

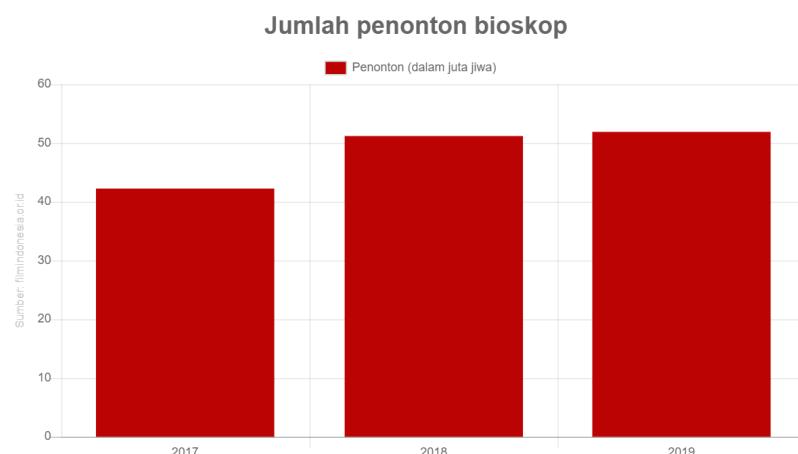
Report Project

E-Ticket berbasis Mobile

BAB 1: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bioskop merupakan salah satu contoh inovasi yang terjadi karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan sebagai wadah menjual hasil produksi film dari industri perfilman. Minat masyarakat yang tumbuh terhadap fasilitas yang disediakan pihak bioskop menimbulkan fenomena antrian panjang setiap tayangnya film terbaru. Informasi dari laman suara.com menyebutkan bahwa terjadi antrian yang mengular karena penayangan film KKN di Desa Penari. Fenomena seperti ini menjadi tantangan bagi pengembangan IT untuk menyajikan teknologi yang dapat mempermudah masyarakat memesan tiket bioskop. Perkembangan ini menjadi pemicu adanya modernisasi terhadap perilaku masyarakat. Menurut schrool (1988), modernisasi masyarakat adalah sebuah transformasi, perubahan segala aspek yang dapat mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan. Kebiasaan manusia yang sebelumnya mengantri panjang pada sebuah loket bioskop akan digantikan dengan pemesanan tiket secara online yang lebih cepat dan praktis.



Gambar 1.1 Grafik penonton bioskop 2017-2019 sumber : alenia.id

Gambar 1.1 menunjukkan terjadinya kenaikan jumlah penonton bioskop dalam kurun waktu tiga tahun, dimana terjadi peningkatan sebanyak hampir 20% pada tahun 2018. Terutama pada bioskop yang masih menggunakan pelayanan manual pastinya kualahan dalam memproses pesanan dan menyediakan tempat antri yang luas. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada penjualan tiket bioskop diharapkan selain dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan pembelian tiket bioskop namun juga dapat meningkatkan penjualan dan minat beli penonton.

1.2 Tujuan Pembuatan Aplikasi

Hal apapun yang dilakukan tentu memiliki tujuan/goals yang ingin diraih. Begitupun dalam pembuatan aplikasi ini. Tujuan yang ingin diraih, yaitu:

Bagi pengembang:

- a. Memperoleh pengetahuan tentang penggunaan Figma dalam pembuatan interface dan prototyping dari aplikasi yang dibuat.
- b. Terpenuhinya Tugas Project Akhir pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer yang ditujukan kepada mahasiswa Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Bagi Pengguna:

- a. Mempermudah customer untuk melakukan pemesanan tiket
- b. Membantu peningkatan penjualan dan pelayanan pihak bioskop

BAB 2: METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam menyelesaikan final project mulai dari pendefinisian kebutuhan hingga tahap iterasi dan *prototyping* dijelaskan pada diagram alir metodologi



Gambar. 1 Diagram Alir Metodologi

a. *Requirement*

Tahap ini merupakan tahap dimana pengembang sistem diperlukan komunikasi dengan pengguna yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Perancangan aplikasi e-ticket memiliki dua kebutuhan sistem yaitu:

- Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional berkaitan dengan apa saja yang dilakukan pengguna, seperti melakukan pemilihan film, memilih jadwal dan lokasi bioskop, memilih kursi, dan melakukan reservasi.

- Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang berada diluar kebutuhan fungsional seperti kebutuhan akan spesifikasi hardware dan kebutuhan software.

b. *Analysis*

Tahap ini merupakan tahap pemahaman lebih detail terhadap aplikasi yang dibuat. Tahap ini menggunakan metode Task Analysis dan storyboard double column sebagai sarana untuk mempermudah proses analisis. Adapun kegunaan keduanya sebagai berikut:

- Task Analysis

Berisi alur kerja sistem yang digambarkan dengan sequence diagram dan penjelasan apa yang harus diperhatikan pengguna dalam penggunaan sistem. Pada task analysis juga terdapat batasan dan usability yang akan dimiliki oleh sistem.

- Storyboard Double Column

Ini digunakan untuk menggambarkan visual script yang akan dijadikan outline dari sistem. Berisi penjelasan alur kerja sistem yang dilengkapi dengan visualisasi desain awal dari sistem yang akan dibuat, rencana warna, dan rencana fitur-fitur yang dimiliki.

c. *Design dan Prototyping*

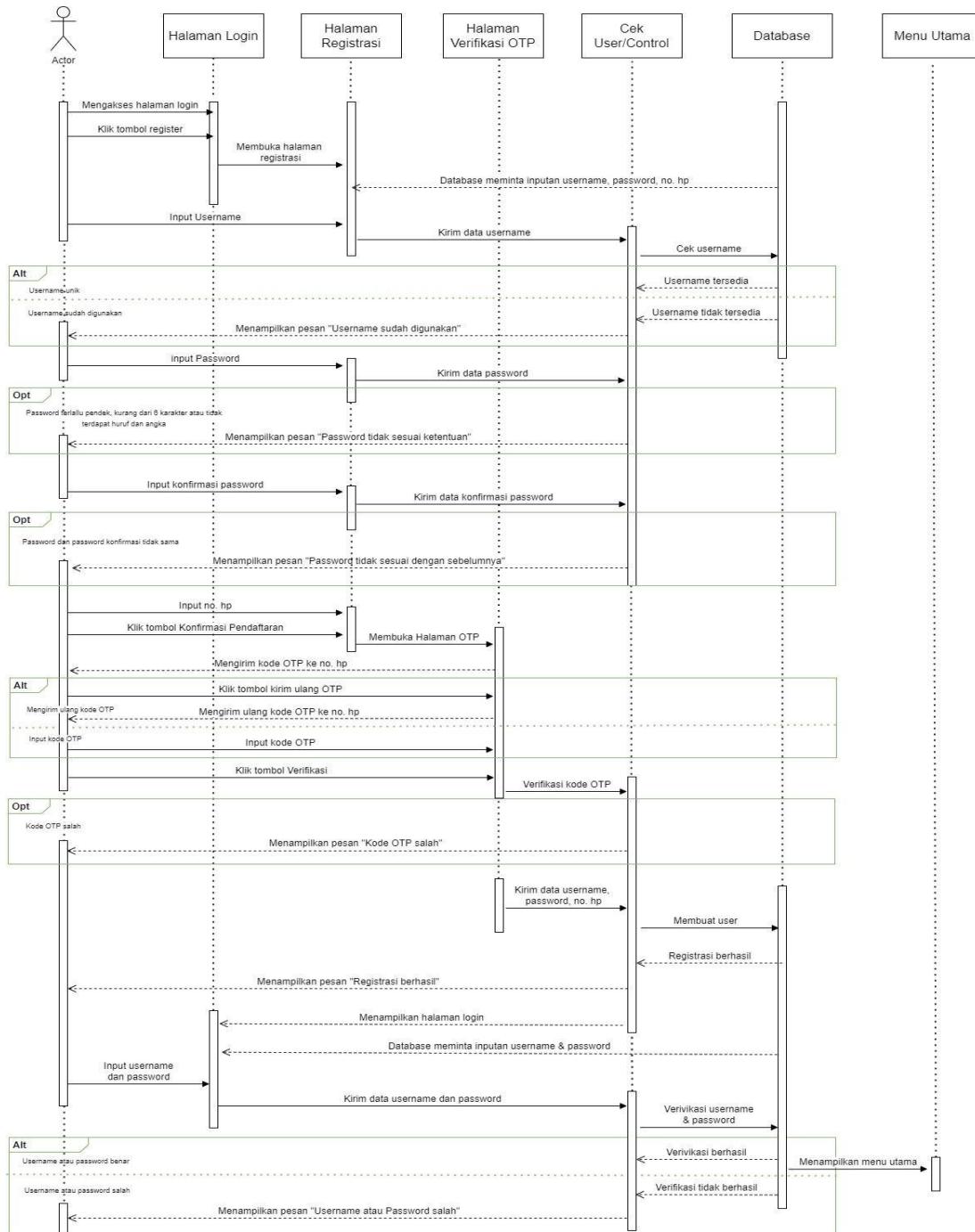
Tahap ini merupakan tahap pembuatan desain secara spesifik dan tahap prototyping sesuai alur sistem yang disepakati pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini akan dipastikan desain yang dibuat fungsional dan user friendly. Tahap ini menggunakan bantuan alat desain berbasis web yaitu figma.

