

Dekstop

by Ronald David

Submission date: 23-May-2023 12:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 2099838841

File name: Pro_Dekstop.pdf (496.51K)

Word count: 1723

Character count: 10606



DESAIN SISTEM PEMESANAN TIKET STADION BERBASIS E-TICKETING MENGUNAKAN DEKSTOP

Ronald David Marcus¹⁾, Tanjung Pangestu²⁾

Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang

E-mail: redastrea800@gmail.com, tanjungp1010@gmail.com

ABSTRAK

Memperbaiki sistem pengelolaan data yang berjalan secara manual dengan sistem komputerisasi, menghasilkan suatu laporan berupa data penjualan tiket, dan mempermudah para penjual menjadi lebih efektif dan efisien dalam melayani pelanggan merupakan tujuan utama penggunaan e-ticketing. Maka perlu proses pemesanan dan penjualan tiket stadion dibuat menggunakan sistem e-ticketing sehingga menjadikan proses tidak rumit dan mempersingkat waktu dalam proses pemesanan dan pembelian tanpa harus datang ke stadion atau melalui calo. Program aplikasi tersebut menggunakan Microsoft Visual Foxpro 9.0 yang meliputi input club yang terdiri dari: id club, kota club, nama club, telepon club. (b) Input jadwal yang terdiri dari: id jadwal, jam kick off, nama club kandang, nama club lawan, tanggal. (c) Input kursi yang terdiri dari nomor kursi. (d) Input transaksi yang terdiri dari: golongan kursi, harga per kursi, jadwal pertandingan, nota, kursi yang dipesan, tanggal pemesanan.

Kata Kunci: Desain sistem pemesanan, e-Ticketing, desktop

ABSTRACT

Improving the data management system that runs manually with a computerized system, produces a report in the form of ticket sales data, and makes it easier for sellers to be more effective and efficient in serving customers is the main purpose of using e-ticketing. Then it is necessary to order and sell stadium tickets using the e-ticketing system so that the process is not complicated and shortens the time in the ordering and buying process without having to come to the stadium or through brokers. The application program uses Microsoft Visual Foxpro 9.0 which includes input clubs consisting of: id club, club town, club name telephone club. (b) Input schedule consisting of: id schedule, kick off time, home club name, opponent club name, date. (c) Seat input consisting of seat numbers. (d) Transaction input consisting of: seat class, price per seat, match schedule, memorandum, reserved seats, order date.

Keywords: ordering system design, e-ticketing, desktop

I. PENDAHULUAN

Penjualan dan pemesanan tiket dapat dilakukan dengan lebih mudah apabila ditunjang dengan penggunaan teknologi informasi dan teknologi komputer karena akan lebih mempermudah dalam proses pencatatan dan laporan tentang proses tiket yang sering disebut dengan e-ticket. Sistem

pemesanan tiket untuk pertandingan sepak bola saat ini tidak efisien karena melalui proses yang rumit dan harus menuju stadion untuk memesan dan membeli tiket bahkan melalui calo. Hal ini menyebabkan banyak penonton yang khawatir takut kehabisan tiket di loket stadion.



Secara konsep menurut konsep Technology Acceptance Model (TAM) bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh kemudahan dalam penggunaan dan manfaat yang dirasakan (Davis, 1989; Adam et al., 1992; Igbaria et al., 1995; Venkatesh dan Davis, 2000) dari penggunaan aplikasi pengelolaan tiket. E-ticketing diperkenalkan oleh publik dengan tujuan meminimalisir biaya serta meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pembelian tiket karena melibatkan kegiatan tiket digital hingga mengurangi penggunaan tiket kertas dan penggunaan tenaga kerja serta biaya percetakan, pengiriman, dan menghindari praktek komisi kepada agen. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan TAM adalah Andarwati dan Jatmika (2017), Andarwati et al. (2018), Nirwanto dan Andarwati (2019),

Permasalahan yang berkaitan dengan bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengelolaan data menggunakan Microsoft Visual Foxpro 9.0 yang meliputi (a) input club yang terdiri dari: id club, kota club, nama club, telepon club. (b) Input jadwal yang terdiri dari : id jadwal, jam kick off, nama club kandang, nama club lawan, tanggal. (c) Input kursi yang terdiri dari : nomor kursi. (d) Input transaksi yang terdiri dari: golongan kursi, harga per kursi, jadwal pertandingan, nota, kursi yang dipesan, tanggal pemesanan.

