

**LAPORAN PROYEK AKHIR SEMESTER GASAL
JURUSAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM
SMK NEGERI 1 KANDEMAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**



Disusun oleh :

Nama : Linda Nurul Ayni
Kelas : X PPLG 2
NIS : 258758
Judul Proyek : Tiket Konser

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM
SMK NEGERI 1 KANDEMAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

DESKRIPSI PROYEK

Proyek ini bertujuan untuk membuat **APLIKASI WAR TIKET KONSER** menggunakan C# Windows Forms yang dapat menampilkan suatu forum yang berisi (Nama, Tanggal, Lokasi, dan Harga). Sistem pemesanan tiket secara online dapat mempermudah pengguna untuk membeli tiket tanpa harus datang langsung pada lokasi penjualan. Dalam hal ini kita akan mengakses sebuah web, yang dimana kita akan bersaing dengan ribuan pembeli untuk membeli tiket yang jumlahnya sangat terbatas dalam waktu bersamaan, seringkali hanya dalam hitungan detik atau menit setelah penjualan dibuka. Jika kita membuka web tersebut, maka akan muncul suatu halaman yang berisi tentang data-data yang harus diisi.

Tujuan Proyek :

1. Memberikan solusi berbasis web yang dapat mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan tiket konser secara online.
2. Menyediakan antarmuka pemesanan yang sederhana namun fungsional, sehingga pengguna dapat melakukan transaksi dengan cepat dan mudah.
3. Menampilkan perhitungan total harga tiket secara otomatis berdasarkan jumlah tiket dan jenis yang dipilih.
4. Memberikan contoh implementasi sistem informasi sederhana yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi profesional di masa mendatang.

Landasan Teori :

1. Informasi

Sistem informasi merupakan kombinasi terorganisir dari teknologi, perangkat lunak, perangkat keras, manusia, prosedur, serta data yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Dalam proyek ini, sistem informasi digunakan untuk memfasilitasi proses pemesanan tiket melalui teknologi web yang mudah diakses.

2. Pemesanan tiket Online

Pemesanan tiket secara online telah menjadi tren yang semakin populer seiring dengan berkembangnya layanan digital. Layanan ini memungkinkan calon penonton untuk mengakses informasi konser, memilih tiket, dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke lokasi. Proses yang cepat, akurat, dan efisien menjadi nilai utama dalam sistem ini.

3. Tiket Konser

Tiket konser merupakan dokumen fisik atau digital yang memberikan izin masuk kepada pemegangnya. Tiket biasanya dibedakan berdasarkan fasilitas dan posisi tempat duduk, seperti VIP, Reguler, dan Festival, yang masing-masing memiliki serta fasilitas yang berbeda.

4. Manfaat Proyek

- **Bagi pengguna:** mempermudah proses pembelian tiket tanpa harus mengantri di loket, serta memberikan pengalaman bertransaksi yang aman dan praktis.
- **Bagi penyelenggara:** membantu mengurangi kesalahan dalam pencatatan, mempermudah pengelolaan jumlah tiket, dan meningkatkan efisiensi kerja.

- **Bagi pengembang:** memberikan wawasan mengenai perancangan aplikasi berbasis web yang berhubungan dengan sistem transaksi dan perhitungan.
- **Bagi pendidikan:** menjadi bahan referensi dalam pembelajaran pembuatan sistem informasi sederhana.

Fitur Utama Aplikasi :

1. Pengisian Nama Pengguna

Pengguna dapat memasukkan nama pada kolom nama yang sudah disediakan.

2. Pemilihan Lantai

Pengguna dapat memilih lantai/tempat duduk sesuai yang diinginkan.

3. Pemilihan Tanggal Tayang Konser

Pengguna dapat memilih tanggal sesuai tanggal tayang konser yang sudah disepakati oleh manajemen yang bersangkutan dengan konser tersebut.

4. Pembayaran

Dalam pembayaran ini, pengguna dapat melihat harga sesuai kursi lalu dapat memasukkan nominal uang yang diperlukan, setelah klik tombol bayar akan ada kembalian jika uang yang dibayarkan kelebihan.

