

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET KONSER *ONLINE* BERBASIS TERSTRUKTUR

Amalia Chyntia Dewi¹, Hansen Vernandez², Nabila Aulia Octaviani³, Tri Rahayu⁴, Mohamad Bayu
Wibisono⁵

Program Studi D-III Sistem Informasi/Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati No. 1, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450

2310501083@mahasiswa.upnvj.ac.id¹, 2310501095@mahasiswa.upnvj.ac.id²,
2310501086@mahasiswa.upnvj.ac.id³, trirahayu@upnvj.ac.id⁴, bayu.wibisono@upnvj.ac.id⁵

ABSTRAK

Pemesanan tiket konser *offline* memiliki permasalahan yang dirasakan oleh pembeli mulai dari akses informasi tiket yang sulit sampai penipuan yang dilakukan calo. Maka dari itu, sistem pemesanan tiket konser berbasis aplikasi *mobile* ini bertujuan mempermudah pembeli dalam memesan tiket secara *online* dengan menyediakan platform yang efisien dan cepat untuk pembelian tiket, memanfaatkan teknologi terkini untuk memberikan informasi dan kemudahan bagi pengguna. Keunggulan utamanya yaitu kemudahan penggunaan dan pengalaman yang disesuaikan dengan jadwal konser yang diinginkan serta menawarkan informasi lengkap, kemudahan pembayaran dan memberikan kontribusi dalam promosi pertunjukan di berbagai lokasi. Analisis sistem informasi ini menggunakan alat bantu seperti SWOT dan diagram ikan dalam membantu mempertimbangkan kelebihan, kekurangan, dan persyaratan pembuatan sistem. Pengembangan ERD, DFD, dan UI menjadi langkah penting dalam perancangan sistem ini. Dengan demikian, aplikasi pemesanan tiket konser tidak hanya memberikan kenyamanan bagi pembeli, tetapi juga mendukung pertumbuhan pasar bagi promotor konser dan meningkatkan popularitas musik lokal.

Kata Kunci : sistem informasi; transaksi; pemesanan *online*; aplikasi.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri hiburan sangat terkena dampak kemajuan teknologi, khususnya dalam hal penjualan tiket acara. Salah satu jenis hiburan yang paling disukai adalah konser, dimana tiket menjadi syarat utama untuk menghadiri acara tersebut. Pembelian tiket konser juga terkena dampak ledakan pertumbuhan internet dalam beberapa tahun terakhir karena tiket konser kini bisa dijual secara online, sesuatu yang sebelumnya hanya bisa didapatkan secara *offline* melalui loket atau agen tiket. Membeli tiket secara *offline* ini seringkali menyebabkan antrian panjang yang merugikan pembeli. Antrian yang memakan waktu dan tenaga, serta seringkali membuat pembeli kesulitan mendapatkan tiket yang diinginkan karena ketersediaan tiket terbatas (Widjanarko dkk, 2023).

Namun, berkat adanya teknologi informasi mengenai pemesanan tiket konser *online* ini cara penjualan tiket konser telah mengalami banyak perubahan. Sekarang, pembelian dan informasi tiket konser dapat dilakukan secara *online* melalui berbagai aplikasi tiket konser *online*. Prosesnya lebih mudah, pembeli tak perlu lagi mengantri dan bisa mendapatkan tiket dengan cepat melalui perangkat elektronik mereka. Dengan ini pembeli dapat memilih tiket dan area konser yang sesuai dengan preferensi mereka (Widjanarko dkk, 2023).

Meski penjualan tiket secara *online* memberikan kemudahan bagi pembeli, namun beberapa masalah lain muncul seperti adanya tindak kejahatan penipuan tiket yang dilakukan oleh layanan jasa titip tiket ataupun calo yang menaikkan harga tiket konsernya menjadi harga yang tidak wajar (Widjanarko dkk, 2023).

