

# Pengembangan Aplikasi Penjualan Tiket Acara Ghealways Berbasis Website

Stefan Ariady

Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210  
Email: stefanariady1@gmail.com

**Abstract:** *Ghealways organization is a loyal audience organization for Ghea Indrawari which makes regular events. The research aims to develop a website-based ticket sales application for Ghealways. The website was developed using PHP. The research used the Rational Unified Process (RUP) method as a software development method. The application produced by the researcher is a website-based online ticket sales. The features contained on the website are viewing a list of events, buying event tickets, viewing news about organizations and events that have been held.*

**Keywords:** *organization, online ticket, Rational Unified Process, web*

**Abstrak:** *Organisasi Ghealways merupakan organisasi penonton setia Ghea Indrawari yang membuat acara secara berkala. Penelitian bertujuan untuk dapat mengembangkan aplikasi penjualan tiket online acara Ghealways berbasis website. Website dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Peneliti menggunakan metode Rational Unified Process (RUP) sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Aplikasi yang dihasilkan peneliti adalah penjualan tiket acara Ghealways berbasis web. Dari pengembangan aplikasi penjualan tiket acara Ghealways, maka dihasilkan fitur yang terdapat dalam website adalah melihat daftar acara, membeli tiket acara, melihat berita seputar organisasi dan acara yang sudah diadakan.*

**Kata Kunci:** *organisasi, tiket online, Rational Unified Process, Web*

## I. PENDAHULUAN

Komunitas merupakan organisasi masyarakat yang memiliki tujuan tertentu. Untuk itu, setiap tujuan komunitas dapat diraih dengan membuat beberapa kegiatan. Salah satu komunitas yang terdapat di Indonesia adalah Ghealways, berisikan orang-orang yang memiliki tujuan untuk mendukung idolanya yaitu Ghea Indrawari. Komunitas ini setiap tahunnya mengadakan acara dengan bentuk konser yang akan dimeriahkan oleh Ghea Indrawari. Konser inilah yang membuat anggota Ghealways di seluruh Indonesia berkumpul dan bertemu dengan idolanya. Pembuatan konser ini dilakukan di Jakarta, maka panitia yang merupakan beberapa anggota Ghealways Jakarta akan mendata

anggota lain baik yang di Jakarta maupun di luar Jakarta yang ingin mengikuti konser. Pendataan ini bertujuan untuk menyiapkan tempat agar sesuai dengan anggota komunitas yang datang. Namun, pendataan ini masih dilakukan secara manual dengan mencatat nama melalui obrolan di sosial media. Panitia akan membuka pendaftarannya melalui sosial media, lalu menunggu obrolan dari tiap-tiap anggota yang akan mendaftar melalui panitia. Hal ini membuat panitia melakukan perulangan pada tugasnya, menunggu pendaftar, mencatat pendaftar, dan mengkonfirmasi pendaftar. Beberapa anggota yang mendaftar bahkan terabaikan karena obrolannya sering terlewat oleh obrolan anggota lain.

Pada kasus ini, penyediaan web untuk memesan tiket dapat menjadi alternatif lain untuk melakukan pendaftaran pada acara yang akan dilakukan oleh Ghealways. Web ini akan membantu panitia untuk mendata anggota yang akan mengikuti acara tertentu dari Ghealways, karena panitia tidak perlu menunggu setiap harinya untuk melakukan pendataan, serta mengurangi jumlah pendaftar yang tidak terdata oleh panitia. Penggunaan web ini juga dapat memudahkan pengurus Ghealways untuk mendata semua acara yang diadakan dan diterbitkan lewat web.

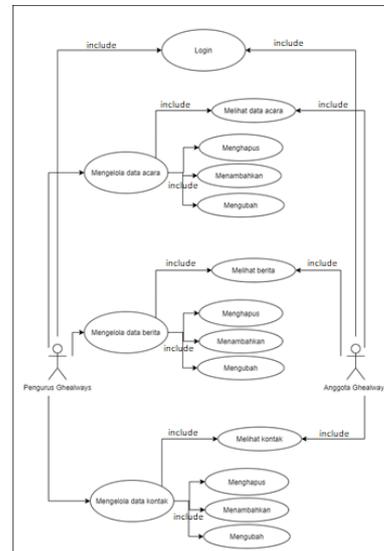
Oleh karena itu, dengan adanya web pemesanan tiket berbasis web pada komunitas ini diharapkan panitia tidak melewatkan pendaftar, anggota Ghealways lebih mudah untuk melakukan pendaftaran dan memeriksa jadwal yang dibuat oleh panitia. Selain itu, pendataan anggota akan tersimpan di dalam sistem, sehingga mengurangi resiko pendaftar yang terlewat atau jadwal yang salah info. penulis akan mengembangkan sistem pemesanan tiket berbasis web pada komunitas ini dengan metode RUP (*Rational Unified Process*) untuk membantu pengurus Ghealways maupun anggota Ghealways dalam pengadaan sebuah acara. Kemudian tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan siklus RUP yang akan dijelaskan sebagai berikut:

