

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**RANCANG BANGUN SISTEM *TICKETING KECAK AND BARONG DANCE*
SHOW THE NUSA DUA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL***

OLEH :

[NI PUTU YULIA FEBRYANTHI SETIAWAN PUTRI / 2115323001]

[HENING TRISWARI / 2115323008]



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
PROYEK TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN SISTEM *TICKETING*
KECAK AND BARONG DANCE SHOW THE NUSA DUA
MENGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL***

Proyek Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma DIII di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323001	Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri	
2	2115323008	Hening Triswari	

Bukit Jimbaran, 6 Agustus 2024

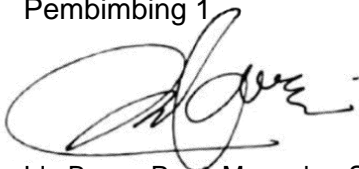
Disetujui Oleh :

Manager Proyek



Ferry Rama
NIP. 1309004

Pembimbing 1



Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT.
NIP. 198707052015041002

Pembimbing 2



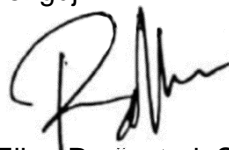
I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa, ST., M.Kom.
NIP. 197111051999031002

Penguji 1



I Wayan Budi Sentana, S.T., M.Kom.
NIP. 198111052014041001

Penguji 2



Elina Rudiastari, SH., MH.
NIP. 197604122008012017

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama/NIM : 1. Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri/2115323001
2. Hening Triswari/2115323008

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknologi Informasi

Jenis Karya : Proyek Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak **Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas proyek tugas akhir kami yang berjudul: *Rancang Bangun Sistem Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua Menggunakan Framework Laravel beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)*. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 20 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri



Hening Triswari

FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Kami yang bertandatangan dibawah ini:

Nama/NIM : 1. Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri/2115323001
2. Hening Triswari/2115323008

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Proyek Tugas Akhir berjudul Rancang Bangun Sistem *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua* Menggunakan *Framework* Laravel bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa proyek tugas akhir terdapat indikasi plagiarisme, kami **bersedia menerima sanksi** akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang kami peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 20 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Hening Triswari
NIM. 2115323008

Handwritten signature of Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri.

Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri
NIM. 2115323001

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, kami panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya kami mampu melaksanakan dan menuntaskan Proyek Tugas Akhir yang bertempat di *The Nusa Dua* serta Laporan Tugas Akhir dengan Judul **“Rancang Bangun Sistem *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua Menggunakan Framework Laravel*”**.

Dalam tugas akhir ini, kami mendesain dan mengimplementasikan sistem yang memungkinkan pengelola acara *Kecak and Barong di The Nusa Dua* untuk mengelola penjualan tiket secara efisien dan efektif. Kami memilih *framework Laravel* sebagai landasan pengembangan karena fleksibilitas dan kehandalannya dalam mengembangkan aplikasi web yang kompleks.

Pada bagian ini, kami memfokuskan upaya kami untuk mempersembahkan antarmuka pengguna yang intuitif dan fungsional bagi *user*. Kami berharap bahwa sistem yang kami rancang dapat memberikan kemudahan dalam manajemen acara serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Tentu saja, tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE., M.eCom. selaku Direktur Politeknik Negeri Bali
2. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Bapak I Wayan Suasnawa ST., MT. selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika.
4. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT. selaku Dosen Pembimbing 1 penulis.
5. Bapak I Gusti Ngurah Catur Bawa, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 penulis.
6. Bapak I Made Agus Dwiatmika selaku General Manager The Nusa Dua.
7. Bapak Ferry Rama selaku Manajer Proyek penulis di The Nusa Dua.
8. Bapak I Ketut Adi Suhendra selaku Ketua Tim Proyek penulis di The Nusa Dua.
9. Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan moral serta material.
10. Serta kepada seluruh teman-teman di Jurusan Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Kami menyadari bahwa proses ini adalah sebuah perjalanan yang membutuhkan kerja keras, kesabaran, dan dedikasi. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sungguh berarti bagi kami dan menjadi motivasi untuk terus berkembang di masa depan.

Akhir kata, kami mengharapkan hasil dari tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pihak yang terlibat dan menjadi kontribusi kecil kami dalam pengembangan dunia teknologi informasi. Sekali lagi, terima kasih atas segala bentuk dukungan dan bantuan yang diberikan.

Jimbaran, 6 Agustus 2024

Penulis
D3 Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Bali

ABSTRAK

Pada era digital ini, keberadaan sistem ticketing telah menjadi esensial dalam mengelola proses pemesanan tiket untuk berbagai acara hiburan. Tujuan tugas akhir ini yaitu untuk merancang dan mengembangkan proyek dari sistem ticketing untuk penjualan tiket dari pertunjukan tari Kecak and Barong di The Nusa Dua, Bali, menggunakan framework Laravel sebagai landasan pengembangan. Proyek yang dikembangkan berperan sebagai pusat kontrol untuk mengelola data pertunjukan, harga tiket, informasi pengguna, dan laporan transaksi. Metode pengembangan sistem yang diterapkan meliputi analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna, implementasi fitur-fitur manajemen data, serta pengujian fungsional. Dengan fokus pada aspek administratif, sistem ini bertujuan untuk menambah efisiensi dalam manajemen acara dan memudahkan pengguna yang akan menggunakan sistem ini.

Kata kunci: Sistem Ticketing, Framework Laravel, Manajemen Acara, Efisiensi Pengelolaan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK	1
1.1 Informasi Global Proyek.....	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Deskripsi Proyek/Gambaran Umum Proyek.....	2
1.4 Tujuan Proyek	13
1.5 Keuntungan Proyek	14
BAB II PERENCANAAN PROYEK.....	15
2.1 Teknologi Digunakan	15
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	16
2.3 Perancangan Proyek	17
2.4 Anggaran Biaya	62
BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....	64
3.1 Hasil Proyek Aplikasi	64
3.1 Implementasi Proyek	77
BAB IV PENUTUP	86
4.1. Kesimpulan.....	86
4.2. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
Lampiran 1.....	89
Lampiran 2.....	91
Lampiran 3.....	92

