

PROPOSAL
PROYEK SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TIKET
BIOSKOP
BERBASIS DESKTOP

Oleh :

SOYID WAHYU DARMAWAN/1741720151

RIFAUL HILAL SHABRIANSYAH/1741720195



PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG

2019

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBELIAN TIKET PESAWAT BERBASIS DESKTOP

Oleh:

Kelompok 14 Kelas TI – 2E

Anggota:

Rifaul Hilal Shabriansyah /1741720195

Soyid Wahyu Darmawan /1741720151

Disetujui,

Tanggal __/__/____

Oleh

Rudy Ariyanto ST., MCs.

NIP. 197111101999031002

Dosen

POLITEKNIK NEGERI MALANG

2019

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada jaman sekarang, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat. Perkembangan yang terjadi pada teknologi informasi ini menyebabkan masyarakat selalu membutuhkan informasi secara mudah, cepat, akurat, dan efisien. Dengan didukung oleh tersedianya jaringan, perangkat, dan media yang canggih, teknologi informasi terasa semakin mudah diakses oleh setiap kalangan masyarakat pada setiap tempat dan setiap waktu.

Bidang industri perfilman di Indonesia merupakan salah satu sektor di bidang industri yang selalu memproduksi karya film, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, yang memiliki kualitas tinggi dan mampu untuk menyediakan hiburan bagi setiap masyarakat Indonesia. Dikarenakan oleh tingginya minat masyarakat terhadap bidang layar perfilman dengan sistem pembelian tiket

Maka dari itu pembelian tiket merupakan proses yang sering banyak orang lakukan ketika ingin menyaksikan Film di Cinema atau di Bioskop. Khususnya tiket untuk menonton di bioskop.

Berbagai cara yang dilakukan para penonton dalam menyaksikan aktor/aktris favoritnya yang tampil di bioskop dengan membeli tiket bioskop di tempat-tempat bioskop terdekat rumahnya. Namun, banyak dari kebanyakan orang melakukan pembelian tiket bioskop dengan menggunakan pihak ketiga atau calo yang dimana itu merugikan bagi pihak Bioskop maupun pihak penonton dengan harga yang mungkin dua kali lipat dari harga aslinya dan mungkin dari segi masalah waktu, penonton tidak bisa menonton film karena waktu dari film tersebut kurang tersedia di Bioskop-bioskop lainnya.

Maka atas dasar itulah, penulis merasa perlu untuk membuat suatu system informasi untuk memberikan kemudahan pembelian tiket dari segi harga yang cukup murah maupun waktu yang tersedia lengkap sehingga penonton tidak ketinggalan dalam menonton film di bioskop tersebut.

Rumusan Masalah

Dengan melakukan kegiatan bisnis terkomputerisasi, suatu aplikasi menyediakan kemampuan untuk mempermudah pembelian tiket menawarkan berbagai informasi, termasuk melakukan transaksi pembelian tiket. Selanjutnya perumusan masalah dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana membuat suatu sistem informasi pemesanan tiket bioskop berbasis desktop?

Tujuan

Sistem ini dibuat untuk membangun sistem pembelian tiket bioskop secara terkomputerisasi

Manfaat

Manfaat dari penelitian aplikasi ini :

- Sarana mempermudah pengguna dalam memesan tiket bioskop secara online dengan menggunakan pemrograman GUI berbasis Java (Desktop)
- Sebagai sarana yang mempermudah pihak Cinema/Bioskop (Admin) dalam mengolah data dari segi data penonton maupun data dari film itu sendiri
- Mempermudah penonton dalam membeli tiket bioskop yang terbilang relatif murah dan waktu yang di berikan bioskop dalam menayangkan film banyak tersedia sehingga penonton tidak sulit dalam memesan dan menonton film di Bioskop

Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam melakukan perancangan suatu sistem diperlukan suatu pembatasan dari masalah-masalah yang ada, sehingga dapat diketahui ruang lingkup dari sistem yang akan dirancang. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Tiket yang sudah dipesan tidak dapat di batalkan karena sudah tersimpan maupun tidak dapat diubah jadwal tayangnya sehingga pihak bioskop tidak memberikan toleransi sedikit pun kepada penonton
2. Software ini hanya menyediakan fasilitas pembelian tiket, sedangkan sistem pembayarannya dilakukan melalui tunai/cash.
3. Tiket dapat langsung dicetak jika status pembayar sudah selesai.
4. Satu kali pemesanan dan satu kali pembayaran dapat untuk satu atau lebih penonton
5. Perangkat lunak pendukung pembangunan aplikasi ini adalah :
 - Sistem Operasi Windows XP/7/8/10
 - XAMPP versi 7.2.5-0

LANDASAN TEORI

Kehadiran film sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi, pendidikan dan hiburan adalah salah satu media visual auditif yang mempunyai jangkauan yang sangat luas, mengingat sifatnya yang terbuka, cakupan pemirsanya yang tidak mengenal usia dan meliputi seluruh lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Luas jangkauan siaran dan cakupan pemirsa bukan saja menjadikan film sebagai media alat untuk mempengaruhi (to influence) terhadap perkembangan pengetahuan dan tingkat penyerapan pesan-pesan yang disampaikan melalui media ini jauh lebih intensif jika dibandingkan dengan media komunikasi lain. Film dapat dikatakan sebagai suatu penemuan teknologi modern paling spektakuler yang melahirkan berbagai kemungkinan. Menurut Himawan (2008:2) bahasa film adalah bahasa suara dan bahasa gambar. Film memiliki unsur penting di dalamnya untuk membentuk film lebih sistematis dan rinci.

Herlawati dan Widodo (2011:10), UML merupakan singkatan dari “Unified Modelling Language” adalah suatu Bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software.

Penjadwalan yang di artikan pada penugasan berupa mengurutkan pekerjaan dan waktu untuk memulai pekerjaan, untuk menentukan semuanya harus diketahui urutan operasinya terlebih dahulu penjadwalan menurut Pinedo (2002) selalu berhubungan dengan pengalokasian sumber daya yang ada pada jangka tertentu hal tersebut adalah proses pengambilan keputusan yang tujuannya untuk optimalitas

Kotler dan Keller (2012:5), pemasaran adalah proses mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan manusia dan sosial. Pemasaran meliputi keputusan seperti siapa target pelanggan dan pasar dari suatu perusahaan, menentukan produk dan jasa yang akan ditawarkan agar kebutuhan pelanggan dapat terpenuhi, bagaimana cara mengatur harga, menentukan saluran distribusi apa yang akan digunakan dan bagaimana mengembangkan kemitraan serta menjalin hubungan yang baik dengannya.

USE CASE

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’—inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

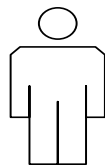
Perilaku sistem adalah bagaimana sistem beraksi dan bereaksi. Perilaku ini merupakan aktifitas sistem yang bisa dilihat dari luar dan bisa diuji. Perilaku sistem

ini dicapture di dalam USE CASE. USE CASE sendiri mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya.

Deskripsi dari sekumpulan aksi sekuensial yang ditampilkan sistem yang menghasilkan yang tampak dari nilai ke actor khusus. Use Case digunakan untuk menyusun behavioral things dalam sebuah model. Use case direalisasikan dengan sebuah collaboration.

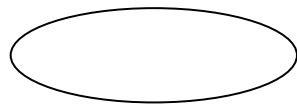
A. Use Case memiliki beberapa komponen yaitu :

1. Actor



Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem, di mana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima informasi dari sistem dan tidak memegang kendali pada use case. Dan biasa actor di gambarkan dengan stickman.

2. Use Case



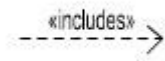
Gambaran fungsional sistem yang akan di buat, agar pengguna lebih mengerti penggunaan system.

3. Association



Menghubungkan link antar element.

