

## SISTEM PENJUALAN TIKET PERTANDINGAN SEPAK BOLA BERBASIS WEB

Rizki Fadila<sup>1</sup>, F.X. Wisnu Yudo Untoro<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[dilaruzz@yahoo.com](mailto:dilaruzz@yahoo.com), [wisnusakti@yahoo.com](mailto:wisnusakti@yahoo.com)

### Abstrak

Penjualan tiket pertandingan sepak bola umumnya masih dilakukan dengan cara manual, sehingga penonton yang ingin membeli tiket pertandingan sepak bola harus mengantri terlebih dahulu di loket stadion. Penjualan tiket dengan cara ini, dapat menimbulkan beberapa permasalahan, yaitu terjadinya antrian yang cukup panjang, kerusuhan akibat calon pembeli yang tidak tertib saat mengantri, dan tidak jarang pula calon pembeli yang sudah mengantri tetapi kehabisan tiket. Oleh karena itu, diberikan solusi dengan membuat suatu sistem yaitu Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*) *Hypertext Preprocessor* dan database *MySQL*. Metode yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu metodologi SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Pada Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web ini, pembeli harus input NIK dengan benar dan memiliki saldo yang cukup. Jika pembelian berhasil, pembeli akan mendapatkan tampilan tiket pertandingan sepak bola yang dapat dicetak sendiri. Dengan terbangunnya sistem ini, pembeli tiket pertandingan sepak bola tidak perlu lagi mengantri di loket stadion dan percaloan semakin berkurang.

**Kata Kunci** : penjualan tiket, pertandingan, sepak bola, web.

### Abstract

*Match tickets football generally is still sold at manual system, so that the spectator who want to buy a ticket for soccer match the ball must be standing in line at the counter the stadium. The sales of tickets in this way, can give rise to several problems, that is happened a long queue, the violence due to a prospective buyer who disorderly when standing in line, and a prospective buyer who have standing in line but ran out of tickets. Therefore given a solution by making a new system that is the ticket sales system football web-based. The system is built with using language programming php ( the personal home page ) hypertext preprocessor and mysql database. Methods used in the preparation of duty the end was sdllc methodology ( systems development life cycle ). On a system the sales of tickets a football game this web-based, buyers have to input nik correctly and have a balance sufficient. If the purchase of successfully, customers will get a view tickets a football game that can be molded own. With this system, ticket buyers a football game will no longer need to queue up outside the stadium and brokering gradually diminishing.*

**Keyword** : ticket selling, match, football, web.

### I. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang cukup digemari oleh masyarakat. Olahraga ini dinilai sebagai olahraga yang menyenangkan baik oleh para pemain maupun penonton sepak bola tanpa melihat perbedaan gender dan usia. Di Indonesia, terdapat beberapa liga sepak bola profesional yang dikelola oleh PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia). Liga Indonesia yang berada dibawah naungan PSSI, diantaranya seperti : LSI (Liga Super Indonesia) dan Divisi Utama. Liga sepak bola tersebut memiliki tim-tim sepak bola yang berasal dari beberapa kota di Indonesia.

Pada setiap pertandingan sepak bola, masing-masing tim sepak bola di Indonesia selalu mendapat dukungan dari para pendukungnya secara langsung di stadion. Para *supporter* yang setia pada tim

kebanggaannya itu, selalu berusaha agar bisa menonton dan memberikan dukungan pada tim kebanggaannya dimanapun pertandingan itu berlangsung, sehingga *supporter* sepak bola tidak hanya berasal dari kota tempat tinggalnya, tetapi juga berasal dari kota lain di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat Indonesia terutama para *supporter* untuk menonton pertandingan sepak bola cukup tinggi. Tetapi untuk bisa menonton pertandingan sepak bola secara langsung di stadion, para *supporter* harus membeli tiket pertandingan bola terlebih dahulu. Namun, pembelian tiket pertandingan sepak bola terkadang tidak mudah, para *supporter* harus mengantri terlebih dahulu di loket stadion jika ingin membeli tiket. Hal ini dikarenakan, penjualan tiket bola umumnya masih dilakukan secara manual di loket stadion.

Penjualan tiket pertandingan bola yang masih manual, jika dibiarkan juga akan menimbulkan beberapa

permasalahan, yaitu terjadinya antrian yang cukup panjang dan kerusakan akibat calon pembeli yang tidak tertib saat mengantri. Selain itu, tidak jarang pula dari beberapa *supporter* yang sudah mengantri tetapi kehabisan tiket, ini disebabkan karena sebagian tiket pertandingan telah dibeli oleh para calo dalam jumlah banyak yang nantinya akan dijual lagi dengan harga yang lebih mahal. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka muncul suatu ide untuk mengembangkan sistem penjualan tiket pertandingan sepak bola secara online yaitu dengan membangun "Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola berbasis Web".

