

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE  
KOMPETISI SEPAK BOLA DI STADION SULTAN  
AGUNG BANTUL BERBASIS WEB MOBILE**

**PROYEK AKHIR**



**Disusun Oleh :**

**ADITYA KURNIA NURAIKA**

**No. Mhs : 153110004**

**Jurusan : Manajemen Informatika**

**Jenjang : Diploma III (D3) Vokasi**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM**

**YOGYAKARTA**

**2018**



**SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE  
KOMPETISI SEPAK BOLA DI STADION SULTAN  
AGUNG BANTUL BERBASIS WEB MOBILE  
PROYEK AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
jenjang diploma tiga (D3) jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi  
Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

**ADITYA KURNIA NURAIKA**

No. Mhs :153110004

Jurusan : Manajemen Informatika

Jenjang :Diploma III (D3) Vokasi

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM**

**YOGYAKARTA**

**2018**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online  
Kompetisi Sepak Bola Di Stadion Sultan Agung  
Bantul Berbasis Web Mobile

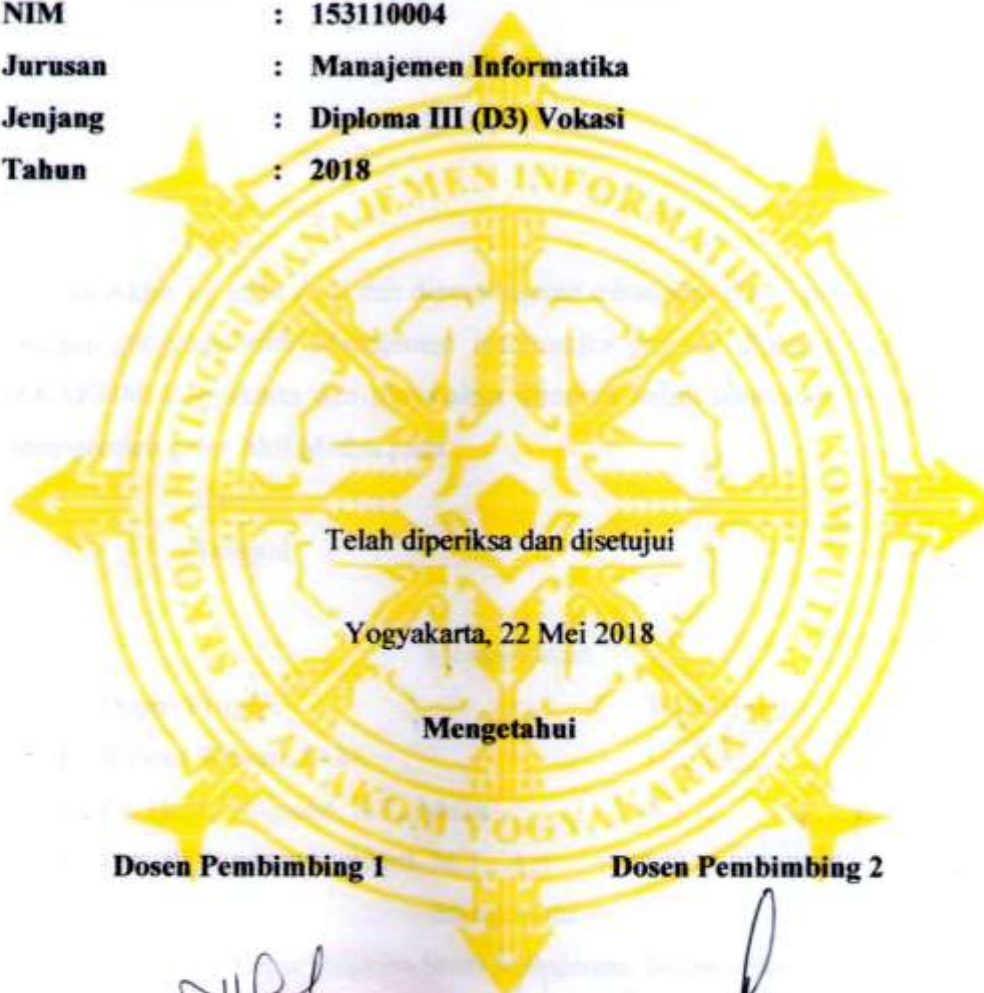
**Nama Mahasiswa** : ADITYA KURNIA NURAIKA

**NIM** : 153110004

**Jurusan** : Manajemen Informatika

**Jenjang** : Diploma III (D3) Vokasi

**Tahun** : 2018



Telah diperiksa dan disetujui

Yogyakarta, 22 Mei 2018

**Mengetahui**

**Dosen Pembimbing 1**

**Dosen Pembimbing 2**

(Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt)

(Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.)

