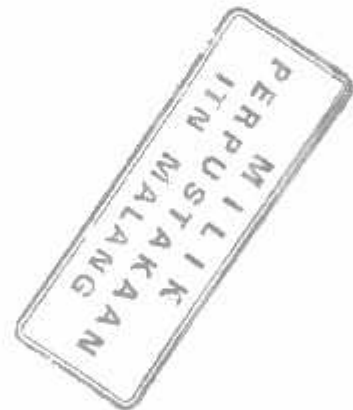


# LAPORAN SKRIPSI

## SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET LIGA SEPAK BOLA INDONESIA BERBASIS WEB



**Disusun oleh :**

**ARGUNATA DIAN PRATAMA  
08.18.242**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET LIGA SEPAKBOLA  
INDONESIA BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

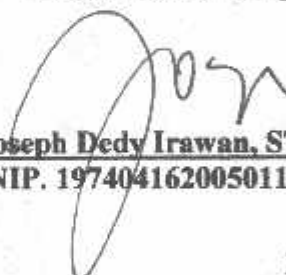
*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*


**Disusun Oleh :**

**ARGUNATA DIAN PRATAMA  
NIM : 08.18.242**

**Dosen Pembimbing I**

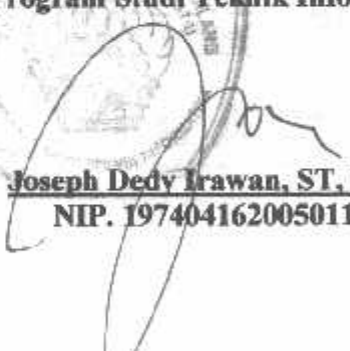
**Dosen Pembimbing II**

  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005011002**

  
**Sandy Nataly Mantja, S.Kom**  
**NIP. 1030800418**

**Diperiksa dan disetujui**

**Mengetahui**  
**Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1**

  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
**NIP. 197404162005011002**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2014**

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET LIGA SEPAKBOLA INDONESIA BERBASIS WEB

Argunata Dian Pratama (08.18.242)

Program Studi Teknik Informatika S-1  
Fakultas Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Jl. Raya Karanglo Km.2 Tasikmadu - Malang

Email: [argunata.pratama.1989@gmail.com](mailto:argunata.pratama.1989@gmail.com)

Dosen Pembimbing: 1. Joseph Dedi Irawan, ST, MT.  
2. Sandy Nataly Mantja, S.Kom

## *Abstrak*

*Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat. Keadaan ini telah menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi yang ada guna mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi informasi. Komputerlah yang mempunyai kemampuan dalam mengolah data dan menghasilkan informasi. Agar komputer dapat berfungsi sebagai pengolah data yang baik, maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan bagi user dalam mencari informasi yang diharapkan.*

*Begitu pula perkembangan fanatisme penggemar sepakbola di Indonesia, juga sangatlah pesat, khususnya di daerah Malang. Dengan adanya berbagai kegiatan aktifitas yang rutin sehari hari, maka para penggemar sepakbola terbatas oleh adanya kegiatan tersebut. Sehingga para penggemarpun tidak banyak memiliki waktu dan kesempatan untuk memesan atau mendapatkan suatu tiket pertandingan Liga Sepakbola Indonesia.*

**Kata Kunci :** *Sistem informasi berbasis web, perkembangan teknologi, tiket pertandingan Liga Sepakbola Indonesia.*

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Argunata Dian Pratama

NIM : 08.18.242

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, Februari 2014

Yang membuat Pernyataan,

  
PT. TERAJ  
KAPTEL  
NIB: 0814340F061828468  
RUMAH KUNYU RUPAH

**Argunata Dian Pratama**

NIM. 08.18.242

## KATA PENGANTAR

Puji syukur sebanyak-banyaknya penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET LIGA SEPAKBOLA INDONESIA BERBASIS WEB”** dengan lancar. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan di Program Studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan penyelesaian laporan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedi Irawan, ST, MT. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1, sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Sandy Nataly Mantja, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Kedua Orangtua yang selalu memberikan semangat, dukungan serta motivasi baik dari segi moral maupun material selama menyusun Skripsi.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dan minimnya kesempurnaan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan memotivasi dari pembaca demi tercapainya kesempurnaan dari laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan Skripsi ini memberikan inspirasi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, Februari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
ABSTRAKSI .....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan .....	2
1.4. Batasan Masalah .....	2
1.5. Metodologi Pemecahan Masalah .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi .....	6
2.1.1. Karakter-karakter Sistem Informasi .....	6
2.2. Sistem Penjualan Berbasis Web .....	7
2.2.1. Pengertian Sistem .....	7
2.2.2. Pengertian Penjualan .....	8
2.2.3. Pengertian Web .....	8
2.2.3.1. Pengertian Secara Umum .....	8
2.2.3.2. Pengertian Menurut Para Ahli .....	8
2.2.4. Definisi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web .....	9
2.3. PHP ( <i>Hypertext Preprocessing</i> ) .....	9
2.4. MySQL .....	10
2.5. Java Script .....	12

2.6. HTML.....	13
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN</b>	
3.1. Analisa Masalah.....	15
3.2. Proses Perancangan Sistem Informasi.....	15
3.3. Perancangan Proses Kerja Sistem.....	16
3.3.1. Flowchart atau Diagram Alir.....	16
3.3.2. Data Flow Diagram (DFD) Level 0.....	20
3.4. Penyusunan Database .....	21
3.5. Perancangan Antar Muka .....	23
3.5.1. Rancangan Lay Out Login .....	23
3.5.2. Rancangan Lay Out Informasi.....	23
3.5.3. Rancangan Lay Out Jadwal Pertandingan.....	24
3.5.4. Rancangan Lay Out Kolom Pendaftaran .....	24
3.5.5. Rancangan Lay Out Tiket.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b>	
4.1. Implementasi .....	24
4.2. Halaman Website.....	36
4.2.1. Tampilan Halaman Beranda.....	36
4.2.2. Tampilan Tentang Kami.....	36
4.2.3. Tampilan Halaman Panduan Pembayaran.....	37
4.2.4. Tampilan Halaman Informasi.....	38
4.2.5. Tampilan Halaman Jadwal Pertandingan.....	38
4.2.6. Tampilan Halaman Pendaftaran User.....	39
4.2.7. Tampilan Halaman Login User.....	39
4.2.8. Tampilan Halaman Jadwal Pertandingan User.....	40
4.2.9. Tampilan Halaman Proses Pemesanan Tiket User.....	40
4.2.10. Tampilan Daftar Tiket Pesanan User.....	40
4.2.11. Tampilan Halaman Login Admin.....	42
4.2.12. Tampilan Halaman Admin Untuk Ubah Jadwal Pertandingan....	42
4.2.13. Tampilan Halaman Admin Untuk Edit Klasifikasi Tiket.....	42

4.2.14. Tampilan Halaman Admin Untuk Tambahkan Jumlah Tiket, Jenis Pertandingan,dan Waktu beserta Tempat Pertandingan.....	43
4.2.15. Tampilan Halaman Daftar Tiket Pesanan User.....	42
4.2.16. Tampilan Daftar Status Pesanan Tiket User.....	43
4.2.17. Tampilan Tiket yang Sudah Dikirim Melalui Email.....	43
4.5. Pengujian Sistem .....	41
4.5.1. Rekapitulasi Hasil Pengujian User .....	42
4.5.2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Web Browser .....	43
4.5.3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Fungsional .....	43
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	44
5.2. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Tabel 3.1. Tabel Admin .....	21
Tabel 3.2. Tabel Informasi .....	21
Tabel 3.3. Tabel User .....	22
Tabel 3.4. Tabel Tiket.....	22

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Pengujian User .....	42
Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Web Browser .....	43
Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Fungsional .....	43

## DAFTAR GAMBAR

### BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Gambar 3.1. Flowchart Admin.....	17
Gambar 3.2. Flowchart User .....	19
Gambar 3.3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0 .....	20
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Login .....	23
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Informasi .....	23
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Jadwal Pertandingan .....	24
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan Pendaftaran .....	24
Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Tiket .....	25