4. Include

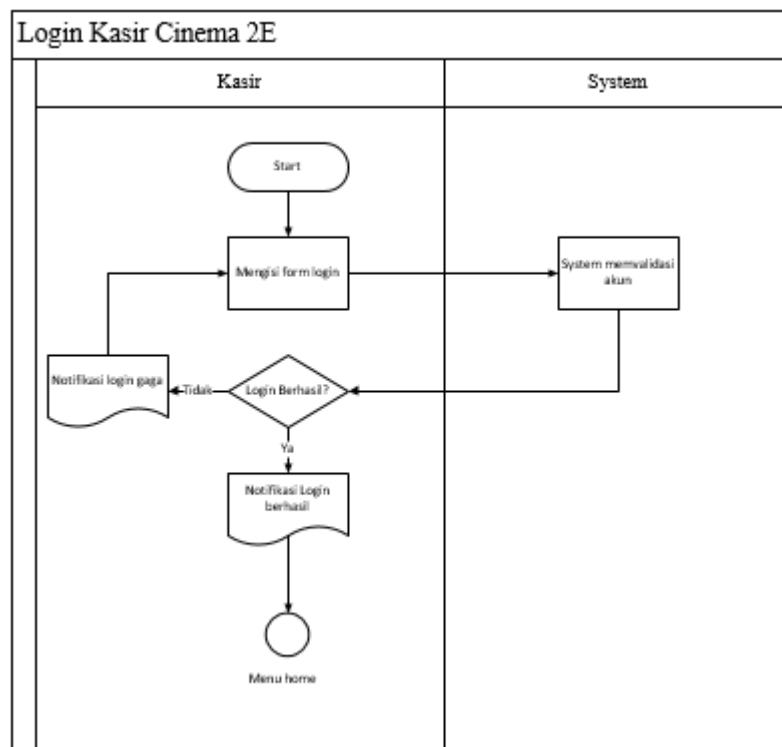


Yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.