Lampiran 4.....	93
Lampiran 5.....	94
Lampiran 6.....	96
Lampiran 7.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informasi Global Proyek.....	1
Tabel 2.1 Pembagian Tugas.....	16
Tabel 2.2 Anggaran Biaya.....	62
Tabel 3.1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Flowmap Sign Up</i>	4
Gambar 1.2 <i>Flowmap Sign In</i>	5
Gambar 1.3 <i>Flowmap Sign Out</i>	6
Gambar 1.4 <i>Flowmap Change Password</i>	6
Gambar 1.5 <i>Flowmap Tickets</i>	7
Gambar 1.6 <i>Flowmap Bookings</i>	8
Gambar 1.7 <i>Flowmap Reports</i>	9
Gambar 1.8 <i>Flowmap Products</i>	10
Gambar 1.9 <i>Flowmap Profile</i>	11
Gambar 1.10 <i>Flowmap User Management</i>	12
Gambar 2.1 <i>Activity Diagram Sign Up</i>	18
Gambar 2.2 <i>Activity Diagram Sign In</i>	19
Gambar 2.3 <i>Activity Diagram Change Password</i>	20
Gambar 2.4 <i>Activity Diagram Tickets</i>	21
Gambar 2.5 <i>Activity Diagram Products</i>	22
Gambar 2.6 <i>Activity Diagram Bookings</i>	24
Gambar 2.7 <i>Activity Diagram Reports</i>	25
Gambar 2.8 <i>Activity Diagram Profile</i>	26
Gambar 2.9 <i>Activity Diagram Sign Out</i>	27
Gambar 2.10 <i>Activity Diagram User Management</i>	28
Gambar 2.11 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 2.12 <i>Use Case Diagram Super Admin</i>	30
Gambar 2.13 <i>Use Case Diagram Admin</i>	31
Gambar 2.14 <i>Use Case Diagram User</i>	32
Gambar 2.15 <i>EERD Project Ticketing Kecak</i>	33
Gambar 2.16 <i>Sequence Diagram Sign Up</i>	34
Gambar 2.17 <i>Sequence Diagram Sign In</i>	35
Gambar 2.18 <i>Sequence Diagram Change Password</i>	35
Gambar 2.19 <i>Sequence Diagram Tickets</i>	37
Gambar 2.20 <i>Sequence Diagram Products</i>	38
Gambar 2.21 <i>Sequence Diagram Bookings</i>	40
Gambar 2.22 <i>Sequence Diagram Reports</i>	42

Gambar 2.23 <i>Sequence Diagram Profile</i>	42
Gambar 2.24 <i>Sequence Diagram Sign Out</i>	43
Gambar 2.25 <i>Sequence Diagram User Management</i>	44
Gambar 2.26 <i>Desain User Interface Sign In</i>	46
Gambar 2.27 <i>Desain User Interface Sign Up</i>	46
Gambar 2.28 <i>Desain User Interface Dashboard</i>	47
Gambar 2.29 <i>Desain User Interface Tickets</i>	48
Gambar 2.30 <i>Desain User Interface Bookings</i>	49
Gambar 2.31 <i>Desain User Interface Profile</i>	50
Gambar 2.32 <i>Desain User Interface User Management</i>	51
Gambar 2.33 <i>Desain User Interface Halaman Edit (User Management)</i>	52
Gambar 2.34 <i>Desain User Interface Products</i>	52
Gambar 2.35 <i>Desain User Interface Add Tickets</i>	53
Gambar 2.36 <i>Desain User Interface Edit Ticket</i>	53
Gambar 2.37 <i>Desain User Interface Add Additional</i>	54
Gambar 2.38 <i>Desain User Interface Edit additional</i>	55
Gambar 2.39 <i>Desain User Interface Reports</i>	55
Gambar 2.40 <i>Desain User Interface Edit Form Bookings</i>	56
Gambar 2.41 <i>Desain User Interface Change Password</i>	57
Gambar 2.42 <i>Desain User Interface Notification</i>	58
Gambar 2.43 <i>Desain User Interface Invoice</i>	58
Gambar 2.44 <i>Desain User Interface Calculations</i>	59
Gambar 2.45 <i>Desain User Interface Restore</i>	59
Gambar 2.46 <i>Desain User Interface Dashboard (User)</i>	60
Gambar 2.47 <i>Desain User Interface Reports (User)</i>	61
Gambar 2.48 <i>Desain User Interface Profile (User)</i>	62
Gambar 3.1 <i>Tampilan Awal (Sign In)</i>	64
Gambar 3.2 <i>Tampilan Sign In</i>	65
Gambar 3.3 <i>Tampilan Sign Up</i>	65
Gambar 3.4 <i>Tampilan Change Password</i>	66
Gambar 3.5 <i>Tampilan Dashboard (Admin/Super Admin)</i>	67
Gambar 3.6 <i>Tampilan Bookings</i>	68
Gambar 3.7 <i>Tampilan Edit Booking</i>	68
Gambar 3.8 <i>Pop Up Confirm Delete (Edit Booking)</i>	69
Gambar 3.9 <i>Tampilan Form Tickets</i>	69

Gambar 3.10 Tampilan <i>Reports</i>	70
Gambar 3.11 Tampilan <i>Products</i>	71
Gambar 3.12 Tampilan <i>Add Ticket (Products)</i>	71
Gambar 3.13 Tampilan <i>Add Additional (Products)</i>	71
Gambar 3.14 Tampilan <i>Edit Ticket (Products)</i>	72
Gambar 3.15 Tampilan <i>Edit Additional (Products)</i>	72
Gambar 3.16 <i>Pop Up Confirm Delete (Products)</i>	72
Gambar 3.17 Tampilan <i>Profile (Admin/Super Admin)</i>	73
Gambar 3.18 Tampilan <i>User Management</i>	74
Gambar 3.19 Tampilan <i>Edit User (User Management)</i>	74
Gambar 3.20 <i>Pop Up Confirm Delete (User Management)</i>	75
Gambar 3.21 Tampilan <i>Profile (User)</i>	75
Gambar 3.22 Tampilan <i>Dashboard (User)</i>	76
Gambar 3.23 Tampilan <i>Reports</i>	77
Gambar 3.24 Tampilan <i>File Report</i>	77
Gambar 3.25 Pendaftaran <i>Domain Active</i>	78
Gambar 3.26 Pendaftaran <i>Hosting Active</i>	78
Gambar 3.27 Halaman <i>CPanel</i>	78
Gambar 3.28 <i>Databases Cpanel</i>	79
Gambar 3.29 <i>Create New Database</i>	79
Gambar 3.30 <i>MySQL Users</i>	79
Gambar 3.31 <i>Add User To Database</i>	80
Gambar 3.32 <i>Import Database</i>	80
Gambar 3.33 Halaman <i>CPanel</i>	80
Gambar 3.34 <i>Files Cpanel</i>	81
Gambar 3.35 <i>Upload File Project</i>	81
Gambar 3.36 <i>Folder public_html (File Manager)</i>	81
Gambar 3.37 <i>File index.php</i>	82
Gambar 3.38 <i>File .env (APP_URL)</i>	82
Gambar 3.39 <i>File .env (Database Connection)</i>	82
Gambar 3.40 <i>Manage Installed SSL Websites</i>	83
Gambar 3.41 Halaman Awal <i>Website</i>	83