Sistem ini dapat berfungsi untuk menampilkan tiket pertandingan sepak bola jika pembelian yang dilakukan telah berhasil. Diharapkan dengan terbangunnya sistem ini, penjualan tiket pertandingan sepak bola lebih mudah, antrian pembeli saat membeli tiket menjadi berkurang, dan terhindar dari percaloan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem

Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi materi atau energi (Jogiyanto,1999).<sup>[9]</sup>

### 2.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Davis, 1999).<sup>[2]</sup>

Informasi dikatakan bermutu atau berkualitas jika memenuhi tiga kriteria, yaitu keakuratan (*accuracy*), ketepatan waktu (*timeliness*), relevan (*relevance*).<sup>[5]</sup>

### 2.3 Penjualan

Menurut Sadeli (2005) bahwa penjualan adalah suatu tindakan untuk menukar barang atau jasa dengan uang dengan cara mempengaruhi orang lain agar mau memiliki barang yang ditawarkan sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan.<sup>[6]</sup> Sedangkan penjualan melalui web adalah melakukan aktifitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk dengan memanfaatkan jaringan internet.

### 2.3 Sepak Bola

Salah satu cabang olahraga yang banyak digemari dan memiliki potensi bisnis yang besar adalah sepak bola. Menurut penelitian dari Jones (2007) dalam Pramana et al. (2010), sepakbola adalah olahraga dengan jumlah penonton paling banyak dibandingkan dengan cabang olahraga lain.

### 2.4 Website

Menurut Betha Sidik (2002, h.1), World Wide Web (WWW), lebih dikenal dengan web, merupakan "salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet".<sup>[10]</sup>

### 2.5 PHP

Menurut Bunafit Nugroho (2004:140), PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website yang berbentuk script yang diletakkan di dalam server web.<sup>[7]</sup>

### 2.6 MySQL

Menurut Nugroho (2004, h.133), MySQL merupakan database yang paling digemari kalangan Programmer Web, dengan alasan bahwa program ini merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data.<sup>[10]</sup>

### 2.7 Koneksi antara PHP dan MySQL

Menurut Nugroho (2004, h.133), dalam dunia internet, MySQL dijadikan sebuah database yang paling banyak digunakan selain database yang bersifat *share ware*. Penggunaan MySQL ini biasanya dipadukan dengan menggunakan program aplikasi PHP, karena dengan menggunakan PHP program tersebut telah terbukti akan kehandalannya dalam menangani permintaan data.<sup>[8]</sup>

### 2.8 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2008).<sup>[1]</sup>

### 2.9 ERD (Entity Relationship Diagram)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi.<sup>[3]</sup>

### III. METODE

#### 3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif ini secara spesifik lebih diarahkan pada penggunaan metode studi kasus dimana peneliti berusaha untuk mengetahui bagaimana proses penjualan tiket pertandingan bola di Indonesia.

#### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini diperlukan data dan informasi. Oleh karena itu, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- Teknik Pengumpulan Data Primer**  
Pengumpulan data primer pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan atau observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada saat penjualan tiket pertandingan sepak bola di Indonesia.
- Teknik Pengumpulan Data Sekunder**  
Pengumpulan data sekunder pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu :
  - Dokumentasi.
  - Studi kepustakaan.

#### 3.3 Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian pada *project* ini menggunakan tahapan SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Tahapan pada SDLC yaitu analisa, desain, implementasi, dan pengujian.<sup>[4]</sup> Sistem ini dikembangkan menggunakan waterfall model. Tahapan dalam *waterfall* model dilaksanakan secara berurutan mulai dari awal hingga akhir.<sup>[8]</sup>

#### 3.4 Analisa Sistem

Melihat minat penggemar sepak bola yang cukup tinggi untuk menonton dan memberikan dukungan langsung kepada tim sepak bola kebanggaannya, maka apabila penjualan tiket pertandingan bola hanya dilakukan di loket stadion akan menimbulkan antrian yang cukup panjang. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut dibuatlah Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web.

#### 3.4.1 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh pengguna saat menggunakan Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web. Pada sistem ini, penggunanya adalah PSSI, Pembeli dan Bank. Kebutuhan pengguna pada sistem ini, yaitu :

- PSSI memiliki username dan password.
- PSSI dapat menginputkan pertandingan dan harga tiket.
- PSSI mendapat laporan data pembeli.
- Bank mendapatkan laporan pembayaran dari pembeli.
- Pembeli mengetahui jadwal pertandingan dan harga tiket.
- Pembeli mengetahui syarat dan cara pembelian tiket.
- Pembeli dapat melakukan pembelian tiket pertandingan sepak bola melalui web tersebut.
- Pembeli mendapatkan tiket pertandingan sepak bola setelah berhasil melakukan transaksi.

