

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET KONSER  
MUSIK DENGAN MEDIA LIVE STREAMING PADA WEBSITE  
MOTIKDONG.COM**

---

**Wahyudi**  
**Teknik Informatika Universitas Bina Sarana Informatika**  
**(Naskah diterima: 1 April 2020, disetujui: 20 Mei 2020)**

*Abstract*

*In the midst of pandemi covid19, one of the most impact businesses was entertainment, one of which was a music concert. Motikdong.com whose concentration is selling music Concert tickets is very much affected by this covid 19 event, therefore the author will conduct research to find solutions so that ticket sales can still be made by motikdong.com and can provide solutions to konser ticket sales efforts in the middle covid19. This research to implement concert ticket sales, in which the motikdong and its clients are able to hold music concert streaming on the motikdong.com website. The research method that the author uses in developing this system is prototyping, because by making this prototype it is expected that developers and users of the system will get the same understanding and perception when the actual system is created. .*

**Keywords:** *streaming, music konser, live streaming.*

**Abstrak**

Ditengah wabah covid19 ini, salah satu usaha yang paling berdampak adalah hiburan, yang salah satu diantaranya adalah konser music. Motikdong.com yang konsennya adalah menjual tiket konser music sangatlah terdampak dari peristiwa covid 19 ini, oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian untuk menemukan solusi agar penjualan tiket bisa tetap dilakukan oleh pihak motikdong.com dan dapat memberikan solusi atas usaha penjualan tiket konser di tengah wabah covid 19 ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan penjualan tiket konser, dimana pihak motikdong dan clientnya agar bisa menyelenggarakan konser music secara streaming pada website motikdong.com. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam pengembangan system ini adalah prototyping, karena dengan dibuatnya prototype ini diharapkan pengembang maupun pengguna system akan mendapatkan pemahaman dan persepsi yang sama ketika system yang sesungguhnya dibuat.

**Kata Kunci:** streaming, konser music, live streaming

**I. PENDAHULUAN**

**D**itengah pandemi wabah covid 19 semua sektor usaha terjadi pergo-  
lakan ekonomi yang luar biasa,

semua kegiatan usaha menurun drastis, diantarnya adalah usaha jasa hiburan. Motikdong.com sebagai salah satu website penjual tiket konser musik mendapatkan dampak yang

luar biasa dikarenakan semua konser yang diselenggarakan oleh clientnya dibatalkan, dan sejak pandemi ini melanda, tidak ada satupun konser yang bisa digelar oleh para event organizer selaku client dari motikdong yang menyebabkan tidak adanya pemasukan pada website motikdong.com.

Industri musik saat ini juga sedang ramai ramainya, pertunjukan konser pun sebelum terjadinya pandemi wabah covid 19 sangat banyak dilakukan oleh musisi musisi baik artis dalam negeri maupun luar negeri. Pihak penyelenggara atau event organizer saling berlomba-lomba menggelar konser baik musisi dalam negeri maupun yang dari luar negeri, sudah menjadi rahasia umum bila rilisan fisik yang dulunya merupakan sektor paling menghasilkan dalam industri musik terus mengalami kerugian akibat pembajakan yang terjadi dimana-mana, ditambah lagi dengan maraknya layanan streaming (Wahyudi, 2019).

Di Amerika Serikat, ada survei dari Reuters/Ipsos yang dirilis pekan ini. Sebanyak 4.429 warga AS dewasa ditanya pada 15-21 April 2020 lalu, apakah mereka akan mendatangi acara olahraga dan seni bila vaksin Corona belum ditemukan.

Dilansir dari reuters hanya 27% responden yang akan ke bioskop, teater atau konser saat lokasi itu dibuka lagi. Sebanyak 32% responden akan menunggu hingga vaksin ditemukan, baru mereka mau datang ke bioskop atau nonton konser.

Sebanyak 55% responden di Amerika Serikat berpendapat sebaiknya konser atau penayangan film tidak dilanjutkan selama belum ada vaksin. Ini bisa jadi tantangan berat untuk industri hiburan di Amerika Serikat.

## **II. KAJIAN TEORI**

Live streaming adalah istilah yang mengacu pada konten baik audio maupun video yang di putarkan di internet pada saat kejadian berlangsung, saat ini live streaming bisa berupa live streaming tv dan radio streaming.

