

Pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web

Ova Nurisma Putra¹, Jihan Fadhilah²

e-mail: ¹ova.np@stmikjabar.ac.id, ²jihanfadhilah18@yahoo.com

¹Jurusan Sistem Informasi, STMIK Jabar, Bandung, Indonesia

²Jurusan Teknik Informatika, STMIK Jabar, Bandung, Indonesia

Abstract

The thought of developing this online ticket booking model was sparked from observations and experiences gained in everyday life. For example, from the past until now, viewers who want to buy cinema tickets have to queue at the ticket sales counter to buy cinema tickets. Ironically, this method is relatively ineffective because the audience has to queue in long and long queues to get cinema tickets, but not infrequently before their turn to buy tickets, the tickets they want to buy are sold out without any information about the tickets that are still available. To improve service and delivery of information as a whole, namely by changing the management of the delivery of information about tickets that are still available. Initially, customers had to come directly to the cinema, and now the information can be viewed via the web. With this, a problem-solving solution is needed so that the process of watching movies in theaters can be made easier without having to waste excessive time and energy in terms of buying tickets. The solution is to order cinema tickets online through the internet.

Keywords: *Cinema; internet; Ticket Booking.*

Abstrak

Pemikiran untuk mengembangkan model pemesanan tiket *online* ini teretus dari pengamatan dan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dari dulu hingga sekarang, penonton yang ingin membeli tiket bioskop harus mengantri di loket penjualan tiket untuk membeli tiket bioskop. Ironisnya cara ini relatif tidak efektif karena penonton harus mengantri dalam antrian yang panjang dan panjang untuk mendapatkan tiket bioskop, namun tidak jarang sebelum giliran membeli tiket, tiket yang ingin mereka beli habis terjual tanpa ada informasi mengenai tiket yang dibeli. masih ada. Meningkatkan pelayanan dan penyampaian informasi secara menyeluruh yaitu dengan merubah manajemen penyampaian informasi mengenai tiket yang masih tersedia. Awalnya, pelanggan harus datang langsung ke bioskop, dan sekarang informasinya bisa dilihat melalui web. Dengan hal tersebut maka diperlukan solusi pemecahan masalah agar proses menonton film di bioskop dapat menjadi lebih mudah tanpa harus membuang waktu dan tenaga yang berlebihan dalam hal pembelian tiket. Solusinya adalah dengan memesan tiket bioskop secara online melalui internet.

Kata kunci: *Bioskop; Internet; Pemesanan Tiket.*

Pendahuluan

Teknologi internet berkembang dengan pesat sekarang ini. Selain dapat memberikan informasi, pemanfaatan teknologi internet juga sudah mengarah pada

kegiatan transaksi online. Penggunaan transaksi online berbasis internet ini sudah diterapkan didalam dunia bisnis termasuk juga bisnis dalam dunia hiburan seperti di bioskop.

Bioskop adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Dalam perkembangannya bioskop di tanah air mengalami banyak sekali perubahan. Bioskop yang awal berdiri adalah sebuah gedung pertunjukan kini mulai hadir di pusat perbelanjaan karena saat ini keberadaannya dianggap sebagai fasilitas hiburan yang mempunyai daya tarik tersendiri. Terutama bagi para kaula muda atau keluarga yang membutuhkan hiburan di tengah – tengah aktivitas sehari-hari mereka yang padat.

Banyaknya keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Banyak teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan, seperti misalnya internet. Fakta yang tidak bisa ditolak saat ini adalah kenyataan hampir segala hal dapat diperoleh di internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Meskipun demikian, teknologi ini masih belum dimanfaatkan sepenuhnya. Adapun salah satu masalah yang menarik perhatian penulis adalah masalah yang cukup sederhana namun sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu pemesanan tiket bioskop.

Pemikiran pembangunan model pemesanan tiket bioskop online ini tercetus dari hasil pengamatan dan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sewaktu ingin menonton film di suatu bioskop. pada umumnya prosedur dalam proses menonton film di bioskop adalah langsung mendatangi bioskop tersebut untuk membeli tiket. Bila tiket telah diperoleh barulah dengan leluasa film yang diminati dapat di tonton. Hal yang paling mendasari adalah bila film yang akan diputar sangat dinikmati oleh orang banyak, sehingga akan terbentuk antrian yang panjang dan biasanya terjadi kurang lebih satu jam sebelum loket penjualan tiket dibuka. Prosedur yang ada sekarang ini mempunyai kelemahan antara lain selain menimbulkan antrian yang panjang, calon penonton belum tentu dapat menonton film dengan posisi tempat duduk yang diinginkan, bahkan kemungkinan yang paling buruk adalah sudah mengantri tetapi tidak mendapatkan tiket.

