

**SISTEM ANTRIAN TIKET FILM PADA BIOSKOP BES
CINEMA PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1522500060	Raja Gamal Utama
2. 1522500111	M. Irgy Putra Prasetya
3. 1522500029	Suci Rohaya

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **SISTEM ANTRIAN TIKET FILM PADA
BIOSKOP BES CINEMA PANGKALPINANG
: BERBASIS WEBSITE**

	NIM	NAMA
1.	1522500060	Raja Gamal Utama
2.	1522500111	M.Irgy Putra Prasetya
3.	1522500029	Suci Rohaya

Menyetujui,
Pembimbing

Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom

NIDN : 0216107102

Pangkalpinang, 14 Desember 2018

Pembimbing Lapangan

Kurnia Sabela

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom

NIDN : 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Raja Gamal Utama (1522500060)
2. M. Irgy Putra Prasetya (1522500111)
3. Suci Rohaya (1522500029)

Telah melakukan kegiatan Kuliah Praktek dari 15 Oktober 2018 sampai dengan 14 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.

Alamat : Jl. Gabek Raya, Selindung Baru, Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang , Kepulauan Bangka Belitung.

Pembimbing Praktek

Tanggal, 14 Desember 2018



(Kurnia Sabela)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Allhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “ **SISTEM ANTRIAN TIKET FILM PADA BIOSKOP BES CINEMA PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE** ”. Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik tentang sistem antri tiket pada Bes cinema Pangkalpinang yang laporan penjualannya masih menggunakan sistem manual yang laporan penjualannya masih ditulis atau diketik menggunakan ms.excel. Kami merancang sistem ini agar dapat membantu kegiatan antri tiket, walaupun perancangan yang kami buat masih jauh dari kata sempurna dan berhasil.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M, Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
6. Bapak Buyung Eka Sanjaya, Selaku CEO Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.
7. Ibu Kurnia Sabela, Selaku Pembimbing Lapangan.
8. Ibu tercinta yang memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
9. Sahabat terdekat yang telah memberikan dukungan serta doa.

10. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek.

Diharapkan kiranya Kuliah Praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis kuliah praktek dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 17 Desember 2018

Penulis



ABSTRAK

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. Laporan Kuliah Kerja Praktek berjudul: “Sistem Antrian Tiket Film Pada Bioskop Cinema Pangkalpinang Berbasis Website” 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. Metode yang dipakai dalam peninjauan tersebut menggunakan bahasa pemograman php MySql digunakan untuk penulisan basis data php, Astah Professional, Dreamweaver CS6. Memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mempercepat dan menghemat waktu dalam pembelian.

