

**PROPOSAL PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
*E-TICKETING* UNTUK ACARA MUSIK  
“MUSIKOLOGI”**



**ERIANTO**

**11150930000068**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH  
JAKARTA  
2020**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi Informasi (TI) menjadi salah satu hal yang penting bagi masyarakat saat ini. TI membantu masyarakat dalam menjalankan aktivitas utamanya dalam menjalani kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam bekerja. Semakin lekatnya TI dalam kehidupan kita, menyebabkan ketergantungan manusia kepada TI. Perkembangan TI yang selalu berusaha menyelesaikan masalah yang ada di sekitar kita. Mulai dari instansi kecil hingga instansi besar menerapkan TI dalam proses bisnisnya yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja organisasinya.

Event musik "Musikologi" merupakan acara musik tahunan yang memadukan antara dunia kreatif, literasi, dan sosial. Selalu dihadiri ribuan sampai belasan ribu penonton. Menghadirkan musisi-musisi indie lokal lintas genre. event musik "Musikologi" juga aktif dalam kegiatan sosial dengan cita-cita memadukan serta memajukan dunia literasi Indonesia sebab sebaik-baiknya manusia adalah mereka yang bermanfaat bagi sesama.

E-ticketing atau electronic ticketing adalah suatu cara untuk mendokumentasikan proses penjualan dari aktifitas perjalanan pelanggan tanpa harus mengeluarkan dokumen berharga secara fisik ataupun paper ticket. Semua informasi mengenai electronic ticketing disimpan secara digital dalam sistem komputer milik airline. Sebagai bukti pengeluaran E-Ticket, pelanggan akan diberikan Itinerary Receipt yang hanya berlaku sebagai alat untuk masuk ke dalam bandara di Indonesia yang masih mengharuskan penumpang untuk membawa tanda bukti perjalanan. E-ticketing (ET) adalah peluang untuk meminimalkan biaya dan mengoptimalkan kenyamanan penumpang. E-ticketing mengurangi biaya proses tiket, menghilangkan formulir kertas dan meningkatkan fleksibilitas penumpang dan agen perjalanan dalam membuat perubahan-perubahan dalam jadwal perjalanan.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, internet kini muncul sebagai alternative system distribusi informasi travel. Internet merupakan m

edium yang sempurna untuk menjual paket perjalanan, karena internet sanggup membawa jaringan supplier yang luas dan basis kostumer yang besar ke sebuah market place terpusat. Adapun pengertian lain yaitu E-Ticketing, atau penjualan tiket online, merupakan salah satu cara bagi orang untuk membeli tiket untuk acara lokal. Merupakan fasilitas pemesanan tiket online yang dirancang untuk membantu kelompok masyarakat yang tidak memiliki akses ke sistem jenis ini .. Hal ini memungkinkan kelompok-kelompok masyarakat untuk meningkatkan kegiatan dan menjual tiket secara online melalui situs web Kingston Council.

E-Ticketing sistem untuk memudahkan orang untuk membeli tiket untuk berbagai acara semua dari satu situs web. Tiket dapat dibeli dengan cara ini dengan uang tunai, cek atau kredit / kartu debit. Orang tanpa akses ke internet dapat memesan tiket melalui internet publik di terminal atau perpustakaan di Pusat Informasi dan Visitor Centre.

Proses penjualan tiket yang berjalan untuk acara musik “Musikologi” masih manual. Pengembangan sistem tersebut sangat dibutuhkan untuk meminimalisir permasalahan yang timbul dan memaksimalkan pekerjaan panitia penyelenggara yang menangani pengelolaan penjualan tiket agar target penyampaian informasi, ketelitian, maupun volume pekerjaan dapat ditangani lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi *E-ticketing* untuk acara musik “ Musikologi ” .”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar beakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana analisis dan perancangan sistem informasi E-ticketing?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka ruang lingkup masalah dibatasi pada :