Dengan permasalahan di atas, maka diperlukan solusi pemecahan masalah agar proses dalam menonton film di bioskop dapat lebih dipermudah tanpa harus membuang waktu dan tenaga yang berlebihan dalam hal membeli tiket. Solusi tersebut adalah membuat aplikasi pemesanan tiket bioskop secara online. Aplikasi tiket bioskop adalah layanan yang memudahkan seseorang membeli tiket film disebuah aplikasi yang sudah disediakan. [1]

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode studi kasus yang biasanya memperoleh data yang dibutuhkan lewat berbagai cara, seperti wawancara, observasi, ataupun pemeriksaan dokumen Dalam hal ini penulis menggunakan model air terjun (*waterfall*) untuk pengembangan perangkat lunaknya. Alasan penggunaan metode ini karena dapat berkembang secara

sistematis dan juga berurutan dari satu tahap ke tahap lain seperti air terjun, sehingga pengerjaannya lebih terstruktur.

Serta Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung dalam proses pengumpulan data guna membangun sistem ini adalah 1) Observasi: Penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ke tempat penelitian yaitu CGV Miko Mall Bandung. 2) Studi Literatur: mencari dan membaca referensi yang ada kaitannya dengan penelitian, terutama tentang pemesanan tiket bisokop.

Hasil dan Pembahasan

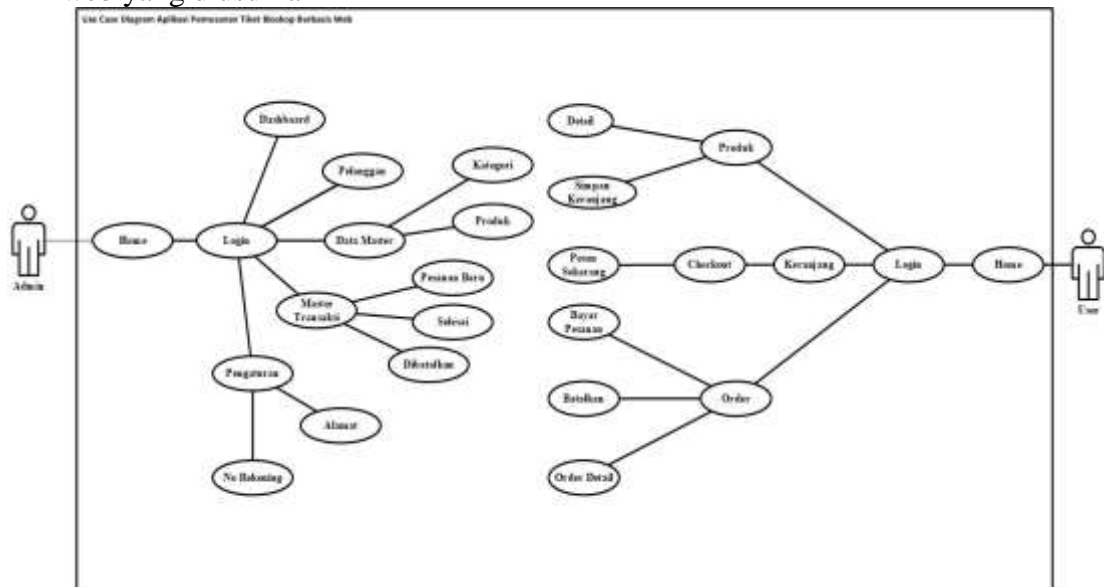
Hasil adalah representasi dari keseluruhan kegiatan dan metode ilmiah yang diterapkan selama penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis online. Dalam pembahasan ini hasil dibagi menjadi 2 bagian yaitu perancangan dan implemementasi.

1. Rancangan Sistem Usulan

Berikut ini akan dibahas dan dijelaskan hasil rancangan pembuatan aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web

1.1 Use Case

Use Case diagram menggambarkan secara grafis perilaku software aplikasi. Adapun use case dibawah ini adalah aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web yang diusulkan