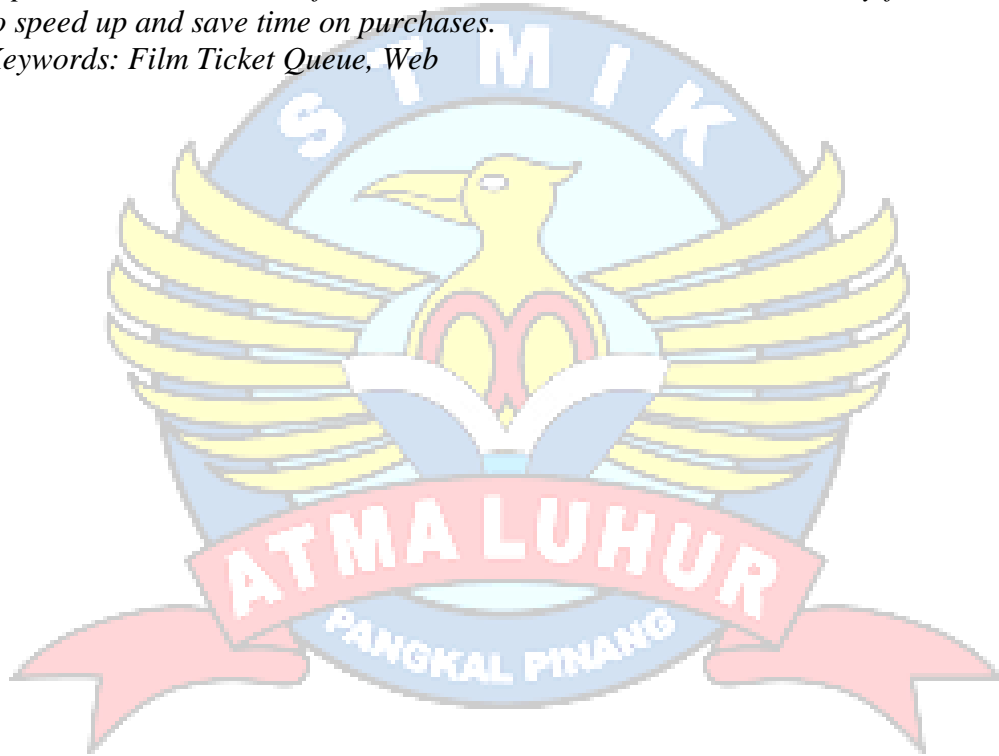
Kata Kunci: Antrian Tiket Film, Web



ABSTRACT

The development of technology and communication today is so rapid, along with the rapid pace of this development demanded the existence of information that is fast, precise and accurate resulting in increasingly competitive competition. The Job Training Lecture Report is titled: "Film Ticket Queue System at Website-Based Cinema Bloscope Pangkalpinang" Recognizing all this, the author is interested in building a web-based cinema service information system. Discussions will be carried out regarding the design of service information on film screening schedules and how to order cinema tickets online. The method used in the review uses the PHP language MySql programming used for writing php databases, Astah Professional, Dreamweaver CS6. Make it easy for visitors to speed up and save time on purchases.

Keywords: Film Ticket Queue, Web



DAFTAR ISI

	Halaman
Persetujuan Kuliah Praktek	I
Lembar Pengesahan Kuliah Praktek	II
Kata Pengantar	III
Abstrak	IV
<i>Abstrack</i>	V
Daftar Isi	VI
Daftar Gambar	VII
.....	
Daftar Lampiran	VIII
Daftar Simbol	IX
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.4.2 Analisa Sistem.....	4
1.4.3 Perancangan Sistem.....	5
1.5 Tujuan Penulisan.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep sistem informasi.....	10
2.1.1 Konsep Dasar Informasi	10
2.1.2 Konsep Sistem Informasi	11
2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	11

2.2.1	UML	11
2.2.2	Analisa Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	11
	a. Activity Diagram.....	12
	b. Analisis Dokumen Keluaran.....	13
	c. Analisa Dokumen Masukan.....	13
	d. Use Case Diagram.....	14
	e. Deskripsi Usecase Diagram.....	15
2.2.3	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	14
	a. ERD.....	16
	b. LRS	19
	c. Tabel.....	19
	d. Spesifikasi Basis Data	20
	e. Rancangan Dokumen Keluaran.....	20
	f. Rancangan Dokumen Masukan.....	20
	g. Rancangan Layar Program.....	21
	h. Sequence Diagram	21
	i. Class Diagram (Entity Class)	23
2.3	Konsep Informasi Antrian Tiket	26
	2.3.1 Definisi Sistem Antrian Tiket	26
	2.3.2 Definisi Bioskop Perfilm-an.....	26
	2.3.3 Definisi Penonton Bioskop.....	27

BAB III ORGANISASI

3.1	Profil Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang	29
3.2	Kegiatan Di Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.....	29
3.3	Struktur Organisasi Bes Cinema Pangkalpinang	30
3.4	Job Description	31
	3.4.1 CEO.....	31
	3.4.2 Manager Keuangan	31
	3.4.3 Manager Operasional	32
3.5	Visi & Misi Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.....	33

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Analisa Sistem.....	34
4.2	Proses Bisnis	34
4.3	Activity Diagram.....	35
4.4	Analisa Keluaran.....	37
4.5	Analisa Masukan.....	39
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	40
4.7	<i>Package Diagram</i>	42
4.8	<i>Use Case Diagram</i>	42
4.9	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	44
4.10	Transformasi ERD ke LRS	45
4.11	LRS	46
4.12	Tabel.....	47
4.13	Spesifikasi Basis Data.....	48
4.14	<i>Squence Diagram</i>	54
4.15	<i>Class Diagram</i>	57
4.16	Rancangan Layar.....	58

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	62
	Daftar Pustaka	64
	Lampiran	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.2.2 : Status Awal.....	12
2. Gambar 2.2.2 : Aktivitas.....	12
3. Gambar 2.2.2 : Decision	12
4. Gambar 2.2.2 : Join.....	12
5. Gambar 2.2.2 : Status Akhir	12
6. Gambar 2.2.2 : Swinlane.....	12
7. Gambar 2.2.2 : Frase.....	14
8. Gambar 2.2.2 : Aktor	14
9. Gambar 2.2.2 : Asosiasi	14
10. Gambar 2.2.2 :Ekstensi.....	14
11. Gambar 2.2.2 : Generalisasi.....	15
12. Gambar 2.2.3 : Entitas	16
13. Gambar 2.2.3 : Field	16
14. Gambar 2.2.3 : Field	17
15. Gambar 2.2.3 : Relasi	17
16. Gambar 2.2.3 : Penghubung	17
17. Gambar 2.2.3 : Kardinalitas relasi One to One.....	18
18. Gambar 2.2.3 : Kardinalitas relasi One to many.....	18
19. Gambar 2.2.3 : Kardinalitas relasi many to one	18
20. Gambar 2.2.3 : Kardinalitas relasi many to many	19
21. Gambar 2.2.3 : Aktor	21
22. Gambar 2.2.3 : Lifeline.....	21
23. Gambar 2.2.3 : Objek.....	22
24. Gambar 2.2.3 : Waktu Aktif	22
25. Gambar 2.2.3 : Pesan Tipe Create	22
26. Gambar 2.2.3 : Pesan Tipe Call	22
27. Gambar 2.2.3 : Pesan Tipe Send.....	22
28. Gambar 2.2.3 : Pesan Tipe Return.....	23
29. Gambar 2.2.3 : Pesan Tipe Destroy	23