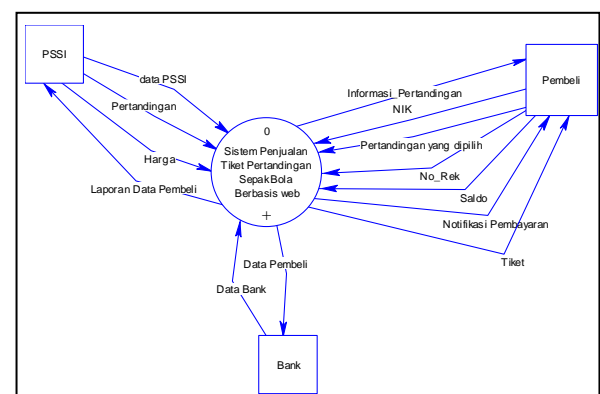
#### 3.4.2 Kebutuhan Data

Data-data yang dibutuhkan untuk membuat Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web, yaitu:

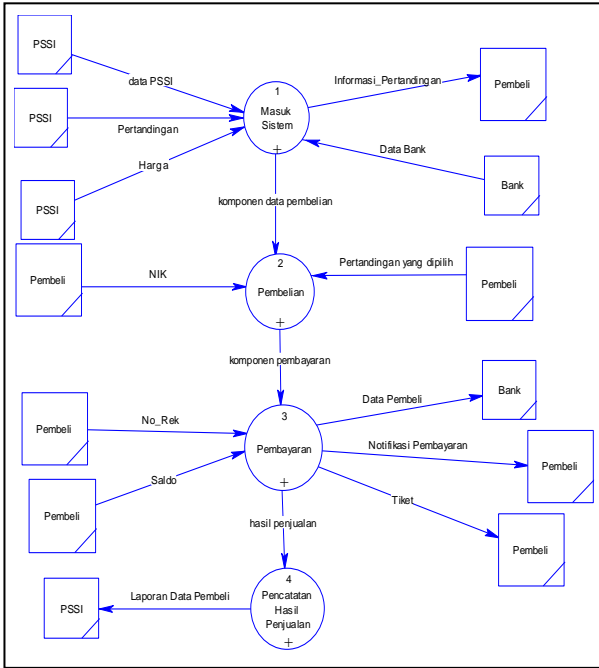
- Data pertandingan untuk Liga Indonesia, yaitu Liga Super Indonesia (LSI) dan Divisi Utama.
- Data stadion yang digunakan pada pertandingan Liga Indonesia.
- Data harga tiket untuk setiap tribun.

#### 3.4.3 Aliran Data

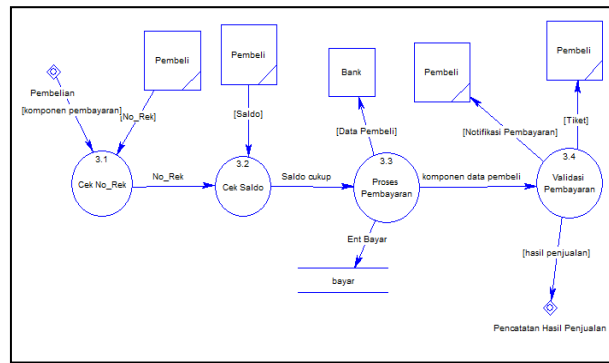
Aliran data pada Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola digambarkan dengan DFD (*Data Flow Diagram*).