Dalam perancangan sistem informasi pemesanan tiket konser, ada beberapa permasalahan mendasar telah diidentifikasi. Penonton sering kesulitan memperoleh informasi terkait detail ketersediaan tiket konser yang menghambat keputusan pembelian dan menurunkan kepuasan pembeli. Selain itu, pembeli pun mengalami ketidaknyamanan dalam segi waktu dan keuangan akibat proses pembelian yang memakan waktu dan biaya. Antrian yang panjang di loket atau agen tiket *offline* menjadi masalah signifikan yang dapat mengurangi partisipasi dalam acara. Dan adanya penipuan oleh calo tiket konser merugikan pembeli dan merusak integritas industri hiburan. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem informasi yang komprehensif dan terintegrasi untuk menyediakan informasi yang akurat, memfasilitasi proses pembelian yang mudah, dan melindungi konsumen dari praktik penipuan.

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan tersebut, perancangan sistem informasi yang komprehensif dan terintegrasi menjadi sangat penting. Sistem informasi yang baik harus mampu menyediakan informasi yang

akurat dan terkini kepada pengguna, memfasilitasi proses pemesanan tiket yang mudah dan efisien, serta melindungi konsumen dari praktik penipuan dan kejahatan. Dengan demikian, diharapkan perancangan sistem informasi yang tepat dapat membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh penonton dan vendor dalam industri penjualan tiket konser.

B. Masalah

Dari uraian di atas, kita dapat mengetahui beberapa permasalahan yang dihadapi oleh penonton dan vendor, adalah :

- a. Kesulitan pembeli memperoleh informasi yang dibutuhkan terkait konser.
- b. Perlunya kemajuan teknologi dalam pemesanan tiket konser.
- c. Ketidaknyamanan pembeli dalam segi waktu dan keuangan.
- d. Permasalahan antrian dalam pemesanan tiket konser.
- e. Penipuan dan tindak kejahatan oleh calo tiket Konser.

C. Tujuan

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada, tujuan dari pemanfaatan sistem informasi dalam pemesanan tiket konser adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemudahan pembeli dalam mengakses informasi tiket konser.
- b. Mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam industri hiburan.
- c. Menjaga stabilitas harga tiket konser.
- d. Mengurangi antrian dan waktu yang dibutuhkan dalam pemesanan tiket konser.
- e. Mencegah dan melindungi pembeli dari penipuan dan tindak kejahatan oleh calo tiket konser.

2. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem

Sistem merupakan bagian dalam sebuah kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen saling berkaitan serta *connected* bersama untuk mempermudah aliran informasi, material atau *energy* dalam memperoleh maksudnya. Pengertian lainnya dari *system* adalah gabungan dari bagian atau komponen yang bersama-sama saling berhubungan serta memiliki pengaruh saat menjalankan aktivitasnya bersama-sama dalam mencapai suatu tujuan [1] (Anjelita, Poppy & Rosiska, 2019).

B. Pengertian Informasi

Informasi merupakan sesuatu yang mengandung makna yang sangat penting dalam kegiatan proses pengambilan keputusan. Karena informasi harus benar – benar bebas dari kesalahan – kesalahan yang menyesatkan dan informasi itu sendiri itu mengandung nilai penuh yakni keakuratan, tepat waktu, dan relevan (Maydianto, 2021).

C. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu hubungan dari data, orang dan metode yang didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras demi menyampaikan suatu penuntasan bersifat informasi sehingga dalam menjalankan sebuah aktivitas dari suatu pertimbangan berikutnya baik dalam jangka pendek, menengah maupun panjang dalam suatu organisasi semua elemen-elemen yang saling berhubungan dapat membantu dalam aktivitas bisnis organisasi Menurut (Budiwati & Prasetyo dalam Anjelita, 2019).

D. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi (Santi, I. H, 2020).

E. Pengertian Transaksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian dari transaksi yaitu persetujuan jual- beli dalam perdagangan antara pihak pembeli dan penjual. Secara umum, pengertian transaksi yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh organisasi atau perorangan yang dapat mempengaruhi perubahan baik itu bertambah atau berkurangnya keuangan yang dimiliki. Jadi yang dimaksud dengan transaksi adalah situasi atau kejadian yang melibatkan unsur lingkungan dan mempengaruhi posisi keuangan. Setiap transaksi harus dibuatkan keterangan tertulis seperti faktur atau nota penjualan atau kuitansi dan disebut dengan bukti transaksi (Hermawan & Syipa, 2023).

