

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website ini memiliki peran penting dalam mempercepat penyebaran informasi kepada masyarakat dan juga berperan sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan jumlah pelanggan [1]. Keunggulan *website* sebagai media informasi merupakan dari proses kostumisasinya dapat dirancang secara menarik dan interaktif serta menyesuaikan kebutuhan pengguna [2]. Dalam konteks penyelenggaraan *event*, *website* juga dapat menyertakan fitur yang memungkinkan untuk berinteraksi. Ini akan memberikan kenyamanan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan maupun berkomunikasi, sementara bagi perusahaan, dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pengolahan data [3].

Senshi No Matsuri adalah sebuah festival budaya Jepang yang diadakan secara tahunan setiap bulan Agustus di Purwokerto sejak tahun 2022. Acara ini menampilkan beragam konten menarik, termasuk stan makanan unik, stan aksesoris, berbagai perlombaan, serta berbagai penampilan yang mengangkat budaya pop Jepang maupun tradisional. Festival ini menjadi wahana bagi pengunjung untuk menikmati pengalaman khas Jepang, baik dari segi kuliner maupun hiburan, menciptakan atmosfer yang meriah dan penuh kegembiraan di tengah kota Purwokerto, Festival ini mengalami peningkatan yang signifikan dalam jumlah pengunjung mencapai angka 2000 – 3000 orang dari berbagai kalangan usia.

Seiring dengan perkembangannya, Festival Senshi No Matsuri menghadapi berbagai tantangan dalam proses *ticketing online* dan penyampaian membuat token secara manual menggunakan Google Spreadsheet dengan menggabungkan tiga digit terakhir dari nomor pembeli dan tiga digit nomor transaksi, lalu mengirimkan token tersebut kepada pembeli terkait. Semua

kendala ini menghambat pengelolaan dan verifikasi informasi, serta memperlambat proses pendaftaran dan komunikasi.

Observasi yang dilakukan pada festival serupa seperti Akita Japan Festival di Purwokerto menunjukkan bahwa mereka menggunakan Google Docs untuk pembelian tiket, dengan data yang diarahkan ke Google Spreadsheet. Namun, panitia Akita Japan Festival menghadapi kendala saat memeriksa bukti pembayaran karena harus mengakses Google Drive terlebih dahulu untuk mengklik link bukti pembayaran di kolom Google Spreadsheet. Tiket *online* yang dikirimkan secara otomatis menggunakan metode *bulking* atau email massal akan dilakukan setelah seluruh proses selesai atau setelah form pendaftaran ditutup. Hal ini mengakibatkan keluhan dari pelanggan mengenai lamanya waktu yang dibutuhkan untuk pengiriman bukti transaksi tiket *online*, karena panitia harus menunggu penutupan penjualan tiket online sebelum dapat mengirimkan semua tiket sekaligus.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan merancang dan membangun situs resmi untuk Festival Senshi No Matsuri. Penulis memilih menggunakan metode Pengembangan Perangkat Lunak *Agile* jenis *Extreme Programming* (XP). cocok untuk tim dengan skala kecil hingga menengah, dan mampu menangani kebutuhan yang tidak jelas serta sering berubah. XP sangat fleksibel terhadap perubahan permintaan klien selama proses pengembangan perangkat lunak, sehingga memungkinkan penyelesaian pengembangan perangkat lunak dengan cepat dan sesuai kebutuhan klien [4].

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan situs web Senshi No Matsuri yang dibuat dapat membantu Festival Senshi No Matsuri dalam pembelian tiket online oleh pengunjung dan pengelolaan tiket online oleh panitia serta memberikan informasi mengenai festival tidak hanya kepada calon pengunjung saja, tetapi juga dapat disampaikan kepada masyarakat secara luas melalui situs web. Selain itu, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen data pengunjung dan transaksi tiket secara real-time. Dengan adanya fitur yang terintegrasi, panitia dapat lebih mudah memantau jumlah tiket yang terjual dan mengelola akses masuk selama acara

berlangsung. Penggunaan teknologi berbasis web ini juga bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan navigasi yang intuitif dan tampilan yang responsif di berbagai perangkat. Selain itu, situs web ini dapat menjadi sarana promosi yang efektif bagi festival untuk menarik lebih banyak pengunjung di tahun-tahun mendatang. Keamanan data pengguna juga menjadi prioritas dalam pengembangan sistem ini untuk memastikan setiap transaksi berjalan dengan aman. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan Senshi No Matsuri dapat semakin berkembang dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pihak yang terlibat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penjelasan yang telah disampaikan, penulis merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah situs web penjualan yang mampu mengatasi permasalahan tiket *online* secara otomatis dan menyediakan media informasi secara terpadu dalam satu *platform*?
2. Bagaimana merancang sistem penjualan tiket *online* yang otomatis serta mendukung pengelolaan konten program lomba?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem penjualan tiket *online* yang otomatis serta mendukung pengelolaan konten program lomba
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan *website* yang dapat mengintegrasikan transaksi tiket secara otomatis dan penyajian informasi festival dalam satu platform?
3. Bagaimana penerapan sistem otomatisasi untuk mempermudah proses pembuatan token tiket dan mempermudah panitia dalam melakukan penjualan tiket?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Merancang dan Membangun *website* yang berfungsi sebagai media informasi khusus seperti portfolio yang memuat acara

yang berhasil diselenggarakan serta informasi lomba dan tempat pembelian tiket online untuk festival.

1.5 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan penelitian dari penelitian yang dilaksanakan:

1. Subjek penelitian terbatas pada panitia Festival Senshi No Matsuri dan beberapa festival serupa yang diselenggarakan di wilayah Purwokerto.
2. Pengembangan website festival Senshi No Matsuri dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript, *template engine* EJS(*Embedded Java Script*), Express.js untuk *backend*, dan *database* MySql menggunakan Metode *Extreme Programming* serta *Payment Gateway* menggunakan Midtrans.
3. Pengujian *website* Festival Senshi No Matsuri berfokus pada pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box* dan pengujian SUS (*System Usability Scale*).
4. Penelitian ini terbatas pada pengembangan *website* penjualan dan tidak mencakup implementasi *Search Engine Optimization* (SEO).

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut:

1. Bermanfaat dalam meningkatkan eksistensi Senshi No Matsuri dan sebagai media dokumentasi kegiatan serta media informasi resmi berbasis *website*.
2. Bermanfaat memudahkan panitia dalam transaksi tiket *online* festival
3. Mempermudah calon pembeli maupun calon mitra agar mendapatkan informasi tentang produk dan jasa yang diinginkan.
4. Berguna sebagai panduan dan referensi dalam pengembangan perangkat lunak untuk penelitian selanjutnya.
5. Bagi penulis bermanfaat dapat menambah wawasan dalam pengembangan perangkat lunak serta dalam karya atau penelitian.