



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET KONSER
MUSIK PADA PT. INSAN KARYA ARUNA NUSA (MOTIKDONG.COM)**

Wahyudi

Universitas Bina Sarana Informatika

(Naskah diterima: 1 Juni 2019, disetujui: 28 Juli 2019)

Abstract

Creative fish pond Communication that deals with services, even though the organizers are where these companies often hold music events. In a music concert it certainly has the method of ticket sales, where Creative Communication Fish Pool submits and sells ticket sales and third parties via ticket bins, which sometimes makes access to color cards difficult to buy in terms of place and time. In this research method the author will solve the above problems through observation, interviews, literature studies, data analysis, system design, program development and programming tests. The results of this study are a web-based ticket sales system that makes it easy for customers to buy tickets anywhere, anytime, and makes it easier for the administrator to find out who bought the ticket and created the report.

Keywords: Start-ups, concert tickets, online concert tickets, selling music concert tickets

Abstrak

Kolam Ikan Creative Communication yang bergerak di bidang jasa yang salah satunya adalah *Event Organizer* dimana perusahaan ini sering mengadakan event konser musik. Dalam sebuah konser musik tentu berkaitan dengan penjualan tiket, dimana Kolam Ikan Creative Communication menyerahkan penjualan tiketnya kepada pihak ketiga dan menjual secara offline melalui tiket box, yang terkadang membuat akses calon customer untuk membeli tiket merasa kesulitan dalam hal tempat dan waktu. Dalam metode penelitian ini penulis akan melakukan penyelesaian permasalahan diatas melalui observasi, wawancara, studi pustaka, analisa data, perancangan system, pembuatan program, serta pengujian program. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah system penjualan tiket berbasis web yang memudahkan customer untuk membeli tiket dari mana saja dan kapan saja, serta memudahkan dari sisi admin untuk mengetahui siapa saja yang membeli tiket serta membuat laporannya.

Kata Kunci : Start-up, tiket konser, tiket konser online, jual tiket konser musik

I. PENDAHULUAN

Industri musik saat ini juga sedang ramai ramainya, pertunjukan konser pun sangat banyak dilakukan oleh musisi musisi baik artis dalam negeri maupun luar negeri. Pihak penyelenggara atau *Event Organizer*, sudah menjadi rahasia umum bila rilisan fisik yang dulunya merupakan sektor paling menghasilkan dalam industri musik terus mengalami kerugian akibat pembajakan yang terjadi dimana-mana, ditambah lagi dengan maraknya layanan streaming. Satu-satunya pemasukan utama yang bisa diharapkan para musisi adalah melalui panggung-panggung mereka. Konser musik diperkirakan akan terus berkembang pesat. Sebuah jaringan lembaga profesional asal Inggris, price water house coopers, memprediksi bahwa sektor ini akan meraup keuntungan sebesar \$30,9 miliar (sekitar Rp428,82 triliun) pada tahun 2019, angka tersebut naik dari \$26 miliar (sekitar Rp360,88 triliun) pada tahun 2014.

Lalu, apa dampak dari fenomena ini? Dulu, para artis dan musisi melakukan tur, tampil di berbagai konser dan festival, untuk memperkenalkan album dan lagu terbaru mereka sebagai bentuk promosi yang bisa mendorong penjualan rekaman fisik mereka. Namun, akibat semakin mudahnya akses internet,

berbagi file secara online, dan kehadiran streaming musik, berimbang pada menurunnya penjualan rilisan fisik mereka, sehingga industri musik dipaksa untuk mengubah model pendapatan mereka.

Dalam penjualan tiket secara offline, calon pembeli yang ingin menonton konser musik harus datang ke tempat tempat dimana tiket tersebut dijual, sehingga menghabiskan waktu, biaya dan tenaga yang tidak sedikit, belum lagi ditambah pekerjaan admin yang mengelola penjualan tiket konser tentu akan sangat ekstra hati-hati, karena bukan tidak mungkin akan banyak dokumen yang terselip atau hilang. Dalam hal ini penulis mencoba merancang sebuah system informasi untuk penjualan tiket konser secara online.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan Tiket Konser Berbasis Web?

Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk merancang system informasi penjualan tiket konser musik berbasis web yang nantinya akan digunakan untuk menjual tiket konser musik secara online. Dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan beberapa me-

tode pengumpulan data yaitu: wawancara, studi lapangan, studi pustaka.

II. KAJIAN TEORI

Pengertian Sistem informasi menurut Kadir (2014:9) adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, di proses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”. Pengertian Sistem informasi menurut Krismaji (2015:15): Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Laudon (2014) juga mendefinisikan sistem informasi: Secara teknis sebagai sesuatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan.

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan data yang terintegritasi dan saling melengkapi dengan menghasilkan output

yang baik guna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall. Tahapan-tahapan dari metode waterfall menurut (Yurindra, 2017) adalah sebagai berikut: Requirement Analysis Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software.

1. System Design Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding, yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.
2. Implementation Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya.
3. Integration & Testing Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

4. Operation & Maintenance Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara diantaranya:

1. Metode Observasi. Metode ini dilakukan analisis awal yaitu sebagai rujukan untuk melakukan perancangan.
2. Metode Wawancara. Metode wawancara ditempuh menggunakan pertanyaan-pertanyaan secara lisan dengan staff yang berhubungan dengan penjualan tiket guna mencari data untuk membangun system yang sesuai nantinya.
3. Metode Studi Pustaka. Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan bantuan jurnal maupun dari buku yang berkaitan dengan penelitian.

Proses pengembangan melibatkan bahasa pemrograman diantaranya:

1. PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) Menurut (Handoko, Purnama, & Sukadi, 2016), “PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang dilaksanakan pada server dan kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer klien”.
2. CSS (Cascading Style Sheet) Menurut (Siberio, 2013), “Cascading Style Sheet me-

miliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak yang telah diformat, maka 255 IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) Vol.3 No.2, November 2018: 253-259 anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya”.

3. JavaScript Menurut (Wahana Komputer, 2014) “Java Script merupakan skrip yang paling banyak digunakan dalam pemrograman web pada sisi client dewasa ini. Dengan adanya Java Script sebuah web akan menjadi lebih hidup, cepat, dan tampil lebih menawan dengan sebuah animasi”.
4. MySQL Anhar dalam (Hikmah, Supriadi, & Alawiyah, 2015) mengemukakan, “MySQL (My Structure Query Language) adalah salah satu Database Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postgre SQL dan lainnya”.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Tinjauan Perusahaan

Kolam Ikan Creative Communication adalah sebuah perusahaan yang bernaung dibawah PT Insan Karya Aruna Nusa yang bergerak dibidang content supply dan *event organizer*. Adapun dalam hal ini sebagai *event*

organizer Kolam Ikan Creative Communication sering menggelar acara konser musik di antaranya yang sudah berlalu adalah “September Ceria Vina Panduwinata”, “Konser Akustik Tohpati”, “33 Years Musik Journey Hedi Yunus”, “40th Meretas Jejak Atiek CB”, “Konser Amal Love Pink” dan PT Insan Karya Aruna Nusa berdiri pada tanggal 25 Juni 2014 yang beralamat domisili di Ruko Radio dalam Square No.1B, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.



Sumber: Staff PT. Insan Karya Aruna Nusa

Gambar 1. Struktur Organisasi PT. Insan Karya Aruna Nusa

4.2 Analisa Kebutuhan

1. Kebutuhan Pengunjung (Customer)
 - a. Pengunjung dapat melihat informasi tiket apa saja yang dijual
 - b. Pengunjung dapat mengetahui cara proses pemesanan tiket sampai dengan pembayaran
 - c. Pengunjung dapat membeli tiket
 - d. Pengunjung dapat mendaftar / checkout sebagai tamu untuk membeli tiket.

e. Pengunjung dapat melakukan pembayaran.

2. Kebutuhan Admin

- a. Admin dapat mengatur semua isi dan tampilan website, menampilkan tiket yang dijual serta menonaktifkan penjualan tiket yang sudah kadaluarsa.
- b. Admin dapat memproses pesanan tiket (canceled atau completed) yang telah masuk dalam system.
- c. Admin dapat menambah user baru dengan role manager.

