

**APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS ANDROID PADA
BES CINEMA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Putri Kumala Ayu

1311500079

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017**

**APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS
ANDROID PADA BES CINEMA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Putri Kumala Ayu

1311500079

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 13115000079

Nama : Putri Kumala Ayu

Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS
ANDROID PADA BES CINEMA PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 03 agustus 2017



(Putri Kumala Ayu)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS ANDROID PADA
BES CINEMA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Putri Kumala Ayu
1311500079**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 08 Agustus 2017

Anggota



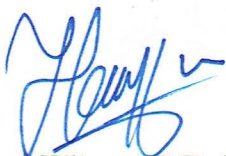
Yurindra, M.T.
NIDN. 0429057402

Dosen Pembimbing



Rendi Rian C. P., M.Kom
NIDN. 0221069201

Ketua



Benny Wijaya, S.T., M.Kom
NIDN. 0202097902

Kaprodi Teknik Informatika



R. Burham Isnanto F, S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada tanggal 21 Agustus 2017

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Moedjiono, M.S

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi srata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan ini, penulis juga menyadari bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, doa, kerja keras dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam pembuatan laporan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta, kedua orang tua dan kakak-kakak yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Rendy Rian Chrisna, S.Kom,M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Bapak Robert selaku manager Bes Cinema Pangkalpinang yang telah membantu penulis dalam penyesuaian pada laporan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menuntut ilmu.

9. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Skripsi ini serta teman-teman lain yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Semoga jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir Kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umum dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 03 Juli 2017

Penulis

ABSTRACT

BES Cinema is the first cinema in Pangkalpinang . Of course the presence of this cinema eagerly awaited by the public, especially for lovers of widescreen films. They are willing to queue at the ticket booth at the queue long enough just to get a movie ticket. Not infrequently before it turn to buy tickets, movie tickets to be purchased are sold out or the desired bench position is filled. Seeing the problem, the authors conclude that it is necessary an application service that is expected to help and facilitate the audience to get a ticket without having to queue for a long time and spend, the Application Booking Ticket Cinema Based Android On Bes Cinema Pangkalpinang. In this application the user can choose movie show time, studio and seating. All ticket booking through cinema ticket booking application in Bes Cinema is processed by web admin. Admin is also tasked to do input, movie updates and serve users who want to confirm.

Keyword : *cinema, application, android*

ABSTRAK

BES Cinema merupakan bioskop pertama di Pangkalpinang. Tentu saja kehadiran bioskop ini ditunggu-tunggu oleh masyarakat khususnya bagi pecinta film-film layar lebar. Mereka rela mengantri di loket penjualan tiket dalam antrian yang cukup panjang dan cukup lama hanya untuk mendapatkan tiket film. Tidak jarang sebelum gilirannya membeli tiket, tiket film yang ingin dibeli sudah habis terjual atau posisi bangku yang diinginkan sudah terisi. Melihat permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa diperlukan sebuah layanan aplikasi yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah penonton mendapatkan tiket tanpa harus mengantri lama dan menghabiskan waktu, yaitu Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang. Pada aplikasi ini pengguna dapat memilih waktu tayang film, studio dan tempat duduk. Semua pemesanan tiket melalui aplikasi pemesanan tiket bioskop di Bes Cinema diproses oleh web admin. Admin juga bertugas untuk melakukan penginputan, update film dan melayani pengguna yang ingin melakukan konfirmasi.