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Gambar 4.1. Halaman Menu Utama (Beranda) .....	27
Gambar 4.2. Halaman Menu Tentang Kami .....	28
Gambar 4.3. Halaman Menu Panduan Pembayaran User.....	29
Gambar 4.4. Halaman Menu Informasi .....	30
Gambar 4.5. Halaman Menu Jadwal Pertandingan .....	31
Gambar 4.6. Halaman Tampilan User yang Login sebelum Mendaftar .....	32
Gambar 4.7. Halaman Menu Pendaftaran User .....	32
Gambar 4.8. Halaman Menu Login Sebagai User .....	33
Gambar 4.9. Halaman Menu Jadwal Pertandingan Tiket User.....	33
Gambar 4.10. Halaman Proses Pemesanan Tiket User.....	34
Gambar 4.11. Halaman Daftar Tiket yang Telah Dipesan Oleh User.....	34
Gambar 4.12. Halaman Login Sebagai Admin.....	35
Gambar 4.13. Halaman Admin Untuk Menghapus dan Mengubah Tiket .....	35
Gambar 4.14. Halaman Admin Untuk Mengubah Klasifikasi Tiket.....	36
Gambar 4.15. Halaman Admin Untuk Edit Jadwal dan Tempat Pertandingan....	37
Gambar 4.16. Halaman Admin Untuk Melakukan Pengiriman atau Pembatalan..	38
Gambar 4.17. Halaman Tampilan Daftar Status Pesanan Tiket User.....	39

Gambar 4.18. Tampilan Tiket User yang Sudah Dikirim Oleh Admin Melalui  
Beserta QR Code-nya..... 40

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat. Keadaan ini telah menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi yang ada guna mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi informasi. Komputerlah yang mempunyai kemampuan dalam mengolah data dan menghasilkan informasi. Agar komputer dapat berfungsi sebagai pengolah data yang baik, maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan bagi user dalam mencari informasi yang diharapkan.

Begitu pula perkembangan fanatisme penggemar sepakbola di Indonesia juga sangatlah pesat, khususnya di daerah Malang. Dengan adanya berbagai kegiatan aktifitas yang rutin sehari hari, maka para penggemar sepakbola terbatas oleh adanya kegiatan tersebut. Sehingga para penggemarpun tidak banyak memiliki waktu dan kesempatan untuk memesan atau mendapatkan suatu tiket pertandingan Liga Sepakbola Indonesia.

Berbagai cara dilakukan para penggemar agar bisa mendapatkan tiket guna menyaksikan pertandingan secara langsung kedalam stadion. Dalam proses melakukan pemesanan tiket, baik dengan cara memesan langsung ke kantor maupun kepada agen yang terdekat dengan lokasi penggemar. Namun kedua proses pemesanan tersebut kurang efektif, baik dalam segi waktu maupun biaya. Terkadang penggemarpun juga sering kehabisan tiket setiap kali ingin menonton pertandingan. Karena itulah perlu adanya proses pemesanan untuk lebih mengefektifkan baik dalam segi waktu ataupun biaya itu sendiri, serta lebih memudahkan dalam melakukan pemesanan tiket. Dengan adanya pemesanan tiket secara online melalui jalur website setiap orang dapat mengakses informasi, baik itu informasi mengenai klub idolanya,

para susunan pemain yang ada di klub tersebut, serta jadwal pertandingan yang akan dilaksanakan selama satu musim kompetisi.

Atas dasar itulah, perlu dibuat suatu sistem informasi penjualan tiket online agar dapat memberikan kemudahan kepada para penggemar Liga Sepakbola Indonesia dalam melakukan pemesanan dan pembelian tiket pertandingan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu :

Bagaimana membuat sistem informasi penjualan tiket online pada Liga Sepakbola Indonesia berbasis web?

## **1.3 Tujuan**

Adapun yang menjadi tujuan disusunnya skripsi ini adalah agar dapat memudahkan user dalam mencari berita seputar tim Liga Sepakbola Indonesia serta dapat mengetahui jumlah ketersediaan tiket pertandingan Liga Sepakbola Indonesia secara online, sehingga user dapat lebih praktis dan menghemat waktu serta biaya dalam melakukan pemesanan dan pembelian tiket.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pembahasan yang diambil agar sesuai dengan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan utama, maka dapat ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

- 1) Pada batasan waktu, artinya apabila tidak ada konfirmasi lebih lanjut dari user selama 2 x 60 menit, maka pemesanan tiket dinyatakan batal.

- 2) Tiket ini dibuat hanya untuk tim Arema Malang, artinya tiket hanya bisa digunakan menonton pertandingan tim Arema Malang di daerah Malang dan sekitarnya ketika menjadi tuan rumah.
- 3) Untuk menghindari calo, pembeli hanya dapat memesan maksimal 5 tiket di setiap pertandingan.
- 4) Setiap tiket mempunyai kode tiket yang berbeda.
- 5) Kode tiket sementara harus sama dengan kode tiket asli yang hendak ditukarkan, agar tidak sampai terjadi penipuan dari pihak lain.
- 6) Klasifikasi tiket yaitu, VVIP, VIP, Ekonomi.
- 7) Jumlah tribun VVIP = 100; VIP = 500; Ekonomi = 2000
- 8) Pada saat login user harus memasukkan identitas pribadi, agar faktor keamanan lebih terjaga.
- 9) Tiket sementara dapat dikirim oleh admin ke email user apabila user telah melakukan pembayaran ke rekening admin.

### **1.5 Metodologi Pemecahan Masalah**

Metode yang digunakan dalam pembahasan skripsi ini adalah :

#### **a) Studi Literatur**

Mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan perencanaan dan pembuatan program yang akan dibuat.

#### **b) Perancangan Program**

Sebelum melaksanakan pembuatan program, dilakukan perancangan terhadap program yang meliputi merancang keseluruhan program.

#### **c) Pembuatan Program**

Pada tahap ini realisasi program yang dibuat, dilakukan perakitan sistem terhadap seluruh hasil rancangan yang telah dibuat.

#### **d) Pengujian Program**

Untuk mengetahui cara kerja program, maka dilakukan pengujian secara keseluruhan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini agar lebih mudah dipahami maka dibuatlah suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, permasalahan dengan batasan-batasan masalah yang digunakan perumusan masalah, tujuan, dan metodologi pemecahan masalah.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi dasar-dasar teoritis kecerdasan buatan, serta teori-teori yang menunjang dalam proses pembuatan skripsi ini.

#### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang perancangan umum maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak. Uraian perancangan sistem ini meliputi perancangan data mengenai data input dan output sistem, perancangan proses mengenai bagaimana sistem akan bekerja dengan proses-proses tertentu, maupun perancangan antar muka dalam desain dan implementasi yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini menjelaskan tentang pengujian sistem secara umum dan lebih terperinci. Pengujian sistem secara umum akan membahas mengenai lingkungan uji coba untuk menggunakan sistem ini. Selanjutnya secara lebih terperinci dijelaskan dalam pengujian, baik dilakukan oleh user umum maupun oleh admin, beserta langkah-langkah dalam uji coba tersebut. Kemudian dianalisa kembali, apakah program telah sesuai dengan tujuan pembuatan pada Bab I atau belum.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program selanjutnya.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Sistem Informasi**

Menurut James A. O'Brien, sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk mendukung pengambilan keputusan dan tindakan. Sistem informasi juga merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi juga merupakan kumpulan informasi di dalam sebuah basis data dengan menggunakan model dan media teknologi informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan bisnis sebuah organisasi. Di dalam suatu organisasi, informasi merupakan sesuatu yang penting dalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Sistem ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

##### **2.1.1. Karakter-karakter Sistem Informasi**

1. Sistem informasi memiliki komponen berupa sub sistem yang merupakan elemen-elemen lebih kecil yang membentuk sistem informasi tersebut misalnya bagian input, proses, output. Contoh input adalah salesman memasukkan data penjualan bulan ini, maka disana terdapat manusia yang melakukan pekerjaan input dengan menggunakan hardware keyboard dan menggunakan interface sebuah aplikasi laporan penjualan yang sudah disediakan oleh sistem informasi tersebut.

