SISTEM KOMPUTERISASI TRANSAKSI TIKET KOMPETISI REGIONAL FUTSAL GOFUTSAL

Elvianto Dwi Hartono, Agung Kridoyono

Abstrak: komputerisasi dalam traksaksi terutama pada sistem penjualan tiket sangat diperlukan untuk even yang terjadi tiap periode dengan jumlah penonton yang bergantung pada tim yang mengikuti even apalagi di tingkat yang berbeda wilayah. Tiket merupakan tanda bukti sah dalam mengikuti melihat secara langsung suatu event dan untuk mendapatkannya dimasa yang kompleks serta wilayah peserta pada kondisi berbeda diperlukan sistem transaksi berbasis computer. Studi ini mengulas suatu sistem transaksi tiket berbasis computer sehingga penjualan tiket dapat terorganisir dan juga sebagai persiapan data untuk manajemen sebagai tuan rumah dalam mengantisipasi penonton. Proses sistem komputerisasi ini akan mengkalkulasi tiket yang terserap tiap pertandingan dalam kompetisi, memberi hak akses pemegang tiket jika timnya selalu lolos ke babak selanjutnya dan fitur pengembalian tiket serta penjualan berbasis data.

Kata kunci: komputerisasi tiket, transaksional database, basis data.

Dengan semakin padatnya kompetisi futsal regional timu di GoFutsal, baik itu yang bertujuan untuk melanjutkan kompetisi maupun hanya sekedar untuk training, maka pihak penyelenggara dituntut untuk melakukan peningkatan jumlah dan kualitas dari tiket penjualan kompetisi yang ada, baik itu berupa transaksi fisik maupun berbasis komputerisasi. Salah satu pihak penyelenggara, yang bergerak dibidang olahraga futsal. Semua bentuk jasa penyelenggara kompetisi tetap berada pada naungan persatuan sepakbola futsal Indonesia dengan koordinasi antar wilayah kompetisi, terutama pada sistem kualifikasi antar wilayah.

GoFutsal adalah satu dari sekian banyak agen resmi FFI yang berada di jawa timur. GOFUTSAL melayani penyelenggaraan futsal indonesia timur. Jadi jika seseorang tim hendak melakukan proses kompetisi maka harus melalui penyedia ini dengan memesan dan membeli tiket pertandingan laut melalui GOFUTSAL ini.

Saat ini proses pemesanan dan pembelian tiket di GOFUTSAL masih dilakukan dalam bentuk manual, sehingga untuk melayani pemesanan dan pembelian tiket dalam jumlah yang banyak akan membutuhkan banyak waktu kesediaan dan tenaga apalagi kotestan dari wilayah timur pulau, belum lagi kalau seandainya adanya pembatalan. Untuk mengefisienkan dan memaksimalkan pelayanan pemesanan dan pembelian tiket di GOFUTSAL ini maka perlu dirancang sebuah sistem komputerisasi yang mampu menangani semua permasalahan tersebut, mulai dari pemesanan, penjualan hingga pembatalan tiket.

Pokok masalah perlunya dibuat komputerisasi penjualan tiket di GOFUTSAL adalah karena proses pelayanan di GOFUTSAL masih dilakukan dalam bentuk manual, belum menggunakan komputer sebagai sarana pendukung. Keadaan seperti ini akan sangat membutuhkan banyak tenaga dan waktu yang sangat lama untuk dapat melayani konsumen dalam skala besar, sehingga akhirnya memungkinkan munculnya keluhan konsumen terhadap pelayanan yang diberikan oleh penyelenggara ini.

METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun karya tulis berjudul Sistem Komputerisasi Transaksi Tiket kompetisi regional futsal GoFutsal adalah:

- Metode Interview

Elvianto Dwi Hartono dan Agung Kridoyono adalah akademisi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
Email: elvianto.evh@untag-sby.ac.id, akridoyono@untag-sby.ac.id

Adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan dan wawancara langsung dengan yang bersangkutan dengan pihak Pengelolah agen perusahaan jasa aktivitas olahraga GOFUTSAL dan para calon penonton yang sedang melakukan transaksi pemesanan tiket pertandingan laut.

