

## Sistem Informasi Pemesanan E-ticket Sepak Bola Pada Stadion H. Dimurthala Berbasis Web

Murniati<sup>1\*</sup>, Banta Cut<sup>1</sup>, Darma Yasun<sup>1</sup>

<sup>1</sup>)Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Abulyatama, Lampoh Keudee, Aceh Besar, Indonesia

\* Email korespondensi: [murniati\\_si@abulyatama.ac.id](mailto:murniati_si@abulyatama.ac.id)

Diterima 11 Desember 2022; Disetujui 6 Januari 2023; Dipublikasi 28 Januari 2023

**Abstract:** *In order to expand the scope of sales or marketing of football match tickets, as well as to make it easier for football fans to get tickets quickly, an appropriate alternative marketing media is needed. Currently internet technology has been widely used by various levels of society. Due to its open nature to be accessed by anyone and anywhere, the internet network is also a very broad marketing vehicle for various products and services. Because of that, an electronic ticket sales application or case study e-ticket was designed at the H. Dimurthala stadium in Banda Aceh. It is hoped that this application can assist in the distribution of ticket sales and make it easier for prospective spectators to not have to come directly to order or ensure ticket availability and stadium managers can provide information to prospective spectators more easily and flexibly. This application is built using the php programming language and the framework from codeigniter, while for the database it uses mysql with tools from xampp.*

**Keywords:** *Booking, E-Ticket, Football, PHP, MySQL*

**Abstrak:** Guna memperluas lingkup penjualan atau pemasaran tiket pertandingan sepakbola, serta untuk mempermudah para penikmat sepakbola dalam memperoleh tiket secara cepat, diperlukan media alternatif pemasaran yang sesuai. Saat ini teknologi internet telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai lapisan masyarakat, Karena sifatnya yang terbuka untuk diakses oleh siapapun dan dimanapun, maka jaringan internet juga merupakan pemasaran wahana yang sangat luas untuk berbagai produk dan jasa. Karena itu dirancang sebuah aplikasi penjualan tiket elektronik atau e-ticket studi kasus pada stadion H. Dimurthala Banda Aceh. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu dalam distribusi penjualan tiket dan memudahkan calon penonton untuk tidak perlu datang langsung untuk memesan atau memastikan ketersediaan tiket dan pengelola stadion dapat memberikan informasi ke calon penonton dengan lebih mudah dan fleksibel lagi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan framework dari codeigniter, sedangkan untuk databasenya menggunakan mysql dengan tools dari xampp.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi, Laundry, Web, PHPMyAdmin, MySql*

Sepakbola telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia. Di Indonesia olahraga ini juga sangat populer. Ini terbukti

dengan animo penduduk Indonesia terhadap olahraga baik hanya sekedar menonton maupun memainkannya. Oleh karena itu pertandingan-

pertandingan sepakbola dalam berbagai acara, baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional telah menjadi suguhan tontonan yang banyak diminati. Tidaklah mengherankan jika kompetisi atau liga sepakbola telah menjadi tontonan atau hiburan yang mendatangkan pendapatan yang cukup besar, bahkan setara dengan bisnis pertunjukan musik atau pertunjukan hiburan lainnya. Penonton liga sepak bola nasional baik yang hadir di stadion maupun yang menonton lewat siaran televisi cukup banyak. Saat ini banyak stadion di Indonesia belum memiliki sistem penjualan tiket yang baik. Masih banyak ditemui kasus seperti antrian panjang saat pembelian tiket, calo tiket, dan informasi mengenai cara tempat duduk di tribun penonton, dan juga alokasi tempat bagi pendukung tim tamu yang datang ke stadion. Tiket pertandingan dijual dengan variasi harga sesuai dengan tempat duduk di tribun stadion. Sering didapati tiket hanya berupa karcis dengan kode nomor tempat duduk, namun penonton tak dapat memilih lokasi tempat duduk seperti halnya di bioskop. Selain itu, letak kursi yang tidak dapat dipilih saat memesan tiket, calon penonton juga sering mengantri untuk membeli tiket, dan tak jarang habis terjual karena diborong sehingga mengakibatkan kelangkaan atau kehabisan tiket. Guna memperluas lingkup penjualan atau pemasaran tiket pertandingan sepakbola, serta untuk mempermudah para “pecandu bola” dalam memperoleh tiket secara cepat, diperlukan media alternatif pemasaran yang sesuai.