## II. METODE PENELITIAN

### A. Business modelling

Merupakan proses pemodelan aplikasi penjualan tiket acara Ghealways yang dilakukan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Pemodelan ini dilakukan guna mengetahui fitur-fitur yang akan digunakan pada

proses pengembangan aplikasi penjualan tiket acara Ghealways.



Gambar 1 Usecase Diagram

Pemodelan akan dilakukan dengan menggunakan *usecase diagram* yang digambarkan pada gambar 1.

### B. Requirements

Analisa kebutuhan sistem dilakukan setelah melakukan observasi, maka peneliti mendapatkan bahwa pengurus dan anggota membutuhkan aplikasi penjualan tiket acara Ghealways yang lebih singkat dan pengurus membutuhkan sistem pendataan peserta acara Ghealways yang lebih terorganisir.

#### 1. Kebutuhan Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan sistem penjualan tiket Ghealways terbagi menjadi dua yaitu Pengurus Ghealways sebagai admin dan Anggota Ghealways sebagai user. Berikut merupakan analisis kebutuhan admin dan user pada aplikasi penjualan tiket acara Ghealways:

- Admin dan user dapat melakukan login
- Admin dan user dapat melihat profil pribadi
- Admin dan user dapat mengubah sandi pribadi

- Admin dapat membuat data acara
- Admin dapat melihat data acara
- Admin dapat mengubah data acara
- Admin dapat menghapus data acara
- Admin dapat membuat data berita
- Admin dapat melihat data berita
- Admin dapat mengubah data berita
- Admin dapat menghapus data berita
- Admin dapat membuat kontak
- Admin dapat melihat kontak
- Admin dapat mengubah kontak
- Admin dapat menghapus kontak
- User dapat melihat data acara
- User dapat membeli tiket
- User dapat melihat data berita
- User dapat melihat kontak

## 2. Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem terdiri dari *hardware* dan *software* yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut merupakan *hardware* yang digunakan dalam penelitian ini:

- Laptop atau komputer yang merupakan perangkat utama dari pengembangan aplikasi penjualan tiket acara Ghealways. Pada penelitian ini perangkat yang digunakan minimal memiliki spesifikasi sistem operasi Windows 7 32-bit/Mac OS X 10.6/Ubuntu 16.04 LTS, RAM minimal 4 GB, Processor AMD A8-6410 APU, CPU @2.00GHz
- *Smartphone* Android. Digunakan untuk mencoba halaman web untuk tampilan *mobile*.

Berikut merupakan *software* yang digunakan dalam penelitian ini:

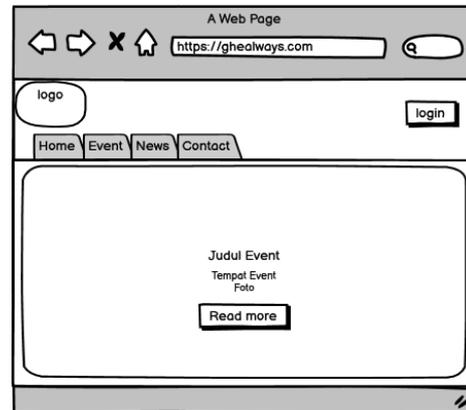
- XAMPP. Digunakan sebagai server local untuk Aplikasi Penjualan Tiket Acara Ghealways.

