

## PENGGUNAAN *ANDROID STUDIO* DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP

Tiara Eka Anggraini<sup>1</sup>, Efmi maiyana<sup>2</sup>

Program Studi pendidikan teknik informatika dan komputer, Universitas Islam Negeri Sjech  
M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi

e-mail: \*<sup>1</sup>[tiaraae20@gmail.com](mailto:tiaraae20@gmail.com), <sup>2</sup>[Efmi\\_maiyana@yahoo.com](mailto:Efmi_maiyana@yahoo.com)

### *Abstract*

*The development of Android-based cinema ticket booking applications is increasingly relevant in addressing the challenges of modernization and the demand for time efficiency. This study aims to design and develop a user-friendly application with modern features such as real-time seat selection and digital payment integration. The research employs the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Using Android Studio and java, the application incorporates functionalities like seat visualization, payment options, and movie recommendations. The results demonstrate that the application effectively addresses user needs, offering a seamless and efficient booking process. Although the study did not involve direct user surveys, it utilized literature reviews and past studies as references. The implementation of modern technology, such as QR codes for e-tickets, ensures convenience, security, and reduced paper usage. This study provides a solid foundation for future research in developing innovative applications for the entertainment industry.*

**Keywords:** *Android Application, Cinema Ticket, Digital Payment, QR Code, User-Friendly*

### PENDAHULUAN

Pengembangan aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis *Android* semakin relevan dalam menghadapi tantangan modernisasi dan kebutuhan Masyarakat akan efisiensi waktu. Antrian panjang di loket bioskop telah menjadi masalah yang sering dikeluhkan oleh penonton. Berdasarkan laporan, sekitar 65% penonton bioskop di Indonesia merasa tidak nyaman dengan proses pembelian tiket yang memakan waktu (Nurhidayah et al., 2023). Kondisi ini memunculkan kebutuhan akan solusi yang lebih efisien dan praktis, terutama dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* yang memungkinkan penonton untuk memesan tiket dengan cepat. Aplikasi *mobile* menawarkan alternatif yang lebih nyaman, memungkinkan penonton untuk melakukan pemesanan tiket tanpa harus menghadapi antrian panjang. Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan tiket tidak hanya mengurangi waktu tunggu tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan informasi lengkap mengenai film, jadwal tayang, dan pilihan kursi. Dengan fitur-fitur tersebut, aplikasi pemesanan tiket dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan efisien bagi pengguna (O. N. Putra & Fadhilah, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengembangan aplikasi pemesanan tiket bioskop yang mengintegrasikan teknologi terkini, seperti penggunaan *QR Code* untuk *e-tiket*. Sebuah studi oleh Witono dan Susanto (2020) menekankan pentingnya penerapan *QR Code* dalam aplikasi pemesanan untuk mengurangi penggunaan kertas dan mempercepat proses validasi tiket (Timotius Witono, 2020). *QR Code* sebagai bentuk *e-tiket* juga menawarkan keuntungan dalam hal keamanan dan kemudahan akses, karena tiket dapat langsung dipindai melalui perangkat *smartphone*. Penelitian oleh Adhani dkk. (2022) menemukan bahwa generasi Z lebih memilih aplikasi yang menawarkan kemudahan, efisiensi, serta pengalaman digital yang lancar dalam pemesanan tiket. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pemesanan tiket bioskop yang tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga menawarkan fitur-fitur *inovatif* yang meningkatkan interaksi pengguna, seperti pemberitahuan tentang film terbaru dan rekomendasi film berdasarkan preferensi penonton. Fitur-fitur ini diharapkan dapat menarik minat lebih banyak pengguna, terutama dari kalangan milenial dan generasi Z yang semakin mengutamakan efisiensi dan kenyamanan dalam setiap aspek kehidupan digital mereka (Adhani et al., 2022). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi sistem informasi pada era digital seperti saat ini menjadi sangat penting. Terlebih lagi, saat ini

kita memasuki era *Society 5.0*, di mana masyarakat diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0. Inovasi-inovasi ini, termasuk pengembangan aplikasi berbasis *QR Code* dan fitur-fitur digital lainnya, dapat meningkatkan kualitas hidup manusia dengan memberikan solusi yang lebih efisien, aman, dan nyaman dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pemesanan tiket bioskop (Solihin et al., 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis *Android* yang dapat meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi penggunanya. Penelitian ini akan mengeksplorasi perbedaan dalam pendekatan pengembangan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, terutama dalam hal integrasi fitur-fitur *modern* seperti pembayaran *online* dan pemilihan kursi secara *real-time*. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah yang *signifikan* bagi pengguna, serta membantu bioskop dalam meningkatkan pelayanan mereka, baik dalam hal pengelolaan penonton maupun efisiensi operasional. Pengembangan aplikasi ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi penting terhadap *literatur* yang ada mengenai aplikasi pemesanan tiket bioskop, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang fokus pada inovasi dan pengembangan teknologi dalam industri hiburan, khususnya bioskop (R. D. E. Putra, 2022).