3. Kebutuhan Otomatis Sistem

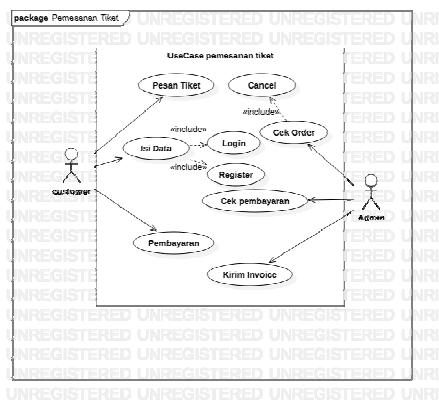
- a. Sistem dapat mengirimkan email pemesanan tiket dan harga yang harus dibayar jika ada order baru kepada customer maupun kepada admin.
- b. Sistem dapat mengirimkan email tiket elektronik ke customer ketika admin memproses / merubah status menjadi completed pada backend.
- c. Sistem dapat mengurangi stock ketika ada pembelian tiket.

4.3 Desain Perancangan

Dalam penelitian ini desain sistem menggunakan UML meliputi pembuatan use case diagram dan activity diagram. Pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan Entity Relationship Diagram. Desain user interface yang

sesuai untuk kebutuhan informasi kepada pengguna.

1. Usecase

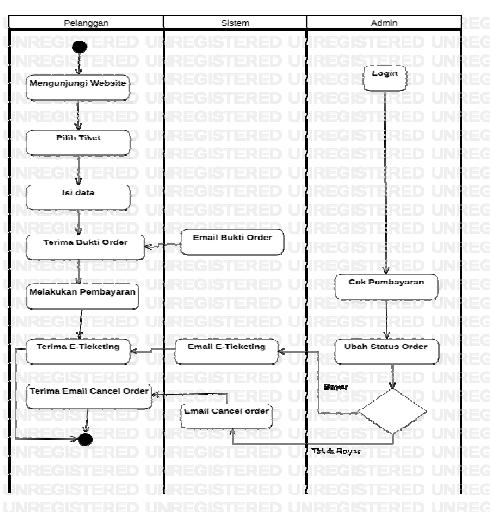


Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 2. Usecase Pemesanan Tiket

Pada gambar 2 menunjukkan tentang proses apa saja yang ada di dalama system pemesanan tiket beserta aktornya yang menjalankan.

2. Activity Diagram



Sumber: (Wahyudi 2019)

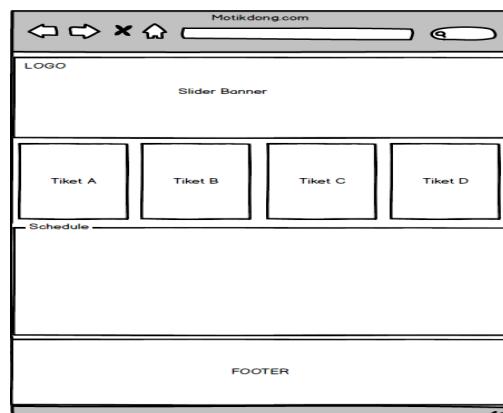
Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan Tiket

Pada Gambar 3 menjelaskan tentang diagram aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing aktor dari mulai pemesanan tiket, proses yang dilakukan oleh system sampai dengan berakhirnya transaksi pemesanan tiket.

4.3 Desain Interface

1. Halaman Utama

Untuk antar muka pengguna terdiri dari halaman utama, dimana ada banner slider utama, serta tiket tiket yang dijual seperti gambar dibawah ini.



Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 4. Rancangan Halaman Utama Website motikdong.com

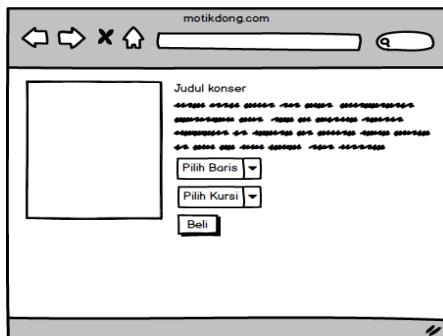
2. Halaman Detail Konser

Pada halaman ini memberikan detail informasi tiket konser yang dijual, termasuk layout kursi dan panggung didalamnya, serta calon pembeli bisa menambahkan jumlah tiket yang akan dibeli.

