

APLIKASI PENJUALAN TIKET ACARA KEBUDAYAAN KOREA MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Ishfahani Saphira dan Latifah
STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI No.17, Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
{ishfahani97, latifahbahrudinsuryobroto}@gmail.com

ABSTRAK

Korean wave merupakan kebudayaan populer dari Korea Selatan yang mulai masuk ke Cina dan Asia Tenggara sejak akhir 1990. Korean wave terdiri dari beberapa konten kebudayaan yang menjadi komoditas ekspor kebudayaan yang utama bagi Korea Selatan, diantaranya; film, drama televisi (K-Drama), musik (K-Pop) dan K-Fashion. Mengacu pada banyaknya jumlah penggemar Korea saat ini, maka semakin banyak acara bertemakan kebudayaan Korea. Tujuan dari penulisan ini adalah menghasilkan sebuah website yang dapat membantu penggemar Korean Wave untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan kebudayaan Korea dan mempermudah penggemar dalam pembelian tiket kegiatan-kegiatan tersebut. Perancangan website dimulai dari perancangan Unified Modelling Language (UML), yaitu use case diagram, activity diagram, dan class diagram, serta perancangan struktural navigasi. Hasil dari perancangan ini memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai kegiatan kebudayaan Korea.

Kata Kunci : *Korean Wave, Kebudayaan, Acara*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan seni daerah yang beraneka ragam. Pada kondisi saat ini kebudayaan Indonesia kian berkurang. Hal ini dikarenakan semakin berkembangnya kebudayaan baru.

Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak budaya pop yang masuk ke Indonesia. Budaya ini mencakup berbagai elemen, seperti musik, mode, bahasa, dan elemen lainnya. Salah satu budaya yang sangat populer di berbagai Negara adalah budaya pop Korea atau disebut juga sebagai Korean Wave^[1].

Korean wave merupakan kebudayaan populer dari Korea Selatan yang mulai masuk ke Cina dan Asia Tenggara sejak akhir 1990.

Tinjauan Pustaka

Hallyu berasal dari kata *Han Liu* yang berarti *Korean Wave* atau gelombang korea [2]. *Korean Wave* atau *Hallyu* adalah istilah yang dikenal oleh masyarakat global dengan tersebarnya budaya pop Korea di berbagai negara di Asia, termasuk di Indonesia [3]. *Korean Wave* terdiri dari beberapa konten kebudayaan yang menjadi komoditas ekspor

kebudayaan yang utama bagi Korea Selatan, diantaranya film, drama televisi, musik (K-Pop), dan K-Fashion. Konten-konten tersebut saling berpengaruh antara yang satu dengan yang lainnya[4]. Fenomena *Korean wave* mendapat popularitas di banyak negara di dunia yang bertujuan untuk merubah citra Korea Selatan sebagai negara yang memiliki kebudayaan unik dan menarik^[4].

Film dan serial drama adalah bentuk *Korean Wave* yang pertama dikenal masyarakat Asia di awal tahun 2000-an dan disusul oleh ekspansi musik pop Korea yang dikenal dengan K-Pop. *Korean wave* selain berkembang di Asia, juga berkembang di benua Amerika dan Eropa. Ekspansi kebudayaan Korea tersebut meluas dan menjadi budaya masa yang banyaknya muncul nuansa-nuansa K-Pop yang ada di masyarakat [5].

Dengan semakin berkembangnya jumlah penggemar Korea, maka terbentuklah komunitas yang lebih besar yang secara rutin mengadakan kegiatan-kegiatan sebagai wadah pertemuan antar penggemar.

Dengan semakin banyaknya kegiatan-kegiatan kebudayaan Korea, semakin banyak juga penggemar yang ingin menghadiri kegiatan-kegiatan tersebut.

Namun saat ini, penyebaran informasi kegiatan tersebut masih belum efisien, sehingga banyak yang tertinggal informasi mengenai kegiatan yang akan diadakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya suatu website yang dapat membantu para penggemar Korean Wave untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Website ini bertujuan untuk membantu penggemar dalam memperoleh informasi mengenai kegiatan kebudayaan Korea yang akan diadakan dan mempermudah penggemar dalam pembelian tiket kegiatan-kegiatan tersebut. Hal ini juga yang menjadi latar belakang penulis untuk membuat penulisan yang berjudul “Aplikasi Penjualan Tiket Acara Kebudayaan Korea Menggunakan PHP dan Mysql”.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan website yang dapat membantu penggemar mendapatkan informasi serta mempermudah dalam pembelian tiket acara kebudayaan Korea yang akan diadakan.

