

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AFILIASI PENJUALAN TIKET SEMINAR BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL

Dimas Kurnia Pratama<sup>1</sup>, Adi Suryaputra Paramita<sup>\*2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi *Informatika*, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

<sup>2</sup>Program Studi *Sistem Informasi*, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

Email: <sup>1</sup>dimaskpz@gmail.com, <sup>2</sup>adi.suryaputra@ciputra.ac.id

\*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 19 Desember 2018, diterima untuk diterbitkan: 14 Januari 2020)

### Abstrak

Penjualan tiket sebuah acara dilakukan secara konvensional adalah dengan proses pertemuan antara penjual dan pembeli. Proses konvensional tersebut memiliki beberapa kendala, dimulai dari kontrol hasil penjualan tiket pada tiap tenaga penjual dan perhitungan pembagian hasil dari penjualan tiket (afiliasi). Kegiatan yang diselenggarakan di Indonesia sangat banyak mulai dari seminar, workshop dan *camp*. Dimana pada kegiatan tersebut membutuhkan data peserta pada saat proses pendaftaran, data tersebut diperlukan untuk pembuatan sertifikat pada akhir kegiatan. Kemajuan penggunaan teknologi internet pada sebagian besar masyarakat yang berada pada kota-kota besar pada saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Meninjau dari hal tersebut, teknologi internet dapat dimanfaatkan dengan untuk perhitungan afiliasi penjualan tiket acara pada internal perusahaan, sehingga mempermudah tenaga penjual untuk mengetahui akumulasi hasil yang didapat. Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah sistem penjualan tiket berbasis website sebagai sistem afiliasi penjualan tiket untuk mempermudah perhitungan dan kontrol hasil penjualan. Sistem yang dibangun menggunakan *Framework* Laravel dimana *Framework* tersebut berbasis PHP yang *open source* dan memiliki konsep *model-view-controller*. Sistem juga menggunakan *database* yang berfungsi menampung data-data acara, lokasi, tanggal dan konfirmasi peserta. Tujuan dari penelitian ini adalah sistem afiliasi diharapkan dapat menjadi solusi bagi penyelenggara acara dapat menggunakan sistem ini untuk membantu dalam perhitungan afiliasi penjualan tiket. Hasil akhir dari penelitian ini, sistem afiliasi mampu menjembatani kebutuhan penyelenggara acara dan penjual lepas dalam perhitungan penjualan tiket acara.

**Kata kunci:** Afiliasi, Seminar, Laravel, *Website*, E-Ticket

## ***BUILDING WORKSHOP TICKET SALES AFFILIATION INFORMATION SYSTEM BASED ON WEBSITE USING LARAVEL FRAMEWORK***

### *Abstract*

*Conventional way to sell a ticket is by direct meeting with a customer. However there has been an obstacle starting from monitoring the result of ticket sales to every salesperson and do the calculation of revenue share from ticket sales (affiliation). Workshop training event that been held in Indonesia is numerous, whether it's a talkshow, workshop or camp. Where this workshop event need the data of participant at registration, which will used as a certificate submission at the end of the event. For the most part of Indonesian especially big city, internet usability has become a daily part of their life. According to those factor, internet usability and technology equity can be use as internet usability to calculate event ticket sales affiliation at internal company. Thus facilitate salesperson to understand the accumulation of the ticket sales. System that develop using web application as ticket sales affiliation system to simplify the calculation and monitoring sales result. To develop the system, researcher used laravel framework which it is a open source framework based on PHP language, using a model view controller concepts. Systems also used database to save the event data, location, date and participant confirmation. The purpose of this research is affiliation system that hopefully can be a solution to all event entrepreneur to help calculate the ticket sales affiliation. Based on research result, affiliation system is able to mediate the needs between eo and sales in event ticket sales calculation.*

**Keywords:** *Affiliates, Seminar, Laravel, Website, E-Ticket*

## 1. PENDAHULUAN

Pada transaksi penjualan tiket yang dilakukan dengan cara konvensional biasanya dilakukan dengan bertemunya antara penjual dan pembeli. Transaksi dilakukan dengan bertemu langsung dengan terjadinya pertukaran tiket dan uang. Hal ini dilakukan ketika belum adanya teknologi internet.

Dalam penjualan tiket acara umumnya memiliki jumlah kuota peserta, dimana angka ini adalah target penjualan tiket supaya dapat memaksimalkan keuntungan yang didapat oleh panitia yang menyelenggarakan acara. Kendala yang dihadapi panitia acara dalam proses penjualan tiket adalah sulitnya dalam memantau penjualan tiket apabila tiket masih berbentuk fisik (kertas), sehingga penghitungan penjualan tiket selalu berubah apabila sampai menunggu konfirmasi tenaga penjual ketika melaporkan hasil penjualan tiketnya.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) "Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017". Pertumbuhan pengguna internet setiap tahun selalu mengalami penambahan yang sangat tinggi seperti pada tahun 2015 110,2 juta pengguna, pada tahun 2016 terdapat 132,7 juta pengguna dan tahun 2017 terdapat 143,26 juta pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Masyarakat yang berada di kota besar adalah masyarakat yang menggunakan internet lebih lama dari masyarakat yang berada di kota kecil atau pedesaan.

Ditinjau dari kejadian itu, pemerataan penggunaan teknologi di kota besar dirasa mampu memanfaatkan kondisi tersebut dalam penggunaan sistem informasi afiliasi penjualan tiket seminar. Karena dalam proses implementasi tidak akan sulit karena pengguna sudah terbiasa menggunakan internet sehari-hari. Salah satu kendala yang mungkin terjadi dalam pengembangan sistem ini adalah kecepatan koneksi internet, seperti yang sudah ditemukan dalam penelitian sebelumnya (Katkat, Dursun, 2014)

Peneliti akan melakukan rancang bangun web-application sistem afiliasi penjualan tiket seminar sebagai sistem perhitungan afiliasi dalam perancangan utamanya.

Peneliti melakukan rancang bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP yang memiliki lisensi open source sehingga tidak perlu melakukan pembayaran pada penggunaan PHP. Bahasa PHP digunakan dalam *Framework* Laravel yang memiliki konsep model-view-controller. Tujuan peneliti adalah membantu pengusaha yang bergerak dibidang acara dapat melakukan operasionalnya dengan lebih efisien sehingga dapat lebih fokus terhadap hal lain yang lebih penting.

## 2. METODE PENELITIAN

### 1. Studi literatur

Melakukan pencarian terhadap teori dan informasi yang berhubungan dengan pembuatan web-application dengan menggunakan *framework* laravel dapat diambil dari buku, jurnal penelitian dan artikel sehingga dapat digunakan dalam perencanaan langkah-langkah strategis untuk dapat membuat *website* ini.

### 2. Perancangan Desain Sistem

Dalam tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data, konsep alur kerja sistem informasi afiliasi penjualan tiket seminar serta perencanaan dalam penerapan teknologi yang digunakan.

Rancangan analisa, konsep dan penerapan yang dikumpulkan akan dilanjutkan dengan pembuatan desain UML (*Unified Modelling Language*), termasuk diagram activity, usecase diagram, sequence diagram, class diagram Entity Relationship Diagram.

Dalam perancangan penelitian ini diterapkan pembuatan sistem informasi afiliasi menggunakan metodologi SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dan model tahapan pengembangan sistem yang digunakan adalah model *waterfall*. *Software Development Life Cycle* merupakan sebuah model dan metodologi pengembangan sistem perangkat lunak yang digunakan sebagai acuan dalam proses atau tahap pengembangan pada tiap bagian berdasarkan progres perangkat lunak sebelumnya (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

*Waterfall* merupakan model sekuensial linear atau pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

### 3. Implementasi

Pada tahap penelitian ini dilakukan implementasi pada *framework* laravel beserta tools pendukung yang digunakan untuk membuat sistem informasi afiliasi penjualan tiket seminar sesuai dengan analisa dan rancangan desain.