Analisis dan Perancangan Sistem :

1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Fungsional :

- Menampilkan daftar konser
- Menampilkan kategori tiket (VIP, Regular, Festival)
- Formulir pemesanan tiket
- Output total harga tiket

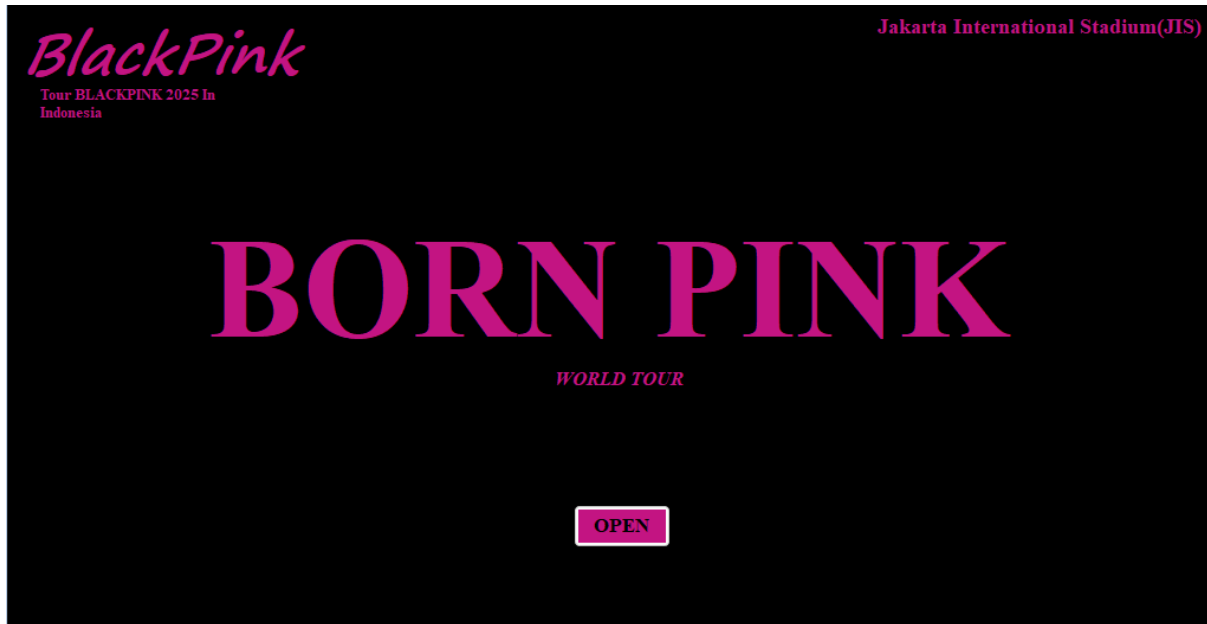
Kebutuhan Non-Fungsional :

- Antarmuka pengguna sederhana
- Responsif
- Waktu respon cepat

2. Desain Sistem

- **Tampilan Beranda:** menampilkan poster konser yang berkombinasi dengan warna Pink dan Hitam mengikuti prinsip minimalis dan modern.
- **Halaman Pemesanan:** form input nama, pilihan tiket, pilihan tempat duduk. Elemen form dibuat dengan jarang yang cukup, sehingga pengguna dapat membaca dengan lebih nyaman.
- **Proses:** perhitungan total pembayaran.

DESAIN :



Penjelasan desain :

Desain modern minimalis yang memiliki kombinasi warna yang pas dengan tema konser. Pada halaman ini menampilkan sampul depan dengan latar berwarna hitam dan tulisan berwarna pink, serta beberapa deskripsi singkat konser. Ketika pengguna mengklik bagian “open” halaman tersebut akan berganti pada halaman kedua, yang mana pada halaman tersebut berisikan tentang pengisian data untuk pembelian tiket secara online atau biasa dikenal dengan sebutan “war tiket”.

A form titled 'ANNYEONG YEOROBUNN!!!' with the subtitle 'WELCOME TO OUR TICKET WAR FORUM!!'. The form is set against a black background with pink text and light gray input fields. It contains three rows of labels and input fields: 'NAMA' with a text input, 'TANGGAL' with a date picker, and 'LANTAI' with a dropdown menu. To the right of these are 'TOTAL' with a numeric input showing '0', 'BAYAR' with a text input, and 'KEMBALIAN' with a numeric input showing '0'. At the bottom right, there are two buttons: 'BAYAR' and 'BATALKAN', both with pink text on a light gray background.

