

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi dengan pesat, terutama teknologi informasi dan komunikasi, memicu masyarakat modern dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Akan tetapi mereka perlu mendapatkan layanan yang praktis, mudah, dan efisien. salah satunya adalah pemesanan Tiket Pertandingan Timnas sepakbola Indonesia.

Aplikasi Tiket Pertandingan sepak bola ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah manusia dalam melakukan aktivitas pemesanan tiket pertandingan sepakbola dalam negeri ini. Dengan menggunakan aplikasi ini si pengguna tidak perlu datang langsung ke stadion. Hanya langsung membuka aplikasi ini di Android si pengguna dapat dengan mudah melihat jadwal pertandingan dan tempat pertandingan berlangsung serta melakukan pemesanan tiket.

Dengan latar belakang di atas saya mencoba membuat suatu perancangan aplikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan tiket pertandingan Maka dengan demikian saya mencoba mengangkat judul "***Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Ticketing Pertandingan SepakBola Timnas Indonesia berbasis Android***" dan mengharapkan serta mempermudah pemesanan tiket tersebut dengan waktu yang singkat dan mudah.

1.2 Maksud dan Tujuan

Tujuan penulisan proyek akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi perancangan E-ticketing pertandingan sepakbola Timnas Indonesia berbasis android bertujuan untuk dapat mempermudah para supporter melakukan pemesanan melalui aplikasi ini. Didalam aplikasi tersebut supporter dapat mengetahui harga tiket berdasarkan kategori-kategori serta mengetahui jadwal pertandingan yang berlangsung.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam Proyek Akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara kerja aplikasi pemesanan tiket pertandingan?
2. Bagaimana cara menghubungkan aplikasi ke internet.?
3. Bagaimana cara membuat program android yang didalamnya terdapat kegiatan pemesanan tiket pertandingan sepakbola menggunakan program php dengan database mysql?

1.4 Pembatasan Masalah

Pada pengerjaan proyek akhir ini digunakan batasan – batasan sebagai berikut :

1. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi e-ticketing pertandingan sepakbola timnas indonesia berbasis android adalah Eclipse sebagai perangkat lunaknya dan java sebagai bahasa pemograman C++. Serta menghubungkan database dan server adalah menggunakan Mysql.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk merealisasikan proyek akhir ini, yaitu :

1. Studi Literature
Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus atau perpustakaan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasi proyek akhir.
2. Diskusi
Metode ini dilakukan dengan berdiskusi kepada pembimbing akademik dan staf yang telah ahli bidangnya

1.6 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab – bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, rumusan masalah, pembatasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan pengertian mengenai landasan pemikiran yang berisi teori-teori yang mengenai masalah maupun sistem yang berkaitan dengan judul pada tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menyajikan proses perancangan dan proses program android yang menggunakan bahasa pemrograman

BAB IV PENGUJI DAN ANALISA

Pada bab ini merupakan bagian pengujian dari aplikasi berbasis android, serta menganalisa dari sistem yang telah dibuat

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan dan saran – saran yang konstruktif

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Untuk dapat menyelesaikan proyek akhir ini saya telah menyiapkan rencana kegiatan penulisan proyek akhir. Hal ini berfungsi agar semua kegiatan penelitian sesuai dengan rencana penelitian.

No	Kegiatan	Waktu Penelitian (Bulan 2017)						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Tujuan Persiapan Penelitian							
	a.Studi Kepustakaan							
	b.Konsultasi Judul Proyek Akhir							
	c.Penyusunan dan Pengajuan Judul							
	d.Perijinan Penelitian							
2.	Tahap Pelaksanaan Penelitian							
	a.Pengumpulan Data Proyek Akhir							
	b.Analisa Data							
3.	Tahap Penyusunan Proyek Akhir							