Live streaming adalah tayangan langsung yang di-broadcast kepada banyak orang (viewers) dalam waktu yang bersamaan dengan kejadian aslinya (Subardjo, 2015), melalui media data komunikasi (network) baik yang terhubung dengan cable atau wireless. Live Streaming dapat digunakan untuk menyiarkan secara langsung video yang direkam melalui sebuah kamera video supaya dapat di lihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu bersamaan. Live Streaming juga dapat digunakan untuk mengetahui keadaan yang

sedang terjadi di suatu tempat tanpa perlu berada di lokasi yang sama.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mungkinkah industri musik dalam hal ini konser musik bisa tetap dilakukan ditengah wabah pandemik covid19 ini? Sekaligus apakah mungkin motikdong sebagai penjual tiket event bisa tetap melakukan aktifitasnya di bidang penjualan tiket di tengah pandemik wabah covid19 ini?

Penelitian ini menggunakan metode prototype dimana prototype dibuat dengan tujuan agar memberikan penyamaan persepsi dan pemahaman awal akan proses dasar dari system yang akan dikembangkan, sehingga akan ada komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna system (Purnomo, 2017).

Dibuatnya prototype juga bertujuan agar pengembang system dapat mengetahui kebutuhan system yang akan dikembangkan, yang bisa dijadikan sebagai pengumpul informasi dari pengguna system tersebut. Adapun prototype juga sangat penting bagi semua pengguna system yang akan dikembangkan karena mereka bisa berinteraksi langsung dengan model prototype yang menggambarkan versi awal sebelum system yang sesungguhnya yang lebih besar dibuat.

Adapun prototype yang dibuat berdasarkan dari website yang sudah berjalan sebelumnya, yang kemudian ditambahkan fitur untuk penjualan tiket konser yang sifatnya live streaming. Adapun pengembangan system yang dibuat menggunakan metode prototype ini didalamnya meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, membentuk prototype, evaluasi pelanggan, perbaikan prototype, serta rekayasa produk (Wahyudi, 2020).

Tahapan pengumpulan kebutuhan dan perbaikan merupakan proses melakukan pengumpulan bahan atau data yang sesuai dengan penelitian yang akan dikembangkan. Dalam proses pengumpulan kebutuhan data dilakukan studi literatur terhadap aplikasi yang serupa pada penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang serupa tersebut dapat dikembangkan atau tidak.

Tahapan Perancangan cepat merupakan tahapan proses untuk menghubungkan antara kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan menggunakan studi literatur terhadap aplikasi dengan tema yang sama yang diterjemahkan ke dalam diagram-diagram UML (Unified Modeling Language) (Munawar, 2005) diantaranya dalam bentuk use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram, mem-

buat perancangan antarmuka tampilan aplikasi yang dilanjutkan pada tahapan membentuk prototype dimana mencakup tahapan instalasi perangkat lunak pendukung, pembuatan aplikasi, beserta pengujian black box (Al Fatta, 2007). Tahapan bentuk prototype merupakan tahapan di mana file-file atau data-data hasil dari tahapan pengumpulan kebutuhan perbaikan digabungkan menggunakan perangkat lunak pendukung yang mana hasilnya menjadi source code program beserta aplikasi berbentuk website. Tahapan evaluasi pelanggan terhadap prototype merupakan tahapan pengujian aplikasi yang sebelumnya dihasilkan dalam tahapan bentuk prototype yang dilakukan oleh pengguna dengan mengakses website tersebut dan melakukan pembelian. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan pengujian dan pengisian lembar kuesioner evaluasi kepada pengguna. Tahapan perbaikan prototype merupakan tahapan dimana dilakukan perbaikan kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang terdapat pada aplikasi yang telah dibangun. Tahapan perbaikan prototype dilakukan berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya oleh pengembang dan responden

Tahapan produk rekayasa merupakan tahapan di mana produk yang sudah jadi dan akan sudah siap digunakan oleh pengguna.

### III. METODE PENELITIAN

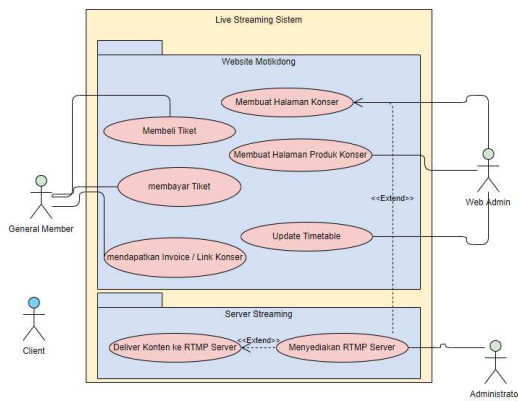
Sistem prototype mengizinkan pengguna untuk mengetahui apakah proses kerja sebuah sistem berjalan dengan baik. Metode prototyping yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan agar peneliti mendapatkan gambaran sistem pendukung keputusan yang akan dianalisis dan dirancang melalui tahap pembangunan sistem prototype terlebih dahulu dan kemudian akan dievaluasi oleh user. Sistem pendukung keputusan yang telah dianalisis dan dirancang selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat sistem pendukung keputusan berbasis web. Produk akhir dari penelitian ini adalah hasil analisa dalam bentuk model yang digambarkan dalam UML dan perancangan antarmuka sistem secara langsung (Pressman Roger, 2012).



