

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Noor (2013) mengartikan sebuah *event* sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menggambarkan atau merayakan hal-hal yang penting dalam hidup manusia, baik yang individual maupun kolektif, dan sering terkait dengan adat, budaya, tradisi, serta agama. Pada era saat ini, acara-acara sering diadakan di berbagai tempat, dengan pilihan untuk dilakukan secara daring atau luring. Event-event yang tersebar ini membutuhkan pengunjung membawa akses masuk dengan tiket, dan para pemegang *event* manajemen tiket fisik dapat sulit diurus dan rentan terhadap pemalsuan terkait penipuan terhadap tiket dan pelanggaran terhadap *event*. Staff *event* ingin memberikan pengalaman yang unik bagi para peserta.

Mengurus tiket fisik menjadi tantangan bagi penyelenggara event, karena banyak yang harus diurus, seperti mencari transaksi tiket, mencari informasi pembeli tiket, menganalisis pendapatan *event*. Penjualan tiket membutuhkan banyak waktu, mengirim tiket fisik kepada pengunjung akan membuat antrian yang lebih panjang lagi.

Edwin Fajar Nurdiansyah dan Irawan Afrianto (2017) mengatakan bahwa verifikasi tiket fisik menggunakan kertas khusus dan dilakukan oleh petugas yang berada di depan pintu masuk, yaitu memeriksa tiket dari setiap orang yang akan masuk dan memecah atau merobek pada tiket itu menandakan bukti bahwa tiket telah diverifikasi untuk memasuki *event*. Namun, telah terjadi banyak kasus pelanggaran yang dilakukan oleh pengunjung, seperti orang-orang yang masuk

dengan menggunakan potongan tiket dari pengunjung sebelumnya dan diam diam telah masuk sebelumnya, sementara ada juga yang melakukan pemalsuan tiket.

Menurut Lyubomyr Nykyforuk (2020), beberapa jenis tiket berguna untuk mendukung strategi *event* besar dan target pendapatan dan audiens sangat penting untuk membuat keputusan yang baik tentang jenis tiket di berbagai *event* untuk menarik berbagai audiens dan menambah kesuksesan acara. Meskipun tiket masuk umum cocok untuk penonton yang tertarik dengan tiket yang terjangkau untuk *event* berskala besar, namun untuk *event* yang lebih kecil seperti pameran seni atau peragaan busana, tiket VIP memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi dalam pengalaman *event* yang lebih memuaskan. Terlebih lagi, dengan menggunakan tiket khusus dapat menarik pengunjung yang bersedia membayar lebih untuk tempat duduk yang lebih baik atau layanan ekstra.

Dengan permasalahan tersebut, peneliti membuat sistem informasi *e-ticketing* yang dapat mengatur manajemen tiket secara *online* dengan mudah, seperti manajemen transaksi tiket dengan fitur pencarian transaksi dan pemilik tiket, pengelompokan tingkatan tiket dengan dibuat kategori pada tiket, dan pemusatan pembayaran tiket dengan menggunakan layanan *payment gateway*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Maka yang ingin penulis angkat dalam masalah penelitian ini, menurut latar belakang yang sudah ditulis oleh penulis adalah tentang bagaimana cara membuat sistem informasi *e-ticketing* yang bisa digunakan untuk mengelola tiket dan akses *event*?

### 1.3 Tujuan

Mengenai tujuan dibuatnya sistem informasi ini, seperti yang disebutkan pada latar belakang sebelumnya yaitu untuk membuat sistem informasi *e-ticketing* yang dapat mengatur manajemen tiket dan *event* secara *online* dengan mudah, yang dapat membantu pemegang acara seperti pembuatan *event*, mengatur transaksi, dan mendapatkan informasi pengunjung dari tiket, dan pengunjung seperti mempermudah pembayaran tiket.

### 1.4 Manfaat

Maka dari itu manfaat yang bisa diambil dari sistem informasi ini agar memudahkan pemegang *event* dalam hal pengelolaan tiket dan *event*, membuat *event*, kategori tiket, dan memudahkan pengunjung dalam pembayaran tiket.