### 1. Sublime Text 3.

## C. Analysis and design

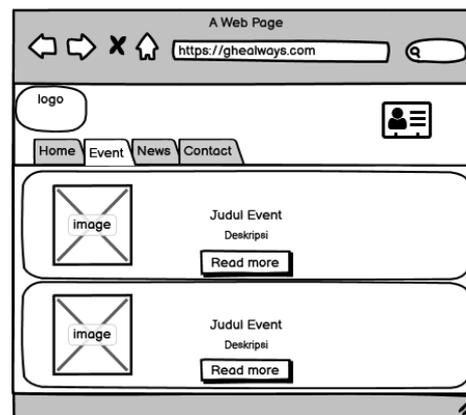
Membuat desain antarmuka pada sistem.

### 1. Home



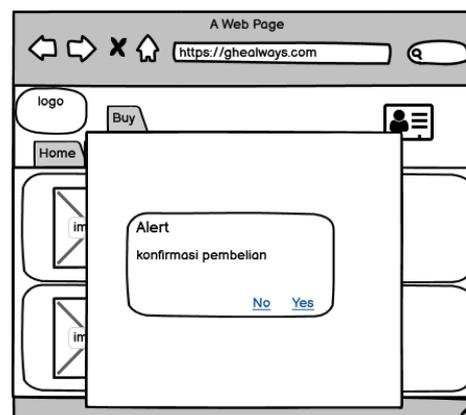
Gambar 2 Desain Home

### 2. Event



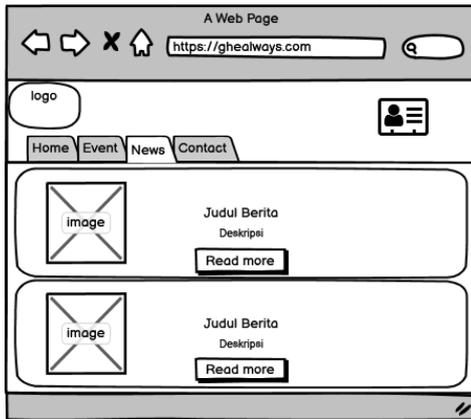
Gambar 3 Desain Event

### 3. Beli



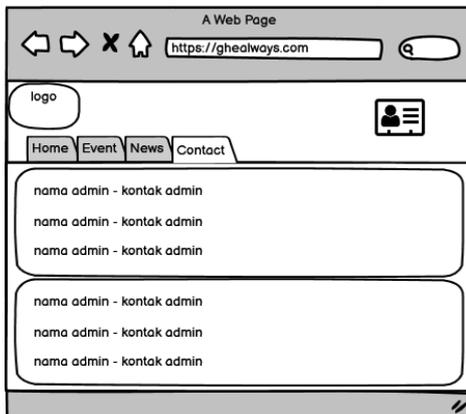
Gambar 4 Desain Beli

#### 4. News



Gambar 5 Desain News

#### 5. Contact



Gambar 6 Desain Contact

#### D. Implementation

Berdasarkan analisis dan desain antarmuka di atas, peneliti melakukan implementasi ke dalam bahasa pemrograman. Peneliti membuat web menggunakan *software* sublime text 3 dan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP. MySQL digunakan peneliti untuk penyusunan basis data, dan untuk antarmuka menggunakan Bootstrap.

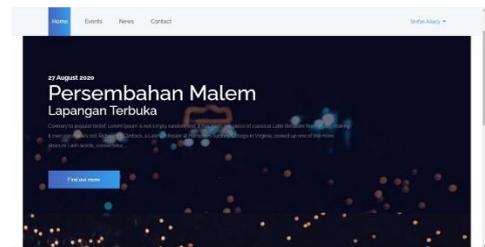
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Aplikasi

Berikut hasil aplikasi penjualan tiket acara Ghealways:

#### 1. Halaman Home

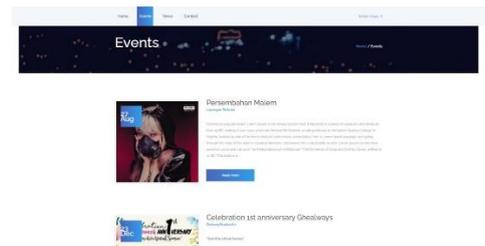
Gambar 7 merupakan tampilan *home* setelah *login*. Nama *user* akan tertera pada bagian kanan atas pada halaman web. Acara terbaru yang akan diadakan Ghealways akan ditampilkan pada bagian tengah halaman.



