

**APLIKASI MOBILE SIMULASI PEMESANAN TIKET
BIOSKOP DENGAN WAP 2.0**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

SUGENG SULISTYO

(07.21.0343)

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

SKIPSI

APLIKASI MOBILE SIMULASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP DENGAN
WAP 2.0

Disusun sebagai syarat memperoleh Gelar Sarjana (S 1)

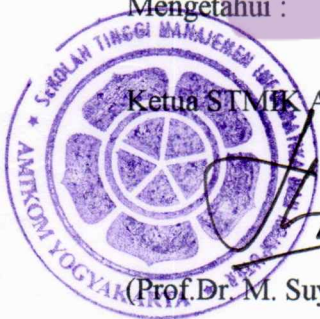
Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan Disetujui Oleh:

Mengetahui :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Prof.Dr. M. Suyanto, MM)

Andi Sunyoto
(Andi Sunyoto M.Kom)

HALAMAN PENGUJIAN

Nama : Sugeng Sulistyo

NIM : 07.21.0343

Telah diuji dan dipresentasikan di depan tim penguji pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 22 April 2009

Ruang : Pixel

Jam : 10.40 Wib

Tempat : Kampus Terpadu Amikom JL. Ring Road Utara

Susunan Tim Peguji

Penguji I : SUDARMAWAN, MT

Penguji II : AMIR FATAH SOFYAN, ST,M.KOM

Penguji III : ANDI SUNYOTO, M.KOM

...

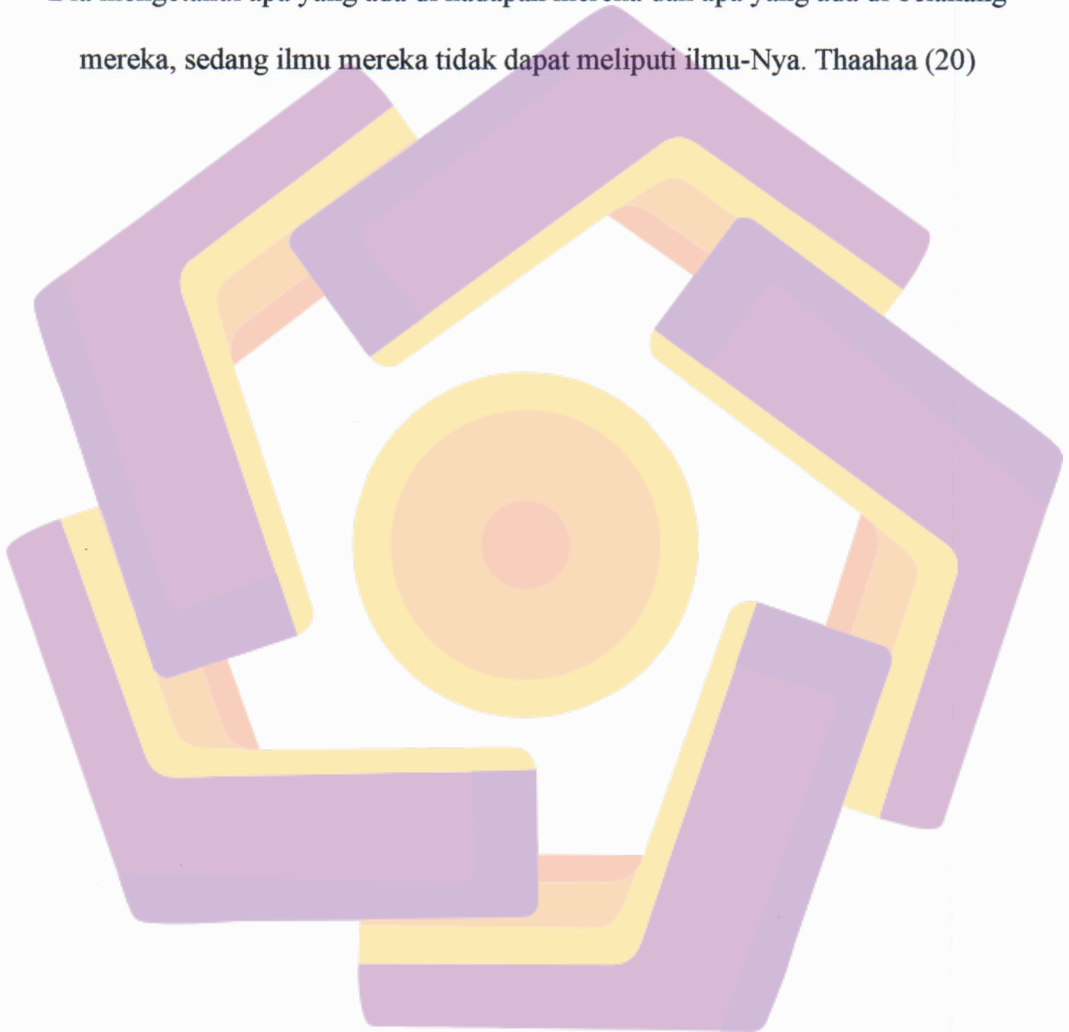
HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ ALLAH SWT yang selalu melimpah rahmad dan karunia Nya semoga hambamu ini selalu taat sujud kepadaMu.
- ❖ Bapak dan Ibu tercinta tercinta yang selalu melimpahkan kasih sayangnya yang tidak bernilai harganya.
- ❖ Temenku Gito, Arman yang selalu memberikan do'a dan supportnya.
- ❖ Terima kasih kepada Bapak Andi Sunyoto selaku pembimbing atas amalan ilmu yang diberikan.
- ❖ Terima kasih kepada Dess Comp yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