BAB 3: IMPLEMENTASI.

3.1 Task Analysis

3.1.1 Task 1: Melakukan Registrasi dan Login

SEQUENCE DIAGRAM :



Hal yang perlu diperhatikan dari Sequence Diagram diatas :

1. Customer harus mengakses halaman login
2. Customer harus melakukan registrasi untuk memiliki akun
3. Customer harus melakukan registrasi dengan memasukkan Username, Password, dan no HP
4. Ada pesan **Kesalahan** jika username tidak unik dan jika password tidak sesuai ketentuan
5. Customer harus melakukan konfirmasi password menggunakan password yang sama
6. Ada pesan kesalahan jika username dan password salah
7. Customer akan menerima kode OTP untuk verifikasi no Hp, dan diminta untuk memasukkan kode OTP tersebut
8. Ada pesan **Kesalahan** jika OTP yang dimasukkan salah
9. Jika registrasi sudah berhasil, otentikasi dengan memasukkan username dan password
10. Ada pesan **Kesalahan** jika Username dan Password salah
11. Ada menu halaman utama setelah login benar

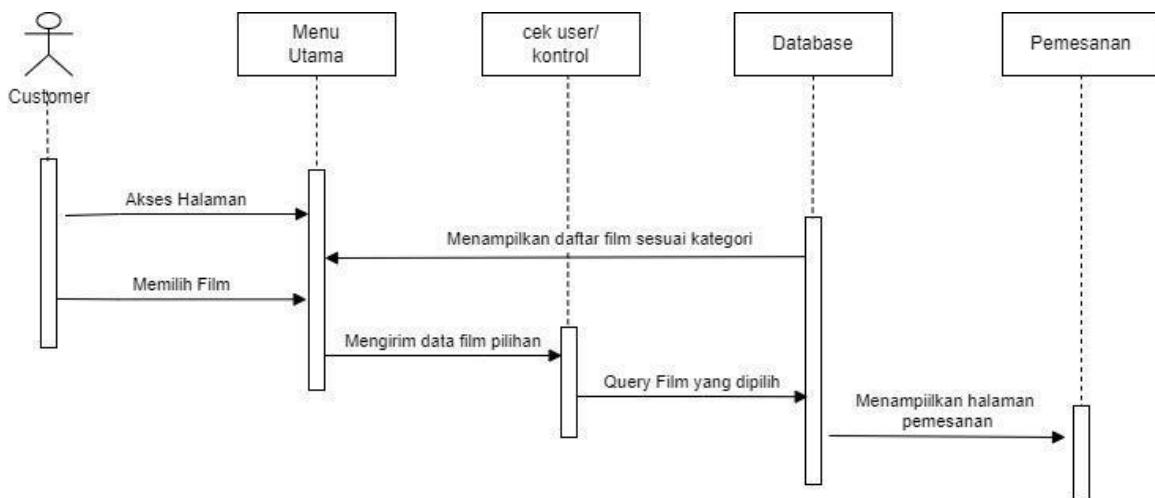
Introduction to Why, What and How

1. Customer harus mengakses halaman login
 - a. Customers harus memiliki aplikasi E-Ticket
 - b. Customers harus mengakses halaman login terlebih dahulu
2. Customer harus melakukan registrasi untuk memiliki akun
 - a. Customer harus terdaftar untuk melakukan login
3. Customer harus melakukan registrasi dengan memasukkan Username, Password, dan no HP
 - a. Label untuk memasukkan Username :"Username"
 - b. Label untuk memasukkan
 - c. Username yang dimasukkan harus unik/belum digunakan pengguna lain
 - d. Username yang unik digunakan agar tidak terjadi duplikat data
 - e. Password yang dimasukkan harus berjumlah minimal 6 karakter dengan huruf besar kecil
 - f. Ketentuan password bertujuan agar password kuat dan tidak mudah ditebak
 - g. No HP yang dimasukkan harus diawali dengan +62, berjumlah minimal 12 nomor
 - h. Ketentuan no HP menandakan bahwa aplikasi E-ticket diakses dengan menggunakan kode telepon negara Indonesia
4. Ada pesan **Kesalahan** jika username tidak unik dan jika password tidak sesuai ketentuan
 - a. Tulisan dalam pesan kesalahan username : "Username telah digunakan"
 - b. Tulisan dalam pesan kesalahan password : "Password kurang dari 6 karakter/tidak terdapat huruf besar kecil"
 - c. Akan langsung dikembalikan ke pengisian username dan password
5. Customer harus melakukan konfirmasi password menggunakan password yang sama
 - a. Password konfirmasi harus sama dengan password sebelumnya
 - b. Ada tombol "Confirm" untuk melakukan konfirmasi
6. Ada pesan kesalahan jika password konfirmasi salah

