

**SISTEM PENJUALAN TIKET *ONLINE* UNTUK
PERTANDINGAN FUTSAL DI GOR FLOBAMORA BERBASIS
*WEB***

TUGAS AKHIR

NO. 1239/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2024

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer**



Disusun Oleh:

**Justinus Julio Krisna Apelaby
23121107**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR

NO. 1239/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2024

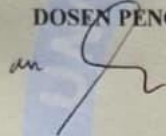
SISTEM PENJUALAN TIKET *ONLINE* UNTUK PERTANDINGAN
FUTSAL DI GOR FLOBAMORA BERBASIS *WEB*

Oleh:
JUSTINUS JULIO KRISNA APELABY
23121107

TELAH DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PENGUJI:

DI : KUPANG
PADA TANGGAL : JULI 2025

DOSEN PENGUJI I



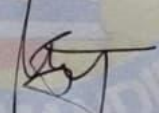
Patrisius Batarius, S.T., M.T
NIDN: 0815037801

DOSEN PENGUJI II



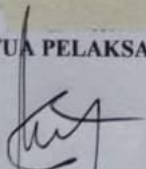
Yovina Carmeneja Hoar Siki, S.T., M.T
NIDN: 0805058803

DOSEN PENGUJI III



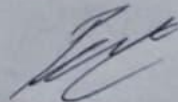
Frengky Teddy, S.T., M.T
NIDN: 0801118302

KETUA PELAKSANA



Frengky Teddy, S.T., M.T
NIDN: 0801118302

SEKRETARIS PELAKSANA



Paul Filson M. Tengangatu, S.Kom
NUPTK : 4955769670130332

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

NO. 1239/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2024

SISTEM PENJUALAN TIKET *ONLINE* UNTUK PERTANDINGAN
FUTSAL DI GOR FLOBAMORA BERBASIS *WEB*

Oleh:

JUSTINUS JULIO KRISNA APELABY
23121107

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PEMBIMBING:

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II


Frengky Tedy, S.T., M.T
NIDN: 0801118302


Paul Filson M. Tengangatu, S.Kom., M.T.I.
NUPTK: 4955769670130332

MENGETAHUI,
KETUA PROGRAM STUDI
ILMU KOMPUTER
UNIKA WIDYA MANDIRA


Yulianti Paulia Bria, S.T., M.T., Ph.D
NIDN: 0823078702

MENGESAHKAN,
DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIKA WIDYA MANDIRA


Dr. Don Gaspar N. Da Costa, S.T., M.T
NIDN: 0820036801

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

TUHAN YESUS DAN BUNDA MARIA

Karena atas rahmat, berkat dan tuntutannya saya masih diberikan nafas kehidupan
dan saya dapat melalui semua ini

KAKAK DAN ADIK SERTA KELUARGA

Yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat

BAPAK DAN IBU DOSEN SERTA PEGAWAI ILMU KOMPUTER

Terima kasihtelah banyak membantu dan memberikan ilmu yang sangat
bermanfaat dalam program studi ilmu komputer

TEMAN-TEMAN ILMU KOMPUTER ANGKATAN 2021

Terima kasih sudah berjuang bersama

UNTUK SEMUA ORANG YANG SERING BERTANYA KAPAN WISUDA

Terima kasih sudah sering bertanya karena pertanyaan itu menjadi motivasi bagi
saya

MOTO

“ Jika kamu merasa ingin menyerah, ingatlah mengapa kamu berusaha
begitu lama “

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini :

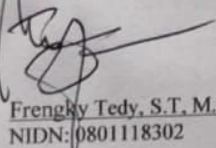
Nama : Justinus Julio Krisna Apelaby

No. Registrasi : 23121107

Fakultas/Prodi : Teknik/Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa, karya tulis skripsi dengan judul “ **SISTEM PENJUALAN TIKET ONLINE UNTUK PERTANDINGAN FUTSAL DI GOR FLOBAMORA BERBASIS WEB** “ adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ditemukan bahwa saya melakukan tindakan plagiat maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

