BAB II
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam Sistem Informasi, kebenaran dan keakuratan informasi sangatlah penting, agar tidak terjadi kesalahan yang tidak di inginkan, maka di perlukan pendukung yang bisa melakukan hal tersebut dan menghasilkan infromasi yang baik, efisien, dan cepat.

Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bola Online dibuat oleh Budi Maryanto (2006), tujuan dari penelitian ini memberikan informasi *Maintenance* data perbandingan, *Update* status bayar dan kirim.

Selanjtnya Rancang Bangun E-Ticketing berbasis *WEB* Studi Kasus Stadion Jati Diri Semarang yang dibuat oleh Dimas Indra Yulianto (2016), pada penelitian ini informasi yang diberikan berupa Data pertandingan, pilih posisi tribun.

Selanjutnya Perancangan dan implementasi Aplikasi Pemesanan Tiket Pertandingan Sepakbola berbasis *WEB* yang dibuat oleh Lionel Vincent Makabori (2016), pada penelitian ini informasi yang diberikan berupa data daftar member, data jadwal pertandingan.

Selanjutnya sistem otomatisasi penjualan tiket sepak bola yang dilengkapi database informasi, data penonton dan informasi pendapatan didukung oleh bahasa pemograman *Delphi* 7.0 yang dibuat oleh Mardison (2011), pada penelitian ini informasi yang diberikan berupa data pertandingan, data penonton, dan data harga tiket.

Selanjutnya Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepaknola Berbasis Online yang dibuat oleh Rizki Fadila dan FX Wisnu Yudo Untoro (2016), pada penelitian ini informasi yang diberikan berupa data pertandingan, data harga tiket, tagihan dan konfimasi biaya pemesanan tiket.

Adapun penelitian yang akan dibuat yaitu Sistem Penjualan Tiket Sepakbola Secara Online di Stadion Sultan Angung Bantul di buat oleh Salim Rinto Tamnge, penelitian ini membahas tentang informasi tiket kelas ekonomi dan *VIP*, laporan penjualan tiket per pertandingan dalam bentuk grafik.

Tabel 2.1 : Perbandingan Tinjauan Pustaka

No	Pengarang	Informasi	Fiture
1.	Budi Maryanto (2006)	Maintenance data perbandingan, *Update* status bayar dan kirim	Slip bukti penerima tiket, laporan penjualan tiket.
2.	Dimas Indra Yulianto (2016)	Data pertandingan, pilih posisi tribun	laporan tagihan dan konfimasi biaya pemesanan tiket, cetak e-tiket
3.	Lionel Vincent Makabori (2016)	data daftar member, data jadwal pertandingan	pesan tiket, konfirmasi tiket., cetak tiket, kelola tribut
4.	Mardison (2011)	Data pertandingan, data penonton, data harga tiket	Barcode scanner
5.	Rizki Fadila dan FX Wisnu Yudo Untoro (2016)	Data pertandingan, data harga tiket, tagihan dan konfimasi biaya pemesanan tiket	Slip bukti penerima tiket, laporan penjualan tiket.
6.	Salim Rinto Tamnge	informasi tiket kelas ekonomi dan *VIP*	Cetak tiket kelas ekonomi dan *VIP*, laporan penjualan tiket per pertandingan dalam bentuk grafik

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen itu mencangkup *software, hardware* dan *brainware.* Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. (*Agus*, 2014)

1. *Software*

   Software mencangkup semua perangkat lunak yang dibangun dengan bahasa pemograman tertentu, pustaka, untuk kemudian menjadi sistem operasi, aplikasi dan *driver.* Sistem operasi, aplikasi, *driver,* saling bekerja sama agar komputer dapat berjalan dengan baik.

2. *Hardware*

   Hardware mencangkup semua perangkat keras (*motherboard, processor,* VGA, dan lainnya) yang disatukan menjadi sebuah komputer. Dalam konteks yang luas, bukan hanya sebuah komputer, namun sebuah jaringan komputer.

3. *Brainware*

   Brainware mencangkup kemampuan otak manusia, yang mencangkup ide, pemikiran, analisis di dalam menciptakan dan menggabungkan *hardware* dan *software*.

