

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sepakbola telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia. Di Indonesia olahraga ini juga sangat populer. Ini terbukti dengan animo penduduk Indonesia terhadap olahraga ini baik sekedar menonton maupun memainkannya. Penonton liga sepakbola nasional baik yang hadir di stadion maupun yang menonton lewat siaran televisi cukup banyak. Sementara itu, club sepakbola di Indonesia sekarang sedang berusaha untuk menghidupi dirinya tanpa suntikan APBD. Pemasukan dari tiket pertandingan merupakan sumber keuntungan yang perlu diberdayakan guna menunjang kelangsungan klub sepakbola itu sendiri.

Saat ini banyak stadion di Indonesia belum memiliki sistem penjualan tiket yang baik. Masih banyak ditemui kasus seperti antrian panjang saat pembelian tiket, calo tiket, dan kurangnya informasi mengenai posisi tempat duduk di tribun penonton, dan juga alokasi tempat bagi penduduk tim tamu yang datang ke stadion. Tiket pertandingan dijual dengan variasi harga sesuai kedudukan tempat duduk di tribun stadion. Namun sering didapati tiket berupa karcis dengan kode nomor tempat duduk, namun penonton tidak dapat memilih lokasi tempat duduk seperti halnya di bioskop.

Seperti stadion lainnya di Indonesia, stadion Gajah Mada Mojokerto juga mengalami permasalahan serupa. Stadion Gajah Mada di pilih karena jumlah penonton yang besar tiap pertandingannya. Selain itu, letak kursi yang tidak dapat di pilih saat memesan tiket. Calon penonton sering mengantri untuk membeli tiket, dan tak jarang habis terjual karena diborong oleh calo dan di jual lagi dengan harga naik 10%, sehingga mengakibatkan kelangkaan tiket.

Penonton tidak bisa memilih tempat duduk sesuai keinginannya. Karena itu perlu adanya sistem pemesanan tiket secara online, dimana penonton dapat melihat posisi tempat duduk di denah tribun. Sehingga penonton bisa dengan leluasa menentukan tempat duduk yang tersedia di tribun stadion. Aplikasi yang akan dibangun membuat penonton dapat memilih kursi sendiri dan menghindari antrian saat pembelian tiket, selain itu penonton dapat memantau ketersediaan tiket.

Diharapkan dengan penelitian ini bisa membantu dalam distribusi penjualan tiket. Penjualan tiket secara manual membutuhkan tenaga penjual yang banyak, dan calon penonton yang sulit memperoleh tiket sesuai pilihannya. Dengan kemajuan teknologi informasi, penjualan barang seperti tiket dapat mempermudah dengan penjualan melalui online. Dengan aplikasi web, calon penonton tidak perlu datang langsung untuk memesan dan memastikan ketersediaan tiket. Sehingga membantu pemesanan tiket agar lebih mudah diakses.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana supaya penonton bola tidak takut kehabisan tiket untuk menonton di stadion ?
- b. Bagaimana agar penonton yang berada di luar kota tidak kesulitan untuk memesan dan membeli tiket ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi pemesanan tiket ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online sampai pada bukti pemesanan tiket.

- b. Pembuatan verifikasi penonton yaitu *username* dan *password* yang di gunakan untuk login

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai adalah supaya para pecinta sepakbola lebih mudah untuk mendapatkan tiket pertandingan tanpa harus kesulitan membeli tiket di stadion, dengan cara memesan melalui sistem informasi yang kami buat, termasuk melihat informasi jadwal tiket dan harga tiket.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini tugas akhir ini adalah pada bidang industri olahraga. Sistem ini dapat memberikan penonton sepakbola untuk membeli tiket secara online. Disisi lain pihak penyelenggara per tandingan sepak bola dapat mudah menyaring penonton yang mempunyai tiket untuk masuk ke stadion.