Gambar 1. Diagram Level Konteks



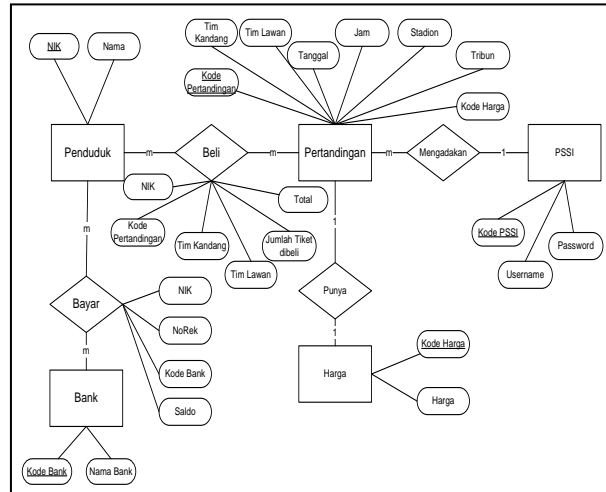
Gambar 2. DFD Level 1



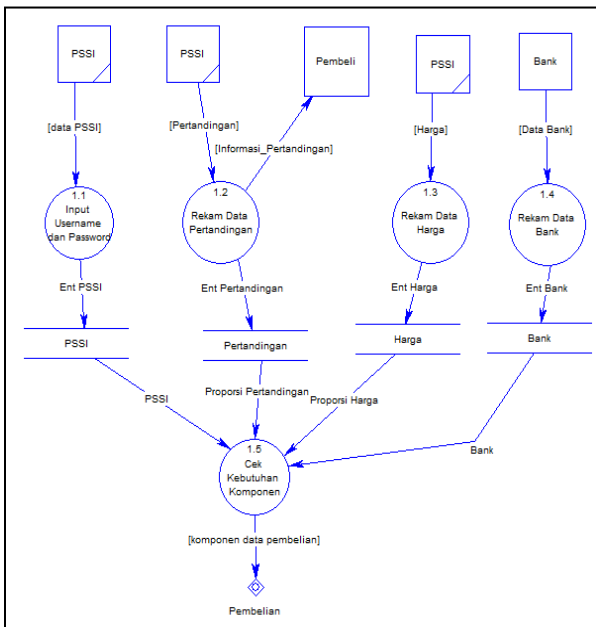
Gambar 5. DFD Level 2 Proses Pembayaran

### 3.5 Perancangan Sistem

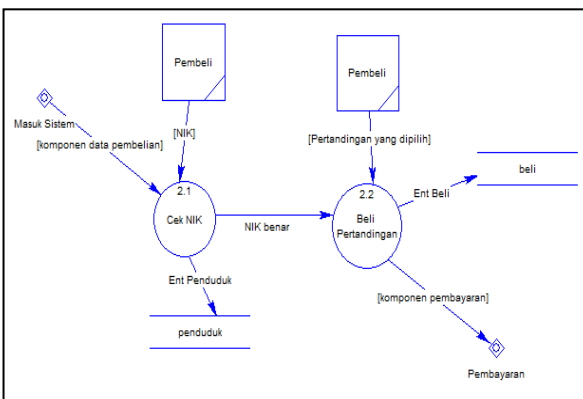
Pada Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web, perancangan basis data dibuat dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Gambar 6. merupakan ERD yang dibuat untuk Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. DFD Level 2 Proses Masuk Sistem



Gambar 4. DFD Level 2 Proses Pembelian

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian sistem diperlukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan rancangan yang diinginkan. Hasil dari pengujian sistem pada proses pembelian tiket, proses pembayaran, dan pengujian pada pemilihan pertandingan beserta hasil yang diperoleh.

Tabel 1. Pengujian Pembelian Tiket beserta Hasil

NIK	Pertandingan	Jumlah Tiket yang dibeli	Hasil
NIK Salah	Tidak dapat memilih pertandingan	Tidak dapat input jumlah tiket yang dibeli	Notifikasi bahwa pembeli gagal masuk ke sistem.
NIK benar	Memilih pertandingan yang diinginkan	Hanya dapat menginputkan maksimal 2 tiket	Pembeli akan diarahkan ke halaman pembelian

Dari tabel pengujian pembelian tiket, pembeli yang menginputkan NIK salah maka pembeli tersebut mendapatkan notifikasi bahwa pembeli gagal masuk ke sistem dan harus mengecek ulang NIK. Sedangkan jika NIK yang diinputkan benar, maka pembeli dapat masuk ke halaman pembelian dan selanjutnya pembeli dapat memilih pertandingan yang diinginkan.

Tabel 2. Pengujian Pembayaran beserta Hasil

NIK	Saldo	Hasil
NIK benar	Saldo < Rp 100.000,00	Pembeli tidak dapat melakukan pembayaran
NIK benar	Saldo – Total < Rp 100.000,00	Transaksi gagal karena saldo tidak mencukupi
NIK benar	Saldo – Total $\geq$ Rp 100.000,00	Transaksi berhasil karena sisa saldo setelah melakukan pembelian masih lebih besar atau sama dengan Rp 100.000,00

Pada pengujian pembayaran tiket, yang diuji adalah saldo pembeli. Jika saldo kurang dari Rp 100.000,00 pembeli tidak dapat melakukan pembayaran. Jadi saldo yang harus tersisa di bank sebesar Rp 100.000,00, jika ada pembeli yang melakukan pembelian hingga saldo kurang dari Rp 100.000,00 maka pembelian pun gagal.

NIK	Pembelian	Jumlah tiket dibeli	Kode Pertandingan	Pertandingan	Hasil
NIK 1 Benar	Pertama	2 tiket	a003	Persib Bandung vs Pelita Raya	Tiket Pertandingan
	Kedua	1 tiket	a003		Notifikasi Gagal
	Ketiga	2 tiket	b003	PSS Sleman vs PSGC Ciamis	Tiket Pertandingan
NIK 2 Benar	Pertama	2 tiket	a001	Persib Bandung vs Pelita Raya	Tiket Pertandingan
	Kedua	1 tiket	a003		Notifikasi Gagal
NIK 3 Benar	Pertama	1 tiket	a001	Persib Bandung vs Pelita Raya	Tiket Pertandingan
	Kedua	1 tiket	a002		Tiket Pertandingan
	Ketiga	1 tiket	a003		Notifikasi Gagal

Gambar 7. Pengujian Pemilihan Pertandingan

Gambar 7. menjelaskan bahwa pada setiap pertandingan, pembeli hanya diijinkan membeli sebanyak dua tiket. Pembeli yang ingin membeli tiket lagi dengan memilih pertandingan yang sama tidak diijinkan, tetapi jika pembeli membeli pertandingan yang berbeda maka pembelian berhasil.

#### 4.1 Hasil Pengujian Jika NIK Salah

Untuk masuk ke halaman pembelian, pembeli diharuskan untuk menginputkan NIK yang benar. Pada Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web ini, untuk masuk ke sistem dilakukan pengecekan NIK, jika NIK salah atau tidak sesuai dengan data yang ada pada database, maka pembeli tidak bisa masuk ke halaman pembelian.

1. Menginputkan NIK yang salah.

Gambar 8. Input NIK Salah

2. Sistem menampilkan notifikasi bahwa pembeli gagal masuk dan harus memeriksa NIK lagi.

Gambar 9. Notifikasi Gagal Masuk

#### 4.2 Hasil Pengujian NIK Benar, Saldo < 100.000

Pembeli yang telah menginputkan NIK dengan benar, maka dapat melanjutkan pembelian tiket pertandingan sepak bola yaitu pembeli dapat menentukan pertandingan yang ingin ditonton, dan menentukan jumlah tiket yang dibeli. jumlah tiket yang bisa dibeli oleh pembeli maksimum 2 tiket.