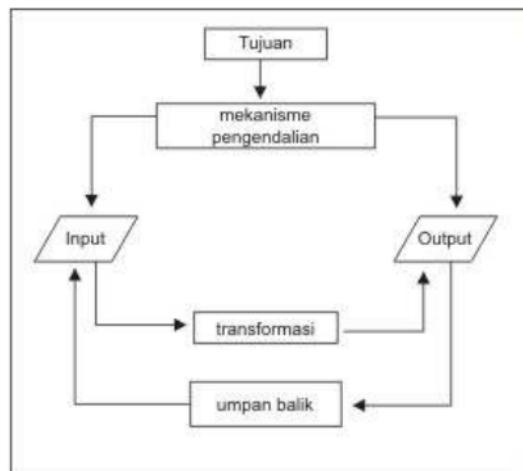
Penelitian ini bertujuan (1) membuat perangkat lunak penjualan tiket diantaranya jadwal dan nama tim yang ada pada kompetisi dan seluruhnya dimasukan ke dalam sebuah database. Sehingga memudahkan pegawai tiket untuk olah data jual tiket dan data tim. (2) Membuat aplikasi penjualan tiket stadion dengan menggunakan Microsoft visual foxpro 9.0 sehingga mempermudah sistem informasi dalam penjualan tiket, memperbaiki sistem pengelolaan data yang berjalan secara manual dengan sistem komputerisasi,

menghasilkan suatu laporan berupa data penjualan tiket, dan mempermudah para penjual menjadi lebih efektif dan efisien dalam melayani pelanggan

II. KAJIAN TEORI

Pengelolaan program perlu alat pendukung atau tool system karena berguna untuk menjelaskan proses jalannya program sehingga menjadi lebih mudah untuk dimengerti oleh pengguna siapapun yang memerlukannya dari program yang sudah dibuat.

Menurut McLeod (1995) sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Mahyuzir (1997) sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bertanggung jawab memproses masukan (input) sehingga menghasilkan suatu keluaran (output). Secara umum sistem juga dikelompokkan menjadi pengertian dasar, yaitu terdiri dari elemen-elemen yang terintegrasi, membentuk suatu prosedur untuk mencapai suatu dan menghasilkan keluaran (output).



Gambar 1. Elemen Sistem McLeod (1995)

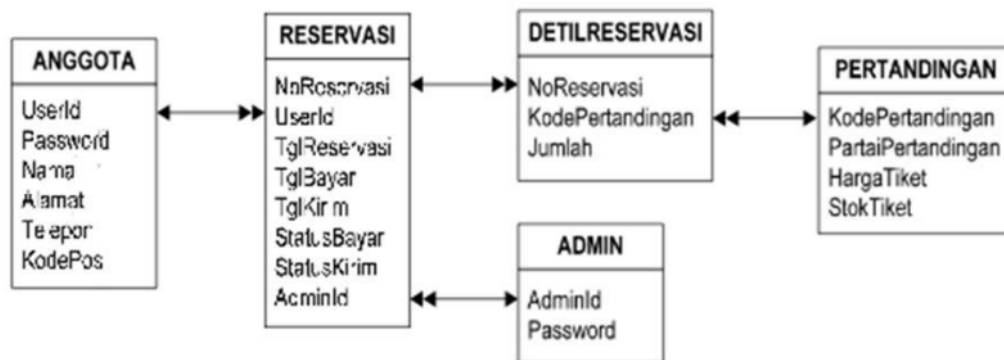
Berdasarkan gambar menjelaskan bahwa elemen-elemen yang menyusun sebuah sistem terdiri dari (a) tujuan yang akan



dicapai oleh sistem, (b) mekanisme pengendalian meliputi batasan dan control, control merupakan pengawas proses transformasi untuk meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuan, dan memiliki batasan-batasan sistem untuk mencapai tujuan, (c) input, merupakan bagian sistem yang menerima masukan data, (d) transformasi, bagian sistem yang memproses data masuk, (e) output, merupakan hasil keluaran dari proses transformasi, (f) umpan balik, mendapat informasi dari sistem yang menyediakan sistem dan menyediakan informasi bagi mekanisme pengendalian, dapat berupa perbaikan, pemeliharaan, dan pengembangan sistem.

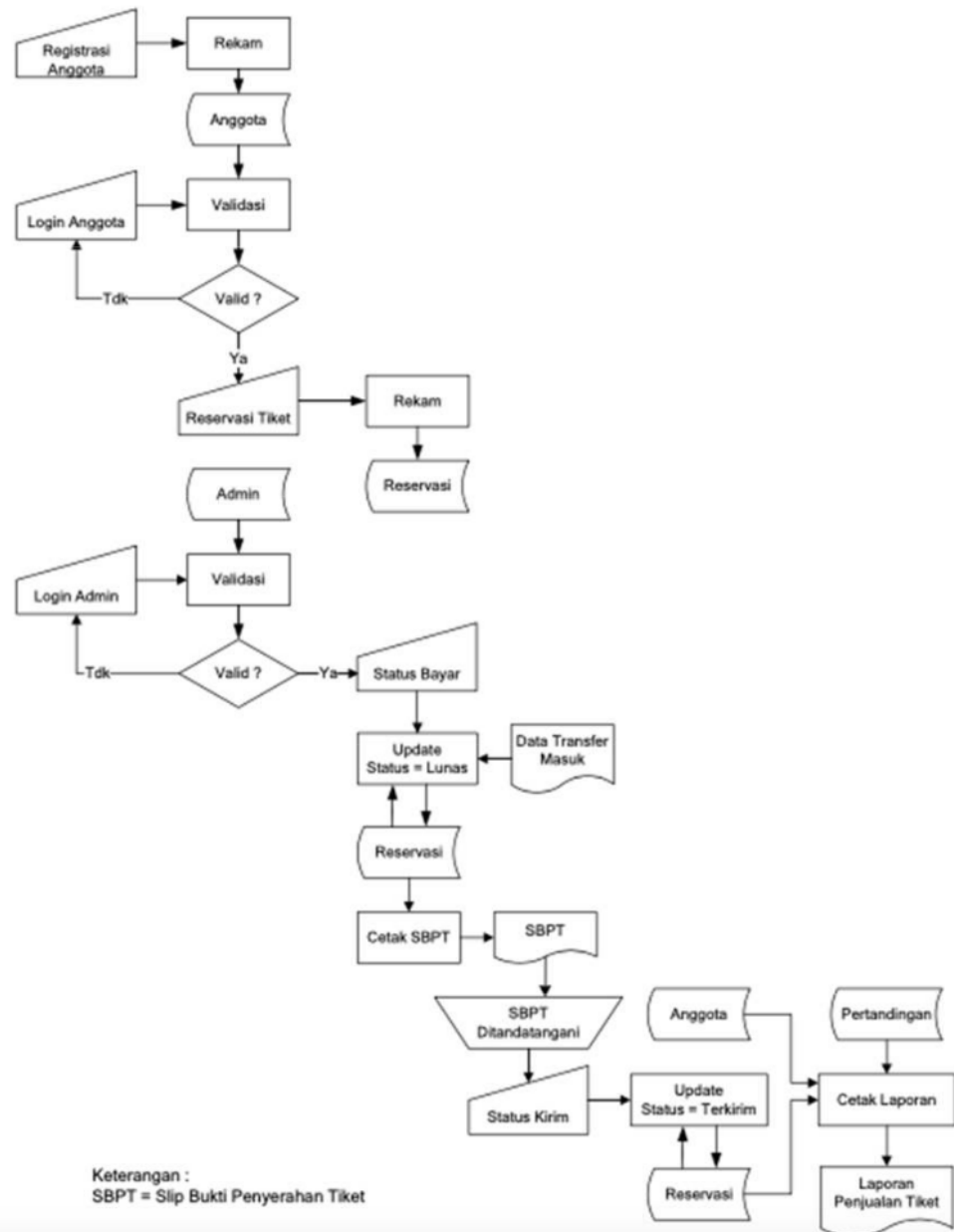
III. METODE PENELITIAN

Program ini menggunakan software Microsoft Visual FoxPro 9.0 yang merupakan program aplikasi pengolahan basis data atau yang biasa disebut database. Pada program Microsoft Visual FoxPro 9.0, istilah database dapat diartikan sebagai sekumpulan data atau informasi yang saling berhubungan dan mempunyai suatu tujuan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan kita. Keunggulan dari program Microsoft Visual FoxPro 9.0 ini adalah relatif mudah dalam merancang, membuat, dan mengolah