30. Gambar 2.2.3 : Class.....	23
31. Gambar 2.2.3 : Interface	23
32. Gambar 2.2.3 : Association.....	24
33. Gambar 2.2.3 : Directed Association.....	24
34. Gambar 2.2.3 : Generalization.....	24
35. Gambar 2.2.3 : Dependency	24
36. Gambar 2.2.3 :Aggregation	24
37. Gambar 3.3 : Struktur Organisasi Bes Cinema Pangkalpinang.....	30
38. Gambar 3.5 : Latar depan Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.....	33
39. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penjadwalan Film	35
40. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Tiket Film.....	36
41. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Sortir Tiket Film	36
42. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan penjualan Tiket.....	37
43. Gambar 4.7 : <i>Package Diagram</i>	42
44. Gambar 4.8 : <i>Use Case</i> Master	42
45. Gambar 4.8 : <i>Use Case</i> Transaksi.....	43
46. Gambar 4.8 : <i>Use Case</i> Laporan.....	43
47. Gambar 4.9 : ERD	44
48. Gambar 4.10: Transformasi ERD ke LRS	45
49. Gambar 4.11: LRS	46
50. Gambar 4.14: <i>Squence Diagram</i> Master.....	54
51. Gambar 4.14: <i>Squence Diagram</i> Transaksi	55
52. Gambar 4.14: <i>Squence Diagram</i> Laporan	56
53. Gambar 4.15: <i>Class Diagram</i>	57
54. Gambar 4.16: Rancangan Layar Menu Utama	58
55. Gambar 4.16: Rancangan Layar From Register	58
56. Gambar 4.16: Rancangan Layar Login.....	59
57. Gambar 4.16: Rancangan Layar Menu Pesan Tiket	59
58. Gambar 4.16: Rancangan Layar Menu Pilih Jam.....	60
59. Gambar 4.16: Rancangan Layar Menu Pilih Kursi.....	60
60. Gambar 4.16: Rancangan Layar Menu Detail Film.....	61



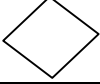


DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Dokumen Keluaran	
Lampiran 1 : Lampiran A – 1 Jadwal Penayangan Film	61
Lampiran 2 : Lampiran A – 2 Tiket Film	62
Lampiran 3 : Lampiran A – 3 Laporan Penjualan	63
Lampiran B Dokumen Masukan	
Lampiran 1 : Lampiran B – 1 From Entry Penjadwalan Film	64
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 From Entry Tiket	65
Lampiran C Kartu Bimbingan Kuliah Kerja Praktek	
Lembar Konsultasi Kunjungan KP	67
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing KP	66
Lembar Kuliah Kerja Praktek	68
Lembar Surat Balasan Kuliah Praktek	69





DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol Diagram Aktivitas




Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi


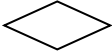
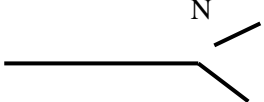
Simbol-simbol Diagram Use Case

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / actor 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor



Asosiasi / <u>association</u>	Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya




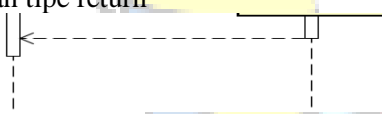
Simbol-simbol ERD

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id. Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda




	Atribut multivalai/multivalue	tanpa ada yang sama). <i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki lebih dari satu
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/association	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B

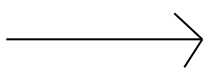
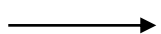

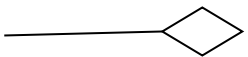
Simbol-simbol Diagram Sequence

Simbol	Deskripsi
Aktör / actor 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
Garis hidup / <i>Lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek

Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
Pesan tipe create <code><<create>></code> →	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
Pesan tipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
Pesan tipe send →	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe return 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe destroy <code><<destroy>></code> 2: DestroyMessage()	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada creat maka ada destroy.

Simbol-simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system
2		Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan

			<i>multiplicity.</i>
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7		Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