- Metode Observasi
  Adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari tentang metode pelayanan yang diterapkan di agen perusahaan penyelenggara olahraga GOFUTSAL
- Metode Dokumentasi
  Adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang ada di agen perusahaan GOFUTSAL.

PEMBAHASAN

Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sehingga sistem sangat diperlukan dalam memproses masukan (input), untuk menghasilkan informasi atau keluaran (output). Adapun keluaran yang didapatkan dapat berupa informasi yang dapat berfungsi sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, baik oleh pimpinan atau siapa saja yang membutuhkan informasi tersebut (pihak-pihak yang berwenang dalam pengaksesan data (Kristanto Harianto, 2000)).

Agar informasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan suatu peralatan pendukung yaitu komputer. Komputer merupakan suatu sistem dari pengolah data yang terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Perangkat keras dan perangkat lunak merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan yang akan membentuk sistem.

Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan bagian dari suatu sistem komputer. Perangkat keras merupakan komponen-komponen fisik yang terdiri dari unit pengolah pusat (Central Proccessing unit atau CPU) yang berfungsi untuk mengolah data, layar monitor yang berfungsi menampilkan data dilayar, papan ketik (Keyboard) berfungsi untuk memasukkan data. Perangkat keras yang disarankan sebagai pendukung dalam menjalankan Komputerisasi Penjualan Tiket Pertandingan Laut di GoFutsalini adalah:

1. Processor Pentium II 266 MHz ke atas
2. RAM 64 MB
3. Keyboard dan Mouse
4. Monitor

Perangkat Lunak

Perangkat lunak dalam suatu sistem komputer merupakan program-program yang berfungsi untuk menjalankan perangkat kerasnya dengan berbagai perintah, diantaranya adalah bahasa pemrograman, sistem operasi dan program aplikasinya. Perangkat lunak yang diperlukan dalam Komputerisasi Penjualan Tiket Futsal di GoFutsal ini adalah Delphi (Antoni Paranata, 2000)

Struktur Tabel

Rancangan sistem merupakan garis besar dari seluruh proses komputerisasi pengolahan data(Abdul Kadir, 2001) yang akan dilakukan. Perancangan ini mencakup bagaimana sistem tersebut dapat dijalankan, apa masalahnya, bagaimana langkah pemrosesan datanya, serta hasil keluarannya. Berikut ini adalah tabel yang digunakan dalam Komputerisasi (Djoko Pramono, 1999) Penjualan Tiket pertandingan futsal.

Tabel pertandingan

Tabel pertandingan ini gunanya untuk merekam seluruh data pertandingan. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : MATCH.DB
Field kunci : Kode_match
Panjang Field kunci : 5 byte
Panjang record : 31 byte

Tabel 1. Struktur Tabel Pertandingan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	Kode_match	Alpha	5	Kode match
2.	Nama_match	Alpha	25	Nama match
3.	Pertandingan	Alpha	1	Pertandingan KickOff

Tabel Kelas

Tabel Kelas ini gunanya untuk merekam seluruh data kelas. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : KELAS.DB
Field kunci : Kode_Kelas
Panjang Field kunci : 2 byte
Panjang record : 12 byte

Tabel 2. Struktur Tabel Kelas

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	Kode_Kelas	Alpha	2	Kode kelas
2.	Nama_Kelas	Alpha	10	Nama kelas

Tabel Stage

Tabel Tujuan ini gunanya untuk merekam seluruh data pertandingan. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : Stage.DB
Field kunci : Kode_stage
Panjang Field kunci : 2 byte
Panjang record : 27 byte

Tabel 3. Struktur Tabel Tujuan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	Kode_stage	Alpha	2	Kode pertandingan
2.	Nama_stage	Alpha	25	Tujuan pertandingan

Tabel Harga Tiket

Tabel Harga Tiket ini gunanya untuk merekam seluruh data harga tiket tiap kelas tempat duduk pertandingan. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : HRGTIKET.DB
Field kunci : Kode_Harga
Panjang Field kunci : 5 byte
Panjang record : 15 byte

