

## **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. Saat ini sudah banyak pemesanan tiket yang dilakukan secara online tanpa perlu datang ke penyedia tiket, contohnya pada bidang transportasi dan penginapan seperti traveloka dan bidang hiburan seperti TIX ID yang hingga saat ini sedang diminati oleh beberapa kalangan.

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.

Penelitian ini menggunakan metode *Scrum* yang melibatkan observasi dan studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengurangi penimbunan tiket yang sering terjadi saat pemesanan tiket yang kemudian dijual kembali dengan harga dua sampai tiga kali lipat lebih mahal dari harga tiket yang seharusnya. Sehingga website ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang konser musik yang akan datang. Dari permasalahan tersebut diatas maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET KONSER BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SCRUM" yang diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemesanan tiket konser yang diinginkan oleh pengguna.

## 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:

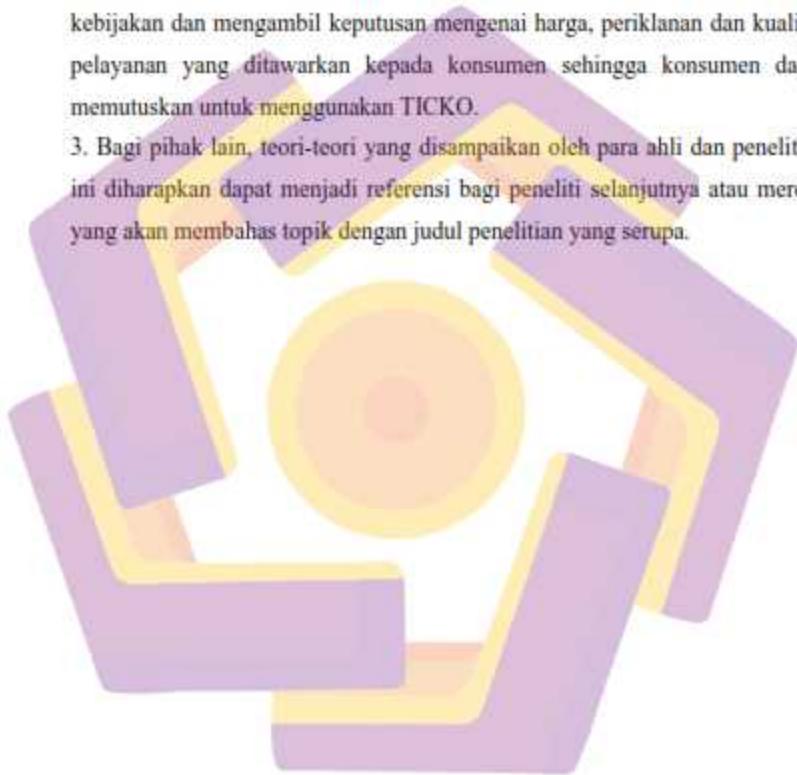
1. Website yang dibuat adalah website untuk pemesanan tiket konser.
2. Pada tampilan menu utama website terdapat konten-konten profil, home, event, metode pembayaran, transaksi, login, logout.
3. Aplikasi web dirancang menggunakan PHP, JS, CSS, HTML dengan framework Codeigniter 3, serta sistem database 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.