- a. Tulisan dalam pesan kesalahan: “Password tidak cocok”
 - b. Akan langsung dikembalikan ke pengisian konfirmasi password
- 7. Customer akan menerima kode OTP untuk verifikasi no Hp, dan diminta untuk memasukkan kode OTP tersebut
 - a. Jika username dan password, dan no HP yang dimasukkan benar, kode OTP akan dikirimkan ke no HP customer
 - b. Kode OTP berupa 6 angka
 - c. Ada tempat memasukkan OTP dengan tampilan keyboard angka
 - d. Ada tombol “Verifikasi”
 - e. Jika tombol “Verifikasi” di klik, akan dilakukan verifikasi
 - f. Ada teks “ kirim ulang”, berwarna biru, di sudut kanan bawah tombol “Verifikasi”
- 8. Ada pesan **Kesalahan** jika OTP yang dimasukkan salah
 - a. Tulisan dalam pesan kesalahan : “Kode OTP tidak sesuai”
 - b. Akan langsung dikembalikan ke pengisian kode OTP
- 9. Jika registrasi sudah berhasil, otentikasi dengan memasukkan username dan password
 - a. Tulisan Username terlihat apa yang diketikkan
 - b. Terdapat icon mata pada field text password
 - c. Tulisan password di replace dengan tanda * untuk menyembunyikan inputan jika icon mata tercoret (di klik), dan akan terlihat jika icon mata terbuka
 - d. Minimal isian Username adalah 6 karakter dan maksimal 24 karakter
 - e. Minimal isian Password adalah 6 karakter dan maksimal 12 karakter
 - f. Ada tombol “Login”
- 10. Ada pesan **Kesalahan** jika Username dan Password salah
 - a. Tulisan dalam pesan kesalahan : “Username dan Password anda tidak tersedia/ tidak sesuai”
 - b. Akan langsung dikembalikan ke pengisian Username
- 11. Ada menu halaman utama setelah login benar
 - a. Ada daftar film dengan tampilan 2 kategori, yaitu sedang tayang dan akan tayang

3.1.2 Task 2. : Memilih Film Yang Ditonton

SEQUENCE DIAGRAM :



Hal yang perlu diperhatikan dari Sequence Diagram diatas :

1. Customer harus mengakses aplikasi E-Ticket dan melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses halaman menu
2. Ada muncul pilihan film yang tersedia sesuai dengan kategori
3. Muncul halaman pemesanan jika customer memilih film

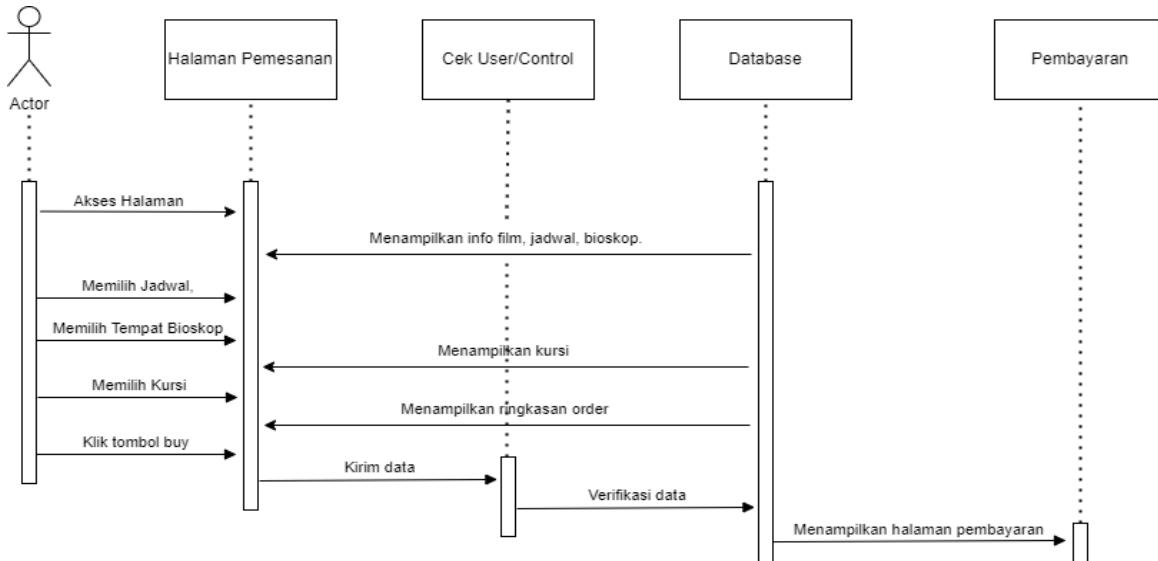
Introduction to Why, What and How

1. Customer harus mengakses aplikasi E-Ticket dan melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses halaman menu
 - a. Customer harus memiliki aplikasi E-Ticket untuk dapat melakukan login
 - b. Customer harus melakukan login untuk menuju halaman menu
 - c. Melakukan login dengan username dan password yang dimiliki
 - d. Terdapat Combo Box untuk memilih lokasi domisili user
2. Ada muncul menu pilihan film yang tersedia sesuai dengan kategori
 - a. Ada keterangan lokasi pengguna di atas pilihan film
 - b. Ada menu dengan label "Now Playing", yang dibawahnya terdapat daftar film yang sedang tayang disusun sejajar horizontal dengan ukuran besar
 - c. Ada menu dengan label "Top Movie", yang dibawahnya terdapat daftar film yang akan tayang disusun sejajar horizontal dengan ukuran lebih kecil
 - d. Ada menu dengan label "Coming Soon", yang dibawahnya terdapat daftar film yang akan tayang disusun sejajar horizontal dengan ukuran lebih kecil
 - e. Pilihan film dapat di swipe ke kanan dan ke kiri
 - f. Pada halaman ini dapat di scroll ke atas dan ke bawah

3. Muncul halaman transaksi jika customer memilih film
4. Film yang terpilih akan ter-zoom
5. Akan muncul halaman pemesanan ketika Film terpilih di klik

3.1.3 Task 3 : Melakukan Pemesanan Tiket

SEQUENCE DIAGRAM :



Hal yang perlu diperhatikan dari Sequence Diagram diatas :

1. Customer harus mengakses Halaman Pemesanan
2. Ada menu info film terpilih, jadwal dan bioskop yang tersedia
3. Ada menu info kursi yang tersedia
4. Customer harus memilih jadwal tayang, lokasi bioskop, dan kursi
5. Ada tampilan ringkasan order

