

**APLIKASI MOBILE DESKTOP CLIENT SERVER UNTUK MELIHAT
JADWAL FILM PADA BIOSKOP MENGGUNAKAN FLASH LITE 2.0**



Oleh :

SURYA PURNAMA PUTRA

M3304033

TUGAS AKHIR

ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komputer

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2007

TUGAS AKHIR
APLIKASI MOBILE DESKTOP CLIENT SERVER UNTUK MELIHAT
JADWAL FILM PADA BIOSKOP MENGGUNAKAN FLASH LITE 2.0

disusun oleh
SURYA PURNAMA PUTRA
M3304033

Dibimbing oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

RISTU SAPTONO, S.Si, MT

NIP. 132 301 022

DARSONO, M.Si

NIP. 132 162 218

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Selasa tanggal 10 juli 2007
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Anggota Tim Penguji

1. Ristu Saptono, S.Si, MT
2. Darsono, M.Si
3. Nuryani, M.Si

Tanda tangan

- 1.
- 2.
- 3.

Disahkan oleh
Fakultas MIPA
Dekan,

Ketua Program Studi DIII
Ilmu Komputer.

Prof. Drs. Sutarno, M.Sc.PhD

NIP 130 906 776

Irwan Susanto, DEA

NIP. 132 134 694

MOTTO

**“Melihat ke atas untuk
motivasi dan kebawah
untuk bersyukur”**

**“Seseorang yang paling
bisa diandalkan adalah
diri sendiri”**

PERSEMBAHAN

**Terima kasih untuk
semua**

ABSTRAK

SURYA PURNAMA PUTRA, 2007, **APLIKASI MOBILE DESKTOP CLIENT SERVER UNTUK MELIHAT JADWAL FILM PADA BIOSKOP MENGGUNAKAN FLASH LITE 2.0**, Program DIII Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Ponsel telah menjadi media komunikasi data yang efektif karena sifat ponsel yang fleksibel. Banyak keuntungan dan penghematan yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan ponsel sebagai salah satu *device* dalam kegiatan bisnis maupun kegiatan promosi.

Flash Lite merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membangun *mobile application*. Flash Lite merupakan Flash versi khusus ponsel. Dimasa mendatang Flash Lite dapat menjadi salah satu standar pembuatan mobile application yang efektif dan animatif. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Flash Lite dengan pertimbangan kemudahan dalam pemrogramannya dan keluesan dalam mendesain *interface*.

Pembuatan Aplikasi *mobile* ini semoga memberikan manfaat kepada pengguna aplikasi ini serta dapat mendorong perkembangan teknologi *mobile application* di Indonesia.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang dilimpahkan-Nya sehingga pembuatan tugas akhir dengan judul “prototipe aplikasi mobile desktop client server untuk melihat jadwal film pada bioskop” dapat terselesaikan dengan baik

Laporan tugas akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat Kurikulum Tingkat Diploma III Jurusan Teknik komputer Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada kesempatan ini, ucapkan terimakasih ditujukan kepada :

1. Tuhan YME yang selalu memberikan hidayah dan kekuatan-NYA
2. Bapak Irwan Susanto, S.Si, DEA selaku Ketua Program D3 Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Ristu Saptono, S.Si, M.T dan Bapak Darsono, M.Si selaku pembimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Orang Tua yang tercinta yang selalu memberikan doa dan bantuannya.
5. Teman teman D3 Teknik Komputer 2004 angkatan pertama dan terbaik.

Laporan PKL ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga laporan ini dapat berguna bagi kemajuan bersama. Amin.

Surakarta, Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Ponsel Merupakan Pusat multimedia	4
2.2 Ponsel Sebagai Media promosi	4
2.3 FlashLite	4
2.4 WWW (<i>World Wide Web</i>)	6
2.5 Pemrograman Web	6
2.6 Basis Data	8
2.7 <i>Web Server</i>	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Studi Literatur	10
3.2 Metode Pengumpulan Data	10
3.3 Langkah Penyelesaian Masalah	10
3.3.1 Analisa	9
3.3.2 Perancangan	10
3.3.3 Implementasi	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	10

