

# RANCANG BANGUN MARKETPLACE BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PENJUALAN DAN PEMBELIAN TIKET EVENT PADA WILAYAH CIAYUMAJAKUNING

**Adly Muhamad Dhiyaul Haq<sup>1</sup>, M.Herdian Bhakti<sup>2</sup>, Budi Susanto<sup>3</sup>**

*1,2,3 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Cirebon  
Jl.Fatahillah, Watubelah, Kec. Sumber, Cirebon, Jawa Barat, Indonesia, 45611 e-mail:  
1aldydyhy92@gmail.com, 2bhakti@umc.ac.id, 3budi.susanto@umc.ac.id*

## **Abstrak**

Marketplace merupakan tempat yang menghubungkan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli. Tujuan merancang dan membangun platform marketplace berbasis web yang memfasilitasi penjualan dan pembelian tiket event di wilayah Ciayumajakuning. Wilayah Ciayumajakuning saat ini belum memiliki sarana penjualan dan pembelian tiket event sehingga minimnya informasi mengenai event yang saat ini sedang diselenggarakan pada wilayah Ciayumajakuning. Untuk melakukan penjualan tiket event saat ini masih menggunakan cara manual dengan cara bertemu langsung dengan pembeli dan promosi melalui sosial media sehingga kurang maksimal dalam melakukan penjualan tiket. Hal ini terkadang menimbulkan banyak permasalahan diantaranya yaitu masih banyak beredar tiket event palsu. Aplikasi yang dibuat adalah marketplace berbasis web sebagai sarana penjualan dan pembelian tiket event untuk event wilayah ciayumajakuning. Website yang dibuat menggunakan Bahasa pemrograman PHP Nattive, antarmuka aplikasi dikembangkan dari Framework CSS Bootstrap dan sebagai databasenya adalah MySQL. Metode yang digunakan adalah RAD (Rapid Application Development). Aplikasi berbasis web ini dapat menyajikan informasi mengenai event yang mungkin saat ini sedang berlangsung atau yang akan datang. aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat daftar event dengan detail informasi seperti tanggal, waktu, lokasi, kategori, dan deskripsi event.

**Kata Kunci:** Marketplace, Website, Penjualan, Pembelian, Tiket event.

## **Abstract**

*A marketplace is a place that connects sellers and buyers to conduct buying and selling transactions. The goal is to design and build a web-based marketplace platform that facilitates the sale and purchase of event tickets in the Ciayumajakuning region. Currently, the Ciayumajakuning region lacks a proper ticket sales and purchase facility, leading to limited information about the events being held there. The current method of selling event tickets relies on manual interactions with buyers and promotion through social media, which can be suboptimal and sometimes results in the circulation of fake event tickets. The application developed is a web-based marketplace for selling and purchasing event tickets in the Ciayumajakuning region. The website is built using the PHP programming language, the application interface is developed using the Bootstrap CSS framework, and MySQL serves as the database. The development method used is RAD (Rapid Application Development). This web-based application can provide information about ongoing or upcoming events in the region. Users can view a list of events with detailed information such as date, time, location, category, and event description.*

**Keywords:** *Markets, Websites, Sales, Purchases, Tickets events.*

## 1. PENDAHULUAN

Wilayah Ciayumajakuning terletak di wilayah yang meliputi kota Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan. Wilayah ini memiliki banyak sekali instansi atau organisasi setiap tahunnya memiliki event yang diselenggarakan setiap tahunnya seperti event konser musik, workshop, dan masih banyak lainnya. Namun, hingga saat ini, wilayah Ciayumajakuning masih menghadapi tantangan dalam hal penjualan dan pembelian tiket event. Dari situlah terdapat tantangan dalam penjualan tiket event di wilayah tersebut, dimana belum ada platform khusus yang memfasilitasi penjualan tiket-tiket tersebut. Penjualan tiket event di beberapa daerah masih mengandalkan media sosial sebagai saluran penjualan, namun hal ini mengakibatkan tiket tidak memiliki bentuk elektronik yang valid. Akibatnya, masih banyak beredar tiket palsu yang dapat merugikan pembeli. Agar mendapatkan hasil penjualan tiket event yang maksimal, maka diperlukan berupa sarana penjualan dan pembelian tiket event untuk event-event yang berada di wilayah Ciayumajakuning. Dengan pertimbangan tersebut, penulis memandang penting serta menuangkannya dalam penulisan laporan skripsi ini dengan mengambil judul “Rancang Bangun Marketplace Berbasis Web Sebagai Sarana Penjualan Dan Pembelian Tiket Event Pada Wilayah Ciayumajakuning”.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model RAD (Rapid Application Development). Model ini merupakan sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat.