Sumber: (pressman, 2012)

Gambar 1. Paradigma pembuatan prototype

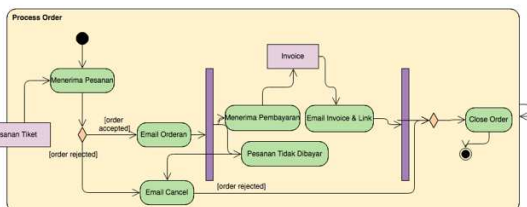
Sesuai dengan metode yang penulis lakukan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan metode prototype, maka penulis melakukan pengembangan prototype dengan menambahkan fitur live streaming pada website motikdong agar pembeli tiket konser dapat menonton secara live tanpa perlu datang ke lokasi konser.



Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 2. Use Case Live Streaming Sistem

Untuk pengembangan sistem yang penulis akan buat adalah dengan menambahkan link pada invoice yang akan diterima oleh customer ketika pembayaran sudah di konfirmasi oleh sistem.

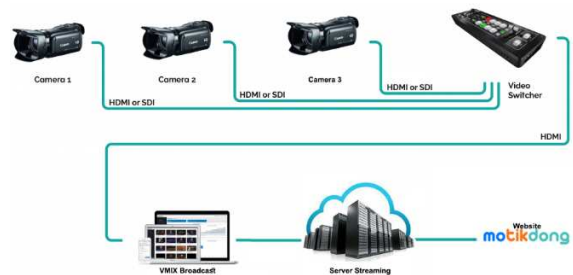


Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 3. Diagram Activity Penjualan Tiket

Client dari motikdong yang dalam hal ini adalah penyelenggara konser atau Event Organizer juga harus mempunyai infrastruktur yang memadai agar bisa live streaming dengan lancar tanpa ada kendala.

Untuk Live Streaming pihak Client akan menggunakan beberapa kamera yang dihubungkan dengan satu switcher, kemudian di inputkan kedalam Laptop atau PC yang didalamnya sudah terinstall software Vmix, kemudian dari Vmix client akan melemparkan siarannya ke server streaming yang telah diberikan user dan passwordnya dari pihak motikdong untuk kemudian hasilnya akan di embed ke halaman motikdong sesuai dengan konser yang berlangsung.



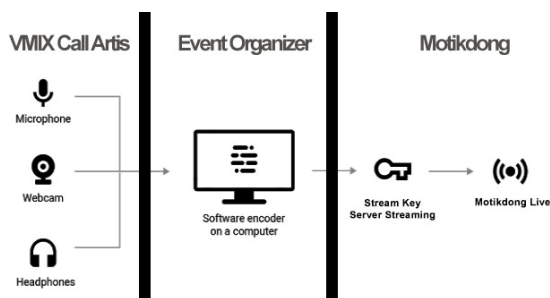
Sumber: (Wahyudi, 2020)

Gambar 4. Infrastruktur Streaming Client

Dikarenakan beberapa daerah sedang melakukan PSBB yang berarti Pembatasan Sosial Berskala Besar yang dianggap mampu mempercepat penanggulangan sekaligus mencegah penyebaran corona yang semakin meluas di Indonesia, maka penulis juga memper-

timbangkan antara pihak artis dan pihak client yang dalam hal ini adalah pihak penyelenggara yang tidak dapat bertemu langsung, maka pihak client cukup menggunakan layanan Vmix Call kemudian pihak client cukup generate link untuk diberikan ke artis sehingga artisnya tinggal mengklik link Vmix Call tersebut agar event organizer dan pihak artis bisa saling terhubung tanpa bertemu langsung.

Dalam pelaksanaan konser secara live streaming client dari motikdong dalam hal ini adalah pihak penyelenggara atau event organizer harus diwajibkan untuk mempunyai infrastruktur sendiri untuk kepentingan broadcast system agar sampai kepada server streaming yang dimiliki oleh pihak motikdong.com.



Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 5. Infrastruktur client

#### IV. HASIL PENELITIAN

Dari penelitian yang telah dilakukan maka penulis ingin memberikan pemaparan sekaligus memberikan jawaban atas pertanyaan sebelumnya, yaitu mungkinkah industri musik dalam hal ini konser musik bisa tetap

dilakukan ditengah wabah pandemik covid19 ini? Sekaligus apakah mungkin motikdong sebagai penjual tiket event bisa tetap melakukan aktifitasnya di bidang penjualan tiket di tengah pandemik wabah covid19 ini?