4.1 Analisa Aplikasi	12
4.1.1 Identifikasi Masalah	13
4.1.2 Spesifikasi Aplikasi	13
4.1.3 Spesifikasi Pengguna.....	13
4.1.4 Diagram Konteks	13
4.1.5 <i>Data Flow Diagram</i>	14
4.1.6 <i>Entity Relational Database</i>	17
4.1.7 <i>Physical Data Model</i>	18
4.2 Perancangan Aplikasi	19
4.2.1 Perancangan Data	19
4.2.2 Perancangan Arsitektur	23
4.2.3 Perancangan Antarmuka	24
4.2.3.1 Internal Perangkat Lunak	24
4.2.3.2 Perangkat lunak dengan sistem luar	24
4.2.3.3 Perangkat lunak dengan user	24
4.2.4 Perancangan Prosedur	25
4.3 Implementasi	33
4.3.1 Lingkungan Implementasi	33
4.3.2 Lingkungan Aplikasi	33
4.3.3 Pemaketan	33
4.3.4 Hasil Implementasi	34
4.3.5 Penyajian Aplikasi	38
4.3.6 Evaluasi	38
BAB V PENUTUP	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Konteks Diagram Sistem	14
Gambar 4.2	DFD Level 0	14
Gambar 4.3	DFD Level 1 proses 0.1	15
Gambar 4.4	DFD Level 1 proses 0.2	15
Gambar 4.5	DFD Level 1 proses 0.3	15
Gambar 4.6	<i>Entity Relationship Diagram</i>	17
Gambar 4.7	Arsitektur aplikasi	21
Gambar 4.8	Desain halaman utama aplikasi.....	34
Gambar 4.9	Desain halaman menu movie	34
Gambar 4.10	Desain menu Hari ini	35
Gambar 4.11	Desain menu detail hari ini	35
Gambar 4.12	Desain menu search movie	35
Gambar 4.13	Desain halaman hasil <i>seacrh</i>	36
Gambar 4.14	Desain halaman detail <i>seacrh</i>	36
Gambar 4.15	Desain halaman member	37
Gambar 4.16	Desain halaman pesan kursi	37
Gambar 4.17	Desain halaman hasil pesan kursi	38
Gambar 4.18	Desain halaman support	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Diskripsi data Film_Katalog	18
Tabel 4.2	Diskripsi data Genre.....	18
Tabel 4.3	Diskripsi data status.....	18
Tabel 4.4	Diskripsi data harga	18
Tabel 4.5	Diskripsi data waktu	18
Tabel 4.6	Diskripsi data member	18
Tabel 4.7	Struktur <i>Field</i> Film_Katalog	20
Tabel 4.8	Struktur <i>Field</i> Genre	20
Tabel 4.9	Struktur <i>Field</i> status	20
Tabel 4.10	Struktur <i>Field</i> harga	21
Tabel 4.11	Struktur <i>Field</i> waktu	21
Tabel 4.12	Struktur <i>Field</i> member	21
Tabel 4.13	Struktur <i>Field</i> kursi	22
Tabel 4.14	Struktur <i>Field</i> pesanan.....	22

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini merupakan era dari teknologi informasi dimana informasi menjadi sangat vital dan tidak jarang pula informasi menjadi sesuatu yang teramat penting. Teknologi informasi yang ada pada saat ini memungkinkan kita dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan sangat cepat bahkan secara *realtime*. Teknologi informasi saat ini tidak lagi hanya sebatas media cetak, tetapi sudah merambah ke media suara, visual bahkan pertukaran data. Teknologi semakin hari semakin maju dan semakin terjangkau oleh masyarakat luas.

Salah satu kemajuan dari teknologi informasi adalah ditemukannya internet yang pada awalnya adalah teknologi yang dikembangkan untuk kepentingan militer, yang diaplikasikan sebagai sebuah jaringan yang bersifat *private* untuk kalangan militer. Internet merupakan sebuah jaringan komputer raksasa yang dapat menghubungkan komputer-komputer dari seluruh dunia yang tentunya terhubung ke jaringan internet tersebut, sehingga memungkinkan terjadinya hubungan antar pengguna internet itu sendiri dimanapun mereka berada.

Perkembangan teknologi internet dibarengi juga dengan perkembangan peralatan yang dapat mengakses jaringan tersebut, tidak hanya sebatas komputer, saat ini sudah banyak peralatan dari teknologi selular yang pada awalnya digunakan sebagai alat komunikasi suara dan sekarang dapat digunakan untuk mengakses internet menggunakan teknologi selular yang berbasis GPRS, EDGE, 3G untuk saat ini, serta 4G untuk masa yang akan datang yang menjanjikan transfer data yang semakin cepat. Melalui teknologi itu, jaringan selular dan jaringan internet seperti menjadi suatu kesatuan membuat kita dapat mengakses internet dimana saja dan kapan saja karena sifat dari selular yang mobile.

Berdasarkan penjelasan di atas maka salah satu pemanfaatan teknologi *mobile* internet yang dapat diterapkan pada *prototype* sebuah aplikasi untuk

melihat jadwal film pada bioskop yang berguna untuk mempermudah kita untuk mengetahui jadwal dari film yang akan ditayangkan pada bioskop tersebut, sehingga pengguna tidak perlu pergi ke bioskop untuk melihat jadwal film yang akan tayang, dan pada pengembangan selanjutnya dimungkinkan pengguna dapat melakukan pencarian film tertentu pada database di server dan melakukan pemesanan tempat/*booking* tiket khusus untuk *member*.