### 4. Uji Coba dan Evaluasi

Tahap ini melakukan pengujian pada sistem yang telah dibangun. Pengujian dilaksanakan sesuai dengan seluruh fitur pada sistem informasi afiliasi penjualan tiket seminar, mulai dari fungsional hingga non-fungsional serta pengujian kinerja dari *framework* laravel. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kemampuan program berjalan secara baik dan benar, serta mengetahui performa dari *framework* laravel.

### 5. Penulisan laporan

Pada tahap ini adalah bagian dokumentasi terhadap keseluruhan proses yang dilakukan ketika pembuatan kode sistem informasi afiliasi penjualan tiket seminar dengan harapan dapat digunakan untuk pengembangan penelitian lanjutan terhadap aplikasi yang telah dibangun.

### 3. LANDASAN TEORI

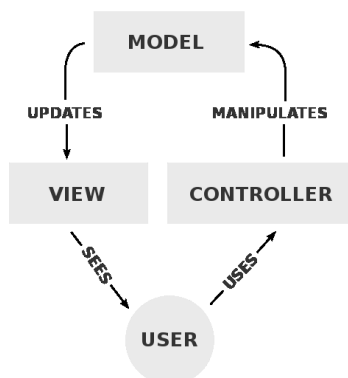
#### 3.1. Framework

*Framework* bersifat *object-oriented* sehingga memudahkan penggunaan kode yang telah dibuat sehingga dapat digunakan lagi pada penggunaan selanjutnya. Tujuannya supaya tidak melakukan pembuatan lagi kode yang telah dibuat sehingga programmer dapat menggunakan waktunya untuk mengerjakan kode bagian lainnya (Alfat, Triwiyatno, & Isnanto, 2016).

Dalam pengembangan sebuah sistem informasi yang rumit dan kompleks akan dipermudah dengan penggunaan kode yang telah dibangun.

#### 3.2. Konsep Model View Controller (MVC)

Pengembangan perangkat lunak yang mengaplikasikan MVC akan mempermudah pengembang aplikasi untuk lebih berfokus pada pengembangan sisi bisnisnya sehingga secara teknis urutan kerangka kerja sudah tersedia dan tinggal dipergunakan saja. MVC bisa mengurangi kerumitan dalam perancangan sistem informasi karena dapat menggunakan kembali *source code* yang sudah pernah dikembangkan.



Gambar 1. Ilustrasi model MVC

Model MVC ini digunakan sebagai acuan dalam perancangan sebuah sistem informasi untuk mempermudah programmer dalam melakukan pembagian tugas dengan programmer lain. Sehingga antar programmer dapat bekerja secara maksimal pada waktu yang bersamaan.

Tujuan utama dari MVC adalah mempermudah dalam pengembangan aplikasi berbasis website seperti penulisan pemrograman yang sistematis dan dapat digunakan kembali logika (Sa'Adah, Akhmad, & Hisyam, 2016).

MVC terdiri dari 3 komponen yang memiliki peranan masing-masing yaitu *Model* sebagai data aplikasi, *View* sebagai pengatur tampilan, dan *Controller* sebagai proses menampilkan masukkan dari pengguna untuk ditampilkan pada *View*. *View* dan *Model* menggunakan protokol *Publish-Subscribe*, dimana ketika data pada *Model* diubah dan berpengaruh pada tampilan memungkinkan sistem untuk menampilkan tampilan yang berbeda pada

satu *Model* yang sama (Landicho, Junar A, 2016). Berikut adalah penjelasan pada tiap bagian konsep MVC:

- *Model* adalah sebuah kelas yang didasarkan pada sebuah logika terhadap aplikasi perangkat lunak berbasis *website* dan kelas lain yang terkait dengannya. *Model* adalah kumpulan kode berbentuk objek yang tidak mengandung kode tentang *user interface*.
- *View* adalah sebuah kelas yang didalamnya terdapat kode untuk mewakili unsur *user interface* seperti tombol, form, tampilan kotak, warna dan sebagainya.
- *Controller* adalah sebuah kelas yang berada di antara *model* dan *view* berfungsi untuk menghubungkan sehingga dapat berkomunikasi antara kelas yang terdapat dalam *model* dan *view*.

#### 3.3. Laravel

Laravel adalah *framework* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) yang digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *website* dengan menerapkan konsep *Model View Controller* (MVC) yang efisien dan mudah dipelajari (Bandirmali, Necla, 2018).

*Framework* ini diciptakan oleh Taylor Otwell dan pada tanggal 9 juni adalah pertama kalinya Laravel secara resmi dirilis. Laravel berlisensi *Open Source* MIT. Kode yang digunakan pada laravel relatif lebih singkat dan mudah dipahami. *Framework* laravel menggunakan *composer*.

Dalam pengembangan website menggunakan *framework* Laravel tingkat efisiensinya lebih tinggi jika dibandingkan dengan tradisional website berbasis *framework* CI. Dalam perbandingannya terdapat banyak batasan yang dihadapi seperti waktu yang relatif lebih singkat dalam pembuatannya. Dalam proses pengembangan, *framework* Laravel memberikan proses yang lebih terstandar, pengolahan logika *relation database* dan memiliki nilai skalabilitas yang dapat mengikuti kebutuhan pengguna (He, 2015).

#### 3.4. Seminar

Seminar adalah sebuah pertemuan dimana seluruh pesertanya aktif dan memiliki tujuan dalam mempelajari hal hal baru dari sebuah ide. Syarat dalam berjalannya sebuah seminar adalah sebagai berikut (Adler & Isaacs, 1983):

1. Ruang seminar adalah sebuah ruang yang digunakan sebagai tempat bertemunya semua para peserta dan tempat berinteraksi dengan pemberi acara.
2. Peserta adalah khalayak umum yang telah mendaftar untuk mengikuti seminar spesifik pada waktu dan tempat.
3. Moderator adalah orang yang membawa dan mengarahkan jalannya acara.
4. Jalannya seminar diawali dengan pembukaan kata pengantar kepada audiens dan dilanjutkan dengan

pertanyaan inti topik yang akan dibahas oleh pengisi acara.

**4. DESAIN SISTEM**

Desain sistem merupakan langkah selanjutnya setelah melakukan observasi, wawancara dan analisa masalah. Untuk membuat sistem afiliasi ini akan dilakukan dengan bahasa pemrograman php dan javascript, menggunakan database MySQL dan framework laravel.

Dalam perancangan tampilan pengguna (*User interface*) terdapat 3 peran yang dapat digunakan dalam *website* ini yaitu admin acara, tenaga penjual dan peserta.

Admin acara sebagai pemilik acara dapat mengisi detail informasi mengenai acara seperti lokasi acara, waktu dimulai, jenis tiket, harga tiket, memantau hasil penjualan tenaga penjual, melihat informasi peserta dan konfirmasi penjualan tiket.

Tenaga penjual sebagai penjual tiket sebuah acara mendapatkan *link* khusus yang dapat digunakan peserta untuk mendaftarkan diri untuk membeli tiket acara. Tenaga penjual dapat melihat para peserta yang mendaftar melalui *link*, dapat melihat peserta yang sudah membayar atau belum, dapat melihat laporan penjualan.

Peserta sebagai orang yang mendaftar pada sebuah acara melalui *website* untuk mendapatkan tiket. Peserta dapat melihat informasi detail acara, harga tiket yang dijual, mendaftarkan diri pada acara dan upload bukti pembayaran.

