

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET KONSER ONLINE BERBASIS TERSTRUKTUR

Tri Nur Fadhilah¹, Fadilah Nurvaliza², Eriene Dheanda Absharina³

trinurfadhilah06@gmail.com¹, fadilahnurvaliza@gmail.com²,

eriedheanda@itsnusriwijaya.ac.id³

UIN Raden Fatah Palembang^{1,2}, Institut Teknologi dan Sains Nahdhatul Ulama Sriwijaya Palembang³

ABSTRAK

Industri hiburan musik di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir, namun pemesanan tiket konser secara konvensional masih menghadirkan berbagai kendala bagi konsumen. Permasalahan yang sering dihadapi mulai dari kesulitan akses informasi, antrian panjang, hingga resiko penipuan yang dilakukan oleh calo tiket. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pemesanan tiket konser berbasis aplikasi mobile yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan platform yang efisien, aman, dan transparan. Pendekatan pengembangan sistem menggunakan analisis SWOT dan diagram fishbone untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem, dilanjutkan dengan perancangan menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan Data Flow Diagram (DFD). Hasil penelitian berupa rancangan sistem yang mengintegrasikan fitur pemesanan tiket, pembayaran elektronik, e-tiket, dan pengembalian dana, yang didukung dengan antarmuka pengguna yang intuitif. Implementasi sistem ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pengalaman konsumen dalam pembelian tiket konser, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekosistem industri musik di Indonesia dengan mengurangi praktik-praktik penipuan dan menciptakan pasar yang lebih transparan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Transaksi, Pemesanan Online, Aplikasi Mobile, Tiket Konser.

ABSTRACT

The music entertainment industry in Indonesia has experienced rapid growth in recent years, however conventional concert ticket booking still presents various obstacles for consumers. Common problems range from difficulty in accessing information, long queues, to the risk of fraud committed by ticket scalpers. Therefore, this research aims to develop a mobile application-based concert ticket booking system that can overcome these problems by providing an efficient, secure, and transparent platform. The system development approach uses SWOT analysis and fishbone diagrams to identify system requirements, followed by design using Entity Relationship Diagram (ERD) and Data Flow Diagram (DFD). The research results in a system design that integrates ticket booking features, electronic payments, e-tickets, and refunds, supported by an intuitive user interface. The implementation of this system is expected not only to improve the consumer experience in purchasing concert tickets but also to support the growth of the music industry ecosystem in Indonesia by reducing fraudulent practices and creating a more transparent market.

Keywords: Information System, Transaction, Online Booking, Mobile Application, Concert Ticket.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri hiburan musik di Indonesia telah mengalami transformasi signifikan dalam dekade terakhir, dengan peningkatan jumlah konser musik baik oleh artis lokal maupun internasional (Supriyanto dan Arifin, 2022). Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, industri musik menyumbang sekitar 7,5% dari total kontribusi ekonomi kreatif Indonesia dengan pertumbuhan tahunan rata-rata mencapai

7,3% sebelum pandemi COVID-19 (Setiawan et al., 2023). Sebelumnya, tiket konser hanya bisa didapatkan secara offline melalui loket atau agen tiket. Pembelian tiket secara offline dapat menimbulkan kondisi yang tidak kondusif, seperti antrean yang panjang dan sulit untuk mengakses informasi seperti daftar harga, jumlah tiket yang tersedia, dan waktu pelaksanaan. Serta ketersediaan tiket yang terbatas membuat pembeli kesulitan untuk mendapatkan tiket yang mereka inginkan.

Di era yang terus maju ini, banyak orang telah melakukan pemesanan tiket konser secara daring tanpa harus mengunjungi loket atau agen tiket. Dengan ini pembeli dapat melakukan pencarian tiket konser yang di inginkan dan dapat langsung melanjutkan pemesanan tiket yang cepat hanya dengan menggunakan aplikasi pada perangkat elektronik mereka tanpa perlu menunggu antrian yang panjang.

Meskipun penjualan tiket secara online memberikan kemudahan bagi pembeli, namun beberapa masalah lain muncul seperti adanya tindak kejahatan penipuan tiket yang dilakukan oleh layanan jasa titip tiket ataupun calo yang menaikkan harga tiket konsernya menjadi harga yang tidak wajar (Widjanarko dkk, 2023).

Dalam merancang sistem informasi pemesanan tiket konser, beberapa permasalahan fundamental telah diidentifikasi yaitu kesenjangan informasi terkait ketersediaan tiket yang berdampak pada pengalaman pembelian, inefisiensi dalam hal waktu dan biaya akibat proses pembelian konvensional, pengalaman pengguna yang tidak optimal selama proses pemesanan dan kerentanan terhadap praktik penipuan dalam ekosistem penjualan tiket (Hartono, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan sistem informasi pemesanan tiket konser yang komprehensif dan terintegrasi menjadi sangat relevan. Sistem yang diusulkan harus mampu menyediakan informasi akurat dan terkini, memfasilitasi proses pemesanan yang efisien, serta memprioritaskan keamanan transaksi untuk melindungi pengguna dari praktik penipuan digital.

