

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Persib Bandung Bermartabat (PT. PBB) bertempat di Graha Persib lantai 3, Jalan Sulanjana no.17, Bandung, Jawa Barat, Indonesia merupakan nama perusahaan yang berbadan hukum resmi dari klub sepak bola Persib Bandung. PT PBB disini bertugas untuk mengkoordinir semua kegiatan yang dilakukan oleh Persib Bandung mulai dari pengurusan sponsor, persiapan pertandingan hingga penjualan tiket pertandingan.

Sistem penjualan tiket pertandingan sepak bola klub sepak bola Persib Bandung saat ini masih dikelola secara manual seperti harus datang ke tempat penjualan resmi tiket salah satunya di Bobotoh FM yang ditunjuk langsung oleh PT PBB. Sehingga pembayaran untuk pemesanan tiket dilakukan langsung ditempat dan pendukung harus membawa uang tunai untuk melakukan pembayaran tiket. Proses pemesanan dan pembayaran tersebut dirasa kurang baik dalam segi waktu dan biaya. Untuk itulah perlu adanya proses pemesanan dan pembayaran yang dapat lebih mengefektifkan baik dalam segi waktu dan biaya itu sendiri serta lebih memudahkan, lebih praktis dan lebih cepat tentunya mendapat tiket.

Selain masalah tersebut ada lagi permasalahan yang dihadapi oleh klub sepak bola yaitu pemberian informasi pertandingan jika terjadi perubahan dan penundaan pertandingan secara mendadak. Perubahan dan penundaan ini sering kali terjadi di liga sepak bola Indonesia karena pengaruh iklim dan agenda politik di Indonesia. Melihat hal tersebut klub sepak bola harus dapat memberikan informasi terbaru seputar pertandingan yang akan digelar kepada para pendukung.

Jadi, dari permasalahan di atas dengan banyaknya pendukung yang dimiliki Persib Bandung tidak menutup kemungkinan terkena permasalahan tersebut. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi pemesanan tiket secara *online* yang langsung dikelola oleh PT PBB itu sendiri yang menerapkan teknologi uang elektronik. Teknologi ini

melakukan transaksi pembayaran melalui internet dengan media elektronis yang dimiliki seseorang seperti akun pada aplikasi *online*. Untuk pemberian informasi tentang seputar pertandingan dengan menggunakan *SMS Gateway* dapat menjadi salah satu solusi dalam pemberian informasi pertandingan yang efektif. Mengenai hal tersebut penulis mengajukan ide untuk merancang aplikasi yang berjudul '*E-Cash Untuk Pembayaran E-Ticketing Pertandingan Klub Sepak Bola Persib Bandung Berbasis Web Dan SMS Gateway*' yang dirasa mampu memberikan kemudahan dalam pemesanan tiket sehingga terhindar dari kesalahan penghitungan penjualan dan pembayaran tiket, memudahkan pihak PT. Persib Bandung Bermartabat dalam memberikan informasi pertandingan dan memberikan keuntungan untuk kedua belah pihak yaitu calon penonton pertandingan dan pihak dari PT. Persib Bandung Bermartabat.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas di proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara memberikan fasilitas dalam melakukan pemesanan tiket pertandingan Persib secara *online*?
2. Bagaimana cara memberikan fasilitas kepada calon penonton dalam melakukan pembayaran non-tunai?
3. Bagaimana cara memberikan informasi dan *reminder* tentang pertandingan kepada calon penonton secara *online*?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi berbasis web dengan fitur pemesanan tiket *online*.
2. Membuat aplikasi berbasis web dengan fitur uang elektronik untuk pembayaran tiket.
3. Membuat aplikasi berbasis web dengan fitur *SMS Gateway* untuk memberikan informasi dan *reminder* tentang pertandingan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

