

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, khususnya *internet*, telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia olahraga dan sistem penjualan tiket. Di era digital seperti saat ini, masyarakat semakin bergantung pada teknologi untuk mendapatkan informasi secara cepat dan melakukan berbagai transaksi, termasuk pembelian tiket pertandingan. Sistem penjualan berbasis *website* menawarkan kemudahan akses dalam mendapatkan suatu informasi, pencatatan yang lebih akurat, dan penghematan waktu baik bagi penyelenggara maupun penonton dalam pembelian tiket di sebuah Gelanggang Olahraga.

Kota Kupang memiliki suatu Gelanggang Olahraga yang bernama Gor Flobamora yang menyelenggarakan berbagai *event* olahraga. Salah satu olahraga yang paling diminati oleh masyarakat adalah pertandingan Futsal, dengan antusias yang begitu banyak. Hal ini bisa dilihat pada halaman lampiran.

Permasalahan lainnya adalah panitia juga sering mengalami kesulitan, ketika pembayaran yang dilakukan oleh calon penonton secara tunai untuk akses masuk, memberikan uang tunai dalam angka nominal yang lebih tinggi dari harga yang telah ditetapkan sehingga harus menyediakan kembalian dari nominal yang dibayarkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem penjualan berbasis *online* yang dapat mempermudah pihak panitia penyelenggara dalam memberikan informasi yang dibutuhkan kepada setiap calon penonton, untuk dapat menikmati setiap pertandingan yang akan berlangsung. Sistem manual juga meningkatkan risiko kesalahan data, yang dapat menimbulkan duplikasi dan

ketidaktepatan dalam pencatatan. Untuk mengatasi sistem pembayaran yang selama ini dilakukan secara tunai, dapat dilakukan dengan menggunakan *Midtrans*. *Midtrans* sendiri adalah salah satu penyedia layanan *payment gateway* di Indonesia yang memfasilitasi *transaksi* pembayaran secara online. Implementasi metode pembayaran menjadi sangat fleksibel karena *Payment Gateway Midtrans* dapat mendukung seluruh jenis pembayaran yang umum digunakan di Indonesia [1]. *Payment gateway* sendiri merupakan sistem transaksi *online* antara penjual dan pembeli yang berperan sebagai jembatan untuk menghubungkan toko *online* dengan berbagai metode pembayaran seperti *transfer bank*, dan dompet digital.

Proses kerja *Midtrans* dimulai saat pelanggan melakukan proses *checkout* di halaman *website*. Setelah itu, server dari sistem pemesanan (*Backend Merchant*) mengirimkan permintaan ke (*snap Backend*) *Midtrans* melalui API untuk memperoleh *snap* token. *Snap backend* milik *Midtrans* memberikan *response API* dengan *snap* token. *Server* sistem pemesanan kemudian menggunakan token itu untuk membuat halaman *HTML*, yang kemudian dikirim kembali ke *browser* pengguna untuk menampilkan jendela *pop-up* pembayaran. Setelah itu, pelanggan memilih salah satu metode pembayaran yang tersedia melalui layanan *Midtrans* dan menyelesaikan proses pembayaran. Setelah pelanggan mengonfirmasi metode pembayaran tersebut, sistem pemesanan memberikan *respons* berupa status pembayaran, jika *Midtrans* menerima pembayaran dari pelanggan, maka status pembayaran tersebut akan diperbarui secara otomatis. Sistem semacam ini dapat membantu admin dalam mengelola pemesanan dan laporan dengan mengandalkan database yang terintegrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilakukan penelitian ini dengan judul “Sistem Penjualan Tiket *Online* Untuk Pertandingan Futsal Di Gor Flobamora Berbasis *Web*”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien bagi pihak panitia, karena bisa menampilkan informasi mengenai jadwal pertandingan, pemilihan tempat duduk di tribun, jumlah tiket yang tersedia, harga tiket, hingga metode pembayaran yang dapat digunakan oleh calon penonton telah disediakan oleh sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun “Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Futsal Di Gor Flobamora” berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sistem penjualan tiket *online* untuk pertandingan futsal di Gor Flobamora. Sistem ini mencakup fitur-fitur seperti halaman *registrasi*, jadwal pertandingan, pemesanan tiket, pemilihan tempat duduk tribun serta opsi metode pembayaran.
2. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman dan laragon sebagai pengelola basis datanya.
3. Sistem pembayaran tiket menggunakan *Payment Gateway* yaitu *Midtrans*. *Midtrans* sendiri adalah salah satu penyedia layanan *payment gateway* di Indonesia yang memfasilitasi *transaksi* pembayaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun Sistem Penjualan

