

REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS WEB

Ganda Yoga Swara, M.Kom*, Yunes Pebriadi**

*Dosen Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri

**Mahasiswa Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Padang

Jln. Gajah Mada, Kandis, Nanggalo – Padang

gandayogaswara@itp.ac.id

Abstract

Cinema contitute effort that work in giving fervice like entertainment to peoples. Implementation of ticket in the cinema, still doing by conventional and not efficient. Mamy people come make place to buy a tickep unable to handle it make many people waste time only to wait shift to buy a ticket.

Application that make in the final project to make people easier to booking flace and share film that they wanp to fee with thif application I hope can give system customer service so need tecnology information for make easier the way information so that process that we do can be more effective and efficient. Thif application making with web and MySQL as place to save the data.

Keywords: Cinema, Slate, Schedule Film, PHP, MySQL, Web.

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan istilah *Information and Communication Technology* (ICT), telah merambah berbagai bidang kehidupan. Sarana komunikasi berkembang dengan sangat pesat dan dengan mudah mendapatkan informasi baik dari telepon kabel, telepon seluler hingga satelit berkembang dengan sangat pesat. Sehingga dengan mudah bisa menikmati perkembangan teknologi komunikasi yang ditandai dengan kehadiran sejumlah piranti komunikasi mutakhir. Dengan perkembangan ICT setiap orang dapat mengolah, memproduksi serta mengirimkan ataupun menerima segala bentuk pesan komunikasi dimana saja dan kapan saja, seolah-olah tanpa mengenal batasan ruang dan waktu.

Bioskop merupakan usaha yang bekerja dalam memberikan pelayanan berupa hiburan kepada masyarakat. Dalam pelaksanaan pembelian tiket di bioskop, masih dilakukan secara konvensional dan tidak efisien. Banyaknya pengunjung yang datang membuat bagian pendaftaran tiket kewalahan dalam melayani proses pembelian tiket sehingga pengunjung banyak membuang waktu hanya untuk menunggu antrian pembelian tiket.

Bioskop merupakan suatu instansi pelayanan tontonan dengan berbagai jenis ruangan yang terbagi diantaranya, theater 1, theater 2, theater 3. Beberapa pelayanan seperti

penyebaran informasi pendaftaran tiket masih terbilang manual, dimana seringkali menyebabkan banyaknya antrian. Secara rata-rata jumlah pengunjung per hari secara keseluruhan mencapai ratusan pengunjung. Padahal pengunjung sangat berharap mendapatkan pelayanan yang bermutu baik yaitu cepat, murah dan efisien.

Dari permasalahan diatas maka akan di rancang sebuah website untuk pendaftaran tiket secara online di bioskop, untuk mempermudah calon pengunjung mendaftarkan tiket. maka penulis akan mencoba membuat aplikasi berbasis web untuk mempermudah pendaftaran tiket ke bioskop. Bisa membantu dan mempermudah pengunjung mendapatkan tiket dan pengunjung bisa pesan tiket sehari sebelum ditayangkan film.

Dengan penelitian ini diharap dapat mewujudkan sistem informasi pelayanan pelanggan yang mampu memberikan peningkatan kualitas bioskop. Untuk menunjang kelancaran sistem pelayanan pelanggan maka diperlukannya teknologi informasi guna memperlancar dan mempermudah jalannya informasi agar proses yang dilakukan dapat lebih efektif dan efisien. Maka dalam rangka kegiatan penelitian dan penyusunan proposal tugas akhir ini, penulis menetapkan judul ” **Rekayasa perangkat lunak pemesanan tiket online bioskop berbasis web**”

2. Studi Literatur

Dalam Penelitian ini penulis memperoleh teori-teori dari beberapa referensi kemudian penulis gunakan sebagai pedoman dan acuan untuk **Rekayasa perangkat lunak pemesanan tiket online berbasis web**, adapun referensinya :

Timotius Witono, Raphael Susanto (2012), dalam jurnal nya yang berjudul :“ *Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile*”. Dalam rancangan ini merancang aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis mobile untuk mempermudah pengunjung mencari tiket bioskop dan cari tempat duduk.

Kelebihan dari penelitian ini adalah penelitian ini pemesanan tiket berbasis mobile dan membeli tiket dan pesan tempat duduk, sedangkan penulis merancang sebuah aplikasi pemesanan tiket berbasis web, bisa boking tempat duduk dan membeli tiket seminggu sebelum tayang.

Tofik Indrajadja (2005), dalam jurnal nya yang berjudul :” *Aplikasi sistem penjualan tiket bioskop 21 berbasis web dan wap*”. Dalam rancangan aplikasi penjual tiket bioskop pelanggan harus membeli saldo untuk mendapatkan tiket bioskop.

Kelebihan dari penelitian ini adalah penelitian di atas sebelum membeli tiket bioskop harus beli saldo dulu, sedangkan aplikasi yang penulis buat bisa lasung beli tiket dan boking tempat duduk tanpa harus membeli saldo.

Ali Ibrahim (2011), dalam jurnal nya yang berjudul:” *Perancangan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web*” dalam rancangan mendapatkan informasi tiket pesawat secara cepat dan untuk mempermudah pembeli dalam melakukan pembelian tiket pesawat dimana dan kapan aja.

Dari jurnal di atas penulis melihat cara sistem pememesanan tiket, dan penulis melihat jurnal di atas caram pemesanan tiket pesawat, penulis kembangkan dalam aplikasi yang penulis buat yaitu pemesanan tiket bioskop.

Ery Hartati (2008), dalam jurnalnya yang berjudul :” *Sistem Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bioskop Secara Online Dengan menggunakan Active Server Pages.Net Berbasis Web Dan Wireless Application Protocol*” dalam rancangan ini membangun dan meimplimentasi pemesanan dan pembelian tiket bioskop dengan cara membelikan saldo dengan cara kerja sama dengan atm.

Kelebihan dari aplikasi di atas adalah aplikasi di atas Cuma bisa membeli tiket dan memilih ruangan, sedangkan aplikasi yang penulis bangun adalah bisa memboking tempat duduk dan memeli tiket seminggu sebelum jam tayang.

Hani Siti Haviani Nur Asiah¹, Asep Deddy Supriatna² (2015), dalam jurnal nya yang berjudul :” *Pengembangan Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web Dan Mobile*” dalam jurnal ini pengembangan perangkat lunak pemesanan tiket travel berbasis web dan mobile.