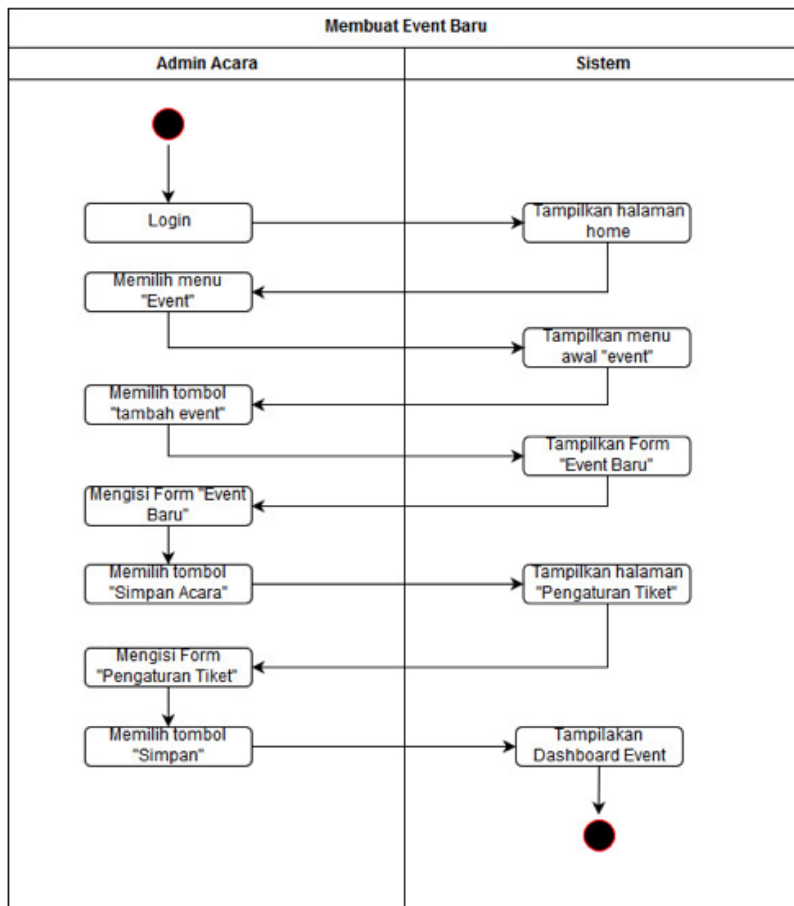
**4.1 Activity Diagram**

*Activity Diagram* adalah sebuah diagram yang digunakan sebagai alat untuk menjelaskan alur proses mulai dari aktivitas pertama hingga aktivitas selesai untuk mencapai tujuan akhir sebuah aktivitas.

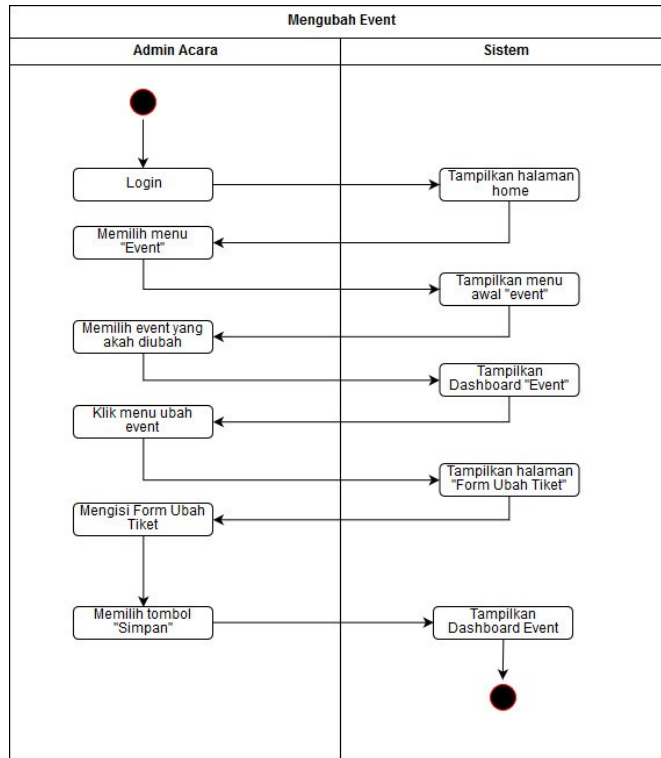
Berikut adalah penjelasan sistem kerja *website* sistem afiliasi yang akan dilakukan pada *Activity Diagram*:

1. Pengguna terbagi menjadi 3 macam yaitu administrasi *event*, peserta atau pembeli tiket dan tenaga penjual (*sales*). Masing-masing peran akan memiliki akses terhadap fitur dan menu yang berbeda.

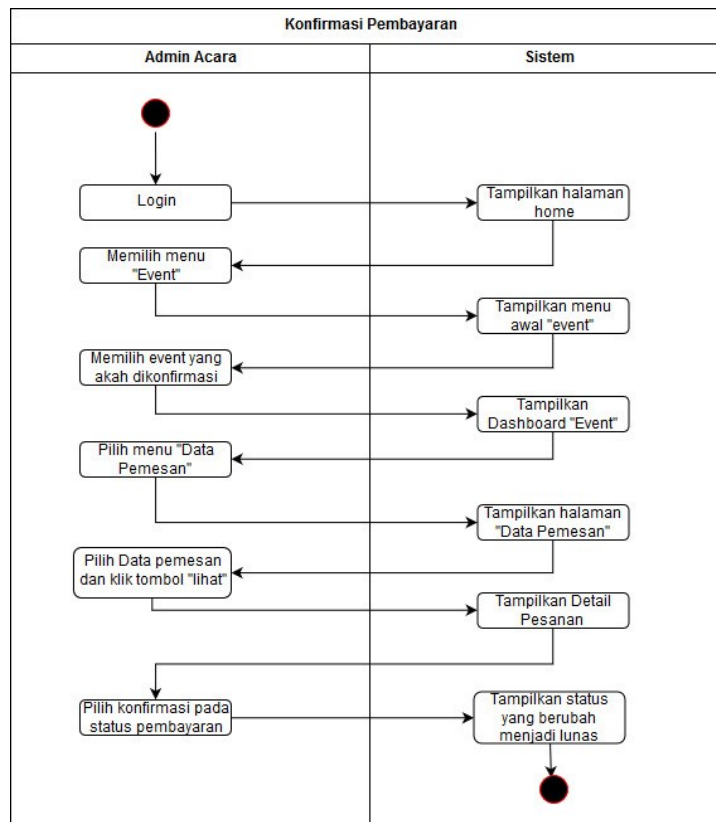
2. Aplikasi akan memberikan menu fitur untuk masing-masing tipe pengguna. Untuk tenaga administrasi, aplikasi akan menampilkan fitur pengelolaan data acara, pengelolaan data peserta, pengelolaan data penjual, laporan, konfirmasi pembayaran dan *check in*. Untuk peserta, aplikasi akan menampilkan fitur *check in*, pendaftaran *online* serta upload bukti pembayaran. Untuk tenaga penjual, aplikasi akan menampilkan daftar peserta dan afiliasi.



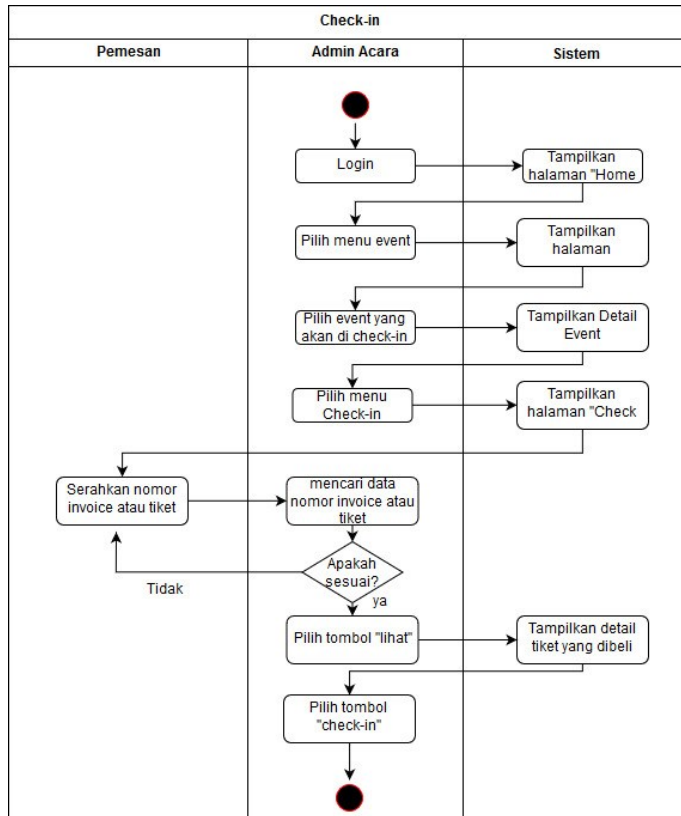
Gambar 2. Activity Diagram Membuat Event Baru