Definisi lain menyatakan bahwa metode pengembangan perangkat lunak RAD adalah metode yang menggunakan pendekatan berorientasi objek untuk pengembangan perangkat dan perangkat lunak. Tahapan yang berada di dalam metode RAD dibagi menjadi 4 yaitu : Perencanaan kebutuhan, Desain sistem, Proses pengembangan dan Pengumpulan feedback, yang terakhir implementasi. Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma RAD (Rapid Application Development) dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1** Paradigma RAD (Rapid Application Development)

Tahapan utama dalam RAD untuk pengembangan perangkat lunak ini adalah, sebagai berikut :

- Perencanaan Kebutuhan, merupakan tahap awal dalam suatu pengembangan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau stakeholder pengguna yang bertujuan untuk mengidentifikasi maksud akhir atau tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan.
- Desain Sistem, pada tahap ini keaktifan pengguna sangatlah penting untuk mencapai tujuan karena pada tahapan ini dilakukan proses desain dan proses perbaikan desain secara berulang-ulang apabila

masih terdapat ketidaksesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya.

c. Proses pengembangan dan pengumpulan feedback, pada tahap ini desain sistem yang telah dibuat dan disepakati, diubah ke dalam bentuk.

aplikasi versi beta sampai dengan versi final.

d. Implementasi, merupakan tahapan dimana programmer menerapkan desain dari suatu sistem yang telah disetujui pada tahapan sebelumnya. Sebelum sistem diterapkan, dilakukan proses pengujian terhadap program untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada sistem yang dikembangkan.

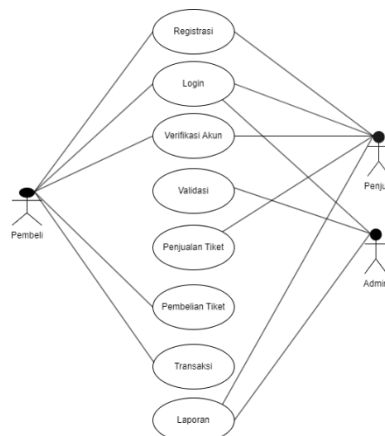
## 2.1 Analisis Sistem

Pembelian tiket yang saat ini sedang berjalan dilakukan dengan memesan tiket melalui nomor telepon, lalu kemudian penyelenggara memberikan informasi ketersediaan tiket, pembeli melakukan pembayaran sesuai yang disepakati transfer bank, konfirmasi pembayaran kepada penyelenggara, lalu kemudian penyelenggara memberikan tiket fisik. Hal ini membuat proses pembelian tiket lebih lambat dikarenakan antara pembeli dan penyelenggara harus berinteraksi secara langsung, selain itu hal ini memiliki resiko besar penipuan terjadi karena pembeli harus mempercayai informasi yang diberikan oleh penyelenggara tanpa adanya bukti yang jelas sebelum menerima tiket fisik. Komunikasi langsung antara pembeli dan penyelenggara melalui telepon membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelian tiket secara online. Oleh karena itu, penulis mengusulkan sistem marketplace berbasis web sebagai sarana penjualan dan pembelian tiket event pada wilayah Ciayumajakuning untuk mempercepat proses pembelian dan penjualan tiket secara online dan mengurangi resiko penipuan.