Penjelasan desain :

Pada halam ini menampilkan sebuah formulir pengisian data pengguna. Dengan tampilan minimalis latar berwarna hitam, kolom pengisian berwarna abu-abu, dan tulisan berwarna pink yang senada dengan tema konser. Pada halaman ini kita bisa mengisi nama sesuai dengan nama kita. Tanggal yang kita pilih sudah ditentukan, pengguna hanya dapat memilih sesuai jadwal yang tertera begitu juga dengan lantai/tempat duduk pengunjung. Total harga akan masuk pada kolom “total” harga tiket juga sudah ditentukan. Setelahnya masukkan nominal uang pada kolom “bayar” dan klik tombol “bayar”. jika ada salah penulisan kita dapat membatalkannya dengan cara mengklik tombol “batalkan” dan semua data akan di reset atau kembali seperti semula.

RINGKASAN TEORI C# YANG DIGUNAKAN

int : tipe data yang digunakan untuk menyimpan angka bulat.

string : tipe data yang digunakan untuk menyimpan teks atau karakter.

```
1 reference
public Form1()
{
    InitializeComponent();
}

1 reference
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // Membuka Form2
    form2 form1 = new form2();
    form1.ShowDialog();
    this.Close();
}
```

Penjelasan :

- **OOP** : Digunakan melalui definisi (form1, form2), Konstruktor, dan Instansiasi Objek (new form2()).
- **Akses modifier** : Digunakan melalui kode “public” (untuk konstruktor) dan “private” (untuk handler).
- **Eksekusi Kode Berurutan** : Kode dieksekusi dari atas ke bawah, dengan form1.ShowDialog() yang memblokir eksekusi hingga form ditutup, lalu this.Close() dieksekusi.

```

if(int.TryParse(tb_Bayar.Text, out int bayar))
{
    int total = TotalHarga;
    int kembalian = bayar - total;

    lbl_Kembalian.Text = kembalian.ToString();
}

```

Penjelasan :

- **Kontrol alur (Flow Control) :** Menggunakan pernyataan if untuk menjalankan kode secara kondisional, jika input berhasil.
- **Tipe data primitif :** Menggunakan tipe data int (bilangan bulat) untuk menangani nilai uang dan perhitungan.
- **Konversi tipe data :** Menggunakan int.TryParse() untuk konversi string ke int yang aman, dan ToString() untuk konversi int kembali ke string.
- **Parameter out :** Kode out memungkinkan sebuah metode (TryParse) untuk mengembalikan nilai tidak hanya melalui nilai kembaliannya, tetapi juga melalui parameter yang diteruskan.

```

// Reset semua input ke keadaan awal
tbNama.Text = "";
cmbTanggal.Text = ""; // Jika menggunakan ComboBox untuk tanggal
cmbLantai.Text = ""; // Kembali ke pilihan Lantai Pertama
tb_Bayar.Text = "";
lbl_Kembalian.Text = "0";
lbl_Total.Text = "0"; // Set ulang total

// fokus ke input Nama
tbNama.Focus();

MessageBox.Show("Semua data telah dibatalkan/direset.",
    "Reset", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);

```

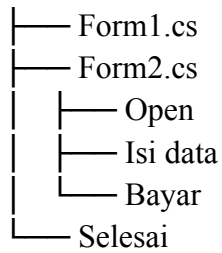
Penjelasan :

- **Interaksi UI :** Memanipulasi properti visual dan perilaku kontrol UI seperti .Text dan Focus()).
- **Metode Instant :** Metode Focus() yang dipanggil pada objek (tbNama) untuk mempengaruhi perilakunya.
- **Metode Statis :** Metode Show() yang dipanggil langsung pada (MessageBox) tanpa perlu membuat objek.

- Enumerasi : Penggunaan tipe data yang telah ditentukan seperti ([MessageBoxButtons.OK](#)) dan (MessageBoxInco.Information), yang membuat kode lebih mudah dibaca.

STRUKTUR PROGRAM

MenuStrip



ALUR PROGRAM

[Mulai]



Input Nama Pembeli



Pilih Tanggal Konser



Pilih Lantai Konser



Proses Ambil Harga Tiket



Hitung Total Pembayaran



Tampilkan Total Bayar



Simpan / Reset / Keluar



[Selesai]