FlashLite dibuat menggunakan bahasa flashscript atau actionscript, FlashLite merupakan flash versi khusus untuk ponsel. Flash pada awalnya adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi seperti animasi website yang pada saat ini, browser-browser internet saat ini umumnya sudah memiliki flash player yang digunakan sebagai media untuk memainkan file flash yang berekstensi *.swf*, dan saat ini flash sudah menjadi salah satu standard dalam pembuatan animasi pada website. Berdasarkan uraian diatas maka sangat dimungkinkan FlashLite juga akan menjadi salah satu standar pembuatan aplikasi yang animatif untuk media selular, berdasarkan informasi yang diberikan oleh www.adobe.com (perusahaan besar yang telah mengakuisisi macromedia) bahwa pada tahun 2010 semua handphone keluaran baru sudah mendapat dukungan FlashLite, seperti dukungan java dengan java virtual machine-nya. Dikarenakan aplikasi yang dibuat adalah aplikasi penjadwalan pada “bioskop” maka akan sangat cocok bila menggunakan flash dalam pembuatan pada sisi clientnya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dibuat suatu rumusan masalah, yaitu “Bagaimana membuat sebuah aplikasi client yang dapat mengakses informasi yang cepat, murah dan *up-to-date*?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang diambil adalah membuat aplikasi client pada ponsel yang berfungsi untuk mengakses informasi tentang jadwal tayang film pada bioskop menggunakan

flashlite untuk ponsel berbasis simbian, serta aplikasi *server* sederhana untuk mengatur perubahan jadwal film, yang mana informasi tersebut terdapat pada *webservice* bioskop tersebut. Dan nantinya aplikasi client dapat diperoleh dengan gratis pada website bioskop tersebut. Aplikasi ini bebas didistribusikan karena sifatnya yang *client server* maka semua content berada pada server dan *client* hanya berfungsi untuk mengakses informasi tertentu yang ada pada *server*. Aplikasi yang dibuat tidak bersifat komersial, karena biaya yang dikenakan merupakan biaya akses internet yang memiliki tarif berbeda tergantung provider selular yang bersangkutan. Aplikasi ini dibuat guna memberikan pelayanan untuk memudahkan pelanggan bioskop tersebut untuk mendapat informasi dan dapat juga digunakan sebagai media promosi yang murah dan efektif.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir adalah untuk membuat aplikasi client server yang dapat membantu orang untuk mendapatkan informasi yang cepat, mudah, murah dan *up-to-date*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi client-server yang memanfaatkan jaringan internet melalui media selular.
2. Bagi user dapat mempermudah seseorang untuk mendapatkan informasi tanpa harus bergerak kemana-mana serta lebih mudah, murah, cepat dan baru.
3. Bagi bioskop, aplikasi handphone yang bersifat animatif menjadi sangat cocok bila digunakan sebagai sarana promosi yang murah dan menjadi salah satu bentuk *customer service*.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Informasi

- a. Informasi adalah suatu proses tertentu yang terdiri atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan menggunakan manusia dan sumber daya lainnya. (Terry : dalam Anwar,M.Khoirul 2003).
- b. Menurut Mudrick dan Ross dalam Anwar,M.Khoirul (2003). Manajemen terdiri dari proses atau kegiatan yang menjelaskan apa yang dilakukan manajer pada operasi organisasi mereka (merencanakan, mengorganisasikan, memprakarsai, dan mengendalikan)

2.2. Pengertian *Database*

Database merupakan suatu bentuk pengelolaan data yang ditujukan agar pengaksesannya terhadap data dapat dilakukan dengan mudah. Sistem yang ditujukan untuk menangani *database* biasa disebut DBMS (*Database Management System*). Dengan menggunakan DBMS, pemakai dapat melakukan hal-hal seperti berikut dengan mudah :

- a) Menambah data
- b) Menghapus data
- c) Mengubah data
- d) Mencari data
- e) Menampilkan data dengan kriteria data
- f) Mengurutkan data

(Kadir Abdul, 2004)

2.3. FlashLite

FlashLite merupakan versi flash yang didesain untuk ponsel. Diperlukan flash player untuk memainkan file Flashlite yang berekstensi *.swf*. Bahasa yang digunakan adalah bahasa flashscript atau actionscript. Flashlite saat ini telah mencapai versi 3.0. Flashlite 2.0 keatas identik dengan flash player 7 yang lebih memiliki banyak fitur serta bahasa yang mendukung adalah actionscript 2.0.

Sedangkan untuk versi Flashlite 2.0 kebawah yaitu versi 1.0, 1.1 identik dengan flash player 4. Dari segi pemrogramannya Flashlite telah mendukung ActionScript 2.0 yang memungkinkan pengembangan aplikasi yang lebih luas. Fitur-fitur dalam Flashlite 2.0 adalah:

1. Action script 2.0.
2. Video playback.
3. Penyimpanan atau penulisan data secara lokal (pada ponsel).
4. Mendukung pengambilan suara, gambar dan video pada alamat URL.
5. Kapabilitas sistem informasi yang baru.
6. Mendukung tambahan fungsi keypad pada ponsel, keypad QWERTY dan mendukung lebih dari 11 fungsi keypad.
7. Rich text formating.
8. Kemampuan untuk mengendalikan backlight dan dapat mengatur warna fokus pada tombol.
9. Sinkronisasi suara pada *device*.
10. Komponen yang ada dapat berhubungan dengan ponsel, seperti mengakses sinyal, baterai, getar.
11. mendukung proses XML.