Rancang bangun Marketplace berbasis web sebagai sarana penjualan dan pembelian tiket event dibangun untuk membantu bagi para penjual dan pembeli tiket event untuk memudahkan pembelian atau penjualan tiketnya. Saat ini, wilayah Ciayumajakuning belum memiliki sarana yang khusus untuk penjualan dan pembelian tiket event dan untuk melakukan penjualan tiket masih menggunakan promosi-promosi lewat sosial media atau calo dan tidak menutup kemungkinan terjadinya tiket palsu dan penjualan tiket kurang maksimal karena terkendala di pemasaran. Sistem yang diusulkan akan memberikan fasilitas dan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna sistem. Design akan dimodelkan dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML).

## 2.2 Perancangan Sistem

### 2.2.1 Use Case Diagram

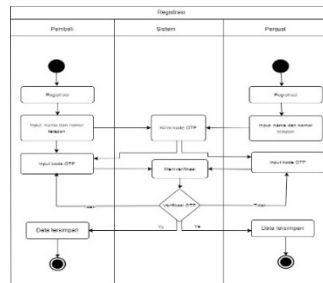


**Gambar 2** Use Case Diagram

Pada Gambar 2. Menunjukkan hubungan aktivitas yang terjadi antara aktor dengan sistem. Aktor dalam sistem pada gambar tersebut yaitu admin, penjual, dan pembeli. Dijelaskan bahwa penjual dan pembeli dapat melakukan registrasi untuk membuat akun, dan seluruh aktor bisa melakukan login, pada saat pembeli berhasil login pertama kali pembeli melakukan verifikasi akun, jika ingin menjadi penjual maka verifikasi akun juga, lalu kemudian admin melakukan validasi data penjual. Pembeli dapat melakukan pembelian tiket serta transaksi menggunakan payment. Terakhir yaitu pembeli dapat melakukan unduh laporan penjualan, dan admin dapat mengunduh laporan keseluruhan.

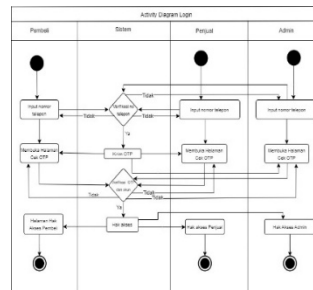
## 2.3 Activity Diagram

### 2.3.1 Activity Diagram Registrasi



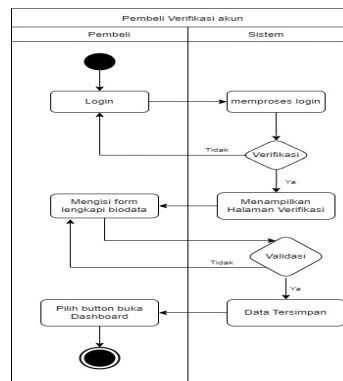
**Gambar 3 Activity Diagram Registrasi**

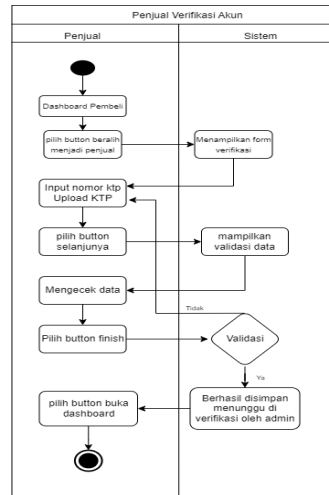
### 2.3.2 Activity Diagram Login



**Gambar 4 Activity Diagram Login**

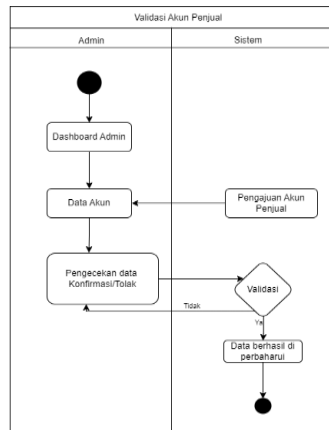
### 2.3.3 Activity Diagram Verifikasi





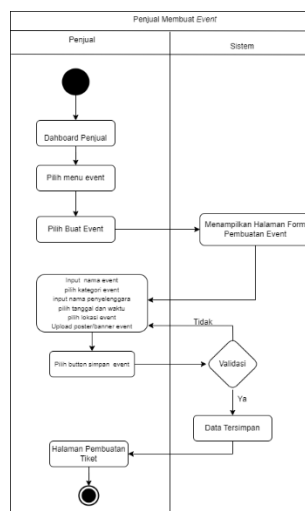
**Gambar 5 Dan 6 Activity Diagram Verifikasi**