Kemudian untuk bisa berhasil dalam melakukan transaksi akan dilakukan pengecekan lagi pada saldo pembeli. Berikut ini implementasi jika NIK benar tetapi saldo pembeli kurang dari Rp 100.000,00.

1. Menginputkan NIK dengan benar.

Gambar 10. Input NIK Benar

2. Pembeli dengan nama Rizki memiliki saldo kurang dari Rp 100.000,00 yaitu sebesar Rp 50.000,00, dan memilih pertandingan dengan kode a003 seharga Rp. 30.000,00.

Data Diri Anda !!  
NIK : 3522142410634121  
Nama : Rizki  
No. Rekening : 1355316781  
Saldo : 50000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

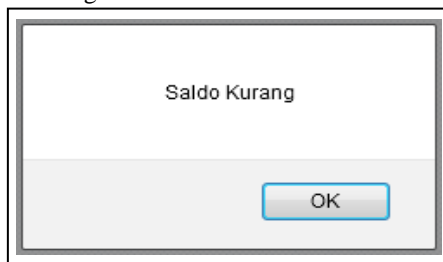
Kode Pertandingan :	a003
Tim Kandang :	Persib Bandung
Tim Lawan :	Pelita Raya
Tanggal :	2015-02-15
Jam :	15:30:00
Stadion :	Si Jalak Harupat
Tribun :	Ekonomi
Harga :	30000

Jumlah tiket yang dibeli 1  
\*maks 2 tiket

Total 30000

Gambar 11. Halaman Pembelian User Rizki

3. Saldo pembeli kurang dari Rp 100.000,00 maka pembelian gagal dan mendapatkan notifikasi saldo kurang.



Gambar 12. Notifikasi Saldo Kurang

#### 4.3 Hasil Pengujian jika Saldo–Total<100.000

Pada pengujian ini, jika pembeli telah memiliki saldo lebih besar dari Rp 100.000, kemudian melakukan pembelian tiket hingga sisa saldo kurang dari Rp 100.000,00.

1. Menginputkan NIK dengan benar.

**Masukkan NIK**

NIK : 3517142410641234

Gambar 13. Input NIK Benar

2. Pembeli dengan nama Fadila memiliki saldo sebesar Rp 150.000,00 dan memilih pertandingan seharga Rp 75.000,00, sehingga sisa saldo Fadila kurang dari Rp 100.000,00.

Data Diri Anda !!  
NIK : 3517142410641234  
Nama : Fadila  
No. Rekening : 4566541234  
Saldo : 150000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

Kode Pertandingan :	b001
Tim Kandang :	PSS Sleman
Tim Lawan :	PSGC Ciamis
Tanggal :	2015-02-08
Jam :	19:00:00
Stadion :	Maguwoharjo
Tribun :	VIP
Harga :	75000

Jumlah tiket yang dibeli 1  
\*maks 2 tiket

Total 75000

Gambar 14. Halaman Pembelian dengan user Fadila

3. Rincian Data Pembelian dengan user Fadila.

Kode Pertandingan : b001  
Tim Kandang : PSS Sleman  
Tim Lawan : PSGC Ciamis  
Tanggal : 2015-02-08  
Jam : 19:00:00  
Stadion : Maguwoharjo  
Tribun : VIP  
Harga : 75000  
Jumlah Tiket yang dibeli : 1  
Total : 75000

NIK : 3517142410641234  
Nama : Fadila  
No. Rekening : 4566541234  
Saldo : 150000

Gambar 15. Rincian Data yang telah dipilih pembeli

4. Notifikasi saldo kurang, karena melakukan pembelian hingga sisa saldo menjadi kurang dari Rp 100.000,00.



Gambar 16. Notifikasi Saldo Kurang

#### 4.4 Hasil Pengujian jika Saldo–Total>=100.000

Pengujian ini menampilkan hasil jika Saldo pembeli yang melakukan pembelian dikurangi dengan total yang harus dibayar lebih besar dari Rp 100.000,00.

1. Menginputkan NIK dengan Benar.

**Masukkan NIK**

NIK : 3517142410640001

Gambar 17. Input NIK Benar

- User dengan nama FX Wisnu memiliki saldo sebesar Rp 970.000,00 dan memilih kode pertandingan a003 dengan total pembayaran sebesar Rp 60.000,00.

**Data Diri Anda !!**

NIK : 3517142410640001  
 Nama : FXWisnu  
 No. Rekening : 2345112345  
 Saldo : 970000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

Kode Pertandingan :	a003
Tim Kandang :	Persib Bandung
Tim Lawan :	Pelita Raya
Tanggal :	2015-02-15
Jam :	15:30:00
Stadion :	Si Jalak Harupat
Tribun :	Ekonomi
Harga :	30000

Jumlah tiket yang dibeli 2  
\*maks 2 tiket

Total 60000


Gambar 18. Halaman Pembelian User FX. Wisnu

- Rincian Data Pembelian dengan user FX.Wisnu.