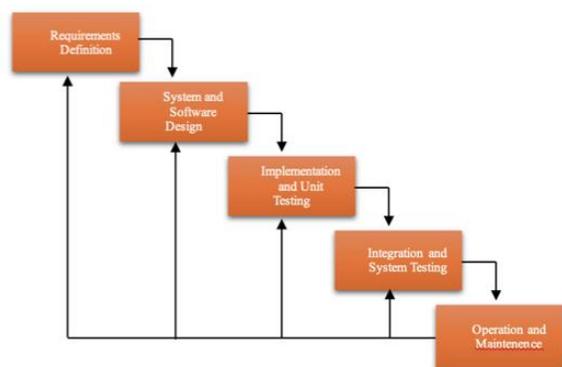
Saat ini teknologi internet telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai lapisan masyarakat, terutama sebagai sumber daya informasi yang hampir tak terbatas, serta untuk keperluan komunikasi (e-mail, chatting, video-conference, dan sebagainya). Karena sifatnya yang terbuka untuk diakses 24 jam sehari oleh siapapun dan dimanapun, maka jaringan internet juga merupakan pemasaran wahana yang sangat luas untuk berbagai produk dan jasa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi pemesanan e-ticket sepak bola. Maka penulis tertarik untuk memilih judul skripsi sebagai berikut: **“Sistem Informasi Pemesanan E-Ticket Sepak Bola Pada Stadion H. Dimurthala Berbasis Web”**. Diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu dalam distribusi penjualan tiket.

Dengan aplikasi tersebut calon penonton tidak perlu datang langsung untuk memesan dan memastikan ketersediaan tiket.

## **METODE KERJA**

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan dalam perancangan website dengan menggunakan model waterfall. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Model Waterfall

## HASIL DAN PEMBAHASAN

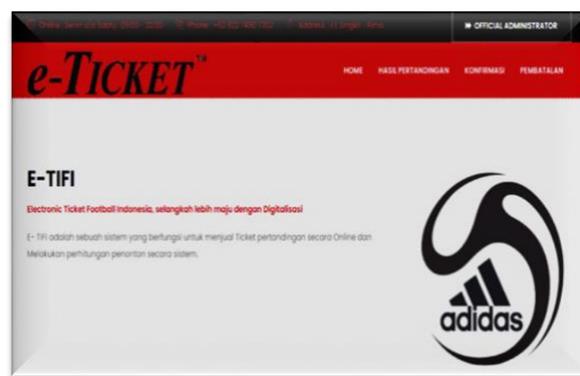
Perancangan sistem informasi aplikasi pemesanan tiket elektronik pertandingan sepakbola berbasis web ini dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan hardware dan software. Kemudian dilanjutkan dengan mendesain program dengan menggunakan bahasa pemrograman php, css, html, dan javascript yang ditulis dengan menggunakan text editor sublime text. Rancangan ini nantinya penulis harapkan dapat mempermudah setiap pemakai terutama bagian perancangan aplikasi pemesanan tiket elektronik pertandingan sepakbola berbasis web. Untuk lebih rinci tahapan perancangan tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut.

### Implementasi Program

Perancangan sistem informasi aplikasi pemesanan tiket elektronik pertandingan sepakbola berbasis web ini dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan hardware dan software. Kemudian dilanjutkan dengan

mendesain program dengan menggunakan bahasa pemrograman php, css, html, dan javascript yang ditulis dengan menggunakan text editor sublime text. Rancangan ini nantinya penulis harapkan dapat mempermudah setiap pemakai terutama bagian perancangan aplikasi pemesanan tiket elektronik pertandingan sepakbola berbasis web. Untuk lebih rinci tahapan perancangan tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut.

### Layout User



Gambar 2 Homepage Aplikasi E-ticket

Halaman Utama Gambar dibawah ini merupakan Homepage atau halaman beranda aplikasi pemesan tiket elektronik, pada halaman ini informasi jadwal pertandingan yang baru akan ditampilkan beserta kursi yang tersedia di tribun beserta harganya.

