

ABSTRAK

THORIQ IBNU WARDANA. Sistem Informasi E-Tiketing *Event Creator Convention* Berbasis Web (dibawah bimbingan MUSLIMIN B, S.Kom., M.Cs dan SYAFEI KARIM, S.Kom., M.Kom).

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi menjadi elemen penting dalam berbagai bidang, termasuk industri hiburan dan acara. Sistem pemesanan tiket tradisional yang sering kali melibatkan antrian panjang dan transaksi tunai telah digantikan oleh e-tiketing yang lebih efisien dan nyaman. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Aplikasi Sistem Informasi E-Tiketing untuk Event Creator Convention Berbasis Web, dirancang untuk memenuhi kebutuhan penyelenggara acara dalam mengelola penjualan tiket dan registrasi peserta secara efisien.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Iterative Guidelines For Rapid Application Engineering* (GRAPPLE), yang terdiri dari *Requirements Gathering, Analysis, Design, Development, Deployment*. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dengan *framework* Laravel. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) dengan jenis *black box testing* dan *beta testing* untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan tervalidasi.

Hasil Penelitian ini menampilkan akses informasi yang mudah bagi publik sehingga dapat memperbaiki kualitas pelayanan dan penjualan tiket. Sistem ini berfokus pada pembangunan CMS (*Content Management System*) untuk mengelola tampilan depan dan antarmuka pengguna. Berdasarkan hasil uji sistem dengan menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) jenis *beta testing* menghasilkan skor persentase pada kuesioner yaitu 84.065%, dan pada *black box testing* menggunakan 26 butir pengujian dengan hasil keseluruhan sesuai dengan ekspektasi. Dapat disimpulkan sistem informasi e-tiketing ini masih diatas minimum persentase 50% (tidak baik).

Kata Kunci: *Sistem informasi, E-Tiket, Website, GRAPPLE, Laravel*

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Studi Literatur	4
B. Landasan Teori	7
III. METODOLOGI PENELITIAN	13
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	13
B. Alat dan Bahan	13
C. Prosedur Penelitian.....	13
D. Rancangan Sistem.....	15
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. HASIL	51
B. PEMBAHASAN	68

V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
L A M P I R A N.....	94

PENDAHULUAN

Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang pesat, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri hiburan dan acara. Salah satu aspek yang mengalami transformasi besar adalah sistem pemesanan tiket untuk berbagai acara seperti konser, festival, konvensi, dan lain sebagainya. Tradisionalnya, pembelian tiket seringkali melibatkan antrian panjang, transaksi tunai, atau pengambilan fisik tiket di lokasi tertentu, yang bisa menjadi tidak efisien dan tidak nyaman bagi para pengguna.

Dengan adanya kemajuan teknologi, khususnya di bidang *web*, banyak penyelenggara acara mulai beralih ke sistem pemesanan tiket secara daring (e-tiketing) sebagai alternatif yang lebih efisien dan praktis. Namun, meskipun e-tiketing telah menjadi populer, terdapat beberapa kekurangan dan kendala yang masih perlu diatasi, terutama dalam hal kemudahan penggunaan dan fleksibilitas dalam penyelenggaraan acara.

Di sisi lain, industri konvensi dan pameran juga mengalami pertumbuhan yang pesat, dengan semakin banyaknya acara-acara besar dan beragam yang diselenggarakan setiap tahunnya. Para penyelenggara acara membutuhkan sistem yang dapat mengelola tiket dengan efisien, mengatur registrasi peserta, dan menyediakan informasi yang lengkap dan akurat kepada pengguna.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi Sistem Informasi E-Tiketing untuk *Event Creator Convention* Berbasis *Web*. Aplikasi ini akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan penyelenggara acara dalam mengelola penjualan tiket, registrasi *creator* dan *circle* secara keseluruhan dengan lebih efisien dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi web, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi penyelenggara acara maupun peserta acara dalam proses pemesanan tiket dan pengelolaan acara.

