

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Event adalah sebuah peringatan agenda acara tertentu yang menunjukkan dan merayakan dengan bertujuan untuk memperingati atau memberitahukan kepada masyarakat hal penting yang dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu dengan tujuan mensosialisasikan isi dari acara atau pesan di dalam acara tersebut kepada pengunjung (Riadi, 2019). Kegiatan acara atau *event* seperti pertunjukan seni budaya, pertunjukan grup musik, seminar nasional, pameran pengenalan makanan dan lain adalah suatu ketertarikan pengunjung dengan tujuan menjadi ladang pendapatan ekonomi sebuah daerah (Nugroho, 2018). Tiket adalah suatu voucher atau kunci tiket masuk yang digunakan sebagai alat penukaran pintu masuk dalam suatu acara, pertunjukan konser musik, tempat bermain, dan sebuah bioskop (Darmaanta & Setiyawati, 2017). Suatu pameran yang berada di Kota Jakarta yaitu Jakarta *Fair* tahun 2019 yang pesertanya tercatat sebesar oleh 2.700 perusahaan yang berpartisipasi dengan peserta dalam 1.500 stan di tahun 2019 yang menampilkan produk – produk unggul nya dari suatu perusahaan menggunakan daya tarik potongan diskon yang lumayan besar dalam pameran produknya. Ketua Penyelenggara acara pameran Jiexpo Kemayoran pada tahun 2019, Prajna Murdaya ketua penyelenggara, menerangkan bahwa peserta yang mengikuti acara pameran ini sejumlah 6.8 juta pengunjung yang penuh antusias mengikuti kegiatan pameran Jiexpo (Jiexpo, 2019).

Event yang diselenggarakan oleh pihak penyelenggara *event* tentunya membutuhkan waktu untuk manajemen dari segi periklanan, dan pembuatan tiket. Bisa jadi karena terbatasnya sumber daya yang dimiliki oleh penyelenggara event (Fadillah et al., 2015). Tentunya hal itu akan memakan banyak waktu bagi penyelenggara *event* dalam manajemen itu semua. Terlebih lagi untuk pendaftaran ulang di dalam sebuah *event* masih

menggunakan kertas dan tandan tangan dalam bentuk fisik secara manual dengan menuliskan nama pengunjung yang membutuhkan waktu cukup lama. Pengunjung harus mengantri panjang dalam melakukan pendaftaran untuk mendapatkan tiket di suatu *event* yang diadakan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menuangkan gagasan ke dalam penelitian dengan judul “**Aplikasi Pemesanan Tiket Event Berbasis Website**” Melalui aplikasi ini penyelenggara *event* dapat mempromosikan tiket nya. Dengan tujuan untuk memudahkan penyelenggara *event* dalam mencari pengunjung dan tidak perlu manajemen periklanan dan pembuatan tiket. Setiap tiket yang di buat memiliki kode unik dalam bentuk *barcode* untuk meningkatkan keamanan tiket yang digunakan. Dan dengan mudahnya calon pengunjung dapat melakukan pemesanan suatu tiket secara *online* melalui aplikasi *website* yang tersedia tanpa harus mengantri panjang pada umumnya, untuk pendaftaran ulang pada *event* menggunakan *QR code* yang berupa kode unik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu pihak penyelenggara event untuk mempromosikan tiket *event* ?
2. Bagaimana cara memudahkan pengunjung dalam membeli tiket *event* ?
3. Bagaimana cara membuat tiket *event* yang aman ?.
4. Bagaimana cara membantu pihak penyelenggara *event* untuk meminimalisir antrian pendaftaran ulang ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi *web* yang dapat mempromosikan *event* dan manajemen tiket *event*.
2. Membangun aplikasi *web* yang dapat memfasilitasi pengunjung untuk melakukan transaksi pembelian tiket *event*.