BUSSINES PROCESS

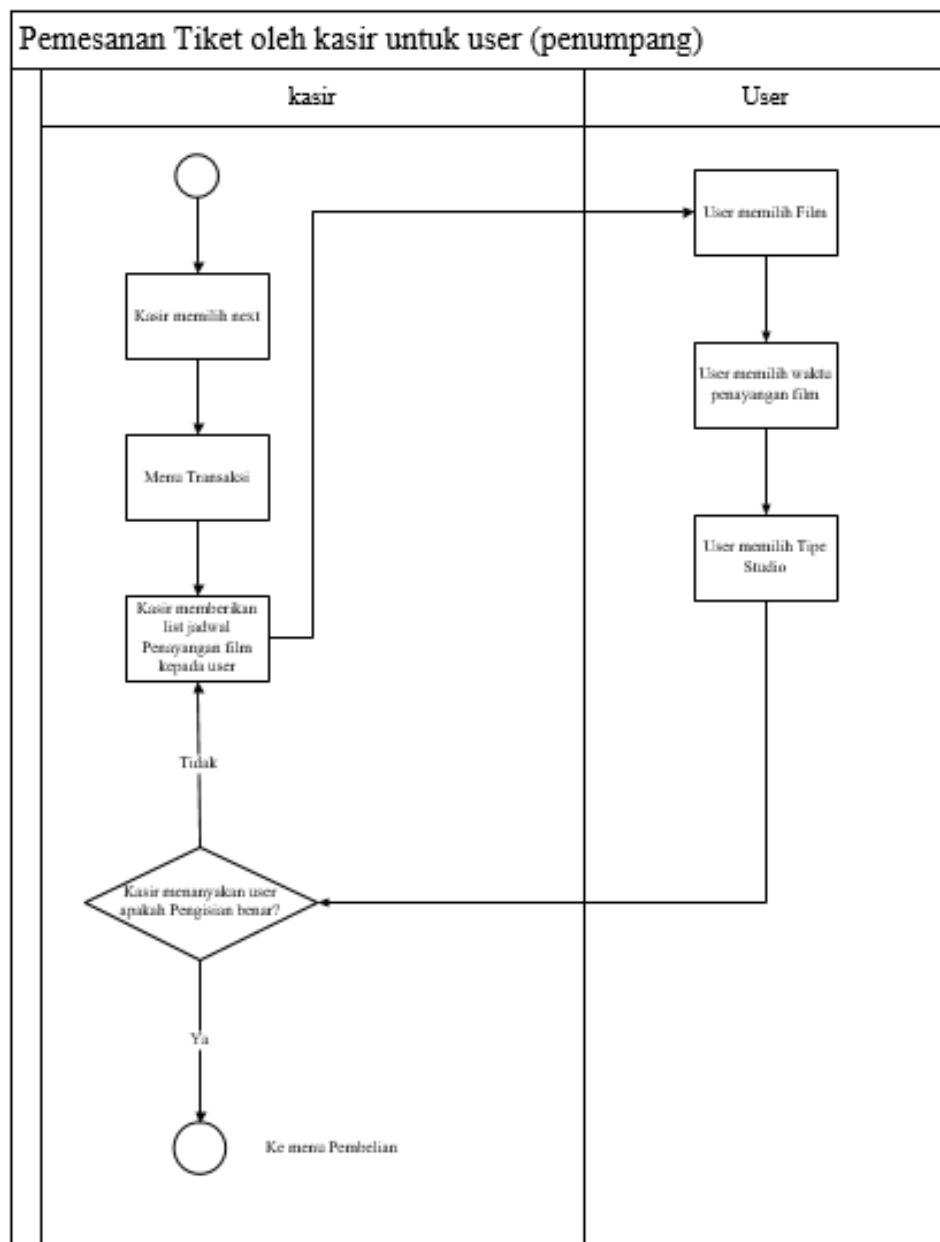
A. login kasir

pertama kasir akan login terlebih dahulu sebelum memulai pelayanan pemesanan tiket bioskop karena kasir sudah memiliki akun. Di menu login, kasir mengisi form login (username dan password) lalu akan di validasi di sistem apakah username dan password sesuai pada data kasir itu sendiri, jika login berhasil, langsung menuju beranda aplikasi dan jika tidak berhasil maka kasir mengisi form login lagi.



B. Pemesanan tiket oleh kasir untuk user (penonton)

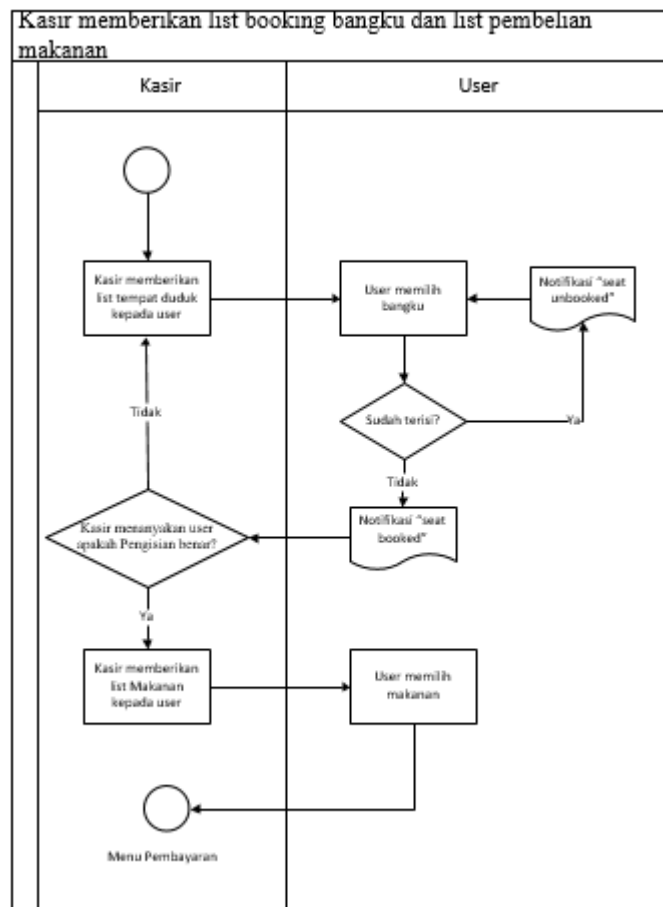
Langkah ini melibatkan kasir dan user, di tampilan beranda aplikasi kasir memilih menu pesan tiket untuk melayani user dalam memesan tiket. Di tampilan film terdapat kumpulan film yang sedang tayang saat ini. Kasir memberikan list film kepada user lalu user memilih film yang diinginkan, lalu user memilih hari dan jam tayang yang diinginkan dan terakhir user memilih tipe studio apa yang diinginkan untuk menyaksikan film, disini kami membuat dua tipe studio yaitu regular dan deluxe