(http://www.adobe.com/suport/flashlite2/flashlite2_aslr.pdf, 2007)

Flash lite 2.0 menggunakan ActionScript 2.0. Namun tidak semua fasilitas yang ada pada ActionScript 2.0 yang terdapat pada flash player 7 dapat digunakan. Flash lite 2.0 terdapat beberapa tambahan pada ActionScript misalnya, informasi mengenai *device* yang digunakan, membuat panggilan telepon maupun SMS, mengendalikan getar, durasi *backlight*, melihat informasi baterai, sinyal dll .

(http://www.adobe.com/suport/flashlite2/flashlite2_aslr.pdf, 2006)

ActionScript 2.0 merupakan edisi ke-4 dari ECMA-262 yang mendukung diimplementasikan menjadi pemrograman yang berorientasi pada obyek (OOP). Penulisan sintak pada ActionScript 2.0 mirip dengan penulisan sintak pada java.

(*FriendsofED.Foundation.Flash.Applications.for.Mobile.Devices.Dec.2006.pdf*)

2.4. *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran alur data atau informasi tanpa mengaitkan bentuk fisik media penyimpanan data atau *hardware* (Kendall, 2003).

2.5. **Pengertian Data**

Data menurut Kadir (2001) adalah fakta mengenai objek, orang, dan lain-lain. Data dapat dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter, atau simbol).

Data (angka, huruf, simbol, atau gabungan diantaranya) adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (Jogiyanto, 1995).

Secara tradisional data dapat diorganisasikan ke dalam suatu hirarki seperti berikut :

a. Elemen Data

Elemen data merupakan satuan terkecil dari suatu data yang tidak dapat dipecah lagi menjadi unit lain yang bermakna.

b. Rekaman (*record*)

Rekaman (*record*) adalah gabungan sejumlah dat yang saling terkait/ berhubungan.

c. Berkas (*file*)

Berkas (*file*) dapat dikatakan sebagai sekumpulan rekaman data yang berkaitan dengan suatu subjek.

2.6. **WWW (World Wide Web)**

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan sebuah Negara. Untuk dapat menghubungkan beberapa komputer sehingga menjadi sebuah kelompok jaringan, dibutuhkan media penghubung yang bernama TCP/IP, yaitu sebuah protocol yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam jaringan. TCP/IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan nomor IP/IPaddress. Dengan menggunakan nomor ini sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah jaringan global yang disebut *internet*. Dengan adanya WWW, seorang pengguna

dapat menampilkan sebuah halaman virtual yang disebut dengan *Web Site* (Nugroho, Bunafit 2004).

2.7. Pemrograman web

Pemrograman web adalah cara untuk membuat web yang dinamis serta user friendly, memungkinkan interaksi antara admin dan user secara langsung. Web yang dibangun dengan pemrograman web memiliki sifat dinamis, salah satunya kita dapat mengatur kontent web yang ada dengan mudah. Pemrograman web umumnya merupakan pemrograman yang berjalan pada sisi server, dapat dikatakan bila user mengirimkan suatu permintaan maka akan dikirim ke server dan diolah lalu dikirim lagi kepada user dengan diterjemahkan terlebih dahulu menjadi bahasa html.

Pemrograman web yang ada pada saat ini cukup banyak dan beragam, antara lain PHP, ASP, AJAX. ASP merupakan bahasa yang berlisensi, AJAX adalah gabungan antara javascript dan XML, belum umum digunakan seperti PHP dan ASP, sedangkan PHP merupakan bahasa yang free dan umum digunakan sebagai bahasa pemrograman web yang populer.

Bahasa *interpreter* adalah bahasa yang *script-script* program tidak harus diubah ke dalam bentuk *source code*. Sehingga pada saat menjalankan bentuk program, kode dasar secara langsung akan dijalankan tanpa harus melalui proses pengubahan ke dalam bentuk *source code*. Seperti pada pemrograman lainnya, php memiliki beberapa aturan penulisan yaitu bagaimana memulai dan mengakhiri php. Adapun beberapa aturan dalam penulisan kode program php ditunjukkan pada table berikut :

Tabel 2.1 kode pembuka dan penutup program Php

Awal	Akhir
<?	?>
<?php	?>
<script language="php">	</script>

2.8. Basis Data

Basis Data (*Database*) adalah tempat menampung data atau tempat menyimpan data-data digital. Banyak jenis database antara lain SQL, MySQL, SQLite, Access, PARADOX, PostgreSQL, dBase, Oracle, Interbase, dll. MySQL merupakan *database* yang digemari di kalangan programmer *website*. MySQL menjadi pilihan karena berberapa keunggulan yang dimilikinya. Program ini sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data (Nugroho, 2004). Di dalam internet, MySQL dijadikan sebagai sebuah *database* yang paling banyak digunakan selain database yang bersifat *share* seperti Ms Access, penggunaan MySQL ini biasanya dipadukan dengan menggunakan program aplikasi Php, karena dengan menggunakan kedua program tersebut telah terbukti akan kehandalannya dalam menangani permintaan data. Kemampuan lain yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung *Relasional Database Manajemen Sistem* (RDBMS), sehingga akan mampu menangani data yang berukuran sangat besar hingga berukuran Giga Byte (Nugroho, 2004). MySQL merupakan *software* yang bersifat *open source*. Sesuai dengan namanya, bahasa standart MySQL adalah SQL (*Structured Query Language*). SQL mulai dikembangkan pada akhir tahun 70 –an di Laboratorium IBM, San Jose, California.