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

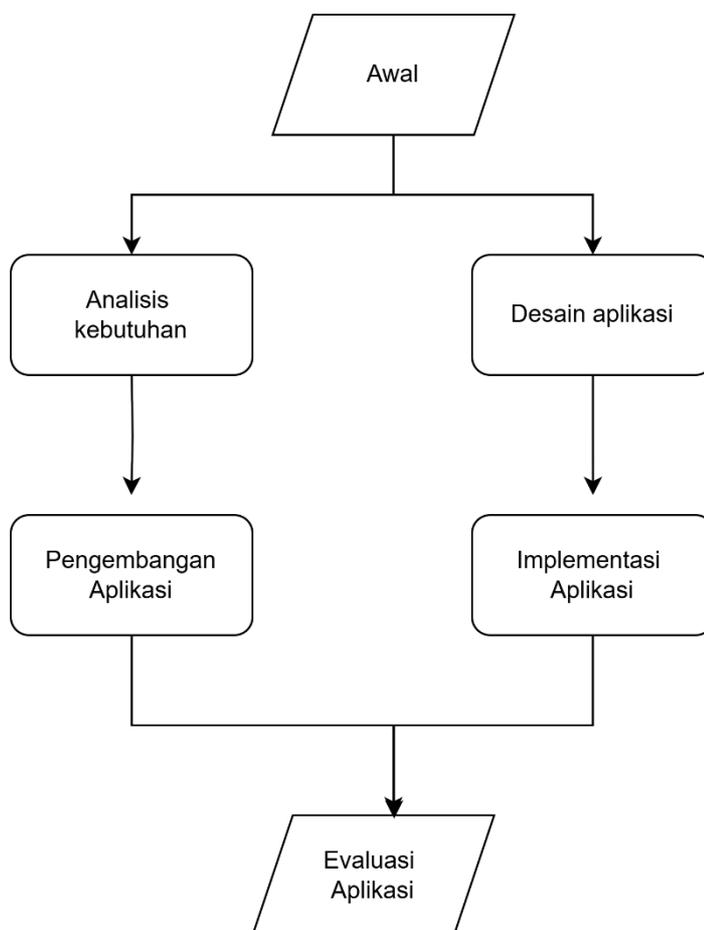
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Model ini terdiri dari lima tahap utama:

1. *Analyze* (Analisis): Tahap awal untuk memahami kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara. Analisis ini mencakup identifikasi masalah utama yang dihadapi oleh pengguna terkait sistem pemesanan tiket bioskop secara konvensional, serta analisis pasar untuk mengetahui tren aplikasi serupa (Sudarta, 2022).
2. *Design* (Desain): Perancangan dilakukan dengan membuat *prototipe* antarmuka aplikasi yang dirancang agar mudah digunakan (*user-friendly*). Desain ini melibatkan penggambaran *wireframe* dan *storyboard* aplikasi yang memuat fitur-fitur inti seperti pemesanan tiket, pemilihan kursi, dan integrasi pembayaran *online* (Sugiyono, 2021).
3. *Development* (Pengembangan): Pada tahap ini, aplikasi dikembangkan menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *java*. Proses ini melibatkan *implementasi* desain ke dalam kode aplikasi serta pengintegrasian *API* yang relevan, seperti jadwal film dan sistem pembayaran (Rachma et al., 2023).
4. *Implementation* (Implementasi): Aplikasi yang telah dikembangkan diuji pada perangkat nyata untuk memastikan *fungsionalitas*, *kompatibilitas*, dan *responsivitasnya*. Pengujian dilakukan secara *iteratif* untuk mendeteksi dan memperbaiki *bug* (Humam Ramadhan et al., 2023).
5. *Evaluation* (Evaluasi): Tahap akhir melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengguna terhadap aplikasi yang telah diuji. Evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan aplikasi sebelum dirilis secara resmi (Humam Ramadhan et al., 2023).