Tabel 4. Struktur Tabel Harga Tiket

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	Kode_Harga	Alpha	5	Kode harga tiket pertandingan
2.	Kode_match	Alpha	5	Kode match
3.	Kode_Kelas	Alpha	2	Kode kelas
4.	Kode_Tujuan	Alpha	2	Kode pertandingan
5.	Ktgr_Usia	Alpha	1	Kategori usia penonton
6.	Harga	Money	-	Harga tiket pertandingan

Tabel Match

Tabel match ini gunanya untuk merekam seluruh data kickoff pertandingan. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : kickoff.DB
Field kunci : Kode_kickoff
Panjang Field kunci : 5 byte
Panjang record : 28 byte

Tabel 5. Struktur Tabel Match

No	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	Kode_kickoff	Alpha	5	Kode kickoff
2.	Kode_match	Alpha	5	Kode match
3.	Kode_Tujuan	Alpha	2	Kode tujuan pertandingan
4.	Tgl_Kickoff	Date	8	Tanggal kickoff
5.	Jam	Time	8	Jam kickoff

Tabel Pesan

Tabel Pesan ini gunanya untuk merekam seluruh data pemesanan tiket pertandingan. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : PESAN.DB
Field kunci : No_Pesan
Panjang Field kunci : 10 byte
Panjang record : 148 byte

Tabel 6. Struktur Tabel Pesan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	No_Pesan	Alpha	10	Nomor urut pemesanan
2.	Nama_Pesan	Alpha	35	Nama pemesan
3.	Alm_Pesan	Alpha	75	Alamat pemesan
4.	Tlp_Pesan	Alpha	20	Telepon pemesan
5.	Tgl_Pesan	Date	8	Tanggal pemesanan
6.	Jml_Pesan	Integer	-	Jumlah tiket yang dipesan

Tabel Detail Pesan

Tabel Detail Pesan ini gunanya untuk merekam seluruh data calon penonton yang akan memesan tiket. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : DET_PESAN.DB
Field kunci : No_DetPesan
Panjang Field kunci : 10 byte
Panjang record : 174 byte

Tabel 7. Struktur Tabel Detail Pesan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	No_DetPesan	Alpha	10	Nomor urut detail pemesanan
2.	No_Pesan	Alpha	10	Nomor pesan
3.	Nama	Alpha	35	Nama calon penonton
4.	Alamat	Alpha	75	Alamat calon penonton
5.	Telepon	Alpha	20	Telepon calon penonton
6.	Identitas	Alpha	1	Kartu identitas calon penonton
7.	No_Identitas	Alpha	12	Nomor kartu identitas
8.	Kode_Harga	Alpha	5	Kode harga tiket pertandingan
9.	Uang_Muka	Money	-	Uang muka pemesanan tiket
10.	Kode_kickoff	Alpha	5	Kode kickoff
11.	Lunas	Alpha	1	Lunas/belum

Tabel Pelunasan

Tabel Pelunasan ini gunanya untuk merekam seluruh data pelunasan tiket yang telah dipesan sebelumnya. Spesifikasi dari tabel ini adalah sebagai berikut :

Nama tabel : LUNAS.DB
Field kunci : No_Lunas
Panjang Field kunci : 10 byte
Panjang record : 44 byte

Tabel 8. Struktur Tabel Pelunasan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	No_Lunas	Alpha	10	Nomor pelunasan
2.	No_DetPesan	Alpha	10	Nomor urut detail pemesanan
3.	Sisa	Money	-	Sisa pembayaran
4.	Tgl_Lunas	Date	8	Tanggal pelunasan
5.	No_Tiket	Alpha	15	Nomor tiket
6.	No_Dek	Alpha	1	Nomor tempat duduk

