

PROTOTYPE M-TICKETING BIOSKOP

Intan Oktaviani, Adhe Try Pamungkas

STMIK Duta Bangsa, STMIK Duta Bangsa
intan.oktaviani.io@gmail.com

Abstrak

Keberadaan salah satu teknologi informasi yaitu smartphone dengan perkembangan inovasi telah mempermudah kegiatan manusia. Proses jual beli yang dulu nya dilakukan secara fisik mulai bergeser ke elektronik, karena transaksi elektronik secara relatif dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Teknologi informasi Smartphone seperti Android memang sudah tidak asing bagi setiap elemen masyarakat seperti sekarang ini. Hadir nya teknologi informasi dengan berbagai macam inovasi telah mempermudah kegiatan manusi. Prototype Mobile Ticketing (M-Ticketing) Bioskop bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada user atau pengguna dalam melakukan pemesanan tiket dan tempat duduk bioskop, serta informasi flim, sehingga mengurangi jumlah antrian pada loket pembelian tiket. Pada tahap awal pengumpulan data yaitu dengan melakukan interview dan pembagian kuisoner kepada para responden yang terlibat sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan user yang sesuai. Aplikasi M-Ticketing ini juga dilengkapi dengan fitur penilaian kepuasan pelanggan, sehingga membantu dalam pengembangan dan perbaikan aplikasi. Dari hasil evaluasi menggunakan metode black box dan pengisian kuisoner oleh pengguna, maka didapatkan kesimpulan bahwa sebaiknya user bisa secara langsung melakukan transaksi pembayaran melalui aplikasi sehingga proses transaksi dari pemesanan sampai pembayaran bisa terselesaikan dalam satu waktu dan menambahkan QR pada hasil cetakan tiket yang telah diakses melalui aplikasi M-Ticketing.

Kata Kunci: M-Ticketing, Prototpe, Black Box, Kuisoner

1. PENDAHULUAN

Salah satu tempat hiburan yang sudah lama dan digemari banyak orang dan berbagai kalangan adalah bioskop. Minat orang pergi ke bioskop untuk menonton film semakin tinggi, sehingga permintaan penjualan tiket bioskop selalu bertambah. Masyarakat dalam hal ini calon penonton bioskop untuk mendapatkan tiket harus datang langsung ke loket dan sering kali calon penonton harus mengantri terlebih dahulu. Dan terkadang penyampaian berita flim terbaru yang kurang efektif dan kurang cepat diterima oleh masyarakat.

Teknologi informasi Smartphone seperti Android memang sudah tidak asing bagi setiap elemen masyarakat seperti sekarang ini. Hadir nya teknologi informasi yang disematkan ke dalam smartphone dengan berbagai macam inovasi telah mempermudah kegiatan manusia, seperti aplikasi e-Ticketing yang dapat membantu masyarakat dalam memesan atau mendapatkan tiket sesuai yang diinginkan

tanpa harus datang ke tempat penjualan tiket dan mengantri lagi, karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode prototype. Dimana tahap-tahapannya adalah :

- a. Mengumpulkan dan Mendengar pelanggan
Pengumpulan kebutuhan dari system dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Pelanggan disini adalah pengguna sistem, yaitu masyarakat umum para penikmat flim. Tahap ini peneliti melakukan berbagai metode dalam pengumpulan kebutuhan diantaranya adalah dengan metode wawancara. Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan sistem acak, yaitu dari berbagai kalangan pengguna adalah mahasiswa, siswa SMA, pekerja. Baik yang berusia remaja maupun yang dewasa.

b. Proses Merancang dan Membuat Prototype

Perancangan dan pembuatan prototype disesuaikan dengan kebutuhan system yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

c. Pengujian

Pengujian dilakukan oleh pembuat dengan metode black box dan pengujian oleh pengguna dengan metode usability. Dan hasil dari pengujian disimpulkan dan dijadikan acuan untuk memperbaiki system, supaya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan atau pengguna.