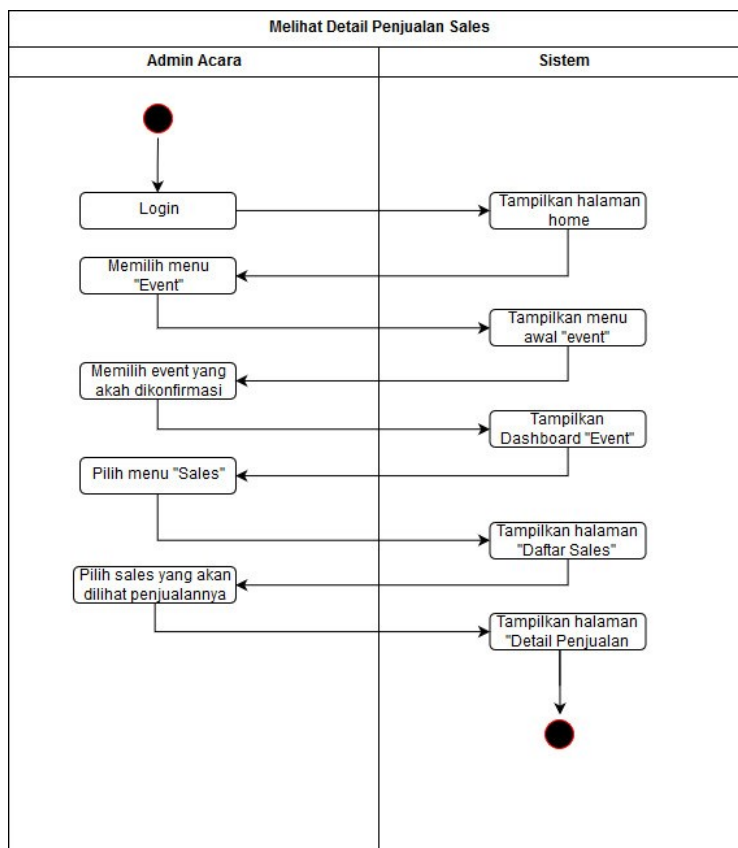
Gambar 3. Activity Diagram Mengubah Event



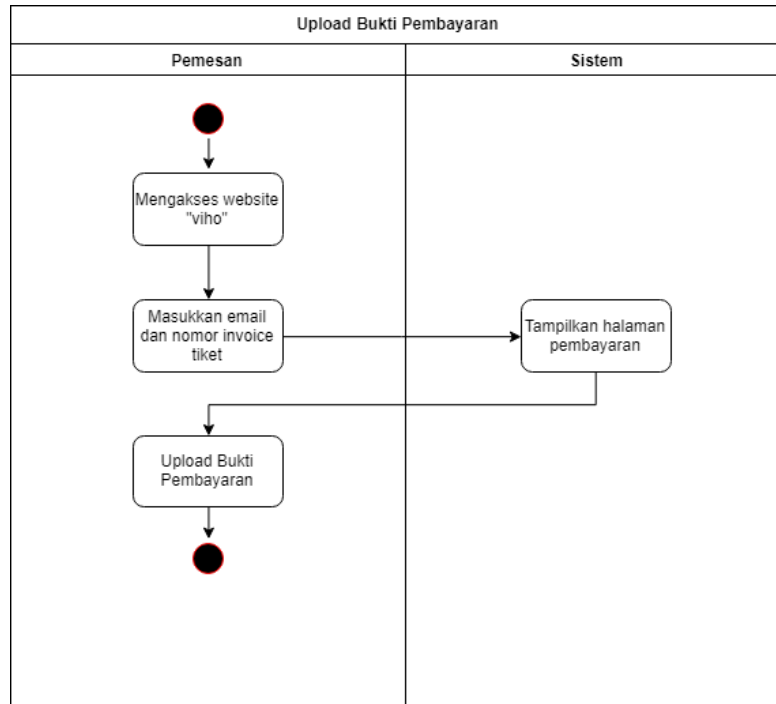
Gambar 4. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran



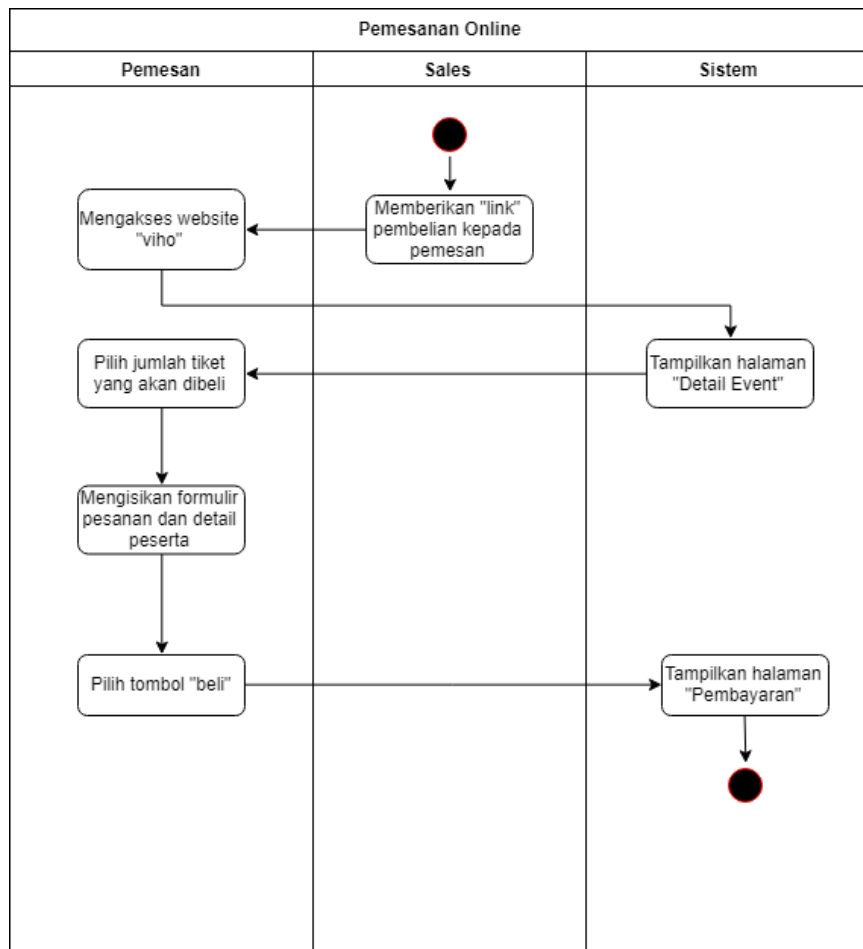
Gambar 5. Activity Diagram Check in



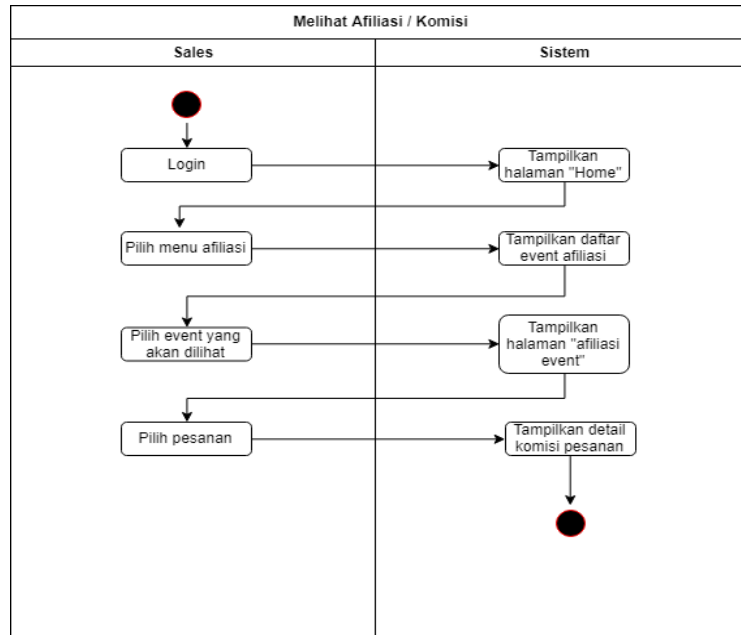
Gambar 6. Activity Diagram Melihat Detail Penjualan Sales



Gambar 7. Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran



Gambar 8. Activity Diagram Pemesanan Online



Gambar 9. Activity Diagram Melihat Afiliasi

**4.2. Use Case**

Use Case Diagram adalah sebuah representasi sebuah hubungan antara pengguna dengan sistem yang akan dirancang sehingga menunjukkan perbedaan hubungan sistem dengan peran setiap pengguna yang terlibat pada fitur tertentu.