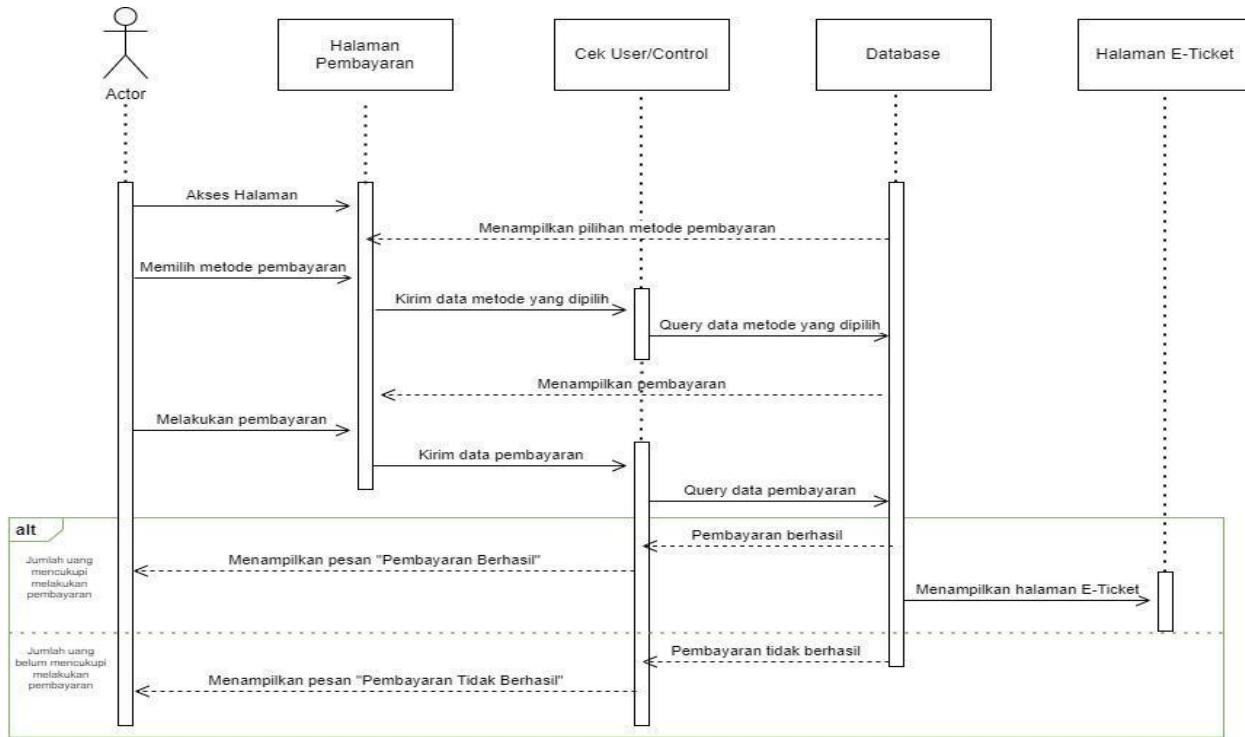
Introduction to Why, What and How

1. Customer harus mengakses Halaman Transaksi
 - a. Customer harus sudah mengakses aplikasi E-ticket, melakukan login, dan memilih film yang diinginkan
2. Ada menu info film terpilih, jadwal dan bioskop yang tersedia
 - a. Ada tampilan info film yang dipilih, disertai dengan ringkasan film tersebut
3. Ada menu info kursi
 - a. Kursi yang tersedia berwarna putih dan kursi yang penuh berwarna ungu
 - b. Kursi yang dipilih akan berwarna hijau
 - c. Ada keterangan warna kursi, dengan label "Available", "Reserved", dan "selected"
4. Customer harus memilih jadwal tayang, lokasi bioskop, dan kursi
 - a. Klik pilihan Hari dan Tanggal, Klik pilihan jam tayang, dan klik lokasi bioskop pada tampilan jadwal
 - b. Ada tombol dengan label "Reservation" pada halaman pemilihan jadwal tayang
 - c. Ada tampilan pilihan kursi setelah tombol "reservation" di klik
 - d. Bisa klik icon kursi yang berwarna putih

- e. Jika mengklik icon kursi, akan muncul rincian order dibawah label teks keterangan warna kursi
5. Ada tampilan ringkasan order
- a. Ringkasan order berisi jadwal hari dan jam tayang, lokasi bioskop, dan letak kursi
 - b. Ada tombol dengan label “Buy” berbentuk bulat
 - c. Ada muncul menu pembayaran jika tombol “Buy” di klik

3.1.4 Task 4 : Melakukan Pembayaran Tiket

SEQUENCE DIAGRAM :



Hal yang perlu diperhatikan dari Sequence Diagram diatas :

1. Customer harus mengakses halaman pembayaran
2. Customer harus memilih salah satu metode pembayaran yang tersedia
3. Ada tampilan E-ticket jika pembayaran berhasil

Introduction to Why, What and How

1. Customer harus mengakses halaman pembayaran
 - a. Customer harus sudah mengakses aplikasi E-ticket, melakukan login, memilih film , dan membuat transaksi
 - b. Ada timer penghitung waktu pembayaran
 - c. Ada keterangan total harga
2. Customer harus memilih salah satu metode pembayaran yang tersedia
 - a. Ada 3 metode pembayaran, yaitu ovo, gopay, dan dana
 - b. Pilihan pembayaran dengan radio button ditampilkan dalam bentuk rounded corner
 - c. Ada tombol dengan label “Order Summary”
 - d. Akan membuka akses aplikasi pembayaran jika tombol “Order Summary” di klik
3. Ada tampilan E-ticket jika pembayaran berhasil
 - a. Ada gambar film yang dipesan

- b. Ada keterangan tanggal, jam, dan barcode pada e-ticket

CONTEXT:

- Mobile Application

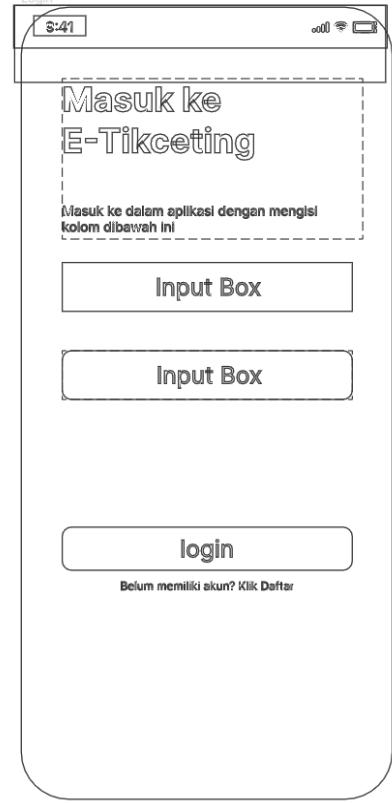
CONSTRAINT:

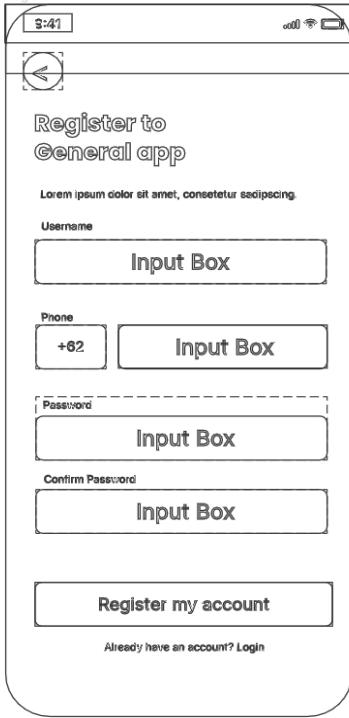
- Aplikasi bisa digunakan banyak orang dan memiliki aplikasi e-ticket
- Aplikasi bisa diakses bagi pengguna yang terdaftar
- Registrasi akun hanya bisa dilakukan dengan no telepon kode negara Indonesia +62
- Ukuran layar mobile 6.3

USABILITY:

- 4 User dapat registrasi dalam 3 langkah
- 5 User dapat login dalam 1 menit
- 6 User dapat memesan film dalam 3 langkah
- 7 User dapat melakukan pembayaran dengan beberapa metode yang tersedia
- 8 Desain memberikan feedback atas tindakan user
- 9 Untuk pilihan “kembali”, User dapat mengklik tombol panah back atau melakukan swipe ke kiri
- 10 Desain icon standar mewakili dunia nyata dan memiliki elemen, gaya teks, kata/istilah yang konsisten
- 11 Ada informasi pencegahan kesalahan inputan
- 12 Desain estetika dan minimalis

