**IMPLEMENTASI ALGORITMA *FISHER-YATES SHUFFLE* PADA SISTEM ACAK PEMESANAN TIKET TEATER BERBASIS MOBILE**

**(STUDI KASUS JKT48)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Untuk Menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Program Studi Teknik Informatika

****

**Oleh :**

**Nama : Adi Saepul Anwar**

**NPM : 43A87006200129**

**UNIVERSITAS BANI SALEH**

**BEKASI**

**2024**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Pelayanan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi kepuasan pelanggan. Regina & Hermani (2020) mengungkapkan bahwa kepuasan pelanggan adalah ekspresi dari atau ketidakpuasan seseorang yang timbul dari perbandingan antara pengalamannya terhadap hasil dari produk yang diharapkan. Terdapat tiga alasan penting dalam pemahaman terhadap manajemen operasional. Pertama, Manajemen Operasional merupakan salah satu dari tiga fungsi inti dalam setiap organisasi dan erat kaitannya dengan fungsi bisnis lainnya. Kedua, kajian terhadap Manajemen Operasional penting karena ingin mengetahui proses produksi barang dan layanan. Ketiga, pembelajaran Manajemen Operasional diperlukan karena menjadi salah satu bagian termahal dalam suatu organisasi. Sesungguhnya, Manajemen Operasional memberikan peluang besar bagi suatu organisasi untuk meningkatkan profitabilitas dan meningkatkan kualitas layanan kepada masyarakat.

Masalah Demand dan Supply Tiket Saat ini di mana permintaan (demand) tiket seringkali lebih banyak daripada jumlah tiket yang tersedia (supply). Hal ini menyebabkan banyak penyelenggara menggunakan metode pengacakan (shuffle) untuk menentukan pemenang tiket. Namun metode yang ada saat ini terlalu acak dan tidak transparan, sehingga konsumen tidak dapat memprediksi kapan mereka akan memenangkan tiket.

Fisher-Yates Shuffle Fisher-Yates Shuffle adalah algoritma yang digunakan untuk mengacak urutan elemen dalam sebuah array dengan cara yang efisien dan tidak bias. Algoritma ini bekerja dengan menukar elemen-elemen secara acak dan telah terbukti menghasilkan randomisasi yang adil dan tidak dapat diprediksi1.

Keunggulan Fisher-Yates Shuffle Keunggulan dari Fisher-Yates Shuffle terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan hasil yang tidak bias dan setiap permutasi dari array memiliki kemungkinan yang sama. Algoritma ini memiliki kompleksitas optimal, yaitu O(n), yang menjadikannya efektif untuk digunakan dalam randomisasi data1.

Paragraf 5: Kesimpulan Berdasarkan uraian di atas, Fisher-Yates Shuffle menawarkan solusi yang lebih adil dan transparan dalam proses pengacakan tiket. Implementasi algoritma ini dapat meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap proses distribusi tiket dan mengurangi ketidakpastian yang mereka rasakan saat ini. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti sampaikan di atas maka dengan ini peneliti mengambil judul penelitian ” **Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile**

**(Studi Kasus Pada Jkt48)**”

1. Identifikasi Masalah
2. Hasil shuffle tiket yang terlalu random.
   1. Ruang Lingkup Masalah
      1. Sistem hanya akan fokus pada manajemen pembelian tiket secara online untuk pertunjukan teater, terutama yang melibatkan JKT48 Teater.
      2. Pengembangan sistem yang dapat mengelola proses pengundian pemenang tiket dengan efisien.
      3. Pembayaran tiket akan dilakukan secara online melalui aplikasi terintegrasi dengan sistem pembayaran pihak ketiga seperti e-wallet atau kartu kredit.
      4. Pengembangan aplikasi akan terbatas pada platform Android saja, dengan menggunakan bahasa pemrograman Flutter Sebagai Mobile, NodeJs Sebagai API dan MySql Sebagai database tanpa perencanaan untuk platform lainnya.
   2. Rumusan Masalah
      1. Bagaimana meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket teater secara online?
      2. Bagaimana algoritma fisher-yates shuffle mengelola proses pengundian pemenang tiket dengan efisien?
   3. Tujuan Penelitian
      1. Mengembangkan sistem baru berbasis mobile untuk mengelola pembelian tiket teater secara efisien secara online.
      2. Mengimplementasikan proses pengundian pemenang tiket secara efisien dan transparan.
      3. Memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna aplikasi dalam memperoleh tiket pertunjukan teater dengan cara yang lebih mudah dan nyaman.
   4. Manfaat Penelitian
      1. Meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket secara online.
      2. Memungkinkan pelaksanaan proses pengundian pemenang tiket yang adil dan transparan.
      3. Meningkatkan pengalaman pengguna dalam pembelian tiket teater secara online, meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.
   5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini akan membantu mengarahkan penulisan laporan agar tidak menyimpang dari batasan masalah yang dijadikan acuan atau kerangka penulisan dalam mencapai tujuan penulisan laporan penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan. Laporan skripsi ini terbagi dalam 5 bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan permasalahan, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan mendasari pembuatan tugas akhir ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini juga menjelaskan tentang deskripsi rancangan program aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan, antara lain analisis sistem, perancangan sistem, perancangan basis data (*database*) dan perancangan antar muka.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang masalah yang telah dipecahkan oleh penulis mulai dari tahap analisis hingga tahap pengujian untuk membuat aplikasi yang dapat berguna bagi *User* nantinya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini bersisi tentang kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan serta saran untuk pengembangan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber literatur atau referensi – referensi yang digunakan sebagai pedoman dalam perancangan dan pembangunan *Mobile Tiket Teater* Berbasis Android.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. Tinjauan Pustaka

Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle dan Fuzzy Tsukamoto pada Game 2D Gopoh Berbasis Android”:

Penelitian ini mengimplementasikan algoritma Fisher-Yates Shuffle pada game 2D “Gopoh” berbasis Android.

Tujuannya adalah menggabungkan hiburan dengan pembelajaran operasi hitung untuk siswa tingkat sekolah dasar.

Metode Fisher-Yates Shuffle digunakan sebagai pengacak soal, sedangkan Fuzzy Tsukamoto digunakan untuk menentukan skor akhir permainan.

Pengujian menunjukkan bahwa game “Gopoh” mendapat respons baik dari segi fungsionalitas, efisiensi, dan kegunaan1.

“Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web”:

Penelitian ini menerapkan algoritma Fisher-Yates Shuffle pada aplikasi persiapan TOEFL berbasis web.

Tujuannya adalah mengacak urutan soal ujian penerimaan POLRI.

Algoritma Fisher-Yates Shuffle digunakan untuk mengubah urutan masukan secara acak2.

“Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris”:

Penelitian ini menerapkan algoritma Fisher-Yates Shuffle pada aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran tenses bahasa Inggris.

Algoritma ini digunakan untuk mengacak urutan pertanyaan dalam aplikasi pembelajaran3.

“Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Sistem Pembelajaran Tes Online”:

Penelitian ini mengaplikasikan algoritma Fisher-Yates Shuffle pada sistem pembelajaran tes online berbasis aplikasi.

Pengacakan soal dilakukan untuk menghindari pola yang memungkinkan mahasiswa menebak urutan pertanyaan.

Hasil penelitian menunjukkan efektivitas algoritma ini dalam menciptakan variasi urutan pertanyaan yang berbeda untuk setiap mahasiswa4.

“Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Ticket Pada Museum Nasional Indonesia Berbasis Android”:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem aplikasi e-ticket pada Museum Nasional Indonesia berbasis Android.

Algoritma Fisher-Yates Shuffle digunakan untuk mengacak urutan tiket atau entri.

Dengan penerapan algoritma ini, pengunjung yang membeli tiket akan mendapatkan urutan yang berbeda setiap kali5.

Pada tahun 1938, Ronald Fisher dan Frank Yates menciptakan algoritma yang kemudian dikenal sebagai "Fisher-Yates Shuffle". Awalnya digunakan dalam statistik untuk mengacak data, algoritma ini menjadi populer di dunia komputer untuk mengacak urutan elemen dalam daftar atau larik data. Algoritma Fisher-Yates Shuffle bekerja dengan menukar elemen secara berulang dengan elemen yang dipilih secara acak dari sisa elemen yang belum ditukar [7]. Proses ini terus diulangi hingga semua elemen telah ditukar. Selain itu, algoritma ini juga digunakan untuk menghasilkan permutasi acak dari himpunan terhingga[8].

Fisher-Yates Shuffle adalah proses pengacakan mirip dengan memilih secara acak dari suatu set elemen. Ada dua metode: asli, yang melibatkan penarikan berulang dan penulisan ke daftar keluaran, serta metode modern, yang menggunakan pertukaran langsung untuk efisiensi O(1). Versi modern, dikembangkan oleh Richard Durstenfeld, memiliki kompleksitas O(n), lebih efisien daripada metode lain seperti pengacakan melalui sorting.

2.2. Landasan Teori

1. Sistem Informasi

Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan. Beroperasi bersama-sama untuk mencapai beberapa sasaran atau tujuan. Sistem mengacu pada kelompok elemen yang dipadukan untuk tujuan bersama dalam mencapai beberapa tujuan. Sebuah sistem harus mempunyai lebih dari satu elemen dan semua elemen dari suatu sistem harus mempunyai hubungan yang terpadu.

1. Konsep Dasar Data

“Data adalah *representative* fakta dunia nyata yang mewakili sutu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya”. (Fathansyah, 2002 : 2) Jelasnya data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui di mana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (relative) di dalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pemimpin organisasi.

1. Basis Data

Basis Data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. ditulis Kadir (2002).

1. Relasi Antar Tabel
2. One to One (Satu ke Satu)

Relasi ini menggambarkan hubungan satu field pada tabel pertama ke satu field pada tebel kedua. ditulis Pratama (2014).

1. One to Many (Satu ke Banyak)

Relasi ini menggambarkan hubungan satu field pada tabel pertama kedua atau beberapa buah field di tabel kedua. ditulis Pratama (2014).

1. Many to Many (Banyak ke Banyak)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B. ditulis Pratama (2014).

1. Diagram Alir Sistem

Diagram alir sistem merupakan diagram alir yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Dapat dikatakan diagram alir sistem menggambarkan sistem secara umum sedangkan diagram alir program menggambarkan sistem secara rinci. ditulis Peranginangin (2006)

1. Database MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah

perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah:David Axmark, Allan Larsson, dan Michael “Monty” Widenius. ditulis Kadir (2004).

1. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah bahasa yang digunakan oleh programmer untuk memberikan instruksi kepada komputer. Itulah kenapa bahasa pemrograman tersusun dari sintaks yang merupakan perintah komputer untuk menjalankan suatu program. perintah tersebut akan diterjemahkan menjadi logika yang dimengerti komputer. Dengan begitu, tidak heran kalau bahasa pemograman sering disebut sebagai bahasa komputer. Hasil akhir dari penggunaan bahasa pemrograman adalah sistem operasi, aplikasi desktop, website, aplikasi mobile, bahkan berbagai perangkat teknologi yang biasa Anda operasikan sehari-hari. Ada beberapa Bahasa pemrograman yang akan digunakan diantaranya:

1. Javascript

JavaScript adalah bahasa program yang dipakai untuk mengembangkan website dari segi klien (client side). JavaScript merupakan salah satu bahasa tertua di dunia, karena sudah dikembangkan sejak tahun 1995.

JavaScript memungkinkan programmer menambahkan fitur-fitur kompleks sehingga halaman website jadi lebih dinamis dan interaktif. Contohnya untuk membuat pop up notifikasi, pesan konfirmasi, bahkan games sederhana di halaman web.

1. PHP

Bahasa pemrograman PHP adalah salah satu bahasa pemrograman paling populer saat ini. Bahasa PHP juga tergolong veteran, karena sudah dikembangkan sejak tahun 1994, oleh Rasmus Laird.

Bahasa yang satu ini sangat kompatibel, dan lazim digunakan bersama bahasa lain seperti JavaScript, HTML, CSS, bahkan SQL.

1. Dart

Dart adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk kebutuhan umum (general-purpose programming language).

Ia bisa digunakan untuk membuat aplikasi android, front-end web, IoT, backend (CLI), dan Game.

1. Framework

Framework adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan website. Framework ini diciptakan untuk membantu web developer dalam menulis baris kode. Dengan menggunakan framework penulisan kode akan jauh lebih mudah, cepat, dan terstruktur rapi. Diantara dari sekian banya framework yaitu:

1. Flutter

Flutter adalah kerangka kerja sumber terbuka yang dikembangkan dan didukung oleh Google. Developer frontend dan full-stack menggunakan Flutter untuk membangun antarmuka pengguna (UI) aplikasi untuk beberapa platform dengan codebase tunggal.

Saat Flutter diluncurkan pada tahun 2018, Flutter terutama mendukung pengembangan aplikasi seluler. Flutter kini mendukung pengembangan aplikasi di enam platform: iOS, Android, web, Windows, MacOS, dan Linux.