Gambar 7 Home

#### 2. Halaman Event

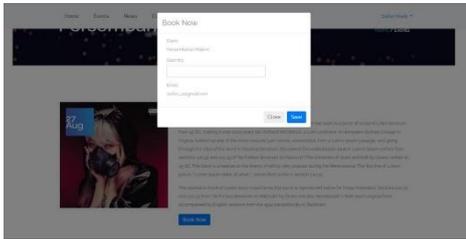
Gambar 8 merupakan merupakan halaman *event*. *User* dapat melihat berbagai acara yang akan dilaksanakan oleh Ghealways. Tampilan acara diurutkan dari atas ke bawah berdasarkan acara terbaru yang disusun panitia.



Gambar 8 Event

#### 3. Halaman Beli

Setelah memilih *event*, maka *user* dapat membeli tiket pada tombol yang telah disediakan di bagian bawah. Kemudian menu *booking* akan muncul seperti pada Gambar 9.



Gambar 9 Beli

#### 4. Halaman News

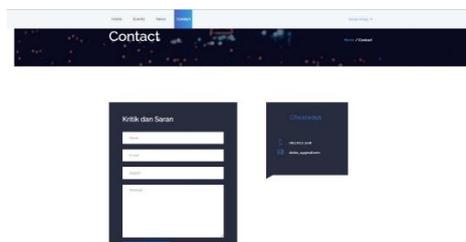
Gambar 10 merupakan tampilan halaman *news*. Berisikan tentang berita seputar Ghea Indrawari dan Ghealways. *User* dapat melihat dokumentasi pada acara yang sudah diselenggarakan.



Gambar 10 News

#### 5. Halaman Contact

Gambar 11 merupakan tampilan halaman *contact*. Berisikan kontak admin yang dapat dihubungi untuk mengajukan kritik dan saran.



Gambar 11 Contact

#### D. Pengujian *BlackBox*

Berikut hasil pengujian aplikasi yang telah dikembangkan oleh penulis:

Tabel 1 *BlackBox Testing*

Rancangan Proses	Browser yang berhasil
Admin dan user melakukan login	Google Chrome + Firefox
Melihat halaman event	Google Chrome + Firefox
Melihat detail event	Google Chrome + Firefox
Membeli tiket	Google Chrome + Firefox

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Memberikan alternatif untuk mempermudah anggota Ghealways dalam membeli tiket melalui Aplikasi Pembelian Tiket *Online* Acara Ghealways berbasis Web.
2. Memberikan alternatif untuk mempermudah staf atau admin Ghealways dalam pendataan anggota Ghealways serta pendaftar acara Ghealways melalui Aplikasi Pembelian Tiket *Online* Acara Ghealways berbasis Web.
3. Fitur *News* pada aplikasi dapat memberikan informasi mengenai Ghealways kepada masyarakat luas
4. Berdasarkan hasil pengujian satu dari lima admin Ghealways berpendapat bahwa aplikasi ini masih menyulitkan. Sementara empat lainnya setuju bahwa aplikasi ini membantu pendataan.
5. Dua dari lima anggota Ghealways merasa kesulitan dengan adanya aplikasi ini sementara tiga lainnya setuju bahwa aplikasi ini membantu dalam pembelian tiket.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] G. Y. Swara dan Y. Pebriadi, "Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web," vol. IV, 2016.
- [2] A. I. Ramdhani, S. Khasanah dan R. Farizki, "Sistem Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Website Pada PO Sinar Jaya," vol. II no.9, 2020.
- [3] J. O. Sembiring dan S. Pakpahan, "Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang Pada Pintera Kreatif Berbasis Web," vol. II no 2, 2017.
- [4] J. Yu, "Research Process on Software Development Model," vol. 3, 2018.
- [5] U. Salamah dan H. , "Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Percetakan Rahayu Bekasi," vol. VI, 2018.
- [6] E. Rernawan, Budaya Organisasi Dalam Perspektif Ekonomi dan Bisnis, Bandung: Alfabeta, 2011.
- [7] A. Nugroho, Perancangan Dan Implementasi Sistem Basis Data, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [8] M. Shalahuddin dan R. A.S, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [9] B. Raharjo, Modul Pemograman Web : HTML, PHP And MySQL, Bandung: Modula, 2016.
- [10] Sublime, "Sublime Text," [Online]. Available: <https://www.sublimetext.com/>. [Diakses 12 November 2020].
- [11] E. Ali, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: CV MFA, 2019.