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Sistem Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua adalah sistem yang dirancang dan dibangun guna mempermudah dalam penjualan dan perekapan tiket pertunjukan Kecak and Barong Dance Show secara langsung. Secara keseluruhan proyek yang akan dibangun dapat yaitu sistem pemesanan tiket secara langsung yang terjadi pada penjualan tiket kecak dan barong di The Nusa Dua.

Dengan adanya sistem ini, akan memungkinkan pengguna untuk memasukkan data pembeli tiket di tempat dan data tersebut langsung diolah oleh sistem sehingga admin(seller) tidak perlu merekap pembelian tiket secara manual dan seluruh data pembelian tiket di tempat terkumpul di satu database.

Tabel 1.1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	<i>Proyek Dari Tempat PKL / Penugasan Dari Prodi</i>
Pengerjaan Proyek	<i>Kelompok / Individu</i>
Pemilik Proyek	<i>Indonesia Tourism Development Corporation (ITDC)</i>
Manajer Proyek	<i>Ferry Rama</i>
Ketua Tim Proyek	<i>I Ketut Adi Suhendra</i>
Anggota Proyek	1. Ni Putu Yulia Febryanthi Setiawan Putri 2. Hening Triswari

1.2 Latar Belakang

Saat ini pertunjukan Tari Kecak dan Barong telah mengalami peningkatan permintaan dari wisatawan domestik dan internasional. The Nusa Dua sebagai kawasan pariwisata yang terkenal sebagai salah satu destinasi terbaik untuk liburan mewah di Bali yang juga kerap menjadi tuan rumah berbagai acara dan pertemuan internasional. Kini The Nusa Dua menawarkan atraksi budaya pertunjukan tarian tradisional seperti Tari Kecak dan Barong, yang menambah daya tarik budaya dan seni di kawasan ini.

Pertunjukan yang memukau dengan kisah mitologi dan alunan musik yang menghanyutkan membuat pertunjukan kecak dan barong di The Nusa Dua menjadi salah satu pertunjukan yang ingin dilihat oleh wisatawan saat berkunjung ke Bali. Oleh karena itu untuk mengakomodasi permintaan yang semakin meningkat, dibutuhkan sistem yang lebih efisien dalam pengelolaan penjualan tiket. Dengan kemajuan teknologi saat ini, dapat mempercepat

proses pengolahan data, meningkatkan kepuasan pengguna, dan memungkinkan manajemen yang lebih efisien. Oleh sebab itu dengan adanya penerapan sistem ticketing untuk pertunjukan kecak dan barong di The Nusa Dua, diharapkan petugas dapat dengan mudah melakukan rekapitulasi terhadap laporan hasil pertunjukan tanpa memerlukan perhitungan serta pendataan secara manual. Oleh karena itu dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, pembuatan proyek dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua Menggunakan Framework Laravel”** diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, untuk mendukung pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan.

1.3 Deskripsi Proyek/Gambaran Umum Proyek

Proyek Rancang Bangun Sistem Informasi *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua* Menggunakan *Framework* Laravel akan digunakan oleh orang yang bertugas dalam penjualan tiket (*admin*) dan orang yang mengatur data serta akun yang tersimpan (*super admin*), serta orang yang belum mendapatkan izin menjadi *admin* (*user*). Pada Sistem yang dibuat nantinya, *user*, *admin* dan *super admin* akan dapat melakukan *sign up*, *sign in*, *sign out*, dan mengelola *profile* masing-masing. *Admin* dan *super admin* akan dapat memasukkan data pembeli tiket, melihat dan mengedit data pembelian tiket, mengunduh tagihan/bukti pembayaran tiket, menambah serta mengedit tiket dan mengunduh laporan penjualan tiket. Selain itu, *super admin* akan dapat mengelola data yang telah terhapus dan akun yang tersimpan.

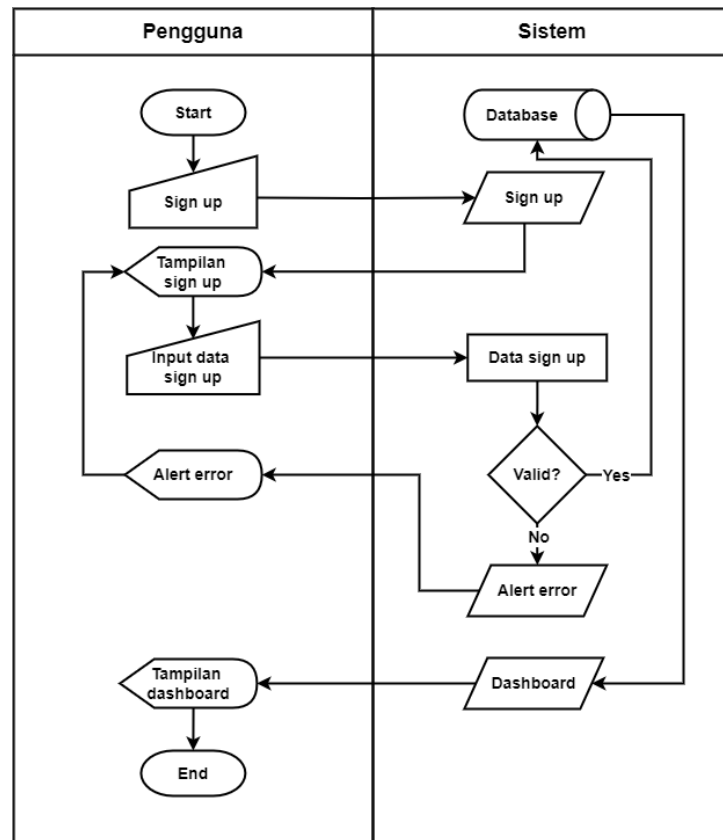
A. Menu dan fitur yang akan dihadirkan pada proyek

