

**TUGAS LAPORAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK**  
**PEMBUATAN APLIKASI POINT OF SALE TIKET BIOSKOP BERBASIS**  
**WEBSITE**



Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Rafly Al Ajid  
NPM : 2019110022  
Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**  
**PALEMBANG**  
**2021/2022**

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi yang ada pada saat ini yaitu dapat melakukan pengolahan data dengan mudah dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan akurat dan mengefektifkan waktu, serta biaya yang dikeluarkan lebih efisien. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi saat ini banyak berperan serta dalam segala bidang dan aspek kehidupan yang ada, dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Di dalam permasalahan yang terjadi pada sistem pemesanan tiket bioskop selama ini, penulis mengambil gambaran dari permasalahan pada sistem pemesanan tiket bioskop. Sebelumnya pemesanan tiket di bioskop dilakukan secara manual tanpa bantuan alat komputer untuk menjamin tersedianya kursi untuk para pemesan, memudahkan dalam urusan pemesanan, serta efisiensi. Para pihak yang bertanggung jawab atas penjualan tiket, tidak mengetahui seberapa banyak tiket yang terjual dan berapa jumlah kursi yang masih tersedia, dan pengolahan data yang lambat merupakan masalah yang sangat menyusahkan bagi pihak bioskop.

Dengan melihat serangkaian permasalahan yang terjadi diatas, maka dari itu penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat aplikasi pemesanan tiket berbasis website yang jelas mempermudah urusan, seperti para pemesan dapat memilih kursi mana yang diinginkan, dan lainnya.

*Keywords : Sistem pemesanan tiket bioskop, website.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sistem pemesanan tempat (place reservation) masih belum banyak diterapkan pada berbagai tempat di Indonesia saat ini. Penggunaan sistem pemesanan tempat semacam ini merupakan langkah awal dalam mempermudah dalam berbisnis di era modern seperti zaman sekarang yang dimana semua orang menginginkan pelayanan yang cepat tanpa harus menunggu lama-lama dalam memesan tempat, serta yang terpenting keamanan data para pemesan terlindungi dengan baik. Pada setiap sistem pemesanan tempat, hal yang terbaik dan sangat disukai oleh para pemesan adalah fitur untuk memilih lokasi, contohnya pada sistem pemesanan tiket. Sistem pemesanan tiket sangatlah mengandalkan fitur ini demi kenyamanan para pemesan agar tau lokasi mana yang akan mereka pilih.

Dengan adanya sistem pemesanan tiket dengan menerapkan sistem Point Of Sale, maka kegiatan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah, serta tidak perlu menghabiskan banyak waktu. Pihak bioskop dapat dengan mudah meng-input pilihan menu film yang tersedia pada hari itu, serta pemesan dapat tahu dimana kursi yang akan diduduki di dalam ruangan teater. Selain itu dengan pencatatan waktu pemesanan tiket para pemesan, maka pihak bioskop nantinya dapat dengan mudah mengetahui berapa pendapatan bioskop para hari itu dengan menyesuaikan tanggal para pemesanan tiket.

Dengan adanya serangkaian pemmasalahan yang telah dijabarkan diatas maka penulis akan membuat rancangan sistem pemesanan tiket bioskop berbasis website dengan menerapkan fitur Point Of Sale guna mempermudah setiap orang.

### **1.2. Landasan Teori**

Aplikasi menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Menurut kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengelola data yang Rosadi, Aplikasi Pembuatan Laporan Keuangan 97 menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemograman tertentu”.

Pengertian Web seperti yang ditulis oleh Jack Febrian dalam buku nya Kamus Komputer dan Teknologi Informasi (2007,48) : “web adalah suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun agar bisa menyediakan informasi.” Untuk mengakses informasi yang disediakan web ini, diperlukan berbagai perangkat lunak yang disebut dengan web browser. Pengertian web seperti yang ditulis oleh Betha Sidik, Ir. dan Husni I. Pohan, Ir., M., Eng. Dalam buku nya Pemrograman Web Dengan HTML (2007, 1) : “Web adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada tugas ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah :

- a. Memberikan kemudahan dalam pendataan konsumen, film yang paling laku pada bulan itu, serta jenis film yang paling digemari oleh konsumen.
- b. Terciptanya program Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Website secara komputerisasi, sehingga mempermudah setiap orang, baik bagi pihak bioskop maupun konsumen.