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah sehinggah memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses pengelolahan ini memerlukan teknologi. Berbicara mengenai tenologi memang

tidak harus berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer. (*Agus*, 2014).

Menurut Sutabri (2012) kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*), dan relevan (*relevance*).

a. Akurat (*accuracy*)

   Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat waktu *(Time Lines)*

   Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan (*relevance*)

   Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda. Menyampaikan informasi tentang penyebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan tentunya kurang relevan. Akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi disampaikan untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan sangat relevan untuk seorang akuntan perusahaan.

2.2.2 Sepak Bola

Permainan sepak bola merupakan bentuk dari kegiatan fisik yang memberikan manfaat pada kebugaran tubuh dan mental serta social, yaitu prestasi. Pada kajian ini lebih menyoroti pada permainan dan olahraga sepak bola kaitannya dengan kebugaran tubuh. Permainan ini sendiri masuk dalam aktifitas gerak olahraga, karena bentuk aktifitas fisik yang terstruktur, terencanadan berkesinambungan dengan tujuan untuk kebugaran tubuh yang lebih baik (*Muhyi Faruq*, 2008).

Keterampilan dasar dalam permainan sepakbola sangat diperlukan karena merupakan kemampuan yang mendasar dalam sepakbola untuk mencapai efektif dan efisien, misalnya mengoper kedepan. Untuk menguasai keterampilan yang baik maka harus menguasai unsur-unsur yang terkandung dalam sepakbola. Menurut Suwarno (2001) meliputi:

1. Gerakan-gerakan tanpa bola: (*Movement without the ball*).
    a. Lari dan merubah arah (*Running and changing of direction*)
    b. Meloncat/ melompat (*Jumping*)
    c. Gerak tipu tanpa bola atau gerak tipu badan (*Feinting without the hall/ body feint*)
2. Gerakan-gerakan dengan bola (*Movement with the ball*).
    a. Menendang bola (*Kicking*)
    b. Menerima bola (*Receiving the ball*)
    c. Menyundul bola (*Heading*)
    d. Menggiring bola (*Dribbling*)

e. Gerak tipu (*Feinting*)

f. Teknik merebut bola (*Tackling*)

g. Teknik penjaga gawang; bertahan dan menyerang (*Technique of goal keeping; defensive and offensive*)

2.2.3 Penjualan

Penjualan ialah sebagai kegiatan manusia yang mengarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran (*Assuari*, 2004). Kemampuan perusahaan dalam menjual produknya menentukan keberhasilan dalam mencari keuntungan, apabila perusahaan tidak mampu menjual maka perusahaan akan mengalami kerugian. Menurut *Basu Swastha* (2004) tujuan umum penjualan dalam perusahaan yaitu :

1. Mencapai volume penjualan
2. Mendapatkan laba tertentu
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan

Faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi volume penjualan adalah saluran distribusi yang bertujuan untuk melihat peluang pasar apakah dapat memberikan laba yang maksimun. Secara umum mata rantai saluran distribusi yang semakin luas akan menimbulkan biaya yang lebih besar, tetapi semakin luasnya saluran distribusi maka produk perusahaan akan semakin dikenal oleh mayarakat luas dan mendorong naiknya angka penjualan yang akhirnya berdampak pada peningkatan volume penjualan.

2.2.4 Tiket

Tiket adalah karcis kapal, pesawat terbang, dsb. Sedangkan pengertian karcis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, p508) adalah surat kecil (carik kertas khusus) sebagai tanda telah membayar ongkos, dan sabegainya (untuk naik bus, menonton bioskop dan lainnya) dan karcis masuk adalah karcis untuk masuk (menonton pertunjukkan film, sirkus, pertandingan sepak bola (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, p1191).

