

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DI BIOSKOP BLITZ MEGAPLEX PARIS VAN JAVA

Ruddi Effendi¹, Agus Ganda Permana², Ida Wahidah³

¹Teknik Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Pada perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, promosi dan teknologi juga pelayanan yang memudahkan para pelanggan dalam melakukan transaksi dapat menjadi faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan penjualan. Dan untuk memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan e-commerce.

Aplikasi Penjualan yang akan dibangun ini bertujuan untuk membantu perusahaan Blitz Megaplex yang sekarang ini telah berkembang dengan pesat. Aplikasi ini dibangun berdasarkan suatu analisa dan desain terstruktur dengan pemodelan sistem WaterFall yang meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, coding, dan pengujian. Basis data dibangun dengan menggunakan MySQL. Bahasa pemrograman PHP dan Java Script, Macromedia Dreamweaver sebagai editornya, Microsoft Visio dan Power Designer untuk pemodelan sistem, dan Adobe Photoshop serta Macromedia Flash untuk desain antarmuka.

Aplikasi yang telah dibangun ini dapat menangani insert, update dan delete data pembelian tiket, validasi data transaksi pembelian tiket, dan menyimpan data transaksi pembelian tiket.

Kata Kunci : e-commerce, member, Aplikasi Penjualan, Blitz Megaplex

Abstract

A company that perform in selling, promoting, and technology also to make service more easily for the customer in doing transaction could be supporting factor on order to reach succeeded in selling. And to accommodate it can be realized by e-commerce.

The purpose of the selling application that will be build is to help Blitz Megaplex Company to maintain their fast development at the time. The application is build based on structural analytical and programming by using My SQL, PHP and Java Scripts for the programming language, Macromedia Dreamweaver as its editor, Microsoft Visio and Power Designer for the system model's, and Adobe Photoshop also Macromedia Flash for the design of interface.

This application can handle inserting, updating and deleting tickets purchasing data, validating tickets purchasing transaction data, and saving tickets purchasing transaction data

Keywords : e-commerce, Seling Application, Blitz Megaplex

Telkom
University

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Blitz Megaplex merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *movie entertainment* yang mengutamakan faktor kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggannya. Blitz Megaplex ini memiliki dua jenis pelanggan yaitu pelanggan yang melakukan pembelian tiket secara langsung disebut *non member*, dan pelanggan yang memiliki *blitz card* disebut *member*.

Sistem yang ada sekarang ini dilakukan memiliki struktur sistem sebagai berikut:

1. Pelanggan *non member* hanya dapat melakukan pembelian tiket dan memilih nomor kursi yang diinginkan secara langsung di Theatre Blitz Megaplex.
2. Pelanggan *member* dapat melakukan pembelian tiket secara *online* namun dalam jumlah dan nomor yang telah ditentukan juga tidak dapat mengetahui saldo *blitz card* yang masih dimiliki secara *online* melalui jalur internet biasa.

Dalam sistem sekarang ini terdapat beberapa kekurangan, antara lain:

1. Aplikasi yang telah ada kurang mendukung kemudahan, mobilitas dan keuntungan pada pelanggan member.
2. Pelanggan member hanya dapat melakukan pembelian dengan jumlah tiket maksimal yang telah ditentukan.
3. Pelanggan member hanya dapat melakukan pembelian pada baris nomor kursi tertentu dan tidak dapat memilih nomor kursi yang diinginkan karena keterbatasan sistem.
4. Pelanggan member tidak dapat melihat jumlah saldo *blitz card* yang dimiliki secara *online* sehingga tidak dapat mengetahui jumlah tiket yang dapat dibeli.

1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

Dalam lingkup pengoperasian sistem baru di sini akan diusulkan sebuah sistem berupa sistem aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini nantinya dapat diakses dimana saja, dan dapat diakses juga menggunakan telpon selular yang telah mendukung *xhtml*. Pengguna aplikasi ini adalah pelanggan dan admin yang akan berinteraksi secara langsung dengan aplikasi. Setiap *member* nantinya akan melakukan registrasi untuk melakukan pembelian tiket, sehingga nantinya admin dapat melihat data pembelian dan menggunakan data registrasi tersebut untuk melakukan validasi pembelian tiket kepada member.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang dijadikan objek penelitian proyek akhir ini ialah

- Bagaimana menunjang *member* dalam kemudahan pembelian tiket secara *online*?
- Bagaimana agar *member* dapat mengetahui jumlah saldo kartu yang dimiliki ketika melakukan transaksi pembelian tiket secara *online*?
- Bagaimana agar *member* dapat melakukan transaksi pembelian tiket sesuai dengan jumlah saldo yang dimiliki dan posisi duduk yang diinginkan?
- Bagaimana kinerja sistem pembelian tiket yang dibangun?