- 1) *Menu dashboard*: Halaman awal yang akan dilihat oleh pengguna (*admin*, *super admin*) saat mengunjungi *website*.
- 2) *Menu bookings*: Halaman untuk pengguna (*admin*, *super admin*) melihat dan mengedit pesanan tiket yang masuk serta mendapatkan *invoice* dari setiap pesanan.
- 3) *Menu tickets*: Halaman untuk pengguna (*admin*, *super admin*) menambah pemesanan tiket jika ada pengunjung yang membeli tiket di tempat.
- 4) *Menu products*: Halaman untuk pengguna (*admin*, *super admin*) menambah serta mengedit produk yaitu seperti tiket dan *additional* (produk selain tiket).
- 5) *Menu reports*: Halaman untuk pengguna (*admin*, *super admin*) mengunduh rekapitan pembelian tiket.
- 6) *Menu profile*: Halaman untuk pengguna (*user*, *admin*, *super admin*) melihat dan mengedit data diri.
- 7) *Menu user management*: Halaman untuk pengguna (*super admin*) mengatur akun yang tersimpan.
- 8) Fitur autentikasi (*Sign up*, *sign in*, *sign out*)

- 9) Fitur filter berdasarkan tanggal: fitur yang dapat digunakan pengguna (*admin, super admin*) untuk menyaring data yang tampil sesuai dengan tanggal yang dimasukkan, terdapat pada *menu dashboard, menu reports* dan halaman *calculations*.
- 10) Fitur filter berdasarkan data: fitur yang dapat digunakan pengguna (*admin, super admin*) untuk menyaring data yang tampil sesuai dengan kolom yang ada pada *table*, terdapat pada *menu dashboard, menu bookings, menu reports*.
- 11) Fitur unggah file: fitur yang dapat digunakan oleh pengguna (*admin, super admin*) untuk mengunggah bukti pembayaran, terdapat pada *menu tickets* dan edit di *menu bookings*.
- 12) Fitur pilih kolom *table*: fitur yang dapat digunakan pengguna (*admin, super admin*) untuk memilih kolom mana saja yang ingin dimasukkan pada file report yang akan di unduh, terdapat pada *menu reports*.
- 13) Fitur unduh laporan: fitur yang dapat digunakan pengguna (*admin, super admin*) untuk mengunduh rekapan data, terdapat pada *menu reports*.
- 14) Fitur mode terang dan mode gelap: fitur yang dapat digunakan pengguna untuk mengubah tampilan ke mode terang atau mode gelap, terdapat di *side navigation*.
- 15) Halaman *notifications*: halaman yang dapat memperlihatkan pesan notifikasi kepada pengguna (*admin, super admin*), terdapat pada *top navigation*.
- 16) Halaman *calculations*: halaman yang dapat digunakan oleh pengguna (*admin, super admin*) untuk melihat keseluruhan uang berdasarkan metode pembayaran, serta melakukan perhitungan kustom.
- 17) Halaman *restore*: halaman yang dapat dipakai oleh *super admin* untuk mengembalikan data yang terhapus, terdapat di bagian *top navigation*.

B. Flowmap Sistem Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua

1) Sign Up

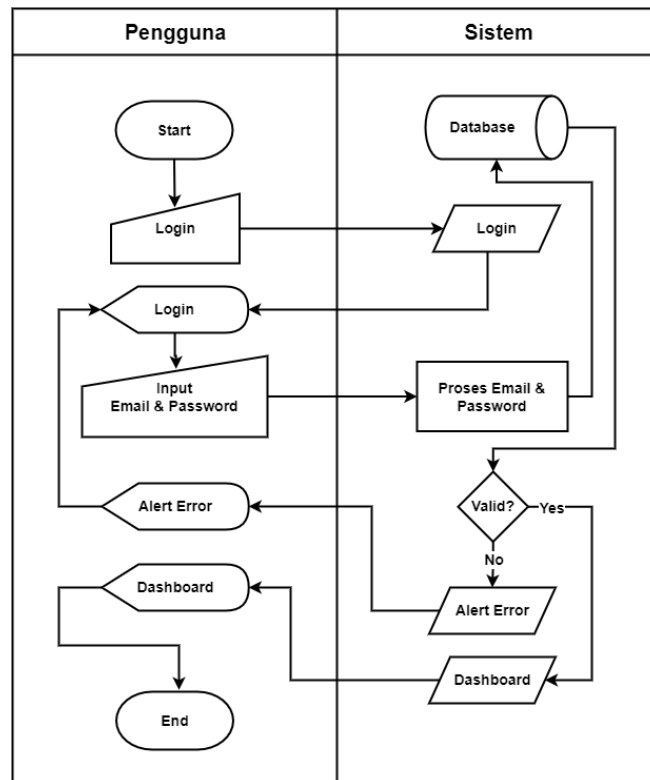


Gambar 1.1 Flowmap Sign Up

Penjelasan flowmap register

- Pengguna (*user, admin, super admin*) memilih *sign up*.
- Sistem mengeluarkan tampilan *sign up*, selanjutnya pengguna mendapatkan tampilan *sign up*.
- Selanjutnya pengguna memasukkan data *sign up*, kemudian data *sign up* diproses oleh sistem.
- Jika registrasi tidak *valid*, akan muncul *alert error*, kemudian pengguna akan mendapatkan *alert error* dan diarahkan kembali ke tampilan *sign up*.
- Jika registrasi *valid*, data akan tersimpan di *database*, selanjutnya sistem akan mengeluarkan *dashboard*, dan *user* mendapatkan tampilan *dashboard*.

2) Sign In

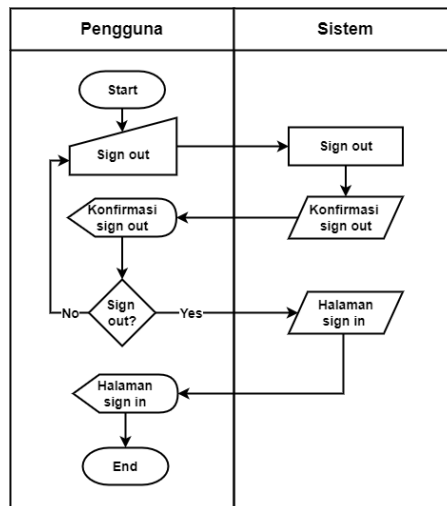


Gambar 1.2 Flowmap Sign In

Penjelasan flowmap login

- Pengguna (*user, admin, super admin*) memilih *sign in*, kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *sign in*.
- Pengguna mendapatkan tampilan *sign in*, selanjutnya masukkan *email* dan *password*.
- Sistem memproses *email* dan *password* dari pengguna.
- Jika data *email* dan *password* tidak ada pada *database*, maka data tidak *valid* dan sistem mengeluarkan *alert error* selanjutnya pengguna akan mendapatkan tampilan *alert error* dan kembali ke tampilan *sign in*.
- Jika data *username* dan *password valid*, sistem akan mengeluarkan halaman *dashboard*.
- Pengguna mendapat tampilan *dashboard* dan selesai.