METODE PENELITIAN

Analisis Kebutuhan

Dalam proses pembuatan website ini, dibutuhkan berbagai macam perangkat pendukung, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Rincian perangkat tersebut adalah:

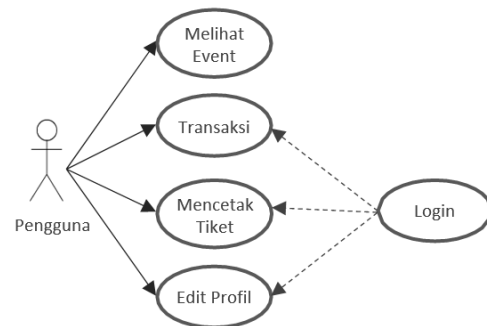
1. Perangkat Keras (*hardware*)
 - a. Processor : Intel Core i5-8250U
 - b. Memory : 4GB
 - c. System : 64-bit Operating System
 - d. Printer : Epson L120
 - e. Hardisk : 1TB
2. Perangkat Lunak (*software*)
 - a. Windows 10 64-bit
 - b. Bahasa Pemrograman PHP
 - c. Xampp
 - d. Microsoft Office Word 2016
 - e. Atom Text Editor.
 - f. *Browser*.

Perancangan

Model yang digunakan untuk merancang aplikasi berbasis website ini

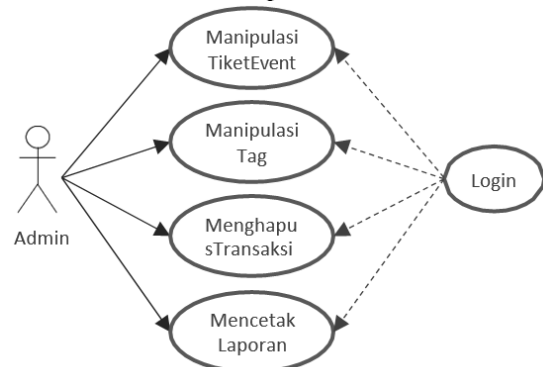
adalah *Unified Modeling Language (UML)*, yaitu *Use Case Diagram*, dan *Class Diagram*. Pada *Use Case Diagram*, dijelaskan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh *user* pada website Korean events.

Use case pengguna digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang dapat dilakukan oleh pembeli pada website ini.



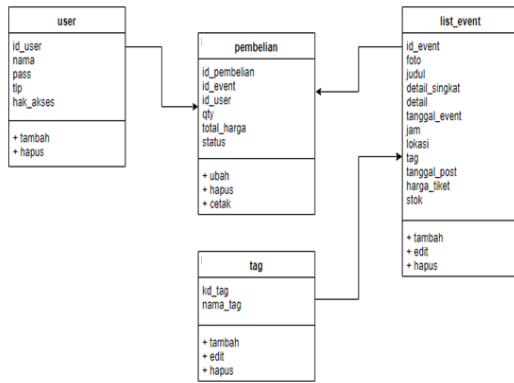
Gambar 1: Use Case Diagram Pengguna

Use case admin digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang dapat dilakukan oleh admin pada website ini.



Gambar 2: Use Case Diagram Admin

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.



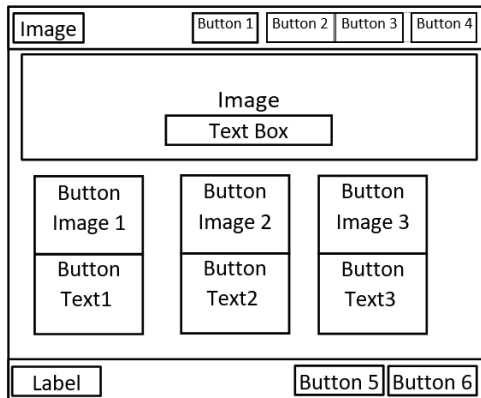
Gambar 3 : Class Diagram

PERANCANGAN TAMPILAN WEBSITE

Perancangan tampilan website adalah gambaran umum untuk pembuatan tampilan pada website korean events.

Perancangan Halaman Home

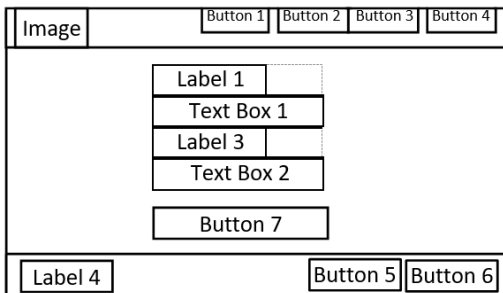
Pada perancangan halaman home, pembeli dapat melihat Event yang tersedia.