2. Ruang lingkup sistem informasi yaitu ruang lingkup yang ditentukan dari awal pembuatan yang merupakan garis batas lingkup kerja sistem tersebut sehingga sistem informasi tersebut tidak bersinggungan dengan sistem informasi lainnya.
3. Tujuan sistem informasi adalah hal pokok yang harus ditentukan dan dicapai dengan menggunakan sistem informasi tersebut, sebuah informasi dianggap berhasil apabila dapat mencapai tujuan tersebut.
4. Lingkungan sistem informasi yaitu sesuatu yang berada di luar ruang lingkup sistem informasi yang dapat mempengaruhi sistem informasi, hal iniurut dipertimbangkan pada saat perencanaan sistem informasi. Seperti disebut di atas, sistem informasi memiliki komponen input, proses, output. Tanpa ketiga komponen itu sistem informasi tidak dapat berjalan dengan baik.

## **2.2. Sistem Penjualan Berbasis Web**

### **2.2.1. Pengertian Sistem**

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Andri Kristanto (2008), Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sedangkan menurut O'brien (2005), Sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam transformasi yang teratur.

### **2.2.2. Pengertian Penjualan**

Menurut Kholish Ahyuddin penjualan merupakan kegiatan yang bertujuan agar produk yang kita tawarkan kepada konsumen terbeli. Penjualan merupakan kegiatan pemasaran yang langsung berhubungan dengan konsumen pengguna atau pemakai langsung.

### **2.2.3. Pengertian Web**

#### **2.2.3.1. Secara Umum**

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

#### **2.2.3.2. Menurut Para Ahli**

1. Menurut Suwanto Raharjo S.Si.,M.Kom., Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.
2. Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu

dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser.

#### **2.2.4. Definisi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web**

Sistem penjualan berbasis Web adalah sebuah sistem penjualan yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan sistem penjualan berbasis web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka.

### **2.3. PHP (*Hypertext Preprocessing*)**

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari *Hypertext Preprocessing / Form Interpreter*. Dengan perilisannya kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997 dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian

pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0.

Pada pertengahan tahun 1999 Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004 Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain adalah :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya .ac.id : Untuk Lembaga Pendidikan.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman , PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem .

#### **2.4. MYSQL**

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh

TcX dan telah dipercaya mengelola sistem dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (Structured Query Language) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama sistem R. Kemudian SQL juga dikembangkan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih user-friendly dibandingkan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. SQL dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun dilekatkan pada bahasa pemrograman seperti C dan Delphi.

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Open Source. MySQL didistribusikan secara open source, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.
3. 'Multiuser'. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. 'Performance tuning'. MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Jenis Kolom. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lain-lain.
6. Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (query).

7. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (records) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix soket (UNIX), atau Named Pipes (NT).
10. Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. Antar Muka. MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (Application Programming Interface).
12. Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. Struktur tabel. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle .

## **2.5 Java Script**

Javascript adalah bahasa scripting yang digunakan untuk membuat aplikasi web, sifatnya client-side sehingga dapat diolah langsung di browser tanpa harus terhubung ke server terlebih dahulu. Walaupun namanya menggunakan kata "Java", Javascript tidak berhubungan dengan bahasa pemrograman java, meskipun keduanya memiliki kemiripan dalam hal syntax yang meniru bahasa C.



Nama asli dari bahasa ini adalah LiveScript yang kemudian diganti karena adanya perjanjian kerjasama antara Netscape dan Sun dengan balasan Netscape memperbolehkan untuk membundel browser mereka dengan menggunakan Java dan Sun. "JavaScript" merupakan merk terdaftar milik Sun Microsystems, Inc dan dilisensikan oleh Sun untuk Netscape Communications dan entitas lainnya seperti Mozilla Foundation. Kegunaan utama JavaScript adalah untuk menuliskan fungsi yang disisipkan ke dalam HTML baik secara langsung disisipkan maupun diletakkan ke file teks dan di link dari dokumen HTML.

## **2.6 HTML**

HTML (HyperText Mark up Language) merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen. HTML sendiri bukan tergolong pada suatu bahasa pemrograman karena sifatnya yang hanya memberikan tanda (marking up) pada suatu naskah teks dan bukan sebagai program.

Berdasarkan kata-kata penyusunnya HTML dapat diartikan lebih dalam lagi menjadi :

### **1. Hypertext**

Link hypertext adalah kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan suatu naskah dokumen dengan naskah-naskah lainnya. Jika kita klik pada kata atau frase untuk mengikuti link ini maka web browser akan memindahkan tampilan pada bagian lain dari naskah atau dokumen yang kita tuju.

### **2. Markup**

Pada pengertiannya di sini markup menunjukkan bahwa pada file HTML berisi suatu intruksi tertentu yang dapat memberikan suatu format pada dokumen yang akan ditampilkan pada World Wide Web.

### **3. Language**

Meski HTML sendiri bukan merupakan bahasa pemrograman, HTML

merupakan kumpulan dari beberapa instruksi yang dapat digunakan untuk mengubah-ubah format suatu naskah atau dokumen.

## **BAB III**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

#### **3.1. Analisa Masalah**

Pada umumnya, sistem pembelian tiket Liga Sepakbola Indonesia masih melalui proses yang sangat rumit. Antara lain, dalam proses pembelian tiket pembeli harus melakukan proses antrian panjang di loket tiket. Kemudian pembeli masih melakukan antrian kembali untuk masuk ke dalam stadion. Kadangkala pembeli juga mendapatkan harga tiket yang terlalu mahal pada calo tiket. Sistem penjualan tiket semacam ini merupakan cara konvensional dan kurang praktis dari segi biaya maupun waktu. Maka dari itu, diperlukan serangkaian sistem penjualan tiket online berbasis web seperti ini.

#### **3.2. Proses Perancangan Sistem Informasi**

Menurut Jhon Burch dan Garry Grudnitski desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Untuk prosedur perancangan sistem informasi penjualan tiket Sepak Bola Indonesia ini terdiri atas beberapa tahap, antara lain meliputi beberapa perancangan yaitu:

##### **1. Data**

Perancangan data yang dimaksudkan adalah perancangan data-data yang berkaitan dengan pembuatan perangkat lunak, meliputi :

##### **a) Data Input**

Sebagai data-data penunjang, antara lain:

- Jadwal pertandingan
- Nama pembeli tiket
- Tim A dan Tim B
- Klasifikasi tiket
- Harga tiket

- Batal kirim tiket
- Kirim tiket
- Status pembeli
- QR code sebagai keamanan pada tiket

**b) Data Output**

Dari beberapa data input di atas, maka sistem akan menggunakannya sehingga didapatkan suatu data baru sebagai output sistem yaitu e-tiket yang akan digunakan oleh pembeli untuk melihat suatu pertandingan. E-tiket ini dikirim oleh pihak admin melalui email user dalam bentuk QR code masing-masing tiket yang telah dibeli.

**2. Proses**

Perancangan proses yang dimaksudkan adalah cara sistem bekerja, proses-proses yang akan digunakan, mulai dari masuknya data input yang kemudian diproses oleh sistem hingga menjadi data output.

**3. Antar muka**

Perancangan antarmuka disini mengandung penjelasan tentang desain halaman utama dari sistem.

**3.3. Perancangan Proses Kerja sistem**

Perancangan proses kerja sistem ini menjelaskan tentang pengolahan data-data inputan yang di proses sehingga dapat menghasilkan data outputan dari sistem informasi ini.