Melihat Data Pemesan seperti detail pemesanan tiket yang berisi nama pemesan, email pemesan, jumlah tiket berdasarkan jenis tiket yang dibeli.

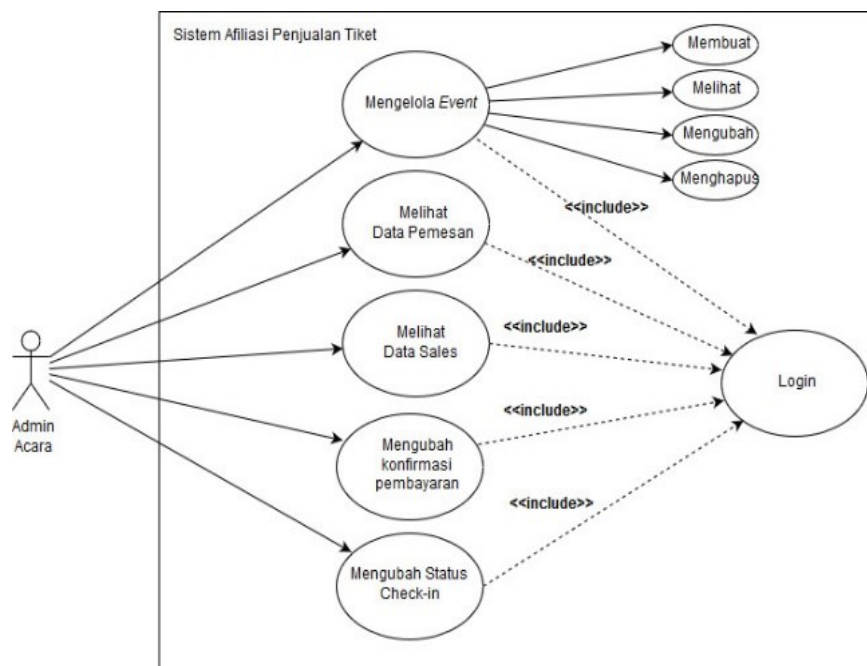
Mengelola Data Tenaga Penjual dapat melihat data tenaga penjual yang menjualkan tiket. Menampilkan informasi data penjualan sales acara.

Fitur Konfirmasi Pembayaran untuk mengubah status pembayaran peserta yang telah melakukan

Pada penggunaan Use Case Admin Acara pada Gambar 10. diperlukan login pada setiap fitur untuk dapat mengelola Data Acara seperti nama acara, lokasi, tanggal, waktu, harga tiket dan deskripsi acara.

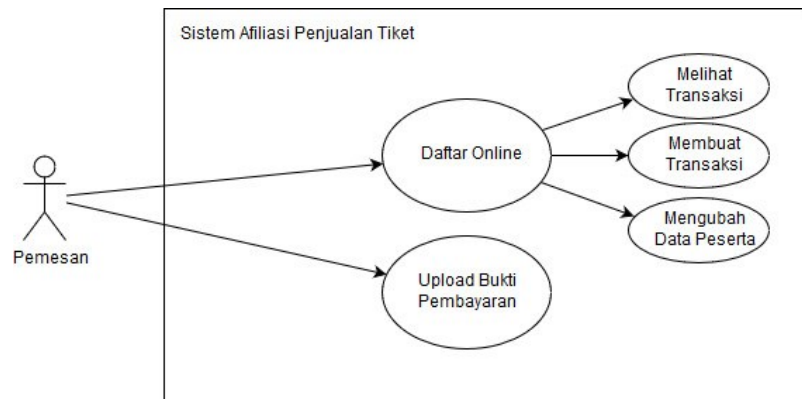
pendaftaran pada website untuk dapat melakukan proses *check-in*.

*Check-in* adalah proses verifikasi tiket peserta adalah pengecekan nomor identifikasi tiket untuk memastikan apakah pembayaran tiket telah selesai sehingga peserta dapat diperbolehkan memasuki acara.



Gambar 10. Use Case Admin Acara



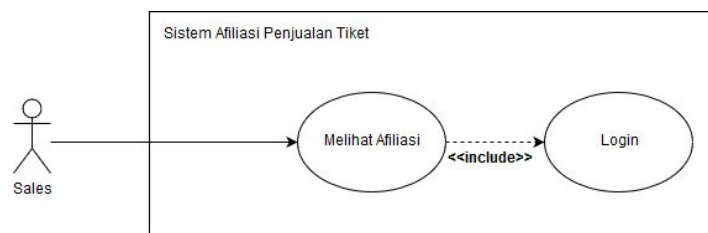


Gambar 11. Use Case Pemesan

Gambar 11. merupakan *use case* untuk pemesan. Pada fitur yang dapat digunakan oleh peserta adalah melakukan pendaftaran dan *upload* bukti pembayaran. Pendaftaran dilakukan oleh pemesan dengan memasukkan informasi dasar peserta untuk dapat digunakan sebagai media komunikasi antara peserta dan penyelenggara acara.

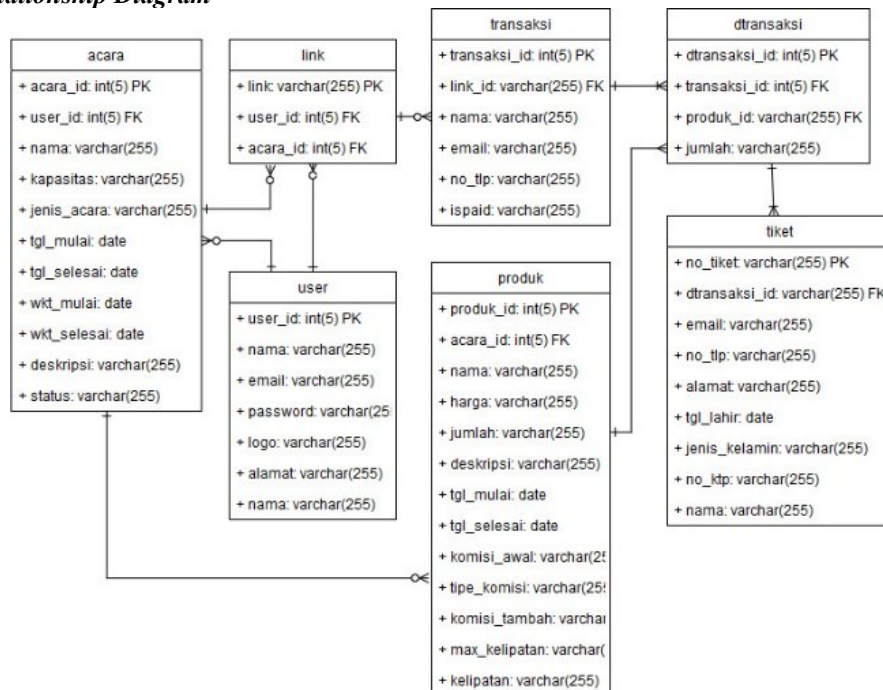
Pada fitur *Upload* Bukti Pembayaran pemesan mendapatkan *email link* untuk melakukan upload kertas bukti transfer pada *website* untuk konfirmasi tiket acara.