C. Kasir memberikan list booking bangku dan list pembelian makanan

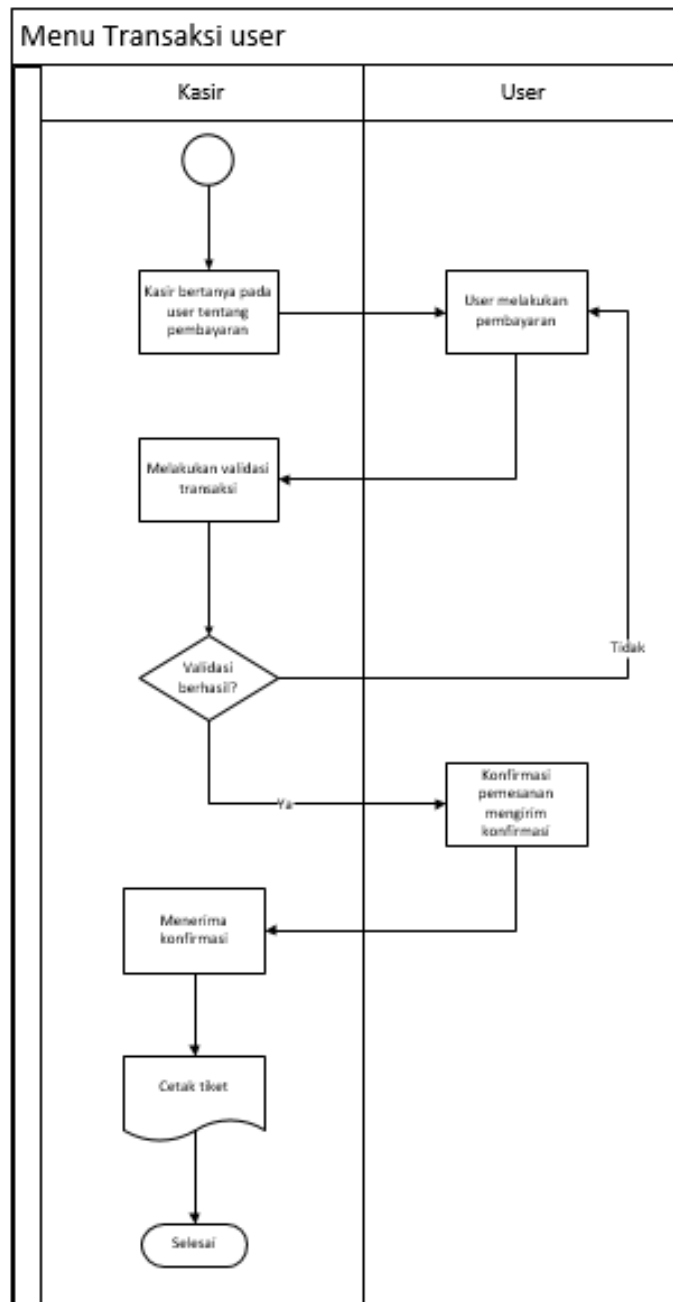
Langkah ini masih melibatkan user dan kasir, Di tampilan booking bangku, kasir memberikan list bangku kepada user untuk user pilih berdasarkan jumlah penumpang tersebut, jika bangku sudah terisi maka akan muncul notifikasi “seat unbooked” dan jika belum terisi maka muncul notifikasi “seat booked” lalu lanjut ke menu Pembelian Makanan.