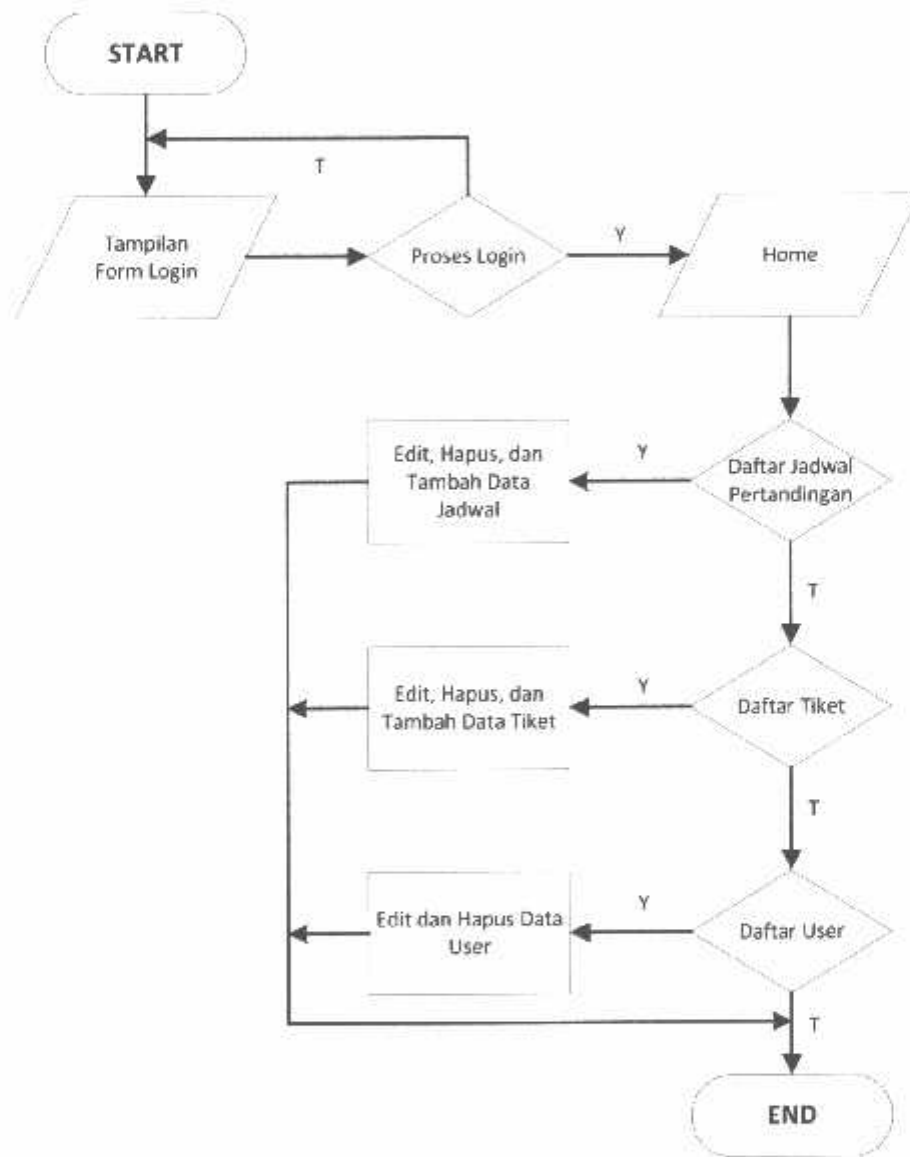
**3.3.1. Flowchart atau Diagram Alir**

Flowchart atau diagram alir adalah sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut dengan menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa member solusi langkah demi langkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut.

Flowchart juga merupakan suatu teknik untuk menyusun rencana program. Selain itu Flowchart adalah untai simbol gambar (chart) yang menunjukkan aliran (flow) dari proses terhadap data.

Adapun penjelasan flowchart admin dan flowchart user adalah sebagai berikut:

**Gambar 3.1. Flowchart Admin**

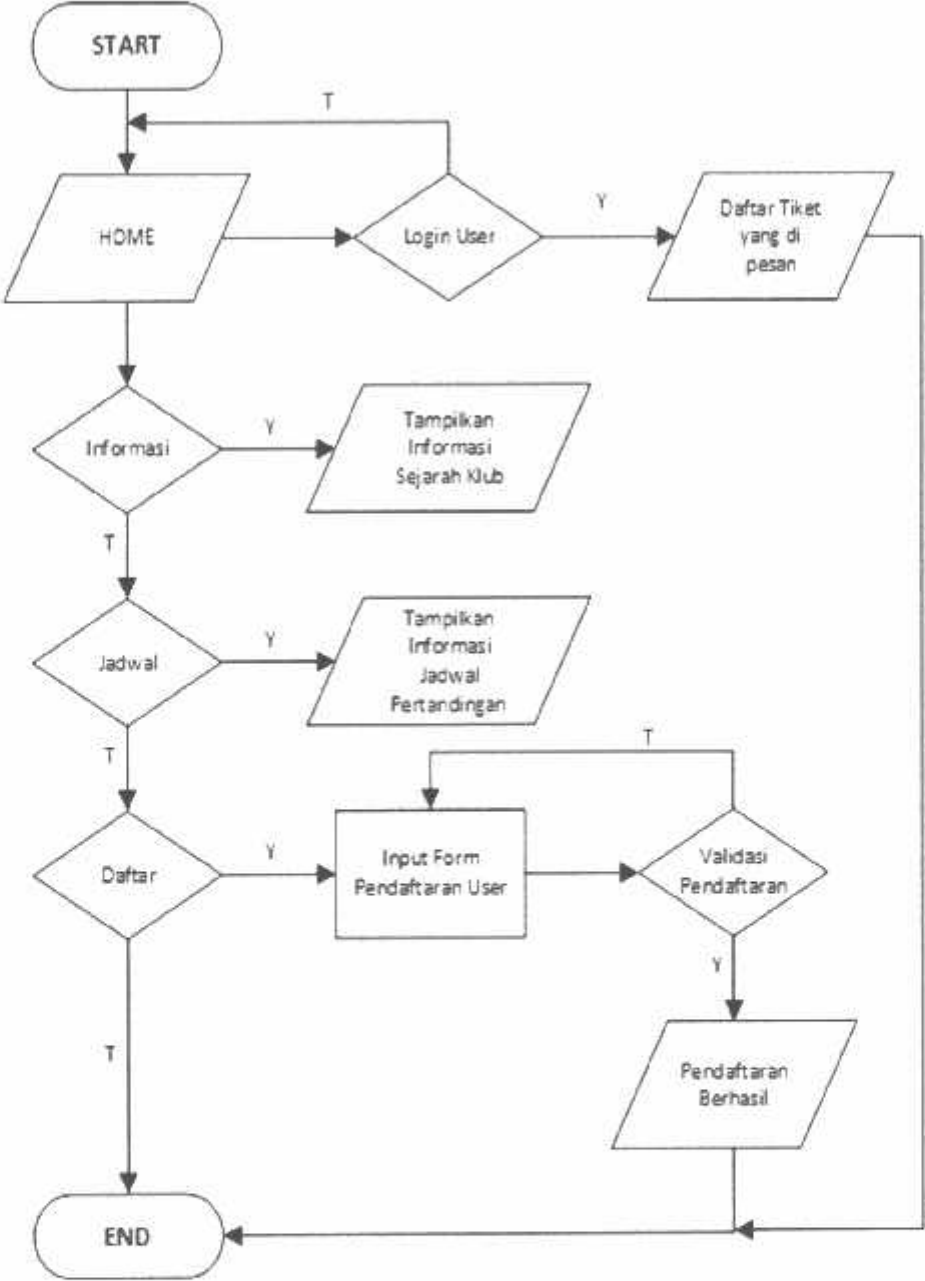


*Gambar 3.1. Flowchart Admin*

**Keterangan gambar Flowchart Admin :**

1. Start.
2. Admin langsung masuk pada menu home.
3. Login dulu sebagai admin.
4. Menampilkan informasi cara pemesanan tiket beserta cara pembayarannya.
5. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus informasi. Di dalam menu ini admin dapat menampilkan informasi jadwal pertandingan, yang di dalamnya terdiri dari nama kedua tim yang akan bertanding, batas akhir pemesanan tiket, jadwal waktu pertandingan, jumlah tiket yang tersedia, tempat dilangsungkannya pertandingan.
6. Edit data tiket, dalam menu ini admin dapat mengubah jenis tiket sesuai klasifikasi dan harganya.
7. Mengecek dan mengkonfirmasi data pembeli tiket, di dalam menu ini admin dapat melihat daftar pembeli yang telah melakukan proses pemesanan, admin juga dapat membatalkan dan mengirim tiket. Apabila pembeli telah melakukan proses pembayaran, maka tiket dapat dikirim melalui email pembeli yang telah terdaftar dalam bentuk QR code.
8. Logout.

