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

**(STUDI KASUS TEATER JKT48)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Kelulusan Program Sarjana S1

Program Studi Teknik Informatika



**Oleh :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **:** | **Adi Saepul Anwar** |
| **NPM** | **:** | **43A87006200129** |

**UNIVERSITAS BANI SALEH**

**BEKASI**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk disidangkan pada Sidang Skripsi Program Sarjana (PROGRAM SARJANA), Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh skripsi dengan judul:

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

**(STUDI KASUS TEATER JKT48)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Bekasi, Tanggal Bulan Tahun |
| Pembimbing Utama | Pembimbing Pendamping |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| (………………………………..) | (………………………………..) |
|  |  |
|  |  |
| Mengetahui: | |
| Ketua Program Studi Teknik Informatika | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| (………………………………..) | |

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Telah disidangkan dan dinyatakan Lulus Sidang Skripsi pada Program Sarjana (PROGRAM SARJANA), Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh pada tanggal bulan tahun skripsi dengan judul:

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

**(STUDI KASUS TEATER JKT48)**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penguji | Tanda Tangan |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| NAMA |  |
| NISD……………………………………. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
|  |  |
| Mengetahui : | |
| Ketua Program Studi Teknik Informatika | |
|  | |
| (.............................................................................) | |

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Adi Saepul Anwar

NPM : 43A87006200129

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile (Studi Kasus Teater Jkt48)

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari saya terbukti memberikan pernyataan yang tidak benar, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan saya.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Bekasi, tanggal bulan tahun |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  | (Penulis ) |

Adi Saepul Anwar, 43A87006200129

Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile (Studi Kasus Teater Jkt48); dibimbing oleh Nama Pembimbing Utama serta gelar dan Nama Pembimbing Pendamping serta gelar.

133 + xvi hal /31 tabel/60 gambar/5 lapiran/14 pustaka (tahun akademik)

# ABSTRAK

# KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya kepada Penulis, sehingga tersusunlah Skripsi yang berjudul “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile (Studi Kasus Teater Jkt48)“.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang diajukan dalam rangka menempuh ujian akhir untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh.

Penulis sungguh sangat menyadari, bahwa penulisan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak terutama Ayahanda dan Ibunda serta yang lainnya. Maka, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Ibu Nama serta gelar Rektor, selaku Rektor Universitas Bani Saleh, yang telah memberikan kesempatan belajar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan program Sarjana di kampus tercinta ini.
2. Bapak Nama serta gelar Dekan, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh, yang telah memberikan kesempatan belajar bagi penulis untuk dapat menyelesaikan program Sarjana di kampus tercinta ini.
3. Bapak/Ibu Nama serta gelar Ketua Prodi. sebagai Ka Prodi Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh, yang banyak membantu penulis dalam mengarahkan penulisan skripsi.
4. Bapak Nama serta gelar. sebagai Pembimbing utama Skripsi dan dosen yang dengan sabar dan tekun memberikan arahan perbaikan yang berarti bagi penulis.
5. Bapak Nama serta gelar., sebagai Pembimbing pendamping Skripsi dan dosen yang telah membagi ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membimbing materi skripi ini.
6. Rekan kuliah yang selalu memberikan motivasi, teman diskusi dalam hal penyelesaian skripsi dan banyak memberikan pencerahan.
7. Rekan-rekan se-angkatan yang telah saling memberikan bantuan dan dukungan moral agar dapat terselesainya skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan atas segala hal yang terkait dengan terselesaikannya skripsi.

Akhir kata, dengan keterbatasan yang ada pada penulis tentunya masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hanya Allah SWT yang memiliki segala kesempurnaan. Oleh sebab itu masukan berupa kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi khasanah pengetahuan Teknologi Informasi di Indonesia..

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI 2](#_Toc162707344)

[LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI 3](#_Toc162707345)

[LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI 4](#_Toc162707346)

[ABSTRAK 5](#_Toc162707347)

[KATA PENGANTAR 6](#_Toc162707348)

[DAFTAR ISI 8](#_Toc162707349)

[BAB I PENDAHULUAN 10](#_Toc162707350)

[1.1 Latar Belakang 10](#_Toc162707351)

[1.2 Identifikasi Masalah 11](#_Toc162707352)

[1.3 Tujuan Penelitian 12](#_Toc162707353)

[1.4 Manfaat Penelitian 12](#_Toc162707354)

[1.5 Sistematika Penulisan 12](#_Toc162707355)

[BAB II LANDASAN TEORI 14](#_Toc162707356)