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (11-20)



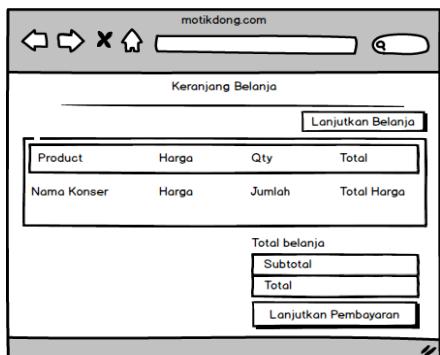
Rancangan halaman detail konser yang menampilkan judul konser, pilihan barang (Pilih Baris dan Pilih Kursi), dan tombol Beli.

Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 5. Rancangan Halaman Detail Konser
Website motikdong.com

3. Halaman Keranjang Belanja

Pada halaman ini calon pembeli bisa melihat tiket konser apa saja yang mereka sudah pilih untuk dibeli, serta mereka bisa melihat berapa total yang harus dibayarkan. Pada halaman ini ada 2 button, yaitu lanjutkan belanja dimana akan di redirect ke halaman konser yang dijual, serta button lanjutkan pembayaran yang akan meredirect ke halaman pembayaran.



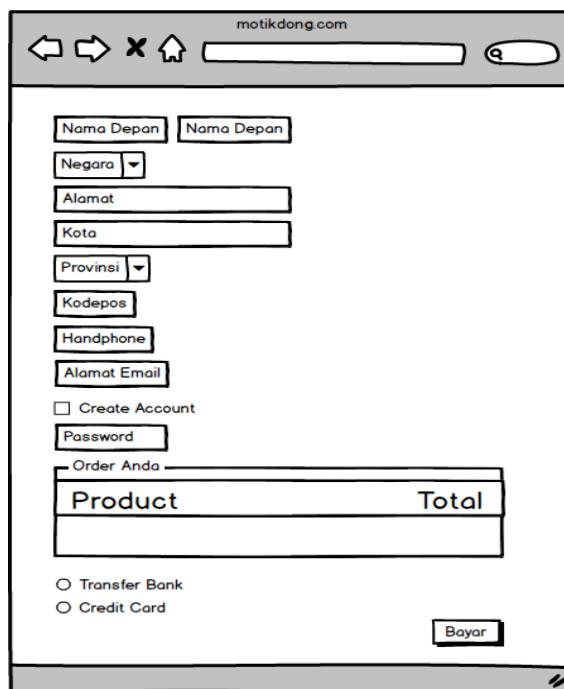
Rancangan halaman keranjang belanja yang menampilkan tabel produk dengan kolom Product, Harga, Qty, dan Total. Terdapat tombol Lanjutkan Belanja di atas tabel dan tombol Lanjutkan Pembayaran di bawahnya.

Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 6. Rancangan Halaman Keranjang
Belanja Website motikdong.com

4. Halaman Pembayaran

Pada Halaman ini calon pembeli diminta untuk mengisi nama, alamat, email serta nomor handphone untuk melengkapi pembelian tiket, serta memilih metode pembayaran, dimana pembayaran dengan metode transfer bank akan langsung dilarikan ke halaman terima kasih, dan jika calon pembeli memilih pembayaran dengan credit card maka akan dialihkan ke halaman payment gateway dan jika berhasil membayar akan menampilkan halaman terima kasih, namun jika tidak maka akan menampilkan halaman gagal bayar.



Rancangan halaman pembayaran yang menampilkan formulir pendaftaran dengan field Nama Depan, Negara, Alamat, Kota, Provinsi, Kodepos, Handphone, dan Alamat Email. Terdapat checkbox untuk Create Account dan Password. Di bawahnya terdapat bagian Order Anda yang menampilkan tabel produk dan total harga. Terdapat pilihan Transfer Bank atau Credit Card, serta tombol Bayar.

Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 7. Rancangan Halaman Pembayaran
Website motikdong.com

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (11-20)

5. Halaman Terima Kasih

Halaman ini akan muncul jika pembeli sudah berhasil melakukan transaksi baik menggunakan metode pembayaran dengan bank transfer maupun dengan kartu kredit. Pada halaman ini berisi ucapan terima kasih karena telah bertransaksi di website ini serta informasi jumlah yg dibayar, serta nomor pemesanan.



Sumber: (Wahyudi 2019)

Gambar 6. Rancangan Halaman Terima Kasih

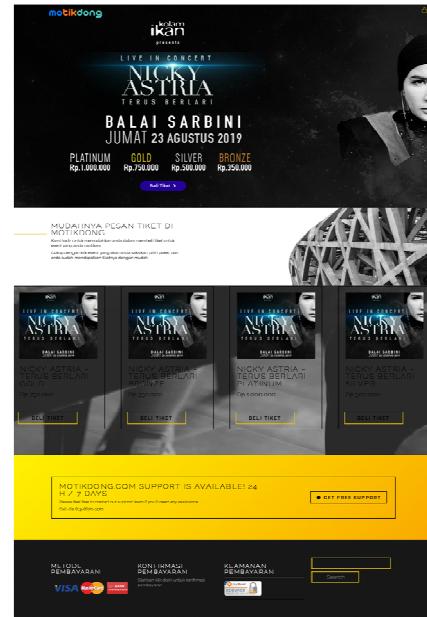
Website motikdong.com

4.5 Implementasi

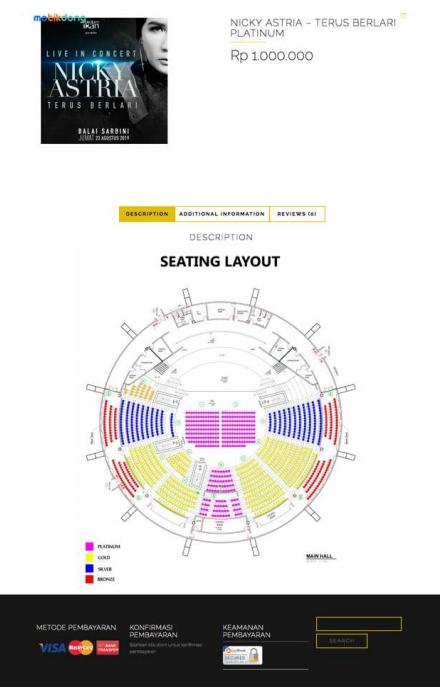
Berdasarkan proses analisa dan perancangan yang sudah dilakukan, maka berikut tampilan hasil dari sistem yang dibangun. Halaman utama merupakan halaman untuk menampilkan sesuatu yang sangat penting yaitu slider yang menampilkan poster event konser yang sedang berlangsung dan langsung diberikan link untuk membeli tiket konser tersebut.

Halaman ini juga menampilkan, contact us.

Tampilan interface sistem dapat dilihat pada Gambar 8 sampai Gambar 13.



Gambar 8. Tampilan utama system

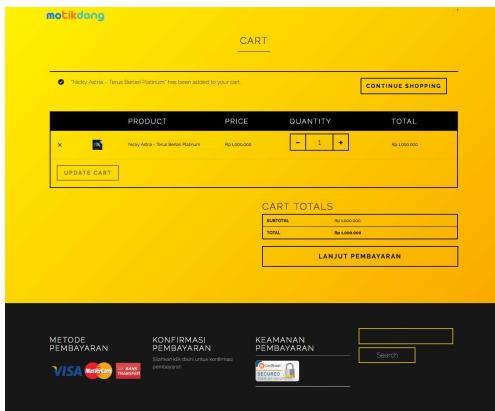


Gambar 9. Halaman Detil Produk

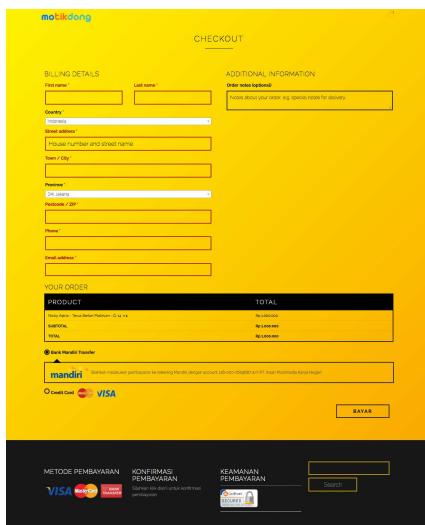
YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