B. Masalah

Dari penjelasan di atas, kita dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi oleh penonton dan penyedia layanan, yaitu:

- a. Kesulitan konsumen dalam memperoleh informasi akurat dan terkini mengenai jadwal, ketersediaan, dan detail konser.
- b. Keterbatasan aksesibilitas dalam sistem pemesanan tiket konvensional yang membutuhkan kehadiran fisik.
- c. Inefisiensi proses pembelian tiket yang mengakibatkan pemborosan waktu dan biaya tambahan.
- d. Pengalaman negatif konsumen akibat antrian panjang dan proses yang rumit dalam sistem pemesanan tradisional.
- e. Risiko penipuan dan praktik tidak etis oleh calo tiket yang merugikan baik konsumen maupun penyelenggara.
- f. Keamanan data transaksi dan privasi pengguna dalam sistem pemesanan online.

C. Tujuan

Dengan mempertimbangkan masalah-masalah yang ada, tujuan penggunaan sistem informasi dalam pemesanan tiket konser adalah sebagai berikut:

- a. Merancang sistem informasi pemesanan tiket konser berbasis mobile yang meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan konsumen.
- b. Mengembangkan platform digital yang mengintegrasikan informasi konser yang komprehensif dan real-time.

- c. Merancang mekanisme pembayaran digital yang aman dan efisien untuk memfasilitasi transaksi tiket.
- d. Menciptakan sistem yang mengurangi antrian dan waktu tunggu dalam proses pemesanan tiket.
- e. Mengimplementasikan fitur keamanan yang melindungi konsumen dari penipuan dan praktik tidak etis.
- f. Mengintegrasikan sistem manajemen e-ticket yang mempermudah verifikasi dan penggunaan tiket.

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam implementasinya, sistem umumnya terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu input (masukan), proses (pengolahan), dan output (keluaran). Konsep sistem menekankan pentingnya keterkaitan antar komponen agar tujuan sistem dapat tercapai secara efektif.

B. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga memiliki arti dan nilai bagi penggunanya. Informasi memainkan peran penting dalam mendukung proses pengambilan keputusan, karena memberikan nilai tambah dibandingkan dengan data mentah yang belum diolah. Informasi dianggap bernilai apabila terdapat manfaat yang dihasilkannya.

C. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan sub-sistem, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, saling terhubung dan berinteraksi untuk mengolah data menjadi informasi yang memiliki makna dan kegunaan. Sistem informasi tidak hanya mendukung operasional harian, tetapi juga berperan dalam pengambilan keputusan manajerial dan strategis, serta menyediakan laporan yang dibuatkan oleh pihak internal maupun eksternal organisasi.

D. Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses identifikasi dan deskripsi abstraksi dari komponen - komponen dasar perangkat lunak beserta hubungan antar komponen tersebut. Tahapan perancangan meliputi perancangan data, perancangan fungsional, dan perancangan antarmuka, yang bertujuan untuk memastikan sistem dapat berjalan sesuai kebutuhan.

E. Pengertian Transaksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian dari transaksi yaitu persetujuan jual- beli dalam perdagangan antara pihak pembeli dan penjual. Secara umum, pengertian transaksi yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh organisasi atau perorangan yang dapat mempengaruhi perubahan baik itu bertambah atau berkurangnya keuangan yang dimiliki. Jadi yang dimaksud dengan transaksi adalah situasi atau kejadian yang melibatkan unsur lingkungan dan mempengaruhi posisi keuangan. Setiap transaksi harus dibuatkan keterangan tertulis seperti faktur atau nota penjualan atau kuitansi dan disebut dengan bukti transaksi (Hermawan & Syipa, 2023).

F. Pemesanan Online

Pemesanan online adalah proses pemesanan produk atau jasa yang dilakukan secara elektronik melalui platform berbasis internet. Sistem ini memudahkan pelanggan

dalam melakukan transaksi tanpa harus hadir secara fisik, serta menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan bisnis modern berbasis digital. Dalam membangun sistem informasi pemesanan online, ada dua hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu pengalaman pengguna dan keamanan data. Berdasarkan penelitian oleh Dheanda (2023), keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh fungsinya saja, tapi juga oleh seberapa baik sistem itu menyajikan informasi dan memberikan pelayanan. Peneliti menggunakan gabungan model EUCS dan DeLone & McLean untuk menilai seberapa puas pengguna saat menggunakan aplikasi mobile. Model ini sangat cocok diterapkan dalam sistem pemesanan online untuk mengevaluasi apakah pengguna merasa nyaman, puas, dan terbantu oleh layanan yang disediakan.

G. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk melaksanakan tugas-tugas spesifik di dalam perangkat portabel seperti ponsel pintar dan tablet. Aplikasi ini memanfaatkan kemampuan perangkat untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan berbagai tugas, mulai dari hiburan, edukasi, hingga transaksi bisnis. Di sisi lain, sistem online juga harus mampu melindungi data pengguna dari ancaman kejahatan digital. Menurut Absharina dan Sutabri (2023), salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah Digital Forensic Readiness Index (DiFRI). Model ini membantu sistem untuk lebih siap menghadapi potensi serangan siber dengan cara mendeteksi dan merekam aktivitas mencurigakan sejak awal. Dalam konteks aplikasi pemesanan tiket online, pendekatan ini dapat mengurangi risiko penipuan dan kebocoran informasi dengan memastikan sistem mampu bertindak cepat dan tepat saat ada pelanggaran keamanan.

Alat Bantu Perancangan Sistem

a. Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

DFD (Data Flow Diagram) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD merupakan pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan aliran data di dalam suatu sistem secara logis. DFD memvisualisasikan asal, tujuan, penyimpanan, serta proses pengolahan data dalam sistem. DFD banyak digunakan dalam analisis perancangan sistem informasi untuk memastikan konsistensi dan kelengkapan spesifikasi sistem. DFD terdiri dari beberapa level, di antaranya :

- **Diagram Konteks (Context Diagram)**

Diagram konteks adalah diagram yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem baik input, output, dan ruang lingkup suatu sistem. Dalam diagram konteks hanya boleh ada satu proses dan tidak ada data store. Diagram konteks merupakan tahap level tertinggi dalam pembuatan DFD (Rostiani, 2022).

- **Diagram Nol**

Diagram Nol adalah penjabaran lebih rinci dari diagram konteks yang menunjukkan berbagai aktivitas inti yang terdapat dalam suatu sistem. Diagram tersebut menitikberatkan pada jalur perpindahan informasi, sumber dan sasaran data, serta cara pengolahan dan penyimpanan data di dalam sistem.

b. Diagram Hubungan Entitas (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan representasi visual berupa diagram yang berfungsi untuk menggambarkan struktur informasi serta keterkaitan antara berbagai elemen data di dalam suatu database. Fungsi ERD adalah membantu, mendesain dan memahami bagaimana data saling berhubungan di dalam sistem. ERD sangat penting dalam tahap perancangan basis data untuk memastikan integritas dan

efisiensi pengelolaan data. Komponen utama dalam ERD meliputi :

- Entitas database adalah objeknya. Entitas yang dapat mewakili orang, benda, tempat, atau konsep yang relevan dengan sistem. Entitas digambarkan dengan persegi panjang.
- Atribut suatu entitas adalah komponen informasionalnya. Kunci utama adalah karakteristik suatu entitas, bersama dengan properti deskriptif. Biasanya, atribut ditemukan di objek tabel, namun atribut juga bisa ada secara independen dari tabel. Elips adalah simbol suatu atribut (Pulungan, 2023).
- Relasi atau ERD menunjukkan hubungan antara dua entitas atau lebih. Relasi digambarkan dengan bentuk belah ketupat dan dapat berupa One to One (satu anggota suatu entitas dapat berhubungan dengan satu anggota entitas lain), One to Many, dan Many to Many.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis permasalahan yang ada, dilanjutkan dengan pendekatan desain sistem untuk merancang solusi sistem informasi pemesanan tiket konser berbasis mobile.

Tahapan Penelitian

Tahap Analisis Kebutuhan

a. Identifikasi Masalah

- Melakukan studi literatur terkait permasalahan pemesanan tiket konser konvensional
- Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan analisis kondisi existing
- Menganalisis sistem pemesanan tiket yang sudah ada di pasaran

b. Analisis Menggunakan Diagram Fishbone

- Mengidentifikasi akar permasalahan dalam sistem pemesanan tiket konser konvensional
- Mengelompokkan penyebab masalah berdasarkan kategori : Manusia, Metode, Mesin, Materila, Lingkungan, dan Pengukuran
- Memetakan hubungan sebab-akibat untuk memahami kompleksitas permasalahan

c. Analisis SWOT

- Strengths (kekuatan) : Mengidentifikasi keunggulan sistem yang akan dikembangkan
- Weaknesses (kelemahan) : Menganalisis keterbatasan dan tantangan internal
- Opportunities (peluang) : Mengevaluasi peluang pasar dan teknologi
- Threats (ancaman) : Mengidentifikasi resiko dan tantangan eksternal

Tahap Perancangan Sistem

a. Perancangan Alur Sistem

- Membuat Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan aliran data dalam sistem :
 1. DFD Konteks menggambarkan sistem secara keseluruhan
 2. DFD Level 0 menjabarkan proses - proses utama dalam sistem
- Merancang flowchart untuk menggambarkan alur proses bisnis :
 1. Flowchart login
 2. Flowchart menu utama

3. Flowchart pemesanan tiket

4. Flowchart pembayaran

b. Perancangan Database

- Membuat Entity Relationship Diagram (ERD) untuk menggambarkan struktur database
- Menyusun kamus data dan spesifikasi teknis untuk setiap tabel database