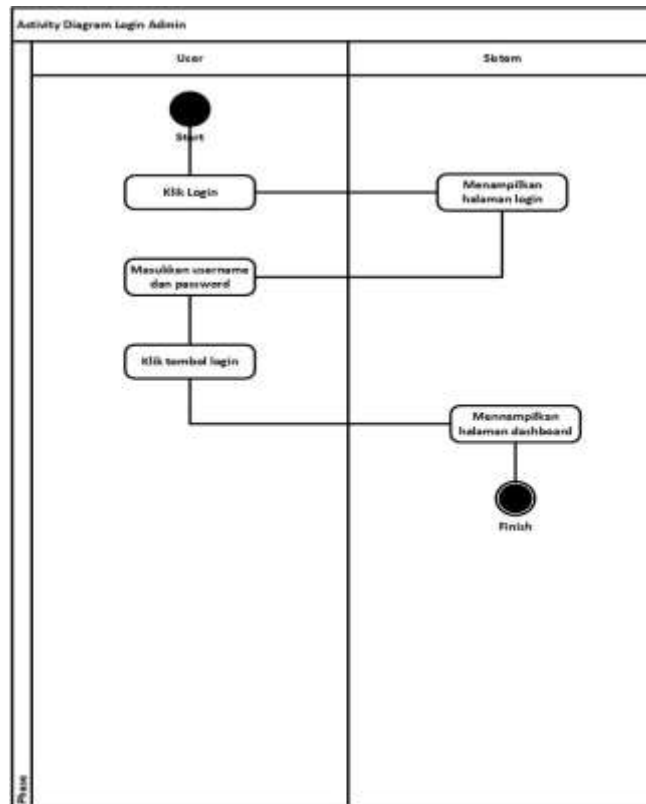


Gambar 1 Use Case Diagram

1.2 Activity Diagram

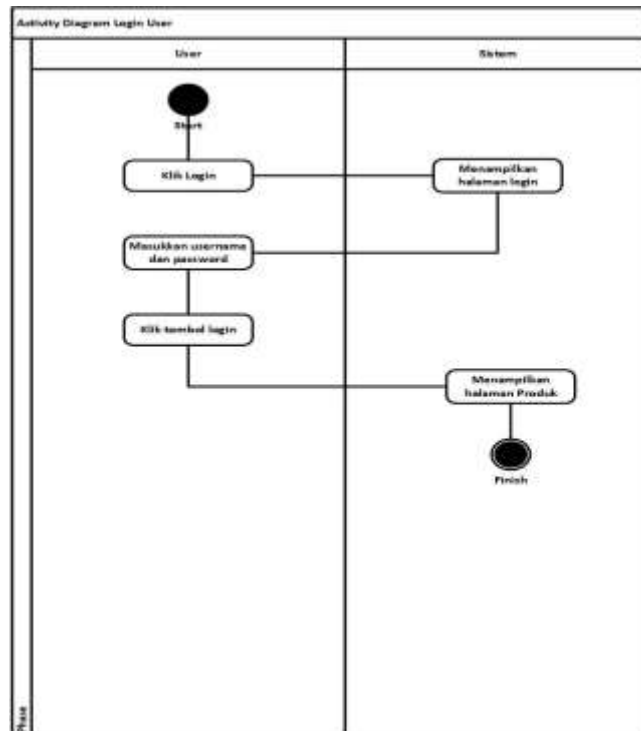
Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur kerja atau proses bisnis sistem. Berikut ini adalah Activity diagram aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web yang diusulkan:

1. Activity Diagram Login Admin



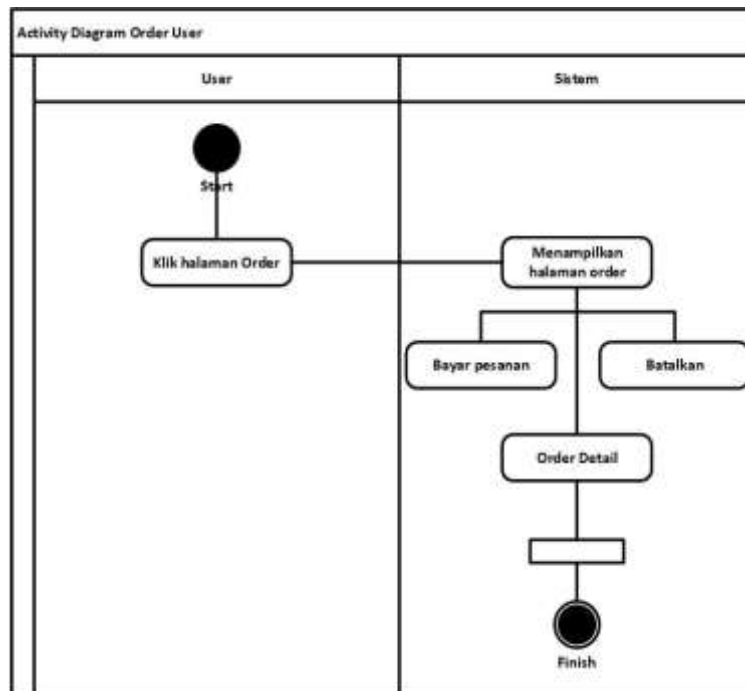
Gambar 2 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Login User