### 1.5 Batasan Masalah

Mengenai batasan masalah pada sistem informasi ini yang tidak terkandung oleh penulis adalah:

- Sistem informasi yang dibangun menggunakan teknologi *web* ini didasarkan dengan bahasa pemrograman *Java* dan *framework Spring Boot* sebagai pengembangan bagian *backend*, serta menggunakan bahasa

pemrograman *JavaScript* dan *framework ReactJS* untuk pengembangan bagian depan atau *frontend*.

- Penulis membuat sistem informasi ini berlaku hanya *event* luring saja, dan tidak menyediakan sertifikat bagi pengguna setelah mengunjungi *event*

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan pembuatan sistem informasi ini yang ditulis penulis kali ini, metode kualitatif dipilih untuk menjadi metode penelitian pada penelitian yang akan dibuat penulis kali ini. Metode kualitatif dipakai dalam penelitian ini, yaitu melalui wawancara dengan salah satu pemegang *event* yang memiliki pengalaman dengan sistem informasi *e-ticketing* yang serupa. Metode ini digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang dalam mengenai pengalaman, tantangan, dan kebutuhan yang timbul dalam pengelolaan *e-ticketing* dan akses ke *event*. Dengan pendekatan ini, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang pengembangan sistem informasi *e-ticketing*.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun							
	bulan							
	9	10	11	12	1	2	3	4

Pengumpulan Data								
Analisa Data								
Perancangan Sistem								
Pengembangan								
Pengujian								

### 1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

#### A. Bahan

Bahan yang menjadi acuan dalam penelitian ini meliputi hasil yang didapat dari wawancara dengan salah satu pemegang *event* yang memiliki pengalaman dengan sistem informasi *e-ticketing* dan hasil observasi terhadap beberapa sistem informasi *e-ticketing* yang telah ada. Dari wawancara dan observasi tersebut, dapat dipahami kebutuhan apa yang diperlukan untuk merancang sistem informasi *e-ticketing* tersebut. Hal ini bertujuan untuk memahami tantangan dan kebutuhan yang ada dalam merancang sistem informasi *e-ticketing* tersebut.

#### B. Alat

Dalam penelitian pembuatan Sistem Informasi pada penelitian ini, berikut adalah perangkat keras, lunak, bahasa pemrograman yang apa-apa dipakai oleh penulis adalah berikut ini:

1. Perangkat keras:
  - a. Perangkat utama yaitu Perangkat Laptop
  - b. Perangkat input seperti Perangkat *mouse* dan keyboard *mechanical*.
  - c. Konektivitas internet yang berasal dari kuota sendiri dan *cafe*
2. Perangkat Lunak seperti:
  - a. *Spring Boot* sebagai *backend framework*
  - b. *PostgreSQL* sebagai database
  - c. *ReactJS* sebagai *frontend library*
  - d. *RemixJS* sebagai *ReactJS framework*
  - e. *Microsoft Visual Studio Code* sebagai *Text Editor*
  - f. Aplikasi *Web Browser* seperti *Brave Browser*
  - g. *DBeaver* sebagai *database management*
3. Bahasa Pemrograman
  - a. *Java*
  - b. *HTML*
  - c. *Javascript*

### **1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi**

Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai dasar bagi melakukan penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk memastikan sumber data analisis

yang dianalisis dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah sumber analisis yang akurat dan relevan, akan memakai beberapa teknik atau cara mengumpulkan data, yaitu:

1. Observasi

Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi langsung di lapangan, yaitu pada event-event jejepangan yang berada di Malang, dengan melihat proses pengolahan data yang digunakan, sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

2. Wawancara

Peneliti mengadakan wawancara dengan menggunakan tanya-jawab langsung yang terkait dengan topik penelitian. Wawancara ini dilakukan kepada informan yang berasal dari salah satu pemegang *event* yang memiliki pengalaman dengan sistem informasi *e-ticketing*.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan observasi dan menganalisis dokumen untuk mengumpulkan sumber informasi penelitian dan informasi tambahan yang relevan dengan penelitian. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mendapatkan imajiner yang sangat komprehensif mengenai topik penelitian dan untuk memverifikasi keakuratan dan kejelasan informasi yang diperlukan. Hal ini sangat penting dalam melakukan analisis sumber informasi penelitian dan membuat kesimpulan yang benar-benar dapat diandalkan.