Model *ADDIE* dipilih karena fleksibilitasnya dalam menangani pengembangan aplikasi berbasis teknologi. Kerangka ini memungkinkan proses *iterasi* di setiap tahap untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna secara *optimal*.

### Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian disajikan dalam bentuk *flowchart* untuk memberikan gambaran alur kerja secara *visual*:



**Gambar 1.** Flowchart Alur Penelitian  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

### Teknik/Metode Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama:

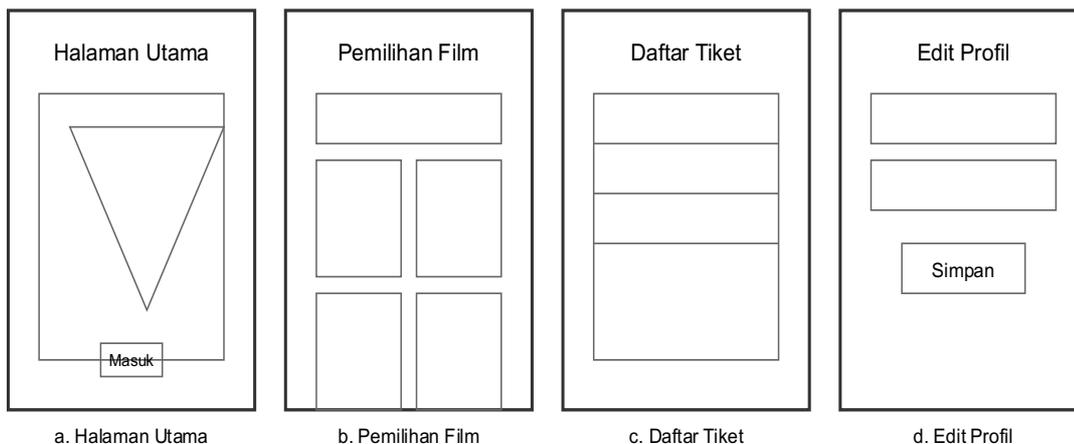
1. Studi Pustaka: Informasi dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk jurnal, artikel ilmiah, dan buku. Sumber-sumber ini digunakan untuk memahami teori dasar dan pendekatan terbaik dalam pengembangan aplikasi pemesanan tiket bioskop. Studi pustaka memberikan landasan *teoretis* yang kuat bagi proses penelitian (Sugiyono, 2021).
2. Studi Lapangan: *Survei* dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan *spesifik* pengguna. Data yang diperoleh meliputi *preferensi* fitur, pengalaman pengguna terhadap aplikasi serupa, serta *ekspektasi* mereka terhadap fungsionalitas aplikasi ini. Data dianalisis menggunakan:
  - a. Statistik Deskriptif: Untuk memahami pola dan tren dari data *kuantitatif* seperti tingkat kepuasan pengguna.
  - b. Analisis Tematik: Untuk mengidentifikasi tema utama dari umpan balik pengguna, yang kemudian menjadi dasar penyempurnaan aplikasi (Humam Ramadhan et al., 2023).

Dengan kombinasi metode ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan aplikasi yang tidak hanya *fungsional*, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

1. Desain Aplikasi, aplikasi ini dirancang dengan beberapa fitur unggulan:



**Gambar 2.** Wireframe Aplikasi Bioskop

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Aplikasi ini memiliki empat halaman utama yang saling terhubung. Halaman pertama adalah halaman utama yang menampilkan desain bergaya pintu masuk teater untuk memberikan nuansa cinematic kepada pengguna. Di tengah halaman terdapat pesan "Selamat Datang" yang menyambut pengunjung, serta tombol masuk yang ditempatkan di bagian bawah sebagai akses ke halaman berikutnya.

Setelah masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman pemilihan film yang dilengkapi kolom pencarian di bagian atas untuk memudahkan pencarian film spesifik. Bagian utama halaman menampilkan grid poster atau thumbnail film yang tersedia, memungkinkan pengguna melihat berbagai pilihan film dengan tampilan yang menarik. Di bagian bawah terdapat antarmuka keyboard virtual untuk memudahkan pengguna memasukkan kata kunci pencarian.

Halaman ketiga adalah halaman daftar tiket yang menampilkan riwayat pemesanan tiket pengguna. Halaman ini memiliki area konten yang dapat di-scroll, memungkinkan pengguna melihat seluruh riwayat pemesanan mereka. Tata letak hierarkis yang jelas membantu pengguna memahami informasi tiket dengan mudah, seperti tanggal pemesanan, judul film, dan detail lainnya.