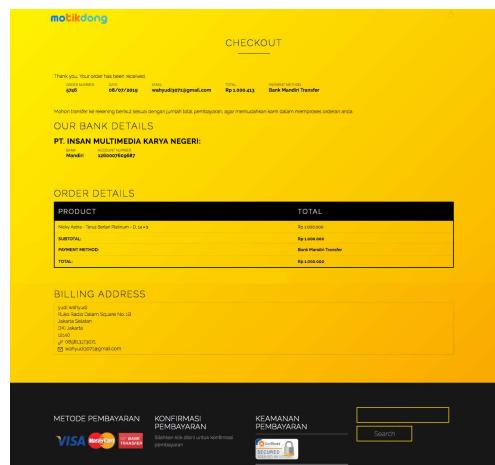
Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (11-20)



Gambar 10. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 11. Halaman Isi Data & Pembayaran



Gambar 12. Halaman Terima Kasih

Order	Date	Status	Total
#4635 Suhana Awi	Jun 27, 2019	Completed	Rp 200.000
#4634 Nur Mala	Jun 27, 2019	Canceled	Rp 200.000
#4633 Nur Mala	Jun 27, 2019	Canceled	Rp 200.000
#4632 Owl Ashi Sri Redjeki	Jun 28, 2019	Completed	Rp 200.000
#4631 Owl Ashi Sri Redjeki	Jun 28, 2019	Completed	Rp 200.000
#4630 Owl Ashi Sri Redjeki	Jun 28, 2019	Completed	Rp 200.000
#4629 Erin Hendiyani	Jun 28, 2019	Completed	Rp 1.600.000
#4628 Indri Mustika Sari	Jun 28, 2019	Completed	Rp 800.000
#4627 Siti Femira Finarti	Jun 28, 2019	Completed	Rp 2.400.000
#4626 Sri Rahayu	Jun 28, 2019	Completed	Rp 1.600.000

Gambar 12. Halaman Order Admin

V. KESIMPULAN

Sistem Informasi Penjualan tiket konser musik berbasis web ini merupakan suatu aplikasi yang dibuat guna mempermudah proses penjualan tiket pada PT Insan Karya Aruna Nusa (Kolam Ikan). Aplikasi ini dibuat dengan terlebih dahulu dilakukan penganalisisan sistem lama, penganalisisan kebutuhan pengguna, penganalisisan kelayakan sistem, perancangan desain sistem yang meliputi pemodelan proses dengan UML sebagai alat bantu desain, pemodelan data dengan membuat rancangan tabel, dan perancangan antarmuka (design interface) yang disesuaikan dengan keinginan.

Penulis membuat aplikasi ini dengan Bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Aplikasi web ini bersifat *user friendly* sehingga pengguna dapat dengan mudah menjalankan aplikasi ini dalam hal order baik dari sisi pelanggan maupun admin. Aplikasi web ini bersifat sederhana, bahasa .yang digu-

nakan mudah dimengerti, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk pelatihan menggunakan aplikasi web ini.

DAFTAR PUSTAKA

A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi. 2014.

Krismiaji, *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Unit Penerbit. 2015.

J. P. Laudon, Kenneth C & Laudon, "Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital Edisi 13," Jakarta: Penerbit Salemba Empat. 2014.

Yurindra, *Software Engineering*. Yogyakarta: Deepublish. 2017.

S. G. Handoko, B. E. Purnama, and Sukadi, "Pembuatan Website Pada UPT Pusat Kesehatan Masyarakat Desa Kalak," vol. 4, pp. 83–90. 2016.

A. F. K. Sibero, "Web Programming Power Pack," Yogyakarta: Mediakom. 2013.

Wahana Komputer, *Mobile App Development With PhoneGap*. Yogyakarta: Andi Publisher. 2014.

A. Hikmah, D. Supriadi, and T. Alawiyah, *Cara Cepat Membangun Website dari Nol*. Jakarta: Cv. Andi Offset. 2015.