman Undangan	Judul Rapat	Interval	Unit	Schedule Date																	
1 Mail	Event: Rapat Internal 1	1 Months		07/08/2023 14:47:25																	
1 Mail	Event: Rapat Internal 2	3 Weeks		05/31/2023 15:00:00																	
1 Mail	Event: Rapat Internal 3	1 Weeks		06/14/2023 15:00:00																	
Add a line																					

**Gambar 9.**  
Halaman Penjadwalan Rapat

Gambar 13 menampilkan halaman penjadwalan rapat yang berada pada satu halaman dengan halaman pencatatan *event* yang digunakan untuk mengagendakan rapat atau agenda internal dinas untuk melakukan koordinasi internal sebagai persiapan penyelenggaraan *event*.



**Gambar 10.**

Halaman *input tag*

Gambar 14 menampilkan halaman *input tag* untuk membuat dan mengubah kategori *event* berdasarkan jenis *event*.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa proses perencanaan rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival dengan menggunakan Odoo ERP pada modul *event* sebagai modul utama dan modul *website* sebagai modul tambahan dengan melakukan proses penerimaan usulan *event* dari masyarakat, proses registrasi *event*, dan proses penjadwalan rapat berhasil dilakukan dengan menyesuaikan proses bisnis yang sudah ada. Penggunaan Odoo ERP pada Banyuwangi Festival akan dapat memudahkan pengelolaan seluruh rangkaian kegiatan Banyuwangi Festival dan membantu pengambilan keputusan terhadap setiap kegiatan berdasarkan tampilan sistem yang lebih baik.

## ACKNOWLEDGEMENT

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi yang bersedia menjadi objek penelitian ini dan kerja sama yang diberikan selama penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arintoko, A., Ahmad, A. A., Gunawan, D. S., & Supadi, S. (2020). Community-based Tourism Village Development Strategies: A Case of Borobudur Tourism Village Area. *INDONESIA. GeoJournal of Tourism and Geosites*, 29(2):398. <https://doi.org/10.30892/gtg.2>
2. Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia 2023*.
3. Belhi, A., Gasmi, H., Bouras, A., Aouni, B., & Khalil, I. (2021). Integration Of Business Applications with The Blockchain: Odoo and Hyperledger Fabric Open Source Proof of

Concept. *IFAC-PapersOnLine*, 54(1):817–824. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2021.08.185>

4. Bravi, L., Murmura, F., Santos, G., Tomassini, L., & Gnaccarini, A. (2021). Advantages and Disadvantages of Developing an Enterprise Resource Planning to Manage Quality in an Accredited Reality. *COSMOB S.p.A Case Study. International Journal of Quality and Service Sciences*, 13(2):253–267. <https://doi.org/10.1108/IJQSS-04-2020-0052>
5. Chica, M., Hernández, J. M., & Perc, M. (2022). Sustainability in Tourism Determined by an Asymmetric Game with Mobility. *Journal of Cleaner Production*, 355. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2022.131662>
6. Dennis, A., Wixom, B. H., & Tegarden, D. (2015). *Systems Analysis & Design: An Object-Oriented Approach with UML* (B. L. Golub, Ed.; 5th ed.). John Wiley and Sons, Inc. <http://store.visible.com/Wiley.aspx> (diakses pada 29 Mei 2023).
7. Despa, M. L. (2014). Comparative Study on Software Development Methodologies. *Database Systems Journal*, 5(3), 43.
8. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi. (2022). *Daftar Nama dan Alamat Obyek Wisata Tahun 2022 di Kabupaten Banyuwangi*.
9. Getz, D. (2008). Event Tourism: Definition, Evolution, and Research. *Tourism Management*, 29(3), 403–428. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2007.07.017>
10. Getz, D., & Page, S. J. (2014). Progress and Prospects for Event Tourism Research. In *Tourism Management* (Vol. 52, pp. 593–631). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.03.007>
11. Harta Nugraha Nur, G. (2019). Implementasi Sistem Enterprise Resource Planning berbasis Odoo Modul Sales dengan Metode RAD pada PT XYZ. *Journal Industrial Services*, 5(1).
12. Higgins-Desbiolles, F. (2018). Event Tourism and Event Imposition: A Critical Case Study from Kangaroo Island, South Australia. *Tourism Management*, 64, 73–86. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.08.002>
13. J, M. G., Burhanuddin, M., Faa, D., H, A. M., Malik, R. Q., & M, J. M. (2023). An Empirical Study on the Affecting Factors of Cloud-based ERP System Adoption in Iraqi SMEs. In *IJACSA) International Journal of Advanced*

- Computer Science and Applications* (Vol. 14, Issue 1). [www.ijacsa.thesai.org](http://www.ijacsa.thesai.org)
14. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2023). Statistik Tenaga Kerja Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif 2018-2021.
  15. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023, February 15). Siaran Pers: Menparekraf: Pencapaian Target Parekraf 2023 Perlu Ditopang dengan Deregulasi. <https://www.kememparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-pencapaian-target-parekraf-2023-perlu-ditopang-dengan-deregulasi> (diakses pada 13 Maret 2023).
  16. Kulkarni, R. N., & Srinivasa, C. K. (2019). Ameliorated Methodology to Represent UML Use Case Diagram into Table Format. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(1), 4099–4102. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A1329.109119>
  17. Lemy, D. M., Teguh, F., & Pramezwary, A. (2019). Tourism Development in Indonesia: Establishment of Sustainable Strategies. In *Bridging Tourism Theory and Practice* (Vol. 11, pp. 91–108). Emerald Group Holdings Ltd. <https://doi.org/10.1108/S2042-144320190000011009>
  18. Mahmood, F., Khan, A. Z., & Bokhari, R. H. (2020). ERP Issues and Challenges: A Research Synthesis. In *Kybernetes* (Vol. 49, Issue 3, pp. 629–659). Emerald Group Holdings Ltd. <https://doi.org/10.1108/K-12-2018-0699>
  19. Mansour, K., Elkhoully, M., Kassem, S., & Fahim, I. (2022). Novel Integrated Framework for ERP Selection and Implementation. *Journal Européen Des Systèmes Automatisés*, 55(6), 787–792. <https://doi.org/10.18280/jesa.550611>
  20. Muryani, Permatasari, M. F., & Esquivias, M. A. (2020). Determinants of Tourism Demand in Indonesia: A Panel Data Analysis. *Tourism Analysis*, 25(1), 77–89. <https://doi.org/10.3727/108354220X15758301241666>
  21. Naz, R., & Khan, M. N. A. (2015). Rapid Applications Development Techniques: A Critical Review. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 9(11), 163–176. <https://doi.org/10.14257/ijseia.2015.9.11.15>
  22. Odoo. (2023). Making Companies a Better Place, One App at a Time. <https://www.odoo.com/page/about-us> (diakses pada 28 Maret 2023).
  23. Oñate, W., & Sanz, R. (2023). Analysis of Architectures Implemented for IIoT. In *Heliyon* (Vol. 9, Issue 1). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e12868>
  24. Pellegrini, M. (2021). The Business Canvas\*. *Proceedings of the 39th ACM International Conference on the Design of Communication: Building Coalitions. Worldwide, SIGDOC 2021*, 224–230. <https://doi.org/10.1145/3472714.3473645>
  25. World Tourism Organization. (2023, March 21). Glossary of Tourism Terms. <https://www.unwto.org/glossary-tourism-terms> (diakses pada 21 Maret 2023).