Gambar 3 Activity Diagram Login User

3. Activity Diagram Order User

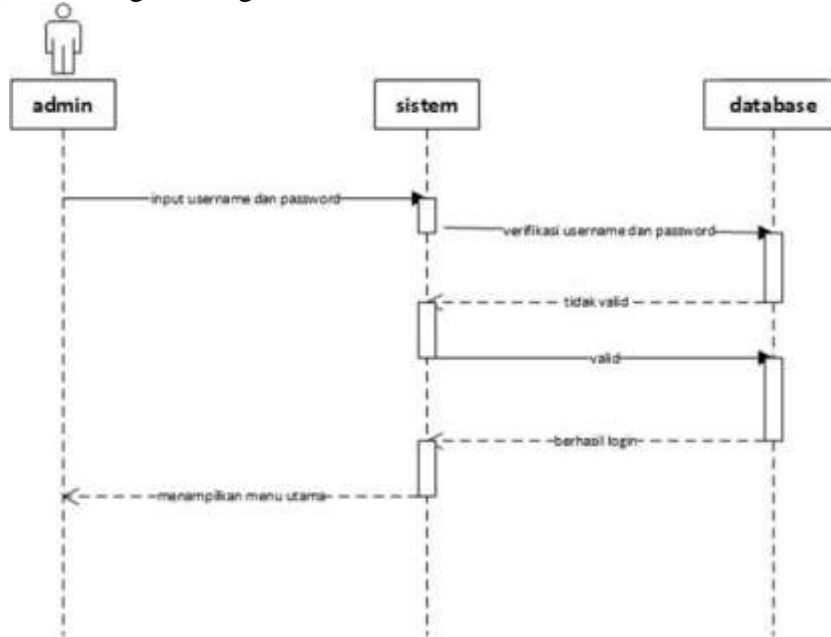


Gambar 4 Activity Diagram Order User

1.3 Sequence Diagram

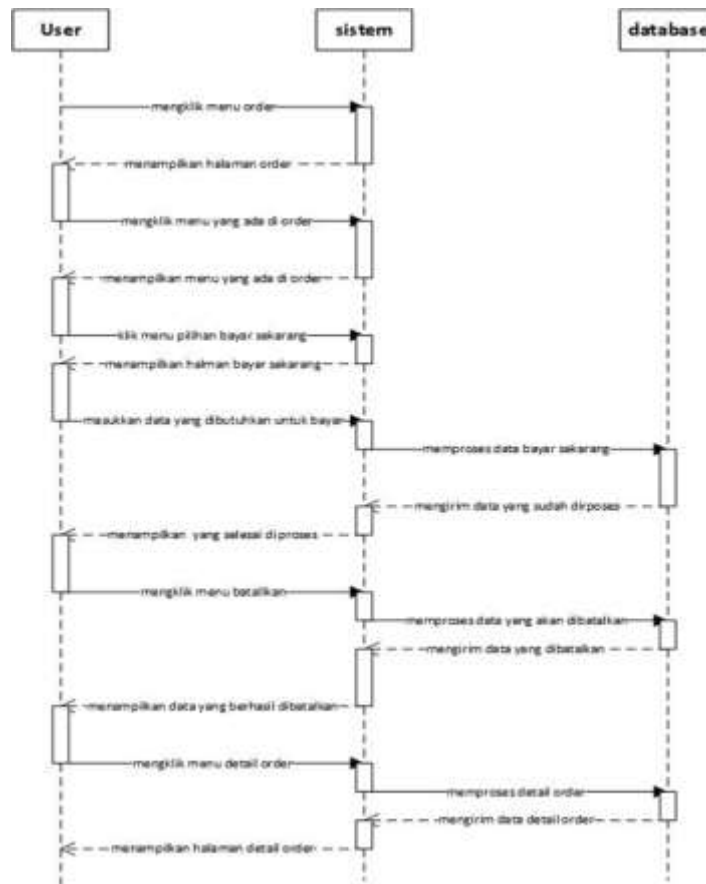
Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek ada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram sequence yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting. Berikut ini adalah sequence diagram aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web yang diusulkan:

1. Sequence Diagram Login Admin



Gambar 5 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Order User



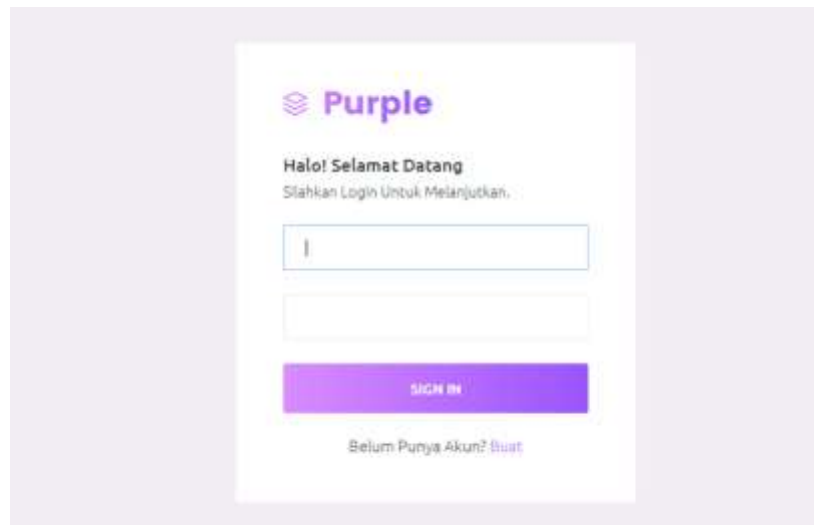
Gambar 6 *Sequence Diagram Order User*

2. Implementasi Hasil

Implementasi hasil merupakan representasi dari keseluruhan kegiatan dan metode ilmiah yang diterapkan selama penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web.

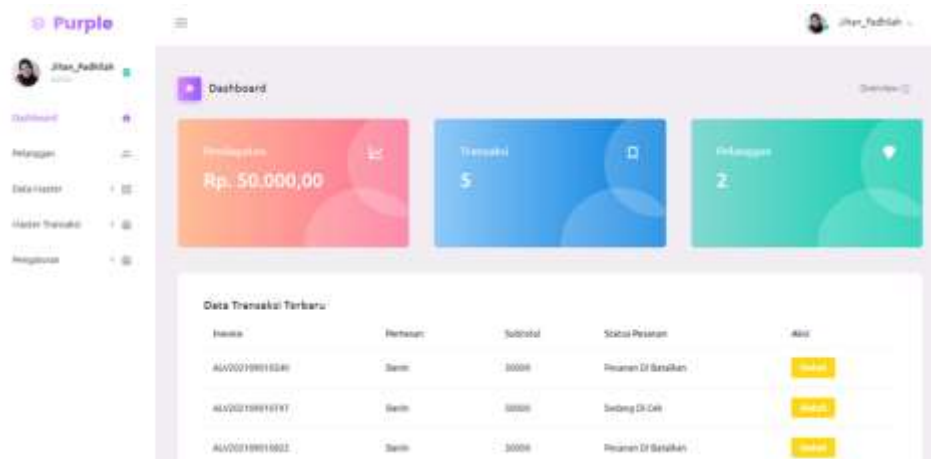
2.1 Halaman Login

Halaman login adalah halaman dimana kita harus memasukkan username dan password lalu menekan tombol login. Bila data yang dimasukkan benar maka kita dapat mengakses website untuk bagian admin dan user.

Gambar 7 Halaman *Login*

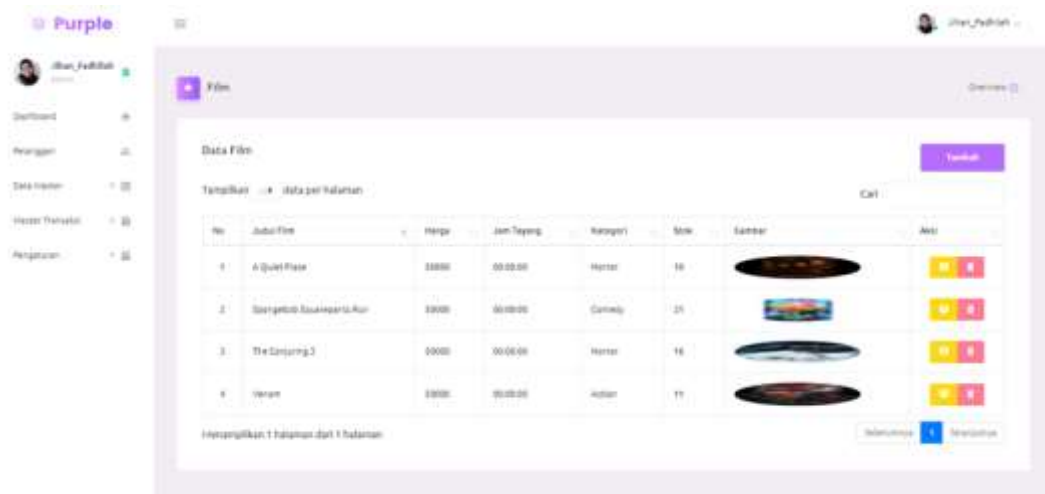
2.2 Halaman Dashboard Admin

Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin apabila admin sudah berhasil login.

