

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *mobile* telah menjadi bagian kehidupan kita sehari-hari. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki telepon seluler, *personal digital assistant* (PDA) atau sejenisnya yang mereka gunakan untuk mencari informasi. Teknologi *mobile* merupakan teknologi abad ke-21 di mana terdapat perkembangan aplikasi yang luar biasa. Perkembangan teknologi *mobile* juga diiringi dengan perkembangan internet salah satunya yaitu perkembangan situs jejaring sosial. Sebagian besar layanan situs sosial adalah berdasarkan web (*web mobile*) dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Selain adanya komunikasi antar pengguna, mereka juga bisa mendapatkan berbagai informasi yang akurat dan tepat waktu dari berbagai sumber. Aktivitas sangat padat, sering kali kita mengakses internet menggunakan telepon seluler, salah satunya yaitu untuk mendapatkan sebuah informasi yang *realtime*.

Kebutuhan akan mendapatkan barang dengan menggunakan teknologi *mobile* tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga bergantung pada yang menggunakan teknologi tersebut. Semakin meningkat suatu teknologi yang dibutuhkan juga harus seimbang agar informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dapat diperoleh dengan mudah. Saat ini beberapa bidang pekerjaan sudah menggunakan teknologi *web mobile*. Sulhan (2007).

Sebagai contoh pembelian tiket sepakbola. Selama ini pembelian tiket kompetisi pertandingan sepak bola di Stadion Sultan Agung Bantul masih menggunakan pembelian secara manual yaitu dengan 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 dengan penonton lain untuk mendapatkan tiket

pertandingan. Hal inilah yang dijadikan peluang oleh oknum calo memanfaatkan antusias penonton untuk memborong tiket pertandingan tersebut untuk kemudian dijual dengan harga di atas harga tiket normal. Hal ini tentu sangat merugikan penonton karena saat tiket di loket stadion telah habis terjual terpaksa harus membeli dari oknum calo tersebut dengan harga yang lebih mahal.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka akan dibuat sistem informasi pemesanan tiket kompetisi sepakbola online di Stadion Sultan Agung Bantul berbasis web mobile. Penerapan sistem pemesanan tiket kompetisi sepakbola online di Stadion Sultan Agung Bantul ini maka penonton dapat memesan tiket tanpa harus antri di loket pembelian karena tiket dapat dipesan satu minggu sebelum pertandingan. Dengan tiket online, maka tiket tidak dapat dipalsukan. Selain itu dapat menghindari penjualan oknum calo, serta data jumlah penonton pertandingan lebih akurat.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi sistem informasi pemesanan tiket kompetisi sepak bola di Stadion Sultan Agung Bantul berbasis web mobile yang dapat membantu petugas melayani tiket serta membantu penonton dari luar kota memesan tiket pertandingan.

1.3 Batasan Masalah

Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kompetisi Sepak Bola di Stadion Sultan Agung Bantul Berbasis Web Mobile ini memiliki beberapa batasan masalah yaitu:

1. Proses transaksi pembayaran dilakukan melalui transfer ke rekening yang tercantum kemudian sistem akan mencatat berdasarkan bukti transfer.
2. Aplikasi ini hanya memproses pemesanan tiket maksimal untuk 3 (tiga) tiket untuk 1 pemesanan dan tribun berbeda.
3. Pemesanan tiket hanya berlaku untuk 1 (satu) kali pertandingan yang akan datang.
4. Pembayaran dilakukan paling lambat 1x24 jam.
5. Pesan tiket dilakukan kurang dari 24 jam sebelum pertandingan di mulai.