### Tiket Tribun



Gambar 3. Halaman Tiket Tribun

Gambar ini masih bagian dari Homepage atau halaman beranda aplikasi pemesan tiket elektronik sepakbola, halaman ini menampilkan informasi mengenai tiket pertandingan yang tersedia dengan 4 kategori tribun yang memiliki harga dan kapasitas yang berbeda.

### Halaman Pemesanan Tiket



Gambar 4. Form Pemesanan Tiket

Form pemesanan tiket pertandingan, setelah user memilih letak kursi di tribun yang diinginkan, user kemudian diminta memasukkan beberapa data seperti nama lengkap, e-mail aktif,

nomor hp aktif, dan jumlah tiket yang ingin dibeli.

### Halaman Konfirmasi



Gambar 5. Halaman Konfirmasi

Setelah data berhasil dimasukkan, user akan diarahkan ke form konfirmasi, dihalaman ini user diminta memasukkan tanggal pemesanan, email, dan kode verifikasi yang sudah dikirim kealamat email terdaftar.

### Halaman Upload Bukti Transfer

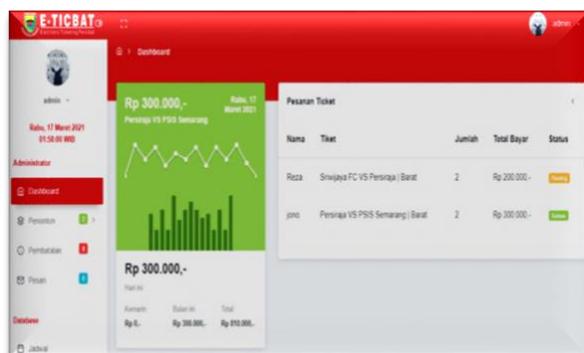


Gambar 6. Halaman Upload Bukti Transaksi

Kemudian setelah user selesai melakukan pembayaran tiket, user diminta

untuk mengupload bukti pembayaran dengan memasukkan data seperti nama pemilik rekening, nama bank, nomor rekening pengirim, nominal dan foto resi transaksi.

### Layout Admin



Gambar 7 Dashboard Admin

Gambar ini merupakan halaman dashboard admin yang menampilkan informasi seperti data penjualan dalam bentuk pivot table, pesanan e-ticket masuk dan beberapa tombol shortcut.

### KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis kebutuhan, desain, perancangan kode program dan pengujian dalam tugas akhir ini telah dibangun aplikasi yang mampu:

1. Aplikasi merupakan situs penjualan tiket untuk pertandingan sepakbola yang ada di Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat menyajikan informasi mengenai pertandingan yang akan

diselenggarakan atau hasil pertandingan yang sudah selesai.

3. Aplikasi ini dapat mempermudah penonton dalam mendapatkan tiket pertandingan yang diinginkan melalui website.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. U. Wardati, "Sistem Informasi Penjualan Tiket Pada Al Fath Tours Dan Travel Pacitan," vol. 6, no. 1, pp. 39–43, 2014.
- [2] P. Yang, D. I. Dukung, and O. Bahasa, "Perancangan Sistem Informasi Pembelian E- Data Grafik Pada CV . Tranex Mandiri Kota," vol. 7, no. 1, pp. 150–161, 2017.
- [3] D. Untuk, M. Salah, S. Syarat, M. Gelar, S. Teknik, J. Teknik, and P. Guntoro, "Sistem Informasi Pemesanan," 2007.
- [4] B. R. Putrama, A. W. S, and E. Hartati, "Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pada CV Ks Travel Berbasis Web," no. x, pp. 1–10, 1978.
- [5] D. M. Teknologi, B. Keahlian, M. Teknologi, F. Bisnis, and D. A. N. Manajemen, "Analisa Dan Perancangan Aplikasi E- Ticketing Terintegrasi Untuk Sistem B2b Dengan Pendekatan System Development Life Cycle ( Sdlc ) Studi Kasus Pt Haryono Tour," 2017.
- [6] B. Maryanto, "Pengembangan Sistem Informasi," vol. 5, no. 3, pp. 90–98, 2006.