Gambar 8 Halaman *Dashboard Admin*

2.3 Halaman Data Master Produk Admin

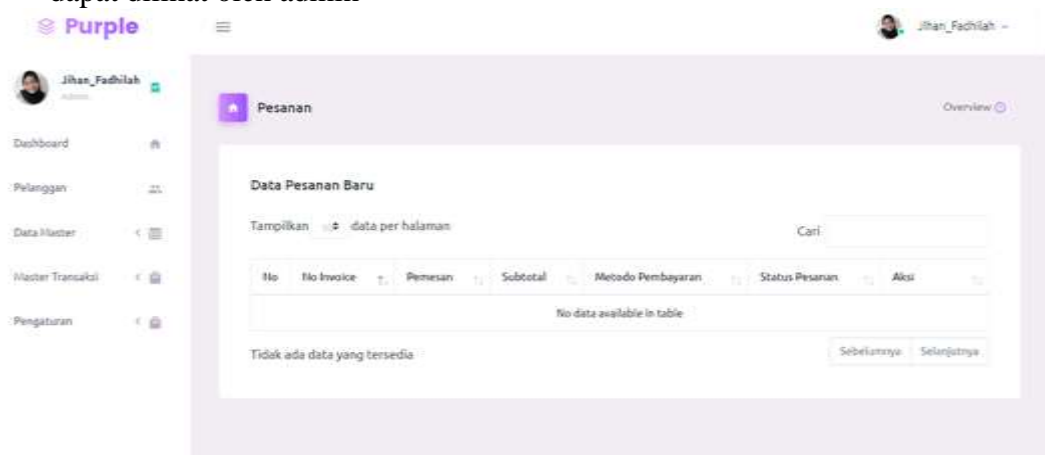
Pada halaman ini berisi tentang data produk atau data film yang tiket nya dapat dipesan oleh user. Di halaman ini juga bisa menambahkan, menghapus, serta mengedit data film.



Gambar 9 Halaman *Data Master Produk*

2.4 Halaman Transaksi Pesanan Baru

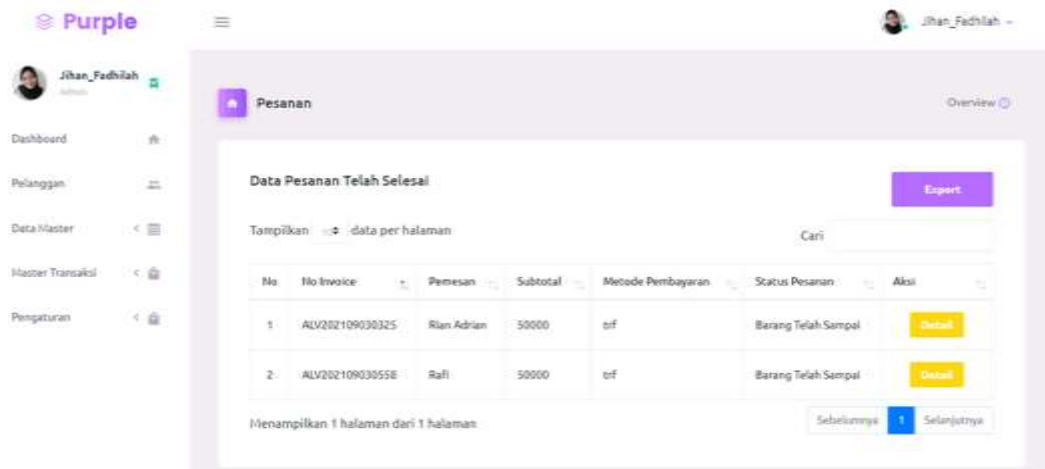
Pada halaman ini akan terlihat bila ada pesanan baru yang masuk dan hanya dapat dilihat oleh admin



Gambar 10 Halaman Transaksi Pesanan Baru

2.5 Halaman Transaksi Pesanan Selesai

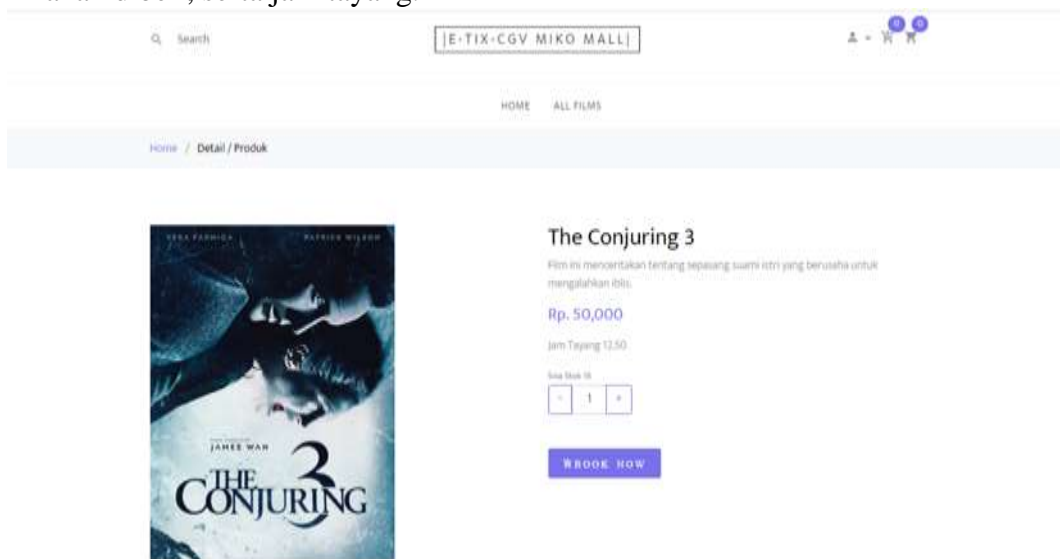
Halaman ini berisi transaksi pesanan yang sudah selesai seperti pesanan yang sudah di bayar oleh user.