3) Sign Out

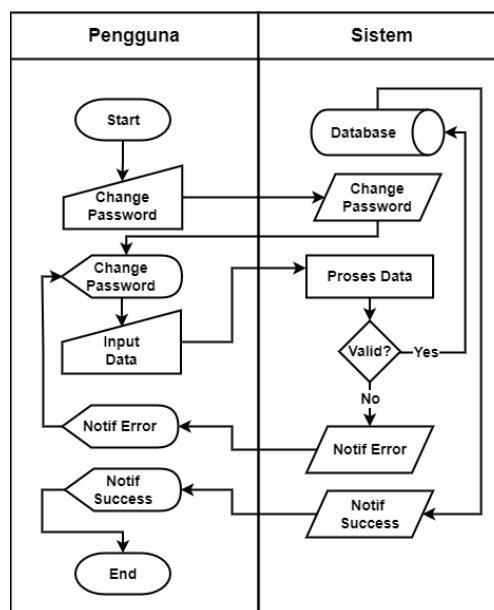


Gambar 1.3 Flowmap Sign Out

Penjelasan flowmap logout

- Pengguna (*user, admin, super admin*) memilih *sign out*, kemudian *system* akan memproses *sign out*.
- Sistem akan mengeluarkan konfirmasi *sign out*, kemudian pengguna akan mendapatkan tampilan tampilan konfirmasi *sign out*.
- Jika pengguna memilih pilih “No”, maka akan kembali ke awal, jika pengguna pilih “Yes”, maka sistem akan mengeluarkan tampilan *sign in*, dan pada pengguna akan tampil halaman *sign in* dan selesai.

4) Change Password

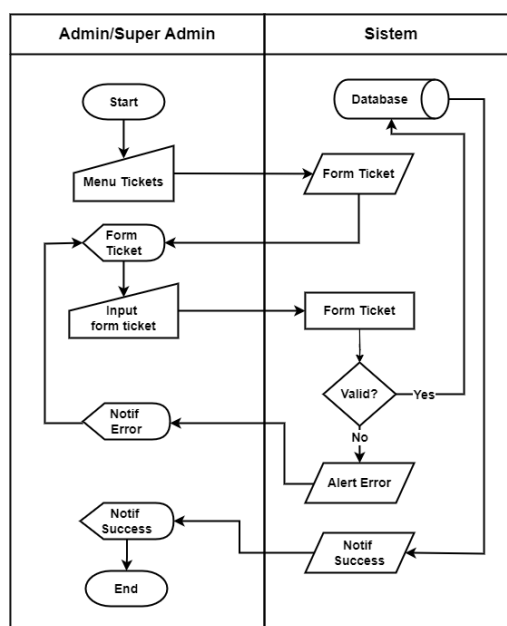


Gambar 1.4 Flowmap Change Password

Penjelasan *flowmap change password*

- Pengguna (*user, admin, super admin*) memilih *change password*, kemudian *system* akan mengeluarkan halaman *change password*, dan pengguna mendapatkan tampilan *change password*.
- Pengguna menginputkan data (*email, password* dan konfirmasi *password*), selanjutnya sistem memproses data tersebut.
- Jika data tidak *valid*, sistem akan mengeluarkan notifikasi *error*, dan pengguna akan mendapatkan notifikasi *error*.
- Namun jika data *valid*, data akan disimpan ke *database*, dan pengguna akan dapat notifikasi *success* dan selesai.