Di menu ini kasir menawarkan makanan kepada user. Jika user ingin membeli makanan maka dalam pembayaran terdapat pembayara tiket dan pembayaran makanan maupun user tidak ingin membeli makanan maka pembayaran adalah pembayaran tiket saja

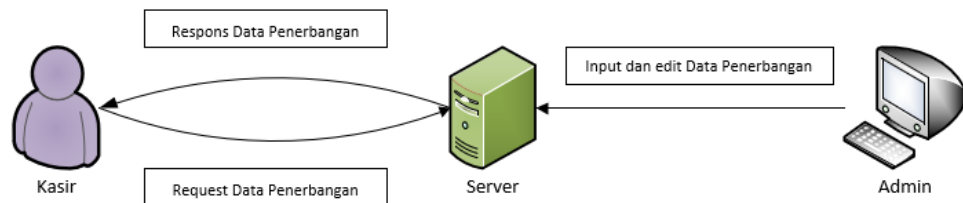


D. Menu transaksi user

Langkah ini masih melibatkan user dengan kasir, di tampilan transaksi ini kasir bertanya ke user tentang data user maka user akan melakukan pembayaran tentang transaksi yang sudah dibuat berupa total keseluruhan (dari pembelian tiket bioskop maupun makanan). Kasir akan menerima konfirmasi dari user lalu dari pihak kasir akan mencetak tiket bioskop tersebut.