Dalam jurnal di atas menulis membuat acuan cara memboking tempat duduk, dan penulis kembangkan dalam aplikasi yang penulis buat.

2.1 Pengertian Perangkat Lunak

Perangkat Lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program maupun prosedur yang didalam nya merupakan kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

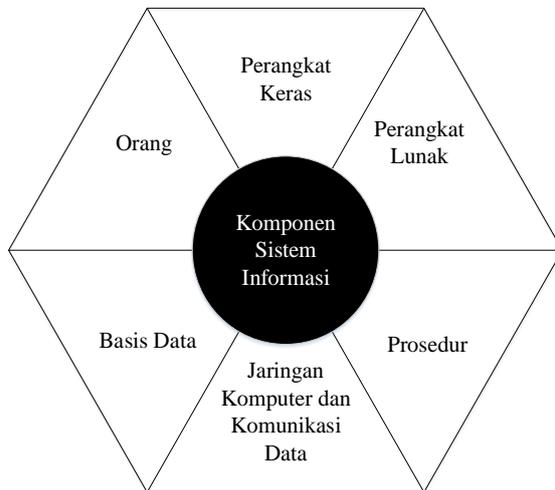
Sistem informasi adalah kegiatan yang mencakup semua aspek dalam perolehan (gathering), pengkombinasian (combining), penyimpanan (storing) dan penggunaan (using) informasi untuk mencapai tujuan tertentu dari dibuatnya suatu sistem.

2.3 Komponen Sistem Informasi

Adapun komponen dari sistem informasi adalah :

- a. Perangkat keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat lunak (*software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Prosedur (*procedure*) : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang (*brainware*) : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.

- e. Basis data (*database*) : sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



Gambar 1. Komponen Sistem Informasi

2.4 Jenis-jenis Sistem Informasi

Sistem informasi dengan tujuan yang berbeda-beda, tergantung kepada kebutuhan suatu perusahaan, informasi dibagi dalam beberapa bagian :

a. *Transaction Processing Sistem (TPS)*

TPS adalah sistem informasi yang terkomputerisasi yang dikembangkan untuk memproses data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti daftar gaji dan inventaris. TPS berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Data yang dihasilkan oleh TPS dapat dilihat atau digunakan oleh manajer.

b. *Office Automation System (OAS) dan Knowledge Work System (KWS)*

OAS dan KWS bekerja pada level *knowledge*. OAS mendukung pekerja data, yang biasanya tidak menciptakan pengetahuan baru melainkan hanya menganalisis informasi semedikian rupa untuk mentransformasikan data atau memanipulasikannya dengan cara-cara tertentu sebelum menyebarkannya secara keseluruhan dengan organisasi dan kadang-kadang diluar organisasi. KWS mendukung para pekerja professional seperti ilmuwan, Insinyur dan Doctor dengan membantu

menciptakan pengetahuan baru dan memungkinkan mereka mengkontribusikannya ke organisasi atau masyarakat.

c. *Sistem Informasi Manajemen (SIM)*

SIM tidak mengganti TPS, tetapi mendukung spectrum tugas-tugas organisasional yang lebih luas dari TPS, termasuk analisis keputusan dan pembuatan keputusan. SIM menghasilkan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan, dan juga dapat membantu beberapa fungsi informasi bisnis yang sudah terkomputerisasi (basis data).

d. *Decision Support Sistem (DSS)*

DSS hampir sama dengan SIM, karena menggunakan basis data sebagai sumber data. DSS bermula dari SIM karena menekankan pada fungsi mendukung pmbuat keputusan diseluruh tahap-tahapnya, meskipun keputusan actua tetap wewenang eksklusif pembuat keputusan.

e. *Expert Sistem (ES) dan Artifical Intelegant (AI)*

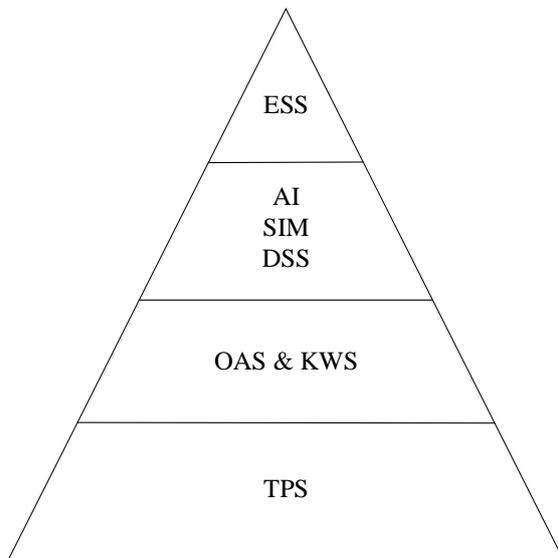
AI adalah untuk mengembangkan mesin-mesin berfungsi secara cerdas. Dua cara untuk melakukan riset adalah memahami bahasa ilmiahnya dan menganalisis kemampuannya berfikir melalui problem sampai kesimpulan logiknya.

f. *Group Decision Support System (GDSS) dan Computer-Support Collaboration Work System (CSCW)*

Bila kelompok perlu bekerja bersama-sama untuk membuat keputusan semi terstruktur, maka GDSS memuat suatu solusi. Kadang-Kadang GDSS disebut juga dengan CSCW yang mencakup perangkat lunak yang disebut dengan "*groupware*" untuk kolaborasi tim melalui komputer yang terhubung dengan jaringan.

g. *Executive Support System*

EES tergantung pada informasi yang dihasilkan TPS, SIM dan EES membantu eksekutif mengatur interaksinya dengan lingkungan eksternal dengan menyediakan grafik-grafik dan pendukung komunikasi ditempat-tempat yang bisa diakses kantor.



Gambar 2. Jenis – jenis sistem informasi

2.5 Pengetian Basis Data

Basis data atau *Database* adalah kumpulan informasi yang disusun dan merupakan suatu kesatuan yang utuh yang disimpan di dalam perangkat keras (komputer) secara sistematis sehingga dapat diolah menggunakan perangkat lunak. Dengan sistem tersebut data yang terhimpun dalam suatu database dapat menghasilkan informasi yang berguna.

2.6 Operasi Dasar Basis Data

Ada beberapa operasi basis data diantaranya :

- a. **Pembuatan basis data baru** (*create database*), yang identik dengan pembuatan lemari arsip yang baru.
- b. **Penghapusan basis data** (*drop database*), yang identik dengan perusakan lemari arsip (sekaligus beserta isinya jika ada).
- c. **Pembuatan file/tabel baru** ke suatu basis data (*create table*), yang identik dengan penambahan map arsip baru ke sebuah lemari arsip yang telah ada.
- d. **Penghapusan file/tabel** dari suatu basis data (*drop table*), yang identik dengan perusakan map arsip lama yang ada di sebuah lemari arsip.
- e. **Penambahan/pengisian data baru** ke sebuah file/tabel di sebuah basis data (*insert*), yang identik dengan penambahan lembaran arsip ke sebuah map arsip.

- f. **Pengambilan data** dari sebuah file/tabel (*retrieve/search*), yang identik dengan pencarian lembaran arsip dari sebuah map arsip.
- g. **Pengubahan data** dari sebuah file/tabel (*update*), yang identik dengan perbaikan isi lembaran arsip yang ada di sebuah map arsip.
- h. **Penghapusan data** dari sebuah file/tabel (*delete*), yang identik dengan penghapusan sebuah lembaran arsip yang ada di sebuah map arsip.

2.7 Normalisasi Basis Data

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasikan data kedalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai didalam suatu organisasi.

Tujuan dari normalisasi adalah :

- a. Untuk menghilangkan kerangkapan data.
- b. Untuk mengurangi kompleksitas.
- c. Untuk mempermudah pemodifikasian data.

Proses normalisasi antara lain :

- a. Data diuraikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dianalisis berdasarkan persyaratan tertentu kebeberapa tingkat.
- b. Apabila tabel yang diuji belum memenuhi persyaratan tertentu maka tabel tersebut perlu dipecah menjadi beberapa tabel yang lebih sederhana sampai memenuhi data yang optimal.

Bentuk-bentuk dari normalisasi adalah :

- a. Bentuk tidak normal (*unformalized form*)
Bentuk ini merupakan bentuk data yang direkam, tidak ada keharusan untuk mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi.
- b. Bentuk normal pertama (1NF atau *first normal form*)

Bentuk normal pertama mempunyai ciri-ciri yaitu setiap data dibentuk dalam *flat file* (file dasar) dan data dibentuk dalam satu record demi satu record. Tidak ada set atribut yang berulang-ulang atau atribut yang bernilai ganda.

- c. Bentuk normal kedua (2NF atau *second normal form*)

Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal pertama, atribut bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi pada kunci utama, atau *primary key*, sehingga untuk bentuk normal

kedua haruslah sudah ditentukan kunci-kunci *field*. Kunci *field* harus unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

- d. Bentuk normal ketiga (3NF atau *three normal form*)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan sama atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transi, dengan kata lain setiap atribut bukab kunci haruslah bergantung pada *primery key* secara menyeluruh.

2.8 Komponen Sistem Basis Data

- a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang biasanya terdapat dalam sebuah sistem basis data adalah :

- 1) Komputer (satu untuk sistem yang stand-alone atau lebih dari satu untuk sistem jaringan).
- 2) Memori sekunder yang *on-line* (*Harddisk*).
- 3) Memori sekunder yang *off-line* (*tape* atau *Removable Disk*) untuk keperluan backup data.
- 4) Media / perangkat komunikasi (untuk sistem jaringan).

- b. Sistem Operasi (*Operating System*)

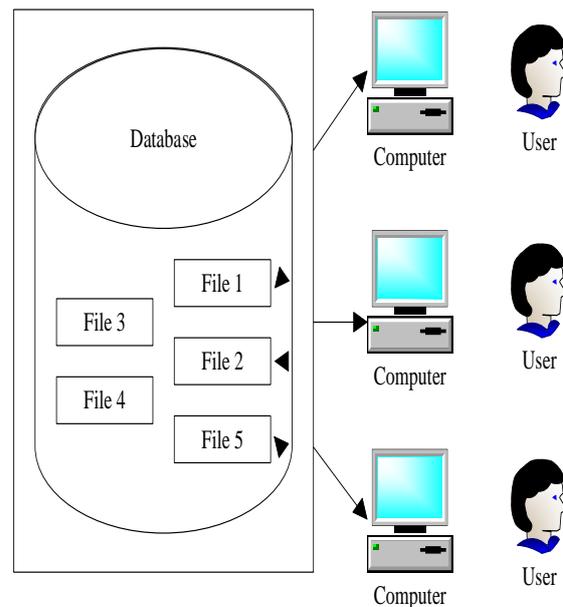
Secara sederhana, sistem operasi merupakan program yang mengaktifkan / memfungsikan sistem komputer, mengendalikan seluruh sumber daya (*resource*) dalam komputer dan melakukan operasi-operasi dasar dalam komputer (operasi I / O, pengelolaan file dan lain-lain). Sejumlah sistem operasi yang banyak digunakan seperti : MS-DOS, MS-Windows 3.1, MS-Windows 95 (untuk komputer *stand-alone* atau untuk komputer *client* dalam sistem jaringan) atau Novel_netware, MS-Windows NT, Unix dan Sun-Solaris (untuk komputer server dalam situs jaringan).

- c. Basis Data (*Database*)

Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi. Memiliki sejumlah objek basis data (seperti file / tabel, indeks dan lain-lain). Selain menyimpan data, setiap basis data juga mengandung / menyimpan definisi struktur (baik untuk basis data maupun objek-objeknya secara detail).

- d. Sistem Pengelola Basis Data (*Database Management System/DBMS*)

Pengelola basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah Perangkat Lunak (sistem) yang khusus / spesifik. Perangkat lunak inilah (DBMS) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali. Ia juga menerapkan mekanisme pengamanan data pemakaian data secara bersama, pemaksaan keakuratan/konsistensi data dan sebagainya.



Gambar 3. Sistem Basis Data (DBMS)

- e. Pemakai (*User*)

Ada beberapa jenis / tipe pemakai terhadap suatu sistem basis data yang dibedakan berdasarkan cara mereka berinteraksi terhadap sistem :

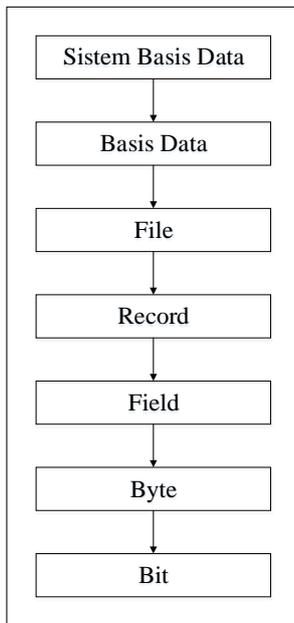
- 1) Programmer Aplikasi
- 2) User Mahir (*Casual User*)
- 3) User Umum (*End User / Naive User*)
- 4) User Khusus (*Spacialized User*)

- f. Aplikasi (Perangkat Lunak) Lain

Aplikasi (perangkat lunak) lain ini bersifat operasional. Artinya ada / tidaknya tergantung pada kebutuhan kita. DBMS yang kita gunakan lebih berperan dalam pengorganisasian data dalam basis data, sementara bagi pemakai basis data (khususnya yang menjadi *end-user / naive user*) dapat dibuatkan / disediakan program khusus lain untuk melakukan pengisian, pengubahan dan pengambilan data.

2.9 Hierarki Database

Hierarki adalah urutan atau urutan dari tingkatn abstraksi menjadi seperti dtruktur pohon. Hierarki membentuk sesuatu pada beberapa aturan yang khusus atau berdasarkan peringkat (misalnya kompleksitas dan tanggung jawabnya). Adapun bentuk dari hierarki sebuah database dapat dilihat dari Gambar 4. adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Hierarki Data Dalam Database

Hierarki data dalam data base mulai dari yang terbesar ke yang terkecil yaitu :

- a. *Database*
Suatu database menggabarkan data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.
- b. *File*
Merupakan kumpulan dari *record-record*.
- c. *Record*
Suatu record menggambarkan suatu atribut dari *record*, dimana kumpulan *field* mementuk suatu *record*.
- d. *Field*
Suatu *field* menggambarkan suatu atribut dari *record*, dimana kumpulan *field* membentuk suatu *record*.
- e. *Byte*
Atribut dari *field* berupa huruf yang membentuk nilai dari sebuah *field*
- f. *Bit*
Merupakan bagian terkecil dari data secara keseluruhan yaitu berupa karakter ASCII (*American Standar Code Form*

Information Intercharge). Nol adalah suatu yang merupakan komponen pembentukan *byte*.

2.10 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan harus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

DFD merupakan alat bantu dalam mengggambarkan atau menjelaskan sistem yang berjalan secara logis. Beberapa simbol dari *DFD* dapat dilihat pada tabel :

Simbol	Nama	Penjelasan
	Sumber dan tujuan data	External entity merupakan kesatuan di luar lingkungan sistem bisa berupa orang, organisasi dan sistem lain
	Arus data	Arus data yang masuk dan keluar dalam sebuah sistem
	Proses transformasi	Proses yang mengubah input menjadi output
	Penyimpanan data	Penyimpanan data digambarkan dengan dua garis horizontal.

Gambar 5. Simbol *DFD*

2.11 Pengertian Web

World Wide Web (Biasa disingkat *WWW*) atau web adalah salah satu dari sekian banyak layanan yang ada diinternet. Layanan ini paling banyak digunakan diinternet untuk menyampaikan informasi karena sifatnya mendukung multimedia. Artinya informasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tapi juga gambar, video dan suara.

3. Context Diagram

Secara garis besar alur sistem digambarkan seperti Gambar 6.



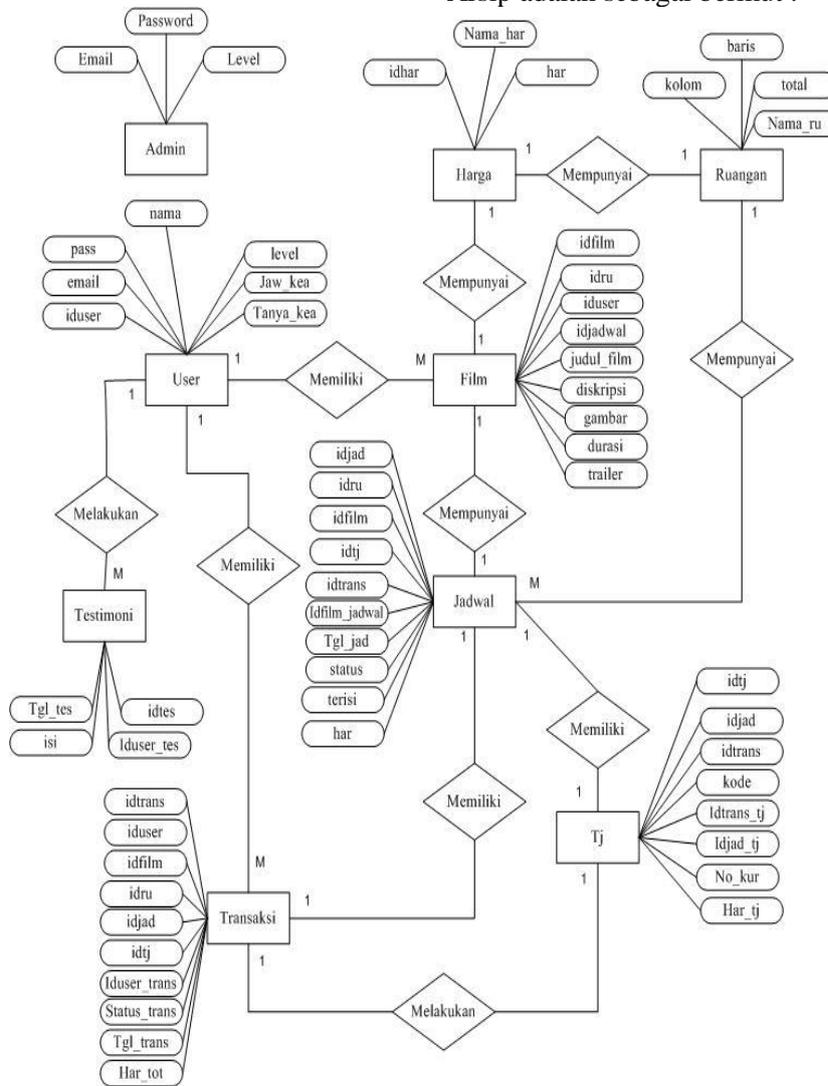
Gambar 6. Diagram Context

3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Relasi antar tabel harus dirancang untuk sebaik mungkin untuk mendukung kelancaran dalam pengolahan. Tabel-tabel yang telah berelasi memudahkan programmer dalam menentukan melaksanakan kerja dalam proses

pengumpulan data, pembentukan tabel dan pembentukan laporan.

Entity relational data merupakan cara untuk mengorganisasi data, dimana diagram ini akan memperlihatkan hubungan entitas yang terdapat didalam sistem. ERD untuk Rekayasa Perangkat Lunak Untuk Penyedia Layanan Arsip adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. Pembahasan

4.1 Halaman Beranda

Halaman utama ini merupakan dimana ketika user mengetik link atau alamat web, dalam kasus ini bioskop. Maka akan muncul halaman utama dari web theater raya, didalam halaman utama terdapat beberapa submenu yang di sediakan, adapun bentuk halaman utama dan subsubmenu yang terdapat di web ini sebagai berikut.



Gambar 8. Halaman Utama

4.2 Halaman Tentang

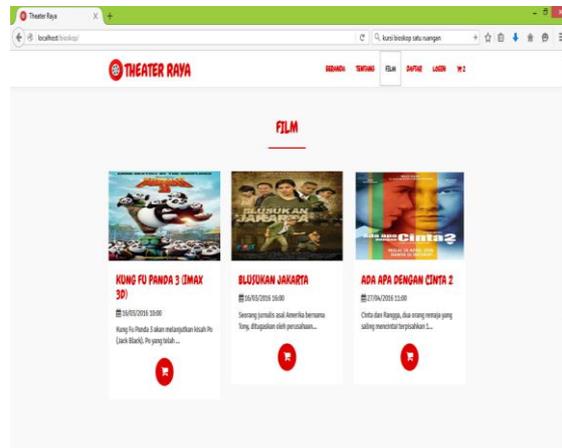
Halaman tentang berfungsi untuk menampilkan halaman profil perusahaan secara umum, sehingga *user* dapat melihat dan mengetahui sejarah berdirinya perusahaan bioskop theater raya, adapun tampilannya sebagai berikut



Gambar 9. Halaman Tentang

4.3 Halaman Film

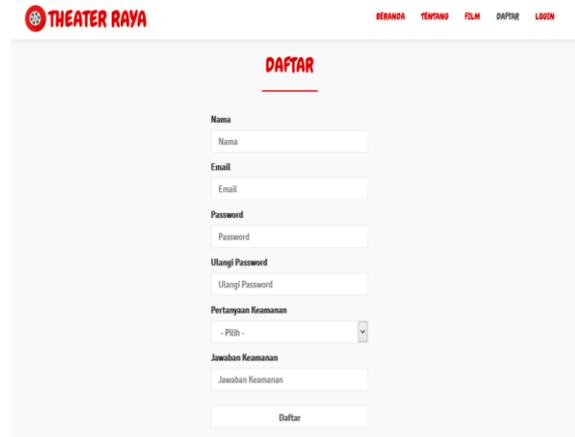
Halaman film adalah halaman film atau halaman tampilan film yang akan ditayang di bioskop, agar penonton tahu film yang akan ditayang, dapat dilihat seperti halaman dibawah.



Gambar 10. Halaman Film

4.4 Halaman Daftar

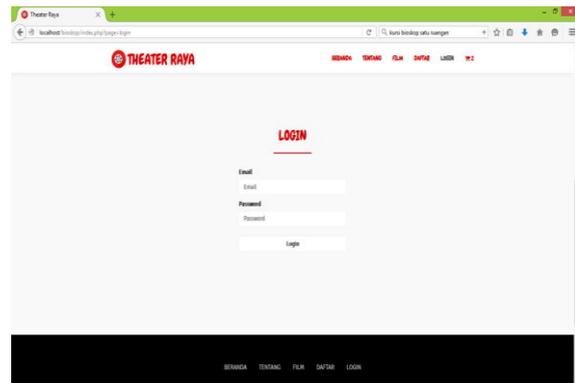
Tampilan halaman ini merupakan halaman pendaftaran pelanggan dan pada halaman ini terdapat beberapa form yang nantinya di isi oleh pelanggan. Adapun bentuk tampilannya sebagai berikut.



Gambar 11. Halaman Daftar

4.5 Halaman Login User

Halaman *Login* merupakan halaman gerbang pemisah sebelum memasuki menu apa saja yang dapat diakses oleh user. Dengan menginputkan username dan password yang telah dibuat, maka *user* dapat mengakses menu yang masing-masing. Dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 12. Halaman Login User

4.6 Halaman Setelah User Login

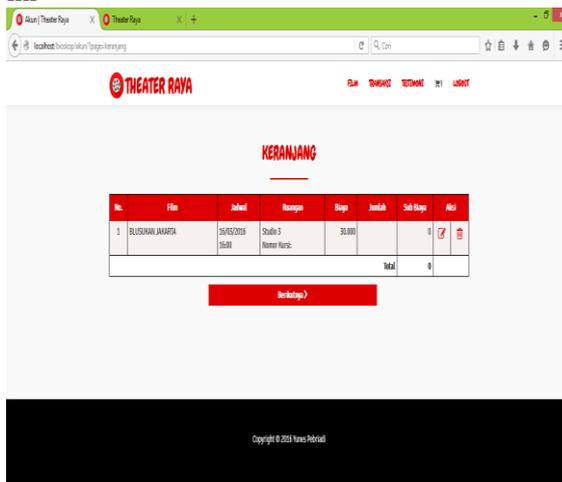
Halaman ini merupakan tampilan halaman setelah user melakukan login dan halaman ini menampilkan info film yang disediakan oleh theater raya, pada halaman ini terdapat beberapa submenu, adapun tampilannya sebagai berikut



Gambar 13. Halaman Setelah User Login

4.7 Tampilan Halaman Keranjang

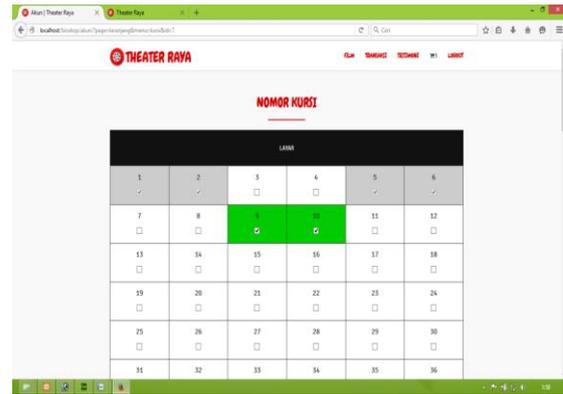
Halaman keranjang berfungsi untuk menampilkan film yang telah di tanda pelanggan atau film yang pelanggan nonton sebelum di boking, Seperti gambar di bawah ini



Gambar 14. Halaman Keranjang

4.8 Halaman Pemilihan Kursi

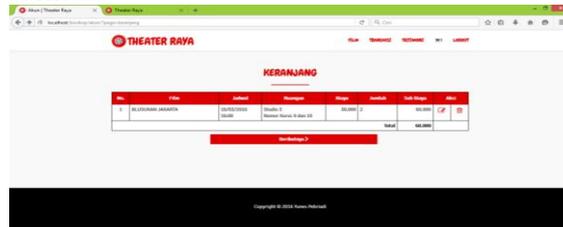
Halaman ini menampilkan kursi yang sudah diboking ataupun belum diboking oleh pelanggan. Untuk memilih kursi pelanggan bisa memilih lebih dari satu, kursi yang sudah di boking oleh pelanggan sebelumnya, maka kursi tidak dapat di boking lagi. Adapun bentuk tampilannya sebagai berikut.



Gambar 15. Halaman Pemilihan Kursi

4.9 Halaman setelah Pemilihan Kursi

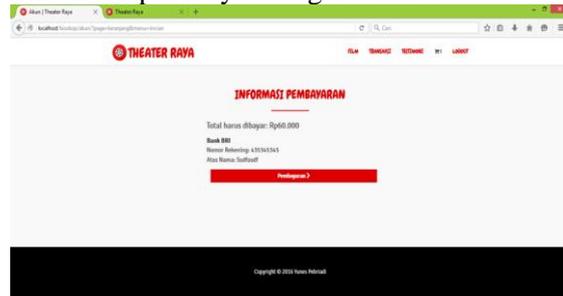
Halaman ini menampilkan halaman setelah pemilihan baku oleh pelanggan, tahap selanjutnya pelanggan mengklik tombol berikutnya untuk melihat bank tujuan tranfer bayarnya, adapun bentuk tampilannya sebagai berikut.



Gambar 16. Halaman Setelah Pemilihan Kursi

4.10 Halaman Informasi Pembayaran

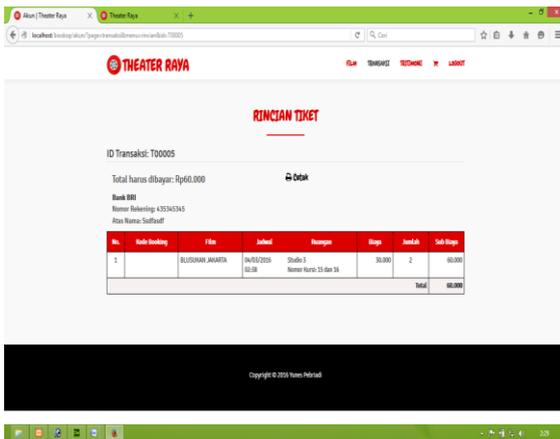
Halaman ini merupakan halaman menampilkan informasi pembayaran, adapun bentuk tampilannya sebagai berikut.



Gambar 17. Halaman Informasi Pembayaran

4.11 Halaman Rician Pembelian Tiket

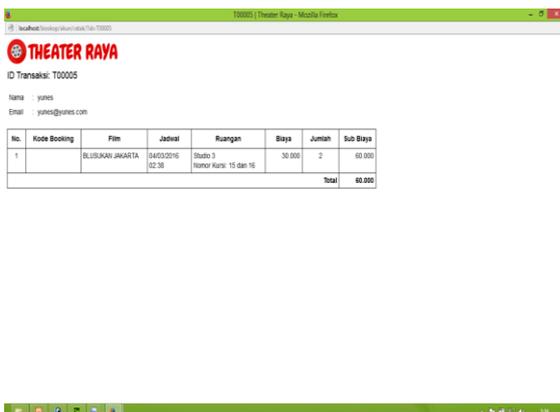
Halaman ini merupakan halaman rician pembelian tiket, pada halaman ini pelanggan dapat mencetak bukti transaksi pembayarannya, adapun bentuk tampilannya sebagai berikut.



Gambar 18. Halaman Rician Pembelian Tiket

4.12 Halaman Cetak Transaksi Pembayaran

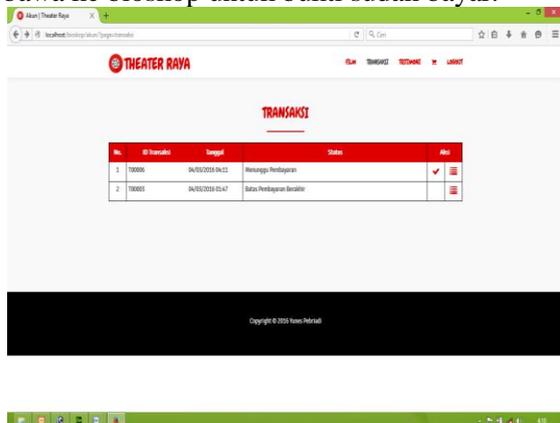
Halaman ini menampilkan halaman cetak transaksi pembayaran. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat berapa jumlah pembayaran setelah pembelian tiket oleh pelanggan, dan bisa langsung membayar di bank.



Gambar 19. Halaman Cetak Transaksi Pembayaran

4.13 Halaman Transaksi

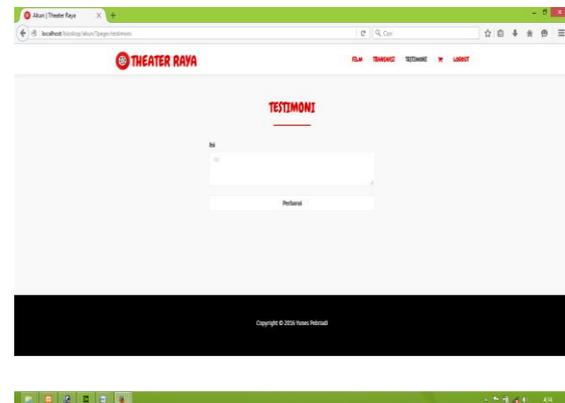
Halaman transaksi ini berfungsi untuk mendapat id transaksi tanda sudah bayar dan di bawa ke bioskop untuk bukti sudah bayar.



Gambar 20. Halaman Transaksi

4.14 Halaman testimoni

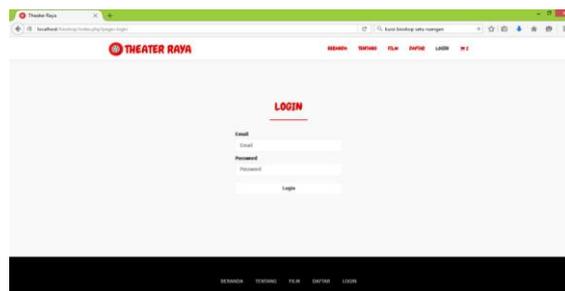
Halaman testimoni ini berfungsi untuk pelanggan yang mau memberi komentar tentang bioskop atau pun film yang sudah ditonton.



Gambar 21. Halaman Testimoni

4.15 Halaman Login admin

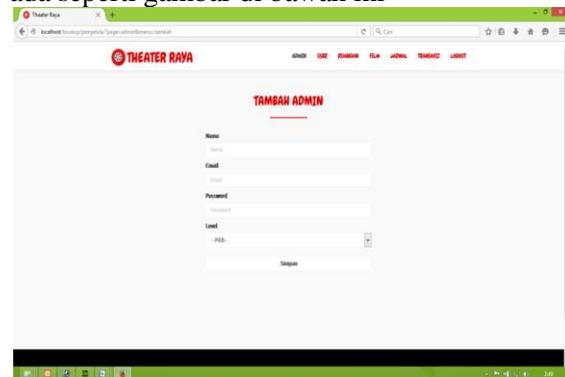
Tampilan halaman ini merupakan tampilan login admin, adapun tampilannya sebagai berikut



Gambar 22. Halaman Login User

4.16 Halaman tambah admin

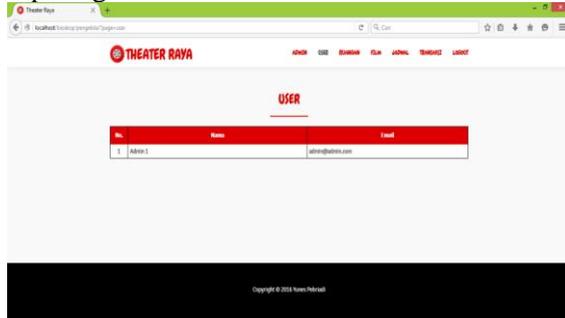
Dalam halaman ini admin bisa menambah admin baru dan menghapus admin yang sudah ada seperti gambar di bawah ini



Gambar 23. Halaman Bukti Pembayaran

4.17 Halaman daftar User

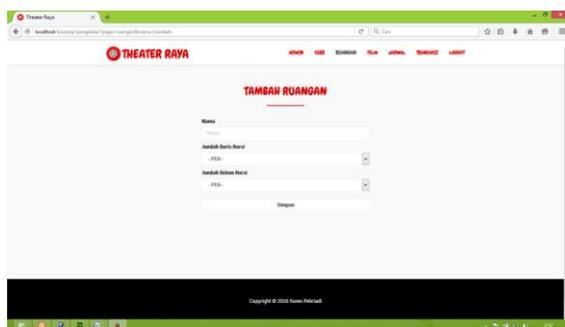
Halaman daftar admin ini berfungsi melihat admin yang sudah terdaftar di bioskop seperti gambar di bawah ini



Gambar 24. Halaman Daftar User

4.18 Tampilan Halaman tambah ruang

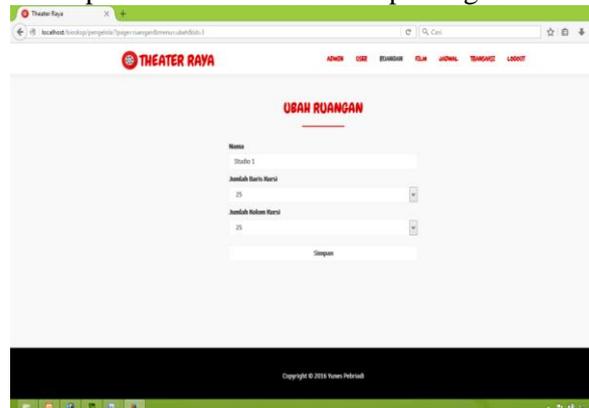
Tampilan tambah ruangan ini admin bisa tambah ruangan dan tambah kursi bioskop.



Gambar 25. Halaman Tambah Ruangan

4.19 Halaman Edit ruangan

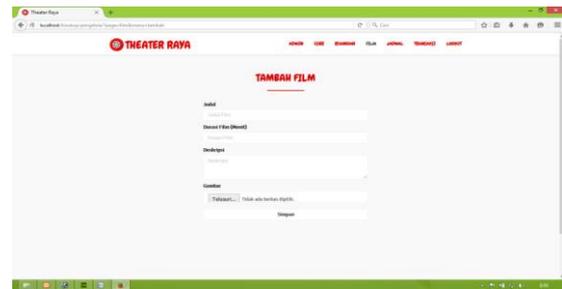
Tampilan edit ruangan ini berfungsi admin bisa edit ruangan yang telah terdaftar di bioskop dan menambah kursi tiap ruangan.



Gambar 26. Halaman Ubah Ruangan

4.20 Halaman tambah film

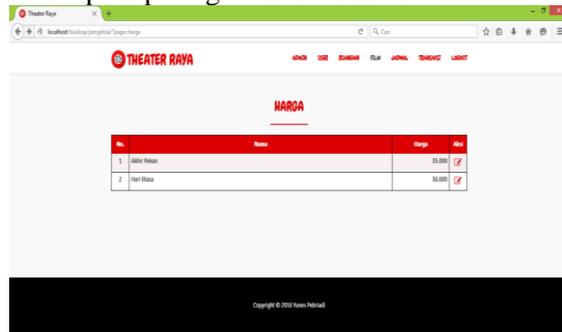
Halaman tambah film ini admin bisa tambah film dan menghapus film seperti gambar di bawah ini.



Gambar 27. Halaman Tambah Film

4.21 Tampilan Halaman harga

Halaman harga ini admin bisa merubah harga tiket atau pun menghapus harga tiket di bioskop. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 28. Halaman Harga

4.22 halaman tambah jadwal

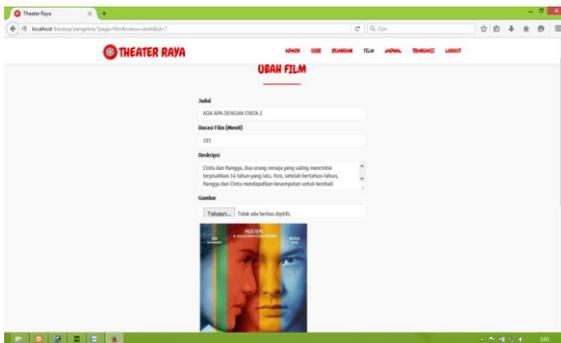
Halaman tambah jadwal ini admin bisa menambah jadwal tayang film atau menghapus jadwal film. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 29. Halaman Tambah Jadwal

4.23 Halaman ubah film

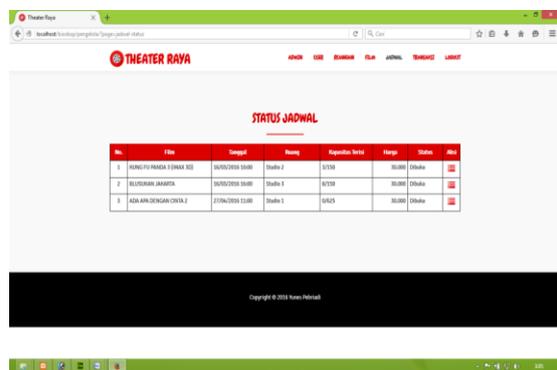
Halaman ubah film ini admin bisa merubah film yang sudah ada atau merubah judul film.



Gambar 30. Halaman Ubah Film

4.24 Halaman status jadwal

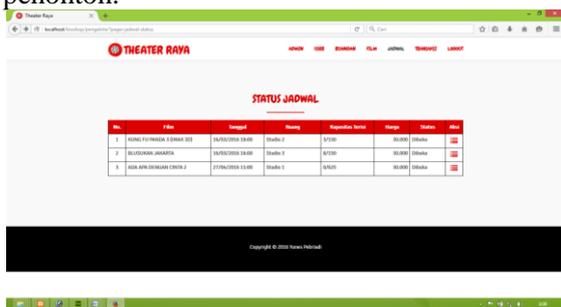
Halaman status jadwal ini admin melihat apakah film untuk pembelian film masih dibuka atau sudah tutup.



Gambar 31. Halaman Status Jadwal

4.25 Halaman penonton

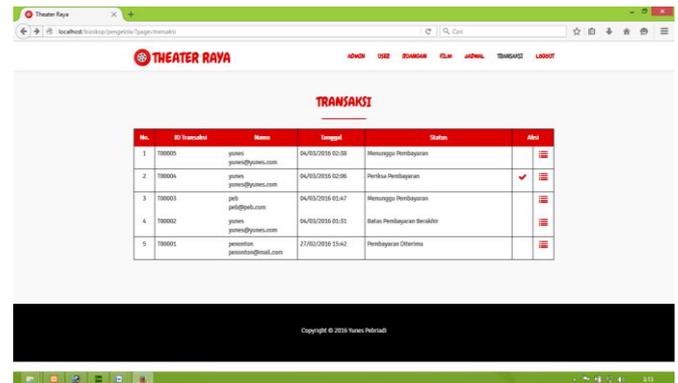
Halaman penonton ini admin melihat penonton dan mencetak bukti pembayaran penonton.



Gambar 32. Halaman Penonton

4.26 Halaman status transaksi

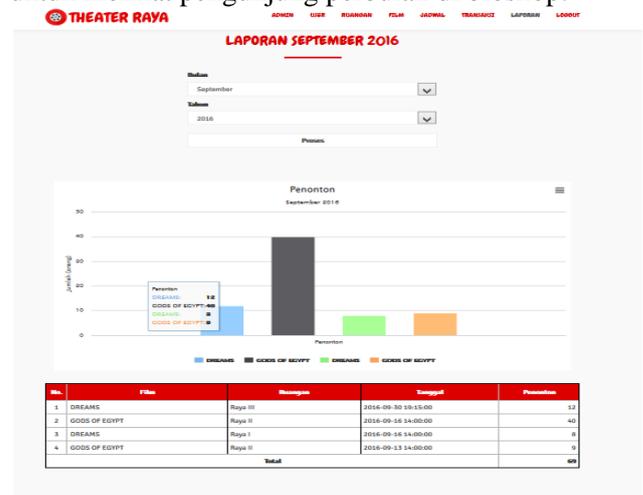
Halaman status transaksi admin melihat status pengunjung untuk pembelian tiket bioskop.



Gambar 33. Halaman Status Transaksi

4.27 Tampilan Halaman Laporan

Halaman laporan ini adalah halaman untuk melihat pengunjung perbulan di bioskop.



Gambar 34. Halaman Laporan

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket online berbasis web, dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh calon penonton baru secara cepat, tepat dan akurat.
2. Memudahkan para penonton untuk mendapatkan informasi tentang film yang disukai apabila tiket sudah di booking dan tidak bisa datang, tiket atau uang tidak bisa di kembalikan.
3. Menu dari website bioskop ini mudah dimengerti oleh pengguna.

5.2 Saran – Saran

Setelah menarik beberapa kesimpulan dari analisa yang dibuat, maka penulis

mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan sistem yang baru dibangun ini. Saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penambahan fitur yang dibutuhkan, seperti fitur diskon.
2. Menambahkan koneksi pembayaran transaksi secara otomatis terhubung ke bank.
3. Aplikasi ini kalau bisa di perkebangkan menjadi adroid.

Daftar Pustaka

- Hartati, Ery(2008), dalam jurnal:” *Sistem Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bioskop Secara Online Dengan menggunakan Active Server Pages.Net Berbasis Web Dan Wireless Application Protocol*”
- Haviani, Siti, Hani DLL(2015), dalam jurnal:” *Pengembangan Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web Dan Mobile*”
- Ibrahim, Ali(2011), dalam jurnal:” *Perancangan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web*”
- Sadewo, Prasetyo, Adi(2014), dalam jurnal:” *Rancang bangun sistem informasi pemesanan tiket bus berbasis web pada PO.Selamet*”
- McLeod Jr, Raymond, 1995. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : PT. Prenhallindo.
- Presiden RI. 2009. *Undang-Undang Republik No 43 Tahun 2009*. Jakarta : Peraturan Negara.
- Witono, Timotius(2012), dalam jurnal:” *Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile*”..
- Qalbi, Illyan Ainun. 2014. *Konsep Dasar Basis Data*. Samarinda : Universitas Mulawarman.