MOTTO

“MAJU DAN BERKEMBANG DENGAN RIDHO ALLAH SWT”

Dia mengetahui apa yang ada di hadapan mereka dan apa yang ada di belakang mereka, sedang ilmu mereka tidak dapat meliputi ilmu-Nya. Thaahaa (20)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PEGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5

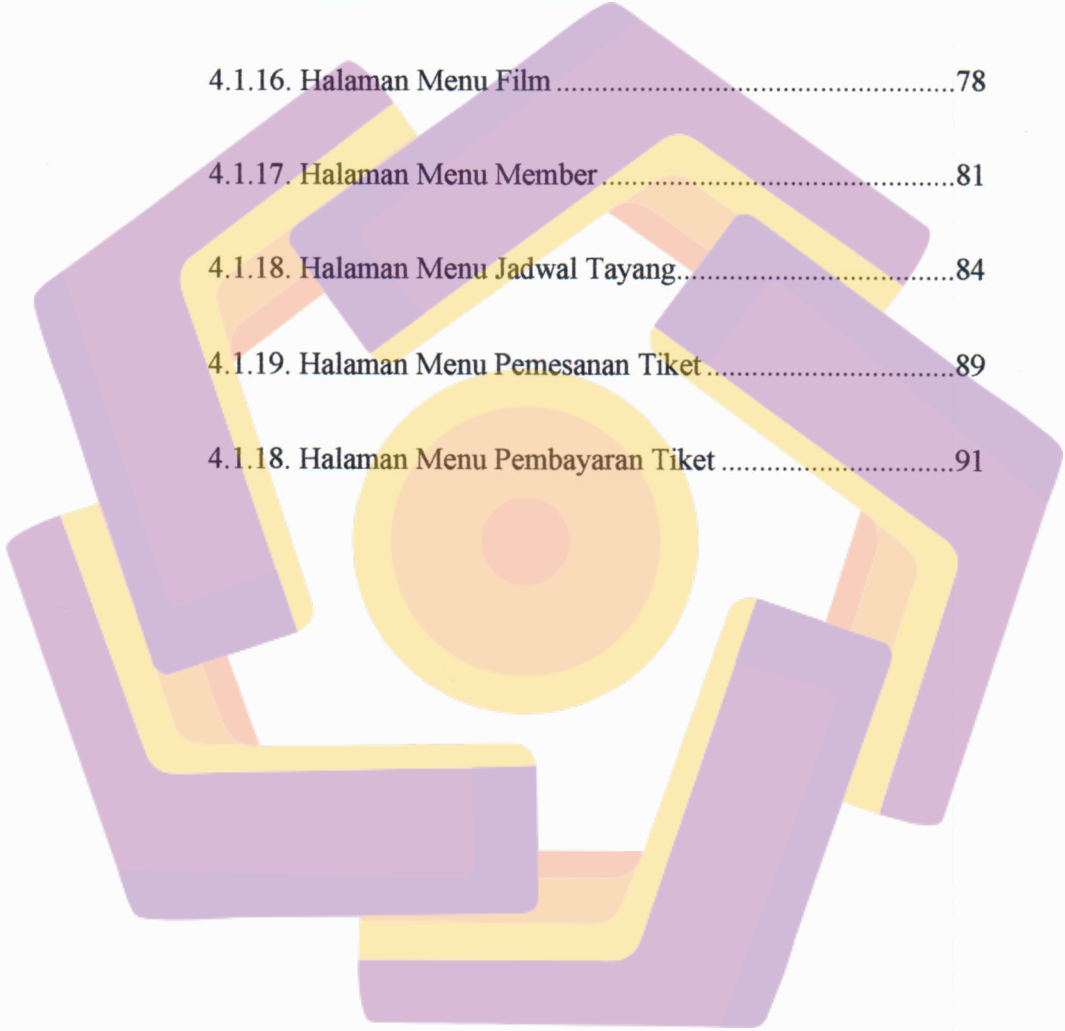
BAB II : LANDASAN TEORI	7
2.1. Sekilas Tentang WAP	7
2.2. Markup Language untuk Aplikasi Nirkabel	8
2.3. XHTML MP dan WML	8
2.4. Aplikasi WAP untuk Reservasi Tiket	9
2.5. Metode Perancangan	10
2.6. Tool Untuk Membangun Aplikasi WAP	10
2.7. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	10
2.8. My SQL	12
2.9. Transact – SQL	13
2.10. Cara kerja WAP	15
2.11. Script WML Untuk WAP	17
BAB III : PERANCANGAN SISTEM	19
3.1. Perancangan Sistem	19
3.1.1. Perancangan Sistem Secara Umum	19
3.2. Data Flow Diagram (DFD)	22
3.3. Perancangan Database	25

