

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri musik menjadi sektor yang semakin di gemari oleh masyarakat dengan menikmati musik berupa rilisan fisik musik, namun terdapat permasalahan pada rilisan fisik musik yang merupakan sektor paling menghasilkan dalam industri musik terus mengalami kerugian akibat pembajakan yang marak terjadi. Hal ini di buktikan dengan data statistik yakni sejak tahun 1999 hingga tahun 2014, penjualan rilisan fisik menurun drastis hingga 44 persen sementara itu event musik (Wahyudi, 2019), yang pendapatan utamanya berasal dari tiket penjualan, terus meraih keuntungan. Sehingga pihak *Event Organizer* memanfaatkan pertunjukan event musik saat ini yang di adakan oleh musisi - musisi baik artis dalam negeri maupun luar negeri guna meningkatkan pendapatan musisi pada industri musik serta memberikan kepada masyarakat kenyamanan secara premium untuk menikmati musik (Wahyudi, 2020).

Event musik telah menjadi ajang familiar bagian masyarakat Indonesia salah satunya di Provinsi Lampung. *Event* musik menjadi salah satu wisata seni di Provinsi Lampung yang biasa di selenggarakan di berbagai daerah di wilayah Lampung. Namun informasi *event* musik ini belum dapat disebarluaskan secara maksimal karena kurangnya pengguna media promosi mengakibatkan kurangnya informasi lokasi keberadaan *event* musik tersebut kurang diketahui masyarakat, kurangnya informasi waktu penyelenggaraan *event* musik dan biaya tiket secara akurat serta proses penjualan yang masih *offline* menjadi kendala bagi masyarakat untuk mendapatkan tiket (Susianto and Sukmawati, 2019). Sebuah acara musik

juga biasa dikelola oleh *Event Organizer* (EO) yang bertugas mengelola acara dengan baik. Namun *Event Organizer* (EO) di provinsi Lampung masih terkendala dari penyebaran media informasi mengenai *event* musik yang akan diselenggarakan dan proses pendistribusian tiket yang belum dapat berjalan dengan optimal karena menggunakan sistem *offline* (Nurfitasari, Kusuma and Utomo, 2016). Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi, 2019), permasalahan penjualan tiket *offline* antara lain *customer* harus menghabiskan waktu untuk datang ke lokasi penjualan tiket, kurangnya informasi tempat penjualan tiket yang akurat, resiko kehabisan tiket dan kurang terpercayanya proses pembayaran yang tidak jelas atau penipuan penjualan tiket, serta kekhawatiran akan hilangnya tiket, dicuri atau tertinggal menjadi permasalahan utama penjualan tiket *offline*.

Karcismu adalah merupakan salah satu *Event Management* yang bergerak di bidang jasa penjualan tiket *event* musik untuk membantu para penyelenggara *event* musik, yang beralamatkan di Gor Dekhafin Jl. Teuku Cik Ditiro, Sumber Rejo, Kecamatan Kemiling, Bandar Lampung. Dalam pelayanan penjualan tiket dan transaksi masih bersifat *offline* dimana pembeli melakukan pembelian tiket melalui telepon, *whatsapp*, atau langsung datang melakukan pertemuan dengan pembeli untuk mengambil tiket tersebut mengakibatkan kurangnya kepuasan calon pembeli yang dapat dilihat dari survei atau penyebaran kuisisioner pada 112 responden yang telah di berikan link *google form* dan diberikan kepada calon pembeli.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kepada 112 responden calon pembeli didapat hasil seperti pelayanan mendominasi nilai 83% yang

artinya lebih besar dibandingkan kendala perekapan. Sehingga kesimpulan dari grafik tersebut dalam pemesanan tiket dan transaksi masih bersifat *offline* seperti dimana pembelian tiket harus datang langsung atau menukarkan kwitansi kepada pihak *event management* untuk menukarkan sebuah tiket diakibatkan menghabiskan waktu untuk datang ke lokasi penjualan tiket. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi yang tidak hanya memberikan informasi *event* musik namun menjadi media pemesanan tiket *event* musik yang terpercaya salah satunya adalah aplikasi *e-ticketing*. *E-Ticketing* adalah suatu cara untuk mendokumentasikan proses penjualan *online* yang hasil keluarannya berupa tiket *online* yang dapat memudahkan orang untuk membeli tiket untuk berbagai acara semua konser dari website. Tiket dapat dibeli *online* melalui pembayaran dengan metode transfer yang terpercaya (Wahyudi, 2019). Manfaat *e-ticketing* juga di buktikan dengan data kepuasan pelanggan terhadap *e-ticket* melalui penelitian yang dilakukan oleh (Puspita, Loven and Elyawati, 2018), mayoritas 63% responden adalah laki-laki yang berusia antara 21 sampai 23 tahun. Sebanyak 72,3% responden telah menggunakan jasa *e-ticketing* sebanyak 4 sampai 6 kali dalam 6 bulan terakhir. Sebesar 94% responden menyatakan bahwa pembelian tiket melalui *e-ticket* mampu meningkatkan kemudahan, kepuasan dan kepercayaan pelanggan dalam pembelian tiket.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain, penulis tertarik untuk menerapkan “***E – Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library ReactJS***” yang merupakan sebuah aplikasi *web*

application untuk membantu dalam pemesanan tiket *event* musik di wilayah lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara mengatasi pemesanan dan transaksi penjualan tiket *event* musik di Provinsi Lampung?
2. Bagaimana membuat sebuah catatan terjual tiket *event* musik yang belum tersedia?
3. Bagaimana merancang sebuah *e-ticketing* berbasis *web application* yang dapat mempermudah bagi pembeli memesan tiket *event* musik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas penulis membatasi masalah yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Penelitian merupakan sistem penjualan tiket *event* musik di wilayah lampung pada *event management* karcismu.
2. Sistem ini hanya dikembangkan untuk memesan tiket *event musik* secara *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka tujuan penelitian yang di rancangan yaitu merancang dan membuat *e-ticketing* penjualan tiket *event* musik di wilayah Lampung pada karcismu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari pembuatan *e – ticketing* penjualan tiket event musik di wilayah lampung adalah mempermudah proses penjualan tiket event musik pada pihak event management karcismu dan penyelenggara, dimana calon pembeli yang disajika memesan tiket secara *online*.