database secara cepat, tepat, fleksibel, dan mudah untuk dipahami. Hardware (perangkat keras) yang digunakan adalah dengan komputer Pentium dual core yang memiliki RAM 1,5 Gb dan harddisk sebesar 160 Gb.



Sumber :Budi Maryanto (2006)

Gambar 2. Rancangan Database



Sumber :Budi Maryanto (2006)

Gambar 3. Diagram Sistem Pemesanan Tiket

IV. PEMBAHASAN

Dalam aplikasi penjualan tiket dikemas kedalam sebuah menu form utama berdasarkan menu-menu yang akan mempermudah pegawai penjual dalam pengaksesan perintah-perintah yang ada

berikut formatnya. Penulis membuat menu-menu yang dihubungkan dengan program-program yang ada untuk mempermudah dalam pengaksesannya sehingga pegawai tidak mengalami kesulitan dalam melayani para pembeli yang berjubel. Pada hasil dan



pembahasan ini penulis akan menampilkan menu penjualan serta input jadwal serta nama club yang bertanding yang ada pada aplikasi sistem penjualan tiket. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 2 yang menyajikan tentang form awal dari menu program aplikasi

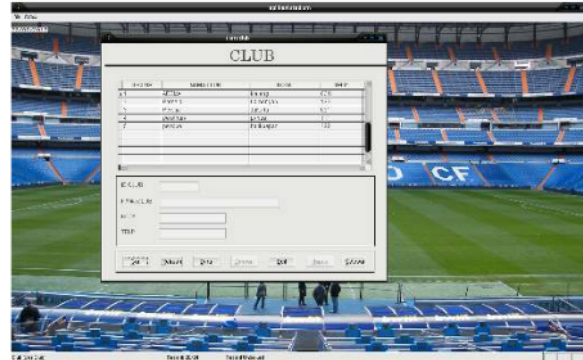


Gambar 4. Form Awal



Gambar 5. Tampilan Menu Form (Form Club, Form Jadwal, Form Lapangan)