[2.1 Landasan Teori 14](#_Toc162707357)

[2.1.1 Pengertian Aplikasi 14](#_Toc162707358)

[2.1.2 Pengertian E-Commerce 14](#_Toc162707359)

[2.1.3 Pengertian Android 14](#_Toc162707360)

[2.1.4 Pengertian Website 14](#_Toc162707361)

[2.1.5 Pengertian Flutter 14](#_Toc162707362)

[2.1.6 Pengertian RESTful API 14](#_Toc162707363)

[2.1.7 Pengertian PHP 14](#_Toc162707364)

[2.1.8 Pengertian Xampp 14](#_Toc162707365)

[2.1.9 Pengertian MySQL 14](#_Toc162707366)

[2.1.10 Pengertian Android Studio 14](#_Toc162707367)

[2.1.11 Pengertian Visual Studio Code 14](#_Toc162707368)

[2.1.12 Model Pengembangan Agile 14](#_Toc162707369)

[2.1.13 UML (Unified Modeling Language) 14](#_Toc162707370)

[2.1.14 Entity Relationship Diagram (ERD) 14](#_Toc162707371)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 15](#_Toc162707372)

[3.1 Test 15](#_Toc162707373)

[3.2 Test 15](#_Toc162707374)

[BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN 16](#_Toc162707375)

[4.1 test 16](#_Toc162707376)

[4.2 stes 16](#_Toc162707377)

[BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 17](#_Toc162707378)

[5.1 Test 17](#_Toc162707379)

[5.2 Test 17](#_Toc162707380)

[BAB VI PENUTUP 18](#_Toc162707381)

[DAFTAR PUSTAKA 19](#_Toc162707382)

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Pelayanan merupakan salah satu faktor krusial yang mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan. Kualitas pelayanan yang baik dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, sementara pelayanan yang kurang memadai dapat menurunkan tingkat kepuasan tersebut. Menurut Regina dkk (2020), kepuasan pelanggan adalah ekspresi dari kepuasan atau ketidakpuasan individu yang muncul dari perbandingan antara pengalaman mereka dengan hasil yang diharapkan dari produk atau jasa yang diberikan. Hal ini berarti, ketika pelanggan merasa bahwa pelayanan yang diberikan sesuai atau melebihi harapan mereka, maka tingkat kepuasan akan meningkat. Sebaliknya, jika pelayanan tidak memenuhi harapan, tingkat ketidakpuasan akan meningkat. Oleh karena itu, perusahaan perlu secara kontinu memperhatikan dan meningkatkan kualitas pelayanan mereka untuk mencapai dan mempertahankan tingkat kepuasan pelanggan yang tinggi.

Dalam era digital saat ini, transformasi pelayanan juga terjadi dalam proses pemesanan tiket teater. Pemesanan tiket teater telah berubah dari sistem manual ke sistem online. Aplikasi berbasis mobile menjadi platform yang disukai oleh konsumen untuk mengakses layanan dan informasi secara instan. Akses layanan informasi yang instan dan cepat ini menyebabkan peningkatan jumlah konsumen yang signifikan dan membuat demand (permintaan) tiket melebihi supply (ketersediaan) kursi teater. Sehingga, jika menggunakan sistem *First Come, First Served*, ada kemungkinan bahwa konsumen yang memesan belakangan tidak akan mendapatkan tiket meskipun mereka mengakses sistem pada waktu yang sama dengan konsumen lainnya. Ketidakpuasan muncul di antara konsumen akibat sistem pemesanan tiket saat ini. Sebagai solusi, sistem acak diterapkan untuk meminimalisir masalah tersebut. Namun, sistem yang berjalan saat ini belum memenuhi harapan. Pendistribusian tiket yang terlalu acak membuat sejumlah konsumen jarang mendapatkan tiket.

Ada beberapa algoritma yang dapat digunakan untuk melakukan pengacakan (shuffle), di antaranya adalah Fisher-Yates Shuffle, Inside-Out Algorithm, dan Sattolo’s Algorithm. Fisher-Yates Shuffle bekerja dengan menukar elemen-elemen array secara iteratif dari belakang ke depan dengan elemen acak yang dipilih dari bagian yang belum diacak, menghasilkan permutasi acak dengan kompleksitas waktu O(n). Inside-Out Algorithm adalah variasi lain dari Fisher-Yates yang mengisi elemen array secara berurutan, di mana setiap elemen yang baru diisi ditukar dengan elemen acak dari bagian yang sudah diisi, juga dengan kompleksitas waktu O(n). Sattolo’s Algorithm menghasilkan siklus permutasi di mana setiap elemen array dipertukarkan untuk menghasilkan satu siklus besar, berguna dalam konteks di mana siklus permutasi diperlukan. Algoritma-algoritma tersebut memiliki aplikasi yang luas dalam berbagai bidang seperti pengacakan data, simulasi, dan distribusi acak dalam sistem komputer.