Pada Gambar 12. adalah *Use Case Sales* Acara fitur yang digunakan adalah *Melihat Peserta* yang daftar melalui *link sales* tersebut dan melihat Afiliasi penjualan tiket yang telah dilakukan.



Gambar 12. Use Case Sales

### 4.3. Entity Relationship Diagram



Gambar 13. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah sebuah model yang biasanya terdiri dari beberapa jenis entitas yang berbeda dan digunakan untuk menjelaskan hubungan yang spesifik antar bagian jenis entitas yang berbeda.

ERD memiliki tiga tahap dalam pengembangannya. Dalam pengembangan awalnya adalah ERD *Conceptual* yang digunakan untuk menunjukkan secara luas informasi apa saja yang akan digunakan. Pada tahap selanjutnya ERD *Logical*, pada tahap ini mulai menunjukkan pada tiap tabel yang memerlukan menggunakan kolom identifikasi unik pada setiap data nya.

Dan pada tahap terakhir adalah ERD *Physical* dimana pada tahap ini pada tiap tabel akan mereferensikan nomor identifikasi tabel lain yang dinamakan *Foreign Key*.

#### 4.4. Desain User Interface Aplikasi

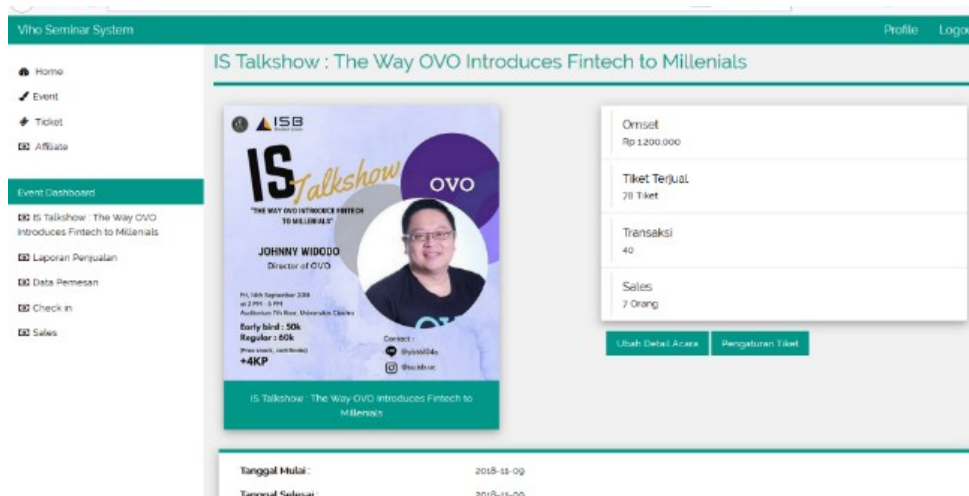
User Interface adalah tampilan visual yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi ketika menggunakan *website*. Pengguna diharapkan mampu memahami penggunaan komponen *website* dengan melihat desain tampilan sehingga pengguna dapat menggunakan setiap fitur secara mudah.

Halaman dashboard acara digunakan untuk menampilkan halaman utama user (pemilik atau pembuat event). Pada halaman dashboard akan ditampilkan detail informasi mengenai event yang telah dibuat, termasuk diantaranya adalah jumlah transaksi, jumlah tiket terjual serta jumlah sales yang berpartisipasi pada acara tersebut. Desain halaman dashboard acara dapat dilihat pada Gambar 14.

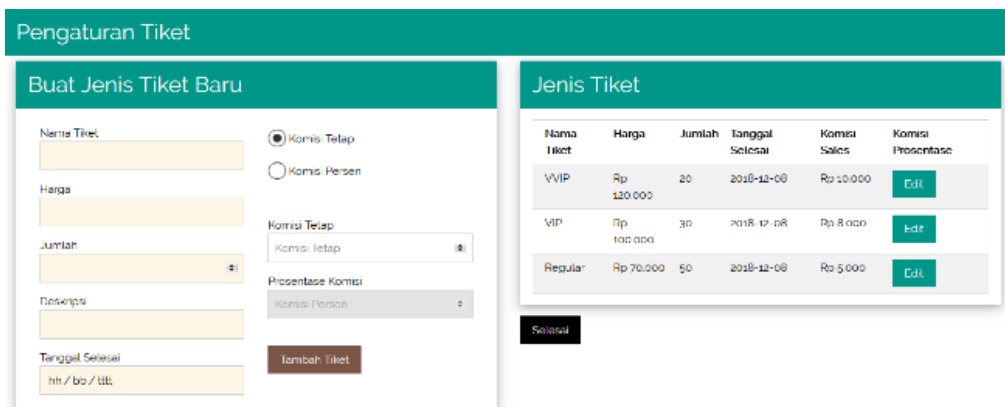
Halaman Pengaturan Tiket merupakan halaman yang digunakan untuk menginputkan detail tiket yang dimiliki acara tersebut. Dikarenakan jenis tiket pada satu acara dapat berbeda-beda, maka pada halaman ini user juga dapat langsung menambahkan lebih dari satu macam tiket. Desain halaman buat tiket dapat dilihat di Gambar 15.

Halaman Konfirmasi Pembayaran pada Gambar 16 digunakan Admin Acara untuk mengubah status pembayaran dari pesanan menjadi “Lunas”.

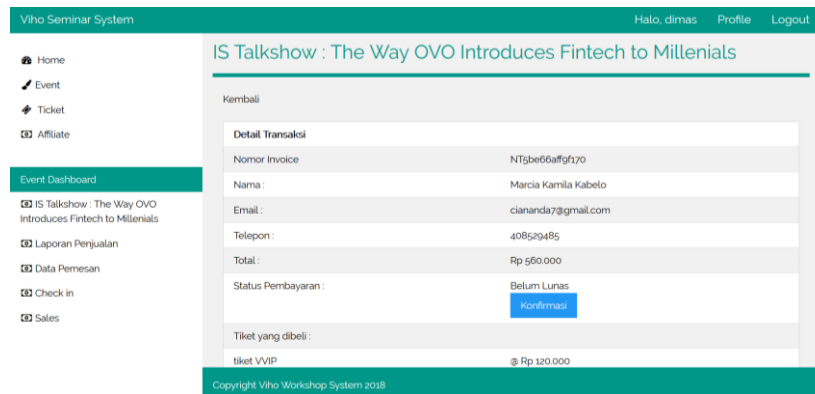
Halaman *Check in* pada Gambar 17 digunakan menampilkan peserta acara yang telah melakukan pendaftaran dan menampilkan detail pembayaran peserta.