Gambar 11 Halaman Transaksi Pesanan Selesai

2.6 Halaman Detail Produk

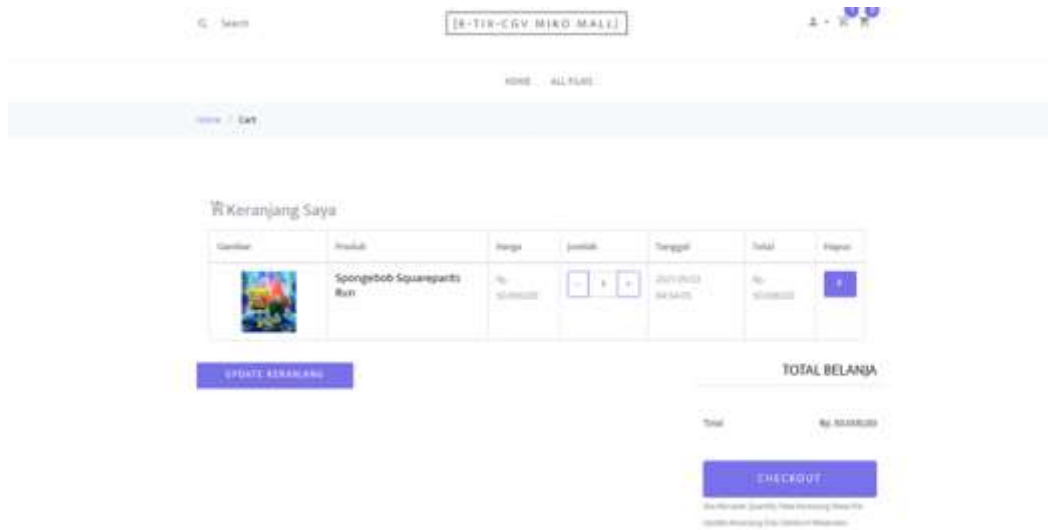
Halaman ini berisi detail dari film yang dapat dibeli tiketnya oleh user. Adapun data nya berupa judul film, harga tiket, stok tiket, jumlah pesanan tiket yang akan dibeli, serta jam tayang.



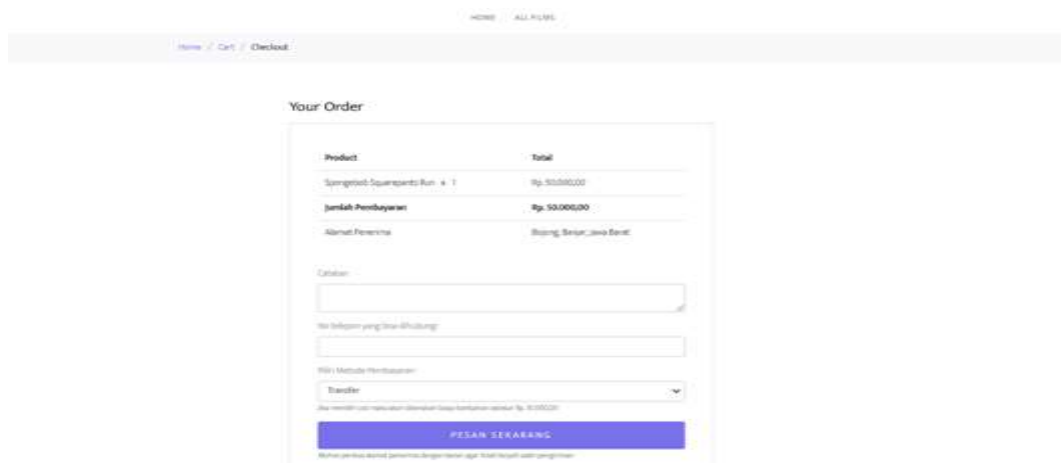
Gambar 12 Halaman Detail Produk

2.7 Halaman Produk Checkout

Pada halaman ini berisi tentang produk yang sudah dipilih oleh user serta sudah siap untuk di checkout dan dibayar



