

ABSTRAK

Kegiatan pemesanan dan penukaran tiket **pertandingan** oleh pembeli hanya dapat dilakukan dengan datang langsung ke agen resmi penjualan tiket **pertandingan** yang telah ditentukan oleh panitia pelaksana (panpel) **pertandingan Persija** yang tersebar di beberapa daerah kota Jakarta. Antrian dan berdesakan saat pemesanan tiket **pertandingan** hampir tidak dapat dihindari oleh pembeli. Terlebih bila **pertandingan** besar diadakan, akan terjadi antrian dan kepadatan pada agen dan loket penjualan tiket **pertandingan**. Keterbatasan tempat dan waktu juga seringkali menjadi kendala yang dialami oleh pembeli dalam melakukan pemesanan tiket. Selain itu, keterlibatan pihak ilegal dalam penjualan tiket mengakibatkan kerugian baik untuk pihak PT. **Persija Jaya Jakarta** sendiri atau untuk pembeli. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya tingkat efisien dan efektif dalam melakukan pemesanan tiket. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif dan tindakan dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara dan observasi, dan juga penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak prototype. Untuk pemodelan sistemnya menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Java Development Kit (JDK) 1.6 dan Java Runtime Environment (JRE), Integrated Development Environment (IDE) Eclipse Juno, Android Software Development Kit (Android SDK), Adobe Dreamweaver CS5 dan database menggunakan Mysql. Hasil yang ingin dicapai adalah, sebuah aplikasi pemesanan tiket **pertandingan Persija** berbasis mobile android yang tentunya dapat memberi alternatif dalam hal pemesanan tiket **pertandingan** dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang langsung ke agen/loket tempat penjualan tiket **pertandingan Persija** sehingga lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya, selain itu juga dapat mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai **Persija**.

Kata Kunci : *Pemesanan ,Penukaran ,Pertandingan Persija*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Activities and onsite booking match tickets can only be made by purchaser come directly to the official ticket sales agent who has been determined by the games organizing committee (panpel) *Persija* matches spread over several areas of the city of Jakarta. Queues and crowded when booking tickets to the almost inevitable by the buyer. Especially when the big game is held, there will be queues and congestion at the ticket booth agent and match. Limitations of space and time are also often the constraints experienced by the buyer in making reservations and ticket exchange. In addition, involvement in illegal ticket sales resulted in losses for both parties *PT.Persija Jaya Jakarta* themselves or for the buyer. This resulted in the lack of efficient and effective level in making reservations and ticket exchange. Research design using descriptive methods and action methods with data collection techniques were interviews and observations, and also the author using prototype software development methods. For modeling system using the Unified Modeling Language (UML) and the software used to build this application is Java Development Kit (JDK) 1.6 and Java Runtime Environment (JRE), Integrated Development Environment (IDE) Eclipse Juno, Android Software Development Kit (Android SDK), Adobe Dreamweaver CS5 and using Mysql database. Results are to be achieved, a *Persija* ticket booking application android mobile based which can certainly provide an alternative in case the match ticket booking anywhere and anytime without having to come directly to the agency / counter point of sale of match tickets *Persija* thus saving time, effort and expense, but it also may be easier to obtain information about *Persija*.

Keyword : Booking ,Exchange ,Match Persija



UNIVERSITAS
MERCU BUANA