F. Pemesanan Online

Pemesanan online yaitu sebuah platform atau perangkat lunak yang memungkinkan pelanggan untuk memesan produk atau jasa secara elektronik melalui internet. Ini telah menjadi salah satu aspek terpenting dalam bisnis modern, terutama dengan pertumbuhan perdagangan elektronik. Penggunaan sistem pemesanan online terus berkembang dan mengubah cara perusahaan berinteraksi dengan pelanggan mereka (Priandhika & Riswanda, 2023).

G. Aplikasi Mobile

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Siregar & Melani, 2019). Dengan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi mobile adalah alat terapan berbasis seluler yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

2.1 Alat Bantu Dalam Perancangan Sistem

a. Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Pengertian DFD (Data Flow Diagram) Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output) (Rostiani, 2022). Diagram Aliran Data Tahapan.

- Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks adalah diagram yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem baik input, output, dan ruang lingkup suatu sistem. Dalam diagram konteks hanya boleh ada satu proses dan tidak ada data store. Diagram konteks merupakan tahap level tertinggi dalam pembuatan DFD (Rostiani, 2022).

- Diagram Nol

Diagram *Zero/ Overview* adalah gambaran arus informasi yang diproses dari input menuju sebuah *output* tertentu. Diagram *overview* fokus pada arus informasi, asal dan tujuan data, hingga bagaimana data tersebut disimpan (Rostiani, 2022).

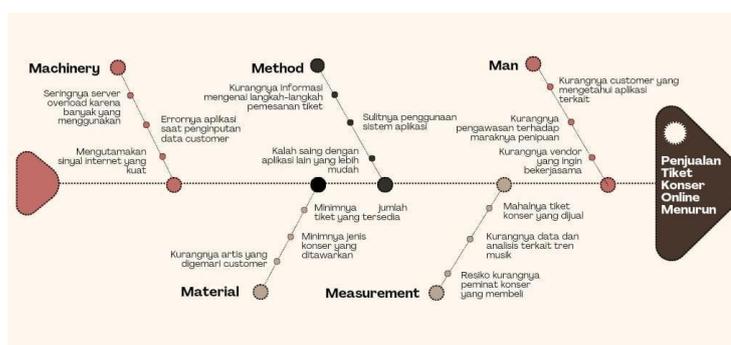
b. Diagram Hubungan Entitas (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship adalah data fundamental yang dimodelkan dengan aman menggunakan hubungan entitas. Ketika sistem hubungan entitas menggunakan *database* relasional *top-down* sebagai sistemnya. Diagram hubungan entitas, sering dikenal sebagai ERD atau diagram ER, digunakan untuk menggambarkan model hubungan entitas. Sedangkan sifat-sifatnya, entitas ini adalah suatu objek yang terpisah dari pengakuan uniknya melalui hubungan yang menyatukannya satu sama lain. Tiga komponen mendasar yang membentuk ERD (Pulungan, 2023):

- Entitas *database* adalah objeknya. Entitas dapat berupa orang, lokasi, benda, atau keadaan yang berkaitan dengan informasi yang diperlukan. Simbol entitas berbentuk persegi panjang (Pulungan, 2023).
- Atribut suatu entitas adalah komponen informasionalnya. Kunci utama adalah karakteristik suatu entitas, bersama dengan properti deskriptif. Biasanya, atribut ditemukan di objek tabel, namun atribut juga bisa ada secara independen dari tabel. Elips adalah simbol suatu atribut (Pulungan, 2023).
- Relasi atau ERD adalah hubungan yang ada antara dua entitas atau lebih. Tanda relasi berbentuk seperti belah ketupat. *One to One* (satu anggota suatu entitas dapat berhubungan dengan satu anggota entitas lain) adalah salah satu dari berbagai jenis hubungan yang dapat dimiliki ERD. Satu anggota entitas dapat berhubungan dengan beberapa anggota entitas lainnya dalam hubungan satu-ke-banyak. Banyak ke Banyak, Satu anggota entitas mungkin memiliki hubungan dengan beberapa entitas lainnya (Pulungan, 2023).

3. ANALISIS

Sistem informasi pemesanan tiket konser ini diharapkan dapat mempermudah proses yang terjadi yaitu, sistem masuk akun, sistem pemesanan tiket konser, sistem pembayaran tiket konser, sistem pembatalan tiket konser dan pelaporan pemesanan tiket konser. Untuk menghasilkan sistem informasi tersebut digunakan dengan analisis dengan metode diagram *fishbone* dan analisa SWOT.