Gambar 4: Perancangan Halaman Home

Perancangan Halaman Login

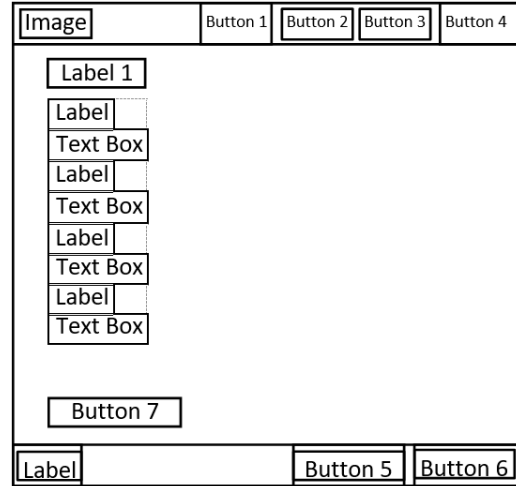
Pada perancangan halaman login, user dapat melakukan proses login.



Gambar 5: Perancangan Halaman Login

Perancangan Halaman Signup

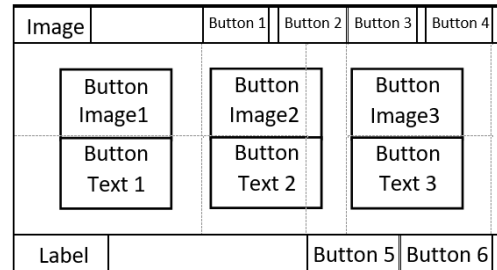
Pada perancangan halaman signup, user dapat melakukan proses signup jika belum memiliki akun.



Gambar 6: Perancangan Halaman Signup

Rancangan Halaman Categories

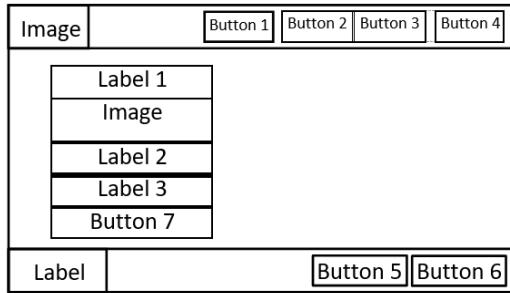
Pada perancangan halaman categories, user dapat melihat tiket event yang tersedia berdasarkan kategori dari event tersebut.



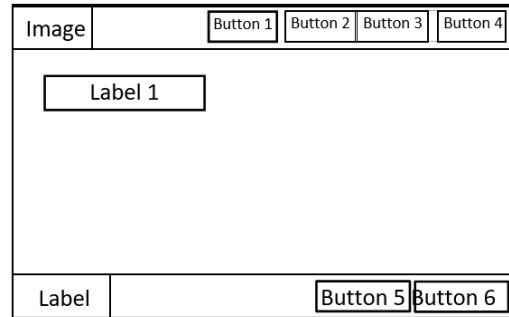
Gambar 7: Perancangan Halaman Categories

Rancangan Halaman Detail Event

Pada perancangan halaman ini, user dapat melihat detail dari event yang dipilih, serta nomor rekening untuk melakukan pembayaran transaksi.



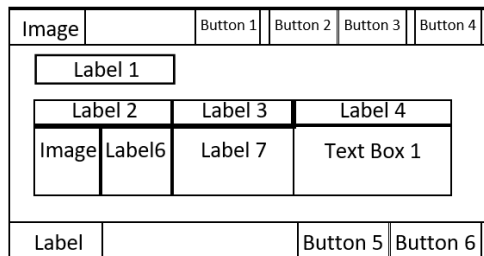
Gambar 8: Perancangan Halaman Detail Event



Gambar 11: Perancangan Halaman Detail Pembayaran

Perancangan Halaman Transaksi

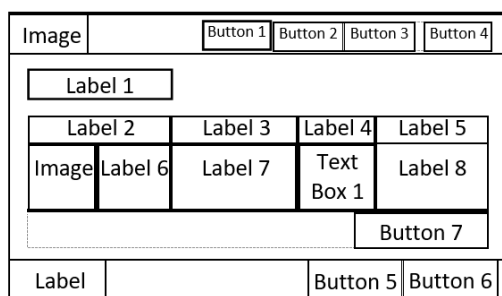
Pada perancangan halaman transaksi, pembeli dapat melakukan proses pembelian dengan menentukan jumlah tiket yang akan dibeli.