3.4. Relasi Pada Database Bioskop	31
3.5. Perancangan Wap	36
3.6. Perancangan Website Admin Untuk Pengolahan Data Bioskop ..	44

BAB IV : PEMBAHASAN **49**

4.1. WAP	49
4.1.1. Menampilkan Halaman Utama Pada Wap	49
4.1.2. Menampilkan Menu Informasi Film dan Studio	51
4.1.3. Menampilkan Menu Pendaftaran	53
4.1.4. Menampilkan Menu Pendaftaran yang berhasil	54
4.1.5. Menampilkan Menu Login	56
4.1.6. Menampilkan Menu Utama Member	60
4.1.7. Menampilkan Menu Pemesanan Film dan Studio	61
4.1.8. Menampilkan Menu Pilih Jam Tayang.....	64
4.1.9. Menampilkan Menu Pilih Baris Kursi.....	65
4.1.10. Menampilkan Menu Memilih Nomor Kursi.....	67
4.1.11. Menampilkan Menu Data Order.....	68

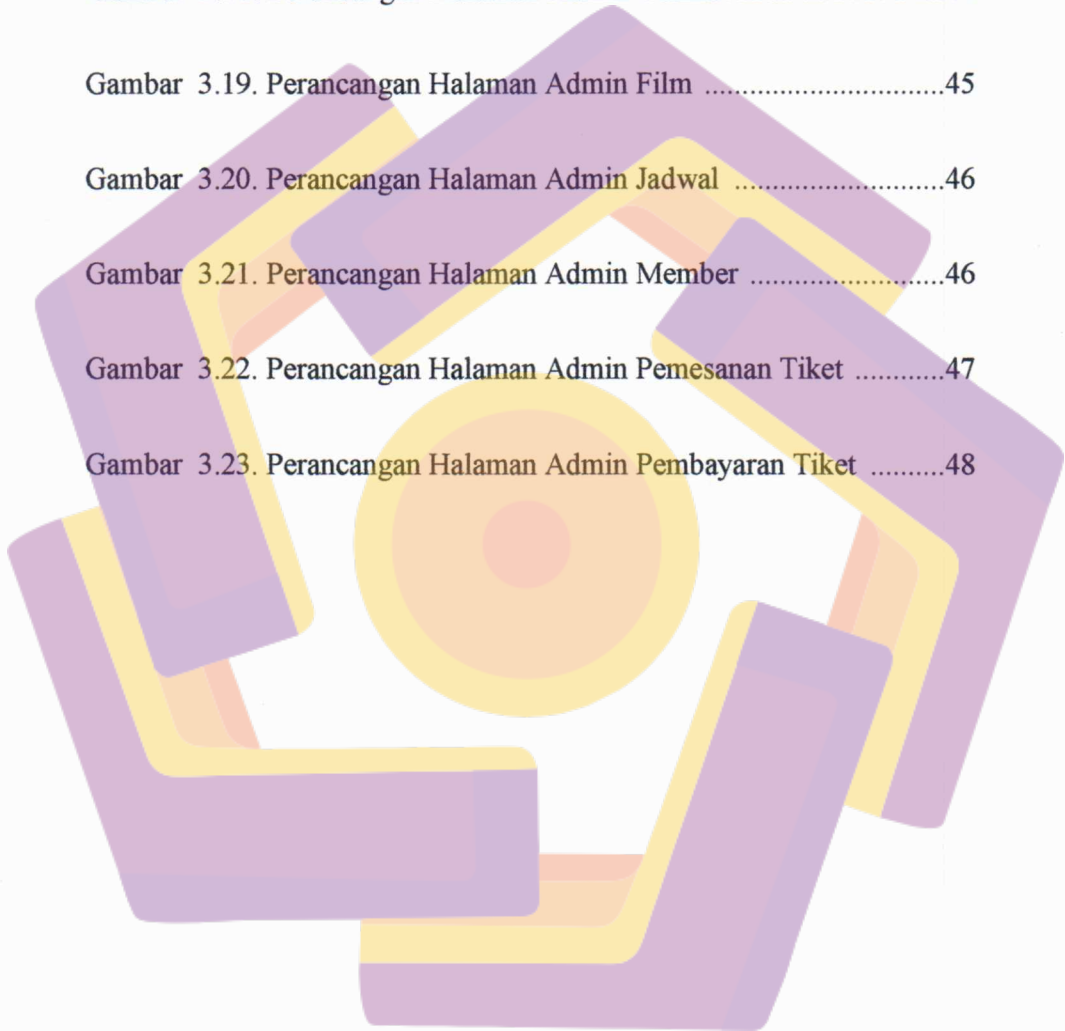
4.1.12. Menampilkan Menu Transaksi yang Berhasil	70
4.1.13. Menampilkan Menu Konfirmasi Pembayaran	71
4.1.14. Halaman Login Admin	75
4.1.15. Halaman Menu Utama	76
4.1.16. Halaman Menu Film	78
4.1.17. Halaman Menu Member	81
4.1.18. Halaman Menu Jadwal Tayang	84
4.1.19. Halaman Menu Pemesanan Tiket	89
4.1.18. Halaman Menu Pembayaran Tiket	91



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Cara Kerja Wap	17
Gambar 3.1. Flowchart yang di ajukan	21
Gambar 3.2. DFD Level 0	23
Gambar 3.3. DFD Level 1 yang Di ajukan	24
Gambar 3.4. ER – Diagram	29