Gambar 1. Diagram *Fishbone*

Gambar 1 Diagram *Fishbone* adalah alat *visual* untuk menganalisis penyebab-penyebab dari suatu masalah tertentu dan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat menjadi penyebab masalah yang diidentifikasi sebelumnya.



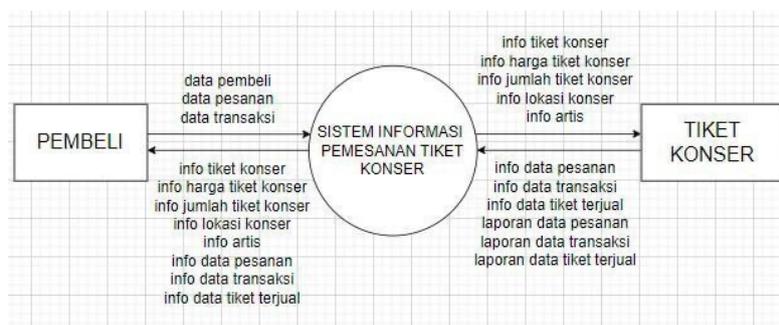
Gambar 2. Analisa SWOT

Gambar 2 Analisa SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk sistem pemesanan tiket konser, dengan melakukan analisis SWOT ini, pemangku kepentingan dapat memahami secara menyeluruh tentang posisi sistem pemesanan tiket konser dalam lingkungan yang bersaing dan mengidentifikasi strategi yang tepat untuk meningkatkan kinerja dan daya saing sistem tersebut.

4. PERANCANGAN

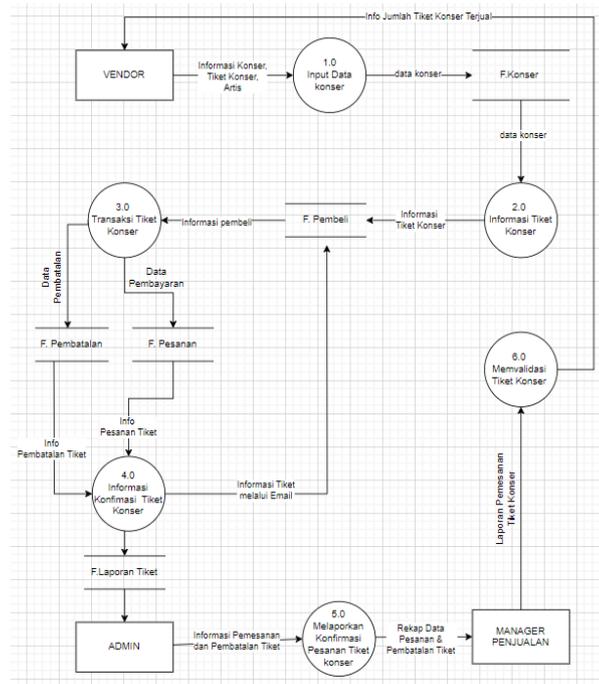
Perancangan sistem dilakukan dengan merancang diagram alur kerja sistem, menentukan arsitektur sistem, dan merancang antarmuka pengguna yang inovatif dan responsif. Setelah itu, dilakukan pengembangan sistem berdasarkan desain yang telah disepakati, serta implementasi sistem secara bertahap atau sekaligus. Evaluasi sistem dilakukan secara berkala untuk memastikan kinerja sistem sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan, serta untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna guna perbaikan dan peningkatan sistem.

A. DFD



Gambar 3. DFD Konteks

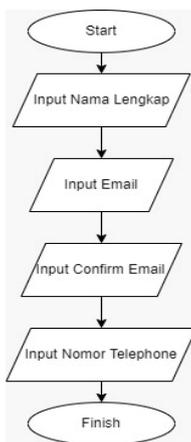
Gambar 3 menunjukkan proses apa saja yang nantinya terjadi didalam proses sistem informasi pemesanan tiket konser antara entitas pembeli dan tiket konser serta data-data apa saja yang ada di dalamnya.



