

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

*Show business* (Bisnis Pertunjukan) adalah di singkat menjadi show biz. Adalah istilah bahasa sehari-hari untuk segala aspek bisnis industri hiburan (seperti manager, agen, produsen dan distributor) untuk elemen kreatif seperti (seniman, penyanyi, penulis dan musisi). Istilah ini digunakan untuk menggambarkan berbagai macam hiburan yang ditawarkan kepada konsumen untuk dinikmati. Dengan kata lain, adalah bisnis yang memfokuskan pada pertunjukkan. Show business berlaku untuk setiap aspek hiburan termasuk bioskop, televisi, radio, teater dan music, wayang kulit maupun wayang golek.

Salah satu cara untuk mendapatkan tiket dari show business adalah dengan mengantri di tempat penjualan tiket. Mengantri berjam-jam untuk membeli tiket pertunjukan mungkin pernah menjadi dedikasi bagi para pecinta wayang kulit khususnya. Tetapi semakin berkembangnya teknologi, hal itu menjadi tanda bahwa masyarakat masih tertinggal jaman. System lama kuno dari tempat pertunjukan tiket, pada umumnya sudah mulai beralih dan menyesuaikan diri dengan teknologi yang sedang berkembang.

Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam mendukung berbagai kegiatan dalam mengolah data. Selain itu, dengan menggunakan Teknologi Informasi dan dengan memanfaatkan komputer yang digunakan pada suatu pertunjukan lain, data dapat di simpan lebih rapi dan ditampilkan kembali dengan mudah dan cepat

apabila diperlukan. Dari data tersebut dapat diolah menjadi suatu informasi yang dapat disebarluaskan kepada publik, sehingga publik bisa mendapatkan informasi yang diperlukan secara cepat, akurat, dimanapun dan kapanpun. Sehubungan dengan hal diatas, kami menawarkan jasa pembuatan software untuk digunakan pada perusahaan di bidang seni hiburan.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis bermaksud membuat tugas akhir dengan judul “APLIKASI PEMESANAN TIKET ONLINE HIBURAN SENI BUDAYA DI KABUPATEN PONOROGO ”. Agar nantinya bisa dikembangkan diperusahaan tersebut untuk meningkatkan mutu, mempercepat pekerjaan serta dapat memberikan pelayanan informasi yang cepat dan akurat.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dapat disusun yaitu:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi mengenai katalog yang akan di jual berbasis *website* sebagai media promosi dan penjualan yang dapat di *update* dengan mudah pada waktu yang di inginkan dan menyediakan *database* produk sebagai media penyimpanan.
2. Bagaimana proses transaksi penjualan dan proses pencatatan stok barang yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi proses yang terkomputerisasi dan *real time*.

### **C. BATASAN MASALAH**

1. Menyediakan akses informasi penjualan tiket dan menangani proses transaksi secara *online* yang melibatkan administrator web dan pelanggan.
2. Untuk melakukan transaksi pemesanan atau pembelian tiket, pembeli dapat melihat secara langsung dari katalog yang telah ditampilkan.
3. Bahasa yang dipakai adalah bahasa pemrograman yang berbasis PHP dan MySQL dalam pembuatan *databasenya*.

### **D. TUJUAN**

1. Merubah penjualan secara biasa menjadi lebih modern dan bisa diakses dimana saja.
2. Untuk mempermudah dan mempercepat proses transaksi penjualan dan pencatatan stok penjualan tiket.
3. Untuk memudahkan penjual dan pembeli untuk bisa bertransaksi secara bebas
4. Mengatasi permasalahan, antrian yang menyita waktu dan untuk mengutamakan keselamatan *online*.

### **E. MANFAAT**

1. Mempermudah dan mempercepat konsumen dalam transaksi penjualan tiket secara *online*.
2. Dapat di akses dimanapun dan kapan pun.
3. Penulis mendapat kesempatan dan pengalaman untuk mengimplementasikan berbagai ilmu dan ketrampilan dari bangku kuliah.

4. Perancangan dan pembuatan program ini dapat menjadi pengalaman yang sangat bermanfaat untuk menerapkan sistem yang lebih luas dan kompleks ataupun hanya untuk menyempurnakan.
5. Untuk meningkatkan ekonomi daerah dan memperkenalkan budaya lokal

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang laporan tugas akhir ini, penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini merupakan acuan untuk memecahkan masalah tugas akhir, berisi dasar teori yang selanjutnya digunakan dalam bagian analisis dan perancangan.

### **BAB III METODE PENELITIAN dan PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang metode dalam penelitian dan menjelaskan mengenai tahapan-tahapan yang dilalui dalam penyelesaian tugas akhir ini, mulai dari perancangan DFD (*Data Flow Diagram*), perancangan ERD (*Entity Relational Diagram*), perancangan alur sistem secara keseluruhan yang dipresentasikan dalam bentuk blok diagram sistem (desain umum sistem), menganalisa serta membuat struktur *database* yang digunakan.

#### **BAB IV ANALISA DATA dan PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang pengolahan data dan paparan hasil dari tahapan penelitian atau perancangan yang mencakup konstruksi kode, tes kode, dan antarmuka perangkat lunak yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang membangun untuk kebaikan sistem.