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online  
Kompetisi Sepak Bola Di Stadion Sultan Agung Bantul  
Berbasis Web Mobile

Nama Mahasiswa : ADITYA KURNIA NURAIKA

NIM : 153110004

Jurusan : Manajemen Informatika

Jenjang : Diploma III (D3) Vokasi

Tahun : 2018

Proyek Akhir ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan dosen pembimbing dan penguji program studi Manajemen Informatika jenjang diploma tiga STMIK AKAKOM Yogyakarta dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Ahli Madya pada :

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dosen Penguji

1. Ir.Hera Wasiati, M.M.
2. Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.
3. Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt

Tanda Tangan

1. ....
2. ....
3. ....

Mengetahui

Ketua Program Studi Manajemen Informatika

23 MAY 2018



(Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan saya hormati, yang telah memberikan segalanya untuk saya, baik kasih sayang, batin, jasmani maupun rohani dan motivasi disaat saya mulai putus asa dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- ❖ Nenek dan Kakek saya yang selalu sabar dalam membimbing saya karena perilaku saya yang mungkin tidak berkenan selama kuliah .
- ❖ Untuk sahabat-sahabat saya yang telah memberikan motivasi dan doa kepada saya.
- ❖ Dosen pembimbing proyek akhir Bapak Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs. dan Ibu Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt. yang telah membimbing dan membantu saya dalam terlaksananya proyek akhir ini serta keluarga besar STMIK AKAKOM yang telah menyediakan fasilitas untuk menambah wawasan mengenai ilmu komputer, sehingga saya dapat menyelesaikan proyek akhir ini.
- ❖ Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu. Saya sangat berterima kasih teramat banyak karena telah memberikan doa, suport dan motivasi kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhit dengan baik.

## MOTTO

- Kesuksesan itu jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kecerdasan.
- Anda tidak akan mengetahui apa itu kesuksesan sebelum merasakan kegagalan.
- Berpikirlah luas!
- Kesuksesan itu bukan akhir segalanya, melainkan hanya sebuah pencapaian.
- Kesalahan mengajarkan kita menjadi lebih baik.
- Latar belakang pendidikan bukanlah tolak ukur kesuksesan seseorang.
- Untuk mendapatkan kesuksesan keberanianmu harus lebih besar dari pada ketakutanmu.
- Semakin banyak ilmu yang kamu berikan, semakin banyak pula pengetahuan yang akan Anda dapatkan.

## INTISARI

Di era modern saat ini teknologi informasi berkembang begitu cepat. Dengan berkembangnya teknologi informasi tersebut dapat memberikan kemudahan didalam mencari informasi ataupun mengelola data khususnya pada sistem pemesanan tiket. Berbagai masalah sering terjadi pada pembelian tiket di stadion seperti penonton melakukan pembelian di loket stadion. Pembelian tersebut hanya dapat dilakukan 2 jam sebelum pertandingan dimulai. Hal ini menyebabkan para penonton sering mengalami kesulitan dalam pembelian tiket karena harus datang sendiri ke loket stadion dan juga harus berdesakan. tentunya diperlukan aplikasi yang sesuai dengan sistem pemesanan tiket. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi yang memiliki fasilitas untuk memesan tiket secara online dan mengelola pendapatan penjualan tiket .

Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi pemesanan berbasis web mobile menggunakan Materialize CSS yang memiliki fasilitas pengaturan pemesanan tiket online dan pendapatan penjualan tiket. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi pemesanan ini bisa digunakan untuk mengelola tiket pertandingan dengan aturan yang dimiliki oleh manajemen stadion.

Sistem yang dikembangkan memiliki fitur membuat member baru, daftar jadwal pertandingan, form pemesanan, bukti pemesanan/tiket sementara, dan konfirmasi pembayaran.

Kata kunci : *Tiket Online, Pemesanan, Sistem Pemesanan*



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah Tugas Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE KOMPETISI SEPAK BOLA DI STADION SULTAN AGUNG BANTUL BERBASIS WEB MOBILE“ ini dengan baik. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Diploma Tiga jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM YOGYAKARTA. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini mungkin tidak akan terlaksana tanpa dukungan, bimbingan, dan petunjuk dari semua pihak yang telah membantu sehingga dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga penulis dapat menjalani proses demi proses pelaksanaan Tugas Akhir ini hingga selesai.
2. Bapak F.X Henry Nugroho, S.T, M.Cs selaku ketua jurusan Manajemen Informatika Diploma Tiga (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing.
3. Ibu Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tuaku dan seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan moral serta materil sehingga saya dapat termotivasi untuk menyelesaikan perkuliahan ini.

5. Seluruh keluargaku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu untuk selalu memberi semangat supaya tidak menyerah dalam menjalani perkuliahan ini.
6. Sahabat-sahabat saya yang telah bersama-sama berjuang untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik sangat berarti bagi penulis untuk perbaikan di masa mendatang serta membawa wawasan dalam pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini.

Penulis berharap semoga pembuatan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Wassalamualaikum wr. wb.