5) *Tickets*

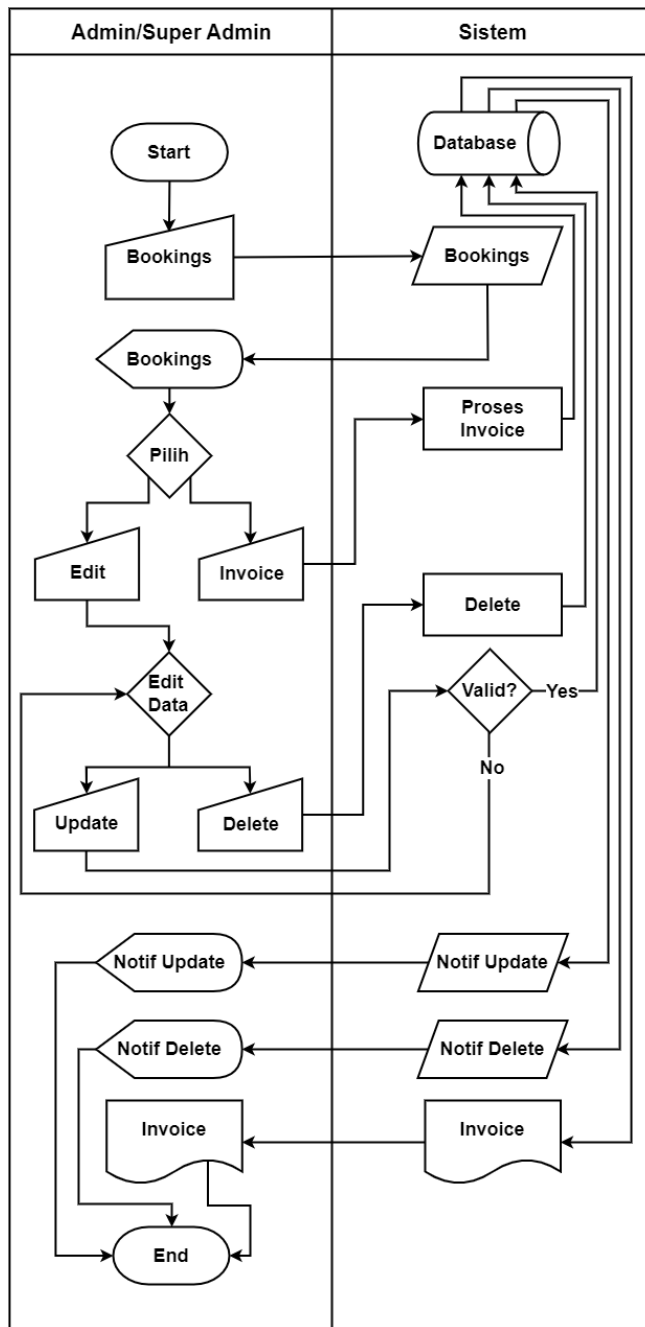


Gambar 1.5 *Flowmap Tickets*

Penjelasan *flowmap tickets*

- Pengguna (*admin/super admin*) memilih menu *tickets*, kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *tickets*, dan pengguna mendapatkan tampilan *form ticket*.
- Pengguna menginputkan data ke *form ticket*, selanjutnya sistem memproses *form ticket* tersebut.
- Jika data yang dimasukkan tidak *valid*, sistem akan mengeluarkan *alert error* dan pengguna mendapatkan tampilan notifikasi *error* dan kembali ke tampilan *form ticket*.
- Namun, jika data yang dimasukkan *valid*, maka data akan tersimpan di *database*, selanjutnya sistem akan mengeluarkan notifikasi *success* dan pengguna akan mendapatkan notifikasi *success* dan selesai.

6) *Bookings*



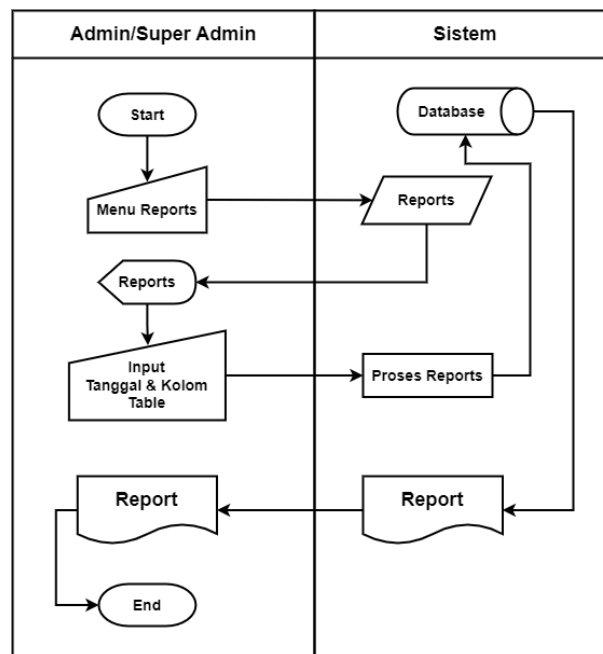
Gambar 1.6 Flowmap Bookings

Penjelasan flowmap bookings

- Admin/super admin* memilih menu *bookings*, kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *bookings*.
- Admin/super admin* mendapatkan tampilan *bookings* berupa *list*.
- Pada setiap *list* yang ada di *bookings*, *admin/super admin* dapat melakukan aksi edit atau *invoice*.

- d. Jika *admin/super admin* memilih aksi *invoice*, maka sistem akan memproses *invoice*, selanjutnya *admin/super admin* akan mendapatkan *invoice* berupa dokumen dan selesai.
- e. Jika *admin/super admin* memilih edit, maka *user* dapat memilih untuk *update* atau *delete*.
- f. Jika *admin/super admin* memilih *delete*, maka sistem akan memproses *delete* data, kemudian data akan dihapus dari *database*, selanjutnya sistem akan memberikan notifikasi *delete* dan *user* mendapatkan notifikasi *delete* kemudian selesai.
- g. Jika *user* memilih *update*, maka *system* akan memproses *update* data, kemudian data pada *database* akan di *update*, selanjutnya sistem akan memberikan notifikasi *update* dan *user* mendapatkan notifikasi *update* kemudian selesai.

7) Reports

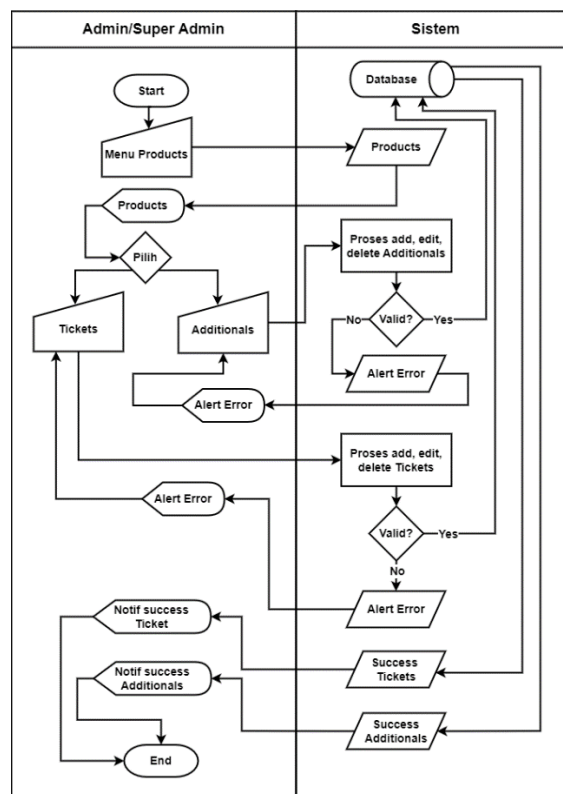


Gambar 1.7 Flowmap Reports

Penjelasan flowmap reports

- a. *Admin/super admin* memilih menu *reports*, kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *reports*, dan *admin/super admin* mendapatkan tampilan *reports*.
- b. Selanjutnya *admin/super admin* menginputkan tanggal dan kolom *table* yang diinginkan.
- c. Kemudian sistem akan memproses *reports*, mengambil data dari *database*, dan menghasilkan *file report*.
- d. Selanjutnya *user* mendapatkan *file report* dan selesai.