12.1 Storyboard Double Column

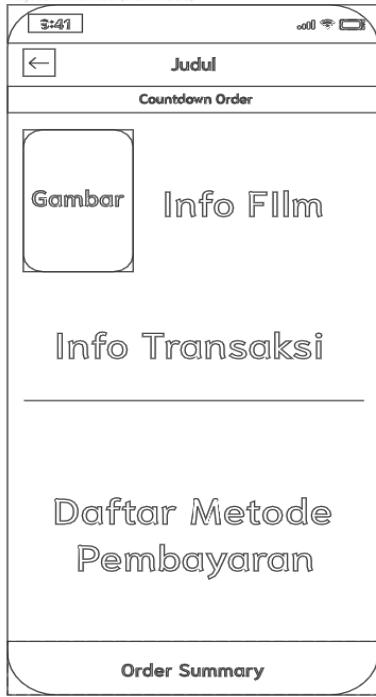
Scene	Keterangan	Visualisasi
1	<p style="text-align: center;">Login</p> <p>Link From Screen : No.3(OTP) Link to Screen : No.4(Menu), No.2(Register)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman untuk dapat mengakses aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berisi Input Box untuk mengisi username dan password - Terdapat Button “Login” - Terdapat Text Link “Daftar” <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Login”, jika berhasil akan diarahkan ke scene 4 (Halaman menu) - Pada saat menekan Text Link “Daftar” akan diarahkan ke scene 2 (Halaman register) <p>Warna Text: Putih</p>	

2	<p>Register</p> <p>Link From Screen : No.1(Login) Link to Screen : No.3(OTP), No.1(Login)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman pendaftaran agar dapat melakukan login aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat Button “Back” - Berisi Input Box username, phone, password, dan confirm password - Terdapat Button “Register my Account” - Terdapat Text Link “Login” <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan Button “Register my account”, jika berhasil akan diarahkan ke scene 3 (Halaman OTP) - Pada saat menekan Text Link “Login” akan diarahkan ke scene 1 (Halaman Login) <p>Warna Teks: Putih</p>	
---	--	--

3	<p style="text-align: center;">OTP</p> <p>Link From Screen : No.2(Register)</p> <p>Link to Screen : No.2(Register), No.1(Login)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman untuk melakukan verifikasi OTP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat Button “Back” - Berisi keterangan halaman yang dilengkapi dengan nomor handphone yang digunakan - Terdapat Field untuk memasukkan kode OTP - Terdapat Button “Verifikasi” - Terdapat Text Link “Kirim Ulang” - Terdapat time count 60 detik untuk menghitung waktu pengiriman kode OTP <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan Button “Verifikasi”, jika berhasil akan diarahkan ke scene 4 (Halaman Menu) - Pada saat menekan Text Link “Kirim Ulang”, maka kode OTP akan dikirim ulang <p>Warna Text:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Text “Kirim ulang” berwarna biru - Text time count berwarna merah - Lainnya berwarna putih 	
---	---	--

4	<p>Menu</p> <p>Link From Screen : No.1(Login), No.7(E-ticket), No.5(Pemesanan)</p> <p>Link to Screen : No.5(Pemesanan), No.7(E-ticket)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman untuk pemilihan film</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat icon lonceng untuk notifikasi - Terdapat Button “Back” - Terdapat Combo Box untuk memilih domisili pengguna - Berisi daftar film dengan 2 kategori, yaitu “now playing” dan “coming soon” - Terdapat keterangan film yang ter-Expand, seperti genre, rating, dan bioskop yang tersedia. - Terdapat tab-bar <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan tab bar, icon rumah akan mengarah ke scene 4 (menu), icon tiket akan mengarah ke scene 7 (E-ticket), icon lokasi akan mengarah ke pilihan lokasi, dan icon user akan mengarah ke halaman user. <p>Warna Text: Putih</p>	
---	---	---

5	<p>Pemesanan</p> <p>Link From Screen : No.4(Menu) Link to Screen : No.6(Pembayaran), No.4(Menu)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman untuk memilih jadwal, lokasi bioskop, dan kursi</p> <p>a. Halaman Pemilihan jadwal dan lokasi bioskop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat button back - Terdapat Gambar dan judul film yang dipilih beserta sinopsis film - Terdapat Button tanggal - Terdapat Button lokasi bioskop beserta keterangannya - Terdapat Button jam <p>b. Halaman pemilihan kursi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat Button back - Terdapat Button dengan icon kursi untuk memilih kursi - Terdapat text keterangan warna kursi - Terdapat keterangan jadwal, lokasi bioskop, dan kursi yang dipilih - Terdapat Button “Buy” <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan Button “Buy”, maka akan diarahkan ke scene 6 (Halaman pembayaran) <p>Warna Text: Putih</p>	 <p style="text-align: right;">a</p> 
---	--	---

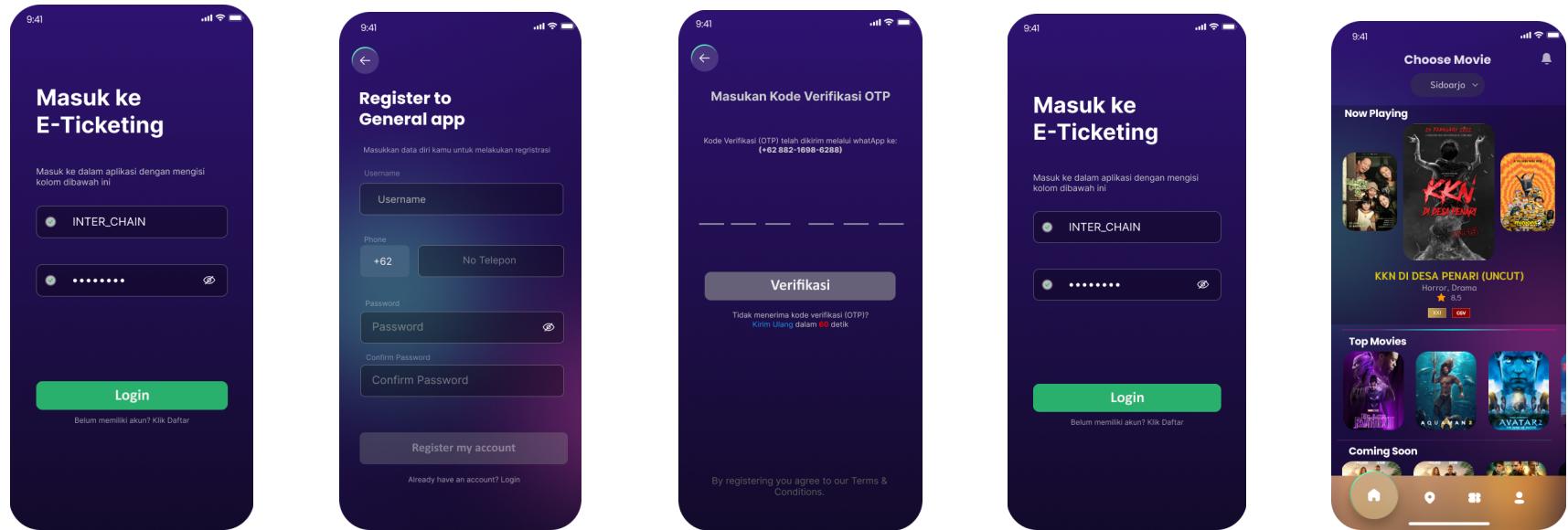
6	<p>Pembayaran</p> <p>Link From Screen : No.5(Pemesanan) Link to Screen : No.7(E-ticket), No.5(Pemesanan)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman untuk memilih metode pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat Button back - Berisi keterangan film yang dipilih, lokasi bioskop, kursi yang dipilih, dan nomor order - Terdapat detail transaksi - Terdapat 3 Button metode pembayaran - Terdapat Button “Order Summary” <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan Button “Order Summary”, maka akan langsung diarahkan ke halaman aplikasi pembayaran yang dipilih <p>Warna Text: Putih</p>	
7	<p>E-ticket</p> <p>Link From Screen : No.6(Pembayaran), No.4(Menu) Link to Screen : No.4(Menu)</p> <p>Deskripsi: Merupakan halaman tampilan e-ticket</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat Button Back - Terdapat himbauan untuk melakukan scan ticket - Terdapat poster film yang dipesan dengan keterangan jadwal dan letak kursi - Terdapat barcode e-ticket - Terdapat tab-bar <p>Background: Perpaduan gradasi warna ungu dan biru</p> <p>Navigasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada saat menekan Button “Back” akan diarahkan ke halaman sebelumnya - Pada saat menekan tab bar, icon rumah akan mengarah ke scene 4 (menu), icon tiket akan mengarah ke scene 7 (E-ticket), icon lokasi akan mengarah ke pilihan 	