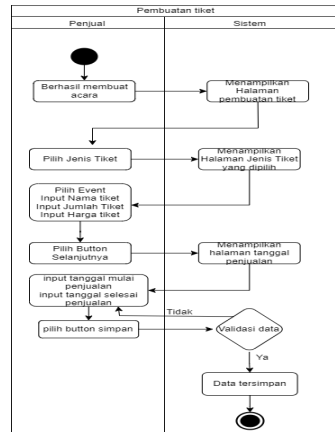
### 2.3.4 Activity Diagram Validasi



**Gambar 7 Activity Diagram Validasi**

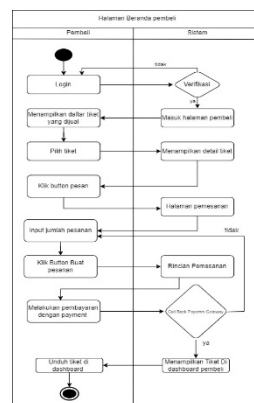
### 2.3.5 Activity Diagram Penjualan Tiket





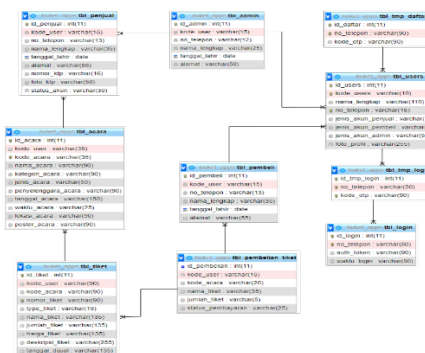
**Gambar 8 Dan 9 Activity Diagram Penjualan Tiket**

### 2.3.6 Activity Diagram Pembelian Tiket dan Transaksi



**Gambar 10 Activity Diagram Pembelian Tiket dan Transaksi**

### 2.3.7 Relasi Tabel

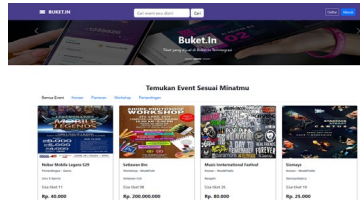


**Gambar 11 Relasi Tabel**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Penggunaan Aplikasi

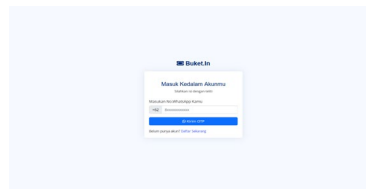
##### 3.1.1 Halaman Utama



**Gambar 12** Halaman Utama

- Buka web browser yang anda miliki, kemudian tulis ‘http://127.0.0.1/buket\_app/application/views/’ atau bisa juga dengan IPv4 address dengan syarat harus satu jaringan yang sama.
- Jika ingin Melakukan Login maka pilih button
- Masuk, dan jika ingin melakukan registrasi untuk pembuatan akun maka menekan tombol Daftar.

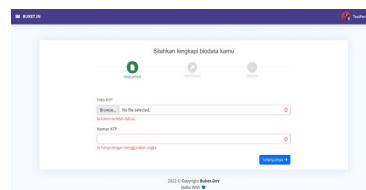
##### 3.1.2 Halaman Login



**Gambar 13** Halaman Login

- Memasukan nomor telepon yang sudah terdaftar dan menekan tombol kirim otp.
- memasukan kode Otp sesuai yang dikirim dan menekan tombol verifikasi.

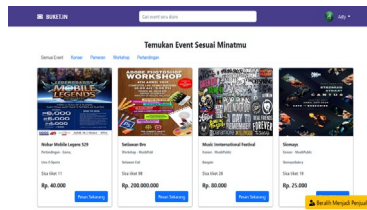
##### 3.1.3 Halaman Verifikasi



**Gambar 14** Halaman Verifikasi

- Melengkapi biodata pembeli seperti profile, alamat, dll.
- Jika ingin menjadi penjual, pengguna wajib melakukan verifikasi akun penjual dan upload ktp sebagai syarat untuk menjadi penjual.