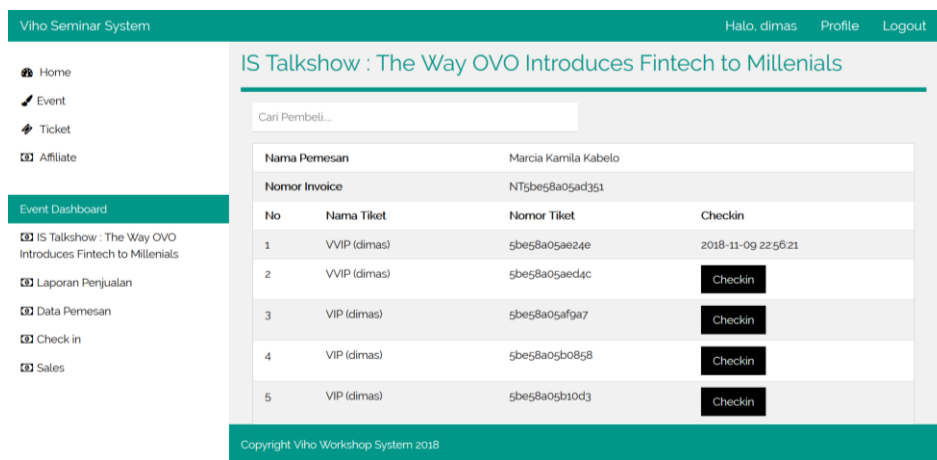
Gambar 14. Halaman Dashboard Acara (Admin Acara)



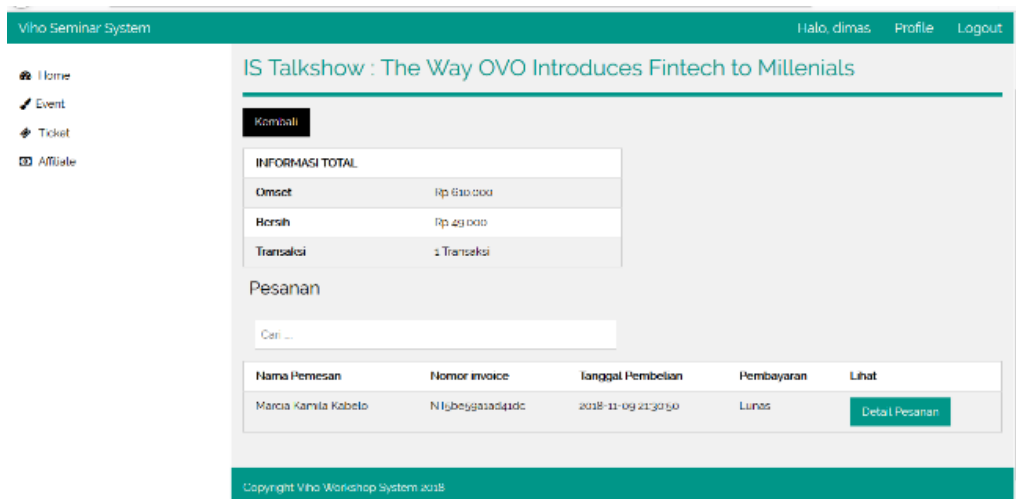
Gambar 15. Halaman Pengaturan Tiket



Gambar 16. Halaman Konfirmasi Pembayaran (Admin Acara)



Gambar 17. Halaman Check in (Admin Acara)



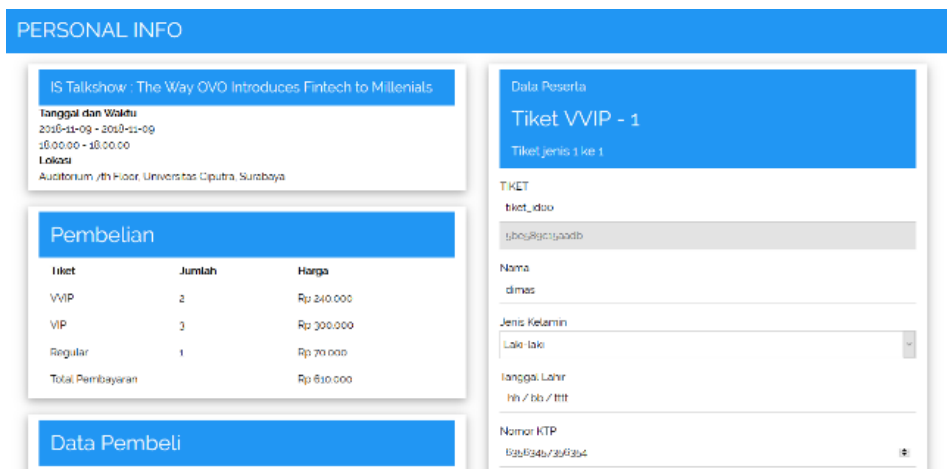
Gambar 18. Halaman Detail Afiliasi (Admin Acara dan Sales)

Halaman Detail Afiliasi pada Gambar 18 merupakan halaman yang digunakan Admin Acara dan Sales untuk melihat detail penjualan tiket per acara. Informasi yang ditampilkan antara lain adalah jumlah omset, jumlah transaksi beserta hasil keuntungan bersih sales tersebut. Selain itu, user (sales) juga dapat melihat nama pemesan, detail pemesan beserta status pembayaran pemesan tersebut.

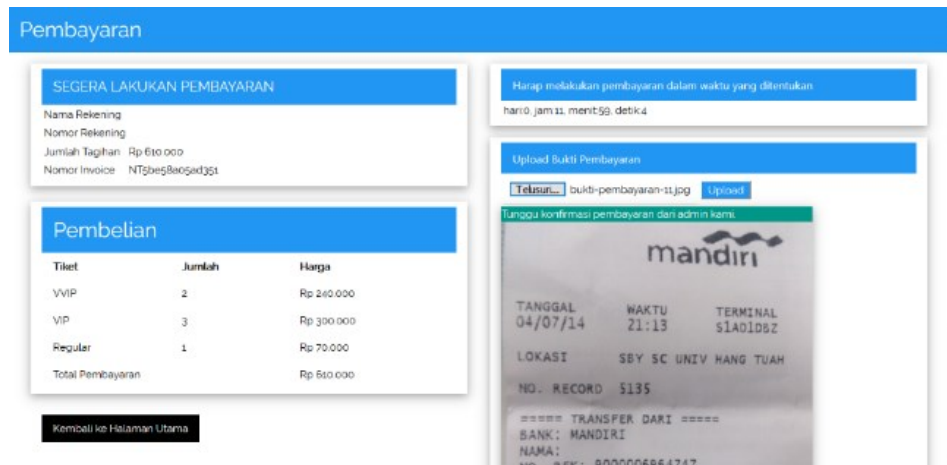
Halaman Pemesanan Tiket pada Gambar 19 merupakan halaman yang ditujukan bagi pemesan tiket acara. Setelah mendapatkan *link* dari sales, pemesan masuk ke halaman ini untuk melakukan pembelian tiket dan mengisi informasi jumlah tiket serta jenis tiket yang akan dibeli.



Gambar 19. Halaman Pemesanan Tiket (Pemesan)



Gambar 20. Halaman Check out (Pemesan)



Gambar 21. Halaman Pembayaran

Halaman *check out* pada Gambar 20 merupakan halaman dimana pemesan tiket mengisi informasi mengenai detail peserta acara seperti nama, nomor KTP maupun nomor telepon yang digunakan untuk kelengkapan data acara.

Halaman Pembayaran pada Gambar 21 digunakan pemesan tiket untuk melihat status pembayaran, total yang harus dibayar, mengubah data peserta apabila terdapat kesalahan, melihat tiket yang

dipesan dan *upload* bukti pembayaran yang nantinya akan di approve oleh admin acara.

## 5. HASIL PENGUJIAN

### 5.1 Pengujian User Acceptance Testing

Setelah implementasi dalam rancang bangun *website* ini, peneliti akan melakukan pengujian terhadap *website* yang berupa *User Acceptance Testing* (UAT). Pengujian ini terdiri dari susunan

perencanaan tugas yang dilakukan pengguna terhadap *website*.

Saat pengujian *website* berlangsung, pengguna diberikan 3 skenario yang berisi tugas-tugas yang harus dijalankan pengguna mulai dari tahap pembuatan event, pendaftaran *event* sebagai *sales*, pembelian tiket dan melihat laporan afiliasi.

### 1. Skenario Pengujian Admin Acara

Tabel 1. merupakan tabel skenario yang akan dijalankan peran admin *event*. Dimana tabel ini menjelaskan skenario yang terjadi, keterangan yang dilakukan pengguna dan hasil akhir keberhasilan pengguna.