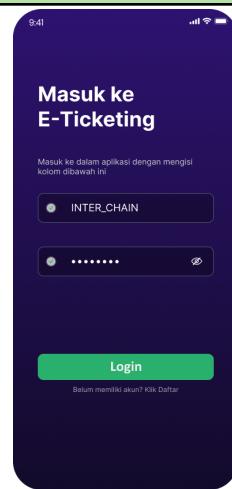
	<p>lokasi, dan icon user akan mengarah ke halaman user.</p> <p>Warna Text: Putih</p>	
--	---	--

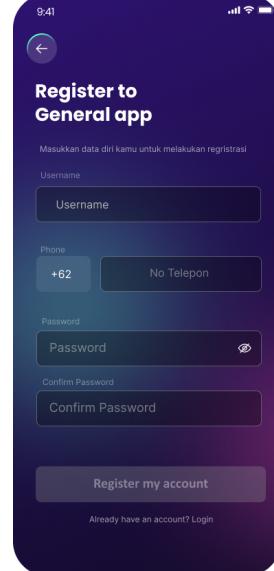
12.2 Desain UI/UX setiap task

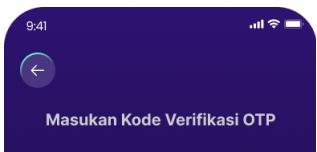
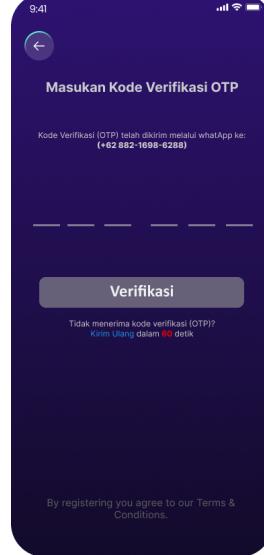
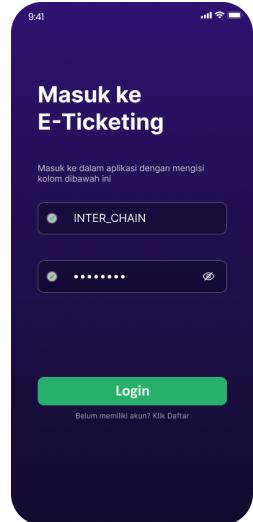
<berisi gambaran desain yang sudah menarik beserta hubungan antar screen setiap task dan evaluasilah sesuai dengan tabel>

12.2.1 Task 1: Melakukan Registrasi dan Login



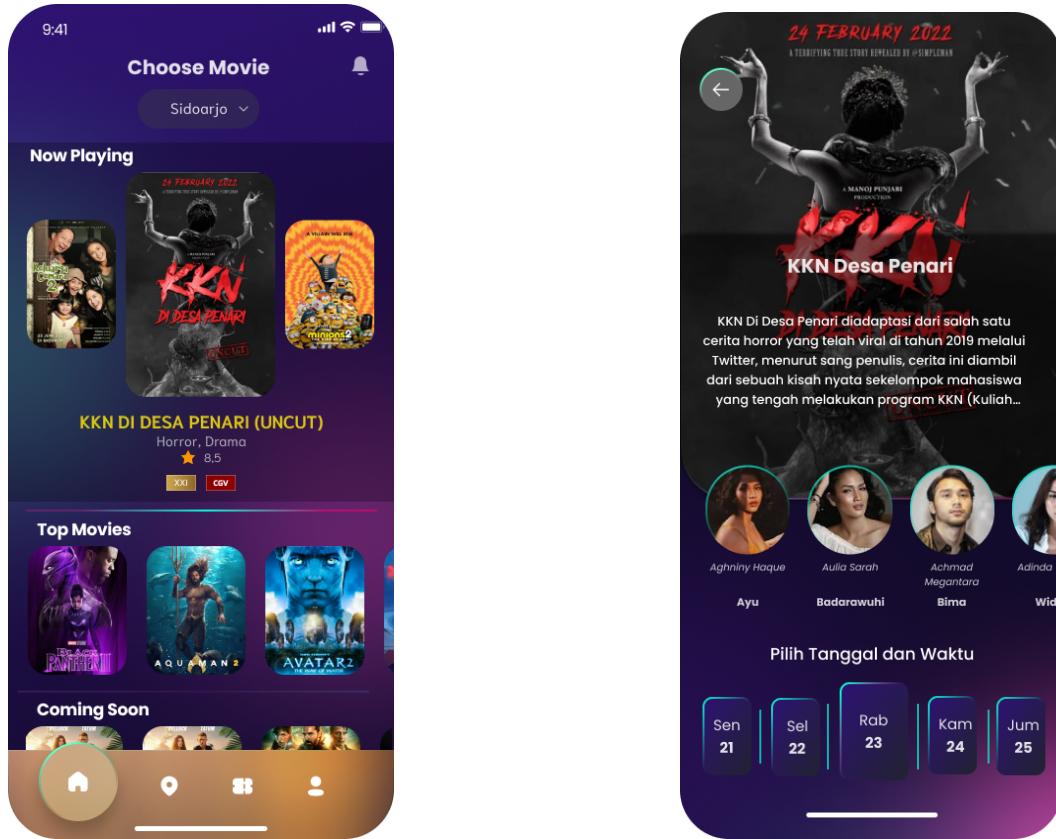
No.	Intention	Action Specification	Input device	Interface Display	Interpretation	Evaluasi
1.	Teks Masuk ke E-Ticketing Masuk ke E-Ticketing	Masuk Ke Dalam Aplikasi	Touch teks link “Klik Daftar”		<ul style="list-style-type: none"> 1. Terdapat kolom untuk memasukkan username dan password. 2. Terdapat tombol untuk melakukan login aplikasi dan teks link untuk melakukan pendaftaran 3. Terdapat ikon “mata” sebagai simbol tampil atau sembunyikan 	Bisa memasukkan akun lalu masuk aplikasi atau melakukan pendaftaran. Pengguna menekan teks link “Daftar”

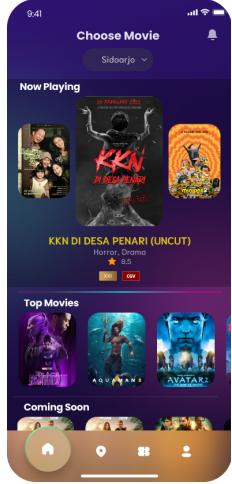
2.	Teks “Register” Register to General app	Mengisi username, No telepon, Password, dan confirm password	Keypad pada mobile		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat kolom untuk memasukkan username, no telepon, password, dan confirm password. 2. Terdapat tombol untuk melanjutkan registrasi dan tombol back untuk kembali 3. Terdapat teks link ke halaman login jika sudah memiliki akun 4. Terdapat ikon “mata” sebagai simbol tampil atau sembunyikan 	Masih kurang jelas pengisian username, no telepon, password, dan confirm password yang benar.
----	---	--	--------------------	---	--	---