Tahap Perancangan Antarmuka

a. Desain User Interface (UI)

- Menggunakan figma sebagai tools perancangan UI/UX
- Merancang wireframe dan mockup untuk setiap halaman aplikasi
- Menerapkan prinsip - prinsip user experience design untuk kemudahan penggunaan

Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

- Mengkaji penelitian terdahulu tentang sistem pemesanan tiket online
- Mempelajari best practices dalam pengembangan aplikasi mobile
- Menganalisis standar keamanan untuk sistem pembayaran elektronik

2. Observasi

- Mengamati proses pemesanan tiket konser konvensional
- Mengidentifikasi pain points yang dialami konsumen
- Menganalisis kompetitor dan sistem sejenis yang sudah ada

3. Analisis kebutuhan fungsional

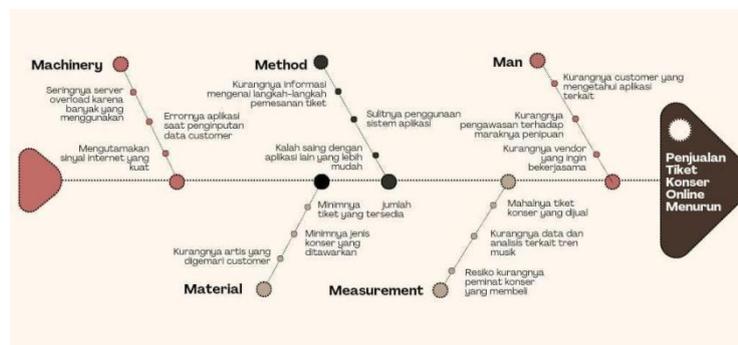
- Mengidentifikasi fitur - fitur yang diperlukan dalam sistem
- Menentukan kebutuhan non-fungsional (performa, keamanan, usability)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem

Sistem informasi pemesanan tiket konser ini diharapkan dapat mempermudah proses yang terjadi yaitu, sistem masuk akun, sistem pemesanan tiket konser, sistem pembayaran tiket konser, sistem pembatalan tiket konser dan pelaporan pemesanan tiket konser. Untuk menghasilkan sistem informasi tersebut digunakan dengan analisis dengan metode diagram fishbone dan analisa SWOT.

1. Analisis Fishbone



Gambar 1. Diagram Fishbone

Gambar 1 Diagram Fishbone adalah alat visual untuk menganalisis penyebab-penyebab dari suatu masalah tertentu dan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat menjadi penyebab masalah yang diidentifikasi sebelumnya.

2. Analisis SWOT



Gambar 2. Analisa SWOT

Gambar 2 Analisa SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk sistem pemesanan tiket konser, dengan melakukan analisis SWOT ini, pemangku kepentingan dapat memahami secara menyeluruh tentang posisi sistem pemesanan tiket konser dalam lingkungan yang bersaing dan mengidentifikasi strategi yang tepat untuk meningkatkan kinerja dan daya saing sistem tersebut.

Perancangan Sistem

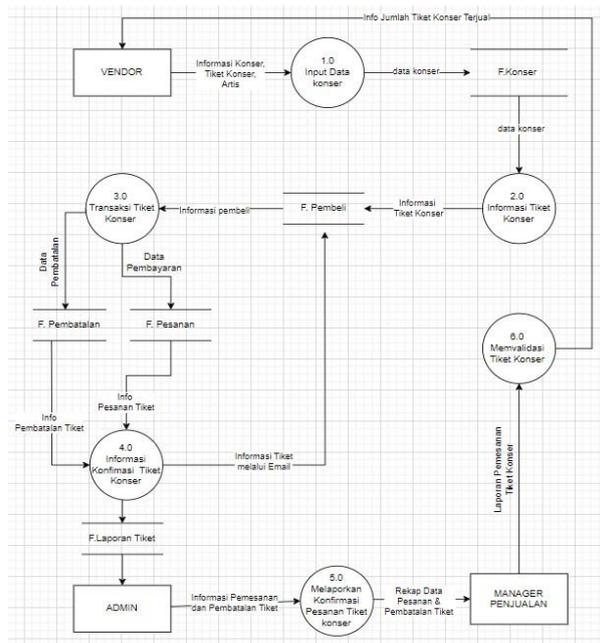
Perancangan sistem dilakukan dengan merancang diagram alur kerja sistem, menentukan arsitektur sistem, dan merancang antarmuka pengguna yang inovatif dan responsif. Setelah itu, dilakukan pengembangan sistem berdasarkan desain yang telah disepakati, serta implementasi sistem secara bertahap atau sekaligus. Evaluasi sistem dilakukan secara berkala untuk memastikan kinerja sistem sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan, serta untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna guna perbaikan dan peningkatan sistem.

1. Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 3. DFD Konteks

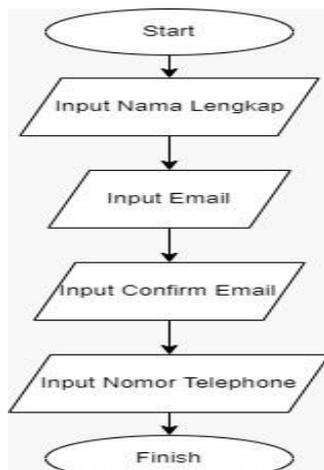
Gambar 3 menunjukkan proses apa saja yang nantinya terjadi didalam proses sistem informasi pemesanan tiket konser antara entitas pembeli dan tiket konser serta data-data apa saja yang ada di dalamnya.



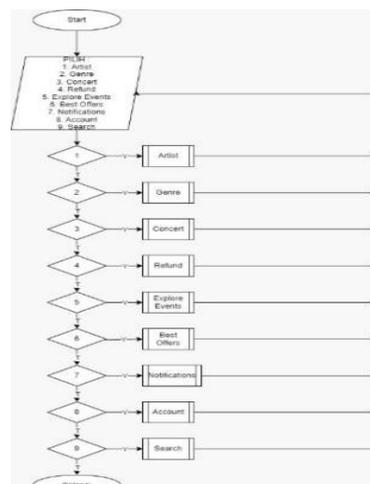
Gambar 4. DFD Level 0

Pada gambar 4 ini menjelaskan alur dari awal vendor memberikan data mengenai konser yang diadakan di dalam aplikasi, lalu data konser ini disimpan di file konser. Pada file konser, admin dapat mengambil informasi data- data konser yang akan ditampilkan kepada pembeli, pembeli memilih konser yang diinginkan lalu melakukan transaksi yang didalamnya terdapat file pemesanan, dan file pembatalan terkait tiket yang ingin dibeli, lalu setelah transaksi berhasil pembeli mendapat bukti pemesanan tiket konser, semua data tersebut disimpan di file laporan. Setelah disimpan di file laporan diberikan kepada admin terkait pemesanan dan pembatalan tiket yang nantinya dilaporkan lagi untuk dikonfirmasi ke manajer penjualan setelah dikonfirmasi manajer mengembalikan lagi kepada vendor terkait jumlah tiket konser yang terjual.

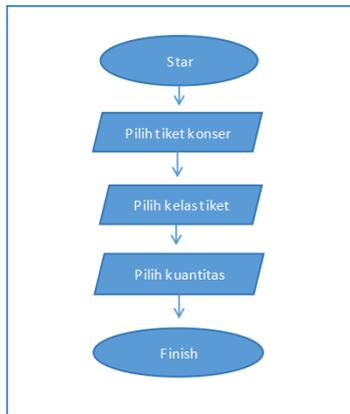
2. Flowchart Sistem



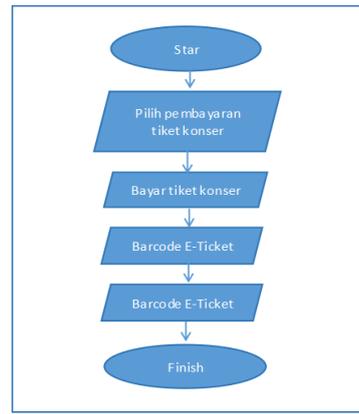
Gambar 5. Flowchart Login



Gambar 6. Flowchart Menu utama

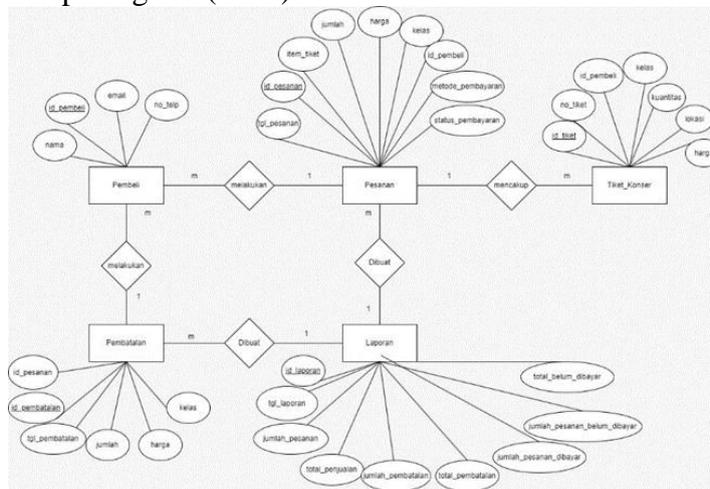


Gambar 7. Flowchart Memesan tiket



Gambar 8. Flowchart Pembayaran

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 9. ERD Pemesanan Tiket Konser

Dalam gambar 9 ini terdapat ERD pemesanan tiket konser prosesnya dijelaskan banyak pembeli bisa melakukan satu pesanan yang di dalam satu pesanan tersebut mencakup banyak tiket konser yang ada didalamnya setelah melakukan pesanan tetapi banyak pembeli juga bisa melakukan satu pesanan pembatalan lalu banyaknya pesanan dan pembatalan yang ada dibuatlah menjadi satu laporan yang nantinya akan diberikan kepada pihak penyelenggara.