Gambar 3.2. Flowchart User

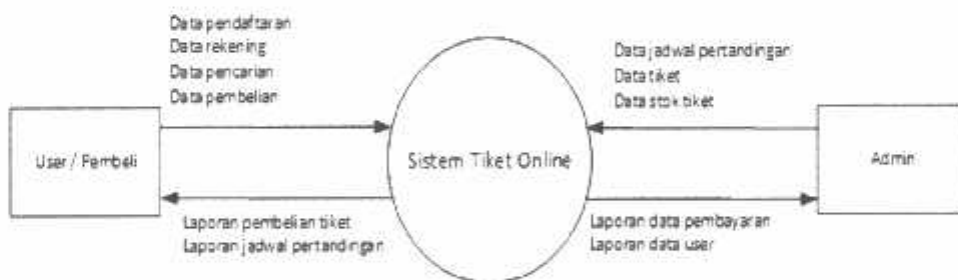


Gambar 3.2. Flowchart User

#### Keterangan Flowchart User :

1. User langsung masuk pada menu home.
2. User dapat melihat informasi tentang penulis.
3. User dapat melihat jadwal pertandingan yang akan berlangsung.
4. User dapat mempelajari ketentuan- ketentuan aturan dalam proses pembayaran tiket.
5. Untuk proses pemesanan dan pembelian tiket, user harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu agar dapat melakukan proses login.
6. Setelah login, user dapat melakukan proses pemesanan tiket sesuai dengan yang dikehendaki.
7. Setelah melakukan proses pemesanan tiket, user dapat melihat daftar tiket yang telah dibeli beserta harga tiket yang harus dibayar sebagai konfirmasi saja.
8. Setelah melakukan proses pembayaran tiket, tiket langsung dikirim ke email pembeli dalam bentuk pesan dan QR code keamanan tiket masing-masing.
9. Logout.

#### 3.3.2. Data Flow Diagram (DFD) Level 0



Gambar 3.3. DFD Level 0



### 3.4. Penyusunan DATABASE

Database merupakan media yang digunakan dalam penyimpanan data- data penunjang yang nantinya akan diolah oleh sistem agar bisa menghasilkan output.

#### 1. ar\_admin

Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>id</u>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
username	varchar(25)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
password	varchar(150)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	

Tabel 3.1. ar\_admin

Keterangan tabel 3.1

ar\_admin digunakan untuk mengelola “Sistem Informasi Penjualan Tiket Berbasis Web”, dimana admin dapat menambah, merubah, menghapus data-data yang ada di dalam sistem informasi yang telah dibuat. Admin dapat menyimpan data username dan password yang telah dimasukkan oleh user.

#### 2. ar\_informasi

Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>id</u>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
tim_a	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
tim_b	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
jadwal_main	datetime			Yes	NULL	
batas_waktu	datetime			Yes	NULL	
jml_tiket	int(11)			Yes	NULL	
status	int(11)			Yes	NULL	

Tabel 3.2. ar\_informasi

Keterangan tabel 3.2

ar\_informasi digunakan untuk menyimpan data informasi yang dapat diubah dan diedit oleh admin dalam sistem informasi ini. Admin dapat merubah jadwal pertandingan sesuai ketentuan yang berlaku, admin dapat mengedit

batasan waktu pada tiket, admin dapat mendata jumlah tiket yang masih tersedia.

### 3. ar\_user

Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<b>id</b>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
<b>username</b>	varchar(25)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>password</b>	varchar(150)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>nama</b>	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>alamat</b>	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>telepon</b>	varchar(25)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>email</b>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	

*Tabel 3.3. ar\_user*

Keterangan table 3.3

ar\_user digunakan untuk menyimpan data user yang akan melakukan proses pemesanan tiket kepada pihak admin. Agar admin dapat mengakses data-data user secara terperinci, mulai dari data nama, alamat, telepon, dan email user sehingga tiket yang sudah dipesan oleh user tidak sampai dibajak oleh pihak lain.

### 4. ar\_tiket

Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<b>id</b>	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
<b>jenis_tiket</b>	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
<b>harga</b>	int(15)			Yes	NULL	

*Tabel 3.4. ar\_tiket*

Keterangan table 3.4

ar\_tiket digunakan untuk menyimpan data tiket agar admin dapat merubah data tiket sesuai ketentuan yang berlaku. Admin dapat menentukan klasifikasi jenis tiket dan harga tiket sesuai klasifikasi tiket.

### 3.5. Perancangan Antar Muka

#### 3.5.1. Rancangan Lay Out Login

The image shows a login form layout. At the top, the word "LOGIN" is written in a large, bold, sans-serif font. Below this, there are two input fields: one for "Username:" and one for "Password:". Each field is a simple rectangular box. To the right of the "Password:" field, there is a button labeled "MASUK" in a rectangular box. The entire form is enclosed in a thin black border.

*Gambar 3.4. Rancangan Lay Out Login*

Rancangan login user, user dapat melakukan proses login sebagai admin ataupun sebagai pembeli tiket dengan menggunakan username dan password masing- masing.

#### 3.5.2. Rancangan Lay Out Informasi

The image shows an information page layout. At the top, there is a horizontal navigation menu with five items: "HOME", "INFORMASI", "JADWAL", "LOGIN", and "DAFTAR". Each item is contained within a rectangular box. Below the menu, the word "INFORMASI" is written in a large, bold, sans-serif font. Underneath, there is a block of placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.....". The entire page content is enclosed in a thin black border.

*Gambar 3.5. Rancangan Lay Out Informasi*

Tampilan yang berisi tentang informasi sejarah dan perkembangan dunia sepakbola. User dapat mengetahui informasi yang terbaru seputar dunia sepakbola, mulai dari perkembangan tim, skor hasil pertandingan terbaru, hingga berita bursa transfer pemain di Liga Sepakbola Indonesia yang terbaru. Dalam menu ini, user juga dapat mengetahui tata cara pemesanan dan proses pembayaran tiket yang akan dilakukan.

### 3.5.3. Rancangan Lay Out Jadwal Pertandingan

HOME	INFORMASI	JADWAL	LOGIN	DAFTAR
No	Pertandingan	Jadwal	Batas Pemas	Jumlah Tiket
1	.....	.....	.....	.....
2	.....	.....	.....	.....
3	.....	.....	.....	.....

Gambar 3.6. Rancangan Lay Out Jadwal Pertandingan

Tampilan yang berisi tentang jadwal pertandingan nama tim yang akan bertanding, tempat dan waktu pertandingan, batas akhir pemesanan tiket, dan jumlah tiket yang tersedia.

### 3.5.4. Rancangan Lay Out Kolom Pendaftaran

DAFTAR	
Nama Lengkap:	<input type="text"/>
Username:	<input type="text"/>
Password:	<input type="text"/>
Alamat:	<input type="text"/>
Telepon:	<input type="text"/>
Email:	<input type="text"/>
<input type="button" value="DAFTAR"/>	

Gambar 3.7. Rancangan Lay Out Kolom Pendaftaran

Tampilan yang berisi tentang proses pemasukan identitas user yang akan melakukan pemesanan tiket. User diharuskan mengisi nama

lengkap, username, password, alamat lengkap user, nomor telepon user, serta email user dengan sebenar-benarnya.