3. Membangun aplikasi *web* yang dapat membuat *e-ticket* yang dilengkapi *QR Code* di setiap *e-ticket*.
4. Membangun aplikasi *web* yang dapat memfasilitasi pengunjung *event* untuk melakukan pendaftaran ulang dengan cepat dengan tujuan untuk meminimalisir antrian yang panjang.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bagi Penyelenggara *Event*:

1. Membantu penyelenggara *event* di wilayah Kota Jakarta mempromosikan *event* nya kepada calon pengunjung.
2. Sebagai sarana penghubung antara penyelenggara *event* dan calon pengunjung di wilayah Kota Jakarta untuk memberikan solusi yang terbaik.

Bagi Pengunjung *Event*:

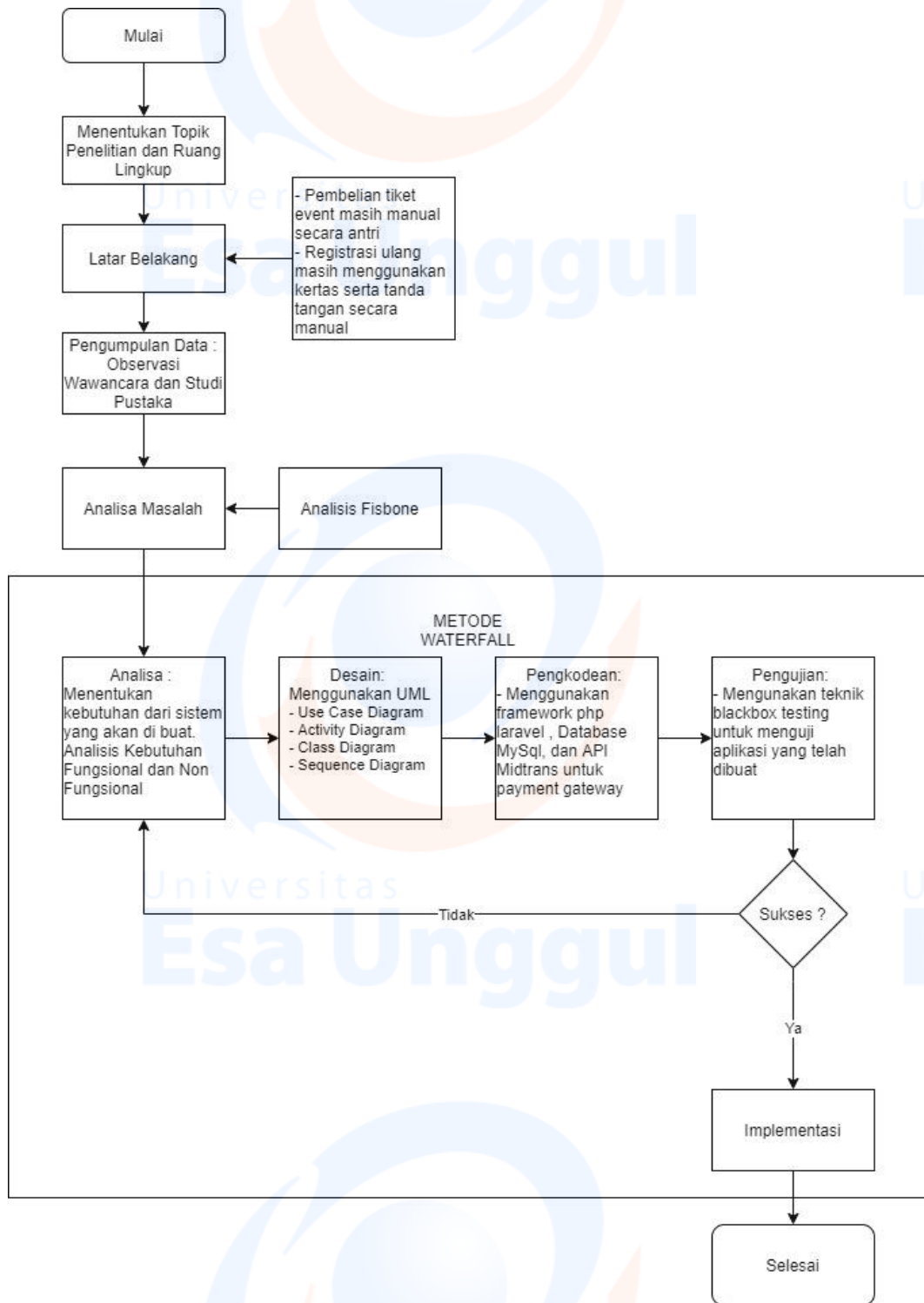
1. Membantu pengunjung untuk mencari dan membeli tiket *event* seperti informasi, lokasi, harga, dan keuntungan lainnya yang di tawarkan penyelenggara *event*.
2. Mempermudah pengunjung dalam bertransaksi secara *online*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup Tugas Akhir ini yaitu:

1. Aplikasi pemesanan ini tiket hanya menampilkan lokasi *event* yang ada di Kota Jakarta.
2. Aplikasi ini dibangun dengan 3 tipe *user*, yaitu: *superadmin*, *admin* penyelenggara *event*, dan *user* / pengunjung.
3. Aplikasi yang dibangun hanya membahas pemesanan tiket *event* secara *online* dan pembayaran menggunakan *payment gateway midtrans*.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1 Keterangan Kerangka Berpikir

Action	Keterangan
Menentukan Topik Penelitian	Pada tahapan ini menentukan topik yang diambil sebagai bahan penelitian oleh peneliti dan suatu perencanaan kebutuhan yang nantinya diperlukan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
Latar Belakang	Mendasari permasalahan yang akan di angkat. Menghasilkan judul yang akan diteliti oleh penulis. Dalam Lingkup Kota Jakarta.
Pengumpulan Data (Observasi)	Pada tahapan ini akan dilakukan pengamatan tempat – tempat yang sering diadakan <i>event</i> .
Pengumpulan Data (Wawancara)	Pada tahapan ini akan dilakukan tanya jawab dengan penanggung jawab <i>event</i> dan pengunjung di sekitar tempat <i>event</i> yang berlangsung.
Pengumpulan Data (Studi Pustaka)	Pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan informasi, melalui jurnal, buku, internet, artikel, karya ilmiah penelitian beberapa media lainnya yang membantu peneliti dalam membuat tugas akhir ini.
Analisa Masalah	Mendalami permasalahan yang ada untuk menunjang judul yang telah di pilih. Menganalisa menggunakan Analisis FISHBONE.
Fase Analisis	Pada tahapan ini dilakukan mendefinisikan kebutuhan sistem yang nantinya di bangun berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap sistem, kebutuhan data atau informasi dan kebutuhan-kebutuhan lain yang membantu dalam pengembangan tugas akhir ini.
Fase Desain	Pada tahapan ini penulis akan mendesain dengan bantuan diagram UML. Diantaranya Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.
Fase Pengkodean	Pada proses coding penulis akan menggunakan Framework Laravel PHP. Dengan Database My SQL dan API Midtrans untuk payment gateway.

Fase Pengujian	Pada tahapan ini dilakukan fase pengujian menggunakan teknik black box testing dengan menguji seluruh fungsi aplikasi yang telah dibangun.
Implementasi	Pada tahapan ini akan dilakukan proses implementasi dari seluruh rancangan yang telah di bangun pada aplikasi pemesanan tiket ini.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah dalam penyusunan Tugas Akhir ini, akan di jelaskan secara garis besar dalam beberapa bab penulisan dengan pemaparan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diterangkan tentang Rencana Penelitian, Objek Penelitian Dan Teknik pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan, solusi rancangan yang akan dibangun dan implementasi yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pengembangan aplikasi.