Melalui perancangan aplikasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi penyelenggaraan acara, mengurangi biaya operasional, serta meningkatkan kepuasan pengguna baik dari pihak penyelenggara maupun peserta acara. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi tambahan dalam bidang perancangan sistem informasi berbasis *web*, khususnya dalam konteks industri hiburan dan acara.

Dengan demikian, perancangan Aplikasi Sistem Informasi E-Tiketing untuk *Event Creator Convention* Berbasis *Web* ini diharapkan dapat menjadi langkah maju dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan acara di era digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini akan berfokus pada penyelesaian beberapa permasalahan yang muncul dalam pengembangan Aplikasi Sistem Informasi E-Tiketing untuk *Event Creator Convention* Berbasis Web. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi e-tiketing yang efisien?
2. Bagaimana fungsi utama yang dibutuhkan dalam aplikasi e-tiketing untuk memenuhi kebutuhan acara?
3. Bagaimana cara memastikan keamanan dan kehandalan sistem informasi e-tiketing agar transaksi pembelian tiket dapat dilakukan dengan aman dan lancar?

Keterbatasan waktu yang dimiliki, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan:

1. Perancangan aplikasi akan dibatasi pada teknologi web dan *framework* yang umum digunakan, seperti HTML, CSS, JavaScript, dan *framework web* Laravel. Penelitian tidak akan mempertimbangkan teknologi atau platform khusus yang mungkin memiliki keterbatasan aksesibilitas atau keterbatasan dalam pengembangan.
2. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan aplikasi e-tiketing untuk acara-acara konvensi dan pameran (*convention*) dengan skala menengah hingga besar. Acara-acara seperti konser, festival musik, atau pertunjukan teater tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi e-tiketing yang efisien dan *user-friendly* untuk penyelenggara acara konvensi dan pameran (*convention*). Aplikasi ini akan memungkinkan penyelenggara acara untuk memfasilitasi proses pemesanan tiket dan registrasi peserta secara online dengan lebih efisien. Dengan adanya aplikasi e-tiketing ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan efisiensi dalam penyelenggaraan acara konvensi dan pameran. Proses pengelolaan penjualan tiket, registrasi *creator* dan *circle* diharapkan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa Dan Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. In *Informatika Bandung*.
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., & Dharmawan, Y. Y. (2020). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website.
- Firdaus, I., & Harapan, A. (2021). Perancangan Convention Centre Di Gedebage Dengan Tema. *Jurnal Desain Dan Arsitektur*, 41-42.
- Kadir, A. (2018). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi.
- Naista, D. (2017). Codeigniter Vs Laravel Kasus Membuat Website Pencari Kerja. In *Manajemen Informasi*. Cv Lokomedia.
- Nugraha, R. B., Ramadhan, F., & Prihandi, I. (2019). Implementasi Event Management System Menggunakan Framework Yii2 Dengan Metode Rapid Application Development (Rad) (Studi Kasus: Spesial Event, Pt. Metra Digital Media) . *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 232-239.
- Putra, A. S. (2020). Konsep Kota Pintar Dalam Penerapan Sistem Pembayaran Menggunakan Kode Qr Pada Pemesanan Tiket Elektronik. 84-93.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2019). Fenomena Content Creator Di Era Digital. 8-9.
- Supangat, & Agista, D. F. (2023). Implementasi E-Ticketing Event Organizer Dengan Metode Non Iterative Algorithm Guidelines For Rapid Application Engineering. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 26-38.
- Syakuro, M. W., Mubassiran, & Armianti, S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Untuk Meningkatkan Pelayanan Bagi Pengunjung Objek Wisata (Studi Kasus : Amazing Art World). *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika*, 24-29.
- Wahyudi. (2020). Pengembangan Aplikasi Sistem E-Ticketing Konser Musik Dengan. *Jurnal Teknik Informatika (Jika) Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 21-28.
- Widya, A. A., & Faqih, A. R. (2023). mplementasi Aplikasi E-Ticket pada Bumdes Desa Sumbermulyo Kec. Jogoroto Kab. Jombang sebagai Solusi Digitalisasi Pengelolaan Tiket. 49-53.
- Yudho Yudhanto, H. A. P. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Pt Elex Media Komputindo.