Arsitektur sistem

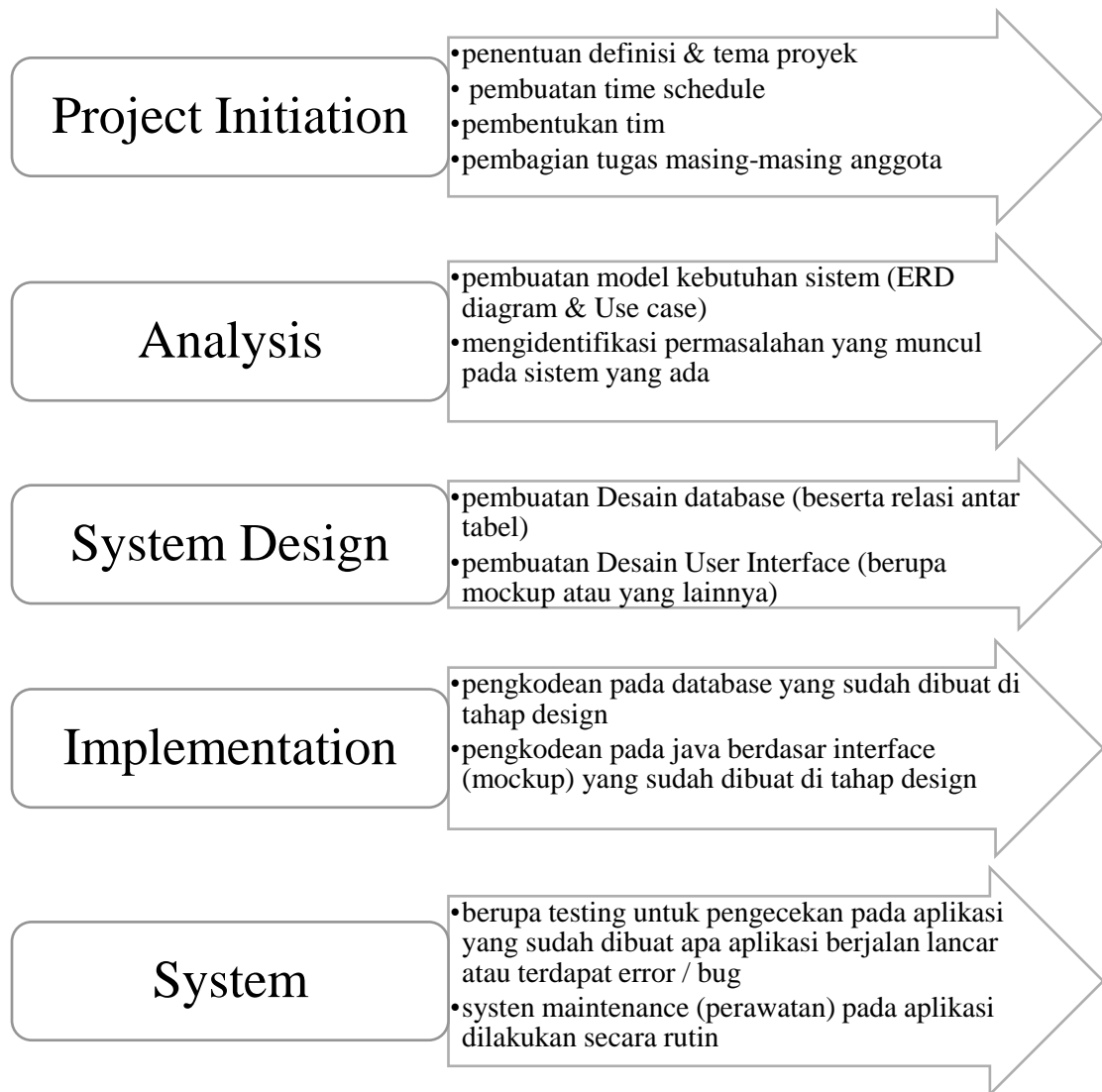


Penjelasan :

1. Kasir meminta data penerbangan dengan mengakses data dari server
2. komputer yang diakses oleh kasir bertindak sebagai client.
3. Komputer mencari data penerbangan dari server.
4. Hasil dari pencarian akan di tampilkan pada komputer client (kasir) sesuai data yang diminta
5. Admin bertugas memasukkan / mengubah data penerbangan ke server

METODE PELAKSANAAN PROYEK

SDLC (*System Development life cycle*)



Alat dan Bahan pembuatan Aplikasi

Nama Alat (<i>hardware</i>)	Jumlah	Merk
Laptop	2 buah (dua buah)	<ul style="list-style-type: none">▪ HP▪ ASUS
Charger Laptop	2 buah (dua buah)	<ul style="list-style-type: none">▪ HP▪ ASUS
Mouse	2 buah (dua buah)	<ul style="list-style-type: none">▪ SOTTA W3▪ LOGITECH
Flashdisk	1 buah (satu buah)	Sandisk 16 GB
Harddisk	1 buah (satu buah)	Toshiba 1TB

Nama Bahan (<i>software</i>)	Versi
NetBeans IDE	8.2
XAMPP	7.2.5-0
TerraER3.11 jar	-
Balsamiq Mockups 3	3.5.15

Time Schedule

ID	Task Mode	Task Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	March 2019					
1		Start the project	40 days	Mon 08/04/19	Fri 31/05/19		21	26	03	08	13	18
2		planning	10 days	Mon 08/04/19	Fri 19/04/19							
3		pembentukan tim	3 days	Mon 08/04/19	Wed 10/04/19							
4		menentukan definisi & tema proyek	3 days	Wed 10/04/19	Fri 12/04/19							
5		pembuatan time schedule	5 days	Mon 15/04/19	Fri 19/04/19							
6		pembagian tugas	2 days	Mon 15/04/19	Tue 16/04/19							
7												
8		Analysis	5 days	Mon 22/04/19	Fri 26/04/19							
9		mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada sistem yang ada	5 days	Mon 22/04/19	Fri 26/04/19							
10		pembuatan model kebutuhan sistem (Diagram ERD dan use case)	5 days	Mon 22/04/19	Fri 26/04/19							
11												
12		System Design	5 days	Mon 29/04/19	Fri 03/05/19							
13		pembuatan design database (relasi antar tabel)	5 days	Mon 29/04/19	Fri 03/05/19							