2.9. Web Server

Web server adalah sistem yang berada di server yang digunakan untuk meletakkan website agar dapat diakses oleh user, web server merupakan tempay mengolah script- script web programming yang dikirimkan user yang berupa permintaan. Ada banyak web server antara lain IIS, Apache, dll.

Apache is program that runs under asuitable multitasking operating system (Laurie, Ben and Laurie, Peter, 1999), apache dapat berjalan dibawah Apache website server merupakan tulang punggung dari www.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Studi Literatur

Jenis penelitian "Prototipe Aplikasi Mobile Desktop Client-Server untuk melihat Jadwal Bioskop" merupakan jenis penelitian rekayasa perangkat lunak (RPL).

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data-data serta berbagai hal yang akan dibutuhkan dalam proses penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini dengan cara survei ke bioskop yang ada dan pada umumnya hampir sama antara satu dan yang lain dan yang berbeda hanya pada fasilitas yang ada pada bioskop tersebut.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung. Wawancara dilakukan dengan pihak yang bersangkutan. Data diperoleh dari pengelola bioskop "studio" dan pelanggan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir ini. Studi pustaka yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah dengan mencari buku-buku yang berkaitan dengan pembuatan *mobile application* serta melakukan *browsing* melalui website-website yang berhubungan dengan macromedia flash lite 2.0.

3.3 Langkah Penyelesaian Masalah

3.3.1 Analisa

Analisa ini meliputi analisa suatu sistem yang mungkin untuk dapat diimplementasikan pada sistem yang ada.

- a. Identifikasi Masalah
- b. Spesifikasi Aplikasi
- c. Lingkungan Operasi
- d. Diagram Konteks
- e. *Data Flow Diagram* (DFD)
- f. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- g. *Phisycal Data Model* (PDM)
- h. Basis Data : Kamus Data

3.3.2 Perancangan

Pada tahap ini akan dibuat:

- a. Perancangan Data

Tranformasi model data pada tahap analisis menjadi struktur data. Data yang kita peroleh dari tahap analisis diolah lalu dibuatlah struktur data berdasarkan data yang diperoleh, lalu di data yang telah dibuat diimplementasikan pada aplikasi

- b. Perancangan Arsitektur

Definisi keterkaitan antar elemen-elemen utama yang akan membentuk program. Pada tahap ini pendefinisian semua elemen yang membangun aplikasi serta keterkaitannya antara satu dan lainnya. Elemen elemen yang terkait antara lain :arsitektur aliran data, arsitektur menu utama.

- c. Perancangan Antarmuka

Penjabaran komunikasi

- Internal Perangkat Lunak
- Perangkat Lunak dengan user

d. Perancangan Prosedur

Transformasi elemen struktural dari arsitektur program menjadi deskripsi prosedur

3.3.3 Implementasi

Aplikasi akan diimplementasikan berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Tahap implementasi terdiri dari dua bagian yaitu :

1. Lingkungan Implementasi

Pada lingkungan implementasi disebutkan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

2. Lingkungan Operasi

Pada lingkungan operasi memuat hal yang berkaitan dengan pengoperasian aplikasi baik itu perangkat lunak ataupun perangkat keras.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Aplikasi

Analisa sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan permasalahan yang ada pada sistem. Analisis ini diperlukan sebagai dasar bagi tahapan perancangan sistem. Analisis sistem meliputi identifikasi permasalahan, spesifikasi aplikasi, spesifikasi pengguna dan lingkungan operasi.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Aplikasi desktop mobile untuk melihat jadwal pada bioskop yang dibuat menggunakan macromedia flash 8.0 memiliki tujuan untuk memudahkan pengguna guna mengakses informasi dengan sajian yang menarik. Aplikasi dibuat sebagai sebuah bentuk layanan yang diberikan kepada pelanggan dan juga dapat menjadi salah satu media promosi.

Aplikasi ini digunakan untuk mengakses informasi jadwal film yang akan tayang baik pada hari ini, besok, lusa dan segera. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu para pelanggan suatu bioskop untuk mendapatkan informasi mengenai film yang akan tayang dan mengetahui informasi tentang film tersebut, sehingga dapat menjadi panduan. Aplikasi ini pada pengembangannya dimungkinkan memiliki fungsi seperti pencarian database film dan pemesanan tempat untuk member.

Permasalahan permasalahan yang dapat diidentifikasi pada sistem ini adalah :

1. Kurang fleksiblenya aplikasi kerana saat ini belum banyak handphone yang mendukung fitur flashlite 2.0.
2. Pada umumnya, setelah membuat suatu aplikasi dibutuhkan cara agar aplikasi dapat diketahui dan digunakan oleh orang lain agar aplikasi yang dibuat memiliki manfaat.