3.	<p>Teks “Verifikasi OTP”</p> 	<p>Mengisi kode OTP yang dikirimkan via WhatsApp</p>	<p>Keypad pada mobile</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat kolom untuk memasukkan kode OTP 2. Terdapat tombol untuk verifikasi dan tombol back untuk kembali 3. Terdapat timer pengiriman ulang OTP 	<p>Pengguna memasukkan kode OTP dan menekan tombol verifikasi</p>
4	<p>Teks Masuk ke E-Ticketing</p> <p>Masuk ke E-Ticketing</p>	<p>Masuk Ke Dalam Aplikasi</p>	<p>Keypad pada mobile</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat kolom untuk memasukkan username dan password. 2. Terdapat tombol untuk melakukan login aplikasi dan teks link untuk melakukan pendaftaran 3. Terdapat simbol “mata” untuk menampilkan atau 	<p>Pengguna memasukkan username dan password untuk masuk ke aplikasi</p>

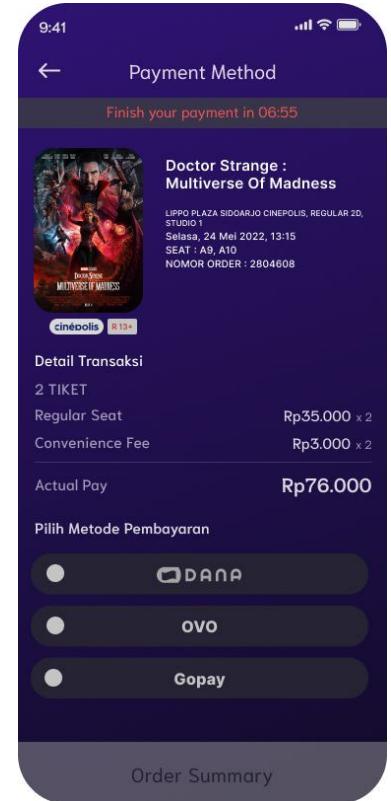
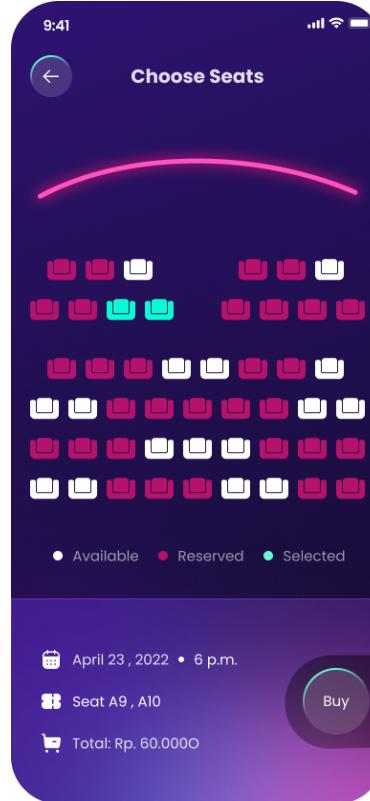
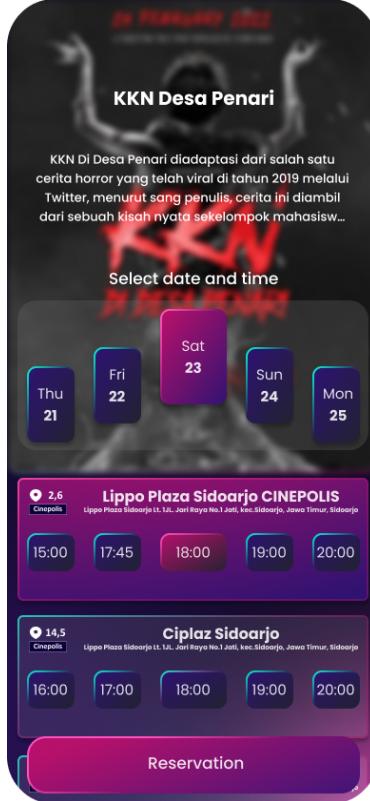
					menyembunyikan password	
5	Teks "Choice Film" 	Halaman memilih film	Touch banner film		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat daftar film sesuai kategori, muncul judul, rating, dan bioskop untuk film yang ter zoom 2. Terdapat icon lonceng untuk notifikasi 3. Terdapat bar navigasi 	

12.2.2 Task 1: Melakukan Pemilihan Film



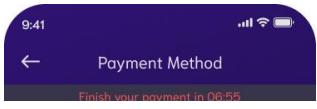
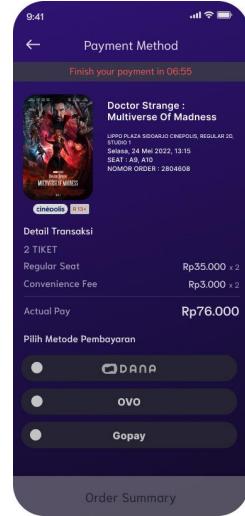
No.	Intention	Action Specification	Input device	Interface Display	Interpretation	Evaluasi
1	Teks “Choice Film” 	Halaman memilih film	Touch banner film		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat daftar film sesuai kategori, muncul judul, rating, dan bioskop untuk film yang ter zoom 2. Terdapat icon lonceng untuk notifikasi 3. Terdapat bar navigasi 	Pengguna memilih satu film untuk melakukan pemesanan
2	Tombol “Back” 	Melihat rincian film dan memilih jadwal	Touch jadwal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat tombol back untuk kembali 2. Terdapat rincian Film dan pemainnya. 3. Terdapat pilihan Tanggal dan waktu reservasi yang bisa di klik 	