4. Struktur Database

Tabel 1. Struktur data pelanggan

Nama data : Data_Pelanggan	
Nama Field	Atribut
Customer	id_customer nama_lengkap alamat_email nomor_telp

Tabel 2. Struktur data konser musik

Nama data : Data_Konser_Musik	
Nama Field	Atribut
Tiket_konser	id_tiket no_tiket id_pembeli produsen kuantitas lokasi harga

Tabel 3. Struktur data transaksi

Nama data : Data_Transaksi	
Nama Field	Atribut
pesanan	id_pesanan tgl_pesanan item_pesanan jumlah harga kelas id_pembeli metode_pembayaran status_pembayaran

Tabel 4. Struktur data penghapusan

Nama data : Data_Penghapusan	
Nama Field	Atribut
pembatalan	id_pembatalan id_pesanan jumlah harga kelas

Tabel 5. Struktur data ringkasan

Nama data : Data_Ringkasan	
Nama Field	Atribut
laporan	id_laporan tgl_laporan jumlah_pesanan total_penjualan jumlah_pembatalan total_pembatalan jumlah_pesanan_dibayar jumlah_pesanan_belum_dibayar total_belum_dibayar

Tabel 6. Spesifikasi Teknis Data Pelanggan

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
nama	Varchar	255	Nama pembeli
email	Varchar	15	Email pembeli
no_telp	int	15	Nomor telepon pembeli

Tabel 7. Spesifikasi Teknis Data Transaksi

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_pesanan	Varchar	8	Id pesanan
tgl_pesanan	date		Tanggal pesanan
Item_tiket	Varchar	155	Item tiket
jumlah	int	15	Jumlah tiket yang dipesan
harga	int	15	Harga tiket
kelas	Varchar	155	Kelas tiket konser
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
metode_pembayaran	Varchar	15	Metode pembayaran tiket yang dipesan
status_pembayaran	Varchar	10	Status pembayaran

Tabel 8. Spesifikasi Teknis Data Tiket Konser

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_tiket	Varchar	8	Id pembeli
no_tiket	Int	5	Nomor tiket
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
kelas	Varchar	155	Kelas tiket konser
kuantitas	Int	10	Jumlah tiket konser
lokasi	Varchar	155	Lokasi konser
harga	Int	15	Harga tiket konser

Tabel 9. Spesifikasi Teknis Data Penghapusan

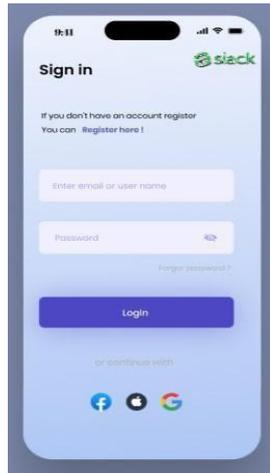
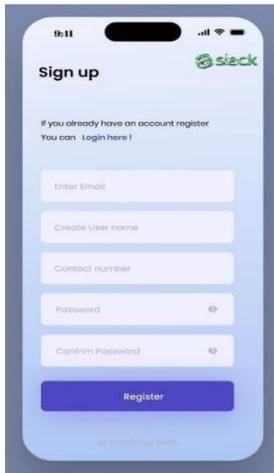
Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_pembatalan	Varchar	8	Id pembatalan tiket yang dipesan
Id_pesanan	Varchar	8	Id pesanan
Tgl_pembatalan	date		Tanggal pembatalan
jumlah	int	15	Jumlah tiket yang dipesan
harga	int	15	int Harga tiket konser
kelas	Varchar	155	Varchar Harga tiket konser

Tabel 10. Spesifikasi Teknis Data Ringkasan

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_laporan	Varchar	8	Id laporan
Tgl_laporan	date		Tanggal laporan
Jumlah_pesanan	int	15	Jumlah tiket yang berhasil dipesan
Total_penjualan	int	155	Total harga tiket yang terjual
Jumlah_pembatalan	int	15	Jumlah pembatalan pesanan
Total_pembatalan	int	155	Total tiket yang dibatalkan
Jumlah_pesanan_dibayar	int	15	Jumlah pesanan yang sudah dibayar
Jumlah_pesanan_belum_dibayar	int	15	Jumlah pesanan yang belum dibayar
Total_belum_dibayar	int	155	Total harga tiket yang belum terjual

Perancangan User Interface

Perancangan UI menggunakan figma dengan prinsip - prinsip user experience design yang mengutamakan kemudahan penggunaan dan estetika yang menarik.

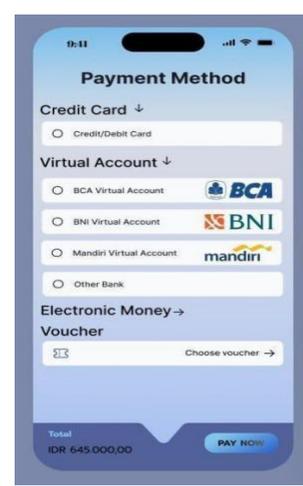


Gambar 10. Halaman Registrasi Gambar 11. Halaman Login Gambar 12. Menu Utama

Gambar 10 menampilkan halaman registrasi untuk pendaftaran akun pembeli yang belum pernah mendaftar atau menggunakan aplikasi pemesanan tiket konser.