- a. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan pada acara musik “Musikologi”.
- b. Analisis dan perancangan sistem informasi *e-ticketing* ini dilakukan hanya pada aktivitas utama yaitu proses pemesanan dan pembayaran secara daring.
- c. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap workshop desain.
- d. Menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) diantaranya, *Class Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, *Sequence Diagram* sebagai pendeskripsi dan desain sistem.
- e. Menggunakan PHP dan HTML sebagai alat pengkodean.
- f. Menggunakan MySQL sebagai *database* dan PHPMyAdmin untuk pengelolaan *database*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Menganalisis, merancang, dan mengembangkan sistem informasi *e-ticketing* untuk acara musik “Musikologi” sesuai dengan kebutuhan Panitia penyelenggara.
- b. Menghasilkan sistem informasi *e-ticketing* yang di dalamnya tersedia dalam bentuk penyajian informasi yang sesuai dengan kebutuhan.
- c. Merancang aplikasi sistem informasi *e-ticketing* untuk acara musik “Musikologi”.
- d. Membuat laporan hasil penelitian sistem informasi *e-ticketing* untuk acara musik “Musikologi”.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, sebagai berikut

- a. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi arsip dokumen akademik yang bisa bermanfaat sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Secara praktis, hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk acuan dalam mengembangkan sistem informasi puskesmas agar dalam penerapannya bisa memenuhi kebutuhan Panitia penyelenggara.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

- a. Metode wawancara

Metode ini dilaksanakan untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi dan apa saja yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi ini.

- b. Metode observasi

Metode ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung bagaimana sistem yang sedang berjalan dan coba untuk dipecahkan permasalahannya, serta diaplikasikan kedalam sebuah aplikasi.

- c. Metode studi pustaka.

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literatur dan buku-buku serta situs-situs penyedia layanan yang berhubungan dengan objek tugas akhir sebagai dasar dalam perancangan ini.

- d. Metode studi literatur.

Studi literatur yang dipergunakan di dalam penulisan ini adalah studi literatur hasil dari karya ilmiah, detail studi literatur sejenis.

Dalam perancangan sistem ini peneliti akan menganalisis mulai dari sistem yang berjalan sampai sistem yang akan diusulkan dengan menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) dengan UML (Unified Model Language) diagram untuk memperlihatkan aliran proses dan data pada sistem yang akan dirancang.

Berikut adalah metode perancangan RAD (Kendall & Kendall, 2008) yang digunakan peneliti dalam pengembangan sistem ini:

1. *Requirements Planning*

Fase ini merupakan perencanaan awal dimana peneliti akan menganalisa segala kebutuhan sistem dan menganalisa sistem berjalan.

2. *Workshop Design*

Fase ini merupakan fase untuk merancang atau membuat desain prototype sistem yang dapat digambarkan sebagai workshop.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan penelitian, pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I     PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan secara singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II    LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang mendukung analisis dan perancangan sistem informasi *e-ticketing*.

#### **BAB III   METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis dan perancangan sistem informasi *e-ticketing*.

#### **BAB IV    HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan profil singkat perusahaan dan membahas hasil-hasil yang diperoleh dari hasil analisis dan perancangan sistem informasi *e-ticketing*.

## **BAB V    PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang berkenaan dengan hasil pemecahan masalah serta beberapa saran untuk pengembangan sistem informasi *e-ticketing* lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **BAB II PENUTUP**

Demikian proposal penelitian ini penulis buat sebagai salah satu syarat kelulusan dengan judul “**Analisis Perancangan Sistem Informasi *e-ticketing* untuk acara musik (Musikologi)** ”. Melalui proposal ini besar harapan bagi penulis untuk dapat mengikuti kegiatan selanjutnya dalam praktik kerja lapangan sebagai salah satu kewajiban dalam memenuhi mata kuliah Praktik Kerja Lapangan (PKL) sebagai syarat penyusunan skripsi di program studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Semoga dengan diberikannya kesempatan untuk penulis agar dapat melakukan kegiatan praktik kerja lapangan ini dapat menjadikan pengalaman dan bekal untuk masa depan dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Sehingga dapat menambah wawasan, ilmu, serta kemampuan penulis.

Atas perhatian dan bantuan dari seluruh pihak terkait, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 20 April 2019

Penulis

**Erianto**

**NIM: 111509300000068**

## **DAFTAR PUSTAKA**

Kendall, E. K., & Kendall, E. J. (2008). *System Analysis and Design 7th ed.* Pearson Prentice Hall: New Jersey.

Payne, T. H. (2008). *Practical Guide To Clinical Computing System.* University of Washington, Seattle Elsevier: First Edition.