Tabel 1. Skenario Pengujian Admin Acara

Skenario	Keterangan Hasil	Hasil Akhir
Admin Acara membuat akun baru pada <i>website</i> menggunakan Email pribadi.	User melakukan Registrasi	Passed
Ketika Admin <i>Event</i> akan mengadakan acara Seminar dimana tiketnya akan dijual <i>online</i> .	User dapat membuat <i>Event</i> baru.	Passed
<i>Event</i> yang dibuat memiliki 3 jenis tiket yaitu <i>VVIP</i> , <i>VIP</i> dan <i>Regular</i> .	User dapat membuat jenis tiket	Passed
Ketika terdapat kesalahan informasi tentang Acara Seminar.	User dapat mengubah informasi Seminar.	Passed
Ketika terdapat perubahan detail jenis Tiket.	User dapat mengedit jenis tiket.	Passed
Ketika akan membayar komisi <i>sales</i> .	User dapat melihat laporan penjualan tiap <i>sales</i> .	Passed
Ketika ada pemesanan yang telah melakukan pembayaran dan <i>upload</i> bukti pembayaran.	User dapat konfirmasi pembayaran.	Passed
Ketika acara akan segera dimulai dan peserta datang membawa tiket.	User dapat melakukan <i>Check in</i>	Passed
Ketika acara sudah selesai dan melihat laporan penjualan tiket.	User dapat melihat laporan penjualan.	Passed

### 2. Skenario Pengujian Sales

Tabel 2. merupakan tabel hasil skenario pengujian *sales* yang menjelaskan skenario yang terjadi, keterangan hasil pada saat pengujian dan hasil akhir yang dilakukan pengguna.

### 3. Skenario Pengujian Pemesan

Tabel 3. merupakan tabel hasil skenario pengujian pemesan. Dimana tabel ini menjelaskan

mengenai skenario yang terjadi, keterangan apa yang akan dilakukan pengguna dan hasil akhir keberhasilan pengguna dalam menjalankan perintah.

Tabel 2. Skenario Pengujian Sales

Skenario	Keterangan Hasil	Hasil Akhir
<i>Sales</i> membuat akun pada <i>website</i> .	User melakukan Registrasi.	Passed
<i>Sales</i> mendaftarkan diri sebagai <i>sales</i> pada acara seminar.	User dapat mendaftarkan diri sebagai <i>sales</i> .	Passed
<i>Sales</i> mengakses <i>link</i> afiliasi yang didapat dari <i>website</i> memastikan <i>event</i> sesuai dengan yang didaftar.	User dapat mengakses <i>link</i> afiliasi.	Passed
<i>Sales</i> dapat melihat laporan komisi penjualan yang dijual melalui <i>link</i> afiliasi.	User dapat melihat laporan penjualan.	Passed

Tabel 3. Skenario Pengujian Pemesan

Skenario	Keterangan Hasil	Hasil Akhir
Ketika pemesanan tiket menggunakan <i>link</i> yang diberikan <i>sales</i> .	User dapat memesan tiket acara.	Passed
Ketika pemesanan ingin melihat nomor rekening tujuan dan total yang perlu dibayarkan.	User dapat mengakses halaman transaksi menggunakan nomor invoice dan email.	Passed
Ketika pemesanan akan mengupload bukti pembayaran.	User dapat mengupload bukti pembayaran.	Passed
Pemesan dapat melihat laporan konfirmasi pembayaran.	User dapat mengakses halaman transaksi.	Passed
Pemesan melihat tiket yang sudah dibeli.	User dapat mengakses tiket yang sudah dibeli.	Passed
Pemesan membuat akun pada <i>website</i> .	User dapat melakukan registrasi.	Passed
Pemesan melihat semua transaksi pembelian yang pernah dilakukan dengan login.	User dapat mengakses halaman tiket yang pernah dibeli dengan login.	Passed

## 5.2. Pengujian Kebergunaan

Pengujian *website* aplikasi ini dilakukan pada 20 orang responden untuk melihat tingkat kepuasan pengguna *website* sistem afiliasi yang telah di

rancang bangun. Pengujian sederhana dengan standar yang bagus, penelitian dianggap berhasil apabila sampel mulai dari 10 hingga 20 (Alwi, 2010). Bagian yang diperhitungkan dalam penilaian adalah seberapa menarik penampilan *website*, kemudahan dalam penggunaan, informasi yang diberikan jelas dan sesuai pilihan dan kegunaan *website*. Hasil kuesioner di hitung menggunakan penilaian skala Likert seperti pada tabel 5.

Nilai	Keterangan
0%-19,99%	Sangat Tidak Setuju
20%-39,99%	Tidak Setuju
40%-59,99%	Netral
60%-79,99%	Setuju
80%-100%	Sangat Setuju

Tabel 5. Hasil Pengujian Skala Likert

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Nilai
1	Penampilan software menarik	-	-	4	13	3	79%
2	Software mudah dimengerti	-	-	2	10	8	86%
3	Software dapat memberikan informasi yang jelas dan sesuai pilihan	-	-	3	7	10	87%
4	Software berguna bagi anda	-	-	-	10	10	90%

## 6. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dibuat berasal dari hasil proses analisa hingga implementasi pembuatan aplikasi, pengujian terhadap pengguna dan skenario yang dibuat serta telah dikumpulkan penilaian pengguna dalam pengujian. Kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji skala Likert yang mendapatkan nilai tertinggi adalah pertanyaan keempat mengenai fungsi yang didapat mendapat 90%. Sistem afiliasi ini, mampu menjembatani kebutuhan penyelenggara acara dan *sales* dalam perhitungan afiliasi penjualan tiket.
2. Sistem afiliasi dapat memenuhi kebutuhan penyelenggara acara dalam operasional penjualan tiket sehingga tidak perlu mencatat atau menghitung penjualan yang telah dilakukan *sales*.
3. Berdasarkan hasil uji skala Likert pertanyaan pertama mengenai seberapa menarik penampilan *website* mendapatkan hasil 79%, pada pertanyaan kedua mengenai kemudahan penggunaan *website* mendapatkan hasil 86%, pada pertanyaan ketiga mengenai informasi yang diberikan jelas dan sesuai pilihan mendapat 87% dan pada pertanyaan keempat mengenai fungsi yang didapat mendapat 90%.

## DAFTAR PUSTAKA

- ADLER, M. J., & ISAACS, J. E. (1983). The Paideia Proposal: An Educational Manifesto. *Contemporary Education*. <https://doi.org/10.1177/002248718303400416>
- ALFAT, L., TRIWIYATNO, A., & ISNANTO, R. R. (2016). Sentinel web: Implementation of Laravel framework in web based temperature and humidity monitoring system. In *ICITACEE 2015 - 2nd International Conference on Information Technology, Computer, and Electrical Engineering: Green Technology*

*Strengthening in Information Technology, Electrical and Computer Engineering Implementation, Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/ICITACEE.2015.7437768>

- ALWI, I. (2010). Kriteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel. *Formatif*, 2(2), 140–148.
- ASOSIASI PENYELENGGARA JASA INTERNET IINDONESIA. (2017). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. *Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0218>
- BANDIRMALI, N. (2018). mtCMF: A novel memory table based content management framework for automatic website generation. *Computer Standards and Interfaces*, 58, 43–52. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2017.12.002>
- HE, R. Y. (2015). Design and Implementation of Web Based on Laravel Framework. *Proceedings of the 2014 International Conference on Computer Science and Electronic Technology*, (Iccset 2014), 301–304. <https://doi.org/10.2991/iccset-14.2015.66>
- KATKAT, D. (2014). Real-time Quota-controlled Ticketing System (RQTS) in Sports Organizations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 3940–3946. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.871>
- LANDICHO, J. A. (2016). A web-based geographical project monitoring and information system for the road and highways. *Journal of Electrical Systems and Information Technology*, 5(2), 252–261. <https://doi.org/10.1016/j.jesit.2016.10.011>
- ROSA DAN SHALAHUDDIN. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). *Informatika Bandung*. <https://doi.org/10.1209/epl/i2006-10054-4>
- SA'ADAH, U., AKHMAD, J., & HIIYAM, M.

(2016). Implementing Singleton method in design of MVC-based PHP framework. In *Proceedings - 2015 International Electronics Symposium: Emerging Technology in Electronic and Information, IES 2015*. <https://doi.org/10.1109/ELECSYM.2015.7380843>

*Halaman ini sengaja dikosongkan*