Kata kunci : bioskop, aplikasi, android

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.5. Batasan Masalah	3
1.4. Metodologi Penelitian	4
1.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.1.1 Metodologi Waterfall.....	7
2.2. Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.2.1 OOAD (Object-Oriented Analysis and Design)	9
2.3. Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	11

2.3.1 UML (Unified Modeling Language).....	11
2.3.1.1 Use Case Diagram.....	11
2.3.1.2 Class Diagram.....	14
2.3.1.3 Use Case Description.....	16
2.3.1.4 Activity Diagram.....	18
2.4. Teori Pendukung.....	23
2.4.1 Sistem.....	23
2.4.2 Aplikasi Mobile.....	25
2.4.3 Smartphone.....	25
2.4.4 Java.....	25
2.4.5 Android Software Development Kit (SDK).....	26
2.4.6 Andorid Developer Tools.....	27
2.4.7 Android.....	27
2.4.7.1 Sejarah Android.....	28
2.4.7.2 Versi Android.....	29
2.4.7.3 Tujuan Android Diciptakan.....	35
2.4.7.4 Arsitektur Android.....	35
2.4.7.5 Komponen Aplikasi Android.....	36
2.4.8 Eclipse.....	38
2.4.9 Database.....	40
2.4.9.1 Pengertian Database.....	40
2.4.9.2 Database Management System (DBMS).....	41
2.4.10 MySQL.....	42
2.5. Penelitian Terdahulu.....	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem.....	46
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	49
3.3. Tools pengembangan Sistem.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Organisasi.....	51
4.1.1 Profil Perusahaan	51
4.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	51
4.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	52
4.2 Analisis.....	31
4.1.1 Analisis Masalah	31
4.1.2 Analisis Sistem Usulan	32
4.3. Perancangan	40
4.3.1 Perancangan Sistem	55
4.3.1.1 Use Case Diagram.....	55
4.3.1.2 Class Diagram	56
4.3.1.3 Activity Diagram.....	57
4.3.1.4 Sequence Diagram.....	81
4.3.2 Perancangan Layar Sistem	92
4.4. Implementasi	50
4.4.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	109
4.4.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	109
4.4.3 Tampilan Layar	110
4.5. Pengujian	125

BAB VI PENUTUP

5.1. Kesimpulan	134
5.2. Saran	134

DAFTAR PUSTAKA	135
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	136
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1: Jumlah Pengguna Mobile Di Us	2
Gambar 2.1: Metode Waterfall	7
Gambar 2.2: Contoh Use Case Diagram	12
Gambar 2.3: Association	15
Gambar 2.4: Generalization	15
Gambar 2.5: Compotition & Aggregation	16
Gambar 2.6: Use Case Brief Description	16
Gambar 2.7: Use Case Intermediate Description	17
Gambar 2.8: Uc Fully Developed Description.....	18
Gambar 2.9: Initial Node	18
Gambar 2.10: Action	19
Gambar 2.11: Flow	19
Gambar 2.12: Decision	19
Gambar 2.13: Fork & Join	20
Gambar 2.14: Activity Final	20
Gambar 2.15: Contoh Activity Diagram.....	21
Gambar 2.16: Actor	21
Gambar 2.17: Class	22
Gambar 2.18: Message.....	22
Gambar 2.19: Activation Bar	23
Gambar 2.20: Android Cupcake	29
Gambar 2.21: Android Donut	30
Gambar 2.22: Android Éclair	30

Gambar 2.23: Android Froyo	31
Gambar 2.24: Android Gingerbread	31
Gambar 2.25: Android Honeycomb	32
Gambar 2.26: Android Ice Cream	32
Gambar 2.27: Android Ice Jelli Bean	33
Gambar 2.28: Android Lollypop	34
Gambar 2.29: Android Marshmallow	34
Gambar 3.1: Model Waterfall	46
Gambar 4.1: Struktur Organisasi Bes Cinema	52
Gambar 4.2: Use Case Diagram Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop	55
Gambar 4.3: Class Diagram Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop	56
Gambar 4.4: Activity Diagram Registration	57
Gambar 4.5: Activity Diagram Login User	58
Gambar 4.6: Activity Diagram View Now Playing	59
Gambar 4.7: Activity Diagram Coming Soon	59
Gambar 4.8: Activity Diagram Top Up	60
Gambar 4.9: Activity Diagram Booking Movie	61
Gambar 4.10: Activity Diagram View History	62
Gambar 4.11: Activity Diagram View Contact	62
Gambar 4.12: Activity Diagram Login Admin	63
Gambar 4.13: Activity Diagram Add Member	64
Gambar 4.14: Activity Diagram Edit Member	65
Gambar 4.15: Activity Diagram Delete Member	66
Gambar 4.16: Activity Diagram Add Movie	67
Gambar 4.17: Activity Diagram Edit Movie	68