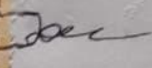
Disahkan/Diketahui
Dosen pembimbing 1


Frengky Tedy, S.T., M.T.
NIDN: 0801118302

Kupang, Juli 2025

Mahasiswa/Pemilik




Justinus Julio Krisna Apelaby
NIM: 23121107

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang besar, penulisan skripsi yang berjudul **SISTEM PENJUALAN TIKET ONLINE UNTUK PERTANDINGAN FUTSAL DI GOR FLOBAMORA BERBASIS *WEB*** ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dan memperoleh gelar sarjana komputer.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pater Dr. Philipus Tuke, SVD selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
2. Bapak Dr. Don Gaspar Neosaku da Costa, S.T. M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Unwira Kupang.
3. Ibu Yulianti Paula Bria, S.T., M.T., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira
4. Bapak Frengky Tedy, S.T, M.T, selaku Dosen pembimbing I dan Bapak Paul Filson M, Tengangatu, S.Kom, selaku Dosen pembimbing II yang dengan ikhlas membimbing dan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam penulisan tugas akhir ini.
5. Bapak Patrisius Batarius, S.T., M.T., selaku Dosen penguji I dan Ibu Yovinia C.H Siki, S.T.,M.T selaku Dosen penguji II, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Katolik Widya mandira Kupang
7. Kakak, adik serta keluarga yang telah memberikan dukungan selama penyelesaian penulisan tugas akhir ini.
8. Teman-teman angkatan 2021 Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang selalu mendukung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak luput dari kesalahan

dan tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang serta dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Kupang, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
BAB II Tinjauan Pustaka.....	8
2.1 <i>State of the Art</i>	8
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Sistem	13
2.2.2 Penjualan	13
2.2.3 Tiket.....	13
2.2.4 <i>Online</i>	13
2.2.5 Pertandingan.....	13
2.2.6 Futsal	14
2.2.7 <i>Website</i>	14
2.2.7.1 <i>HTML</i>	14
2.2.7.2 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	15

2.2.7.3 <i>Java Script</i>	15
2.2.7.4 <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	15
2.2.7.5 <i>Laragon</i>	15
2.2.7.6 <i>Visual Studio Code</i>	16
2.3 Perancangan Sistem.....	16
2.3.1 <i>Flowchart</i>	17
2.3.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	19
2.3.3 <i>Data Flow Diagram</i>	20
BAB III Analisis dan Perancangan Sistem	22
3.1 Analisis Sistem	22
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.2 Analisis Peran Sistem.....	23
3.1.3 Analisis Peran Pengguna	24
3.1.4 Sistem Perangkat Pendukung	24
3.1.4.1 Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	24
3.1.4.2 Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25
3.2 Perancang Sistem	25
3.2.1 <i>Flowchart</i>	26
3.2.2 Diagram Konteks.....	26
3.2.3 Diagram Berjenjang	27
3.2.4 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> Level 1	29
3.2.5 <i>Entity Releationship Diagram (ERD)</i>	30
3.3 Perancangan Database.....	32
3.3.1 Relasi Antar Tabel	32
3.3.2 Perancang Tabel.....	33
3.4 Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>)	39
3.4.1 Perancangan Antar Muka Admin.....	39
3.4.2 Perancangan Antar Muka <i>User</i>	48
BAB IV Implementasi Sistem	54
4.1 Implementasi Basis Data	54
4.1.1 Implementasi Tabel Admin.....	54
4.1.2 Implementasi Tabel <i>Club</i>	54

4.1.3 Implementasi Tabel Gambar	56
4.1.4 Implementasi Tabel Galery	56
4.1.5 Implementasi Tabel <i>Match</i>	57
4.1.6 Implementasi Tabel Match Tribun.....	57
4.1.7 Implementasi Tabel <i>Order</i>	58
4.1.8 Implementasi Tabel Turnamen	58
4.1.9 Implementasi Tabel <i>User</i>	58
4.2 Implementasi Sistem	55
4.2.1 Tampilan Halaman <i>Registrasi</i>	58
4.2.2 Tampilan Halaman Login <i>User</i>	59
4.2.3 Tampilan Halaman Beranda.....	60
4.2.4 Tampilan Halaman Turnamen	62
4.2.5 Tampilan Halaman Beli Tiket.....	64
4.2.6 Tampilan Halaman Pembayaran	64
4.2.7 Tampilan Halaman Detail Transaksi.....	65
4.2.8 Tampilan Halaman <i>Invoice</i>	66
4.2.9 Tampilan Halaman Galeri <i>User</i>	67
4.2.10 Tampilan Halaman <i>Sponsor</i>	68
4.2.11 Tampilan Halaman Login Admin	69
4.2.12 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	70
4.2.13 Tampilan Halaman Turnamen admin	71
4.2.14 Tampilan Halaman Tambah <i>Club</i>	72
4.2.15 Tampilan Halaman Halaman <i>Club</i>	73
4.2.16 Tampilan Halaman Tambah Pertandingan.....	75
4.2.17 Tampilan Halaman Pertandingan.....	75
4.2.18 Tampilan Halaman Tambah Tiket	76
4.2.19 Tampilan Halaman <i>Order</i>	78
4.2.20 Tampilan Halaman Tambah Gambar	78
4.2.21 Tampilan Halaman Daftar Gambar.....	79
4.2.22 Tampilan Halaman Tambah Galeri.....	80
4.2.23 Tampilan Halaman Daftar Galery Admin.....	81