Gambar 11 merupakan tampilan login untuk pengguna dapat memasukkan akun dan password yang sudah terdaftar baik menggunakan akun email atau username yang telah terdaftar dalam aplikasi pemesanan tiket konser ini.

Gambar 12 menampilkan tampilan menu utama dalam aplikasi pemesanan tiket konser. Di halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai fitur yang disediakan dalam aplikasi untuk melakukan pemesanan tiket konser. Fitur-fitur yang tersedia termasuk informasi tentang konser- konser musik yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat beserta lokasinya. Pada tampilan menu utama ini, pengguna dapat menelusuri konser-konser musik yang akan datang dengan melihat daftar acara yang tersedia. Informasi yang ditampilkan dapat berupa judul konser, artis atau grup musik yang akan tampil, tanggal dan waktu acara, serta lokasi tempat konser berlangsung. Pengguna juga mungkin dapat melihat gambaran umum tentang setiap acara, termasuk informasi tambahan seperti harga tiket dan ketersediaan.



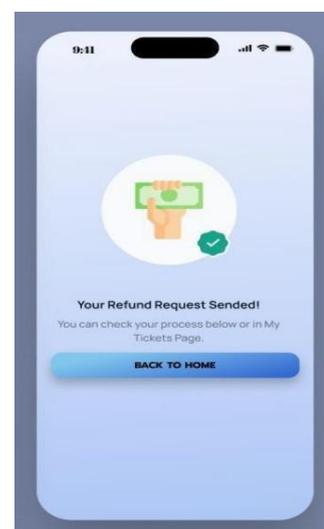
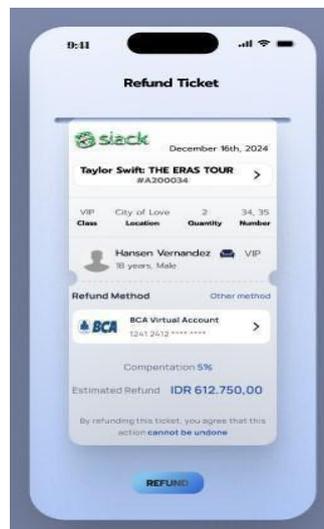
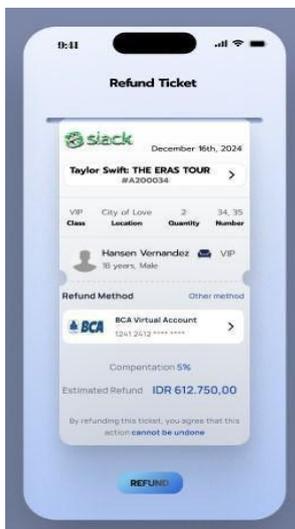
Gambar 13. Menu Book Ticket Gambar 14. Informasi Pembeli Gambar 15. Pilihan Pembayaran

Gambar 13 menampilkan halaman booking untuk tiket konser yang dipilih oleh pembeli. Di halaman ini, pembeli dapat melihat detail acara konser yang dipilih dan memilih jumlah tiket yang ingin dipesan. Selain itu, halaman ini juga menampilkan harga total yang harus dibayarkan nantinya, berdasarkan jumlah tiket yang dipilih. Pembeli

kemudian dapat melanjutkan proses pemesanan tiket dengan menekan tombol atau opsi yang tersedia.

Gambar 14 menampilkan halaman input informasi pembeli. Di halaman ini, pembeli diminta untuk memasukkan informasi pribadi yang diperlukan untuk proses pemesanan tiket konser. Informasi yang biasanya diminta termasuk nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan metode pembayaran. Tujuan dari halaman ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengkonfirmasi pemesanan, serta untuk memproses pembayaran.

Gambar 15 menampilkan tampilan pemilihan pembayaran setelah melakukan booking tiket. Di halaman ini, pembeli diberikan pilihan untuk melakukan pembayaran menggunakan berbagai metode pembayaran digital yang tersedia, seperti kartu kredit, transfer bank, dompet digital, atau metode pembayaran lainnya. Selain itu, pembeli juga dapat memasukkan atau menggunakan voucher diskon jika mereka memilikinya, untuk mendapatkan potongan harga atau manfaat tambahan. Setelah memilih metode pembayaran dan mengatur voucher diskon jika ada, pembeli kemudian dapat melanjutkan proses pembayaran dengan mengikuti instruksi yang tertera.