Tabel Pembatalan

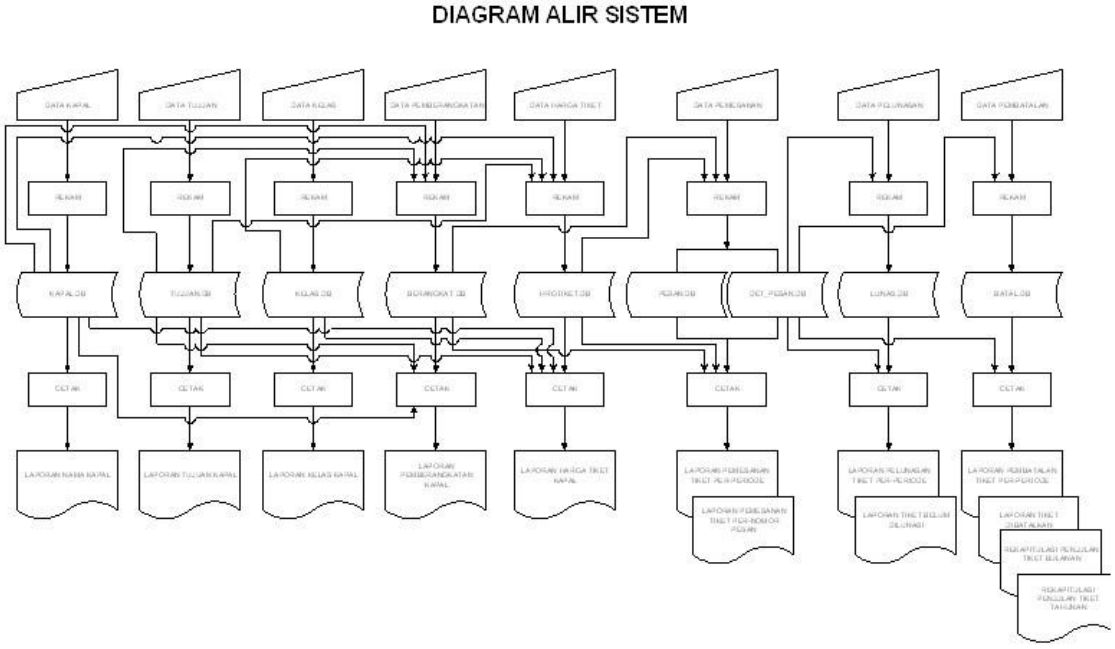
Tabel Pembatalan ini digunakan untuk merekam data pembatalan tiket yang telah dipesan sebelumnya. Spesifikasi dari tabel ini adalah:

Nama tabel : BATAL.DB
Field kunci : No_Batal
Panjang Field kunci : 10 byte
Panjang record : 28 byte

Tabel 9. Struktur Tabel Pembatalan

No.	Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
1.	No_Batal	Alpha	10	Nomor pembatalan
2.	No_DetPesan	Alpha	10	Nomor urut detail pemesanan
3.	Denda	Money	-	Denda
4.	Tgl_Batal	Date	8	Tanggal pembatalan