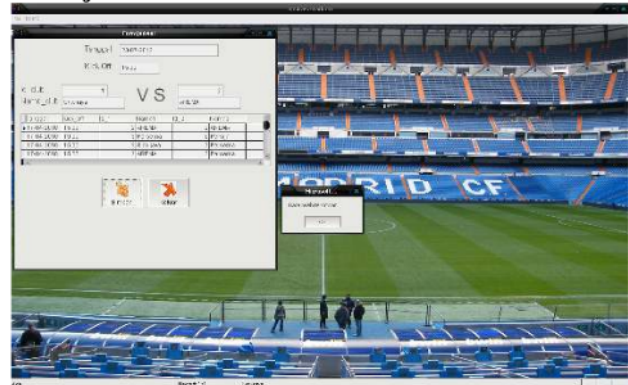
Form Club



Gambar 6. Form Club

Dalam form club ini penulis menyajikan data club yang akan bermain dalam kompetisi, disini ada beberapa tombol yaitu cari, refresh, baru, simpan, edit, hapus, selesai. Dalam tombol cari kita bisa mencari data club yang kita inginkan, tombol refresh untuk merefresh data setelah kita edit, tombol baru untuk mengisi data club baru yang mengikuti kompetisi, tombol simpan untuk menyimpan data club setelah kita edit ataupun baru kita isi, tombol edit untuk mengubah suatu data club yang ada, tombol hapus untuk menghapus data club jikalau club tersebut didiskualifikasi dari kompetisi. Form ini hanya diperuntukan untuk pemilik stadion saja.

Form jadwal



Gambar 7. Form Jadwal

Dalam form jadwal ada beberapa menu yang harus diisi yaitu kick off, id club 1(Tuan rumah), id club 2 (lawan), untuk menu



tanggal dan nama club akan terisi otomatis, dan ada 2 tombol yaitu simpan dan keluar. Form ini hanya untuk pemilik stadion.

Form Lapangan

Gambar 8 menyajikan form untuk pemesanan tiket yang perlu diisi oleh pegawai yang mengurus pemesanan tiket

Gambar 8. Form lapangan (pemesanan tiket)

Gambar 9. Form lapangan (pemesanan kursi)

Gambar 9 menyajikan form lapangan ada 2 halaman yaitu halaman 1 yang berisi pemesanan tiket dan halaman 2 pemesanan kursi.

Report (Tiket)

Gambar 10 menyajikan tampilan untuk laporan hasil pemesanan tiket dan saat itu juga hasil report bisa langsung di print dan dibawa pembeli.

Gambar 10. Report (tiket)

V. KESIMPULAN

Pembuatan aplikasi pemesanan dan penjualan tiket dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pekerjaan serta meningkatkan pelayanan konsumen. Selain itu memudahkan pemesanan tiket, mempercepat proses pengisian data club, jadwal pertandingan, jenis tiket yang akan dipesan, mempercepat proses penjualan dan pemasukan bagi pemilik stadion, meminimumkan kesalahan-kesalahan dalam penginputan data.

REFERENSI

- Andarwati, M., dan Jatmika, D. 2017. Analisis Pengaruh Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Penerimaan Teknologi di Sektor UKM dengan Pendekatan Model TAM. *Seminar Nasional Sistem Informasi (Senasif 1)*, pp. 946-956). Fakultas Teknologi Informasi UNMER Malang.
- Andarwati, M., Nirwanto, N., dan Darsono, JT. 2018. Analysis of Factor Affecting The Success of Accounting Information Systems Based on Information Technology on SME Managements Accounting Information End User. *EJEFAS Journal*, 97-102
- Adams, D.A., R.R. Nelson, P. A. Todd. 1992. Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Technology: A Replication", *MIS Quarterly*, 16 (2), pp. 227-247
- Davis, F.D. 1989. Perceived usefulness, Perceived Ease of Use of Information



- Technology. *Management Information System Quarterly*, 13 (3):319-340
- Igbaria, M. dan Livari, J. 1995. The Effect of Self-efficacy on Computer Usage. *Omega* (23:6), pp.587-605.
- Maryanto, Budi. 2006. Pengemabngan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bola Onlie. *Media Informatika*, 5(3), hal. 90-98
- Nirwanto, N. dan Andarwati, M. 2019. End-User Satisfaction as Impact of The System Quality, Information Quality, and Top Management Support The Perceived Usefulness of Technology Utilization. *Journal of Marketing Development and Competitive. Journal of Marketing Development and Competitiveness*, 13(1), 59-75.
- Venkatesh, V dan Speier, C. 2000. Creating an Effective Training Environment for Enhancing Telework. *Intemational Journal of Human Computer Studies* (52:6), pp.991- 1005

Dekstop

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

7%

★ Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On