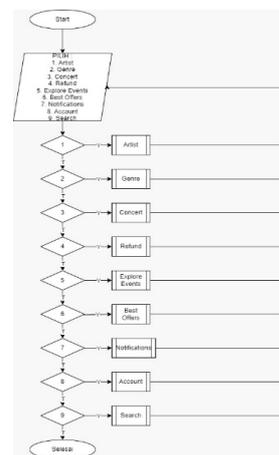
Gambar 4. DFD Level 0

Pada gambar 4 ini menjelaskan alur dari awal vendor memberikan data mengenai konser yang diadakan di dalam aplikasi, lalu data konser ini disimpan di file konser. Pada file konser, admin dapat mengambil informasi data-data konser yang akan ditampilkan kepada pembeli, pembeli memilih konser yang diinginkan lalu melakukan transaksi yang didalamnya terdapat file pemesanan, dan file pembatalan terkait tiket yang ingin dibeli, lalu setelah transaksi berhasil pembeli mendapat bukti pemesanan tiket konser, semua data tersebut disimpan di file laporan. Setelah disimpan di file laporan diberikan kepada admin terkait pemesanan dan pembatalan tiket yang nantinya dilaporkan lagi untuk dikonfirmasi ke manajer penjualan setelah dikonfirmasi manajer mengembalikan lagi kepada vendor terkait jumlah tiket konser yang terjual.

B. Flowchart



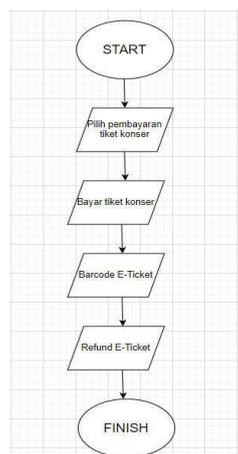
Gambar 5. Flowchart Login



Gambar 6. Flowchart Menu utama



Gambar 7. Flowchart Memesan tiket



Gambar 8. Flowchart Pembayaran

C. Kamus Data

Kamus data adalah struktur logika dasar data disimpan di satu tempat. kamus data. Berikut kamus data sistem aplikasi yang menggunakan aplikasi mobile untuk pemesanan tiket konser:

Tabel 1. kamus data file pembeli

Nama data : File pembeli	
Nama Struktur Data	Unsur
Pembeli	id_pembel i nama email no_telp

Tabel 2. kamus data file tiket konser

Nama data : File tiket_konser	
Nama Struktur Data	Unsur
Tiket_konser	id_tiket no_tiket id_pembeli produsen kuantitas lokasi harga

Tabel 3. kamus data file pesanan

Nama data : pesanan	
Nama Struktur Data	Unsur
pesanan	id_pesanan tgl_pesanan item_pesanan jumlah harga kelas id_pembel i metode_pemabayaran status pembayaran

Tabel 4. Kamus data file pembatalan

Nama data : File pembatalan	
Nama Struktur Data	Unsur
pembatalan	id_pembatalan id_pesanan jumlah harga kelas

Tabel 5. Kamus data file laporan

Nama data : File laporan	
Nama Struktur Data	Unsur
laporan	id_laporan tgl_laporan jumlah_pesanan total_penjualan jumlah_pembatalan total_pembatalan jumlah_pesanan_dibayar jumlah_pesanan_belum_dibayar total belum_dibayar

Tabel 6. Struktur Data Fisik File Pembeli

Field	Jenis Data	Ukuran	Keterangan
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
nama	Varchar	255	Nama pembeli
email	Varchar	15	Email pembeli
no_telp	int	15	Nomor telepon pembeli

Tabel 7. Struktur Data Fisik File Pesanan

Field	Jenis Data	Ukuran	Keterangan
id_pesanan	Varchar	8	Id pesanan
tgl_pesanan	date		Tanggal pesanan
Item tiket	Varchar	155	Item tiket
jumlah	int	15	Jumlah tiket yang dipesan
harga	int	15	Harga tiket
kelas	Varchar	155	Kelas tiket konser
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
metode_pembayaran	Varchar	15	Metode pembayaran tiket yang dipesan
status_pembayaran	Varchar	10	Status pembayaran