Gambar 9: Perancangan Halaman Transaksi

Perancangan Halaman Konfirmasi Pembelian

Pada perancangan halaman ini, pembeli dapat melihat kembali tiket yang akan dibeli serta harga total dari pembelian, lalu dapat dilanjutkan ke proses pembayaran pesanan.



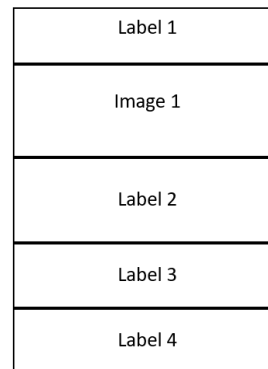
Gambar 10: Perancangan Halaman Konfirmasi Pembelian

Perancangan Halaman Detail Pembayaran

Pada perancangan halaman ini, pembeli dapat melihat detail dari tiket yang dibeli serta nomor rekening untuk melakukan pembayaran transaksi.

E-Ticket

Pada perancangan halaman *e-ticket*, pembeli dapat mencetak bukti pembelian berupa *e-ticket*.



Gambar 12: Perancangan Halaman E-Ticket

HASIL DAN PEMBAHASAN

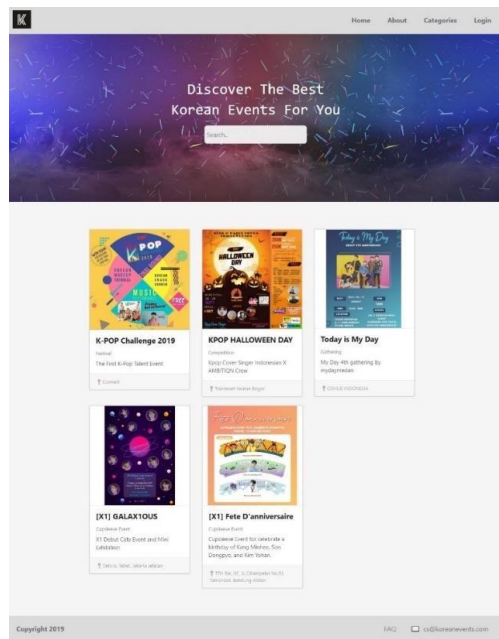
Tahap implementasi berisi penjelasan tampilan *website Korean events* yang sudah dibuat dan *database* yang berfungsi untuk menyimpan data-data yang diperlukan untuk mendukung berjalannya sistem

Perancangan Halaman Detail Pembayaran

Pada perancangan halaman ini, pembeli dapat melihat detail dari tiket yang dibeli

Tampilan Halaman Home

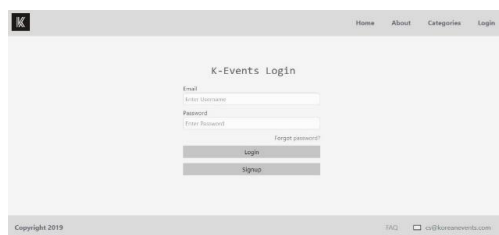
Halaman *home* merupakan halaman pertama yang muncul sebagai tampilan awal.



Gambar 13: Tampilan Halaman Home

Tampilan Halaman Login

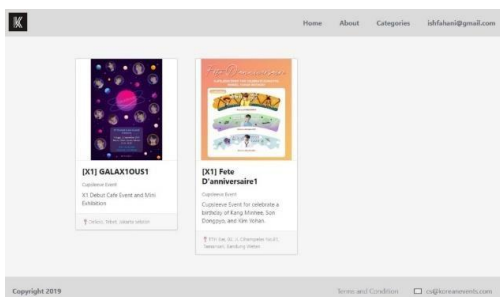
Pada halaman ini user melakukan proses login sehingga user dapat melanjutkan ke proses transaksi.



Gambar 14: Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Categories

Pada halaman ini, website menampilkan berbagai event yang terdapat pada setiap kategori berdasarkan kategori yang dipilih pada navigation bar.

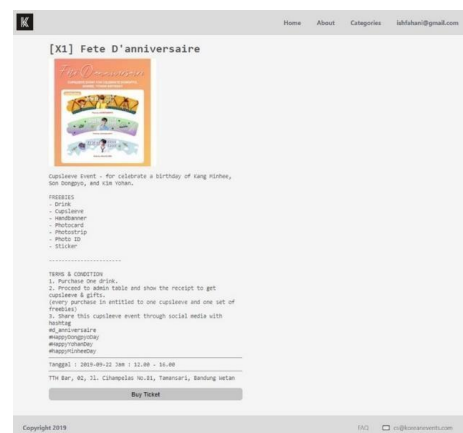


Gambar 15: Tampilan Halaman Categories

Tampilan Halaman Detail Event

Halaman ini akan menampilkan detail dari

event yang dipilih berupa penjelasan mengenai event, waktu pelaksanaan, serta lokasi pelaksanaan.