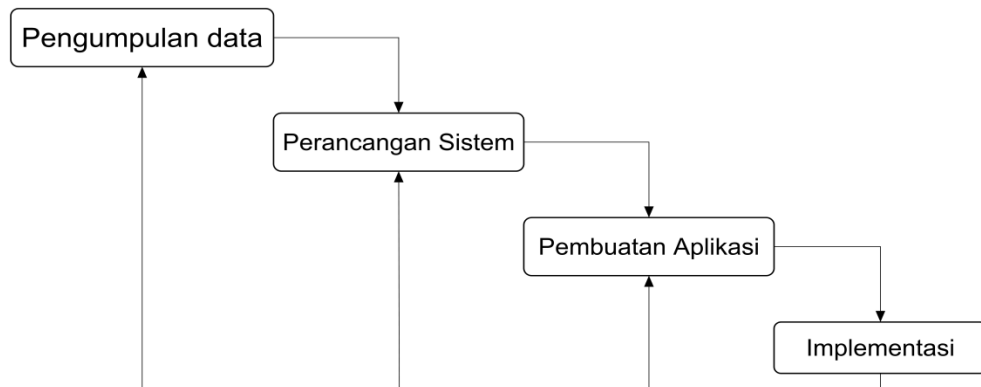
1.6 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan melalui empat tahap penelitian, yaitu

1. Analisis kebutuhan dan pengumpulan data
2. Perancangan sistem
3. Pembuatan aplikasi
4. Implementasi, pengujian sistem dan analisis hasil

Tahap pertama analisis kebutuhan dan pengumpulan data di stadion Gajah mada Mojokerto. Tahap kedua adalah perancangan sistem menggunakan Unified Modelling Language(UML). Tahap yang ketiga adalah pembuatan aplikasi berdasarkan tahap sebelumnya. Keempat implementasi, pengujian dan analisis dari aplikasi yang telah di buat.

Metodelogi penelitian yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi pemesanan tiket sepakbola menggunakan metode waterfall. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;



Gambar 3.1 model waterfall

1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

a. Metode Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan bertatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai. Wawancara berfungsi untuk mengumpulkan informasi yang akan berguna dalam pembuatan analisa pada sistem informasi pemesanan tiket sepak bola PSMP Mojokerto berbasis web. Proses wawancara ini dilakukan agar mendapatkan informasi data-data yang diinginkan berupa data-data kapasitas stadion.

b. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan meninjau secara langsung proses kerja yang sedang berjalan beserta mengumpulkan beberapa data seperti data kapasitas stadion, pemesan.

2. Perancangan system

Tahap ini merupakan tahapan perancangan sistem. Yang di dalamnya dilakukan pemodelan sistem dengan *usecase*, *sequence diagram*, *activity*

diagram, dilakukan juga perancangan database yang di cantumkan dalam *Physical Data Model (PDM) dan struktur tabel*

3. Pembuatan aplikasi

Tiga proses tersebut dilakukan berulang-ulang hingga mendapatkan kepuasan dari pengguna untuk sistem yang telah dibuat. Proses akan dilakukan seperti siklus, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.

Tahap pertama menghasilkan data dan kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Hasil tahap kedua adalah aplikasi yang dibangun berdasarkan hasil tahap pertama. Tahap terakhir, aplikasi diuji dan melihat tanggapan pengguna.

4. Implementasi

Setelah analisa dan *design* sistem selesai, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi adalah tahapan dimana dilakukan *coding* atau pengkodean. Setelah itu akan di uji sistemnya ini diperlukan untuk mengetahui apakah sistem sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam pembuatan

Sistem Informasi pemesanan Tiket Pertandingan Sepak Bola di PSMP Mojokerto.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisi sistem, serta flowcart, usecase, sequence diagram, activity diagram dan perancangan dari sistem pemesanan tiket sepakbola psmp mojokerto.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang implementasi perancangan menjadi sebuah aplikasi. dan juga pengujian terhadap aplikasitu sendiri

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan daran, kesimpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat dari pembahasan dan implementasi.saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis.