**RANCANG BANGUN APLIKASI TIKET TEATER**

**MENGGUNAKAN METODE**

**RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

**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 TEATER MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*(RAD)”.

* 1. Identifikasi Masalah
  2. Proses pembelian tiket teater secara online yang belum efisien dalam memastikan

pengalaman pengguna yang memuaskan.

* 1. Ketidaksesuaian antara ketersediaan tiket dan kapasitas ruang pertunjukan.
  2. Penggunaan metode pengundian untuk memilih pemenang tiket, memerlukan sistem yang dapat mengelola proses tersebut dengan baik.
  3. 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, tanpa integrasi dengan sistem pembayaran pihak ketiga seperti e-wallet atau kartu kredit.
     4. Pengembangan aplikasi akan terbatas pada platform Android saja, tanpa perencanaan untuk platform lainnya.
  4. Rumusan Masalah
     1. Bagaimana meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket teater secara online untuk memastikan ketersediaan tiket sesuai dengan kapasitas ruang pertunjukan?
     2. Bagaimana mengelola proses pengundian pemenang tiket dengan efisien dan transparan?
     3. Bagaimana memastikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna aplikasi dalam pembelian tiket teater secara online?
  5. Tujuan Penelitian
     1. Mengembangkan sistem baru berbasis Android untuk mengelola pembelian tiket teater secara efisien secara online.
     2. Mengoptimalkan proses penjualan tiket secara online untuk memastikan ketersediaan tiket sesuai dengan kapasitas ruang pertunjukan.
     3. Mengimplementasikan proses pengundian pemenang tiket secara efisien dan transparan.
     4. Memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna aplikasi dalam memperoleh tiket pertunjukan teater dengan cara yang lebih mudah dan nyaman.
  6. Manfaat Penelitian
     1. Meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket secara online, mengurangi ketidaksesuaian antara ketersediaan tiket dan kapasitas ruang pertunjukan.
     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.
  7. Sistematika Penulisan

**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 IV: KESIMPULAN DAN SARAN**

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

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>
5. A. Rahman, “*Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android*,” INTECH - Inform. Dan Teknol., vol. 1, no. 2, pp. 20–25, 2020.
6. 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.
7. I. Nofikasari, T. Purwanto, and M. Marginingsih, “*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.