Gambar 16: Tampilan Halaman Detail Event

Tampilan Halaman Transaksi

Halaman transaksi menampilkan detail tiket yang akan dibeli oleh pengguna berupa poster tiket, nama acara, harga tiket, serta jumlah yang dibeli.



Gambar 17: Tampilan Halaman Transaksi

Tampilan Konfirmasi Pembelian

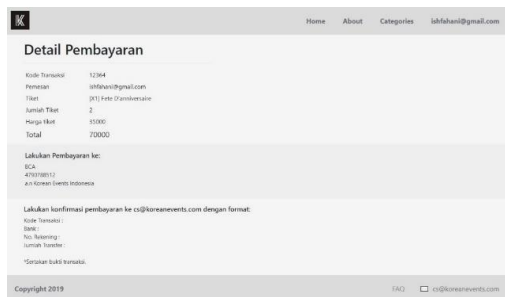
Halaman konfirmasi pembelian menampilkan detail tiket yang akan dibeli oleh pengguna berupa poster tiket, nama acara, harga tiket, jumlah yang dibeli, serta harga total.



Gambar 18: Tampilan Konfirmasi Pembelian

Tampilan Detail Pembayaran

Halaman ini menampilkan detail transaksi serta nomor rekening pembayaran.



Gambar 19: Tampilan Detail Pembayaran

Tampilan E-Ticket

Pada halaman ini, pengguna dapat mencetak bukti pembelian pada halaman dashboard daftar transaksi berupa e-ticket.



Gambar 20: Tampilan E-Ticket

UJI COBA

Metode Pengujian Black Box

Tahapan pembuatan aplikasi berikutnya adalah pengujian. Aplikasi yang telah dibangun, diuji apakah sudah sesuai dengan rancangan dan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan dengan menguji antar muka aplikasi yang terdiri dari pengujian pada: halaman login, halaman signup, halaman transaksi, dan halaman cetak transaksi.

Hasil dari pengujian ini didapatkan bahwa semua menu pada antar muka yang diujikan berhasil dan sesuai dengan

Tabel 1: Uji Coba

Antar Muka	Uji Coba	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian
Login	Input data user.	Menampilkan Home.	Berhasil
Login	Input alamat email dan password yang salah.	Muncul tulisan "Wrong Username / Password"	Berhasil
Login	Tidak menginput alamat email atau password.	Muncul tulisan "Please fill out this field"	Berhasil
Signup	Input data user.	Proses pendaftaran akun berhasil.	Berhasil
Signup	Menginput email yang sudah tersimpan di database.	Muncul pesan pemberitahuan "Email already been used".	Berhasil
Signup	Tidak menginput data user.	Muncul pesan pemberitahuan "Please fill out this field".	Berhasil
Transaksi	Melakukan pembelian tiket dengan menekan tombol "Buy Ticket".	Menampilkan detail tiket yang dibeli.	Berhasil
Transaksi	Menginput jumlah tiket yang dipesan.	Menampilkan total harga.	Berhasil

PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi dari perancangan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penggunaan rancangan Aplikasi Penjualan Tiket Acara Kebudayaan Korea adalah sebagai berikut:

1. Website *Korean events* yang dibangun dapat membantu pada penggemar kebudayaan Korea untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan kebudayaan Korea serta mempermudah dalam pembelian tiket kegiatan tersebut.
2. Hasil pengujian terhadap pengguna melalui pembagian kuesioner yang terdiri dari 14 responden dengan menjawab delapan pertanyaan, bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap website *K-Events* setelah diakses oleh para pengguna dengan persentase tertinggi adalah 90% pengguna sangat setuju bahwa proses login dan signup mudah untuk dilakukan.

Saran.

Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah fitur-fitur yang lengkap

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Imanto, Teguh, 2012, Budaya Populer dan Realitas Media
- [2] Seong, Jeon Je & Yuwanto, 2014, Era Emas Hubungan Indonesia-Korea: Pertukaran Kultural Melalui Investasi dan Migrasi. Jakarta, Penerbit Buku Kompas.

- [3] Suminar, Riani, 2018, Fenomena Hallyu di Indonesia.
- [4] Sari, Indah Chartika & Jamaan, Ahmad, 2014, Hallyu sebagai Fenomena Transnasional
- [5] Ario, Monic Rizky Rose, 2015, Pengaruh Diplomasi Kebudayaan Korea Selatan Terhadap Jepang, Skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.