Solusi dari permasalahan permasalahan yang ada adalah :

1. Pada permasalahan pertama merupakan salah satu kendala teknis, aplikasi ini hanya sementara dapat digunakan untuk handphone tertentu yang memiliki dukungan flash lite 2.0.
2. Strategi yang diambil untuk memperkenalkan aplikasi ini yaitu dengan cara penyajian melalui media website yang bersangkutan. Bila seserong menginginkan untuk memperoleh aplikasi ini dengan cara mendownload melalui website yang bersangkutan dalam hal ini website resmi suatu bioskop.

4.1.2 Spesifikasi Aplikasi

Aplikasi yang dibuat memiliki kemampuan sebagai berikut :

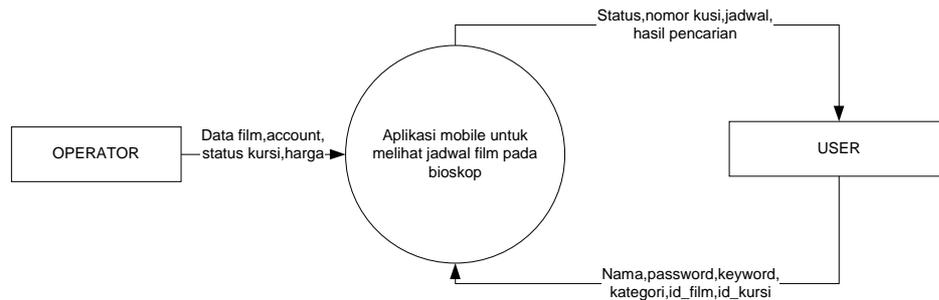
- 1 Menampilkan jadwal tayang film hari ini, besok dan lusa.
- 2 Menampilkan informasi tentang film yang akan tayang seperti judul, sutradara, pemain serta sinopsisnya.
- 3 Menampilkan informasi tentang film yang segera tayang.
- 4 Menampilkan sekilas berita atau event.
- 5 Memiliki fasilitas login untuk member, yang mengarah ke halaman khusus member seperti pesan tempat(sementara belum diaplikasikan).

4.1.3 Spesifikasi Pengguna

Mobile Dekstop Application ini dijutukan sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada pelanggan serta dapat menjadi media promosi yang menarik dan efektif.

4.1.4 Diagram Konteks

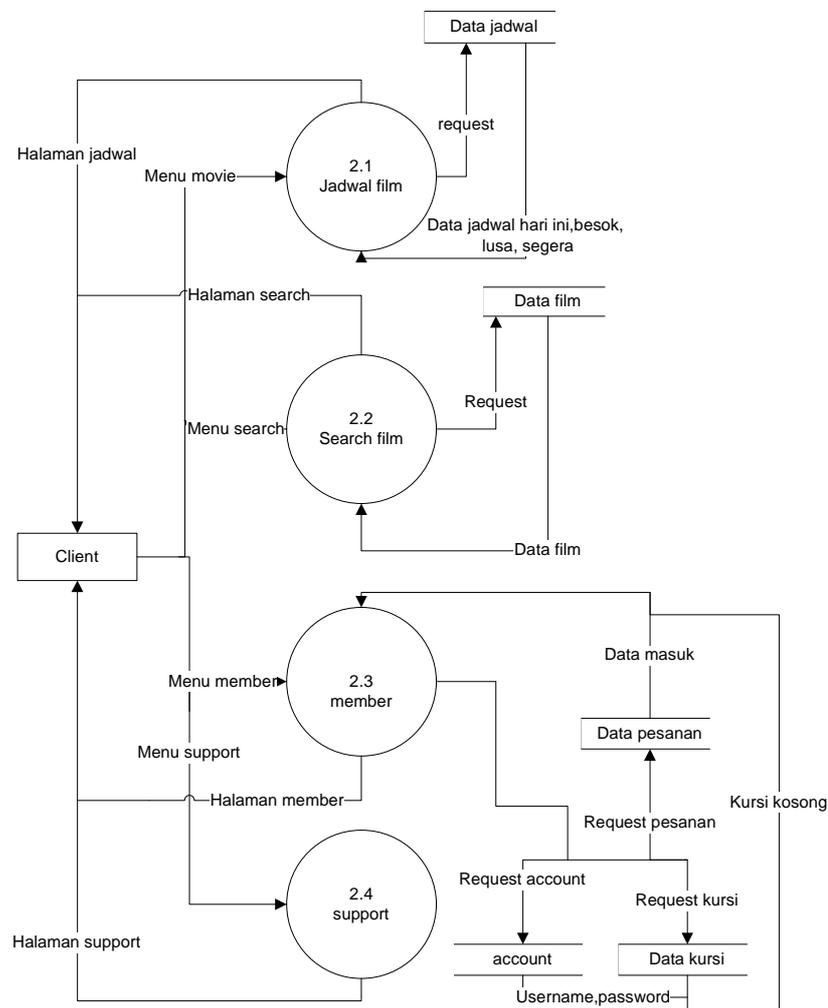
Interaksi antara user dan operator sistem dapat digambarkan seperti gambar 4.1 di bawah. Diagram sistem dibawah menjelaskan mengenai hubungan yang terjadi antara sistem yang ada dengan operator dan user. Operator bertugas pada sisi server yang mengatur penayangan film serta melakukan input-input yang diperlukan seperti input film, input genre, input status, input harga dan input waktu. Kemudian user yang berada pada sisi client dapat mengakses informasi yang disajikan melalui website ataupun handphone yang telah dilengkapi dengan aplikasi mobile desktop.