### 3.1.4 Halaman Pembelian tiket.

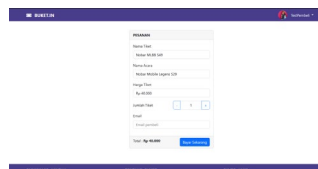


Gambar 15 Halaman Pembelian Tiket

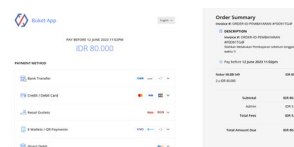
- Memilih tiket sesuai yang diminati, dan menekan tombol pesan sekarang.
- Sistem menampilkan detail tiket. jika ingin melanjutkan pembelian,
- maka pengguna bisa menekan tombol pesan sekarang.



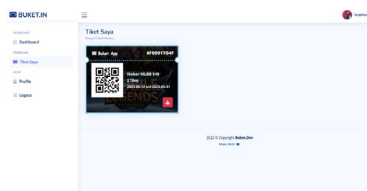
- Setelah itu, pengguna bisa menginputkan jumlah tiket.



- Setelah pengguna menginputkan jumlah tiket, maka sistem akan mengarahkan ke halaman pembayaran *payment gateway*.



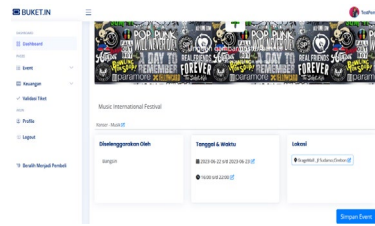
### 3.1.5 Halaman Dashboard Pembeli



Gambar 16 Halaman Dashboard Pembeli

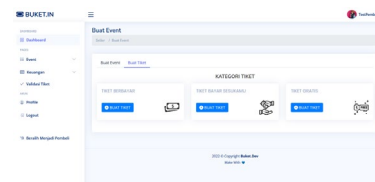
- Jika ingin melihat tiket yang sudah berhasil dibeli, maka pengguna memilih menu Dashboard lalu memilih menu tiket saya

### 3.1.5 Halaman Penjualan Tiket.



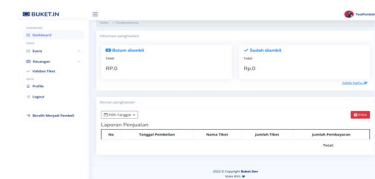
**Gambar 17** Halaman Penjualan Tiket

- Jika pengguna sudah berstatus sebagai penjual dan sudah di acc admin, maka pada dashboard penjual terdapat beberapa menu. Jika ingin melakukan penjualan tiket, penjual memilih menu Buat event.
- Setelah itu penjual bisa mengisi biodata event, dan jika setelah selesai mengisi, maka penjual akan diarahkan ke menu pembuatan tiket.



- Kemudian, penjual bisa memilih kategori tiket berdasarkan kebutuhan penjual, tiket berbayar, gratis, dan bayar sesukamu.
- Setelah itu penjual melengkapi biodata tiket dan mengatur tanggal penjualan.

### 3.1.6 Halaman Laporan



**Gambar 18** Halaman Laporan

- jika penjual ingin melakukan unduh laporan penjual bisa menekan tombol print.

## 4. KESIMPULAN

Rancang Bangun Marketplace Berbasis Web Sebagai Sarana Penjualan Dan Pembelian Tiket Event Pada Wilayah Ciayumajakuning yang telah dibuat dapat mengatasi beberapa masalah, yaitu penjual dan pembeli tiket event di wilayah ciayumajakuning yang ingin melakukan penjualan dan pembelian tiket event dapat mengakses sistem ini dengan mudah melalui internet. Memberikan kemudahan untuk melakukan pemasaran tiket event karna penjual bisa langsung melakukan pemasaran tiket pada sistem ini. Mempermudah transaksi bagi pembeli karna sudah terintegrasi payment gateway dalam aplikasi. Dengan diterapkannya sistem ini, maka mampu meningkatkan penjualan dan

