

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sepak bola telah menjadi salah satu olah raga 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.

Seperti stadion lainnya di Indonesia, stadion Mandala Jayapura juga mengalami permasalahan serupa. Stadion Mandala dipilih karena jumlah penonton yang besar tiap pertandingan. Selain itu, letak kursi yang tidak dapat dipilih saat calon penonton sering mengantre untuk membeli tiket, dan tak jarang habis terjual karena di borong sehingga mengakibatkan kelangkaan tiket, penonton tak bisa memilih tempat duduk sesuai keinginan. Karena itu perlu adanya sistem pemesanan tiket, dimana penonton dapat memilih posisi tempat duduk di denah tribun.

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 diloket pembelian karena tiket dapat dipesan satu minggu sebelum pertandingan, karena tiket online tidak dapat dipalsukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan mendasari penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi mobile yang menampilkan denah kursi untuk pemesanan tiket pertandingan sepak bola.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terfokus dalam ruang lingkup masalah yang ditentukan, maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Pemesanan tiket ini tidak memiliki batasan dalam satu pertandingan.
2. Ruang lingkup penelitian adalah stadion mandala jayapura.
3. Memberikan informasi status kursi pada tribun secara detail belum dipesan, dan sudah dipesan, menggunakan warna putih, merah.
4. Sistem yang dibuat dapat mengolah data pemesanan dan data (status kursi)
5. e-tiket berupa data atau file softcopy yang dikirim melalui menu pesan pada aplikasi setelah melakukan pembayaran

6. Proses pembayaran dilakukan diluar system ini, dan visualisasi yang di gunakan memilih beberapa tribun, beberapa kursi, kode kursi, dan batasan kursi setiap tim.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yaitu :

Memvisualisasikan/menampilkan status kursi secara realtime dalam aplikasi pemesanan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat menambah wawasan teknologi informasi dan membantu masyarakat dalam pemesanan tiket pertandingan sepak bola.
2. Memudahkan penonton dalam mendapatkan tiket pertandingan sepak bola.
3. Sebagai salah satu media informasi pertandingan sepakbola.

#### **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan ini disusun dalam beberapa bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bagian ini merupakan garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan perbandingan sistem yang dibuat dengan sistem yang sudah ada sebelumnya.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bagian ini menjelaskan secara lengkap rancangan dari setiap bagian dari sistem dalam penelitian yang meliputi dari analisis sistem, diagram - diagram rancangan sistem, struktur dan relasi tabel, beserta rancangan inputan dari sistem.

### **BABA IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan implementasi dan pembahasan sistem yang digunakan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran pada pembahasan.