Tiket adalah suatu voucher Untuk menunjukkan bahwa orang telah membayar pintu masuk untuk suatu teater, gedung bioskop, taman hiburan, kebun binatang, museum, konser/persetujuan, atau atraksi lain, atau izin untuk menumpang suatu pesawat udara, transportasi publik, perjalanan kapal laut, dan lain-lain, secara khusus karena telah membayar ongkos. Suatu tiket mungkin dibeli pada suatu loket atau *counter*, juga disebut tempat penjualan karcis (istilah ini adalah juga digunakan untuk total uang masuk). Pengecekan tiket mungkin di sana, atau mungkin saja terpisah. Di mana bisa diterapkan, suatu tiket mungkin untuk suatu tempat duduk bebas atau untuk suatu tempat spesifik. Kadang-kadang, contohnya untuk beberapa perjalanan kereta, seseorang dapat tempat di manapun dengan membeli suatu karcis, atau juga suatu tempat duduk reservasi.

2.2.5 *World Wide Web*

WWW (*World Wide Web*) adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut *browser*. (*Jack Febrian*, 2002). Untuk mengakses layanan *WWW* dari sebuah komputer (yang disebut *WWW*

server atau web server) digunakan program web client yang disebut web browser atau browser saja. Jenis-jenis browser yang sering digunakan adalah *Netscape Navigator*/*Comunicator*, *Internet Explorer*, *NCSA Mosaic*, Arena, *Lynx*, dan lain-lain. Dua hal khusus yang membedakan *WWW* dengan lainnya, yaitu sebagai berikut :

a. Informasi di *WWW* dapat ditampilkan dalam bentuk multimedia yang berupa grafik, suara, video disamping tulisan teks (dibandingkan dengan *Gopher* yang menyediakan menu dalam bentuk teks).
b. Informasi yang ditampilkan di *WWW* dapat menghubungkan (*link*) ke informasi atau dokumen (*homepage*) atau alamat internet lainnya lewat *hypertext*. *Hypertext* merupakan teks yang di tampilkan dengan font yang berbeda (misalnya dengan huruf miring, lebih terang dan digaris bawahi). Dokumen yang berisi hypertext di buat dengan menggunakan *Hyper Text Markup Language* (*HTML*).

2.2.6 HTML

HTML *(Hyoertext Markup Language)* adalah bahasa dasar untuk web scripting bersifat *client side* yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menggabungkan antara tampilan *web page* (*hyperlink*). (*Benard Renaldy Suteja*, *Agus Prijono*, *Rusdy Agustaf*, 2005).

HTML menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi. Dengan kata

lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML *(Standard Generalized Markup Language),* HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web.HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium.*

2.2.7 PHP

Menurut Prasetyo (2014) PHP merupakan bahasa script yang dipakai untuk pengembangan aplikasi *open source* khususnya berbasis web. Saat sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor PHP yang dijalankan di *server* akan menerjemahkan dan mengeksekusi semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke *browser* sebagai halaman HTML biasa. Seperti sebagian besar bahasa script lainnya, PHP dapat ditanamkan langsung ke dalam HTML. Kode PHP dipisahkan dari HTML dengan menggunakan tanda *start* dan *end*. Ketika sebuah dokumen di baca, prosesor PHP hanya menerjemahkan area yang ditandai saja, dan menampilkan hasilnya pada tempat yang sama.

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer *server*.Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti JavaScript yang diproses pada web *browser (client)*.Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang

powerfull dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla dan lainnya.

2.2.8 MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbas (*Raharjo*, 2011).

2.2.9 Internet

Internet adalah sistem jaringan dari ribuan bahkan jutaan komputer yang ada di duna ini. jaringan dibentuk dengan saluran telepon, saluran kawat maupun saluran radio. *Internet* lebih berperan sebagai media komunikasi antar pemakainya

yang tersebar di seluruh pelosok dunia. Hubungan melalui suatu sistem antar perangkat komputer untuk lalu lintas data itulah yang dinamakan *network*. Mungkin anda mengenal istilah LAN (*Local Area Network*), yang menghubungkan komputer-komputer dalam area tertentu, seperti kantor, sekolah, atau warnet. Internet kurang lebih seperti itu, hanya dalam area yang sangat luas, yaitu seluruh dunia. Jadi komputer yang terhubung melalui jaringan dan saling berkomunikasi dengan waktu dan wilayah tak terbatas, disebut internet (*Kadir*, 2002).