

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi kini telah berkembang dengan sangat pesat, perkembangan teknologi kini telah mengubah aspek kehidupan masyarakat tradisional menjadi masyarakat yang *modern*, sehingga memberikan banyak keuntungan dan memudahkan pekerjaan dan aktivitas sehari-hari. Sistem informasi yang dibangun pada saat ini bersifat *real-time* dan *online*, sehingga informasi terkini tersedia dimana-mana.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, website telah menjadi salah satu penerapan teknologi informasi. Saat ini website dapat digunakan sebagai buletin, komersial, berita, periklanan dan alat komunikasi. Ini memungkinkan pengunjung situs web untuk menemukan berita atau sumber informasi yang mereka butuhkan saat ini dan menambah informasi dan pengetahuan kepada pengunjung situs web.

Kehadiran perkembangan teknologi menciptakan era *modern* yang ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, perluasan social dan budaya. Dunia musik industrial juga sedang marak saat ini, misalnya pagelaran konser yang saat ini sangat digemari oleh berbagai kalangan, baik muda maupun tua, banyak musisi yang mengadakan konser, baik dengan artis dalam maupun luar negeri.

Konser adalah pertunjukan musik dari negara setempat yang datang ke negara lain (*concert tour*) untuk memberikan hiburan musik yang menarik bagi penggemar di berbagai negara. Selain kesempatan untuk menikmati musik, konser juga memberikan efek positif bagi kesehatan fisik dan mental serta menjadi tempat berkumpulnya para penggemar.

Untuk menonton suatu konser biasanya harus memesan tiket terlebih dahulu, maka dikembangkanlah website reservasi tiket untuk memudahkan pengguna mendapatkan informasi terbaru seputar konser, baik konser idola maupun penampilan dari seniman-seniman yang diselenggarakan di Indonesia, serta dapat membeli tiket yang dapat diakses dengan mudah, cepat dan aman.

Penelitian ini membahas tentang pemesanan tiket konser yang terdiri dari tiga menu yaitu *home page*, pembayaran, dan pencetakan tiket. Aplikasi ini dibuat berbasis website menggunakan framework Codeigniter 3. Metode pengembangan aplikasi ini menggunakan metode scrum, yang didasarkan pada proses kerja yang berulang, dimana aturan dan solusi yang disepakati diimplementasikan dalam kolaborasi tim.

Beberapa isu penelitian muncul dalam penelitian ini, seperti pertukaran tiket yang rumit, banyak pemegang tiket yang masuk tidak pada section yang sesuai, tribun penonton yang kurang aman dan adapula tiket dijual namun tidak ada kursinya. Hanya saja masalah yang paling menonjol adalah banyaknya pembeli tiket yang menjual tiket ke penggemar dengan harga selangit.

Sehingga website ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang konser musik yang akan datang. Melalui website ini, pengunjung juga dapat mengetahui informasi tentang konser musik populer pada tanggal tertentu dan lokasinya.

Dari permasalahan tersebut diatas maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET KONSER BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SCRUM

1.2 Perumusan masalah

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana membangun sebuah aplikasi perancang sistem informasi berbasis web menjadi sebuah platform dimana masyarakat dapat memesan tiket konser dengan mudah, aman dan cepat."

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan website TICKO bagi perancang sistem informasi tiket konser musik dengan bantuan penyedia teknologi manajemen tiket yang andal yang dapat mempersiapkan untuk mengelola arus pengunjung sejak saat pembelian tiket.

Tiket konser musik yang disediakan oleh TICKO dilengkapi dengan instruksi penukaran dan penjelasan tentang penerimaan. Semuanya kami lengkapi dengan *barcode* yang dapat dipindai dengan mudah saat pengunjung masuk. TICKO juga dilengkapi dengan *seat map* yang dapat mendeteksi tiket *double* dan palsu.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, agar perancang sistem informasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan. Maka, permasalahan yang ada di batasi sebagai berikut:

1. Website yang dibuat adalah website untuk pemesanan tiket konser.
2. Pada tampilan menu utama website terdapat konten-konten profil, home, event, metode pembayaran, transaksi, login, logout.
3. Aplikasi web dirancang menggunakan PHP, JS, CSS, HTML dengan framework Codeigniter 3, serta sistem database MYSQL sebagai template *engine*.
4. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode scrum.
5. Tools yang digunakan adalah VSCode, Web Browser dan XAMPP.
6. Pada website TICKO dibagi menjadi dua pengguna yaitu admin dan user. Fitur program website bagi user adalah dapat mengetahui informasi tiket apa saja yang ter-update. Bagi admin adalah dapat meng-upload informasi tiket terbaru guna memperbaharui data.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dapat menambah pemahaman dan pengetahuan terkait masalah harga, periklanan, dan pengaruh kualitas pelayanan terhadap keputusan konsumen.
2. Bagi pengelola TICKO, sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan kebijakan dan mengambil keputusan mengenai harga, periklanan dan kualitas pelayanan yang ditawarkan kepada konsumen sehingga konsumen dapat memutuskan untuk menggunakan TICKO.

3. Bagi pihak lain, teori-teori yang disampaikan oleh para ahli dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya atau mereka yang akan membahas topik dengan judul penelitian yang serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan tugas akhir ini mudah dipahami dan tertata dengan rapi, Adapun struktur penulisan laporan yang kami gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan Pustaka, dan dasar teori yang menjadi landasan konsep penyelesaian masalah.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum terhadap objek yang dijadikan acuan penelitian, analisis kebutuhan sistem, alur magang, hasil pengumpulan data, serta solusi yang ditawarkan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai pembahasan analisis data-data yang di dapatkan dari hasil penelitian dan pengujian terhadap objek yang diambil. Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan sistem, perancang basis data, dan perancangan user interface

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan beberapa saran-saran demi lebih baiknya penelitian kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai sumber ataupun referensi yang digunakan dalam penelitian dari awal hingga akhir.

LAMPIRAN

Bagian ini merupakan bagian dari akhir penyusunan laporan yang berisi file-file pendukung penelitian.