3. TINJAUAN PUSTAKA

Pembangunan Sistem Informasi Mobile Ticketing pada Pemesanan Tiket Bioskop (Kusuma, 2010). Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan PHP dalam pembangunan perangkat lunaknya. Perangkat lunak yang dibuat dapat melakukan proses pemesanan tiket bioskop melalui perangkat mobile. Kelebihan dari sistem ini yaitu, sistem ini dilengkapi dengan adanya barcode yang dapat digunakan sebagai pengganti tiket bioskop. Sedangkan kekurangan dari sistem ini adalah tidak adanya fasilitas untuk melakukan pembayaran tiket secara otomatis, sehingga pelanggan kurang efisien dalam melakukan pembayaran.

Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Api Berbasis Teknologi Imode. (Teguh Setiawan F.2013). Aplikasi ini menggunakan compact HTML (cHTML) sebagai bahasa antarmuka pengguna, PHP sebagai server-side scripting dan MySQL sebagai basisdata. Kelebihan dari sistem ini pemakai bisa mendapatkan informasi jadwal keberangkatan dan memesan tiket sarana transportasi publik seperti Kereta api, Pesawat terbang, dan Kapal laut. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini belum tersedia item informasi tempat yang belum terjual dan yang sudah terjual.

Perancangan CRM (Customer Relationship Management) Pada PO Dedy Jaya Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Sebagai Upaya Menjaga Kesetiaan Pelanggan. (Ardhi Kurniawan.2010). aplikasi ini menggunakan perancangan CRM dan menggunakan metode UCD dalam perancangan sistemnya. Kelebihan dari sistem ini adalah, sistem memiliki layanan member pelanggan secara

tidak langsung mengikat dan menjaga kesetiaan pelanggan terhadap jasa PO Dedy Jaya. Kekurangan dari sistem ini yaitu, pembayaran tiket tidak bisa melalui sistem, tetapi masih melalui kasir di perusahaan.

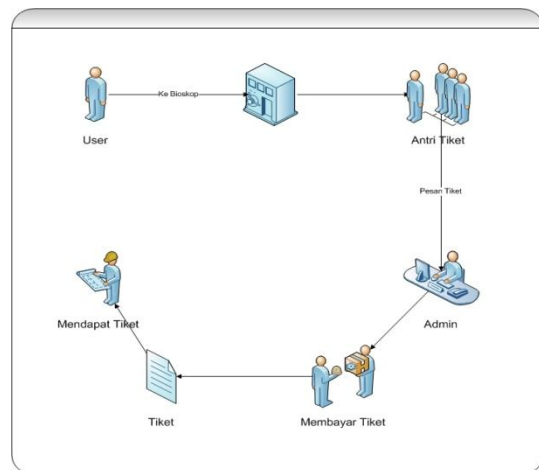
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem terdapat tahap – tahap yang harus dilalui, dimaksudkan agar dalam pembuatan *prototype* dapat lebih jelas dan terarah. Perancangan sistem ini meliputi pembuatan alur sistem (*Workflow*) yang terdiri dari sistem yang berjalan dan sistem yang akan dikembangkan, dan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Dan perancangan basis data.

1) Sistem yang Berjalan

Sistem yang berjalan dalam proses pemesanan dan pembelian tiket bioskop di ke banyakan bioskop yang ada di kota Solo.



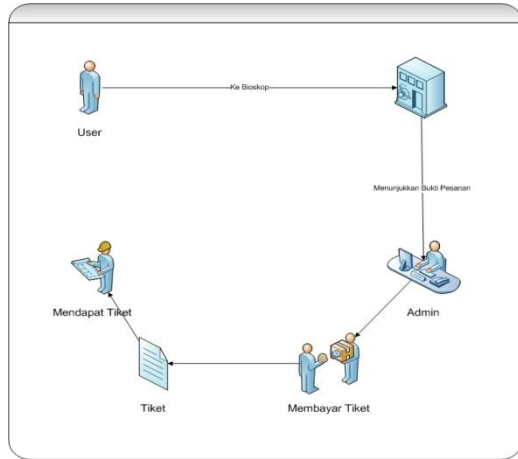
Gambar 1. *Workflow* sistem yang berjalan

Keterangan alur sistem yang berjalan :

- a. *User* pergi ke bioskop.
- b. Antre tiket.
- c. Melakukan proses pemesanan tiket.
- d. Melakukan proses pembayaran tiket.
- e. Tiket diperoleh.
- f. *User* mendapatkan tiket.