Tabel 8. Struktur Data Fisik File Tiket Konser

Field	Jenis Data	Ukuran	Keterangan
id_tiket	Varchar	8	Id pembeli
no_tiket	Int	5	Nomor tiket
id_pembeli	Varchar	8	Id pembeli
kelas	Varchar	155	Kelas tiket konser
kuantitas	Int	10	Jumlah tiket konser
lokasi	Varchar	155	Lokasi konser
harga	Int	15	Harga tiket konser

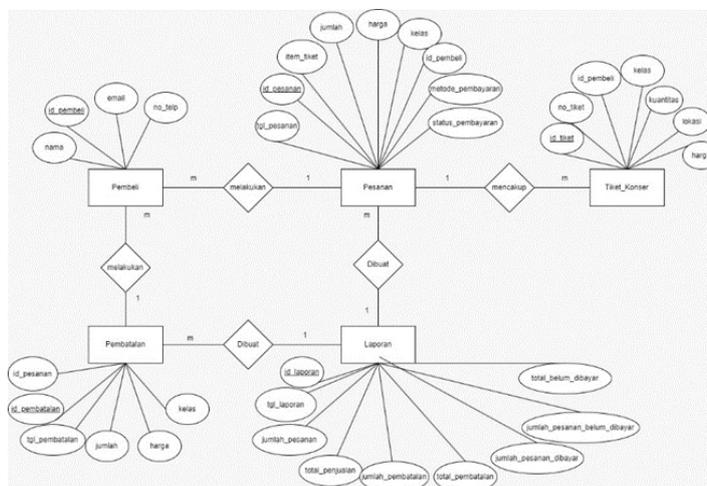
Tabel 9. Struktur Data Fisik File Pembatalan

Field	Jenis Data	Ukuran	Keterangan
id_pembatalan	Varchar	8	Id pembatalan tiket yang dipesan
Id_pesanan	Varchar	8	Id pesanan
Tgl_pembatalan	date		Tanggal pembatalan
jumlah	int	15	Jumlah tiket yang dipesan
harga	int	15	int Harga tiket konser
kelas	Varchar	155	Varchar Harga tiket konser

Tabel 10. Struktur Data Fisik File Laporan

Field	Jenis Data	Ukuran	Keterangan
id_laporan	Varchar	8	Id laporan
Tgl_laporan	date		Tanggal laporan
Jumlah_pesanan	int	15	Jumlah tiket yang berhasil dipesan
Total_penjualan	int	155	Total harga tiket yang terjual
Jumlah_pembatalan	int	15	Jumlah pembatalan pesanan
Total_pembatalan	int	155	Total tiket yang dibatalkan
Jumlah_pesanan_dibayar	int	15	Jumlah pesanan yang sudah dibayar
Jumlah_pesanan_belum_dibayar	int	15	Jumlah pesanan yang belum dibayar
Total_belum_dibayar	int	155	Total harga tiket yang belum terjual

D. ERD

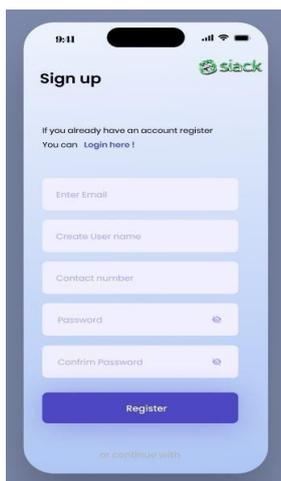


Gambar 9. ERD Pemesanan Tiket Konser

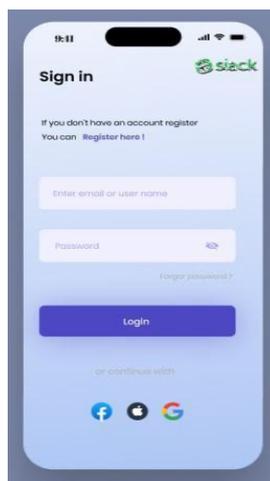
Dalam gambar 9 ini terdapat ERD pemesanan tiket konser prosesnya dijelaskan banyak pembeli bisa melakukan satu pesanan yang di dalam satu pesanan tersebut mencakup banyak tiket konser yang ada didalamnya setelah melakukan pesanan tetapi banyak pembeli juga bisa melakukan satu pesanan pembatalan lalu banyaknya pesanan dan pembatalan yang ada dibuatlah menjadi satu laporan yang nantinya akan diberikan kepada pihak penyelenggara.