Gambar 4.18: Activity Diagram Delete Movie.....	69
Gambar 4.19: Activity Diagram Add Studio	70
Gambar 4.20: Activity Diagram Edit Studio	71
Gambar 4.21: Activity Diagram Delete Studio.....	72
Gambar 4.22: Activity Diagram View Studio Maps.....	73
Gambar 4.23: Activity Diagram Assign Studio Maps	74
Gambar 4.24: Activity Diagram Add Price.....	75
Gambar 4.25: Activity Diagram Edit Price.....	76
Gambar 4.26: Activity Diagram Delete Price	77
Gambar 4.27: Activity Diagram Confirm Top Up.....	78
Gambar 4.28: Activity Diagram Cancel Top Up	79
Gambar 4.29: Activity Diagram Report Saldo.....	80
Gambar 4.30: Activity Diagram Report Booking	80
Gambar 4.31: Sequence Diagram Home.....	81
Gambar 4.32: Sequence Diagram Registration.....	81
Gambar 4.33: Sequence Diagram Login User	82
Gambar 4.34: Sequence Diagram Now Playing	82
Gambar 4.35: Sequence Diagram Coming Soon	83
Gambar 4.36: Sequence Diagram Contact	83
Gambar 4.37: Sequence Diagram Top Up	84
Gambar 4.38: Sequence Diagram Booking.....	84
Gambar 4.39: Sequence Diagram View History.....	85
Gambar 4.40: Sequence Diagram Login Admin.....	85
Gambar 4.41: Sequence Diagram Member Management	86
Gambar 4.42: Sequence Diagram Movie Management	87

Gambar 4.43: Sequence Diagram Studio Management	88
Gambar 4.44: Sequence Diagram Studio Maps Management	89
Gambar 4.45: Sequence Diagram Price Management	90
Gambar 4.46: Sequence Diagram Report Saldo	91
Gambar 4.47: Sequence Diagram Report Booking	91
Gambar 4.48: Rancangan Layar Menu Home.....	92
Gambar 4.49: Rancangan Layar Halaman Menu Registration	93
Gambar 4.50: Rancangan Layar Login User.....	94
Gambar 4.51: Rancangan Layar Now Playing.....	95
Gambar 4.52: Rancangan Layar Coming Soon.....	96
Gambar 4.53: Rancangan Layar Top Up	97
Gambar 4.54: Rancangan Layar Booking	98
Gambar 4.55: Rancangan Layar Booking 1	99
Gambar 4.56: Rancangan Layar Booking 2.....	100
Gambar 4.57: Rancangan Layar Booking 3.....	100
Gambar 4.58: Rancangan Layar Booking Finish.....	101
Gambar 4.59: Rancangan Layar Menu History	102
Gambar 4.60: Rancangan Layar Login Admin	103
Gambar 4.61: Rancangan Layar Home Admin.....	103
Gambar 4.62: Rancangan Layar Member Management	104
Gambar 4.63: Rancangan Layar Movie Management	104
Gambar 4.64: Rancangan Layar Studio Management	105
Gambar 4.65: Rancangan Layar Studio Maps Management	105
Gambar 4.66: Rancangan Layar Price Management.....	106
Gambar 4.67: Rancangan Layar Top Up Management	107