Kode Pertandingan	: a003	NIK : 3517142410640001
Tim Kandang	: Persib Bandung	Nama : FXWisnu
Tim Lawan	: Pelita Raya	No. Rekening : 2345112345
Tanggal	: 2015-02-15	Saldo : 970000
Jam	: 15:30:00	
Stadion	: Si Jalak Harupat	
Tribun	: Ekonomi	
Harga	: 30000	
Jumlah Tiket yang dibeli	: 2	
Total	: 60000	

Gambar 19. Rincian Data Pembelian Tiket

- Saldo mencukupi dan pembelian berhasil, sehingga pembeli mendapatkan tampilan tiket pertandingan yang dapat di cetak.



**Tiket Pertandingan Sepak Bola Liga Indonesia**

NIK	: 3517142410640001
Nama	: FX.Wisnu
Tim Kandang	: Persib Bandung
Tim Lawan	: Pelita Raya
Tanggal	: 2015-02-15
Jam	: 15:30:00
Stadion	: Si Jalak Harupat
Tribun	: Ekonomi
Jumlah Tiket yang Dibeli	: 2
Total Pembayaran	: 60000

Gambar 20. Tampilan Tiket Pertandingan Sepak Bola

- NIK yang sama melakukan pembelian tiket dengan memilih kode pertandingan yang sama

Hasil pengujian selanjutnya yaitu jika NIK yang sudah melakukan pembelian kemudian ingin melakukan pembelian lagi dan memilih kode pertandingan yang sama, maka sistem memberikan notifikasi bahwa pembeli dengan NIK tersebut sudah melakukan pembelian dan tidak bisa melakukan pembelian lagi dengan kode pertandingan yang sama.

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan agar pembeli yang sudah melakukan pembelian dengan NIK sama dan memilih kode pertandingan yang sama tidak dapat melakukan pembelian lagi, karena mengingat sistem ini yang juga berguna untuk mengurangi percaloan. Pengujian ini menggunakan user FX.Wisnu yang sebelumnya telah melakukan pembelian.

- FX.Wisnu membeli kode pertandingan a003 lagi.

**Data Diri Anda !!**

NIK : 3517142410640001  
 Nama : FXWisnu  
 No. Rekening : 2345112345  
 Saldo : 910000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

Kode Pertandingan :	a003
Tim Kandang :	Persib Bandung
Tim Lawan :	Pelita Raya
Tanggal :	2015-02-15
Jam :	15:30:00
Stadion :	Si Jalak Harupat
Tribun :	Ekonomi
Harga :	30000

Jumlah tiket yang dibeli 1  
\*maks 2 tiket

Total 30000

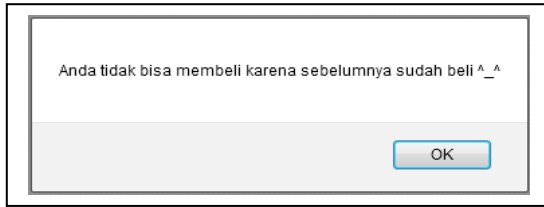
Gambar 21. Halaman Pembelian User FX. Wisnu

- Rincian data pembelian user F.X Wisnu.

Kode Pertandingan	: a003	NIK : 3517142410640001
Tim Kandang	: Persib Bandung	Nama : FXWisnu
Tim Lawan	: Pelita Raya	No. Rekening : 2345112345
Tanggal	: 2015-02-15	Saldo : 910000
Jam	: 15:30:00	
Stadion	: Si Jalak Harupat	
Tribun	: Ekonomi	
Harga	: 30000	
Jumlah Tiket yang dibeli	: 1	
Total	: 30000	