Gambar 16. Halaman E-tiket Gambar 17. Refund Tiket Gambar 18. Bukti Refund

Gambar 16 terdapat halaman E-tiket yang untuk memberikan pembeli (pemilik tiket) akses untuk mendapatkan kode unik yang terkait dengan tiket mereka. Kode unik ini bisa berupa kode QR atau kode lainnya yang unik untuk setiap tiket. Kode unik ini dapat dipindai atau dimasukkan ke dalam sistem untuk verifikasi dan otentikasi saat masuk ke tempat konser.

Gambar 17 terdapat halaman refund tiket bertujuan memberikan pengguna opsi untuk meminta pengembalian dana (refund) jika mereka tidak dapat menghadiri konser setelah membeli tiket. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan permintaan refund untuk tiket yang telah dibeli. Permintaan refund tidak 100% dikembalikan tetapi dikenakan potongan pajak sebesar 5% dari total pembelian tiket.

Gambar 18 menampilkan bukti refund dalam aplikasi pemesanan tiket konser. Ini adalah tampilan yang menunjukkan bahwa pengembalian uang untuk tiket konser telah berhasil diajukan. Pembeli dapat memantau proses pengembalian uang tiket konsernya

dengan memeriksa di halaman tiket. Nominal uang yang di refund akan masuk kedalam rekening ataupun dompet digital yang sebelumnya digunakan untuk membayar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap Sistem Informasi Pemesanan Tiket Konser, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi sistem tersebut menyediakan kemudahan dan keefektifan bagi pengguna dalam mengakses data pertunjukan musik serta jadwal acara yang akan berlangsung. Platform ini juga mendukung penanganan proses jual beli tiket dengan optimal, mencakup mekanisme pembayaran dan penghasilan tanda bukti transaksi yang valid. Para pengguna memiliki opsi untuk memanfaatkan beragam cara pembayaran yang disediakan, seperti e-wallet, transfer antarbank, dan kartu kredit, apabila perangkat yang digunakan mendukung sistem pembayaran elektronik. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menawarkan cara yang lebih baik untuk mencari, memilih, dan membeli tiket konser musik yang menarik dan tujuan utama lainnya. Namun demikian, penting untuk memastikan bahwa sistem ini menjaga keamanan data pengguna dan menyediakan informasi yang akurat dan terpercaya tentang konser-konser musik yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- P. Anjelita and E. Rosiska, "Perancangan sistem informasi pembelajaran elektronik untuk SMK Negeri 3 Batam," *Computer and Science Engineering*, 1(01), 132-141, 2019.
- I. H. Santi, *Analisa perancangan sistem.*, NEM, 2020. H. F. & M. M. Siregar, "Pengembangan aplikasi komik hadist dengan basis multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121, 2019.
- K. W. & F. D. Widjanarko, "Pengembangan sistem informasi jasa titip untuk pembelian tiket konser dengan basis online pada "Naren Tiket"," *Seminar Rekayasa Teknologi*, 216-223, 2023.
- I. S. S. A. R. N. F. F. & P. M. Y. Budiman, "Studi analisis pengendalian mutu perangkat lunak di bidang industri makanan melalui model kasrat lampung kota sukabumi," *Jurnal Inovasi Penelitian*, 10(10), 2185-2190, 2021.
- S. S. Hermawan, "Analisis mekanisme transaksi real time gross settlement berbasis web pada PT Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Garut," (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi), 2023.
- M. Maydianto, "Pengembangan sistem informasi point of sale menggunakan framework CodeIgniter pada CV Provoshop," *Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi*, 2021.
- A. T. & R. D. Priandika, "Pengembangan sistem informasi manajemen pemesanan barang dengan basis online menggunakan pendekatan extreme programming," *Jurnal Ilmiah Computer Science*, 1(2), 69-76, 2023.
- S. M. F. R. L. T. G. N. & F. N. Pulungan, "Analisis teknik entity relationship diagram dalam perancangan database," *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(2), 143-147, 2023.
- Y. & J. R. Rostiani, "Pengembangan aplikasi akuntansi untuk penerimaan dan pengeluaran kas dengan basis web pada (Studi Kasus STMIK ROSMA)," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 17(1), 26-34, 2022.
- A. Mayank and P.P. Hendro, "Pengembangan sistem informasi manajemen pada toko bangunan untuk (Studi Kasus TB Al-haidar Kabupaten Malang)," *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung*, 44-60.
- S.H. Felix, Lim, and G.Tiur, "Pengembangan model perancangan aplikasi konsultasi pengobatan herbal," *Jurnal Strategi*, November 2021.
- Afyenni Rita " Pengembangan data flow diagram untuk perancangan sistem informasi sekolah," in *TEKNOIF*, 2014.

- Dheanda, E. (2023). Penerapan Model EUCS dan DeLone and McLean Untuk Melihat Tingkat Kesuksesan dan Kepuasan Pengguna Dalam Penerapan Aplikasi RF Mobile. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 14(03).
- Absharina, E. D., & Sutabri, T. (2023). Analisis Model Digital Forensic Readiness Index (DiFRI) Untuk Mencegah Cybercrime. *Blantika: Multidisciplinary Journal*, 1(2), 71–78.