Bagan Alir Sistem



Gambar 1. Diagram Alir Sistem

Penjelasan Diagram Alir Sistem

1. Data Pertandingan
   Data Pertandingan direkam dan diproses pada tabel Match.DB, adapun informasi yang direkam pada tabel pertandingan ini yaitu berupa kode match dan nama match serta pertandingan kickOffnya. Selanjutnya data pada tabel Match.DB digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Nama match.
2. Data Tujuan
   Data Tujuan direkam dan diproses pada tabel Tujuan.db, adapun informasi yang direkam pada tabel tujuan ini yaitu berupa kode tujuan dan nama tujuan. Selanjutnya data pada tabel Tujuan.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Tujuan Pertandingan.
3. Data Kelas
   Data Kelas direkam dan diproses pada tabel Kelas.db, adapun informasi yang direkam pada tabel Kelas.db ini yaitu berupa kode kelas dan nama kelas. Selanjutnya data pada tabel Kelas.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Kelas Pertandingan.
4. Data KickOff
   Data KickOff direkam dan diproses pada tabel kickoff.db, adapun informasi yang direkam pada tabel Match.db ini yaitu berupa kode match, kode match, kode tujuan, tanggal kickOff dan jam kickOff.. Selanjutnya data pada tabel kickoff.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan KickOff Pertandingan.
5. Data Harga Tiket
   Data Harga Tiket direkam dan diproses pada tabel HrgTiket.db, adapun informasi yang direkam pada tabel HrgTiket.db ini yaitu berupa kode harga, kode match, kode kelas, kode tujuan, usia dan harga. Selanjutnya data pada tabel HrgTiket.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Daftar Harga Tiket Pertandingan.
6. Data pemesanan
   Data pemesanan direkam dan diproses pada tabel Pesan.db dan Det_Pesan.db, adapun informasi yang direkam pada Pesan.db adalah, nomor pesan, nama pemesan, alamat pemesan, telepon pemesan, tanggal pemesanan dan jumlah yang dipesan. Sedangkan data yang direkam pada tabel Det_Pesan.db adalah nomor urut detail pesan, nomor pesan, nama calon penonton, alamat calon penonton, telepon calon penonton, tipe identitas calon penonton, nomor identitas, kode harga, uang muka, kode kickOff dan pelunasan. Selanjutnya data pada tabel Pesan.db dan Det_Pesan.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Pemesanan Tiket Per Periode dan Laporan Pemesanan Tiket Per nota.
7. Data Pelunasan
   Data pelunasan direkam dan diproses pada tabel Lunas.db, adapun informasi yang direkam pada tabel Lunas.db ini yaitu berupa nomor pelunasan, nomor detail pemesanan, sisa pembayaran, tanggal pelunasan, nomor tiket dan nomor dek calon penonton. Selanjutnya data pada tabel Lunas.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa Laporan Pelunasan Tiket Per Periode dan Laporan Tiket Belum Dilunasi.
8. Data Pembatalan
   Data Pembatalan direkam dan diproses pada tabel batal.db, adapun informasi yang direkam pada tabel Batal.db ini yaitu berupa nomor pembatalan, nomor detail pemesanan, denda dan tanggal pembatalan. Selanjutnya data pada tabel Batal.db digunakan untuk menghasilkan keluaran berupa laporan Pembatalan Tiket Per-

Periode, Laporan Tiket Dibatalkan, Rekapitulasi penjualan Tiket Bulanan dan Rekapitulasi penjualan Tiket Tahunan.

Spesifikasi Program

Spesifikasi Aplikasi Penjualan Tiket Bola di GoFutsal ini meliputi beberapa unit program, Adapun nama dan fungsi masing-masing unit adalah sebagai berikut :

1. **Unit Utama**
   - Nama Unit : PUtama.Pas
   - Kemampuan : Mengatur jalannya seluruh Aplikasi.dan menampilkan layar utama yang berfungsi sebagai penyedia seluruh menu aplikasi.
2. **Unit Masukan Program**
   - Nama Unit : Upertandingan.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan masukan data pertandingan baru. Layar ini juga berfungsi untuk melakukan proses penyimpanan kode pertandingan, nama pertandingan dan fieldpertandingan.
   - Nama Unit : UKelas.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan masukan data kelas pertandingan. Layar ini juga berfungsi untuk melakukan proses penyimpanan terhadap informasi kelas pada tiap pertandingan.
   - Nama Unit : UTujuan.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaaan data tujuan kickoff pertandingan.. Layar ini juga berfungsi untuk melakukan proses penyimpnanan terhadap informasi tujuan kickoff pertandingan.
   - Nama Unit : UJadwal.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan data kickoff pertandingan dari field kickoff. Layar ini juga berfungsi untuk melakukan proses penyimpanan terhadap data kickoff pertandingan, mulai dari nama pertandingan sampai ke jam kickoff pertandingan.
   - Nama Unit : UHarga.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan data harga tiket pertandingan untuk tiap pertandingan, tujuan, kelas dan umur suporter yang berbeda.
   - Nama Unit : UPesan.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan data pemesanan tiket pertandingan oleh tiap pemesan. Satu orang pemesan bias melakukan pemesanan untuk beberapa orang sekaligus.
   - Nama Unit : ULunas.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan data pelunasan tiket pertandingan oleh tiap calon suporter atas nomor pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya. Pelunasan ini tidak akan dapat dilakuk,an jika sebelumnya calon suporter belum melakukan proses pemesanan terlebih dahulu.
   - Nama Unit : UBatal.Pas
   - Kemampuan :

   Menampilkan layar penerimaan data pembatalan tiket pertandingan oleh tiap calon suporter atas pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya. Pembatalan ini tidak

akan dapat dilakuk,an jika sebelumnya calon suporter belum melakukan proses pelunasan terlebih dahulu.