### 3.5.5. Rancangan Lay Out Tiket



*Gambar 3.8. Rancangan Lay Out Tiket*

Tampilan dari gambar bentuk tiket yang telah dipesan oleh pembeli berdasarkan klasifikasi tiket, harga tiket, serta waktu dan tempat pertandingan yang akan dilaksanakan. Tiket ini dapat dikirim oleh pihak admin jika pembeli telah melunasi pembayaran tiket yang telah dipesan. Agar tiket tidak dapat disamakan dan dipalsukan oleh pihak lain, maka tiket ini menggunakan sistem keamanan dengan menggunakan QR code. Masing- masing QR code tentu berbeda-beda.

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN TAHAP PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan sistem dan uji coba dari perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah agar dapat mengetahui apakah sistem yang telah diimplementasikan bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

Dengan implementasi dan pengujian yang dilakukan akan diketahui apakah sistem yang dibuat ini telah memenuhi batasan masalah dan sesuai sebagai salah satu sistem informasi penjualan tiket sepakbola yang diharapkan. Pada tahap implementasi akan membahas masalah penerapan dan pengujian sistem informasi dari sisi sebagai admin dan dari sisi sebagai user. Adapun penjelasan dari masing-masing implementasi dan pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

#### 4.1. Implementasi

Persiapan awal yang harus dilakukan adalah instalasi komputer dengan komponen-komponen perangkat lunak yang akan digunakan, yaitu Sublime Text 3, XAMPP Control Panel Versi 2.5.8. Setelah proses instalasi selesai barulah proses pengkodean dan desain halaman web dilakukan sesuai dengan desain dan analisis sistem yang telah dilakukan pada Bab III. Tahapan terakhir setelah proses implementasi selesai adalah pengujian perancangan sistem informasi penjualan tiket sepakbola berbasis web dengan menggunakan PHP. Disini browser yang dipakai bisa menggunakan Internet Explorer ataupun Mozilla Firefox.

Sedangkan untuk perangkat kerasnya dapat menggunakan Processor AMD Turion X2 2.30 GHz., RAM DDR2 2 GB, Hardisk 320 GB, keyboard dan mouse.

## 4.2. Halaman Website

### 4.2.1. Tampilan Halaman Beranda

Pertama dari halaman website tersebut menjelaskan tentang adanya beranda, informasi, tentang penulis, panduan pembayaran, jadwal pertandingan, informasi, daftar, dan login. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.



*Gambar 4.1. Halaman Beranda*

### 4.2.2. Tampilan Halaman Tentang Kami

Dalam menu ini menjelaskan tentang biodata penulis. Mulai dari nama penulis, nomor induk mahasiswa penulis, fakultas jurusan penulis, hingga kota asal dan alamat penulis semua tercantum dengan lengkap pada menu Tentang Kami ini. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.

## Tentang kami



Nama

Argunata

NIM

0818242

Jurusan

Teknik Informatika

Fakultas

Teknologi Industri

Kota Asal

Malang

*Gambar 4.2. Halaman Tentang Kami*

### 4.2.3. Tampilan Halaman Panduan Pembayaran

Di dalam menu ini berisi tentang panduan cara pembayaran tiket yang telah dipesan oleh user, tampilan ini berisi tentang nomor rekening admin, nomor telepon admin, dan email admin yang bisa dihubungi. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.





*Gambar 4.3. Halaman Panduan Pembayaran Tiket*

#### **4.2.4. Tampilan Halaman Informasi**

Pada halaman ini menginformasikan tentang berita sepakbola terbaru. Mulai dari hasil pertandingan Liga Indonesia, proses transfer pemain terbaru, hingga berita sepakbola yang lain. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.



## Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat. Keadaan ini telah menuntut kita untuk teknologi yang ada guna mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang mempunyai kemampuan dalam mengolah data dan mengasimilasi informasi. Agar komputer dapat berfungsi dengan data yang baik, maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan bagi user dalam mencari informasi yang

Begitu pula perkembangan fanatisme penggemar sepakbola di Indonesia juga sangatlah pesat, khususnya di daerah Malang. Berbagai kegiatan aktifitas yang rutin sehari-hari, maka para penggemar sepakbola terbalas oleh adanya kegiatan tersebut penggemarpun tidak banyak memiliki waktu dan kesempatan untuk memesan atau mendapatkan suatu tiket pertandingan Liga Sepak

Berbagai cara dilakukan para penggemar agar bisa mendapatkan tiket guna menyaksikan pertandingan secara langsung kecuali proses melakukan pemesanan tiket, baik dengan cara memesan langsung ke kantor maupun kepada agen yang terdekat dengan lokasi. Namun kedua proses pemesanan tersebut kurang efektif, baik dalam segi waktu maupun biaya. Terkadang penggemarpun juga tidak setiap kali ingin menonton pertandingan. Karena itulah perlu adanya proses pemesanan untuk lebih efektifkan baik waktu ataupun biaya itu sendiri, serta lebih memudahkan dalam melakukan pemesanan tiket. Dengan adanya pemesanan tiket secara online website setiap orang dapat mengakses informasi, baik itu informasi mengenai klub idolanya, para susunan pemain yang ada di klub, jadwal pertandingan yang akan dilaksanakan selama satu musim kompetisi.

*Gambar 4.4. Halaman Informasi*

### 4.2.5. Tampilan Halaman Jadwal Pertandingan

Pada halaman ini akan menampilkan jadwal pertandingan yang akan dilaksanakan, jumlah tiket yang tersedia, serta batasan-batasan pembelian tiket. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.

#	Pertandingan	Batas Pesan	Jadwal Main	Tersedia	Tempat	Aksi
#	Arena VS Sriwijaya FC	12:00 - Sabtu 6 September 2014	12:45 - Minggu 7 September 2014	493	Stadion Kanjuruhan Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>
#	Arena VS Semen Padang	12:00 - Sabtu 13 September 2014	01:45 - Minggu 14 September 2014	498	Stadion Gajayana Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>
#	Arena VS Sriwijaya FC	12:00 - Sabtu 27 September 2014	02:30 - Minggu 28 September 2014	500	Stadion Gajayana Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>
#	Arena VS Mitra Kukar	12:00 - Selasa 30 September 2014	03:30 - Rabu 1 Oktober 2014	500	Stadion Gajayana Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>
#	Arena VS Persipura	12:00 - Sabtu 11 Oktober 2014	07:00 - Minggu 12 Oktober 2014	5000	Stadion Kanjuruhan Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>
#	Arena VS Persija	12:00 - Sabtu 25 Oktober 2014	02:30 - Minggu 26 Oktober 2014	1000	Stadion Kanjuruhan Malang	<a href="#">Beli Tiket</a>

*Gambar 4.5. Jadwal Pertandingan*

#### 4.2.6. Tampilan Halaman Pendaftaran User

Apabila user ingin memesan tiket tetapi belum mempunyai akun yang terdaftar, maka user tidak dapat melakukan proses pemesanan tiket, maka dari itu user harus melakukan proses pendaftaran terlebih dahulu pada halaman ini agar user dapat melakukan proses pemesanan tiket sesuai yang diinginkan dengan memasukkan data-data yang telah ditentukan dengan sebenarnya. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.6. Tampilan Login User yang Belum Terdaftar



Gambar 4.7. Halaman Pendaftaran User

#### 4.2.7. Tampilan Halaman Login User

Halaman login sebagai user sudah ditentukan dengan username dan password masing-masing yang telah ditentukan sendiri oleh pihak user pada form pendaftaran. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Info

### Login Pengguna

Username: andre

Password: ••••••

Batal Masuk

*Gambar 4.8. Halaman Login User*

#### 4.2.8. Tampilan Halaman Jadwal Pertandingan User

Pada halaman ini user sudah bisa melakukan proses pemesanan tiket sesuai dengan yang diinginkan. Bisa dilihat seperti gambar berikut ini.

