

**"APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP"**



Disusun oleh :

NAMA : Cornelia Anggry Ayu Oktavia  
NIM : 213110008  
PRODI : RPLA  
JENJANG : D3

**LABORATORIUM**

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**

**TAHUN 2023/2024**

## **A. LATAR BELAKANG**

Semakin banyaknya masyarakat yang mencari hiburan dengan menonton film di bioskop saat ini, maka pemesanan tiket film di bioskop menjadi masalah yang penting. Ada sebagian masyarakat yang rela mengantri dari pagi untuk mendapat tiket film di sebuah bioskop. Dengan pemesanan tiket bioskop yang semakin hari semakin banyak maka diperlukan sistem untuk dapat mempermudah masyarakat dalam memesan tiket film di bioskop. Saat ini pemesanan tiket bioskop sudah dapat dilakukan secara online dengan membuka halaman web atau mobile dengan cara mengirimkan SMS (Short Message Services) dan membeli secara langsung dengan datang ke bioskop. Pemesanan tiket bioskop dengan menggunakan mobile saat ini masih menggunakan SMS. SMS harus dikirim sesuai dengan format tertentu, sehingga masyarakat kesulitan untuk menghafal format penulisan ketika mengirim SMS dan memesan tiket dengan menggunakan mobile. Selain itu, dengan pemesanan tiket via mobile sampai saat ini masyarakat tidak dapat memilih sendiri posisi tempat duduk yang diinginkan sehingga customer lebih banyak memilih untuk membeli tiket secara langsung dengan datang ke bioskop. Pemesanan tiket bioskop dengan menggunakan web akan sangat membantu customer dalam memesan tiket bioskop. Dengan pemesanan tiket menggunakan web, customer dapat memilih bioskop, film, jam tayang dan posisi tempat duduk sesuai keinginan. Tetapi pemesanan tiket bioskop dengan menggunakan web memiliki kelemahan dalam besaran data yang ditransfer dari server ke client sehingga cenderung prosesnya lambat. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis mobile yang memiliki kombinasi keuntungan teknologi mobile dan web, sehingga pelanggan mendapatkan dengan cepat dan lengkap.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah untuk aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis mobile dapat difokuskan pada beberapa aspek kunci. Berikut beberapa contoh rumusan masalah yang dapat menjadi dasar untuk penelitian atau pengembangan aplikasi tersebut:

### **1. Efisiensi dan Kemudahan Pemesanan:**

Bagaimana efisiensi proses pemesanan tiket bioskop melalui aplikasi mobile dibandingkan dengan metode pemesanan konvensional?

### **2. Integrasi dengan Sistem Pembayaran:**

Bagaimana integrasi sistem pembayaran pada aplikasi memengaruhi kepercayaan pengguna dalam melakukan transaksi pembelian tiket?

3. Notifikasi dan Pengingat:

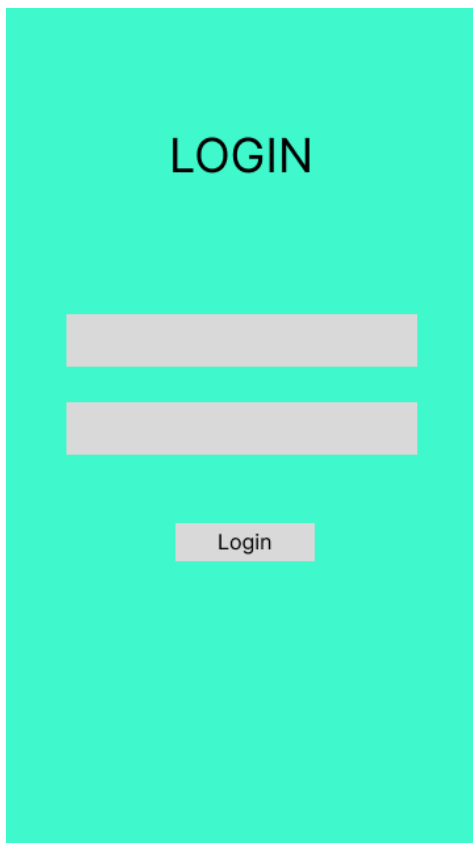
Sejauh mana penggunaan notifikasi dan pengingat melalui aplikasi dapat meningkatkan tingkat kehadiran pengunjung di bioskop?

4. Keamanan Transaksi:

Bagaimana tingkat keamanan transaksi keuangan pengguna dalam melakukan pembelian tiket melalui aplikasi mobile?