3. Unit Keluaran Program

- Nama Unit : ULaporan.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan layar pemilihan periode laporan dan criteria tertentu dari laporan tersebut, selanjutnya priode atau jenis yang dipilih akan digunakan untuk menentukan keluaran program dalam bentuk laporan per periode ataupun laporan per jenis.
- Nama Unit : ULPertandingan.pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar nama pertandingan secara keseluruhan.
- Nama Unit : ULTujuan.pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar tujuan kickoff pertandingan dari field pertandingan
- Nama Unit : ULKelas.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan seluruh kelas untuk pertandingan yang akan match.
- Nama Unit : ULJadwal.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar jadwal pemmatchan pertandingan dari field kickoff.
- Nama Unit : ULHarga.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar harga tiket pertandingan untuk tiap kelas, tujuan dan umur suporter.
- Nama Unit : ULPesanp.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan daftar pemesanan tiket pertandingan untuk periode tertentu.
- Nama Unit : ULPesann.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan daftar pemesanan tiket pertandingan untuk nomor pemesanan tertentu.
- Nama Unit : ULLunasp.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar pelunasan tiket yang telah dipesan sebelumnya berdasarkan poeriode tertentu.
- Nama Unit : ULBLunas.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar tiket yang telah dipesan dan belum dilunasi
- Nama Unit : ULBatalp.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar pembatalan tiket yang telah dipesan per periode tertentu.
- Nama Unit : ULTiketb.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan daftar tiket yang telah dibatalkan.
- Nama Unit : ULRekb.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan rekapitulasi pendapatan bulanan.

- Nama Unit : ULRekt.Pas
- Kemampuan :
  Menampilkan laporan rekapitulasi pendapatan tahunan.

Langkah-langkah Menjalankan Program

Langkah-langkah dalam menjalankan program Komputerisasi Penjualan Tiket Bola di GoFutsal, adalah sebagai berikut :

1. Menjalankan Program Utama

Untuk menjalankan Aplikasi Komputerisasi Penjualan Tiket Boladi GoFutsal ini sangatlah mudah, yaitu dengan cara mengklik dua kali *shortcut* yang telah terpasang pada desktop.

Setelah itu langsung akan muncul layar utama, yang memiliki empat tombol utama, yaitu masing-masing tombol keluar, tombol input, tombol transaksi dan tombol laporan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut ini:

Gambar 2. Gambar Program Utama

2. Unit Masukan Program

Unit input data ini terdiri dari lima bagian yaitu; bagian perekaman data pertandingan, bagian perekaman data kelas, bagian perekaman data tujuan, bagian perekaman data jadwal dan bagian perekaman data harga tiket pertandingan.

Tiap bagian di atas dibuat dalam bentuk sebuah form. Untuk tiap form memiliki kemampuan untuk melakukan pengeditan data yang telah dimasukkan sebelumnya. Untuk bagian pengeditan sendiri, hampir semua data dapat diedit kecuali kode.

Form input data kappa lberfungsi untuk menerima input data pertandingan sedangkan informasi yang direkam berupa kode pertandingan, nama pertandingan dan fieldkickoff pertandingan.

Form input data kelas pertandingan berfungsi untuk menerima input data kelas pada tiap pertandingan, sedangkan informasi yang direkam berupa kode kelas dan nama kelas.

Form input data tujuan pertandingan berfungsi untuk menerima input data tujuan kickoff pertandingan dari tiap field kickoff, sedangkan informasi yang direkam berupa kode tujuan dan nama tujuan.