### **1.4. Manfaat penelitian**

Manfaat dari Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop ini sebagai berikut :

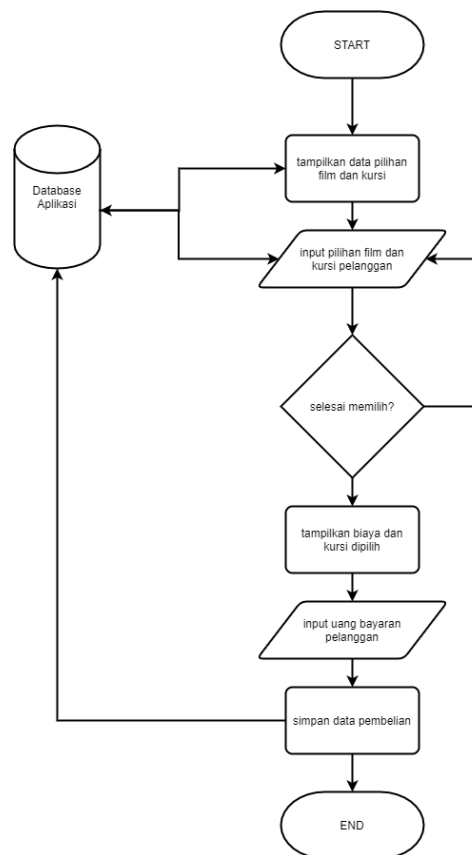
- a. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui lokasi kursi yang akan dipesan.
- b. Bagi pihak bioskop sendiri dapat mengetahui jumlah kursi yang masih tersedia untuk pelanggan, serta mengetahui banyaknya tiket yang telah terjual.

## BAB II

### PERANCANGAN APLIKASI

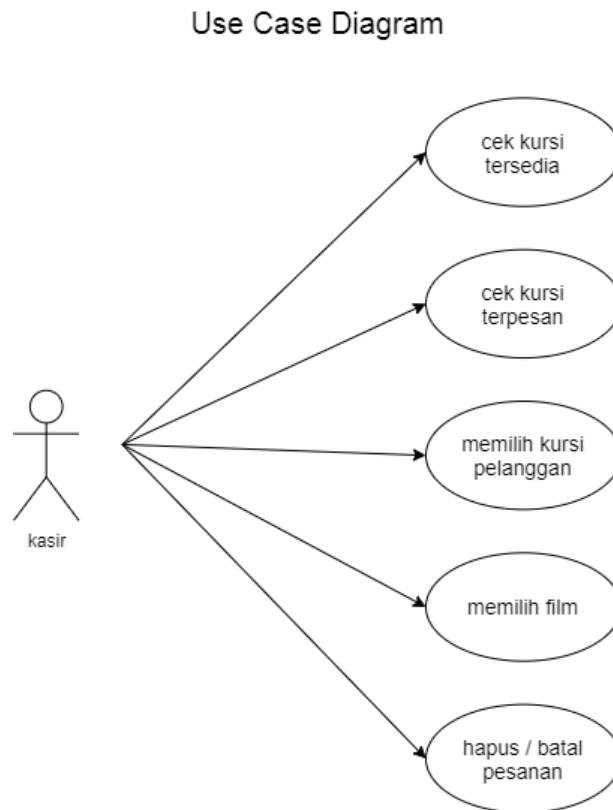
#### 2.1. Perancangan Aplikasi

Berikut penjelasan secara garis besar tentang proses alur aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman, yaitu bahasa PHP, Javascript, HTML, CSS, serta berbagai teknologi lainnya seperti, JSON, Database Mysql, Ajax, dan lainnya. Dibawah ini akan menampilkan secara garis besar alur proses aplikasi ini.