Tiket *Online* Untuk Pertandingan Futsal Di Gor Flobamora Berbasis Web, yang dapat mempermudah pihak panitia penyelenggara dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh setiap calon penonton dan dapat menikmati setiap pertandingan yang akan berlangsung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Panitia Futsal

Dengan adanya *website* ini dapat mempermudah panitia untuk mendaftar turnamen futsal dengan online, yang artinya bisa mengirim data-data turnamen kapan saja dan di mana saja.

2. Bagi Calon Penonton

Dengan adanya *website* penjualan ini dapat mempermudah calon penonton dalam melihat jadwal pertandingan, harga tiket dan informasi lainnya, sehingga bisa menghemat banyak waktu dan mempermudah penonton masuk ke dalam Gor Flobamora.

3. Bagi Admin

Dengan adanya *website* ini, admin bisa mengontrol isi dari sistem dan menginput data-data turnamen agar pengelolaan pertandingan futsal yang berbasis *website* ini jadi lebih rapi dan tersistem dengan baik.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian berfungsi sebagai panduan dalam menjalankan proses penelitian, sehingga hasil yang diperoleh tetap sejalan dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

1. Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai upaya memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menunjang tercapainya tujuan penelitian ini. Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui metode berikut :

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung terhadap masalah yang dihadapi oleh para panitia futsal.

b. Wawancara

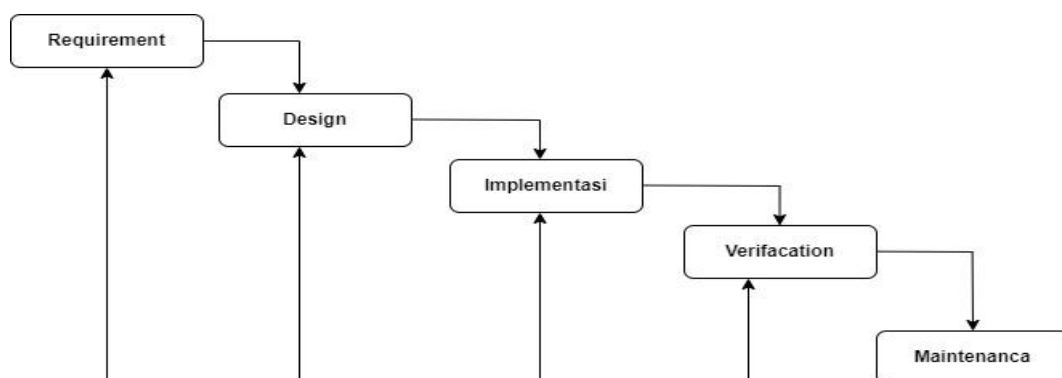
Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab langsung dengan panitia futsal.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan literatur-literatur dari buku panduan, jurnal dan media internet yang memuat teori dan konsep mengenai permasalahan yang akan dibahas.

2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang dipakai dalam merancang bangun *website* sistem informasi pendataan aset ini adalah model *waterfall*. Terdapat beberapa tahapan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.2 Model *Waterfall* (2)

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berturut yaitu *requirement* (analisis kebutuhan), *system design* (desain sistem), *Implementation* (penerapan program), *Integration and system testing* (uji coba), dan *maintenance* (pemeliharaan). Tahapannya sebagai berikut.

a. *Requirement Analysis*

Tahapan *requirement Analysis* merupakan suatu tahapan dimana penulis menganalisa kebutuhan dari pengguna (*user*), serta mengembangkan kebutuhan dari pengguna yang akan menggunakan system (3).

b. *Design*

Merupakan proses pengubahan kebutuhan pengguna yang telah dirangkum secara rinci menjadi dokumen perancangan sistem yang lebih terstruktur (4).

c. *Implementasi*

Dibuat untuk menguji program yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kinerja program tersebut (5).

d. *Verifacation*

Melakukan *verification* secara *black box testing* bertujuan untuk

mengetahui komponen *website* telah berfungsi dengan akurat (6).

e. *Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan sistem. Pada tahapan ini dilakukan proses instalasi perangkat lunak dan dilakukan *maintenance*.