

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari buku panduan komunitas *event* dengan protokol CHSE Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sistem registrasi penjualan kegiatan (*event*) disarankan untuk dilakukan secara *online*, dan juga pembayarannya dilakukan secara non tunai. Apalagi pada era Covid-19, jika proses registrasi secara *offline*, antrean pembelian tiket bisa saja membuat keramaian. Selain itu, satu tiket atau undangan kegiatan (*event*) hanya berlaku untuk satu nama pengguna yang tercantum pada tiket, hal tersebut bisa mencegah terjadinya calo, dan kebocoran tiket[1].

Penjualan tiket secara *online* merupakan sebuah konsep yang berkembang dengan pesat dalam dunia *event*. Konsep ini menawarkan keuntungan dari kedua belah pihak seperti penjual maupun pembeli. Jika dibandingkan dengan penjualan tiket secara *offline* yang biasanya kita temui itu sering mengundang keramaian dan banyak juga pembeli yang sudah mengantre tetapi tidak mendapatkan tiket, maka dari itu penjualan tiket secara *online* menawarkan beberapa kemudahan transaksi dan pembeli tidak perlu membuang waktu untuk mengantre.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi berbasis website bernama “Gekiyoo - Website Jual Beli Tiket, Kelola Event dan Komunitas” yang menawarkan fitur-fitur untuk memudahkan para komunitas maupun pembeli seperti pada penjualan tiket dan untuk mengkoordinasi *event* yang akan diselenggarakan oleh penyelenggara *event*.

Aplikasi ini juga tidak hanya berfokus pada fitur jual beli tiket saja, aplikasi ini menawarkan fitur kelola komunitas seperti memberikan tugas pada para staf untuk mengelola *event*, mengelola *member*, dan mengelola tiket. Pada aplikasi ini juga terdapat fitur untuk komunitas dapat mengunggah dokumentasi *event*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunitas dapat mengatur penjualan tiket dengan lebih mudah dan teratur?
2. Bagaimana komunitas dapat membagikan atau mempublikasikan hasil kegiatan?
3. Bagaimana pembeli dapat melakukan pembelian tiket dengan mudah?
4. Bagaimana pembeli bisa berinteraksi dengan komunitas?
5. Bagaimana komunitas dapat mengatur staf dan anggotanya?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi berbasis *website* diimplementasikan pada PC yang mempunyai *browser* dan

mempunyai koneksi internet.

2. Aplikasi berbasis *website* yang dibuat menggunakan *framework* Laravel dan ReactJs dan menggunakan MySql sebagai *database* nya.
3. Aplikasi berbasis *website* bisa diakses oleh siapapun.
4. Aplikasi berbasis *website* yang dibuat difokuskan untuk jual beli tiket, *event organizer*, *community organizer*, dan sosial media.
5. Dalam penjualan tiket, aplikasi ini menggunakan metode pembayaran yang ditentukan penjual.
6. Verifikasi tiket menggunakan aplikasi berbasis android.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi dapat membantu komunitas untuk membantu penjualan tiket dengan mudah.
2. Membantu komunitas supaya bisa membagikan hasil kegiatan.
3. Membantu pembeli agar bisa membeli tiket tanpa harus antri.
4. Membantu pembeli agar bisa berinteraksi dengan komunitas.
5. Membantu komunitas agar dapat mengatur stafnya.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan *website* yang akan kami buat seperti *website* serupa, masalah yang dihadapi komunitas saat jual beli tiket jika ada acara yang diselenggarakan. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti Figma, Laravel, Inertia, React, Tailwind.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisa terhadap beberapa *event* yang masih menggunakan metode penjualan tiket secara *offline* dan *online*, sehingga dapat disimpulkan pembelian tiket secara *online* ini lebih efisien dari sisi pembeli dan penjual. Hal ini dapat membantu untuk dalam menentukan fitur aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan *website* Gekiyoo berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan

perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi Laravel, Inertia, React, Tailwind, dan MYSQL dengan menggunakan bahasa PHP dan Javascript.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Raihan Khoerul Imam

Peran : *FullStack Developer*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat rancangan *database*
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

b. Nazhrin Nazarudin Achmad

Peran : *UI/UX Designer*

Tanggung Jawab :

- Membuat alur aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen