**RANCANG BANGUN APLIKASI TIKET THEATER LAPANGAN**

**MENGGUNAKAN METODE RAD (***RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Oleh :

Adi Saepul Anwar – 43A87006200129

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS BANI SALEH**

**BEKASI**

**2024**

**BAB I**

**Pendahuluan**

1. **Latar Belakang**

Dalam era digital ini, kebutuhan akan hiburan semakin meningkat, termasuk di dalamnya adalah kegiatan teater. sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan yang menggambarkan cerita melalui aksi panggung dan dialog, tetap memegang peranan penting dalam budaya masyarakat. Namun, meskipun animo masyarakat terhadap pertunjukan teater terus tumbuh, masih ada beberapa masalah yang dihadapi, terutama terkait dengan proses pembelian tiket.

JKT48 Teater sebagai bagian dari fenomena unik dari grup idol (アイドル, a-i-do-ru) adalah persona media "serba bisa" berusia remaja hingga 20an. Mereka menyanyi, menari, berakting dalam drama, dan menjadi model dalam iklan atau majalah (Xie, 2014). Jepang yang memiliki basis penggemar yang besar di Indonesia, memainkan peran khusus dalam lanskap hiburan tanah air. Mereka tidak hanya menampilkan pertunjukan teater reguler, tetapi juga menyajikan konser-konser yang menghibur dengan pesona dan bakat anggotanya.

Peningkatan pembelian tiket secara online yang signifikan sering kali menyebabkan kehabisan tiket dalam waktu singkat. Keadaan ini tidak hanya mengecewakan bagi para pembeli yang ingin menikmati pertunjukan, tetapi juga berpotensi menciptakan ketidaknyamanan bagi mereka yang tidak berhasil mendapatkan tiket pada waktu yang diinginkan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan solusi yang efektif dalam meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket teater secara online. Dengan demikian, pengalaman pembelian tiket dapat ditingkatkan, sementara menghindari situasi di mana permintaan tiket melebihi kapasitas ruang pertunjukan.

Oleh karena itu, rancang bangun sebuah sistem baru yang mampu mengelola pembelian tiket secara efisien perlu dilakukan. Sistem ini diharapkan mampu mengoptimalkan proses penjualan tiket secara online, memastikan ketersediaan tiket sesuai dengan kapasitas ruang pertunjukan, serta memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para pengguna aplikasi.

Melalui penelitian dan pengembangan sistem baru ini, diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat dalam mengatasi masalah animo pembeli tiket secara online yang melebihi jumlah kursi di dalam teater. Selain itu, implementasi sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam memperoleh tiket pertunjukan theater dengan cara yang lebih mudah dan nyaman.  
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian dan pengembangan aplikasi tiket theater berbasis Android akan dilakukan. Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk laporan tugas akhir yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE TIKET THEATER MENGGUNAKAN METODE RAD (*RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*)”.

1. Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian

ini yaitu:

1) Berapa nilai kekuatan bending pada balok laminasi jati putih ?

2) Bagaimana perbandingan antara nilai uji kekuatan bending pada kayu

laminasi jati putih dengan jati ?

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu:

1) Untuk mengetahui nilai kekuatan bending pada balok laminasi jati putih.

2) Untuk mengetahui perbandingan kekuatan bending antara kayu laminasi jati

putih dan jati.

Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak perlu

atau diluar lingkup penelitian. Adapun Batasan-batasan masalah adalah sebagai

berikut:

1) Kayu yang digunakan adalah kayu jati putih yang diperoleh dari tanaman

sendiri dari kebun

2) Spesifikasi pengujian hanya menggunakan pengujian kekuatan bending

3) Penelitian ini hanya ditujukan untuk mengukur kekuatan bending kayu

laminasi jati putih dari solid balok, 2 laminasi, 3 laminasi, dan 5 laminasi

kayu jati putih.

4) Kayu jati alam (Tectona grandis) hanya sebagai pembanding dengan kayu

1. laminasi jati putih.

Daftar Pustaka

1. F., Azzahroh N., Nur F., dan Siti M.. (2023). *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing)*. Kudus: INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 1370-1380.
2. Xie, W. (2014). *Japanese “Idols” in Trans-Cultural Reception: the Case of AKB48*. Virginia Review of Asian Studies, 16, 74–101.
3. JKT48 Official Web Site. (t.t.-a). Anggota JKT48. JKT48 Official Web Site. https://jkt48.com/member/list?lang=id
4. JKT48 Official Web Site. (t.t.-b). Schedule. JKT48 Official Web Site. https://jkt48.com/calendar/list/y/2023/m/11/d/1