#### 1.6.4. Analisis Data

Metode analisis deskriptif adalah metode analisis digunakan dalam penelitian ini. Untuk memperoleh data, penulis mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan salah satu pemegang *event* yang memiliki pengalaman dengan sistem informasi *e-ticketing*. Temuan tersebut oleh penulis mengimplementasi menjadi bahan penelitian pada tugas akhir ini. Dalam metode ini, peneliti menjelaskan hasilnya berdasarkan data yang diperoleh. Terakhir, berdasarkan analisis data, penulis mengambil kesimpulan yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

#### 1.6.5. Prosedur Penelitian

##### a. Pengumpulan Data

Peneliti sudah mengumpulkan sumber informasi yang cocok dengan tujuan penelitian ini. Dalam kasus ini, data yang dikumpulkan, seperti wawancara pada salah satu pemegang *event* yang memiliki pengalaman dengan sistem informasi *e-ticketing*. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi *e-ticketing*.

##### b. Analisis Data

Peneliti telah menganalisis data penelitian yang telah ditelaah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sistem informasi *e-ticketing*. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk menentukan fitur-fitur yang harus ada dalam sistem informasi *e-ticketing*.

c. Perancangan Sistem

Peneliti menyusun spesifikasi sistem informasi e-ticketing. Spesifikasi sistem ini mencakup tujuan sistem, masukan, keluaran, proses, dan asumsi sistem. Perancangan sistem ini juga mencakup diagram alir sistem informasi e-ticketing dan diagram database sistem informasi e-ticketing.

d. Pengembangan

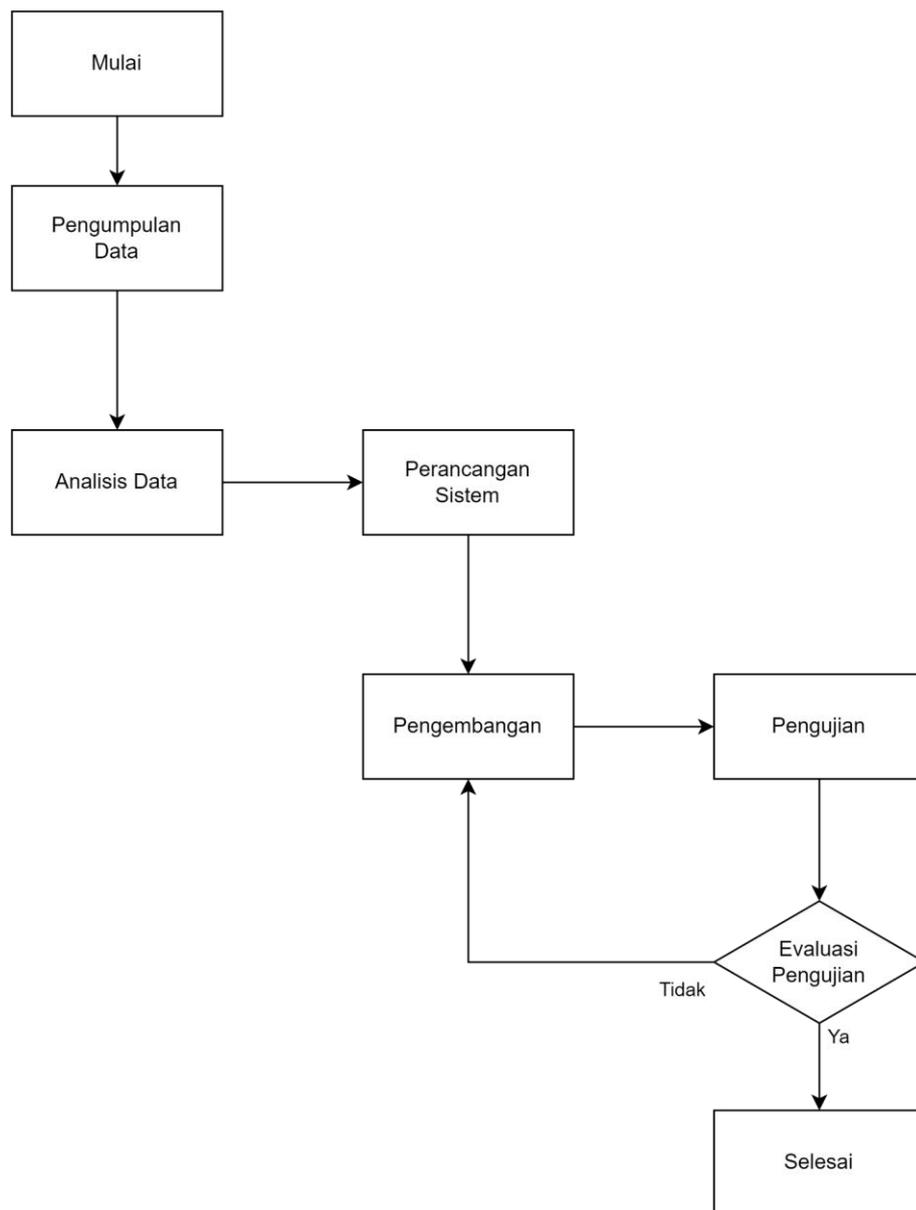
Peneliti membangun sistem informasi e-ticketing sesuai spesifikasi yang telah ditetapkan. Sistem informasi e-ticketing kemudian diuji untuk mengkonfirmasi bahwa sistem informasi berjalan dengan baik.