#	Pertandingan	Batas Pesan	Jadwal Main	Tersedia	Tempat	Aksi
#	Arema VS Sinjaya FC	12.00 - Sabtu 6 September 2014	12.45 - Minggu 7 September 2014	493	Stadion Kanjuruhan Malang	Beli Tiket
#	Arema VS Semen Padang	12.00 - Sabtu 13 September 2014	01.45 - Minggu 14 September 2014	498	Stadion Gajayana Malang	Beli Tiket
#	Arema VS Sinjaya FC	12.00 - Sabtu 27 September 2014	05.30 - Minggu 28 September 2014	500	Stadion Gajayana Malang	Beli Tiket
#	Arema VS Mitra Kukar	12.00 - Selasa 30 September 2014	03.30 - Rabu 1 Oktober 2014	500	Stadion Gajayana Malang	Beli Tiket

*Gambar 4.9. Proses Pemesanan Tiket User*

#### 4.2.9. Tampilan Halaman Proses Pemesanan Tiket User

Pada halaman ini user dapat memilih tiket pertandingan sesuai dengan yang diinginkan, antara lain yaitu klasifikasi tiket dan jumlah tiket yang akan dipesan. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.10. User Memilih Tiket Sesuai Klasifikasinya

#### 4.2.10. Tampilan Daftar Tiket Pesanan User

Pada halaman ini akan menampilkan daftar pesanan tiket yang sudah dipesan oleh user, lengkap dengan harga yang harus dibayarkan oleh user ke pihak admin. Dapat dilihat pada gambar berikut.

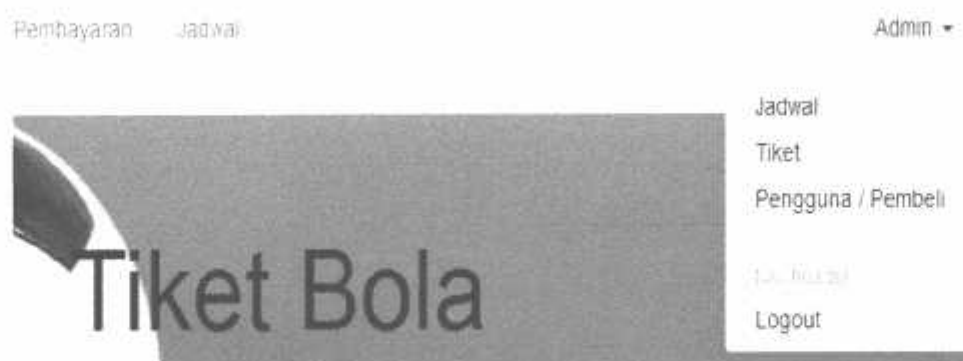


Pertandingan	Jadwal	Jenis Tiket	Harga	Status Tiket
Arema VS Swajaya FC	2014-09-07 12:45:00	Ekonomi	Rp 90.000	Pending
Arema VS Mitra Kukar	2014-10-01 03:30:00	Ekonomi	Rp 90.000	Pending
Arema VS Persebaya	2014-11-02 07:00:00	VIP	Rp 150.000	Pending
Arema VS Persija	2014-10-26 03:30:00	VIP	Rp 300.000	Pending

Gambar 4.11. Daftar Tiket yang telah dipesan oleh User

#### 4.2.11. Tampilan Halaman Login Admin

Pada halaman ini admin dapat melakukan proses edit jadwal pertandingan, edit tiket, dan dapat melihat daftar user yang telah melakukan proses pemesanan tiket. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.12. Tampilan Login Admin

#### 4.2.12. Tampilan Halaman Admin Untuk Ubah Jadwal Pertandingan

Pada halaman ini, admin dapat mengubah, menghapus, dan menambahkan tiket yang ingin diperbarui.

The screenshot shows a table with columns: '# Pertandingan', 'Batas Pesan', 'Jadwal Main', 'Tersedia', 'Aksi', and a 'Tambah Tiket' button. The table lists four matches with their respective ticket counts and actions.

# Pertandingan	Batas Pesan	Jadwal Main	Tersedia	Aksi	Tambah Tiket
# Arena VS Sriwijaya FC	12:00 - Sabtu 6 September 2014	12:45 - Minggu 7 September 2014	491	Ubah Hapus	
# Arena VS Semen Padang	12:00 - Sabtu 13 September 2014	11:45 - Minggu 14 September 2014	498	Ubah Hapus	
# Arena VS Sriwijaya FC	12:00 - Sabtu 27 September 2014	03:30 - Minggu 28 September 2014	500	Ubah Hapus	
# Arena VS Mitra Kukar	12:00 - Selasa 30 September 2014	03:30 - Rabu 1 Oktober 2014	497	Ubah Hapus	

Gambar 4.13. Tampilan Admin Untuk Ubah, Hapus dan Tambah Tiket

#### 4.2.13. Tampilan Halaman Admin Untuk Edit Klasifikasi Tiket

Pada halaman ini, admin dapat mengubah jenis tiket dan menentukan harga masing-masing tiket sesuai dengan klasifikasinya.



*Gambar 4.14. Tampilan Admin Untuk Edit Klasifikasi Tiket*

#### 4.2.14. Tampilan Halaman Admin Untuk Tambahkan Jumlah Tiket, Jenis Pertandingan, dan Waktu dan Tempat Pertandingan

Pada halaman ini admin dapat menambahkan nama kedua tim yang akan bertanding, dapat mengedit batas waktu pemesanan tiket, dapat mengedit jadwal pertandingan yang akan dilaksanakan, menambahkan jumlah tiket yang akan disediakan untuk calon pembeli, serta dapat menambahkan nama tempat pertandingan yang akan dilaksanakan.



**Tambah Jadwal & Tiket**

<p><b>Pertandingan</b></p> <p>Arena Cronous</p>	<p>Persebaya Surabaya</p>
<p><b>Batas Waktu Pesan</b></p> <p>2014-10-23 12:00 <span style="float: right;">⌚</span></p>	<p><b>Jadwal Pertandingan</b></p> <p>2014-10-23 05:15 <span style="float: right;">📅</span></p>
<p><b>Jumlah Tiket</b></p> <p>10000</p>	<p><b>Tempat Pertandingan / Stadion</b></p> <p><input type="text" value="Stadion Kanjuruhan Malang"/></p>

*Gambar 4.15. Tampilan Edit Jadwal dan Tempat Pertandingan*

#### **4.2.15. Tampilan Halaman Daftar Tiket Pesanan User**

Pada halaman ini admin dapat melihat daftar user yang telah melakukan proses pemesanan tiket, daftar tiket yang telah dipesan oleh user, serta admin dapat mengirim dan membatalkan proses pembelian tiket. Artinya, jika user telah melakukan registrasi pembayaran tiket melalui rekening dan mengkonfirmasi, maka tiket dapat langsung dikirim oleh pihak admin kepada email user. Sedangkan apabila user tidak melakukan registrasi pembayaran sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan, maka admin dapat membatalkan proses pengiriman tiket. Bisa dilihat pada gambar berikut ini.

## Daftar Pesanan Pengguna

Username	Pertandingan	Jadwal	Jenis Tiket	Harga	Status Tiket	
andri	Arema VS Siliwangi FC	12:45 - Minggu 7 September 2014	Ekonomi	Rp. 60.000,-	Terlirim	Kirim Tiket Batalan Hapus
andri	Arema VS Semen Padang	01:45 - Minggu 14 September 2014	VIP	Rp. 150.000,-	Terlirim	Kirim Tiket Batalan Hapus
andre	Arema VS Persipura	07:00 - Minggu 12 Oktober 2014	Ekonomi	Rp. 30.000,-	Terlirim	Kirim Tiket Batalan Hapus
andre	Arema VS Siliwangi FC	12:45 - Minggu 7 September 2014	Ekonomi	Rp. 60.000,-	Pending	Kirim Tiket Batalan Hapus
andre	Arema VS Mitra Kukar	03:30 - Rabu 1 Oktober 2014	Ekonomi	Rp. 90.000,-	Pending	Kirim Tiket Batalan Hapus
andre	Arema VS Persebaya	07:00 - Minggu 2 November 2014	VIP	Rp. 150.000,-	Pending	Kirim Tiket Batalan Hapus
andre	Arema VS Persija	03:30 - Minggu 25 Oktober 2014	VIP	Rp. 300.000,-	Pending	Kirim Tiket Batalan Hapus

*Gambar 4.16. Halaman Pengiriman atau Pembatalan Tiket*

### 4.2.16. Tampilan Daftar Status Pesanan Tiket User

Dalam tampilan halaman ini user dapat melihat status pesanan tiketnya, apakah status tiketnya sudah dikirim atau belum oleh pihak admin.