Yogyakarta, Mei 2018

Penulis

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN INTISARI .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABLE.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>3</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	3
2.2 Dasar Teori.....	3
2.2.1 Sistem Informasi .....	3
2.2.2 Teori Pemesanan .....	5
2.2.3 Pengertian Web .....	5
2.2.4 Internet .....	5
2.2.5 HTML .....	5
2.2.6 MySQL.....	6
2.2.7 PHP .....	6
2.2.8 MaterializeCss.....	7

<b>BAB III RANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>7</b>
3.1 Deskripsi Sistem.....	7
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	7
3.3 Analisis Pemesanan Tiket.....	8
3.4 Sistem Pendukung.....	8
3.5 User Yang Terlibat .....	8
3.6 Diagram Arus Data (DAD) .....	9
3.4.1 Diagram Arus Data Level 0 .....	9
3.4.2 Diagram Arus Data Level 1 .....	10
3.7 Relasi Antar Tabel.....	12
3.8 Struktur Tabel.....	13
3.8.1 Tabel T_petugas .....	13
3.8.2 Tabel T_jadwal.....	13
3.8.3 Tabel T_tribun.....	14
3.8.4 Tabel T_penonton .....	14
3.8.5 Tabel T_pesan .....	15
3.8.6 Tabel T_konfirmasi.....	15
3.9 Rancangan Masukan .....	16
3.9.1 Rancangan Masukan Data Login Loker.....	16
3.9.2 Rancangan Masukan Data Jadwal.....	16
3.9.3 Rancangan Masukan Data Tiket .....	16
3.9.4 Rancangan Masukan Data Member .....	17
3.9.5 Rancangan Masukan Data Login Member.....	17
3.9.6 Rancangan Masukan Data Pesan .....	18
3.9.7 Rancangan Masukan Data Pesan .....	18
3.9.8 Rancangan Keluaran Cetak Pesan.....	19
3.9.9 Rancangan Masukan Data Kode Konfirmasi.....	19
3.9.10 Rancangan Masukan Data Konfirmasi.....	20

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>	<b>21</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	21
4.1.1 Koneksi Database.....	21
4.2 Pembahasan Sistem.....	21
4.2.1 User Member.....	21
4.2.2 Halaman Halaman Utama .....	22
4.2.3 Halaman Pendaftaran Member.....	22
4.2.4 Halaman Lihat Jadwal.....	23
4.2.5 Halaman Pesan.....	24
4.2.6 Halaman Detail Pesan .....	26
4.2.7 Halaman Tiket Pertandingan.....	27
4.2.8 Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	28
4.2.9 Halaman Loker.....	29
4.2.10 Halaman Daftar Pesan Masuk Cari Pesan.....	30
4.2.11 Halaman Daftar Tiket.....	31
4.2.12 Halaman Perbarui Stok Tiket .....	32
4.2.13 Halaman Jadwal .....	33
4.2.14 Halaman Laporan .....	34
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>36</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>36</b>
5.2 Saran.....	<b>36</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Arus Data Level 0 .....	9
Gambar 3.2 Diagram Arus Data Level 1 .....	10
Gambar 3.3 Relasi Tabel.....	12
Gambar 3.4 Rancangan Masukan Data Login Loker .....	16
Gambar 3.5 Rancangan Masukan Data Jadwal.....	16
Gambar 3.6 Rancangan Masukan Data Tiket .....	16
Gambar 3.7 Rancangan Masukan Data Member .....	17
Gambar 3.8 Rancangan Masukan Data Login Member.....	17
Gambar 3.9 Rancangan Masukan Data Pesan.....	18
Gambar 3.10 Rancangan Masukan Data Pesan.....	18
Gambar 3.11 Rancangan Keluaran Cetak Pesan.....	19
Gambar 3.12 Rancangan Masukan Data Kode Konfirmasi .....	19
Gambar 3.13 Rancangan Masukan Data Konfirmasi.....	20
Gambar 4.1 Halaman Halaman Utama .....	22
Gambar 4.2 Halaman Pendaftaran Member.....	23
Gambar 4.3 Halaman Lihat Jadwal.....	24
Gambar 4.4 Halaman Pesan .....	27
Gambar 4.5 Halaman Detail Pesan .....	28
Gambar 4.6 Halaman Tiket Pertandingan .....	29
Gambar 4.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	30
Gambar 4.8 Halaman Loker .....	30
Gambar 4.9 Halaman Daftar Pesan Masuk Cari Pesan.....	31
Gambar 4.10 Halaman Daftar Tiket.....	32
Gambar 4.11 Halaman Perbarui Stok Tiket .....	33
Gambar 4.12 Halaman Jadwal .....	34
Gambar 4.13 Halaman Laporan .....	35

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Struktur Tabel T_petugas.....	13
Tabel 3.2 Struktur Tabel T_jadwal .....	13
Tabel 3.3 Struktur Tabel T_tribun .....	14
Tabel 3.4 Struktur Tabel T_penonton .....	14
Tabel 3.5 Struktur Tabel T_pesanan.....	15
Tabel 3.6 Struktur Tabel T_konfirmasi.....	15