8) Products



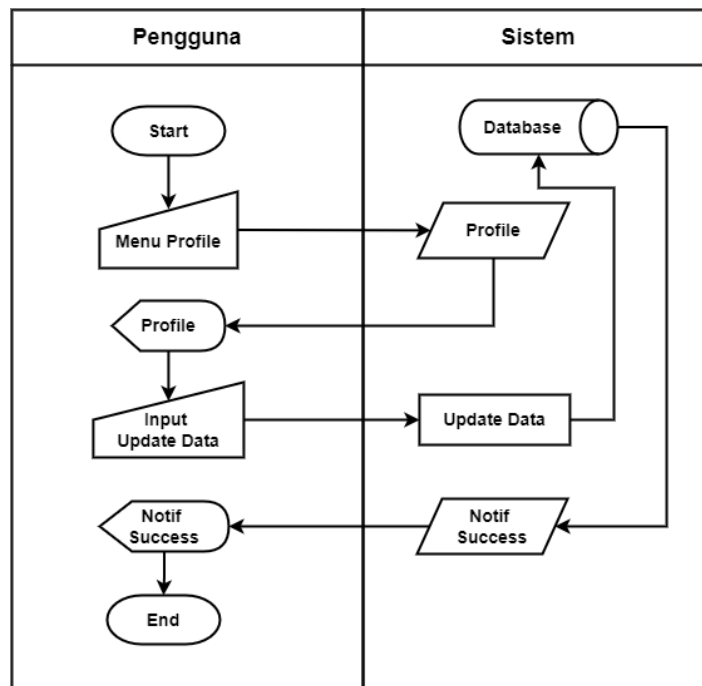
Gambar 1.8 Flowmap Products

Penjelasan flowmap products

- Admin/super admin* memilih menu *products*, kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *products*.
- Admin/super admin* mendapatkan tampilan *products* yang memiliki 2 opsi yaitu *Tickets* dan *Additional's*, *admin/super admin* dapat memilih salah satu dari 2 opsi tersebut.
- Jika *admin/super admin* memilih opsi *Tickets*, sistem akan memproses *add*, *edit* dan *delete* untuk tabel *tickets*.
- Jika *admin/super admin* memilih opsi *Additional's*, sistem akan memproses *add*, *edit* dan *delete* untuk tabel *additional's*.
- Selanjutnya jika data untuk opsi *Tickets* yang dimasukkan oleh *admin/super admin* tidak *valid* maka sistem akan mengeluarkan *alert error* dan *admin/super admin* akan mendapatkan tampilan *alert error* dan kembali ke *tickets*.
- Jika data yang dimasukkan *valid*, maka selanjutnya data tersimpan di *database* kemudian sistem akan mengeluarkan notifikasi *success* dan notifikasi ditampilkan ke *admin/super admin*, kemudian selesai.

- g. Jika data untuk opsi *Additional*s yang dimasukkan oleh *admin/super admin* tidak valid maka sistem akan mengeluarkan *alert error* dan *admin/super admin* akan mendapatkan tampilan *alert error* dan kembali ke *additional*s.
- h. Tetapi jika data *valid*, maka data akan disimpan di *database* kemudian sistem akan memproses notifikasi *success* dan notifikasi ditampilkan ke *admin/super admin*, kemudian selesai.

9) *Profile*

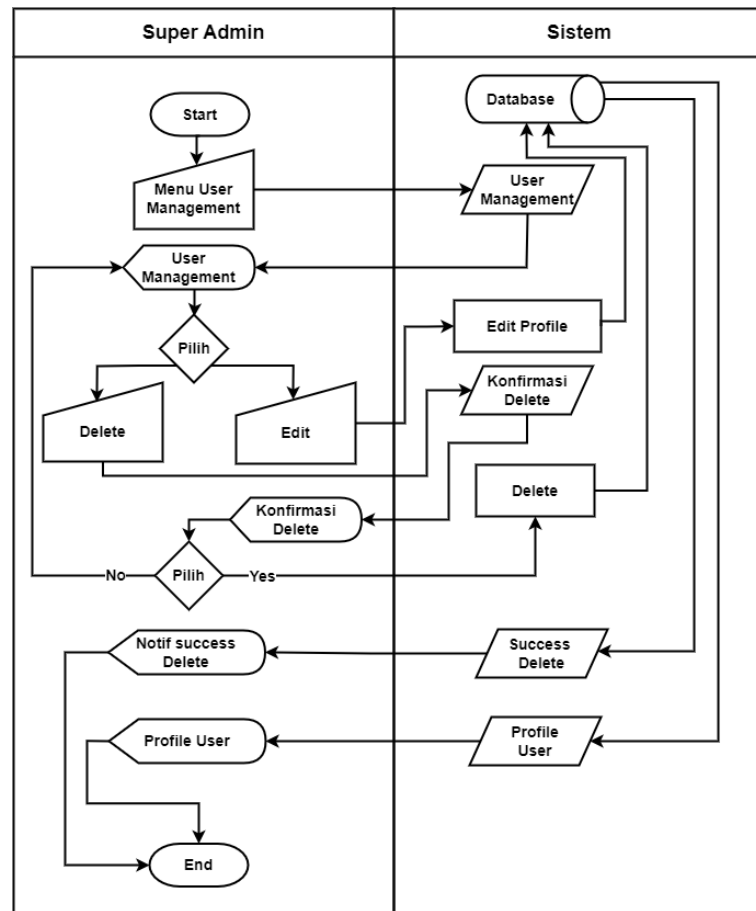


Gambar 1.9 *Flowmap Profile*

Penjelasan *flowmap profile*

- a. Pengguna (*user, admin, super admin*) memilih menu *profile*
- b. Kemudian sistem akan mengeluarkan tampilan *profile*, dan pengguna mendapatkan tampilan *profile*.
- c. Selanjutnya pengguna menginputkan *update data* yang diinginkan.
- d. Kemudian sistem memproses *update data* tersebut.
- e. *Update data* disimpan ke *database*, selanjutnya sistem akan mengeluarkan notifikasi *success*.
- f. Pengguna mendapatkan notifikasi *success* dan selesai.

10) User Management



Gambar 1.10 Flowmap User Management

Penjelasan flowmap user management

- Super admin* memilih menu *user management*, kemudian sistem akan mengeluarkan output tampilan *user management*.
- User mendapatkan tampilan *user management* yang memiliki 2 opsi yaitu Edit dan *Delete*, user dapat memilih salah satu dari 2 opsi tersebut.
- Jika *super admin* memilih opsi Edit, sistem akan memproses edit *profile* dari akun yang dipilih, mengambil datanya di *database*, kemudian *system* akan menghasilkan tampilan *profile* dari *user*, dan *super admin* mendapatkan tampilan *profile* tersebut dan selesai.
- Jika *super admin* memilih opsi *Delete*, sistem akan mengeluarkan konfirmasi *delete*, dan *super admin* mendapat tampilan konfirmasi *delete*, jika "No" *super admin* akan kembali ke tampilan *user management*, jika "Yes" sistem akan memproses *delete*, menandai data di *database*, kemudian menghasilkan notifikasi *success*, dan *super admin* mendapatkan tampilan notifikasi *success delete* dan selesai

C. Batasan Proyek

Dalam pengerjaan proyek tugas akhir, terdapat batasan-batasan proyek sebagai berikut.