Di antara algoritma tersebut, algoritma Fisher-Yates Shuffle menonjol sebagai metode pengacakan yang efisien dan sederhana untuk menghasilkan permutasi acak dari suatu array. Algoritma ini bekerja dengan cara iteratif menukar elemen-elemen array dari belakang ke depan dengan elemen acak yang dipilih dari bagian yang belum diacak, menghasilkan permutasi acak dengan kompleksitas waktu O(n). Saat ini, algoritma Fisher-Yates Shuffle banyak digunakan dalam berbagai aplikasi, seperti pengacakan deck kartu dalam permainan digital, penataan ulang data dalam struktur data untuk keperluan simulasi dan analisis statistik, serta dalam algoritma machine learning yang membutuhkan pengacakan data untuk memastikan validitas dan keandalan model. Fleksibilitas dan efisiensinya menjadikan Fisher-Yates Shuffle pilihan populer dalam pengembangan perangkat lunak yang memerlukan hasil pengacakan yang benar-benar acak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, inti permasalahan dalam penelitian ini adalah kebutuhan akan sistem yang lebih efektif untuk mengoptimalkan pendistribusian tiket yang saat ini terlalu acak. Sistem yang ideal tidak hanya memastikan distribusi tiket yang adil, tetapi juga mempertimbangkan kepuasan konsumen. Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul ”**Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile (Studi Kasus Teater JKT48)”.**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, beberapa masalah utama dapat diidentifikasi dalam sistem pemesanan tiket teater sebagai berikut :

* 1. Sistem pemesanan tiket teater saat ini sering menimbulkan ketidakpuasan konsumen.
  2. Distribusi tiket yang terlalu acak menyebabkan beberapa konsumen memiliki frekuensi rendah dalam mendapatkan tiket, sementara konsumen lainnya memiliki frekuensi tinggi dalam mendapatkan tiket.
  3. Kebutuhan akan Sistem Pemesanan yang Lebih Efisien.
  4. **Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah agar tidak menyimpang atau keluar dari jalur yang akan diteliti, maka masalah dibatasi sebagai berikut:

* + 1. Sistem hanya akan fokus pada manajemen pembelian tiket secara online untuk pertunjukan 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 mobile untuk konsumen dan website untuk admin.
    5. Studi kasus dilakukan pada sistem pemesanan tiket teater JKT48.
    6. Penelitian tidak mencakup analisis performa algoritma pada skala pengguna yang sangat besar di luar konteks JKT48.
  1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater Berbasis Mobile (Studi Kasus Teater JKT48).

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka didapatkan tujuan penelitian yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada sistem pemesanan tiket teater berbasis mobile.
2. Mengukur efektivitas Algoritma Fisher-Yates Shuffle dalam meningkatkan kepuasan pelanggan.
3. Menilai peningkatan keadilan dan transparansi distribusi tiket melalui implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle.
   1. **Manfaat Penelitian**

Dalam penelitan ini penulis diharapkan dapat memberikan manfaat, diataranya adalah sebagai berikut:

* 1. Menambah literatur dan pengetahuan tentang penggunaan algoritma pengacakan dalam sistem pemesanan tiket.
  2. Memberikan solusi untuk masalah ketidakpuasan konsumen dalam sistem pemesanan tiket teater.
  3. Membantu manajemen teater meningkatkan keadilan dan transparansi dalam sistem pemesanan tiket, yang pada gilirannya dapat meningkatkan reputasi dan profitabilitas teater.
  4. **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.*

# LANDASAN TEORI

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Tinjauan Pustaka**

Penelitian mengenai sistem pemesanan tiket teater dan pengacakan tiket telah banyak dilakukan. Dalam tinjauan pustaka ini, beberapa penelitian yang relevan akan dibahas untuk memberikan gambaran mengenai perkembangan studi di bidang ini.