Gambar 22. Rincian Pembelian User FX.Wisnu

3. Notifikasi bahwa sebelumnya sudah membeli dengan kode pertandingan yang sama.

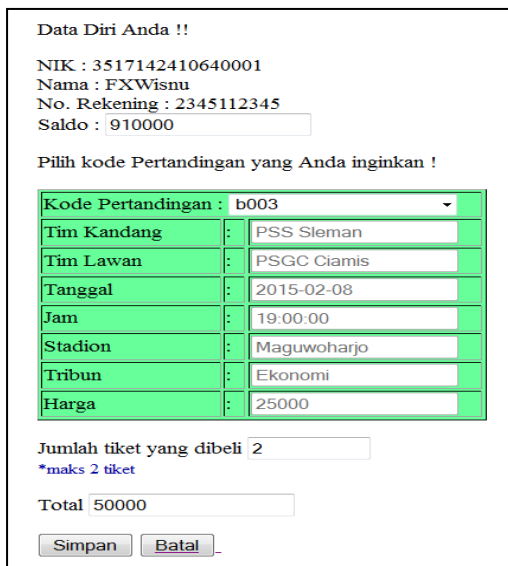


Gambar 23. Notifikasi Pembelian Gagal

#### 4.6 NIK sama melakukan pembelian tiket dengan memilih pertandingan yang berbeda

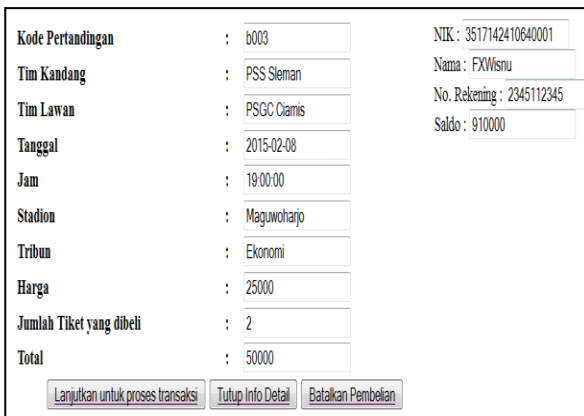
Hasil pengujian selanjutnya yaitu jika NIK yang sudah melakukan pembelian sebelumnya, kemudian ingin melakukan pembelian lagi tetapi dengan memilih pertandingan yang berbeda dari sebelumnya, maka pembelian akan berhasil selama saldo masih mencukupi. Contoh implementasi untuk pengujian ini yaitu menggunakan user FX.Wisnu dengan pemilihan pertandingan yang berbeda.

1. FX.Wisnu memilih pertandingan dengan kode b003.



Gambar 24. Halaman Pembelian User FX. Wisnu

2. Rincian data pembelian user F.X Wisnu.



Gambar 25. Rincian Pembelian User FX.Wisnu

3. Pembelian berhasil, sehingga FX.Wisnu mendapatkan tampilan tiket pertandingan yang dapat di cetak.



Gambar 26. Tampilan Tiket Pertandingan Sepak Bola

#### 4.7 NIK benar, melakukan pembelian dengan memilih pertandingan yang sama

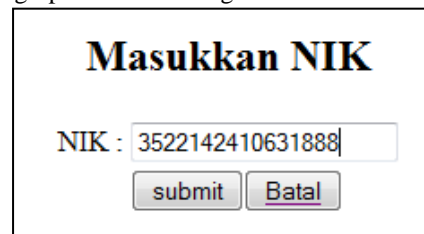
Jika sebelumnya telah dilakukan pengujian terhadap NIK yang sama dan pemilihan kode pertandingan yang sama, pengujian selanjutnya yaitu jika NIK yang sudah melakukan pembelian sebanyak 2 tiket pada pertandingan yang sama, kemudian pembeli tersebut melakukan pembelian lagi dan memilih pertandingan yang sama meskipun dengan kode pertandingan yang berbeda, maka pembelian tidak dapat dilanjutkan dan sistem memberikan notifikasi bahwa “pembeli sudah membeli 2 tiket pada pertandingan ini”.

Hal ini karena, pada sistem penjualan tiket pertandingan sepak bola telah dibatasi jika satu orang pembeli hanya dapat membeli tiket maksimum 2 tiket pada setiap pertandingan. Contoh implementasi pengujian yaitu dengan menggunakan NIK 3522142410631888 dengan user Mala yang melakukan pembelian dua kali pada pertandingan yang sama.

##### 4.7.1 Pembelian Pertama

Pada pembelian pertama ini, pembeli belum pernah melakukan pembelian.

1. Menginputkan NIK dengan benar.



Gambar 27. Input NIK



2. User dengan nama Mala memilih pertandingan Persib Bandung dengan Pelita Raya dan jumlah tiket yang dibeli sebanyak 2 tiket.

Data Diri Anda !!

NIK : 3522142410631888  
 Nama : Mala  
 No. Rekening : 3131313131  
 Saldo : 1400000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

Kode Pertandingan :	a001
Tim Kandang :	Persib Bandung
Tim Lawan :	Pelita Raya
Tanggal :	2015-02-15
Jam :	15:30:00
Stadion :	Si Jalak Harupat
Tribun :	VIP
Harga :	100000

Jumlah tiket yang dibeli 2  
 \*maks 2 tiket

Total 200000

Gambar 28. Halaman Pembelian dengan User Mala

3. Rincian data pembelian user Mala.

Kode Pertandingan	: a001	NIK : 3522142410631888
Tim Kandang	: Persib Bandung	Nama : Mala
Tim Lawan	: Pelita Raya	No. Rekening : 3131313131
Tanggal	: 2015-02-15	Saldo : 1400000
Jam	: 15:30:00	
Stadion	: Si Jalak Harupat	
Tribun	: VIP	
Harga	: 100000	
Jumlah Tiket yang dibeli	: 2	
Total	: 200000	

Gambar 29. Rincian pembelian untuk User Mala

4. Pembelian berhasil, sehingga Mala mendapatkan tampilan tiket pertandingan yang dapat di cetak.



**Tiket Pertandingan Sepak Bola Liga Indonesia**

NIK : 3522142410631888  
 Nama : Mala  
 Tim Kandang : Persib Bandung  
 Tim Lawan : Pelita Raya  
 Tanggal : 2015-02-15  
 Jam : 15:30:00  
 Stadion : Si Jalak Harupat  
 Tribun : VIP  
 Jumlah Tiket yang Dibeli : 2  
 Total Pembayaran : 200000

- Gambar 30. Tampilan Tiket Pertandingan Sepak Bola  
**4.7.2 Pembelian Kedua**

Pada pembelian kedua, pembeli sudah pernah melakukan pembelian sebanyak 2 tiket pada pertandingan yang sama.