Dari hasil yang didapat oleh penulis bahwa untuk mempersiapkan konser di tengah wabah covid19 ini maka semua pihak baik artis, event organizer dan pihak penjual tiket harus mampu bekerja sama dengan baik, karena semua saling terhubung secara langsung, berikut ini adalah peralatan yang harus ada di masing masing pihak.

Tabel 1. Peralatan disisi Artis

No	Nama Alat	Qty	Keterangan
1	Laptop	1	Untuk Vmix Call
2	Webcam	1	Untuk Vmix Call
3	Handphone	1	Untuk Komunikasi
4	Headset	1	Untuk Vmix Call
5	Internet	1	Untuk koneksi ke EO

Sumber: (Wahyudi, 2020)

Dalam hal ini pihak artis menggunakan sebuah laptop dengan webcam dan headset untuk melakukan live streaming dengan menggunakan vmix call. Dengan menggunakan media internet, maka hasil live streaming tersebut akan diterima oleh pihak EO di komputernya yang telah menggunakan Software Encoder dalam hal ini Vmix. Dari hasil penerimaan live streaming yang ada di vmix tersebut kemudian di broadcast melalui server

streaming yang kemudian ditayangkan di website motikdong.com.

Pihak Motikdong selaku penjual tiket dengan adanya wabah pademik covid19 ini melakukan terobosan baru dengan memberikan layanan konser live streaming dengan menyediakan infrastruktur yang bisa dengan mudah diakses dan pembeli dengan mudah dapat membeli tiket serta menonton konser tanpa harus datang ke lokasi konser. Adapun pembelian tiket konser bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

### 1. Halaman Detil produk

Disini konsumen bisa membeli tiket lebih dari satu, dengan cara mengklik tanda tambah kemudian menekan tombol beli tiket untuk kemudian masuk ke halaman keranjang belanja.



Sumber: (wahyudi, 2020)

### Gambar 6. Halaman Detil Produk

### 2. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini untuk memberikan keterangan tentang tiket apa saja yang dibeli beserta jumlahnya beserta total yang harus dibayar.

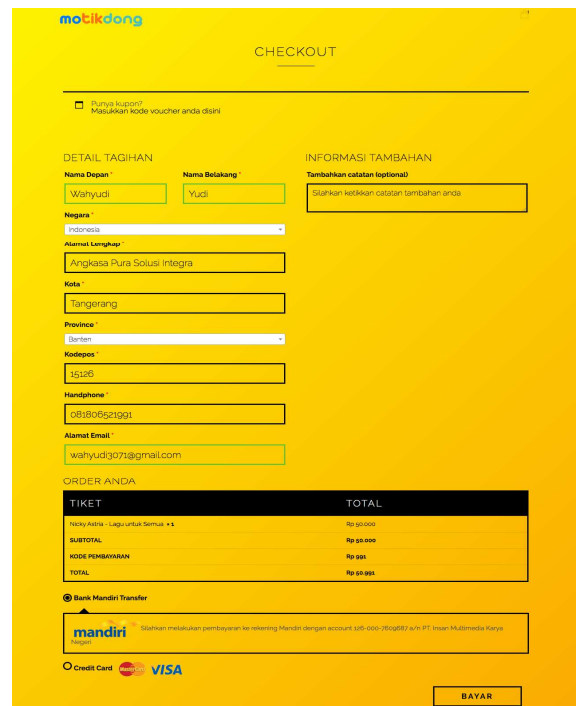


Sumber: (wahyudi, 2020)

### Gambar 7. Halaman Keranjang Belanja

### 3. Halaman Checkout

Halaman Checkout berisi tentang data konsumen serta metode pembayaran yang akan digunakan.

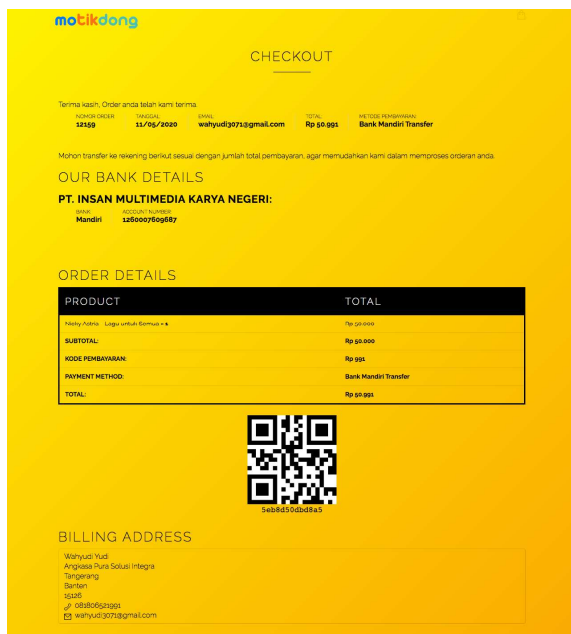


Sumber: (wahyudi, 2020)