1.4 BATASAN MASALAH

Pada Aplikasi ini terdapat batasan masalah, yaitu:

- Hanya membahas menu penjualan tiket *online* pada aplikasi *web* yang dibuat.
- Tidak membahas sekuriti dari sistem yang akan dibuat.
- Aplikasi ini diperuntukkan bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java Bandung.
- Parameter evaluasi yang akan diukur adalah jumlah user simultan yang dapat ditangani dan *memory usage* dari sistem.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian masalah dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Melakukan analisis dan pendefinisian kebutuhan sistem yang akan dibuat, serta mengumpulkan informasi yang mendukung pembuatan aplikasi dengan cara:

a. Studi Literatur

Mengumpulkan dan mempelajari informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah pada aplikasi yang akan dibangun seperti proses bisnis dari perusahaan yang akan dijadikan sebagai studi kasus, juga untuk mempelajari pemrograman, analisa sistem dan mempelajari bagaimana pengolahan database. Diantaranya mempelajari berbagai buku dan materi mengenai pemrograman PHP dan SQL. Serta mempelajari materi mengenai perancangan sistem informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini.

b. Studi Lapangan (Survey)

Melakukan pengumpulan informasi dan data untuk mendukung pembuatan aplikasi dengan cara survey ke lapangan, yaitu Bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java, Sukajadi, Bandung.

2. Desain

Desain dilakukan dengan pemrograman terstruktur, dengan mendefinisikan spesifikasi kebutuhan dalam perancangan database, antarmuka aplikasi dan juga pembuatan Data Flow Diagram (DFD).

3. Coding

Dalam coding, dilakukan untuk mensinkronisasikan antara antarmuka dengan PHP dan juga Database pada MySQL, untuk itu digunakan sintaks SQL untuk membuat tabel-tabel data serta fungsi-fungsi insert, update, delete.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara Testing untuk pengujian berdasarkan spesifikasi eksternal, tracing hasil uji tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan jika terdapat

kesalahan dalam aplikasi dan melakukan simulasi uji server untuk mengukur seberapa besar kemampuan server.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada proyek akhir ini dibagi menjadi beberapa bab yang meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini akan dibahas mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Membahas tentang teori dasar umum tentang perangkat lunak yang akan digunakan

BAB III ANALISA DAN KONFIGURASI SISTEM

Bab ini akan menjelaskan proses perencanaan aplikasi yang dilakukan dengan pemrograman terstruktur, dengan mendefinisikan spesifikasi kebutuhan dalam perancangan database, antarmuka aplikasi dan juga pembuatan Data Flow Diagram (DFD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pengujian dilakukan dengan cara Testing untuk pengujian berdasarkan spesifikasi eksternal. Serta tracing hasil uji tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan jika terdapat kesalahan dalam aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan proyek Akhir ini, yang dapat digunakan untuk pengembangan proyek akhir ini selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah diselesaikannya proyek akhir yang berjudul “**Pengembangan Sistem Informasi Di Bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java**” ini maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Aplikasi dapat menangani insert, update dan delete data film.
2. Aplikasi dapat menangani insert, update dan delete data kursi
3. Aplikasi dapat menangani validasi pengolahan data transaksi pembelian tiket
4. Aplikasi dapat menangani validasi pengolahan data saldo member
5. Pada pengujian terhadap sistem yang telah dibangun, maka didapat hasil pengukuran sebagai berikut:
 - *Memory Usage* yang terukur ketika user melakukan aktivitas pembelian adalah *2,258 bytes*
 - *Kapasitas user* yang bisa ditampung berdasarkan perangkat keras yang digunakan adalah *76195 user*

5.2 Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan Proyek Akhir “**Pengembangan Sistem Informasi Di Bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java**” ini adalah sebagai berikut :

1. Keamanan pada aplikasi perlu ditingkatkan lagi karena data yang disimpan di dalamnya merupakan data rahasia perusahaan.
2. Spesifikasi perangkat server perlu ditingkatkan lagi agar dapat menangani user dalam jumlah besar.
3. Besarnya tampilan yang digunakan perlu disederhanakan lagi agar penggunaan memory usage tidak terlalu besar.

Daftar Pustaka

- [1] Azis, M. Farid. 2001. "Pemrograman PHP 4 bagi Web Programmer". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Dharma, Eddy Muntina. 2004. "Modul Kuliah Web Programming". Bandung: STT TELKOM.
- [3] Fathansyah. 1999. "Basis Data". Bandung : INFORMATIKA.
- [4] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2003. "150 Rahasia dan Trik Menguasai PHP". Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [5] Kadir, Abdul. 2001. "Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP". Yogyakarta : ANDI.
- [6] MADCOMS. 2005. "Membuat Aplikasi Database Karyawan Online Berbasis Web Dengan PHP dan MySQL". Yogyakarta : ANDI.
- [7] Nugroho, Bunafit. 2004. "PHP dan MYSQL Dengan Editor DreamWeaver MX". Yogyakarta : ANDI.
- [8] Pressman, Roger S. 2001. "Software Engineering". New York: McGraw- Hill.
- [9] Sidik, Betha. 2001. "Pemrograman WEB dengan PHP". Bandung : INFORMATIKA.
- [10] Sutanta, Edhi. 2004. "Sistem Basis Data". Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [11] Syafii, M. 2004. "Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL". Yogyakarta : ANDI.

Telkom
University