Terakhir, halaman edit profil menyediakan antarmuka sederhana namun fungsional untuk pengelolaan informasi pengguna. Halaman ini menampilkan formulir dengan kolom-kolom input untuk mengubah data pribadi. Setelah melakukan perubahan, pengguna dapat menyimpan pembaruan dengan tombol simpan yang terletak di bagian bawah halaman. Desain minimalis pada halaman ini membantu pengguna fokus pada tugas pengeditan profil tanpa gangguan elemen desain yang berlebihan.

2. Pengembangan Aplikasi, aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *java*. Tahap pengembangan melibatkan implementasi desain ke dalam kode aplikasi serta pengintegrasian *API* yang relevan, seperti jadwal film dan sistem pembayaran.
3. Pengujian Sistem, Pengujian dilakukan pada 2 perangkat berbeda (*low-end, mid-range,*) untuk mengukur kompatibilitas dan performa, pengujian dilakukan untuk memastikan performa dan kompatibilitas aplikasi pada perangkat dengan spesifikasi berikut:

Kategori	Perangkat	Spesifikasi	Performa	Kompatibilitas
----------	-----------	-------------	----------	----------------

<b>Laptop</b>	Laptop Mid-Range	Intel Core i5 Gen 12, RAM 8GB	Aplikasi berjalan lancar dengan waktu respon rata-rata 1,5 detik	Tidak ditemukan kendala performa selama pengujian
<b>Hp</b>	Samsung A03	Android 11, RAM 3GB	Aplikasi tetap responsif dan berfungsi dengan baik	Tidak ditemukan bug pada sistem operasi Android versi 8.0 ke atas

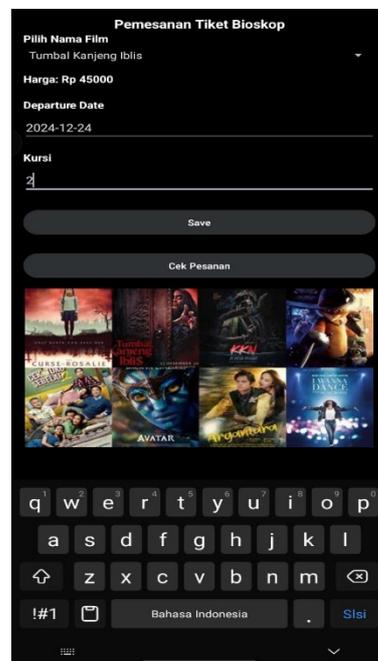
Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi kompatibel dengan perangkat laptop mid-range dan ponsel low-end. Tidak ditemukan masalah berarti, dan aplikasi memenuhi standar performa yang diharapkan.

4. Visualisasi Desain  
 a. Halaman Utama



**Gambar 3.** Halaman Utama  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

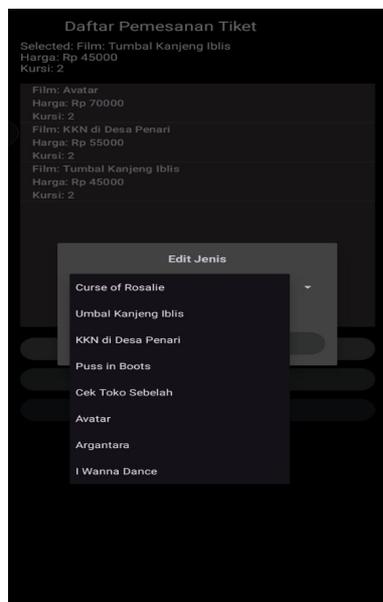
b. Pemesanan Tiket Bioskop



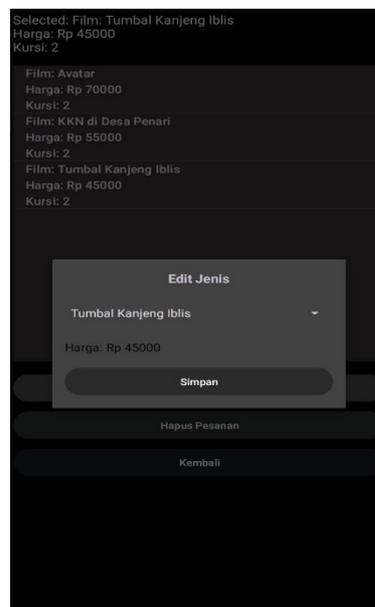
**Gambar 4.** Halaman Pemesanan Tiket Bioskop  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

c. Daftar Pemesanan Tiket

d. Edit Pesanan



Gambar 5. Halaman Daftar Pemesanan Tiket  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 6. Halaman Edit Pesanan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

## Pembahasan

Penelitian ini berhasil menghasilkan desain aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis *Android* yang mampu mengatasi masalah utama pengguna, yaitu antrian panjang dan proses pembelian yang kurang efisien, meskipun tidak melibatkan survei langsung kepada pengguna.