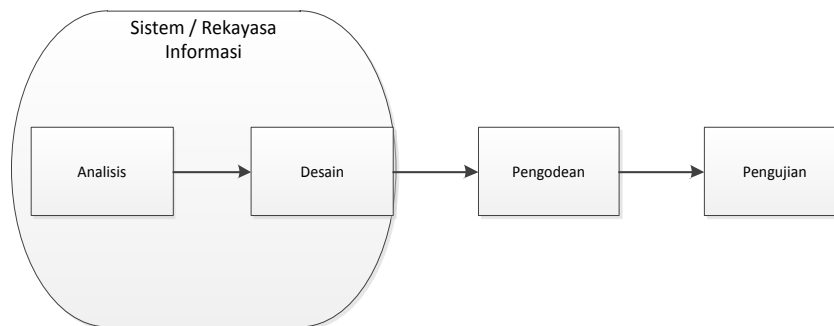
1. Aplikasi ini tidak bekerja sama langsung dengan bank.
2. Aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian.
3. Aplikasi ini hanya untuk penjualan tiket yang dikelola langsung oleh PT PBB.

1.5 Definisi Operasional

Pembuatan aplikasi pemesanan tiket *online* atau *e-ticketing* pertandingan klub sepak bola Persib Bandung merupakan pembuatan aplikasi yang berfokus pada teknologi pembayaran *e-cash*. *E-ticketing* merupakan suatu cara mendokumentasikan proses penjualan tanpa harus mengeluarkan dokumen berharga secara fisik atau pun *paper ticket*. *E-cash* atau juga disebut *Digital Cash* merupakan salah satu bentuk *electronic payment*. *E-cash* merupakan gambaran dari simbol elektronik yang memiliki nilai (*bit*) dan sering digunakan dalam transaksi barang dan jasa.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan proyek akhir ini menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu sebuah siklus hidup pengembangan sistem yang terdiri dari tahapan-tahapan dalam perancangan atau pengembangan suatu sistem perangkat lunak yang bertujuan untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan suatu aplikasi. Proyek akhir ini menerapkan salah satu metode SDLC yaitu *Waterfall*. Adapun proses dalam model *Waterfall* :



Gambar 1.0.1 Ilustrasi Metode *Waterfall*

[sumber : M. Shalahudin dan Rosa.A.S, 2013]

1.6.1 Analisis

Tahap ini meliputi pengumpulan data untuk menganalisis kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini, hal yang harus dilakukan adalah:

- Melakukan wawancara kepada koordinator panitia pelaksana pertandingan sepak bola Persib Bandung mengenai beberapa hal.
- Mengumpulkan dan mempelajari referensi mengenai *e-cash* atau uang elektronik yang akan diterapkan pada aplikasi ini.

1.6.2 Desain Sistem

Tahap ini dilakukan dengan merancang aplikasi berdasarkan informasi yang didapatkan dari hasil pada tahapan sebelumnya dengan membuat *flow map* sebagai rancang bangun proses bisnis pendaftaran *member*, pemesanan tiket dan konfirmasi *e-cash*. *Use case Diagram* sebagai rancang model interaksi pengguna dengan aplikasi.

1.6.3 Pengkodean

Setelah tahapan perancangan desain, maka akan didapat gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat dan berlanjut ke tahapan ini yaitu dengan menerapkan sistem dan desain aplikasi kepada bahasa komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, HTML dan *database* MySQL serta pembayaran dengan teknologi uang elektronik tersebut.

1.6.4 Pengujian

Setelah tahapan sebelumnya selesai, maka tahapan selanjutnya adalah pengujian yaitu aplikasi yang telah dibuat akan diuji, diimplementasikan, dievaluasi dan diubah berulang ulang hingga dinyatakan layak digunakan oleh *user*. Pengujian aplikasi bertujuan untuk menguji tingkat keberhasilan pada teknologi yang diterapkan dan mengetahui kekurangan atau kesalahan pada aplikasi yang dibuat. Penerimaan pengguna (*user*) terhadap sistem dapat dievaluasi dengan mengukur kepuasan dari pengguna tersebut. Pengukuran kepuasan pengguna meliputi tampilan aplikasi, kesesuaian dengan kebutuhan *user*, kecepatan dan ketepatan aplikasi untuk menghasilkan informasi yang diinginkan *user*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2015		2016												2017						
	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
Analisis																					
Desain Sistem																					
Pengkodean																					
Pengujian																					
Dokumentasi																					