

RANCANGAN BANGUN E-TICKET BIOSKOP DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB

Jeperson Hutahaean¹⁾, Evi Ariyanti Purba¹⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran
Jl. Prof H.M Yamin No. 173 Kisaran, Sumatera Utara 21222
e-mail: jepersonhutahaean@gmail.com

Abstrak: Pada aplikasi yang penulis buat ini mempunyai peranan khusus dibidang penjualan online yang mana website yang penulis rancang ini menggunakan bahasa pemrograman adobe dremweaver C3 dan software xampp sebagai database di website yang penulis buat ini, sistem kerja dari website e-tiket bioskop online ini jika client ingin membeli sebuah tiket dari jadwal film konsumen harus klik cover menu film dan akan muncul biodata film tersebut isi dan transfer uang ke bank yang sudah dituju lalu konsumen akan diberi password kemudian masukan password tersebut ke website e-tiket bioskop maka tiket sudah bisa di cetak atau di print jika data anda tadi sudah di validasi admin.

Kata Kunci: Bioskop, E-Tiket, Website

Abstract: In the application the author made this has a special role in the field of online sales which websites the author designed using programming languages adobe Dremweaver C3 and software xampp as a database on the website writer for this, the working system of the e-cinema tickets online if client wanted to buy a ticket from the filming schedule consumers should click on the cover of the menu of movies and will appear bio film's content and transfer the money to a bank that has been addressed then the consumer will be given a password and then input the password to the e-tickets for the cinema, the ticket can be printed or in print if your data was already in the validation admin.

Keywords: Cinema, Etiquette, Website

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif. Ketatnya persaingan dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang ada menuntut suatu sistem yang lebih baik, cepat dan handal dalam menyelesaikan masalah

Pada zaman yang modern pada saat sekarang ini, perkembangan dunia perfilman sudah berkembang dengan cepat. Ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya dunia perindustrian perfilman yang menghasilkan film-film yang bermutu. Ini dapat dilihat dari animo masyarakat yang ingin menyaksikan film –film tersebut di gedung bioskop.

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Banyak teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan, seperti misalnya internet. Fakta yang tidak bisa ditolak saat ini adalah kenyataan hampir segala hal dapat diperoleh di internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

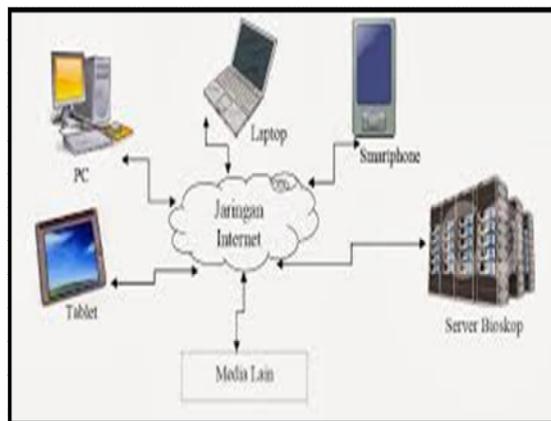
Meskipun demikian, teknologi ini masih belum dimanfaatkan sepenuhnya. Adapun salah satu masalah yang menarik perhatian penulis adalah masalah yang cukup sederhana namun sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu pemesanan tiket bioskop. Banyak pelanggan yang harus antri cukup lama untuk mendapatkan tiket, bahkan terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan tiket. Hal ini tentu saja membawa dampak

kerugian karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat menjadi lebih efektif dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Menyadari akan semua ini, penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi pelayanan bioskop berbasis web. Pembahasan yang akan dilakukan mengenai perancangan pelayanan informasi jadwal penayangan film dan cara pemesanan tiket bioskop secara *online*. Layanan ini berfungsi sebagai suatu media informasi antara bioskop dengan pelanggan, yang dapat membantu pelanggan dalam memperoleh jadwal tayang film bioskop, pemesanan tiket bioskop secara online.

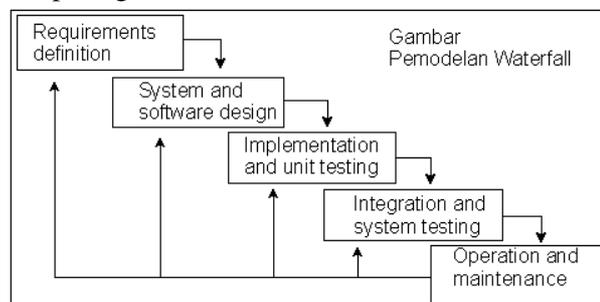
LANDASAN TEORI

Menurut Doni Jomes, (2011:13), Pemesanan tiket bioskop secara online, merupakan hal yang baik dalam struktur penjualan tiket tersebut karena dengan adanya pemesanan tiket secara online, maka mengurangi tingkat antrian di kasir pemesanan tiket pada bioskop tersebut, pada awalnya sebelum adanya pemesanan tiket bioskop secara online banyak antrian yang kita temukan di kasir bioskop bahkan sampai 200 orang yang mengantri, apalagi film yang ingin ditonton banyak pengemarnya, untuk itu adanya pemesanan tiket bioskop online ini di buat dan untungnya mempermudah konsumen untuk memesan tiket bioskop tersebut tanpa menunggu antrian yang panjang di bioskop tersebut.



Gambar 1. Struktur Pemesanan Tiket Bioskop Online

Menurut Rizki Alfiasca Pascapraharastyan (2014: 140), Metode Waterfall adalah metode yang melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing / verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Secara umum tahapan pada model waterfall dapat dilihat pada gambar 2. berikut.



Gambar 2. Siklus Pengembangan Dengan Metode Waterfall

Gambar di atas adalah tahapan umum dari model proses ini. Akan tetapi Pressman (2008) memecah model ini menjadi 6 tahapan meskipun secara garis besar sama dengan

tahapan-tahapan model waterfall pada umumnya. Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:

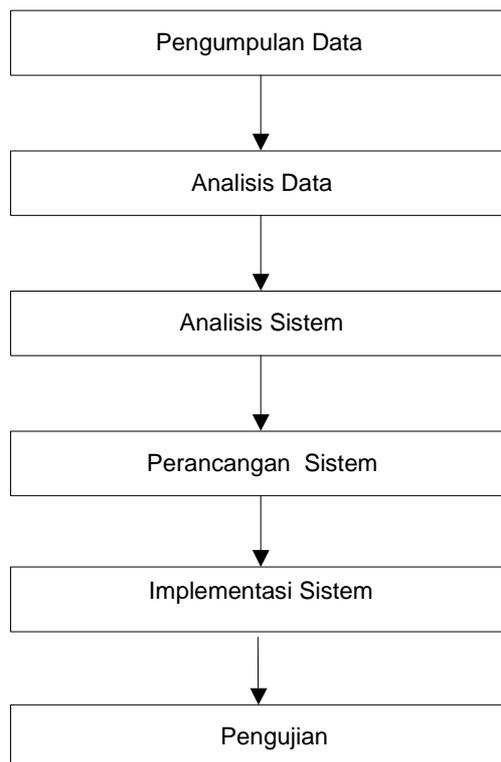
- a. Requirements Definition.
Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.
- b. System And Software Design.
Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.
- c. Implementation And Unit Testing.
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.
- d. Integration And Sytem Testing.
Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar- benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.
- e. Operation And Maintenance.
Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

Waterfall atau AIR terjun adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak. model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

Menurut Yayan Kusnanto, (2009:7), *Web* adalah komputer yang digunakan sebagai penyimpanan *file-file*, termasuk database, yang dibutuhkan untuk suatu halaman *web*. Menurut Rizal, (2009:34-35), *Web* merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi-informasi dari suatu server komputer pada jaringan internet. Untuk HTML yang kode programnya tidak dikompilasi terlebih dahulu, *web* bertugas menginterpretasikan (menerjemahkan) *tag-tag* HTML yang akan ditampilkan di jendela *browser*.

METODE PENELITIAN

Selanjutnya pada bab ini diuraikan juga kerangka kerja penelitian (*Frame Work*) yang digunakan dalam penyelesaian penelitian ini. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja dari penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 3. berikut :



Gambar 3. Kerangka Kerja

Pada sub bab ini akan diuraikan kerangka kerja penelitian berdasarkan gambar 3. di atas.

1. Pengumpulan Data

Kerangka kerja ini dimulai dari pengumpulan data, yang terdiri dari penelitian perpustakaan (*library research*), penelitian lapangan (*field research*), dan penelitian laboratorium (*laboratory research*).

2. Analisis Data

Setelah pengumpulan data diatas selesai selanjutnya dilakukan analisis terhadap data. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data tersebut sehingga akan memudahkan penulis di dalam melakukan analisis berikutnya.

3. Analisis Sistem

Setelah analisis data dilakukan, maka kerangka penelitian berikutnya yaitu merumuskan masalah dan Menetapkan variabel-variabel.

4. Perancangan Sistem

Tahap ini membahas tentang perancangan dari model sistem dengan menentukan rancangan input didalam rancangan bangun e-ticket bioskop dengan metode waterfall berbasis web.

5. Implementasi sistem

Tahapan berikutnya yang akan dilakukan di dalam penelitian adalah melakukan implementasi dari sistem yang telah dirancang.

6. Pengujian

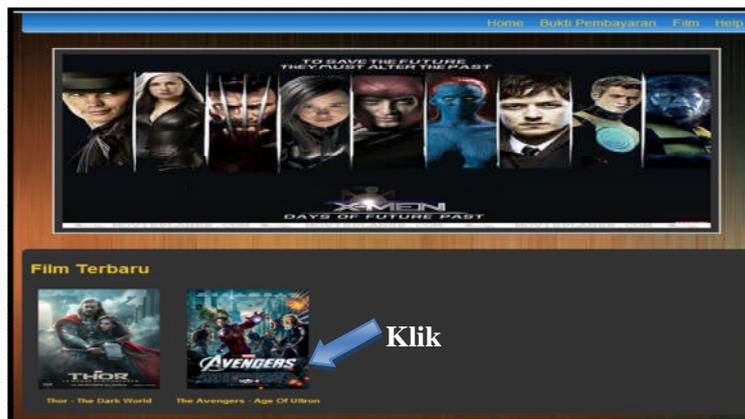
Pada tahap pengujian ini dijelaskan tentang bagaimana hasil tahapan proses penentu rancangan bangun e-ticket bioskop dengan metode waterfall berbasis web, sehingga kesalahan dari sistem dapat diminimalisasi atau bahkan dihilangkan. Pengujian sistem ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sistem yang dibangun peneliti ini menggunakan sistem pemesanan tiket bioskop secara *online*, langkah pertama pada sistem adalah dengan mengenalkan produk film dan kemudian *customer* memesan film tersebut dengan mengklik gambar filmi tersebut, lalu *costomer* disuru mentransfer uang pada rekening bank yang sudah ditentukan sesuai dengan harga film yang di tetapkan aplikasi ini kemudian cek dari hasil transfer di *scan* atau di photo bukti transfer tersebut dan ubah bukti transfer tersebut berformat gambar jpg. Kemudian buka kembali situs tersebut unduh bukti transfer tersebut dan masukan kode tiket yang sudah disediakan yang mana kode tersebut berguna saat pencetakan tiket bioskop tersebut, setelah data terkirim maka pihak admin dari bioskop tersebut mengecek berkas pembayaran jika benar maka admin akan validasi berkas tersebut dan *coustomer* dapat mencetak tiket bioskop tersebut dengan kata kunci kode tersebut sebagai media masuk kepada pencetakan tiket bioskop tersebut dengan terkoneksi *internet*.

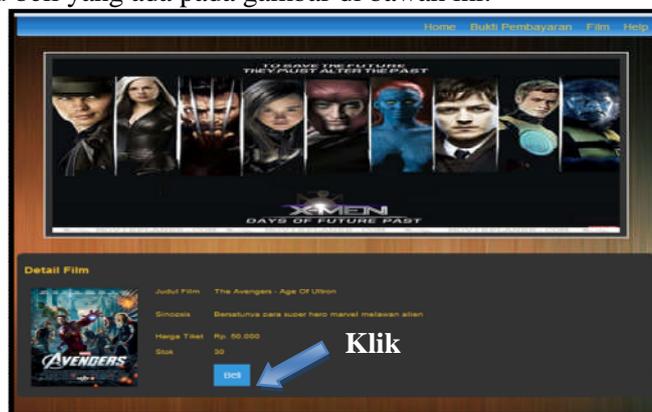
Penelitian ini dilakukan dengan menguji *variabel-variabel* yang diteliti seperti melakukan perancangan rangkaian dan pendeteksian rangkaian dan menguji konsep-konsep yang ada dengan menggunakan alat yang sesuai, tahap pengembangan rancangan menjadi kode program, bagian utama implementasi adalah menempatkan hasil pada pemesanan dan pencetakan piket bioskop secara *online*.

Untuk dapat mengakses halaman web, dapat dilakukan dengan menggunakan *web browser*, dengan mengetikkan alamat web pada *web addressnya*. Pada simulasi web dengan *browser internet explorer* pada komputer yang sekaligus berfungsi sebagai *web server*, dapat dilakukan bagian utama implementasi adalah pemesanan tiket bioskop secara online.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal Aplikasi

Pada gambar dibawah ini menjelaskan tentang setelah client memilih film yang ingin dipesan maka akan muncul biodata film beserta harga film tersebut kemudian clint bila ingin memesan klik menu beli yang ada pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Tampilan Menu Detail Film

Langkah yang harus dilakukan *client* mengisikan biodata *client* yang ingin memesan film tersebut kemudian klik menu simpan maka data *client* akan tersimpan di sistem admin e-tiket bioskop *online* ini.

Gambar 6. Tampilan Input Form Pembeli

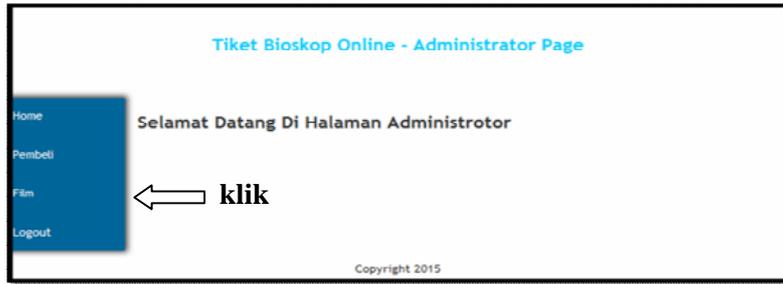
Setelah *client* mengisi biodata atau data diri *client* maka akan masuk pada menu bukti pembayaran, pada menu bukti pembayaran *client* dikasi kode *registrasi* yang mana kode tersebut di *copy* kan kedalam menu kosong yang ada pada gambar dibawah ini dan upload bukti transfer pada nomor rekening yang tertera dengan format jpg agara pihak admin dapat membaca *upload* tersebut dan klik menu *upload*, hal yang harus *client* ingat dan sangat penting kode yang sudah dikasi pada *client* tersebut disimpan dan jangan sampai hilang sebab kode tersebut yang akan menjadi kode untuk pencetakan tiket tersebut.

Gambar 7. Tampilan Input Bukti Pembayaran

Untuk pemesanan tiket agar bisa di validasi atau di peroses dalam pencetakan tiket bioskop tersebut

Gambar 8. Tampilan Input Login Admin

Pada gambar berikut ini menjelaskan menu tampilan admin pada sistem E-Tiket Online



Gambar 9. Tampilan Dasbord Admin E-Tiket Bioskop Online

Menu pemrosesan data yang masuk ke admin sistem pemesanan E-Tiket bioskop online ini, seperti pada gambar dibawah ini nomor urut 7 atas nama Evi Wahana yang mana data pemesanan tiket bioskop sudah bisa dicetak tiket tersebut karena sudah si validasi via admin tersebut.

| No | Nama Pembeli | Jumlah | Total | Status Pembayaran | Konfirmasi Pembayaran | Bukti Pembayaran |
|----|--------------|--------|-------|-------------------|-----------------------|------------------|
| 1 | Evi Wahana | 1 | 50000 | Sudah Verifikasi | Sudah Verifikasi | Uket |
| 2 | dani | 1 | 50000 | Sudah Verifikasi | Sudah Verifikasi | Uket |
| 3 | sada | 1 | 50000 | Sudah Verifikasi | Sudah Verifikasi | Uket |
| 4 | jamal | 1 | 50000 | Sudah Verifikasi | Sudah Verifikasi | Uket |

Gambar 10. Tampilan Proses Data Yang Masuk Kedalam Admin E-Tiket Bioskop Tersebut

Tampilan gambar dibawah ini menjelaskan tentang Proses cek berkas yang masuk ke admin pemesanan tiket bioskop *online*.



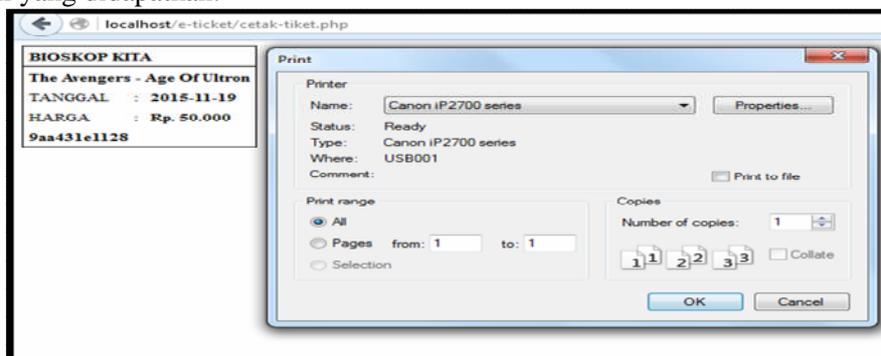
Gambar 11. Tampilan Bukti Pembayaran Pesanan Tiket Bioskop

Pada gambar dibawah ini menjelaskan tentang data film yang tersedia pada rancangan pemesanan tiket bioskop online ini.

| No | Judul Film | Stok Tiket | Harga | Aksi |
|----|------------------------------|------------|-------|--------------|
| 1 | The Avengers - Age Of Ultron | 30 | 50000 | Edit Hapus |
| 2 | Thor - The Dark World | 30 | 50000 | Edit Hapus |

Gambar 12. Tampilan Data Film Yang Tersedia

Setelah tampilan data tersedia maka dapat dihasilkan bentuk pemesanan tiket online. berikut hasil yang didapatkan.



Gambar 13. Hasil Tampilan Tiket Bioskop

SIMPULAN

Bertitik tolak pada temuan yang diperoleh dari pengujian hipotesis penelitian dan analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kelebihan dari aplikasi e-tiket bioskop online ini berguna sebagai media dalam pembelian tiket bioskop dengan media online tanpa harus antri pada gedung bioskop untuk membeli tiket bioskop tersebut.
- b. Kelemahan dari aplikasi e-tiket bioskop, aplikasi ini tidak dapat dijalankan di handphone yang tidak memiliki koneksi internet.
- c. Kendala dari aplikasi ini adalah waktu pembuatan aplikasi ini yang cukup singkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Doni James, 2011 Pengenalan Sistem Tiket Bioskop Online: Penelitian Andi. Yogyakarta.
- Joni Iskandar dan Yogi, 2009 Sistem Metode Waterfall dan Konsep Dari Permasalahan: Penerbit Surya Agung. Jakarta.
- Yayan Kusmanjar, 2010 Model Metode Waterfall Dan Kegunaannya Dalam Aplikasi: Penerbit. Yudistira.
- Hanif Al Fatta, 2010 Perancangan Sistem dan Cara Kerja Sistem Pada Komputer: Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Rizal, 2009 Perancangan Web Browser: Penerbit Surya Agung. Bandung.
- Amarudin dan Eko Mulyo, 2010 Pengenalan PHP dan Browser Server: Penerbit Tatang Suryo. Magelang.