Pertandingan	Jadwal	Jenis Tiket	Harga	Status Tiket
Arena VS Srwijaya FC	2014-09-07 12:45:00	Ekonomi	Rp 60.000,-	Terkirim
Arena VS Mitra Kukar	2014-10-01 03:30:00	Ekonomi	Rp 90.000,-	Terkirim
Arena VS Persebaya	2014-11-02 07:00:00	VP	Rp 150.000,-	Terkirim
Arena VS Persija	2014-10-26 03:30:00	VP	Rp 300.000,-	Pending

*Gambar 4.17. Tampilan Daftar Status Tiket User*

#### **4.2.17. Tampilan Tiket yang Sudah Dikirim Melalui Email**

Berikut ini merupakan tampilan tiket yang sudah dikirim oleh pihak admin melalui email admin kepada email user, dalam hal ini user sengaja memakai akun Gmail untuk melakukan proses pemesanan tiket yang diinginkan. Apabila tiket sudah dikirim oleh pihak admin, maka user langsung mendapatkan pemberitahuan di dalam emailnya dari administrator. Tiket berupa bentuk QR Code yang berbeda pada masing-masing tiket yang telah dibeli. Adapun tampilannya adalah berikut ini.

<https://mail.google.com/mail/u/0/ncs=200&ui=27446>
Google
andreseptan1383@gmail.c

Klik di sini untuk mengaktifkan pemberitahuan desktop untuk Gmail. [Pelajari selengkapnya](#) [Sembunyikan](#)

**Tiket**

**Tiket Pertandingan Bola** Kotak Masuk

Kotak Masuk  
 Beribatang  
 Pesar Terkum  
 Draft  
 Selengkapnya

administrator@argunata.com 07:26 (2 menit yang lalu)

ke saya

Inggns Bahasa Indonesia Terjemahkan pesan

Notifikasi untuk Inggns

Ada yang tidak beres:

Kami mengahnti masalah saat menghubungkan ke Google. Kami akan terus mencoba.

administrator@argunata.com 07:27 (1 menit yang lalu)

ke saya



## Tiket Pertandingan: Arema vs Hamburger SV Ekonomi – Rp 25,000,-

Tempat: Stadion Kanjuruhan, Kepanjen-Malang  
 Pada: 19:00 Malam - Jumat 24 Januari 2014

Tiket ini dibeli dari admin@argunata.com

Gambar 4.18. Tampilan Tiket User Beserta QR Codenya

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Web Browser

Nomor	Pengujian	Grade Nilai
1	Mozilla Firefox versi 37.0.1	SB
2	Google Chrome versi 41.0.2272.118	B
3	Internet Eplorer	C
Ket : SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup K = Kurang		

Dari data pengujian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa web browser yang paling mendukung untuk sistem informasi ini adalah browser Mozilla Firefox versi 37.0.1.

#### 4.3.3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Fungsional

Pengujian Fungsional berdasarkan web browser Mozilla Firefox versi 37.0.1 dan Google Chrome versi 41.0.2272.118 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Fungsional

Yang diujikan	Bisa / Tidak	
	Mozilla Firefox	Google Chrome
• Login User	✓	✓
• Menu		
- Tentang Kami	✓	✓
- Informasi	✓	✓
- Lihat Jadwal	✓	✓
- Pilih dan Pesan Tiket		✓
• Login Admin	✓	✓
• Tiket		
- Tambah Tiket	✓	✓
- Edit Tiket	✓	✓
- Pembatalan Pengiriman	✓	✓
• Kirim Tiket Kepada User	✓	✓
• Logout	✓	✓

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melakukan pembahasan dan uji coba sistem pada bab sebelumnya maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan tiket pertandingan sepakbola ini dapat memberikan solusi pemecahan masalah bagi para penggemar sepakbola yang selama ini masih menggunakan cara yang konvensional dan manual dalam proses pembelian tiket sepakbola.
2. Sistem informasi ini dapat membantu masyarakat umum untuk mengetahui perkembangan dunia sepakbola, khususnya di daerah Indonesia.
3. Setelah dilakukan proses pengujian, sistem informasi penjualan tiket sepakbola secara online ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan analisa dan kebutuhan pada tahap sebelumnya.

#### **5.2. Saran**

Diharapkan sistem informasi penjualan tiket sepakbola secara online ini dapat menjadikan inspirasi dan inovasi para pembaca untuk dapat dikembangkan di hari kedepannya, karena sistem informasi penjualan tiket sepakbola berbasis web ini masih jauh sekali dari kata sempurna. Untuk pengembangan perancangan sistem informasi penjualan tiket selanjutnya dapat menggunakan *Web Mobile*, agar para pengguna / user dapat mengakses sistem informasi penjualan tiket tersebut dimanapun dan kapanpun secara lebih mudah dalam prosesnya.

### Daftar Pustaka

- [1]. Anonymous, 2005. Managerial Decision Making And Support System. [Http://library.gunadarma.ac.id/files/disk1/5jbptgunadarmagd1-course-2005-timpengaja-202-dss.doc](http://library.gunadarma.ac.id/files/disk1/5jbptgunadarmagd1-course-2005-timpengaja-202-dss.doc)
- [2]. Kadir, Abdul. 2002. Penuntun Praktis belajar SQL, Yogyakarta: ANDI.
- [3]. Kendall, Kendall. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem, Jakarta: Indeks
- [4]. Nugroho, Bonafit. 2008. *Membangun Aplikasi dengan PHP dan Editor Dreamweaver*. Yogyakarta: GAYA MEDIA.
- [5]. Peranginangin, Kasiman. 2006  
Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta
- [6]. PHP Manual. 2007. the PHP Documentation Group
- [7]. Prasetyo, Didik Dwi, 2006. *101 Tip dan Trik Pemrograman PHP*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- [8]. Sanders, Wiliam. 2013  
Learning PHP Design Patterns. United State Of America
- [9]. Suja, Imam. 2005  
Pemrograman SQL dan Database Server MySQL, Yogyakarta
- [10]. Falkman, Drew. 2012. MVC Framework for buiding PHP Web Application  
<http://www.lynda.com/CakePHP-tutorials/MVC-Framework-Building-PHP-Web-Application/92562-.html>



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

### FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Argunata Dian Pratama  
NIM : 08.18.242  
Masa Bimbingan : 21 Oktober 2013 s/d 21 Maret 2014  
Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET LIGA SEPAKBOLA INDONESIA BERBASIS WEB**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	25 November 2013	Konsultasi dan Revisi Bab 1 dan Bab 2	
2	08 Desember 2013	Konsultasi dan Revisi Bab 3	
3	17 Januari 2014	Revisi Program	
4	28 Januari 2014	Revisi Program	
5	03 Februari 2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
6	14 Februari 2014	Acc Laporan	
7	14 Februari 2014	Acc Kompre	

Dosen Pembimbing I,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT  
NIP. 197404162005011002





INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

---

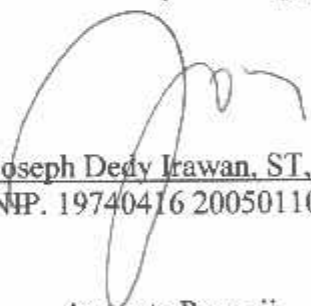
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Argunata Dian Pratama  
NIM : 08.18.242  
Masa Bimbingan : 21 Oktober 2013 s/d 21 Maret 2014  
Judul Skripsi : **Sistem Informasi Penjualan Tiket Sepakbola Liga Indonesia Berbasis Web.**

Dipertahankan di hadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 20 Februari 2014


Panitia Ujian Skripsi  
Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT.  
NIP. 19740416 2005011002

Anggota Penguji

Penguji I



Ali Mahmudi, BEng, PhD  
NIP.P. 1031000429

Penguji II



Karina Auliasari, ST., M.Eng  
NIP.P. 1031000426