

Sistem Informasi *Reservasi* Tiket Bioskop Berbasis *Android*

Dwipa Handayani¹, Hendarman², Wiwiet Yuliana Putri³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹ dwipa.handayani@dsn.ubharajaya.ac.id

² hendarman.lubis@dsn.ubharajaya.ac.id

³ wiwiet.yputri@gmail.com

Abstrak – Teknologi informasi saat ini telah berkembang serta mulai mengarah pada penggunaan dua piranti untuk bertukar data tanpa memerlukan kabel untuk mentransmisikan data atau disebut dengan istilah wireless. Bidang industri perfilman di Indonesia adalah bagian sektor yang selalu memproduksi karya – karya seni perfilman, yang diproduksi baik dalam negeri ataupun luar negeri yang memiliki kualitas serta dapat menyediakan hiburan bagi masyarakat. Saat ini masyarakat masih memiliki kesulitan dalam melakukan pemesanan tiket serta kurang informasi mengenai jadwal tayang film dan informasi ketersediaan kursi. Bioskop sangat erat kaitannya dengan proses pemesanan, pembelian, dimana setiap konsumen dapat memesan tiket dimana saja tanpa harus mengantri di loket. Peneliti membuat sistem reservasi tiket online dengan menggunakan metode RAD. Metodologi yang digunakan dalam proses membangun aplikasi ini menggunakan RAD (Rapid Application Development) dengan Unified Modelling Language pemodelan yang memiliki beberapa tahapan yaitu : model analisis, model perancangan, dan model penerapan. Dalam tahapan – tahapan tersebut mendapatkan visualisasi dalam bentuk sequence, usecase, activity diagram. Dengan dirancang bangun pembuatan aplikasi sistem informasi reservasi tiket berbasis android diharapkan dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi dalam melakukan pembelian tiket secara online, informasi jadwal film serta informasi ketersediaan kursi secara efektif dan efisien.

Kata Kunci – Aplikasi, Online, Pemesanan, Metode Rapid Application Development, Unified Modelling Language, Sistem Informasi, Tiket

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah berkembang dan mulai mengarah kepada penggunaan dua piranti untuk bertukar data tanpa harus memerlukan kabel dalam mentransmisikan data atau disebut dengan istilah wireless. Bidang industri perfilman di Indonesia adalah satu bagian sektor yang selalu memproduksi sebuah karya seni perfilman, yang diproduksi baik dalam negeri ataupun luar negeri yang memiliki kualitas dan dapat menyediakan hiburan bagi setiap masyarakat, khususnya di Indonesia. Tingginya minat masyarakat dalam menonton film, sehingga dibangunlah jaringan bioskop. Dengan jumlah penonton yang bertambah setiap tahunnya sehingga menimbulkan antrian di loket begitu pun di Cinema 21 Grandmal Bekasi terjadi antrian di loket dan terkadang ada beberapa konsumen yang tidak mendapatkan tiket yang diinginkan dan perkembangan teknologi saat ini sudah baik serta menjadi bagian dalam kehidupan sehari – hari, disisi lain teknologi dimanfaatkan pada bidang industri perfilman untuk meningkatkan pelayanan. Bioskop sangat erat kaitannya dengan proses pemesanan, pembelian, dimana setiap konsumen dapat memesan tiket dimana saja tanpa harus mengantri di loket. Dengan adanya aplikasi sistem reservasi tiket online mempercepat konsumen dalam pemesanan tiket atau mendapat informasi tentang kursi kosong yang tersedia.

Studi penelitian mengenai sistem reservasi tiket telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya diantaranya yaitu; Menurut penelitian yang dilakukan Hani Siti Haviani, dan Asep Deddy Supriana

tentang Pengembangan Perangkat Lunak Pemesana Tiket Travel berbasis Web dan Mobile (2015) mempunyai permasalahan dalam proses pemesanan tiket yang dilakukan bersifat konvensional, yaitu konsumen pergi menuju shuttle atau tempat loket pemberangkatan untuk memesan tiket setelah itu baru dapat menanyakan fasilitas yang ada dalam kendaraan yang akan digunakannya termasuk jadwal jam keberangkatannya. Jurnal penelitian oleh Paramita Susanti tentang Sistem Informasi Reservasi dan Pengelolaan Keuangan pada Hotel DE'Premium Palembang berbasis Web dan SMS Gateway (2015). Rachmatullah, R. (2015). Penelitian Terdahulu Robby Rachmatullah. Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Bus Online Berbasis Web.