Project: Cinema.mpp Date: Thu 16/05/19		Task	Inactive Summary	External Tasks
		Split	Manual Task	External Milestone
		Milestone	Duration-only	Deadline
		Summary	Manual Summary Rollup	Progress
		Project Summary	Manual Summary	Manual Progress
		Inactive Task	Start-only	
		Inactive Milestone	Finish-only	

Page 1

ID	Task Mode	Task Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	March 2019					
14		pembuatan Desain User Interface (berupa mockup atau yang lainnya)	5 days	Mon 29/04/19	Fri 03/05/19		21	26	03	08	13	18
15												
16		Implementation	8 days	Mon 06/05/19	Wed 15/05/19							
17		pengkodean pada database yang sudah dibuat di tahap design	4 days	Mon 06/05/19	Thu 09/05/19							
18		pengkodean pada java berdasar interface (mockup) yang sudah dibuat di tahap design	4 days	Fri 10/05/19	Wed 15/05/19							
19		System	12 days	Thu 16/05/19	Fri 31/05/19							

Project: Cinema.mpp Date: Thu 16/05/19		Task	Inactive Summary	External Tasks
		Split	Manual Task	External Milestone
		Milestone	Duration-only	Deadline
		Summary	Manual Summary Rollup	Progress
		Project Summary	Manual Summary	Manual Progress
		Inactive Task	Start-only	
		Inactive Milestone	Finish-only	

Page 2

ID	Task Mode	Task Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	March 2019						
21		berupa testing untuk pengecekan pada aplikasi yang sudah dibuat apa aplikasi berjalan lancar atau terdapat error / bug	12 days	Thu 16/05/19	Fri 31/05/19		21	26	03	08	13	18	
22		system maintenance (perawatan) pada aplikasi dilakukan secara rutin	12 days	Thu 16/05/19	Fri 31/05/19								

Project: Cinema.mpp
Date: Thu 16/05/19

Task

Split

Milestone

Summary

Project Summary

Inactive Task

Inactive Milestone

External Tasks

External Milestone

Deadline

Progress

Manual Progress

Page 3

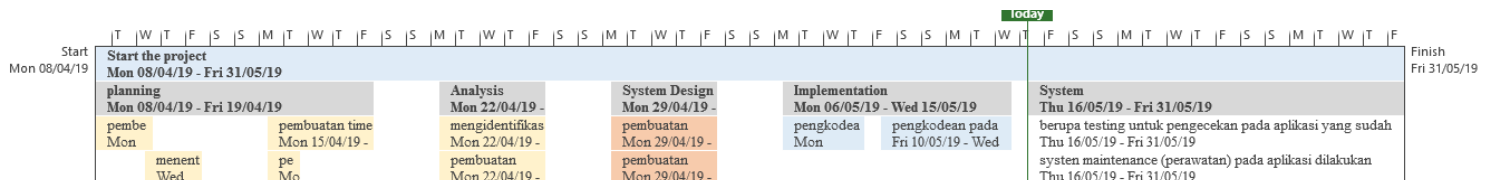
ket :

: kerja bersama

: kerja soyid

: kerja rifaul

Timeline



Daftar pustaka

Himawan (2008:2) tentang pengertian film dan pengertian bahasa film itu sendiri

Abdul Kadir (2014:61), tentang sistem merupakan perkumpulan unit

Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:2), Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memiliki makna atau arti.

Mohammad Rabiul Islam. (2011) tentang persyaratan situs web terbilang sukses.

Jurnal berjudul *“Internet Marketing: The New Era of Innovation in E commerce. International Conference on Software and Computer Applications IPCSIT”*

Kotler dan Keller (2012:5), pengertian pemasaran

Menurut Herlawati dan Widodo (2011:10), tentang Bahasa UML

Pinedo (2002), “Scheduling Theory, Algorithms and Systems”

<https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>