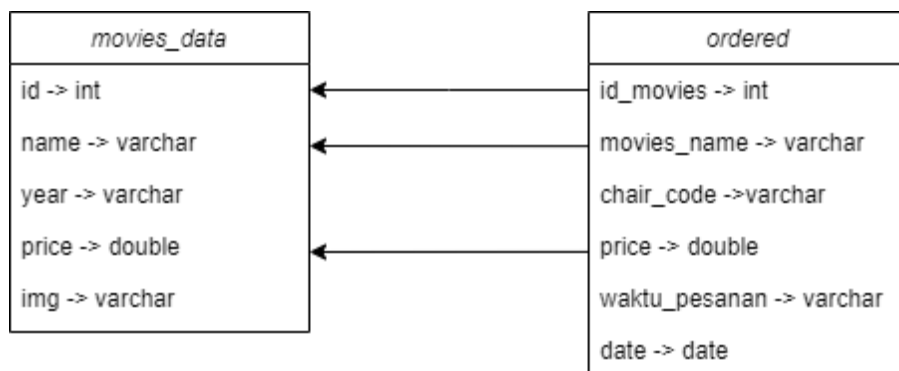
Gambar 1 : Bagan Alir Aplikasi

## 2.2. Usecase Diagram



Gambar 2 : Use Case Diagram Aplikasi

## 2.3. Entity Relationship Diagram

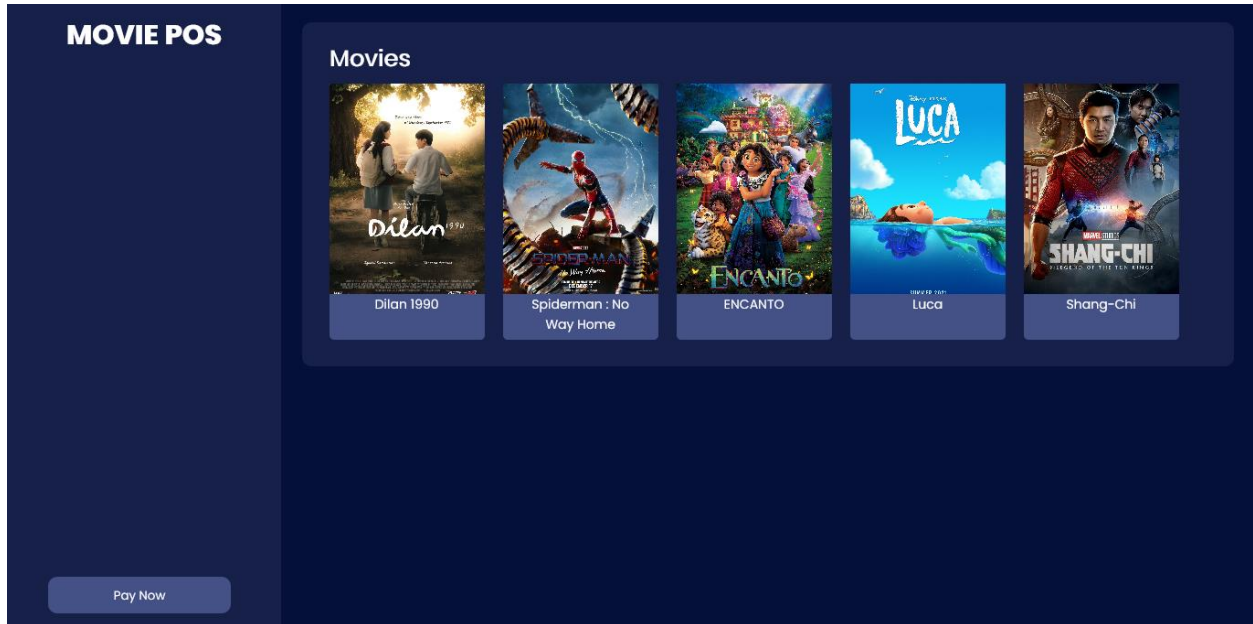


Gambar 3 : Entity Relationship Diagram

## 2.4. Rancangan Tampilan Grafis

Berikut tampilan antarmuka aplikasi yang dibuat.