pembelian tiket event khusus untuk wilayah ciayumajakuning. Mempermudah melakukan pencarian tiket event sesuai dengan minat pengguna karena aplikasi ini memiliki fitur pencarian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Raul Irawan Hermanto, Malabay (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Event Di Kota Jakarta Berbasis Website. Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA Vol 5 No 3 November 2021. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1403>.
- [2] Hari Purwanto (2019) . Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Dan Posisi Kursi Penumpang Pesawat Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id>
- [3] Muda Sirul Huda, Yusra Fernando (2021). E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library ReactJS. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI) Vol. 2, No. 1, Maret 2021, 96 - 103 E-ISSN: 2746-3699. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- [4] Nurul Muthmainah, Sayed Achmady, Junaidi Salat (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Penjualan Ms Glow Dan Muthmainnah Fashion Berbasis Framework Materialize Css Dan Codeigniter 3. Jurnal Real Riset ISSN: 2685-1024. <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JRR>.
- [5] Jessica Syahvira, Ibnu Rusydi, Zulham (2021). Sistem Informasi Penjualan Tiket Pada Travel PT.Citra Buana Menggunakan Vb.Net (Studi Kasus Di PT.Citra Buana). Jurnal *Of Information System Computer Science & Information Technology* E-ISSN : 2723-1089 P-ISSN : 2776-7779 Vol.2, No.2 Hal 13-20. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/device/article/view/1750>.
- [6] Alif Danang Pinangkis, Tomi Andreansyah (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Cyber Area (Juca) Volume2(3),2022. <http://www.ilmuteknik.org/index.php/cyberarea/article/view/116>.
- [7] Norma Ningsih, Aprianto, Onastatia Sahartian (2023). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Event Online Untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Berbasis Mobile. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS) Vol. 5 No. 1, Februari 2023, hlm. 7 – 12 ISSN 2686-3359 (Online) <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/2247>.
- [8] Liza Dayana, Buhori Muslim (2016) Pengertian CSS (Cassading Style Sheets). Jurnal Ilmiah Betrik, Vol. 07, No.01, April, 2016 Hal-41. <https://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/11>
- [9] Ahmad Yani, Abdurahman Hidayat, Rusidi (2019). Pengertian HTML. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM), Vol. 2, No. 2, Desember 2019 Hal-42. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/35>.
- [10] Dani Pradana Kartaputra, Fari Ashari, Uro Abdurohim (2021). Aplikasi Penjualan Tiket Seminar Kesehatan Berbasis Web. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol 10 No. 2, Desember 2021. <https://journal.stmik-bandung.ac.id/index.php/JurnalTI/article/view/160>
- [11] Ellya Helmud (2021). Pengertian Database. Jurnal Informatika, Volume 7 No. 1, Januari 2021 ISSN: 2407 – 1730 Hal-81. <http://journal.po.poltekanika.ac.id/index.php/inf/article/view/204>.

- [12] Irmayani. Ardiansyah (2021). Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD). Jurnal Teknik Informatika Kaputama Vol. 5 , No. 1, Januari 2021 Hal-11 P-ISSN: 2548-9704 E-ISSN: 2686-0880. <https://jurnal.kaputama.ac.id>.
- [13] Sukmawati, Didi Susiano (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Pariwisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. Jurnal Onesimik/ Vol. 2 Nomor 2 Juni/2019/ ISSN: 2657-0750. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php>
- [14] Bagus Putu Wahyu Nirmala ,Nengah Widya Utami , Bagus Made Sabda Nirmala (2020). Sistem Informasi Marketplace Pnyewaan Kendaraan Berbasis Website Di Nusa Penida, Bali <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11598/10455>
- [15] Setiawansyah, Dinda Titian Lestari, Dyah Ayu Megawaty (2022). Pengertian Website . Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) Vol. 3, No 2, Juni 2022, 244-253 ISSN 27723-3367. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2031/619>
- [16] Candra, Rio Kurnia, Imelda Atastina, and Yanuar Firdaus. "Audit teknologi informasi menggunakan framework COBIT 5 pada domain DSS (Deliver, Service, and Support)(Studi kasus: IGRACIAS Telkom University)." *eProceedings of Engineering* 2.1 (2015).