### Gambar 8. Halaman Checkout

4. Halaman Terima Kasih

Setelah konsumen menekan tombol submit pada halaman checkout, maka akan dialihkan ke halaman thank you page, dan kemudian secara otomatis sistem akan mengirimkan email ke konsumen untuk segera melakukan pembayaran.



Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 9. Halaman Thank You Page

5. Invoice atau E-Ticket

Setelah konsumen melakukan pembayaran, dan pembayaran telah terkonfirmasi oleh sistem, maka secara otomatis sistem akan memberikan email berupa invoice atau E-Voucher yang didalamnya tertera link untuk menonton pertunjukan konser sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

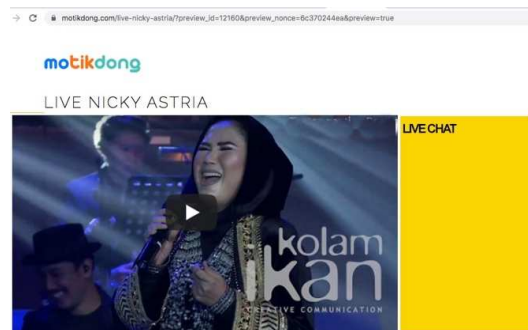


Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 10. Invoice

6. Halaman Konser

Setelah konsumen mendapatkan invoice yang didalamnya tertera link, maka konsumen tinggal mengklik link tersebut kemudian akan diarahkan ke halaman konser yang telah dibeli.

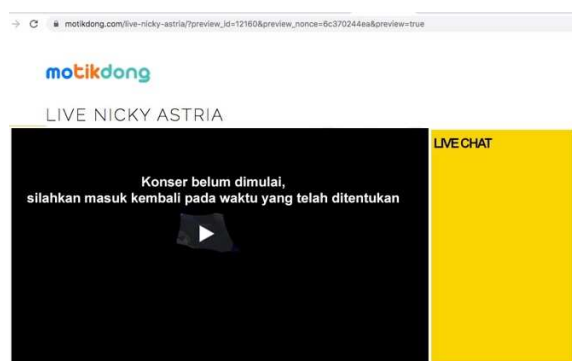


Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 11. Halaman Konser Dimulai



Adapun ketika konsumen mengklik pada saat sebelum waktunya dimulai, maka akan tampil seperti gambar berikut.



Sumber: (wahyudi, 2020)

Gambar 12. Halaman Konser Belum Dimulai

## V. KESIMPULAN

Dalam situasi pandemik covid19 ini kita harus menemukan strategi baru untuk tetap bertahan, meskipun pemerintah memberlakukan PSBB dan mewajibkan kita harus tetap dirumah saja tidak menjadikan kita harus pasrah menunggu waktu yang tidak pasti. Pihak artis dan pihak Event Organizer sebagai perusahaan dibidang jasa hiburan yang disaat pandemi ini tidak bisa melakukan kegiatannya sebagai pelaksana acara konser tetap bisa melakukan aktifitasnya dengan menggunakan media streaming online. Motikdong sebagai penjual tiket online tetap bisa menjual tiket konser sekaligus memberikan layanan streaming atau kita sebut sebagai fasilitator antara pihak penyelenggara dengan konsumen yang

ingin menonton artis kesayangannya tanpa perlu datang ke lokasi konser. Pihak Motikdong memberikan kemudahan pihak event organizer dalam menjalankan roda usahanya agar dapat terus berputar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Pressman Roger, S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7*. Yogyakarta: Andi.
- Purnomo, D. 2017. Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Subardjo, A. 2015. Cyber Broadcast System CBS-Pengertian Streaming Pengertian Media Streaming Pengertian Radio Streaming, (1), 1–8.
- Wahyudi. 2019. Perancangan sistem informasi penjualan tiket konser music pada pt.insan karya aruna nusa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(9), 11–20. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Wahyudi. 2020. PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM E-TICKETING KONSER MUSIK DENGAN SEATING NUMBER PADA WEBSITE MOTIKDONG.COM. *Statistical Field Theor*, 5(9), 180–187. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.