e. Pengujian

Untuk memastikan bahwa sistem informasi *e-ticketing* bekerja dengan baik, dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut. Pengujian ini melibatkan berbagai metode, seperti pengujian unit, pengujian antarmuka, dan pengujian sistem. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kendala atau kekurangan yang mungkin ada dalam sistem. Selain itu, pengujian juga dijalankan untuk mengkonfirmasi bahwa sistem dapat memenuhi persyaratan dan standar yang ditetapkan. Dengan melakukan pengujian terhadap apa-apa yang akan dikembangkan oleh penulis, diharapkan menjadi sistem informasi yang nyaman bagi pengguna, aman, dan mudah digunakan.

f. Evaluasi Pengujian

Setelah pengujian selesai, hasil pengujian dievaluasi untuk memastikan bahwa seluruh fitur sistem informasi *e-ticketing* berfungsi sesuai yang diharapkan. Jika kesalahan ditemukan selama pengujian, sistem akan diperbaiki dan diselesaikan pada tahap pengembangan baru. Proses ini bersifat berulang, dari mengembangkan dan menguji hingga sistem memenuhi semua persyaratan dan standar yang ditetapkan. Jika seluruh pengujian berhasil dan sistem dianggap siap, maka tahap pengembangan dinyatakan selesai dan pengguna dapat mengimplementasikan atau menggunakan sistem.



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

## 1.7 Sistematika Penulisan

- a. Pendahuluan (BAB I): Pada tahapan ini, penelitian ini akan mengupas tentang latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, batasan masalah, dan sistematika

penulisan. Tahapan ini dilakukan memiliki tujuan untuk menjelaskan gambaran umum tentang penelitian dan cara-cara yang akan dilakukan selama penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

- b. Tinjauan Pustaka (BAB II): memberikan garis besar tentang penelitian-penelitian yang memiliki bahasan yang serupa dengan bahasan penelitian ini. Selain itu, akan juga dijabarkan teori-teori yang memiliki metode yang sejalan dengan penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk memberikan garis besar lebih komprehensif tentang topik penelitian dan menunjukkan bagaimana penelitian ini dapat berkontribusi dalam menambah pengetahuan di bidang tersebut.
- c. Analisis dan Perancangan (BAB III): menjelaskan analisis pemecahan masalah, metodologi yang digunakan, dan perancangan aplikasi yang akan diimplementasikan. Hal ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang kegiatan-kegiatan yang dicapai dalam melakukan penelitian dan menjelaskan cara perancangan aplikasi yang akan dibuat.
- d. Pembahasan (BAB IV): tahapan ini menjelaskan tentang gambaran umum pelaksanaan penelitian, implementasi, hasil pembahasan, serta uji coba aplikasi. Hal ini bermaksud untuk memberikan gambaran tentang hasil yang telah dicapai selama penelitian dan menunjukkan bagaimana aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.
- e. Penutup (BAB V): menyimpulkan tahapan-tahapan hasil yang telah dicari dalam penelitian ini, diberikan saran-saran untuk penelitian atau pengembangan yang akan selanjutnya. Kegiatan ini memiliki rencana untuk

menghasilkan gambaran tentang kontribusi dari penelitian ini dan memberikan panduan untuk penelitian selanjutnya yang dapat mengembangkan hasil dari penelitian yang dicapai penulis ini.