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil	83
5.1 Pengujian Sistem	84
5.2 Analisis Hasil Program.....	91
BAB VI Kesimpulan	93
6.1 Kesimpulan.....	93
6.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Penjualan Kaboax Cup	99
Tabel 1.2 Data Penjualan PRMI Cup	99
Tabel 1.3 Data Penjualan Arrow Jaol Cup	99
Tabel 1.4 Data Penjualan Fispol Cup	100
Tabel 1.5 Data Penjualan Futsal Nusantara NTT	100
Tabel 1.6 Data Penjualan Futsal Primavera Cup.....	100
Tabel 1.7 Data Penjualan Hecking Futsal Cup.....	101
Tabel 1.8 Data Penjualan Kemenkumham NTT Cup.....	101
Tabel 1.9 Data Penjualan Petra Cup.....	101
Tabel 1.10 Data Penjualan Saga Sport Futsal Turnamen	102
Tabel 1.11 Data Penjualan Silo Cup	102
Tabel 1.12 Data Penjualan Washeng Cup	102
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	10
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.3 Simbol <i>ERD</i>	19
Tabel 2.4 Simbol <i>DFD</i>	21
Tabel 3.1 Admin	34
Tabel 3.2 <i>User</i>	34
Tabel 3.3 <i>Order</i>	35
Tabel 3.4 Gambar	36
Tabel 3.5 galery	36
Tabel 3.6 <i>Club</i>	37
Tabel 3.7 <i>Match</i>	37
Tabel 3.8 <i>Match</i> Tribun.....	38
Tabel 3.9 Turnamen	39
Tabel 5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Model <i>Waterfall</i>	6
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	26
Gambar 3.2 Diagram konteks	28
Gambar 3.3 Diagram Berjenjang	29
Gambar 3.4 <i>DFD</i> Level 1	30
Gambar 3.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	31
Gambar 3.6 Perancangan Relasi Antar Tabel	33
Gambar 3.7 Perancangan Halaman Login <i>Admin</i>	40
Gambar 3.8 Perancangan Halaman <i>Dahboard</i>	40
Gambar 3.9 Perancangan Halaman Turnamen Admin	41
Gambar 3.10 Perancangan Halaman Club	41
Gambar 3.11 Perancangan Halaman Tambah Club	41
Gambar 3.12 Perancangan Halaman Pertandingan	42
Gambar 3.13 Perancangan Halaman Tambah <i>Match</i>	43
Gambar 3.14 Perancangan Halaman Tambah Tiket	44
Gambar 3.15 Perancangan Halaman <i>Order</i>	45
Gambar 3.16 Perancangan Halaman Gambar	45
Gambar 3.17 Perancangan Halaman Galeri Admin	45
Gambar 3.18 Perancangan Halaman admin	46
Gambar 3.19 Perancangan Halaman <i>Registrasi</i>	47
Gambar 3.20 Perancangan Halaman <i>Login User</i>	48
Gambar 3.21 Perancangan Halaman Beranda	48
Gambar 3.22 Perancangan Halaman Turnamen <i>User</i>	49
Gambar 3.23 Perancangan Halaman Beli Tiket	50
Gambar 3.24 Perancangan Halaman Pembayaran	51
Gambar 3.25 Perancangan Halaman Detail Transaksi	52
Gambar 3.26 Perancangan Halaman Turnamen <i>Invoice</i>	52
Gambar 3.27 Perancangan Halaman Galeri <i>User</i>	53
Gambar 3.28 Perancangan Halaman <i>Sponsor</i>	53
Gambar 4.1 Tabel Admin	54
Gambar 4.2 Tabel <i>Club</i>	54