Gambar 13 Halaman *Booking*



Gambar 14 Halaman *Checkout*

2.8 Halaman Bayar

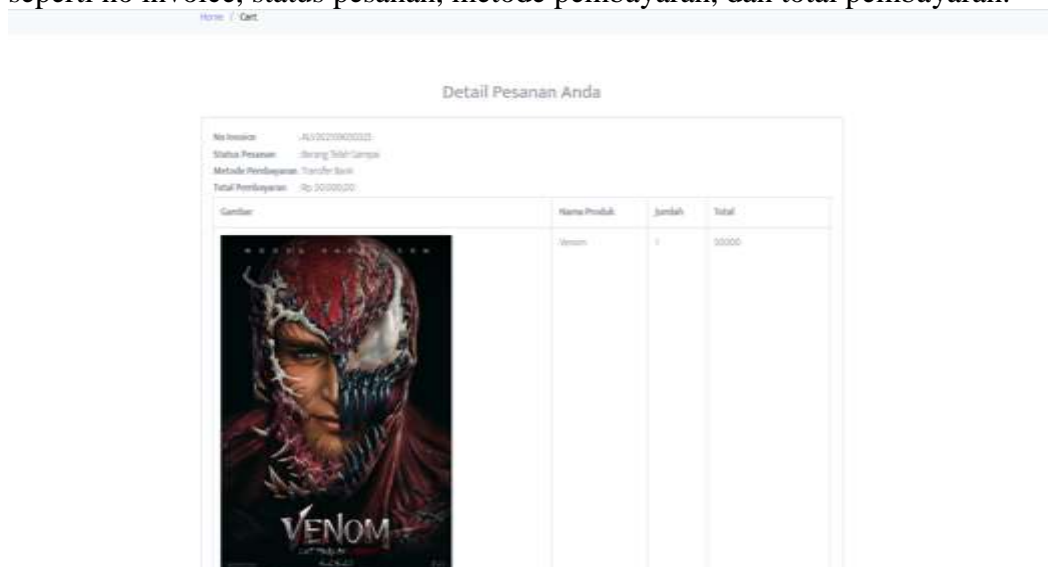
Halaman ini berisi tentang metode pembayaran tiket yang dapat dilakukan oleh user.



Gambar 15 Halaman Bayar

2.9 Halaman Order Detail

Pada halaman ini berisi detail order yang berisi keterangan pesanan user seperti no invoice, status pesanan, metode pembayaran, dan total pembayaran.



Gambar 16 Halaman Detail Order

Kesimpulan

Berdasarkan dari telah banyaknya dilakukan penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan tiket ini diharapkan dapat memudahkan dalam proses pemesanan tiket bioskop secara online sehingga dapat mengefektifkan waktu dalam proses transaksi.
2. Aplikasi ini sudah dapat digunakan untuk memesan tiket bioskop tetapi belum sampai pengeluaran yang berupa tiket dan belum dapat memilih tempat duduk

yang diinginkan.

3. Berdasarkan proses penyampaian informasi yang berjalan, maka dibuatlah rancangan menggunakan model *Waterfall*, Tools *UML (Unified Modeling Language)*, MySQL sebagai tempat menyimpan data (*Database*) dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*. Hal ini digunakan untuk memaksimalkan proses pemesanan tiket bioskop dengan dibuatnya aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis web.

Daftar Pustaka

- Chris, E. d. (1999). *Pemesanan dalam arti umum*.
- Darmadi. (2013). *Metode Penelitian dan Pendidikan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Grace, W. G. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hakim, L. (2004). *Cara Mudah Memadukan Web Design dan Web Programming*. PT. Elex Media Komputindo.
- (n.d.). <http://en.wikipedia.org/wiki/Ticket>, .
- (n.d.). <http://encyclopedia.thefreedictionary.com/ticket> .
- (n.d.). <http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop> .
- (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kotler, P. (2002). *Pemasaran Edisi Millenium Jilid 2*. Jakarta: PT.Prenhallindo.
- Lenti, F. N. (2014). *Rekayasa Database Terdistribusi pada Layanan*.
- Muhammad, R. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web pada SMK Negeri 1 Cerme*. Surabaya: Undergraduate Thesis.STIKOM.
- Mujilahwati, S. (2014). *Diagnosa Penyakit tanaman hias menggunakan metode certainty factor berbasis web*. Universitas Islam Lamongan.
- Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*.
- Pratama, A. E. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Bandung: Informatika.
- Prihartanto, Y. L. (2011). *Sistem Informasi Manajemen Agenda pada Badan Pelayanan Perijinan Terpadu Kabupaten Karanganyar*.
- Salahuddin, R. A. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Modula.

- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, S. d. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Tohari, H. (2014). *Astah Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: Andi.