12.2.3 Task 1: Melakukan Pemesanan Tiket

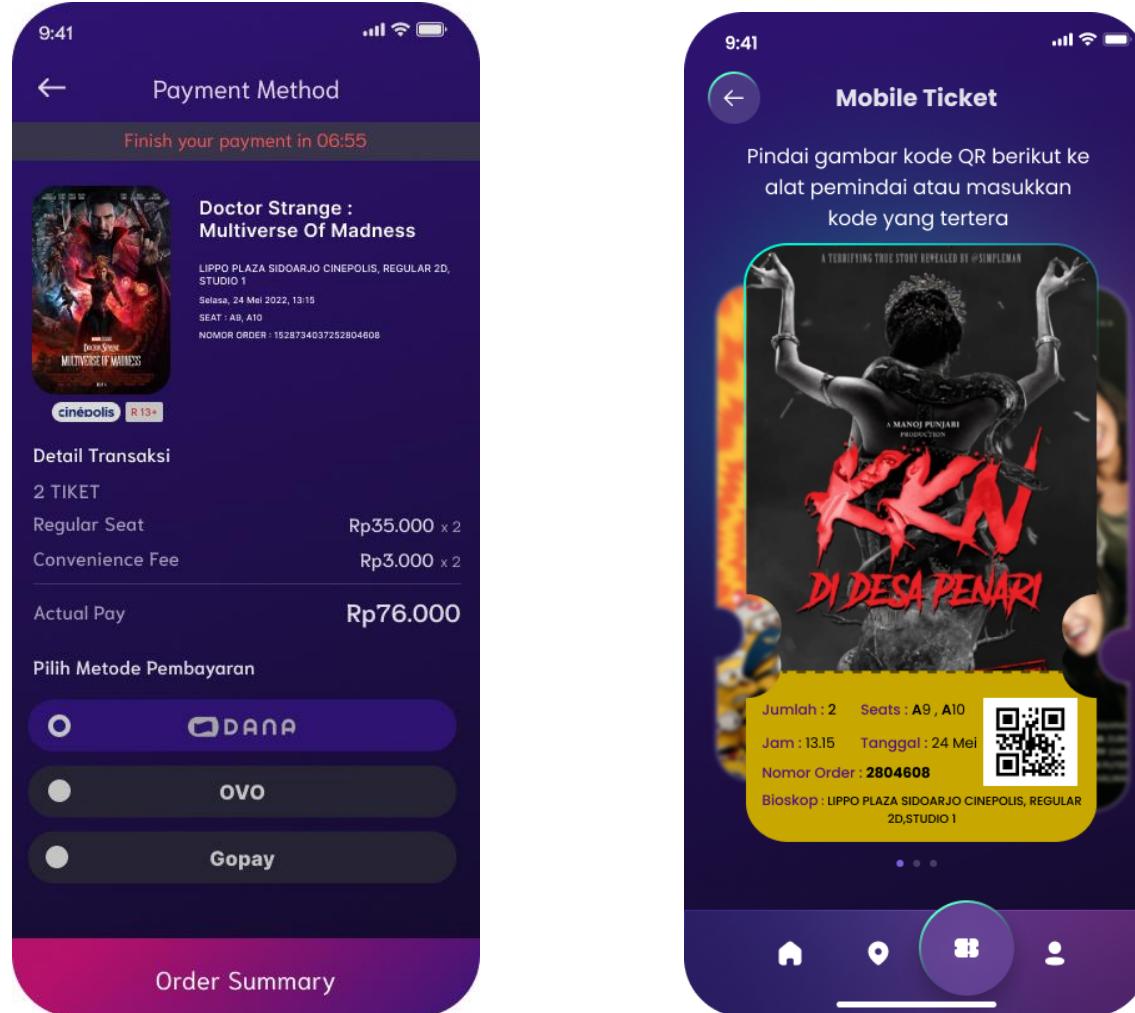


No.	Intention	Action Specification	Input device	Interface Display	Interpretation	Evaluasi
-----	-----------	----------------------	--------------	-------------------	----------------	----------

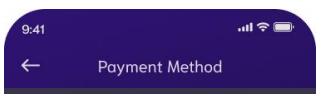
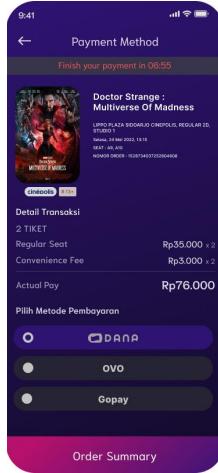
1	Rincian Film 	Melihat rincian film	Touch Scroll down-up		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat rincian film beserta pemainnya 2. Terdapat button pilihan tanggal dan waktu 	Pengguna bisa melakukan touch scroll down untuk menampilkan pilihan yang lain
2	Tombol “Reservation” 	Memilih rincian pesanan	Touch tanggal, waktu, dan reservation		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat sinopsis film 2. Terdapat button pilihan tanggal, tempat bioskop dan waktu, serta tombol reservasi 	Pengguna memilih tanggal, lokasi bioskop dan waktu yang diinginkan, kemudian menekan tombol reservation

3.	<p>Teks “Choose Seats”</p> 	<p>Memilih kursi</p>	<p>Touch kursi, dan tombol “Buy”</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat icon kursi yang dapat dipilih 2. Terdapat keterangan tanggal, waktu, kursi dan total harga 3. Terdapat tombol Buy untuk melanjutkan pesanan 	<p>Pengguna dapat memilih kursi yang berwarna putih, kemudian menekan tombol buy untuk melanjutkan transaksi</p>
4.	<p>Teks “Payment Method”</p> 	<p>Melakukan pembayaran</p>	<p>Touch button pembayaran yang diinginkan</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat timer waktu pembayaran 2. Terdapat rincian film yang dipesan dan detail transaksi 3. Terdapat tombol pembayaran dan Order Summary 	

12.2.4 Task 1: Melakukan Pembayaran



No.	Intention	Action Specification	Input device	Interface Display	Interpretation	Evaluasi
-----	-----------	----------------------	--------------	-------------------	----------------	----------

1.	<p>Teks “Payment Method”</p> 	<p>Melakukan pembayaran</p>	<p>Touch button “Dana”</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat timer waktu pembayaran 2. Terdapat rincian film yang dipesan dan detail transaksi 3. Terdapat tombol pembayaran dan Order Summary 	<p>Pengguna dapat memilih satu metode pembayaran dan menekan tombol Order summary untuk diarahkan ke halaman aplikasi pembayaran</p>
2	<p>Tampilan e-tiket</p> 	<p>Melihat tiket</p>	<p>Touch back</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat instruksi untuk melakukan scan barcode 2. Terdapat banner film yang dipesan, rincian order, dan barcode tiket 3. Terdapat navigasi 	

BAB 4: Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penggerjaan laporan final project mulai dari pendefinisian kebutuhan hingga tahap pembuatan prototype aplikasi E-Ticket adalah sebagai berikut:

1. E-Ticket ini dibuat dengan menggunakan metode pengembangan yang memiliki 3 tahapan yakni Requirement, Analysis, Design dan Prototyping. Sehingga mempermudah pengembangan E-Ticket menjadi lebih terstruktur dan meminimalisir adanya kesalahan yang terjadi kedepannya.
2. Design dan Prototype E-Ticket dibuat dengan menggunakan bantuan tools figma untuk meningkatkan fungsionalitas agar hasil desainnya bisa lebih maksimal, serta figma dapat mempercepat alur kerja karena didalamnya mendukung fitur kolaborasi.
3. Adanya E-Ticket dapat mempermudah pihak bioskop dalam melakukan penjualan tiket film, karena pembelian tiket bisa dilakukan secara online melalui E-Ticket yang dapat digunakan dengan mudah oleh pembeli tiket bioskop tanpa perlu keluar rumah dan mendatangi tempat bioskop yang dituju.
4. Dengan menggunakan aplikasi E-Ticket juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan performa pihak bioskop, karena mereka dapat manajemen penjualan tiket dengan lebih mudah sehingga ini akan mempengaruhi efektivitas pihak bioskop menjadi lebih baik.

Dalam penggerjaan laporan final project kendalanya pada tools figma untuk mempelajari cara menggunakan dan memahami fitur-fitur yang ada didalamnya, dikarenakan baru pertama kali menggunakan tools tersebut. Sehingga terkadang beberapa kali sulit untuk membuat design dan prototype sesuai dengan yang kami inginkan. Selain itu penggunaan fitur gratis figma memiliki keterbatasan tools design sehingga menghambat proses pembuatan aplikasi ini.

<https://www.msn.com/id-id/berita/teknologidansains/viral-bioskop-diserbu-pengunjung-antrean-panjang-hingga-gunakan-helm/ar-AAXpnuG>