* + 1. **“Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Metode Design Sprint Pada Bank Soal Tes Kemampuan Dasar Akademik (Tkda) Dan Tes Kemampuan Bahasa Inggris (Tkbi) Sertifikasi Dosen (Serdos) Berbasis Android” Penelitian ini menggabungkan metode Design Sprint dengan algoritma Fisher-Yates Shuffle untuk mempersiapkan dosen dalam menghadapi tes TKDA dan TKBI. Dengan menggunakan metode Design Sprint, peneliti mempercepat proses pengembangan aplikasi berbasis Android yang berisi bank soal. Algoritma Fisher-Yates Shuffle digunakan untuk mengacak urutan soal dalam bank soal, sehingga setiap dosen mendapatkan urutan soal yang berbeda. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dosen dalam melatih menjawab soal untuk tes TKDA dan TKBI 1.**
    2. **“Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Dan Algoritma Fisher Yates Pada Game 2d ‘Mari Menjadi Pintar’ Di Unity” Penelitian ini mengimplementasikan metode GDLC dan algoritma Fisher-Yates Shuffle pada game edukasi “Mari Menjadi Pintar” di Unity. Game ini bertujuan untuk membantu anak-anak memahami huruf alfabet dan angka-angka serta mengembangkan pola pikir mereka. Algoritma Fisher-Yates digunakan untuk mengacak urutan pertanyaan dan pilihan jawaban dalam permainan .**
    3. **“Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Pendukung Pembelajaran Berbasis Web” Penelitian ini mengimplementasikan algoritma Fisher-Yates Shuffle dalam game edukasi sebagai pendukung pembelajaran berbasis web. Dalam game ini, algoritma digunakan untuk mengacak urutan pertanyaan atau tugas pembelajaran. Pengujian dilakukan melalui black box testing dan usability testing, dan hasilnya menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan sistem yang diimplementasikan.**
    4. **“Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Dalam Permainan Edukasi Kebudayaan Batik Jawa Berbasis Android” Penelitian ini menerapkan algoritma Fisher-Yates Shuffle dalam permainan edukasi tentang kearifan lokal berbasis Android. Dalam permainan ini, algoritma digunakan untuk mengacak urutan pertanyaan atau tugas yang terkait dengan budaya batik Jawa. Tujuannya adalah memperkenalkan dan memperkuat pemahaman tentang budaya lokal kepada pengguna**

2.2. **Landasan Teori**

1. Pelayanan

Pelayanan dalam hal ini sangat erat kaitannya dengan hal pemberian kepuasan terhadap pelanggan, pelayanan dengan mutu yang baik dapat memberikan kepuasan yang baik pula bagi pelanggannya, sehingga pelanggan dapat lebih merasa diperhatikan akan keberadaannya oleh pihak perusahaan. Pengertian lebih mudahnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk memenuhi kebutuhan orang lain. Pertiwi (2021) menyatakan bahwa kualitas pelayanan adalah tingkat keunggulan yang diharapkan. Selain itu juga berkaitan dengan tindakan pengendalian atas tingkat keunggulan untuk memenuhi harapan konsumen. Adawia (2020) menyatakan bahwa kualitas pelayanan adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan perusahaan guna memenuhi harapan konsumen.

1. Algoritma

Algoritma menurut (Armina Rangkuti, dkk 2023) ialah langkah-langkah yang disusun secara logis serta sistematis buat menuntaskan suatu persoalan.. Menurut (Meidyan Permata Putri dkk 2022) mendefinisikan algoritma sebagai urutan langkah-langkah terencana yang secara jelas menyatakan pemecahan suatu permasalahan dalam rentang waktu tertentu. Pemilihan struktur data dan algoritma yang tepat sangat penting untuk memastikan kualitas program. Struktur data adalah cara mengumpulkan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga operasi pada data dapat dilakukan secara efisien

1. Fisher-Yates Shuffle

Algoritma Fisher-Yates (nama berdasarkan Ronald Fisher dan Frank Yates) menurut (Abdul Azis dkk 2024) adalah algoritma yang digunakan untuk menghasilkan permutasi acak dari suatu himpunan berhingga. Singkatnya, ini digunakan untuk mengacak himpunan. Jika diterapkan dengan benar, hasil algoritma ini akan berdistribusi merata, sehingga setiap permutasi mempunyai peluang terjadinya yang sama. Algoritma Fisher-Yates dianggap sebagai cara yang efektif untuk membuat permutasi acak dari sekumpulan data yang terbatas. Penggunaan Algoritma Fisher-Yates dipilih karena merupakan metode yang sangat efisien dan cocok untuk mengacak bilangan, dengan waktu eksekusi yang cepat serta tidak memerlukan waktu yang lama dalam melakukan pengacakan. Variasi dari algoritma Fisher-Yates, yang dikenal sebagai algoritma Sattolo, dapat digunakan untuk menghasilkan siklus acak yang lebih kompleks sebagai alternatif. Algoritma Fisher-Yates mempunyai dua metode yaitu metode asli dan metode modern. Kedua metode tersebut digunakan untuk tujuan yang sama, yaitu mengacak elemen dalam suatu himpunan atau daftar. Perbedaannya terletak pada cara penerapan langkah-langkah tersebut.

1. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan

1. Android

Android menurut (Abdul Azis dkk 2024) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Open Handset Alliance yang mencakup perangkat lunak, perangkat keras dan penyedia seperti Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm dan T-Mobile, dengan keunggulan kelengkapan aplikasi yang tersedia dan kemudahan dalam mengoperasikannya. menambahkan aplikasi sesuai keinginan pengguna . Ponsel yang menjalankan sistem operasi Android pada dasarnya memiliki banyak keunggulan, tidak hanya transparansi (open source) tetapi juga tampilan, kemudahan menerima notifikasi, dan kemampuan multitasking .

Dengan Android, pengguna dapat mengakses berbagai aplikasi, melakukan panggilan, mengirim pesan, menjelajahi Internet, dan melakukan banyak fungsi lainnya di perangkat selulernya. Android juga memberikan peluang bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai macam aplikasi, sehingga memberikan berbagai fitur dan layanan kepada pengguna Android di seluruh dunia.

1. Database

Database menurut (Claudia J. Stubenrauch, dkk 2024) merujuk pada kumpulan data atau informasi yang disusun dan disimpan dalam format tertentu untuk memudahkan pencarian dan pengambilan data.

Database ini dirancang untuk memfasilitasi penyimpanan, pengambilan, modifikasi, dan penghapusan data sejalan dengan berbagai operasi pemrosesan data. Database disimpan sebagai file atau serangkaian file. Informasi dalam file-file ini mungkin dipecah menjadi catatan, masing-masing terdiri dari satu atau lebih bidang. Bidang adalah unit dasar penyimpanan data, dan setiap bidang biasanya berisi informasi yang berkaitan dengan satu aspek atau atribut dari entitas yang digambarkan oleh database (Akhmedova 2024).

1. Payment Gateway

Payment Gateway menurut (Halek Mu’min, dkk 2024) didefinisikan sebagai teknologi yang memproses pembayaran untuk situs e-commerce dan bisnis online lainnya. Payment Gateway bertindak sebagai perantara antara situs web pedagang dan prosesor pembayaran, mengirimkan informasi pembayaran dari pelanggan ke bank penerima dengan aman dan kemudian mengembalikan status persetujuan atau penolakan transaksi.

1. UML (Unified Modeling Language)

Menurut (Enes Yigitbas, dkk 2024) didefinisikan sebagai bahasa pemodelan yang telah menjadi standar de facto dalam desain konseptual dan desain sistem, yang mengarah pada adopsinya dalam kursus ilmu komputer di universitas. UML digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan model sistem perangkat lunak. Ini membantu dalam memahami sistem perangkat lunak yang kompleks dan memfasilitasi komunikasi antara stakeholder

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dibahas dalam tinjauan pustaka dan landasan teori, serta untuk menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti.

|  |  |
| --- | --- |
| Permasalahan | |
| Ketidakpuasan konsumen pada sistem acak yang tidak optimal | Sejumlah konsumen jarang mendapatkan tiket |
| Keterbatasan dalam distribusi tiket yang terlalu acak | Sistem acak saat ini menyebabkan beberapa konsumen mendapatkan tiket lebih sering daripada yang lain |
| Kurangnya keadilan dan transparansi dalam sistem pendistribusian tiket teater. | Sejumlah konsumen tidak memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan tiket |

|  |  |
| --- | --- |
| Pendekatan | Pengembangan Aplikasi |
| Metode Fisher-Yates Shuffle | Perancangan Aplikasi E-Tiketing Metode Fisher-Yates Shuffle |

|  |  |
| --- | --- |
| Implementasi | Pengukuran |
| Teater JKT48 | Analisa Hasil Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle |

|  |
| --- |
| Hasil Akhir |
| Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle pada Sistem Acak Pemesanan Tiket Teater |

* 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.

# METODOLOGI PENELITIAN

## Test

## Test

# ANALISA DAN PERANCANGAN

## test

## stes

# IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Test

## Test

# PENUTUP

# DAFTAR PUSTAKA