5. HASIL UI

Berikut ini adalah hasil rancangan desain sistem informasi pemesanan tiket konser yang dibuat menggunakan Figma berdasarkan analisis dan rancangan yang dibuat.



Gambar 10. Halaman Registrasi



Gambar 11. Halaman Login



Gambar 12. Menu Utama

Gambar 10 menampilkan halaman registrasi untuk pendaftaran akun pembeli yang belum pernah mendaftar atau menggunakan aplikasi pemesanan tiket konser.

Gambar 11 merupakan tampilan *login* untuk pengguna dapat memasukkan akun dan *password* yang sudah terdaftar baik menggunakan akun *email* atau *username* yang telah terdaftar dalam aplikasi pemesanan tiket konser ini.

Gambar 12 menampilkan tampilan menu utama dalam aplikasi pemesanan tiket konser. Di halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai fitur yang disediakan dalam aplikasi untuk melakukan pemesanan tiket konser. Fitur-fitur yang tersedia termasuk informasi tentang konser- konser musik yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat beserta lokasinya. Pada tampilan menu utama ini, pengguna dapat menelusuri konser-konser musik yang akan datang dengan melihat daftar acara yang tersedia. Informasi yang ditampilkan dapat berupa judul konser, artis atau grup musik yang akan tampil, tanggal dan waktu acara, serta lokasi tempat konser berlangsung. Pengguna juga mungkin dapat melihat gambaran umum tentang setiap acara, termasuk informasi tambahan seperti harga tiket dan ketersediaan.



Gambar 13. Menu Book Ticket



Gambar 14. Informasi Pembeli



Gambar 15. Pilihan Pembayaran

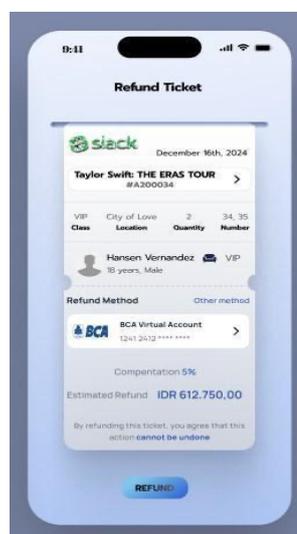
Gambar 13 menampilkan halaman *booking* untuk tiket konser yang dipilih oleh pembeli. Di halaman ini, pembeli dapat melihat detail acara konser yang dipilih dan memilih jumlah tiket yang ingin dipesan. Selain itu, halaman ini juga menampilkan harga total yang harus dibayarkan nantinya, berdasarkan jumlah tiket yang dipilih. Pembeli kemudian dapat melanjutkan proses pemesanan tiket dengan menekan tombol atau opsi yang tersedia.

Gambar 14 menampilkan halaman input informasi pembeli. Di halaman ini, pembeli diminta untuk memasukkan informasi pribadi yang diperlukan untuk proses pemesanan tiket konser. Informasi yang biasanya diminta termasuk nama lengkap, alamat *email*, nomor telepon, dan metode pembayaran. Tujuan dari halaman ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengkonfirmasi pemesanan, serta untuk memproses pembayaran.

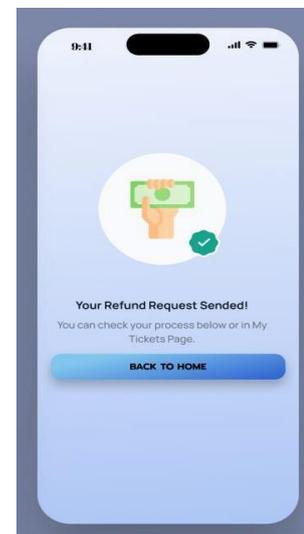
Gambar 15 menampilkan tampilan pemilihan pembayaran setelah melakukan *booking* tiket. Di halaman ini, pembeli diberikan pilihan untuk melakukan pembayaran menggunakan berbagai metode pembayaran digital yang tersedia, seperti kartu kredit, *transfer* bank, dompet digital, atau metode pembayaran lainnya. Selain itu, pembeli juga dapat memasukkan atau menggunakan voucher diskon jika mereka memilikinya, untuk mendapatkan potongan harga atau manfaat tambahan. Setelah memilih metode pembayaran dan mengatur voucher diskon jika ada, pembeli kemudian dapat melanjutkan proses pembayaran dengan mengikuti instruksi yang tertera.