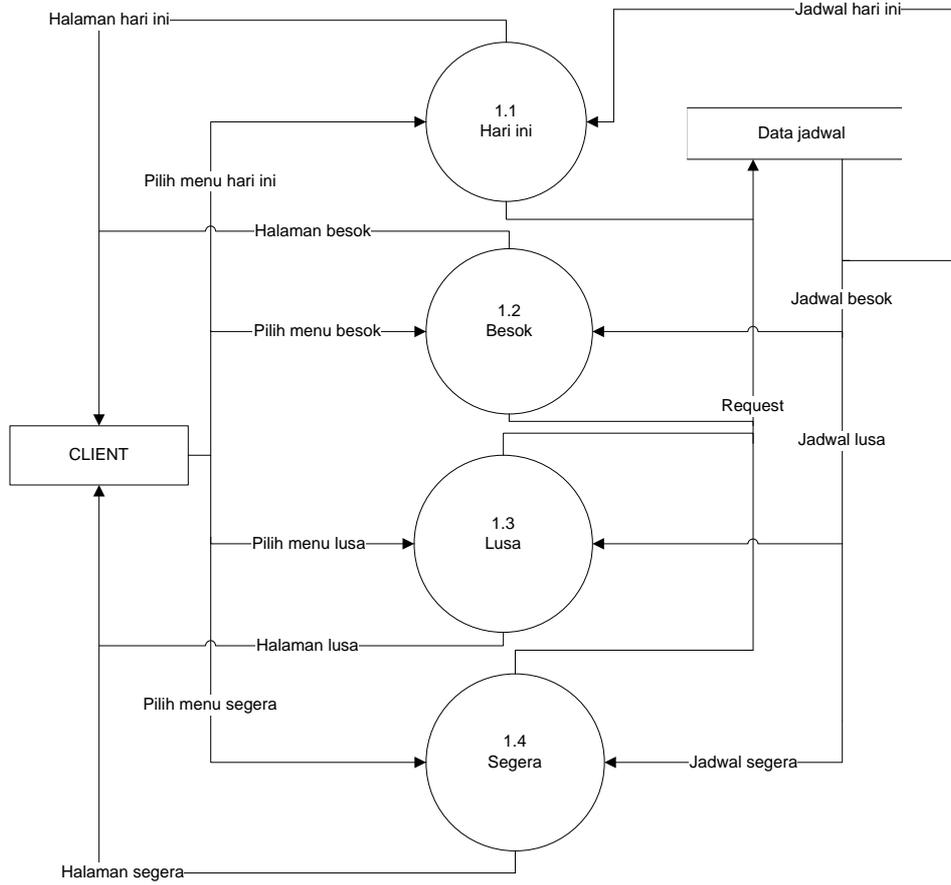
Gambar 4.1 Konteks Diagram Sistem

4.1.5 Data Flow Diagram

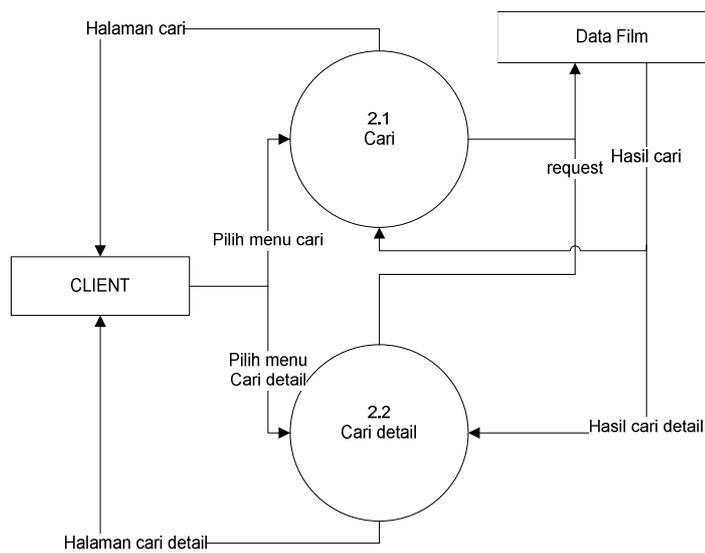
DFD menggambarkan penyimpanan data dan transformasi data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem.