2) Sistem yang Akan Dikembangkan

Sistem yang akan dikembangkan untuk bioskop pada saat melakukan proses pemesanan dan pembayaran tiket bioskop.



Gambar 2. *Workflow* sistem yang akan dikembangkan

Keterangan alur sistem yang akan dikembangkan :

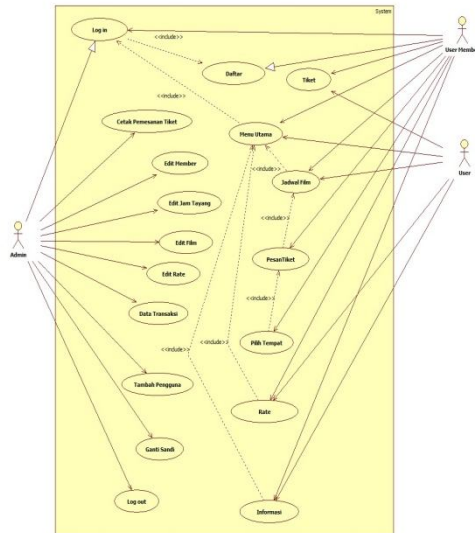
- a. *User* ke bioskop melakukan pemesanan tiket lewat aplikasi.
- b. *User* pergi ke bioskop.
- c. Menunjukkan bukti pemesanan tiket
- d. Melakukan pembayaran.
- e. Tiket diperoleh.
- f. *User* mendapatkan tiket.

b. Perancangan UML

Dalam perancangan *prototype* ini, penulis menggunakan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

1) Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem dengan eksternal pengguna atau dalam hal ini disebut aktor yang berhubungan langsung dengan sistem.



Gambar 3 *Use Case Diagram*

c. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka disini akan menampilkan dari *prototype* yang dibangun sesuai dengan perancangannya.

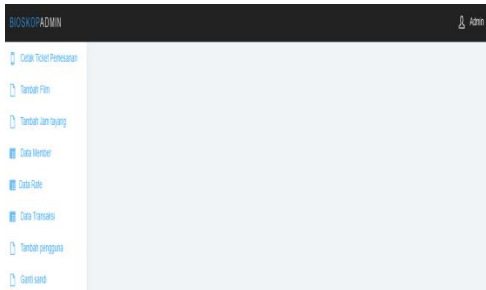
1) Tampilan Form Login admin

Tampilan Login admin disini adalah tampilan awal dari web admin dengan mengisi nama pengguna dan password.

Gambar 4. Tampilan Form Login Admin

2) Tampilan Halaman utama admin

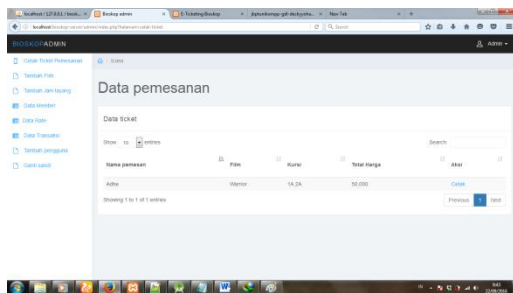
Tampilan Halaman utama admin berisi tentang pilihan – pilihan tombol kerja yang digunakan oleh admin untuk melakukan tugas nya.



Gambar 5. Tampilan Halaman utama admin

3) Tampilan Halaman Cetak Tiket Pemesanan

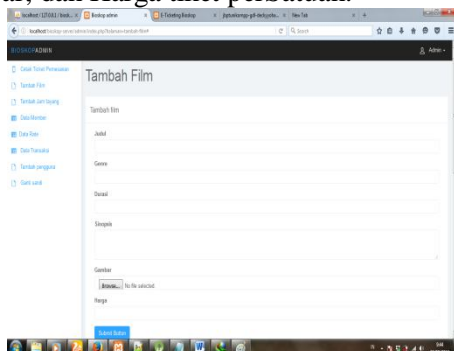
Tampilan halaman cetak tiket pemesanan adalah halaman kerja admin dimana pesanan yang dilakukan oleh user akan masuk disini, dan akan dicetak menjadi tiket oleh admin dengan menggunakan opsi tombol cetak yang sudah tersedia.