- 1) Proyek hanya akan mencakup pengembangan menu dasar dari *website*, yang meliputi halaman *dashboard*, *bookings*, *tickets*, *reports*, *products*, *restore* dan *settings* (*profile* dan *user management*). Menu tambahan yang kompleks selain yang disebutkan sebelumnya merupakan di luar lingkup proyek.
- 2) Konfirmasi batas maksimum pemesanan tiket pada sistem, dilakukan secara manual oleh orang yang memiliki kewenangan, dalam kasus ini disebut *admin*.
- 3) Proyek tidak bergantung pada integrasi dengan sistem pihak ketiga atau layanan eksternal lainnya. Semua fitur yang dikembangkan akan menjadi bagian dari *website* yang berdiri sendiri.
- 4) Integrasi dengan sistem pemesanan tiket secara *online*, yang dimiliki oleh pihak ketiga merupakan diluar lingkup proyek.
- 5) Proses pemesanan tiket yang ada pada proyek hanya akan mencakup pemesanan tiket secara langsung, dimana pemesanan tiket oleh pemesan/pembeli tiket akan dilakukan oleh *admin*, dan pemesan/pembeli tiket, tidak memiliki keterkaitan secara langsung dengan sistem yang ada pada proyek.

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek "Rancang Bangun Sistem *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua* Menggunakan *Framework Laravel*" diuraikan sebagai berikut :

1. Tujuan utama proyek ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan penjualan tiket pertunjukan *Kecak and Barong Dance Show* di The Nusa Dua.
2. Tujuan lain dari proyek ini adalah untuk menyediakan platform yang memungkinkan pengelolaan data yang lebih baik terkait penjualan tiket, pembaruan harga, laporan keuangan, dan analisis kinerja pertunjukan. Dengan sistem yang terpusat dan terdigitalisasi diharapkan pengelolaan pertunjukan menjadi lebih efektif.
3. Proyek ini bertujuan untuk menyediakan analisa data yang lebih baik melalui sistem *ticketing*. Dengan mengumpulkan dan menganalisis data penjualan tiket, profil pengunjung, dan preferensi pembelian, pengelola dapat mendapatkan wawasan yang berharga untuk meningkatkan strategi pemasaran, harga tiket, dan pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

1.5 Keuntungan Proyek

Beberapa keuntungan yang diharapkan dari proyek "Rancang Bangun Sistem *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua* Menggunakan *Framework Laravel*" meliputi:

1. Segala aktivitas penjualan tiket secara langsung yang biasa dilakukan *admin* dapat menjadi satu dalam satu situs web.
2. Sistem ini memungkinkan *admin* untuk merekap penjualan tiket dengan lebih baik, sehingga mengoptimalkan perhitungan pendapatan.
3. Adanya sistem ini dapat menambah kepuasan pembeli yaitu dengan adanya pembuatan *invoice* atau bukti pembayaran yang dapat ditunjukkan kepada pembeli.
4. Secara keseluruhan, sistem pemesanan tiket ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan akses yang lebih mudah, dan proses yang efisien.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Proyek tugas akhir "Rancang Bangun Sistem Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua Menggunakan Framework Laravel" berhasil menciptakan sistem ticketing yang terintegrasi fungsi seperti pemesanan, perekapan dan akumulasi data, pengelolaan data yang efisien, dan dengan desain sistem yang modular dan scalable memungkinkan untuk pengembangan lebih lanjut dan penambahan fitur di masa depan sesuai dengan kebutuhan bisnis. Sistem ini memudahkan pengelolaan data pengguna dan transaksi tiket, menyediakan fitur monitoring dan pelaporan real-time, serta mendukung akses multiplatform, sehingga meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Hasil proyek ini menunjukkan bahwa sistem berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan dan memberikan manfaat signifikan bagi pengguna dan penyelenggara acara.

4.2. Saran

Saran yang hendak penulis sampaikan dari perancangan proyek tugas akhir "Rancang Bangun Sistem *Ticketing Kecak and Barong Dance Show The Nusa Dua* Menggunakan *Framework Laravel*" adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan fitur lanjutan:

Fitur yang ada saat ini mungkin sudah cukup untuk memenuhi keperluan dari pemesanan dan perekapan tiket di bagian admin, dan belum ada fitur pemesanan tiket untuk pengguna luar. Oleh karena itu untuk kedepannya diharapkan terdapat fitur yang dapat memungkinkan pengguna luar untuk memesan tiket secara online.

2. Peningkatan keamanan:

Keamanan yang ada saat ini pada sistem *ticketing kecak and barong dance show The Nusa Dua* masih belum optimal. Oleh karena itu untuk kedepannya diharapkan terdapat peningkatan keamanan seperti *Two-Factor Authentication (2FA)* yaitu implementasikan autentikasi dua faktor untuk meningkatkan keamanan akun pengguna dan juga *Regular Security Audits* yaitu melakukan audit keamanan secara rutin untuk memastikan sistem tetap aman dari ancaman siber.

3. Integrasi lebih lanjut:

Perancangan *sistem ticketing kecak and barong dance show The Nusa Dua* hanya sampai di perancangan sistem untuk admin, kedepannya diharapkan ada integrasi

lebih lanjut yang dapat memudahkan pihak penyelenggara untuk bekerja sama dengan agen perjalanan seperti menawarkan paket lengkap yang mencakup tiket pertunjukan dan akomodasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. W. Pertiwi and A. B. Hikmah, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- [2] R. F. Sari and A. U. S, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP*, Yogyakarta: ANDI, 2021.
- [3] A. N. Ichtiarto, M. I. Akbar and Y. D. Cahyo, "Perancangan Active Database Dalam Sistem Database Toko Online," *Melek IT Information Technology Journal*, vol. VI, no. 1, pp. 55-62, 2020.
- [4] A. S. Nugroho, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Trans Tekno, 2017.
- [5] H. Ilham and S. P. R. Bangun Wijayanto, "Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman," *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. II, no. 1, pp. 17-26, 2021.