1. Penerapan Model *ADDIE*
  - a. *Analisis*: Dilakukan berdasarkan referensi dari penelitian terdahulu.
  - b. *Desain*: Fokus pada antarmuka yang *user-friendly* dan fitur yang relevan.
  - c. *Pengembangan*: Pemilihan *Android Studio* memungkinkan implementasi fitur modern seperti *QR Code* untuk *e-tiket*.
  - d. *Implementasi*: Aplikasi diuji pada perangkat dengan spesifikasi berbeda untuk memastikan kompatibilitas.
  - e. *Evaluasi*: Evaluasi dilakukan secara internal untuk memastikan fungsionalitas aplikasi.
2. Keberhasilan Metodologi Metodologi *R&D* dengan model *ADDIE* terbukti efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang inovatif. Hasil menunjukkan aplikasi dapat:
  - a. Meningkatkan efisiensi waktu pengguna dalam memesan tiket.
  - b. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui fitur-fitur inovatif.
3. Kesesuaian dengan Tujuan Penelitian Semua tujuan penelitian tercapai, yaitu:
  - a. Merancang aplikasi yang *user-friendly* dan efisien.
  - b. Menyediakan fitur modern seperti pemilihan kursi real-time dan pembayaran digital.

Dengan hasil ini, desain aplikasi diharapkan mampu menjadi solusi utama bagi pengguna bioskop modern, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang teknologi aplikasi hiburan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan desain aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis *Android* yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam memesan tiket. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur modern seperti pemilihan kursi secara *real-time*, integrasi pembayaran digital, serta rekomendasi film berbasis preferensi pengguna. Pengujian menunjukkan aplikasi berjalan lancar dan *kompatibel* dengan berbagai perangkat *Android* tanpa kendala teknis yang signifikan. Meskipun desain ini tidak melibatkan survei langsung terhadap pengguna, aplikasi ini dirancang berdasarkan referensi literatur dan studi sebelumnya yang relevan. Dengan fitur-fitur tersebut, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi praktis dan inovatif untuk pengguna bioskop modern.

## **SARAN**

Untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk melibatkan survei atau wawancara langsung dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka secara lebih spesifik. Selain itu, pengembangan aplikasi dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur-fitur seperti integrasi media sosial untuk berbagi rekomendasi film, pelacakan riwayat pemesanan, dan pemberian ulasan. Eksplorasi lebih dalam terhadap teknologi seperti kecerdasan buatan juga dapat dilakukan untuk menyediakan rekomendasi film yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan preferensi pengguna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhani, I., Susilawati, Y., & Ruswianti. (2022). Persepsi Generasi Z Terhadap Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Secara Online. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 121–130. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i5.175>
- Humam Ramadhan, F., Elan Maulani, I., Faizatuz Zuhriyah, N., & Siti Marlina, N. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Pemrograman pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(2), 108–113. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i2.638>
- Nurhidayah, L., Salsabillah, A., & Yanti, F. R. (2023). Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(2), 305–314. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i2.76>
- Putra, O. N., & Fadhilah, J. (2022). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web. *Jurnal Wahana Informatika (JWI)*, 1(1), 13–26.
- Putra, R. D. E. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Universitas Palangkaraya*, 5(May), 14.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Solihin, S., Asrori, K., Dodi, D., & Agustina, D. (2024). Pengembangan Aplikasi Presensi Mahasiswa Scan Qr Code Menggunakan React Native Android Studi Kasus Politeknik Pgrri Banten. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 6(2), 243–249. <https://doi.org/10.47080/iftech.v6i2.3335>
- Sudarta. (2022). *Prosedur Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran*. 16(1), 1–23.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Timotius Witono, R. S. (2020). *Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile Timotius Witono , Raphael Susanto Jurusan Teknik Informatika , Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha*. 65, 143–151.