Gambar 6. Tampilan Halaman Cetak Tiket Pemesanan

4) Tampilan Tambah Film

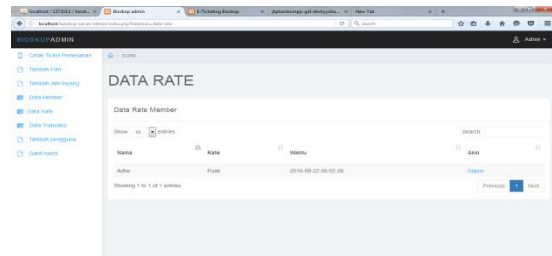
Tampilan halaman Tambah Film digunakan oleh admin untuk menambah film baru berdasar Judul, Genre, Durasi, Sinopsis, Gambar, dan Harga tiket perSatuan.



Gambar 7. Tampilan Halaman Tambah Film

5) Tampilan Data Rate

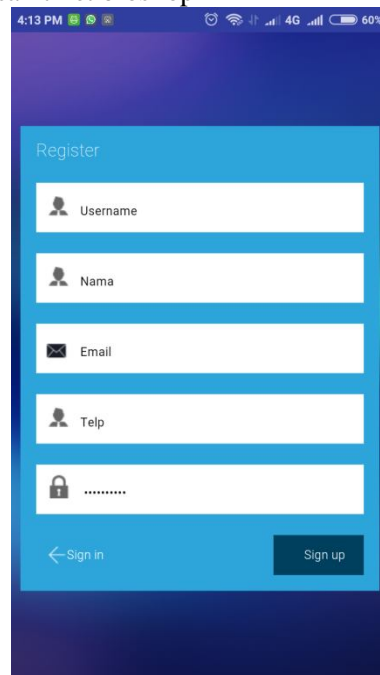
Pada halaman Tampilan Data Rate, penilaian kepuasan ditampilkan disini, pilihan user dari nama jenis rate user, waktu user memberi penilaian terlihat.



Gambar 8. Tampilan Halaman Data Rate

6) Tampilan Daftar User

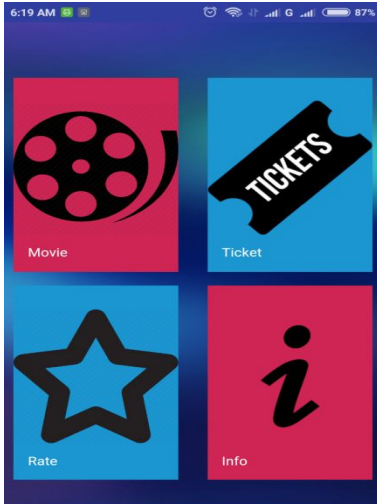
Tampilan daftar user berguna untuk user yang belum menjadi member, karena abila belum menjadi member user tidak bisa memesan tiket bioskop



Gambar 9. Tampilan Daftar User

7) Tampilan Utama

Tampilan utama di dalam *prototype* ini menyediakan empat pilihan menu, seperti movie, tiket, *rate*, dan info.



Gambar 10 Tampilan Aplikasi Menu Utama

8) Tampilan Movie

Tampilan halaman movie untuk mengetahui jadwal film dan melakukan proses pemesanan tiket bioskop.

