

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat banyak kegiatan masyarakat yang dipermudah dengan adanya *internet*. Berdasarkan data kompas.com “jumlah pengguna *internet* di Indonesia tahun 2016 mencapai seratus tiga puluh dua juta orang yang telah terhubung ke internet, dan diperkirakan akan terus meningkat pada tahun 2017” (<http://teknokompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.Internet.di.indonesia.capai.132.juta>, diakses tanggal 28 September 2017). Perkembangan teknologi internet ini menjadikan kegiatan di dunia maya semakin meningkat, salah satunya adalah pembelian tiket secara online.

Proses pembelian tiket secara online disebut *e-ticketing* yang menghasilkan tiket elektronik atau *e-ticket*. ‘*E-ticket* adalah tiket yang wujudnya berbentuk electronic menurut’ (Masuara, 2015). Akan tetapi penjualan tiket secara online memiliki resiko yang cukup besar, karena perkembangan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) yang sangat pesat saat ini dapat memudahkan orang dalam memalsukan tiket kertas maupun tiket digital. Oleh karena itu dalam proses penjualan tiket secara online membutuhkan *qr-code* disetiap tiket yang akan dikeluarkan. *qr-code* merupakan sebuah teknik keamanan informasi yang mengubah informasi menjadi gambar 2 dimensi yang sulit untuk dipecahkan, sehingga sulit untuk mengetahui isi dari *qr-code* tersebut. Untuk mengetahui isi dari *qr-code* dibutuhkan *scanner* atau penerjemah sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengetahui isi dari *qr-code* tersebut.

Berdasarkan pengalaman kunjungan ke tempat hiburan OceanPark BSD, untuk menghindari tiket palsu yang masuk pihak pengelola melakukan pengecekan keaslian tiket yang memakan waktu yang cukup lama, yang berdampak pada antrian yang panjang untuk masuk ke tempat hiburan tersebut. Sehingga memotivasi penulis untuk

membangun aplikasi *e-ticketing* dengan menggunakan *qr-code* sebagai bukti keaslian tiket. Dugaan yang dibangun dari pembangunan aplikasi *e-ticketing* dengan *qr-code* berbasis web. Aplikasi ini dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan tiket tanpa harus datang ke tempat penjualan tiket yang disediakan, tidak membutuhkan waktu yang lama untuk proses pengecekan keaslian tiket.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan yaitu bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi *e-ticketing* dengan *qr-code*?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu pengerjaan skripsi, keterbatasan dana, keterbatasan data, hardware, dan software maka perlu diadakannya pembatasan masalah dalam pengerjaan skripsi ini. Analisa dan Perancangan *E-ticketing* dengan *Qr-code* pada tempat hiburan OceanPark memiliki batasan-batasan berikut:

- a. Membangun dan merancang aplikasi berbasis web untuk penjualan *e-ticket* dengan menggunakan *qr-code* sebagai tanda keaslian tiket.
- b. Membangun dan merancang *qr-code* untuk mempercepat proses validasi keaslian tiket.
- c. Merancang aplikasi *scanner* yang digunakan untuk menterjemahkan isi *qr-code*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulis adalah peningkatan terhadap pelayanan untuk pembelian tiket dan mempercepat proses validasi keaslian tiket sebagai berikut:

- a. Membangun aplikasi berbasis *web* untuk penjualan tiket.
- b. Merancang *qr-code* sebagai tanda keaslian tiket.
- c. Mempercepat proses pengecekan tiket elektronik.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan ini terhadap organisasi sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses validasi dengan adanya *qr-code* untuk mengecek keaslian tiket.
- b. Mempermudah pengelola dalam menulis laporan tentang jumlah pengunjung yang datang.
- c. Dengan adanya *qr-code* ini dapat mengurangi kerugian akibat adanya tiket palsu.

1.6 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Aplikasi *e-ticketing* dengan *qr-code*.
- b. Artikel ilmiah yang dipublikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara singkat dan jelas mengenai penulisan skripsi ini, penulis membaginya menjadi tiga bab yang disusun menurut sistematika sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, metode penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori umum dan khusus yang berhubungan dengan judul skripsi yang sedang dibahas.

BAB 3 METODOLOGI

Bab ini membahas tentang kerangka pikir, metode penelitian, tahapan penelitian, tempat penelitian, dan waktu penelitian serta alat bantu penelitian yang dilakukan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perencanaan kebutuhan yang mencakup gambaran umum organisasi, analisa sistem berjalan, indentifikasi masalah, analisa sistem usulan, dan kebutuhan perancangan sistem. Selain itu, juga terdapat perancangan yang mencakup perancangan sistem, database, dan program. Ditambah dengan adanya pengujian terhadap sistem.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran dimana penulis menjelaskan secara keseluruhan dari laporan yang telah dibuat serta saran yang bias berupa harapan dari penulis. Ini merupakan tahap akhir yang sangat berpengaruh dikarenakan memungkinkan penulis lain untuk mengembangkan sistem ini sesuai dengan saran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