Gambar 4.68: Rancangan Layar Report Saldo.....	107
Gambar 4.69: Rancangan Layar Report Booking	108
Gambar 4.70: Tampilan Layar Menu Registration	110
Gambar 4.71: Tampilan Layar Login User	111
Gambar 4.72: Tampilan Layar Home User.....	111
Gambar 4.73: Tampilan Layar Now Playing	112
Gambar 4.74: Tampilan Layar Coming Soon	113
Gambar 4.75: Tampilan Layar Detail Movie	114
Gambar 4.76: Tampilan Layar Top Up.....	115
Gambar 4.77: Tampilan Layar Booking Movie	115
Gambar 4.78: Tampilan Layar Booking 1	116
Gambar 4.79: Tampilan Layar Booking 2	116
Gambar 4.80: Tampilan Layar Booking 3	117
Gambar 4.81: Tampilan Layar Booking Finish	118
Gambar 4.82: Tampilan Layar Menu History	119
Gambar 4.83: Tampilan Layar Login Admin	120
Gambar 4.84: Tampilan Layar Home Admin	120
Gambar 4.85: Tampilan Layar Member Management.....	121
Gambar 4.86: Tampilan Layar Movie Management.....	121
Gambar 4.87: Tampilan Layar Studio Management.....	122
Gambar 4.88: Tampilan Layar Studio Maps Management	122
Gambar 4.89: Tampilan Layar Price Management	123
Gambar 4.90: Tampilan Layar Top Up Management	123
Gambar 4.91: Tampilan Layar Report Saldo	124




Gambar 4.92: Tampilan Layar Report Booking	124
--	-----

DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel 2.1: Notasi Use Case Diagram	11
Tabel 4.1: Tabel Blackbox Aplikasi User	126
Tabel 4.2: Table Blackbox Aplikasi Admin	129

DAFTAR SIMBOL


1. Simbol Use Case Diagram

	Actor: Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berintraksi
	Use case: diskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
	Association: apa yang menghubungkan antara objek dengan objek lainnya.

2. Simbol Activity Diagram

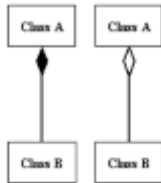
	Initial node, adalah lingkaran yang menyatakan awal dari proses.
	Actions, adalah persegi tanpa siku yang menggambarkan langkah individual.
	Decision adalah bentuk diamond yang menggambarkan sebuah masukan dengan keluaran dua atau lebih. Flow yang keluar menggambarkan kondisi.
	Activity final, adalah lingkaran dengan cincin di bagian luar yang menandakan akhir dari proses.

3. Simbol Class Diagram

	Association, yaitu adanya hubungan dari kedua buah objek dimana sebuah objek berhubungan dengan objek yang lainnya.
---	--

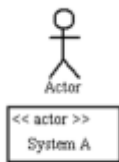


Generalization dan specialization, yaitu dimana terdapat sebuah objek yang merupakan child atau parent dari objek lainnya karena kesamaan attribute.

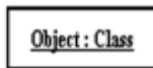


Aggregation dan composition, yaitu hubungan dari dua objek yang lebih mengikat dibandingkan generalization, dimana objek yang satu tidak akan ada tanpa adanya objek yang lainnya ada terlebih dahulu.

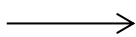
4. Simbol Sequence Diagram



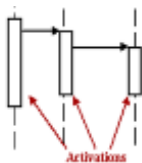
Actor, menggambarkan actor yang melakukan usecase, terkadang notasinya disederhanakan menjadi <<actor>>.



Interface class adalah class layar yang digunakan untuk menggambarkan layar yang digunakan pada saat actor menjalankan sebuah proses.



Message, yaitu pesan yang disampaikan antara objek-objek sequence yang menggambarkan proses apa yang dilakukan atau eksekusi serta data apa yang digunakan.



Activation bar, menyatakan tingkat sebuah actor, interface, controller pada sebuah sequence aktif. Selama masih dalam activation bar maka dianggap aktif.