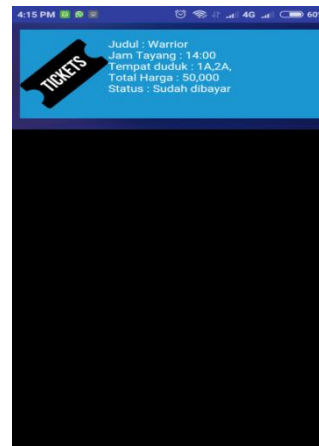


Gambar 11. Tampilan Aplikasi Menu *Movie*

9) Tampilan Tiket

Tampilan halaman tiket untuk mengecek pemesanan yang telah dilakukan oleh *user* sebelum nya dan sebagai tanda bukti

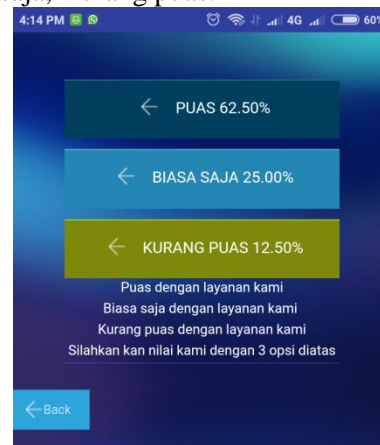
pemesanan tiket pada proses pembayaran selanjutnya.



Gambar 4.12 Tampilan Aplikasi Menu Tiket

10) Tampilan *Rate*

Tampilan halaman *rate* untuk *user* melakukan penilaian pelayanan kepada pihak bioskop dengan tiga pilihan kepuasan, Puas, Biasa saja, Kurang puas.



Gambar 13. Tampilan Aplikasi Menu *Rate*

11) Tampilan *Info*

Tampilan halaman info sebagai bantuan *user* dalam mengoperasikan aplikasi, agar *user* tidak mengalami kesulitan saat menjalankannya.



Gambar 14. Tampilan Aplikasi Menu Info

5. KESIMPULAN

Hasil dari pembuatan Prototype M-Ticketing Bioskop ini dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut, prototype ini dapat dijadikan acuan atau ide untuk pembangunan aplikasi e-ticketing bioskop. Prototype ini dilihat dari segi fungsionalitas yang telah diujikan kan pada pengujian black box dan pengujian pengguna dengan mengambil sampel untuk pengujian aplikasi sudah baik dan mampu untuk digunakan atau dijadikan sistem pelayanan pemesanan tiket bioskop.

6. REFERENSI

- Akhmad Dharma Kasman.2015.Aplikasi Pemesanan Tiket Online Berbasis Web Dan Android.Cirebon.CV.ASFA Solution.
- Aplikasi Mobile E-Ticketing Bioskop 21. <https://prezi.com/m8x-x1dtsqrf/aplikasi-mobile-e-ticketing-bioskop-21/>. Diakses tanggal 01 April 2016.
- Ardhi Kurniawan.2010.Perancangan CRM (Customer Relationship Management) Pada PO Dedy Jaya Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Sebagai Upaya Menjaga Kesetiaan Pelanggan. Semarang.Universitas Dian Nuswantoro.
- Arief, M.Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql. Yogyakarta: Andi.

- Fowler, Martin, 2013. UML Distilled edisi3, Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, Yogyakarta : Andi.
- Hanif Al Fatta. 2010. Analisis & Perancangan Sistem Informasi.
- Munawar. 2010. Pemodelan Visual Dengan Uml. Yogyakarta : Graha ilmu.
- Pengertian Bioskop
<http://kbbi.web.id/bioskop>. Diakses tanggal 05 April 2016.
- Pengertian Java.
[http://www.kajianpustaka.com/2012/12/teori-bahasa-Pemrograman java.html](http://www.kajianpustaka.com/2012/12/teori-bahasa-Pemrograman-java.html). Diakses tanggal 05 April 2016.
- Pressman,Ph.D.Roger S. 2010. Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta. Halaman 45–Rosa, A.S dan M. Shalahudin. 2010.Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile.Bandung.Informatika.
- Rosa, A.S dan M. Shalahudin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- Teguh Setiawan F.2013.Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Api Berbasis Teknologi Imode.Semarang.Universitas Diponegoro. Yogyakarta : Andi.
- Tim EMS.2015.Pemrograman Android Dalam Sehari.Jakarta.PT.Elex Media.
- Yakub. 2012. Pengantar Sistem Informasi.Yogyakarta : Graha ilmu.