

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola merupakan suatu kegiatan olahraga yang sangat digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia dari sabang sampai merauke. Saat ini hampir semua provinsi di Indonesia mempunyai tim sepak bola dan stadion sendiri. Untuk itu pihak Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) selaku penyelenggara telah menyelenggarakan kompetisi sepak bola yang bisa disaksikan langsung oleh penonton untuk mendukung tim kesayangannya masing-masing. Untuk mendapatkan tiket pada pertandingan, penonton bisa membeli langsung ke loket-loket yang berada disekitar stadion.

Namun yang disayangkan adalah makin maraknya pemalsuan tiket yang dilakukan oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Akibatnya kita sering menemukan masalah yang terjadi di stadion sewaktu pertandingan, seperti banyaknya penonton yang masuk ke stadion sehingga melebihi kapasitas stadion. Dan umumnya dalam suatu pertandingan sering kali melihat terjadi keributan atau tawuran antar pendukung yang berakibat fatal hingga menelan korban jiwa. Untuk pencegahan pemalsuan maka tiket dilengkapi dengan nomor seri. Namun kesulitan dalam pencegahan ini yaitu petugas sulit membaca ataupun mengingat nomor seri yang tertera pada tiket pertandingan.

Perkembangan teknologi semakin berkembang terutama teknologi mobile, salah satunya adalah teknologi QR Code. Teknologi QR Code dapat

diterapkan pada tiket pertandingan sepak bola, sehingga bisa mencegah pemalsuan tiket pertandingan, yang juga dapat membantu petugas yang biasanya kesulitan dalam membaca maupun menghafal nomor seri pada tiket pertandingan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah bagaimana membuat aplikasi yang mampu melakukan pengecekan tiket dengan memanfaatkan teknologi QR Code dalam pencegahan pemalsuan tiket.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang digunakan:

A. Web

1. Admin dapat mengelola petugas seperti menambah ataupun menghapus data petugas
2. No Seri digenerate secara acak (random).
3. Data pertandingan dan no seri akan disimpan pada database.
4. Data pertandingan dan no seri dikonversi menjadi QR Code menggunakan QR Code Generator.
5. QR Code hasil konversi akan dicetak ke bentuk tiket fisik.

B. Android

1. Petugas meload data pertandingan dan no seri sesuai yang ada di database.
2. Petugas melakukan proses scan QR Code pada tiket pertandingan penonton.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat mengecek keaslian tiket pertandingan sepak bola dengan menggunakan teknologi QRCode.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari aplikasi ini adalah untuk membantu pelaksana pertandingan dalam mengantisipasi adanya pemalsuan tiket serta mengontrol jumlah penonton agar tidak melebihi kapasitas stadion. Karena aplikasi ini memasukkan QR Code pada tiket yang akan dijual ke penonton. Dimana didalam QR Code ini sudah dimasukkan no seri dan data pertandingan yang akan berlangsung.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang ide penelitian secara terinci meliputi, latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian.

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. **BAB III METODE PENELITIAN**

Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya : Data, Peralatan, Prosedur dan Analisis dan Rancangan sistem.

4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.