Fajar. (2014). Teknik Informatika. Aplikasi Reservasi Tiket Bus pada Handphone Android menggunakan Web Service. Siagian, A. S. (2011). Perancangan Sistem Aplikasi Android. Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Mobile Berbasis Android Studi Kasus di CV Abu Sulaiman Rent Car.

II. LANDASAN TEORI

[1] Reservasi adalah penyediaan atau pembukuan tempat dari fasilitas lain yang diminta oleh pemakai jasa (konsumen) sebelum pelaksanaan.

[1] Tiket adalah dokumen atau karcis perjalanan yang biasanya diterbitkan suatu perusahaan atau organisasi yang bergerak dibidang jasa, dimana format tiket berisi rute, waktu, tanggal, harga serta data konsumen yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan atau acara.

[2] Menurut (KBBI) kata bioskop adalah pertunjukan yang dapat memperlihatkan suatu kegiatan dalam bentuk gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara).

Oleh karena itu aplikasi reservasi tiket bioskop dapat diartikan sebagai sekumpulan item – item yang saling berhubungan dengan proses penyediaan tempat yang berisi tanggal, harga, jam pertunjukan yang akan ditayangkan. Dengan adanya informasi tersebut dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan tujuan dan literatur yang telah dijabarkan sebelumnya. Terdapat tiga langkah dalam metode RAD yang melibatkan seorang analisis dan pengguna dalam langkah penilaian, perancangan, dan penerapan. Tiga langkah tersebut diantaranya:



Gambar 1. Siklus RAD

1. *Requirements planning* (perencanaan syarat-syarat),

Dalam tahap ini pengguna dan seorang analisis bersama – sama melaksanakan kegiatan identifikasi dari semua tujuan didalam suatu aplikasi atau di suatu sistem serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang akan timbul dari semua tujuan tersebut.

2. *RAD design workshop* (workshop desain RAD),

Langkah kedua bertujuan untuk merancang dan memperbaiki gambaran dari sebuah aplikasi atau

sistem sebagai *workshop*. Seorang analisis serta pemrogram komputer mampu bekerja menciptakan, membangun dan merepresentasikan visual desainnya serta mekanisme kerja kepada pengguna.

3. *Implementation* (implementasi)

Langkah ketiga yaitu implementasi, seorang analisis bekerja dengan semua pengguna secara berkesinambungan serta berkelanjutan selama *workshop*, *sosialisasi* dan merancang bagian - bagian bisnis serta yang bersifat *nonteknis* suatu perusahaan atau organisasi. Segera mungkin ketika aspek-aspek bisnis tersebut disetujui serta sistem dibangun dan disaring, sehingga sistem baru yang sudah jadi tersebut atau bagian dari sistem diujicoba serta diperkenalkan kepada perusahaan atau suatu organisasi.

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Peneliti menggunakan langkah – langkah suatu kegiatan agar tercapai maksud serta tujuan dari hasil penelitian tersebut, aktivitas diawali dengan tahapan pertama yaitu latar belakang masalah serta merumuskan masalah yang akan timbul pada sistem yang saat ini sedang berjalan, perumusan masalah ini selanjutnya dijadikan parameter untuk tujuan penelitian setelah tujuan penelitian dirumuskan untuk tahap selanjutnya yaitu studi literatur yang diambil dari beberapa literatur untuk mendukung dari tujuan suatu penelitian secara alamiah. *Rapid Application Development* yang telah dirancang yang didapatkan dari studi literatur. Ketika RAD telah dirancang selanjutnya melakukan pembahasan dari tahapan penelitian, peneliti menggunakan penerapan unidentified modelling language diantaranya use-case diagram, sequence diagram, activity diagram dan class diagram, setelah itu diterapkan ke dalam tahapan penelitian berikutnya. Seluruh tahapan aktivitas tersebut dapat menghasilkan beberapa kesimpulan dari penelitian tersebut.