### a. Tampilan Awal Aplikasi



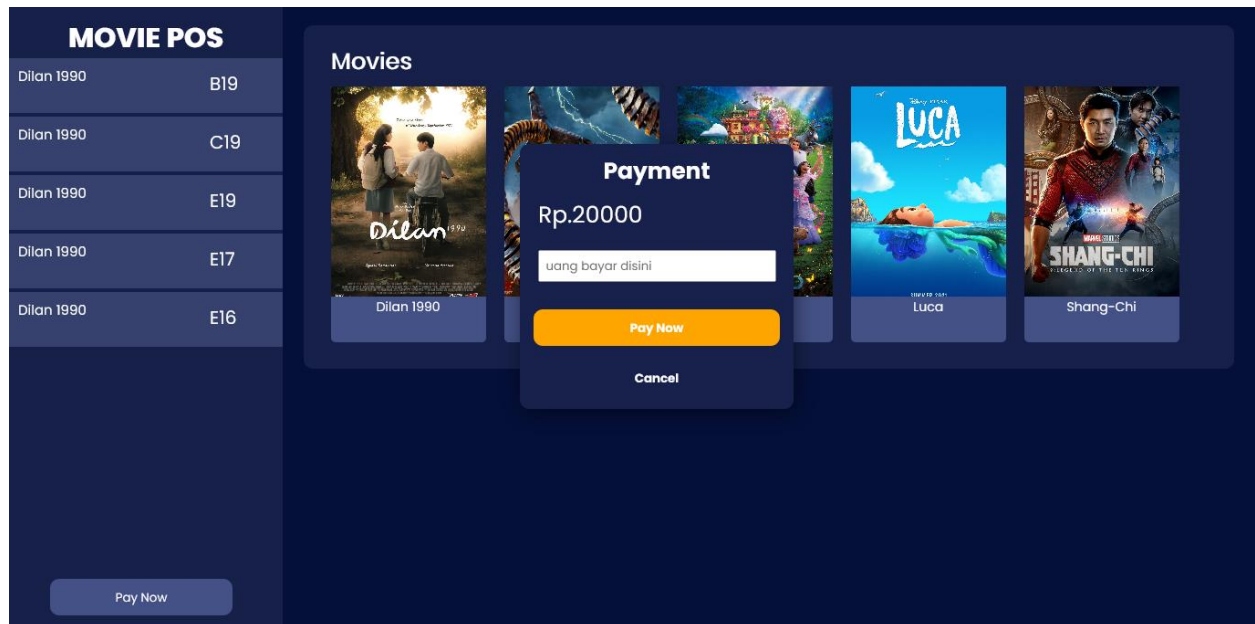
Gambar 4 : Tampilan Awal Aplikasi

### b. Tampilan Pemilihan Kursi



Gambar 5 : Tampilan Pemesanan Kursi

### c. Tampilan Pembayaran



## 2.5. Implementasi

### A. Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Untuk pendukung sistem suatu aplikasi perangkat lunak dibutuhkan spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, yaitu :

#### 1. Spesifikasi Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows XP keatas.
- Browser Mozilla Firefox atau yang lainnya.
- XAMPP yang telah diinstall.

#### 2. Spesifikasi Perangkat Keras

- Seperangkat komputer lengkap dengan Mouse, Keyboard, Monitor, dll.

### B. Cara Penggunaan

Berikut cara penggunaan aplikasi sesuai dengan apa yang ditujukan oleh pembuat :

- Pilih film yang diinginkan pelanggan.
- Klik *card* film yang dipilih.



3. Pilih waktu penayangan film, terdapat beberapa variasi waktu penayangan film. *Default* dari waktu penayangan film adalah 10:10 am.
4. Klik tombol panah kiri yang berada pada pojok kanan atas.
5. Jika selesai memilih film beserta kursi yang dipesan, klik tombol *Pay Now*.
6. Setelah klik tombol *Pay Now* maka akan muncul dialog aksi untuk melakukan pembayaran pesanan. Masukkan biaya yang dibayar oleh pelanggan, lalu klik tombol *Pay Now* di dialog aksi, maka semua data yang telah tercatat akan dikirim ke database.

## **BAB III**

### **KESIMPULAN**

Sistem pemesanan tiket dengan menerapkan fitur Point Of Sales belum banyak diterapkan di Indonesia. Penggunaan sistem yang terkomputerisasi dapat mempermudah pekerjaan setiap orang sehingga dapat menghemat waktu dalam melakukan pekerjaan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah, sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem pemesanan seperti ini maka akan mempermudah pekerjaan dan menghemat waktu.
2. Setiap pelanggan dapat memilih kursi serta film dengan lebih baik.
3. Penggunaan sistem pemesanan semacam ini belum digunakan pada semua aspek pekerjaan khususnya di Indonesia. Padahal banyak keuntungan yang didapatkan, seperti data yang tidak mudah hilang karena tersimpan di database, pengelolaan data yang lebih praktis, dan dapat dengan mudah melakukan pekerjaan setiap orang.

**Referensi :**

[https://www.academia.edu/30425804/APLIKASI\\_PEMBUATAN\\_LAPORAN\\_KEUANGAN\\_BERBASIS\\_WEB?sm=b](https://www.academia.edu/30425804/APLIKASI_PEMBUATAN_LAPORAN_KEUANGAN_BERBASIS_WEB?sm=b)

[https://www.academia.edu/37697779/Laporan\\_Projek\\_Pembuatan\\_Aplikasi\\_Terdistribusi\\_Berbasis\\_CRUD?sm=b](https://www.academia.edu/37697779/Laporan_Projek_Pembuatan_Aplikasi_Terdistribusi_Berbasis_CRUD?sm=b)

<http://kc.umh.ac.id/1186/4/BAB%20III.pdf>