1. Laravel

Laravel merupakan framework PHP yang open-source dan berisi banyak modul dasar untuk mengoptimalkan kinerja PHP dalam pengembangan aplikasi web, apalagi PHP adalah bahasa pemrograman yang dinamis dan Laravel disini bisa bertindak untuk membuat web development lebih cepat, lebih aman, dan lebih simpel. Laravel memberikan seperangkat alat dan sumber daya untuk membangun aplikasi berbasis PHP. Laravel memiliki ekosistem yang lengkap didukung oleh package dan ekstensi yang kompatibel. Laravel telah tumbuh pesat dan semakin besar dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini juga ditunjukan dengan semakin besarnya minat developer untuk menggunakan framework Laravel karena dapat menyederhanakan pengembangan aplikasi.

1. Web Browser

Merupakan software yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server web. Software ini dikembangkan dengan mengutamakan user interface sehingga pemakai dapat melakukan point and click untuk pindah halaman. Contoh dari web browser adalah internet explorer, mozila. Sutarman (2003).

1. Kerangka Pemikiran

Dalam rangka meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket teater secara online, langkah-langkah berikut diusulkan

1. Optimalisasi Antarmuka Pengguna

Penting untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna aplikasi mudah digunakan dan responsif agar mempercepat proses pembelian tiket. Dengan merancang antarmuka yang intuitif dan efisien, pengguna akan dapat dengan cepat menavigasi aplikasi dan menyelesaikan pembelian tiket dengan lancar.

1. Implementasi Sistem Manajemen Tiket

Sistem manajemen tiket yang efisien diperlukan untuk mengelola dan memantau ketersediaan tiket secara real-time. Dengan menggunakan sistem ini, pengelola teater dapat dengan mudah melacak penjualan tiket, mengelola inventaris tiket, dan mengatur harga tiket sesuai dengan permintaan dan waktu pertunjukan.

1. Mengelola Proses Pengundian Pemenang Tiket

Untuk menjaga keadilan dan transparansi dalam proses pengundian pemenang tiket, perlu dirancang algoritma yang adil dan transparan. Algoritma ini harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti jumlah tiket yang tersedia dan kriteria partisipasi yang ditetapkan. Selain itu, integrasi dengan sistem aplikasi tiket teater diperlukan untuk memastikan kesesuaian dan keamanan data dalam proses pengundian.

1. Memastikan Pengalaman Pengguna yang Memuaskan

Untuk memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan, perlu dilakukan pengoptimalan antarmuka pengguna aplikasi agar mudah dipahami dan menarik bagi pengguna. Selain itu, layanan pelanggan yang responsif dan ramah sangat penting untuk menjawab pertanyaan dan masalah pengguna dengan cepat. Penggunaan umpan balik pengguna juga diperlukan untuk terus memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam pembelian tiket.

* 1. Kesimpulan dan Saran

Setelah semua tahap telah selesai dilakukan maka penulis akan membuat

kesimpulan untuk mengetahui apakah isi dari kesimpulan itu sesuai dengan

tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Daftar Pustaka

1. Regina, and A. H. Daryanto Seno. (2020). "Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Pada Du Cafe Semarang)," Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, vol. 9, no. 4, pp. 465-474.
2. A. Rahman, “*Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android*,” INTECH - Inform. Dan Teknol., vol. 1, no. 2, pp. 20–25, 2020.
3. R., Widi A., Asriyanik, dan Winda A.. (2020). *Implementation of the Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment*. Sukabumi: JITE, 4 (1) Juli 2020.
4. I. Nofikasari, T. Purwanto, and M. Marginingsih, (2020) “*Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Sistem Informasi Anak Putus Sekolah (Siap Sekolah),”* Biner J. Ilm. Inform. dan Komput., vol. 1, no. 2, pp. 139–147, 2022.
5. Putra, Rholand Deo Eka. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile.* Palangka Raya: researchgate.net.
6. Septiana, Yosep dan dkk. (2023). “*Rancang Bangun Aplikasi Layanan Informasi dan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Situ Bagendit Berbasis Mobile”*. Garut: Vol 20 No 2 (2023): Jurnal Algoritma.
7. Yulianti, Henny. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Shuttle Bus Berbasis Android pada Putra KJU Karawaci Banten Indonesia.* Tangerang: MULTINETICS 2020.
8. Mahesa, Oki Kus. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Cepat Jakarta – Bandung Khusus Lansia dan Ibu Hamil Berbasis Mobile Web Secara Online.* Surakarta: Jurnal Sistem Informasi (JUSIN).
9. Sari, Mellysa Permata dan dkk. (2021). *Pembangunan Sistem Informasi Boking Kereta Api Berbasis Mobile Menggunakan Android Studio*. Padang: JSIT – Jurnal Sains dan Teknologi Vol. 1 No.1 Juli 2021.