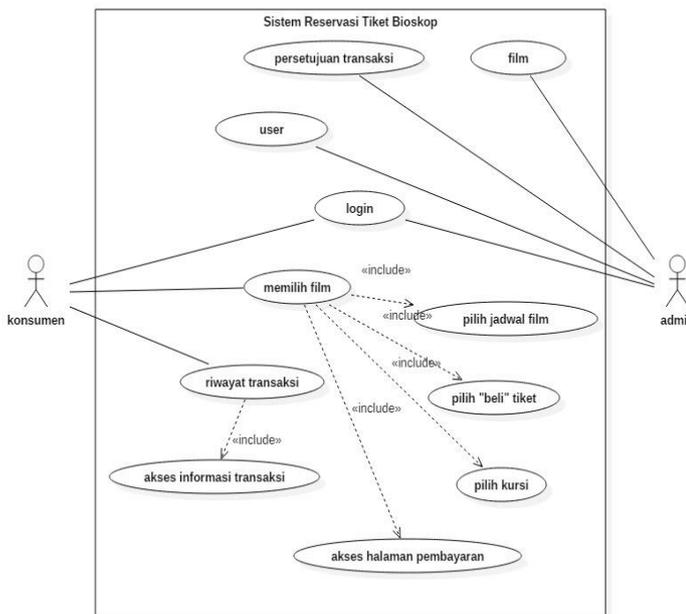
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu perusahaan dapat dikatakan lebih berhasil jika selalu memberikan peningkatan pelayanan yang sangat baik. Dari peningkatan pelayanan terhadap sistem yang dikembangkan akan memberikan suatu akurasi dalam pengolahan data, kehandalan terhadap konsistensi dalam pengolahan input dan outputnya serta kehandalan dalam menangani pengecualian, sistem yang mudah dan enak dipakai, dan mampu mengkoordinasi aktifitas untuk mencapai tujuan dan sasaran.

Sistem Lama	Sistem Baru
Pelayanan kurang maksimal terutama dalam proses pemesanan karena calon konsumen yang ingin mengetahui jadwal film melakukan pemesanan harus datang ke kantor penjualan tiket film terdekat	Pelayanan menjadi lebih maksimal dan cepat karena calon konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat penjualan tiket tapi dapat melakukan pemesanan langsung melalui akses website dan berbasis android

4.1 Usecase Diagram

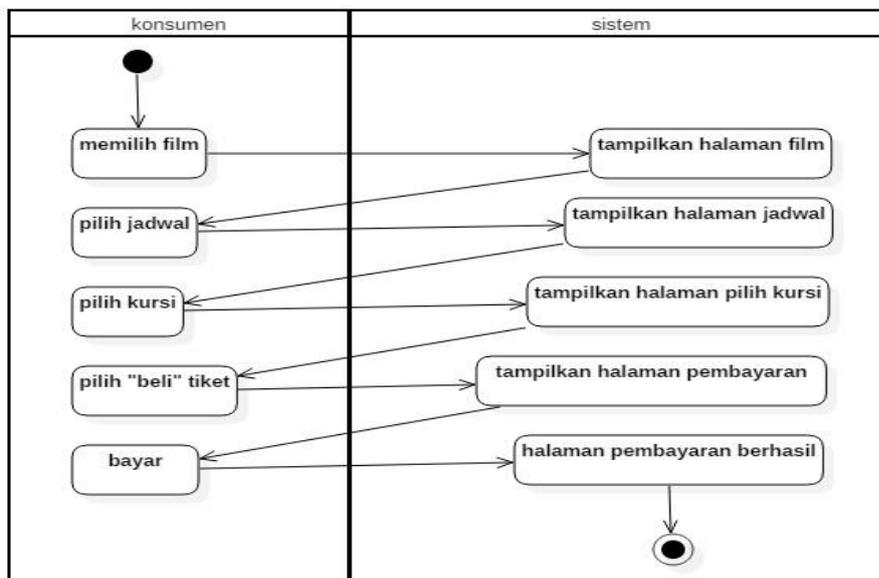
Usecase diagram sistem usulan sistem informasi *reservasi* tiket bioskop berbasis *android* untuk menjelaskan gambaran sistem dan aktor yang terlibat secara keseluruhan.