Gambar 3.5. Relasi pada Database Bioskop	31
Gambar 3.6. Perancangan Halaman Index	37
Gambar 3.7. Perancangan Main Menu	37
Gambar 3.8. Perancangan Daftar Film	38
Gambar 3.9. Perancangan Daftar User Baru	39
Gambar 3.10. Perancangan Halaman login	39
Gambar 3.11. Perancangan Halaman login berhasil	40
Gambar 3.12. Perancangan Halaman Pesan Tiket	41
Gambar 3.13. Perancangan Halaman Pesan Tanggal dan Jam	41
Gambar 3.14. Perancangan Halaman Pesan Baris Kursi	42

Gambar 3.15. Perancangan Halaman Pesan Nomor Kursi	42
Gambar 3.16. Perancangan Halaman Order	43
Gambar 3.17. Perancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran	44
Gambar 3.18. Perancangan Halaman Admin Utama	44
Gambar 3.19. Perancangan Halaman Admin Film	45
Gambar 3.20. Perancangan Halaman Admin Jadwal	46
Gambar 3.21. Perancangan Halaman Admin Member	46
Gambar 3.22. Perancangan Halaman Admin Pemesanan Tiket	47
Gambar 3.23. Perancangan Halaman Admin Pembayaran Tiket	48



GAMBAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1. Perbedaan Tag HTML dan WML	18
Tabel 3.1 Simbol Yang Digunakan Dalam Flowchart	20
Tabel 3.2 Simbol Yang Digunakan Dalam DFD	22
Tabel 3.3 Studio	32
Tabel 3.4 Jadwal	32
Tabel 3.5 Film	33
Tabel 3.6 Kursi	33
Tabel 3.7 Transaksi	34
Tabel 3.8 User	35
Tabel 3.9 admin	35
Tabel 4.0 bayar	36