**C. DESAIN APLIKASI**

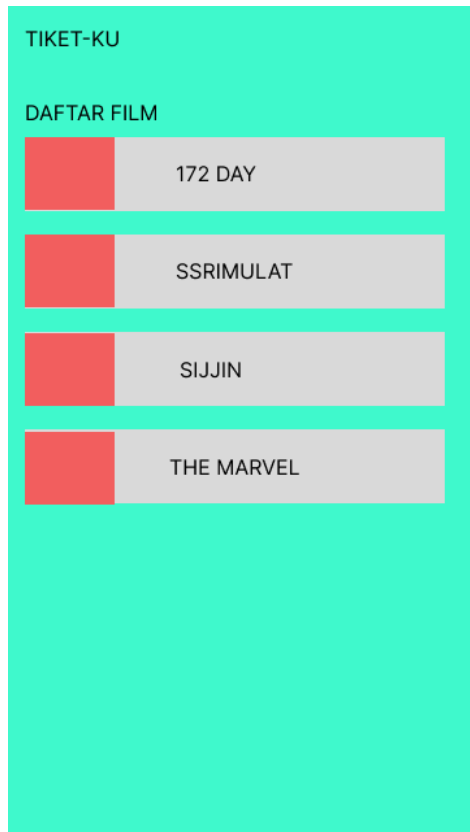
Halaman Login adalah tampilan awal ketika member memasuki aplikasi mobile pemesanan tiket bioskop. Halaman Login terdapat dua buah textbox email dan password, textbox email berguna untuk memasukan email member dan textbox password untuk memasukan password pengguna dan tombol login untuk memeriksa apakah member berhak menggunakan aplikasi ini. Jika login berhasil maka aplikasi akan menampilkan halaman menu



Halaman Login

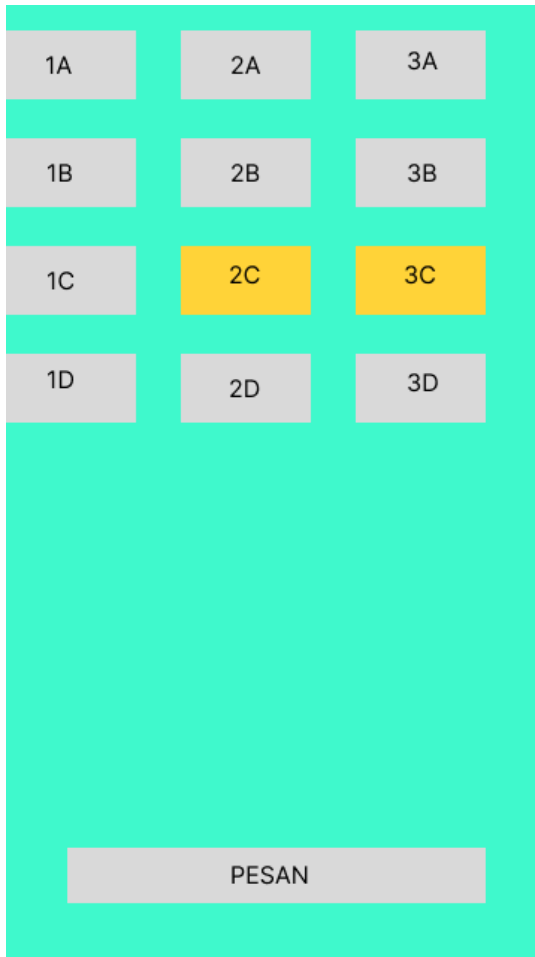
Pada halaman Now Playing akan ditampilkan film-film yang sedang tayang pada saat itu.

Pada setiap film akan ditampilkan gambar, judul film dan genre film. Member dapat memilih setiap film dengan menekan pada daftar film yang tersedia dan aplikasi akan menampilkan halaman yang berisi dari detail film yang dipilih oleh member.



Halaman Daftar Film

Pada Halaman pesanan akan ditampilkan ketika member memilih jadwal film. Halaman ini menampilkan denah dari studio film tersebut dan member dapat memilih tempat duduk yang ia inginkan, tempat duduk yang sudah terisi akan ditandai sehingga member tidak dapat memilih kembali tempat duduk tersebut. Kemudian member dapat memilih pesan pada menu sehingga aplikasi akan menampilkan halaman detail pesanan.



Halaman Pesanan

#### D. DAFTAR PUSTAKA

Bambang, H. (2003). Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java. Bandung: Informatika Bandung.

Dijkstra, E. W. (1970). Notes on Structured Programming. Technological University Eindhoven: Report 70-WSK-03.

Google.inc. (n.d.). About. Retrieved May 23, 2012, from Android: <http://www.android.com/about/>

Google.inc. (n.d.). What is Android. Retrieved May 23, 2012, from Android Developer: <http://developer.android.com/guide/basics/what-is-android.html>

Imbar, R.V. & S, Bernard Renaldy. (2006). Pemrograman Web Commerce dengan Oracle & ASP. Bandung: Informatika Bandung.

Kadir, A. (2004). Dasar Pemrograman Web Dinamis dengan JSP. ANDI.

Miles, R., & Hamilton, K. (2006). Learning UML 2.0. O'REILLY.

Pilone, D., & Pitman, N. (2005). UML