Gambar 4.3 Tabel Gambar	54
Gambar 4.4 Tabel Galery	57
Gambar 4.5 Tabel <i>Match</i>	57
Gambar 4.6 Tabel <i>Match</i> Tribun	58
Gambar 4.7 Tabel <i>Order</i>	57
Gambar 4.8 Tabel Turnamen.....	58
Gambar 4.9 Tabel <i>User</i>	58
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>Registrasi</i>	59
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Login <i>User</i>	60
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Beranda	61
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Turnamen	62
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Beli Tiket	62
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pembayaran.....	64
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Detail Transaksi	65
Gambar 4.17 Tampilan Halaman <i>Invoice</i>	68
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Galeri <i>User</i>	68
Gambar 4.19 Tampilan Halaman <i>Sponsor</i>	69
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Login Admin.....	70
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	71
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Turnamen Admin.....	72
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Tambah <i>Club</i>	73
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Halaman <i>club</i>	75
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Tambah Pertandingan	75
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Pertandingan	76
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Tambah Tiket.....	78
Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Order</i>	78
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Tambah Gambar	79
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Daftar Gambar	80
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Tambah Galery	81
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Daftar Galery Admin	82

ABSTRAK

Gelanggang Olahraga Flobamora Oepoi (GOR Flobamora) adalah sebuah gelanggang olahraga serbaguna yang ada di Kelurahan Oebufu, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.. Penjualan tiket di Gor masih dilakukan secara manual, dimana penonton harus datang ke loket untuk memesan dan membeli tiket. Penjualan manual seperti ini dapat menyebabkan antrian yang panjang dan resikonya terjadi penumpukan penonton yang baru datang. Solusinya dibuatkan aplikasi penjualan tiket pertandingan secara online berbasis website yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat *smartphone* atau komputer yang akan menyediakan informasi terkini tentang jadwal pertandingan serta jumlah tiket yang tersisa. Metode penelitian yang dilakukan adalah *waterfall* dengan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Processor*) dengan *Laragon* sebagai penyimpanan *database*. Pada sistem ini penonton harus melakukan *registrasi*, untuk memiliki akun yang digunakan untuk membeli tiket. Sistem penjualan tiket ini menggunakan metode pembayaran *Payment gateway*, dimana penonton akan mendapatkan notifikasi pembayaran dari *Bank* atau metode pembayaran lain yang digunakan oleh penonton untuk membeli tiket yang dikirim via *E-mail* dan bisa di unduh sebagai tiket masuk. Aplikasi ini memudahkan penonton dalam melakukan pembelian tiket dimana saja dan kapan saja. Hasil dari penelitian ini mempermudah panitia futsal dalam proses pembelian tiket dan sistem penjualan tiket yang dilengkapi fitur *scan barcode* dan cetak tiket yang lebih mudah, serta memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pengguna.

Kata Kunci : PHP, Laragon, Website , GOR Flobamora, Futsal

ABSTRACT

Flobamora Oepoi Sports Center (GOR Flobamora) is a multi-purpose sports arena in Oebufu Village, Oebobo District, Kupang City, East Nusa Tenggara. Flobamora Gorge has a capacity of around 3,000 spectators. The Flobamora Gorge is also commonly used for martial arts and Futsal championships. At Gor Flobamora, ticket sales are still done manually, where spectators have to come to the counter to order and buy tickets. Manual sales like this can cause inconvenience for spectators such as long queues, risk of running out of tickets, and are also vulnerable to fake tickets which can cause losses to spectators. The solution to this problem will be to create a website-based booking application that can be accessed easily and quickly via devices such as smartphones or computers and this can also make it easier to manage ticket orders the latest information about match schedules and even the number of remaining tickets. The research method used was waterfall with the PHP (Hypertext Processor) programming language with Laragon as database storage. In this system, users must have a login account to buy tickets. If the transaction is successful, the user will get an electronic ticket which is sent via e-mail and can be printed as an entry ticket to the GOR. This application will make it easier for users to carry out transactions in ordering tickets for martial arts or futsal matches, so that the sales process becomes more effective and comfortable for the audience. The results of this study make it easier for the futsal committee in the ticket purchasing process and the futsal ticket sales system it also equipped with barcode scanning and ticket printing features that are easier and provide a more comfortable experience for users.

Keywords : PHP, Laragon, Website, GOR Flobamora, Futsal