1. User dengan nama Mala memilih pertandingan Persib Bandung dengan Pelita Raya lagi tetapi memilih kode pertandingan yang berbeda.

Data Diri Anda !!

NIK : 3522142410631888  
 Nama : Mala  
 No. Rekening : 3131313131  
 Saldo : 1200000

Pilih kode Pertandingan yang Anda inginkan !

Kode Pertandingan :	a003
Tim Kandang :	Persib Bandung
Tim Lawan :	Pelita Raya
Tanggal :	2015-02-15
Jam :	15:30:00
Stadion :	Si Jalak Harupat
Tribun :	Ekonomi
Harga :	30000

Jumlah tiket yang dibeli 1  
 \*maks 2 tiket

Total 30000

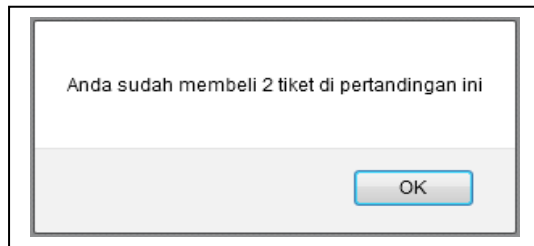
Gambar 31. Halaman Pembelian dengan User Mala

2. Rincian data pembelian user Mala.

Kode Pertandingan	: a003	NIK : 3522142410631888
Tim Kandang	: Persib Bandung	Nama : Mala
Tim Lawan	: Pelita Raya	No. Rekening : 3131313131
Tanggal	: 2015-02-15	Saldo : 1200000
Jam	: 15:30:00	
Stadion	: Si Jalak Harupat	
Tribun	: Ekonomi	
Harga	: 30000	
Jumlah Tiket yang dibeli	: 1	
Total	: 30000	

Gambar 32. Rincian Pembelian User Mala

3. Karena sebelumnya telah melakukan pembelian dengan memilih pertandingan yang sama sebanyak 2 tiket, maka pembeli akan mendapat notifikasi pada Gambar 33.



Gambar 33. Notifikasi sudah membeli dua tiket

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat membantu dalam penjualan tiket pertandingan sepak bola. Dengan adanya sistem ini, pembeli yang ingin membeli tiket dapat mengetahui terlebih dahulu tentang informasi pertandingan sepak bola yang diadakan. Pembeli yang akan melakukan pembelian, harus menginputkan No.KTP/ NIK dengan benar. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kepalsuan data NIK yang digunakan saat membeli tiket pertandingan sepak bola.

Pada proses pembayaran juga dilakukan pengecekan saldo pembeli, saldo harus mencukupi dan di atas Rp 100.000,00. Ketika pembelian berhasil maka pembeli akan mendapatkan Tiket Pertandingan Sepak Bola yang dapat langsung dicetak sendiri.

Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web ini, diharapkan dapat mempermudah pembeli untuk membeli tiket pertandingan, mengurangi antrian serta membantu mengurangi percaloan.

### 5.2 Saran

Saran untuk pengembangan Sistem Penjualan Tiket Pertandingan Sepak Bola Berbasis Web sangat dibutuhkan agar sistem bisa lebih sempurna.

1. Sistem ini bisa dikembangkan lagi untuk keamanannya.
2. Tampilan atau interface untuk sistem ini perlu dikembangkan lagi agar lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afyenni, Rita. 2014. "Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP)". *Jurnal TEKNOIF*. 2(1), 35-39.
- [2] Alamsyah. 2011. "Sistem Informasi Penjualan Tiket Po. Metro Express". *Jurnal Ilmiah Forsitek*. 1(2), 64-69.

- [3] Edy, Dodi, dan Stevalin Bethsani. 2009. "Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse". *Jurnal Informatika*. 5(1), 71-85.
- [4] Fitriani, Melati, Inne Gartina Husein, dan Kurniawan Nur Ramadhani. 2011. *Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Online Menggunakan Php Dan Ajax*. Proyek Akhir. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung.
- [5] Ibrahim, Ali. 2011. "Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Web". *Jurnal Sistem Informasi*. 3(1), 320-326.
- [6] Iswandi. "Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Raja Variansi Motor". Skripsi. Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia.
- [7] Khalish, Abdul. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Jual Mahal Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Php, Database Mysql, Dan Animasi Adobe Flash Professional Cs6*. Skripsi. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia "Yptk" Padang.
- [8] Murphy, Beny Indra, dan Daniel Udjulawa. 2012. "Fasilitas Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Untuk Sma Negeri Oleh Pt. XI Axiata, Tbk Palembang". *Jurnal STMIK GI MDP*. Jurusan Sistem Informasi.
- [9] Paryati. 2010. "Aplikasi Sistem Informasi Tiket Pesawat Terbang di PT.Garuda Indonesia Berbasis Web". *Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010) UPN "Veteran" Yogyakarta*.
- [10] Putra, Riosaka. 2010. "Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Pratapa Nirmala Palembang". *Jurnal STMIK GI MDP*. Jurusan Komputerisasi Akuntansi STMIK GI MDP.