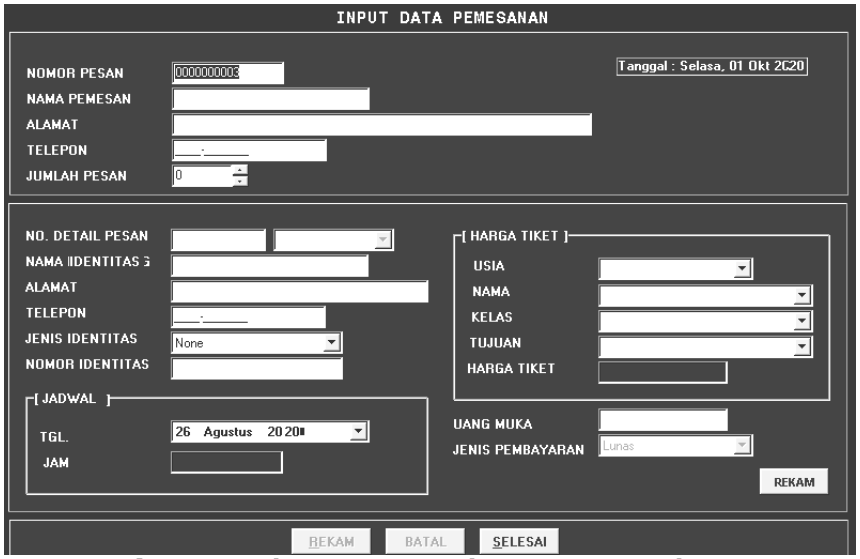
Form input data jadwal pemmatchan pertandingan digunakan untuk menerima input data jadwal pertandingan yang akan match pada periode mendatang, sedangkan informasi yang direkam adalah kode kickoff , nama pertandingan, nama tujuan, tanggal kickoff dan jam kickoff.

Form input data harga tiket pertandingan digunakan untuk menerima input data harga tiket pertandingan untuk tiap pertandingan, kelas, tujuan dan umur suporter. sedangkan informasi yang direkam adalah kode harga, nama pertandingan, nama tujuan, nama kelas, usia dan harga tiket pertandingan.

3. Unit Transaksi

Unit transaksi ini berfungsi untuk memproses transaksi pemesanan tiket, pelunasan tiket yang telah dipesan dan pembatalan tiket yang telah dipesan sebelumnya.

Untuk transaksi pemesanan tiket pertandingan, seorang calon pemesan tiket harus smembawa serta identitas calon suporter, pemesan dapat mewakili beberapa orang calon suporter sekaligus dengan tujuan yang berbeda. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:



Gambar 3. Gambar Form Transaksi Pemesanan Tiket

4. Unit Keluaran Program

Unit keluaran ini berfungsi untuk menampilkan informasi dari hasil perekaman data pada bagian input data. Tiap informasi dibuat dalam bentuk sebuah form laporan. Laporan ini dibuat dalam bentuk beberapa format, yaitu laporan berdasarkan krriteria tertentu, laporan berdasarkan periode tertentu dan laporan keseluruhan

Laporan pemesanan tiket berdasarkan nomor tiket digunakan untuk menampilkan informasi pemesanan tiket berdasarkan dari nomor nota pemesanan tiket.

Laporan pertandingan Keseluruhan digunakan untuk menampilkan daftar pertandingan secara keseluruhan tanpa harus dibedakan berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Laporan pembatalan tiket per periode digunakan untuk menginformasikan tiket yang dibatalkan dalam suatu priode tertentu. Sehingga dengan dbuatnya laporan dalam bentuk periode ini memungkinkan untuk ditampilkannya informasi harian.

KESIMPULAN

Dengan sistem komputerisasi ini maka sirkulasi transaksi tiket dapat berjalan secara offline online dan custumer dapat melihat status serta bisa dipesan jauh hari sebelum kompetisi babak gugur terselenggara serta para pemegang tiket tidak dirugikan dengan menggunakan sistem uang kembali maka jika tim yang ingin dilihat tidak bisa tampil maka tiket bisa diproses kembali atau pengembalian tiket. Dengan sistem ini maka manajemen dapat memprediksi serta menyiapkan fasilitas berapa jumlah penonton yang terserap sebelum pertandingan digelar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir, 2001. Pemrograman DataBase Menggunakan Delphi, PT. Salemba Infotek, Yogyakarta

Antoni Paranata, 2000. Pemrograman Borland Delphi Edisi 3, Andi Offset, Yogyakarta

Djoko Pramono, 1999. Delphi 4, Jilid 1 dan II, PT. Elek Media Komputindo, Jakarta

Kristanto Harianto, 2000. Konsep dan Perancangan Database, Andi Offset, Yogyakarta