Gambar 16. Halaman *E-ticket*



Gambar 17. *Refund* Tiket



Gambar 18. Bukti *Refund*

Gambar 16 terdapat halaman *E-ticket* yang untuk memberikan pembeli (pemilik tiket) akses untuk mendapatkan kode unik yang terkait dengan tiket mereka. Kode unik ini bisa berupa kode QR atau kode lainnya yang unik untuk setiap tiket. Kode unik ini dapat dipindai atau dimasukkan ke dalam sistem untuk verifikasi dan otentikasi saat masuk ke tempat konser.

Gambar 17 terdapat halaman *refund* tiket bertujuan memberikan pengguna opsi untuk meminta pengembalian dana (*refund*) jika mereka tidak dapat menghadiri konser setelah membeli tiket. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan permintaan *refund* untuk tiket yang telah dibeli. Permintaan *refund* tidak 100% dikembalikan tetapi dikenakan potongan pajak sebesar 5% dari total pembelian tiket.

Gambar 18 menampilkan bukti *refund* dalam aplikasi pemesanan tiket konser. Ini adalah tampilan yang menunjukkan bahwa pengembalian uang untuk tiket konser telah berhasil diajukan. Pembeli dapat memantau proses pengembalian uang tiket konsernya dengan memeriksa di halaman tiket. Nominal uang yang di *refund* akan masuk ke dalam rekening ataupun dompet digital yang sebelumnya digunakan untuk membayar.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai Sistem Informasi Pemesanan Tiket Konser, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem ini memberikan pengguna cara yang lebih mudah dan efisien untuk memperoleh informasi mengenai konser dan penjadwalan konser yang akan datang. Sistem ini juga memfasilitasi pengelolaan transaksi pembelian tiket secara efisien, termasuk prosedur pembayaran dan pembuatan bukti pembayaran yang sah. Pengguna dapat menggunakan berbagai metode pembayaran yang tersedia, termasuk dompet digital, transfer bank, dan kartu kredit, jika perangkat mereka kompatibel dengan pembayaran digital. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menawarkan cara yang lebih baik untuk mencari, memilih, dan membeli tiket konser musik yang menarik dan tujuan utama lainnya. Namun demikian, penting untuk memastikan bahwa sistem ini menjaga keamanan data pengguna dan menyediakan informasi yang akurat dan terpercaya tentang konser-konser musik yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Anjelita and E. Rosiska, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Pada SMK Negeri 3 Batam," *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, vol. 1(01), pp. 132-141, 2019.
- [2] I. H. Santi, *Analisa perancangan sistem.*, NEM, 2020.
- [3] H. F. & M. M. Siregar, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2(2), pp. 113-121, 2019.
- [4] K. W. & F. D. Widjanarko, "Sistem Informasi Jasa Titip Pembelian Tiket Konser Berbasis Online pada "Naren Tiket"," *Seminar Rekayasa Teknologi (SemResTek)* , pp. 216-223, 2023.
- [5] I. S. S. A. R. N. F. F. & P. M. Y. Budiman, "Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: Umkm Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi).," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1(10), pp. 2185-2190, 2021.
- [6] S. S. Hermawan, "MEKANISME TRANSAKSI REAL TIME GROSS SETTLEMENT (RTGS) BERBASIS WEBFORM PADA PT BANK SYARIAH INDONESIA KANTOR CABANG GARUT," (*Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi*), 2023.
- [7] M. Maydianto, " Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," (*Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi*), 2021.
- [8] A. T. & R. D. Priandika, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online Menggunakan Pendekatan Extreme Programming," *Jurnal Ilmiah Computer Science*, vol. 1(2), pp. 69-76, 2023.
- [9] S. M. F. R. L. T. G. N. & F. N. Pulungan, "Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database.," *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, vol. 1(2), pp. 143-147, 2023.
- [10] Y. & J. R. Rostiani, "Perancangan Aplikasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Berbasis Web (STUDI KASUS PADA STMIK ROSMA)," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 17(1), pp. 26-34, 2022.