

SKRIPSI
VISUALISASI DENAH KURSI PADA SISTEM PEMESANAN
TIKET ONLINE BERBASIS MOBILE
(KASUS: PERTANDINGAN SEPAK BOLA)



Disusun Oleh :

OKTOVIANUS BLESS

125410146

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM
YOGYAKARTA

2020

SKRIPSI

**VISUALISASI DENAH KURSI PADA SISTEM PEMESANAN
TIKET ONLINE BERBASIS MOBILE
(KASUS: PERTANDINGAN SEPAK BOLA)**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata
satu (S1)**

**Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

Akakom

Yogyakarta

Disusun Oleh :

OKTOVIANUS BLESS

125410146

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul : VISUALISASI DENAH KURSI PADA SISTEM PEMESANAN TIKET
ONLINE BERBASIS MOBILE
(KASUS: PERTANDINGAN SEPAK BOLA)
DI MANDALA JAYAPURA**

Nama : OTKOVIANUS BLESS

Nomor Mahasiswa : 125410146

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang : Strata Satu (S1)

Tahun : 2020



Telah diperiksa dan disetujui,

Yogyakarta.....2020

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Pius Dian Widi Anggoro, S.Si,M.Cs.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

VISUALISASI DENAH KURSI PADA SISTEM PEMESANAN TIKET ONLINE

BERBASIS MOBILE

(KASUS: PERTANDINGAN SEPAK BOLA)

DI MANDALA JAYAPURA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer Sekolah Tinggi

Manajemen Informatika dan Komputer

YOGYAKARTA

Yogyakarta, 26 Agustus 2020

Mengesahkan

Dewan penguji

Tanda Tangan

1. Dini Fakta Sari S.T.,M.T
2. Endang Wahyuningsih S.Kom., M.Cs
3. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si,M.Cs.

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Dini Fakta Sari S.T., M.T



27 AUG 2020

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Karya Tulis ini Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat'nya dan Kepada Ayah Bernad Bless Ibu Yokbet Solossa dan Mama Nefrit, mama Josua Kaka-Kaka Adik-Adik tercinta, Serta kepada seluruh teman-teman Melisa, Kristin, Opin, Nova, Catur, Pachand, Yermix, Sedek, Yamor, kornelius, Roni, Billy, Padek, Afo, Falen dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu Terimah kasih telah mendukung saya untuk menyelesaikan karya ini.

Terima kasih atas dukungan dan motivasinya.

MOTTO

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku. Ingatlah bahwa Allah memberikan kekuatan kepada kita. Segala perkara, baik atau buruk, menyenangkan atau menyakitkan, kita dapat melaluinya bersama Tuhan (*Filipi 4:13*) **Never give up.**

INTISARI

Sepak bola telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia. Di Indonesia olahraga ini juga sangat populer. Ini terbukti dengan animo penduduk Indonesia terhadap olah raga ini baik sekedar menonton maupun memainkannya. Saat ini banyak stadion di Indonesia belum memiliki sistem penjualan tiket yang baik. Masih banyak ditemui kasus seperti antrian panjang saat pembelian tiket, calo tiket, dan kurangnya informasi mengenai posisi tempat duduk di tribun penonton, dan juga alokasi tempat bagi pendukung tim tamu yang datang ke stadion. Tiket pertandingan di jual dengan variasi harga sesuai kedudukan tempat duduk di tribun stadion. Namun sering didapati tiket hanya berupa karcis dengan kode nomor tempat duduk, namun penonton tak dapat memilih lokasi tempat duduk seperti halnya di bioskop.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah sistem pemesanan tiket online yang bekerja sama dengan pihak ketiga berbasis mobile. Penerapan sistem pemesanan tiket ini juga memberikan dampak positif yang besar bagi tim, sebagai contoh dalam penerapan sistem pemesanan tiket online tersebut maka penonton dapat memesan tiket tanpa harus antri di loket pembelian karena tiket dapat dipesan satu minggu sebelum pertandingan, karena tiket online tidak dapat dipalsukan.

Kata kunci : *Android, e-commerce, Mobile*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini diajukan sebagai satu syarat dalam menyelesaikan program Strata satu (S-1) pada jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Tidak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku ketua STMIK AKAKOM.
2. Ibu Dini Fakta Sari S.T., M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Strata Satu (S-1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Pius Dian Widi Anggoro, S.Si,M.Cs. selaku dosen pembimbing,yang telah membimbing,mengarahkan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen serta staf karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
5. Ayah,Ibu,Kakak Adik dan Keluarga tercinta yang berada di kota Sorong yang selalu memberikan dukungan dan do'a serta segenap rasa kasih sayang demi keberhasilan selama kuliah.
6. Semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini dimana tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas. Amin.

Yogyakarta, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
INTISARI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batas masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	5
2.2.1 Pemesanan Tiket	5
2.2.2 Teknologi Mobile.....	6
2.2.3 Android	7
2.2.4 Visualisasi	8

2.2.5 Html5 Canvas Javascript.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
3.1 Analisis Sistem	10
3.1.1KebutuhanHardware	10
3.1.2KebutuhanSoftware	10
3.2 Perancangan Sistem.....	11
3.2.1 Use Case Diagram	11
3.2.2 Flowchart	12
3.2.3 Sequence Diagram Pengguna	13
3.2.4 Squence Diagram Admin.....	14
3.2.5 Class Diagram.....	15
3.3 Rancangan Antar Muka.....	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	17
4.1 Implementasi Sistem.....	17
4.1.1 Tampilkan Daftar Gambar.....	18
4.1.2 Tampilan Daftar Tribun.....	19
4.1.3 Tampilan Daftar Kursi.....	20
4.1.4 Tampilan Halaman Pesan.....	21
4.1.5 Halaman Admin.....	22
4.2 Pengguji Sistem.....	23
4.2.1 Jadwal Pertandingan.....	24
4.2.2 Daftar Tribun.....	25
4.2.3 Daftar Bangku.....	26

4.2.4 Daftar Pilih Bangku.....	27
4.2.5 Keranjang Tiket.....	28
4.2.6 Histori Pemesan.....	29
4.2.7 Data Bayar Tiket.....	30
4.2.8 Data Bayar.....	31
4.2.9 Databases Pemesanan.....	32
4.2.10 Daftar Pemesanan.....	33
4.2.11 Detail Id Pemesanan.....	34
4.2.12 Manajemen Konfirmasi Ubah Status.....	36
4.2.13 Notifikasi Data Diubah.....	37
4.2.14 Manajemen Konfirmasi Status Ubah.....	38
4.2.15 Notifikasi Status Telah Dibayar.....	39
4.2.16 Detail Tiket Dibayar.....	40
4.3 Pembahasan Sistem.....	41
a. Bagaimana Cara Memvisualisasikan Tribun.....	42
b. Bagaimana Cara Memvisualisasikan Kursi.....	43
c. Mengapa kursi di klik.....	44
d. Mengapa warna kursi bisa merah jika terisi atau putih jika masih kosong bagaiman prosesnya.....	45
BAB V PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	50

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Use Case Diagram	11
Gambar 3.2 Flowchart	12
Gambar 3.3 Sequence Diagram Pengguna	13
Gambar 3.4 Sequence Diagram Admin.....	14
Gambar 3.5 Class Diagram.....	15
Gambar 3.6 Relasi Antara Tabel.....	16
Gambar 3.7 Rancangan Antar Muka	17
Gambar 3.8 Tampilan Tribun	18
Gambar 3.9 Tampilan Denah Kursi.....	19
Gambar 3.10 Tampilan Pesan Tiket	20

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	4