Gambar 2. Use Case diagram

4.2 Activity Diagram

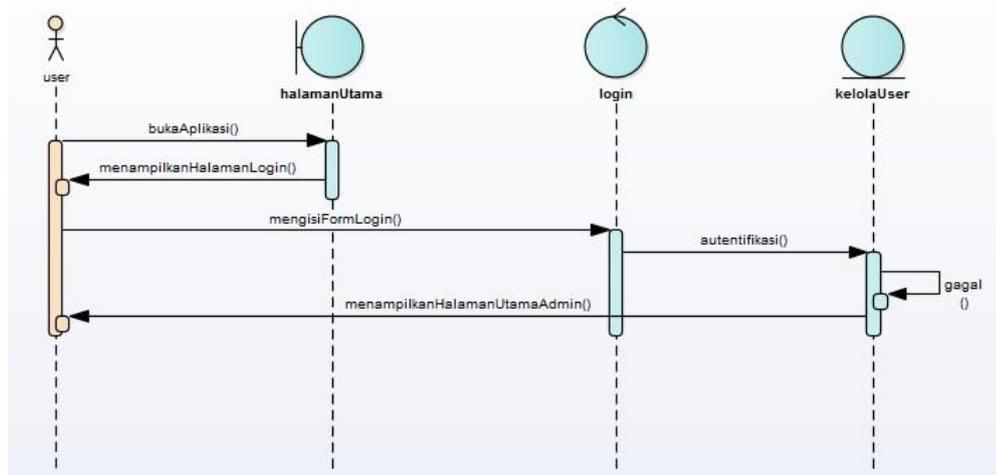
Activity Diagram ini menjelaskan bahwa konsumen mengakses aplikasi lalu sistem akan menampilkan daftar film, setelah itu konsumen memilih film untuk melihat jadwal film apa saja yang sedang tayang dan memesan tiket.



Gambar 3. Activity diagram

4.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram dari sistem informasi reservasi tiket bioskop berbasis android:



Gambar 4. *Sequence Diagram*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan :

1. Dengan adanya sistem informasi *reservasi* tiket bioskop berbasis *android* mempermudah bagi konsumen tanpa harus mengantri cukup lama.
2. Selain tidak mengantri dengan sistem informasi *reservasi* tiket bioskop berbasis *android* konsumen akan mendapatkan informasi jumlah kursi yang masih tersedia.
3. sistem informasi *reservasi* tiket bioskop berbasis *android* mempermudah konsumen memesan tiket di jauh-jauh hari sebelum akan pergi menonton dan dapat melakukan pembayaran secara *transfer/online*.
4. Dengan adanya sistem informasi *reservasi* tiket bioskop berbasis *android* diharapkan sebagai alternatif lain bagi konsumen dalam memperoleh seputar informasi jadwal film.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat kami tuliskan sebagai berikut :

1. Pengembangan lebih lanjut Sistem Informasi *Reservasi* Tiket Bioskop berbasis *Android* ini bahwa untuk pemesanan tiket tidak hanya dijalankan dibidang hiburan seperti tiket bioskop, melainkan dapat digunakan untuk pemesanan makanan dan minuman.
2. Dengan adanya aplikasi Sistem Informasi *Reservasi* Tiket Bioskop berbasis *Android* dapat dikembangkan lagi untuk menambahkan menu pembayaran dan mekanisme pengisian saldo kartu keanggotaan cinema untuk transaksi pembayaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada keluarga, teman – teman sejawat yang tercinta yang telah memberikan support penyusunan penelitian ini serta penulis juga banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik secara moral, doa, bimbingan, petunjuk, dan pengarahan, semoga penelitian ini dapat bermanfaat serta betguna bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] pengertian-reservasi. (2018, 06 23). Diambil kembali dari <http://www.definisimenurutparaahli.com>
- [2] bioskop. (2018, 06 24). Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id>: <https://kbbi.web.id/bioskop>
- [3] Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Aritonang, S.Kom.& Satyaputra, M.Sc, A. (2016). Let's Build Your Android Apps with Android Studio. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [5] Winarno, E., Zaki, A., & Community, S. (2014). S.T., M.Eng. Dalam Pemograman Web Berbasis HTML5, PHP, & JavaScript. Jakarta: PT. Elex Media Komputing .
- [6] Shalahddin, M., & Sukamto, A. R. (2014). Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- [7] Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Sofyan S. Kom, M. (2015). 5 Proyek Populer SMS Gateway. Jakarta: Pt. elex Media Komputindo.
- [10] Suryana, D. (2018). Android Studio : Belajar Android Studio. Bandung.