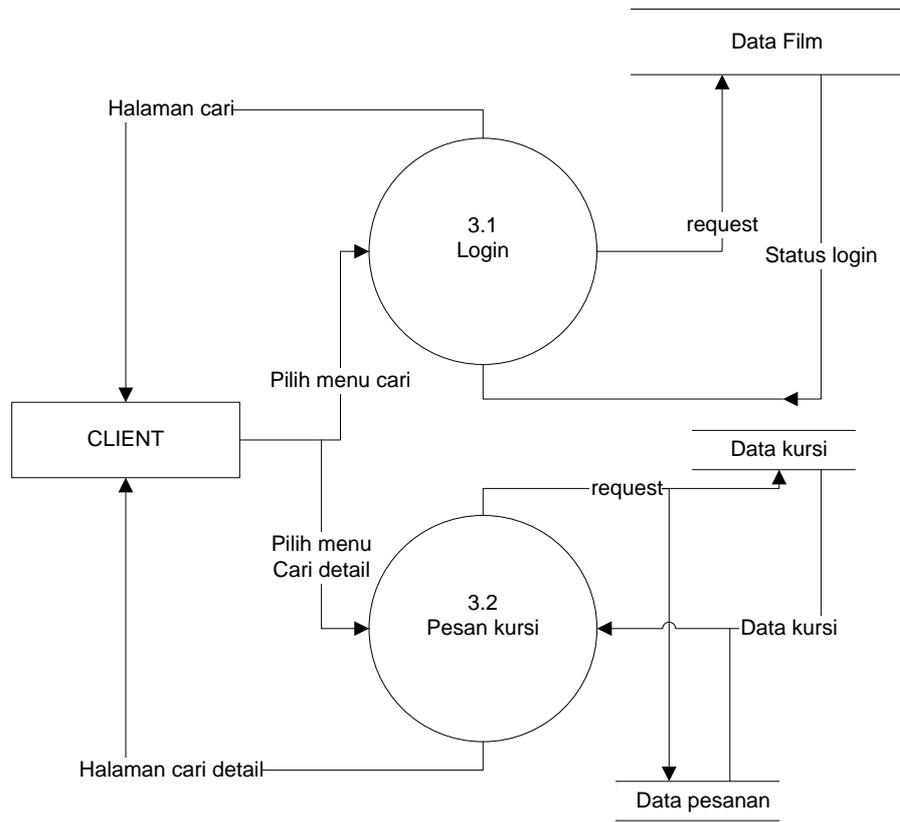
Gambar 4.2 DFD Level 0



Gambar 4.4 DFD Level 1 proses 1

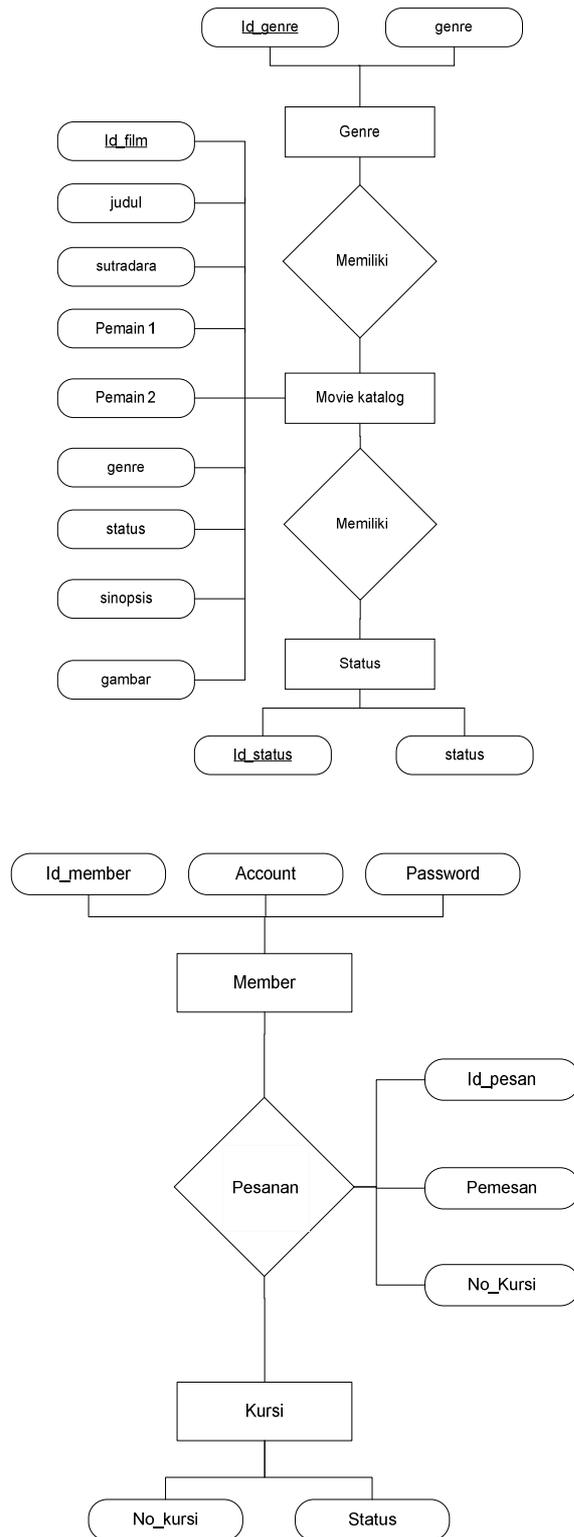


Gambar 4.4 DFD Level 1 proses 2



4.5 DFD Level 1 proses 0.3

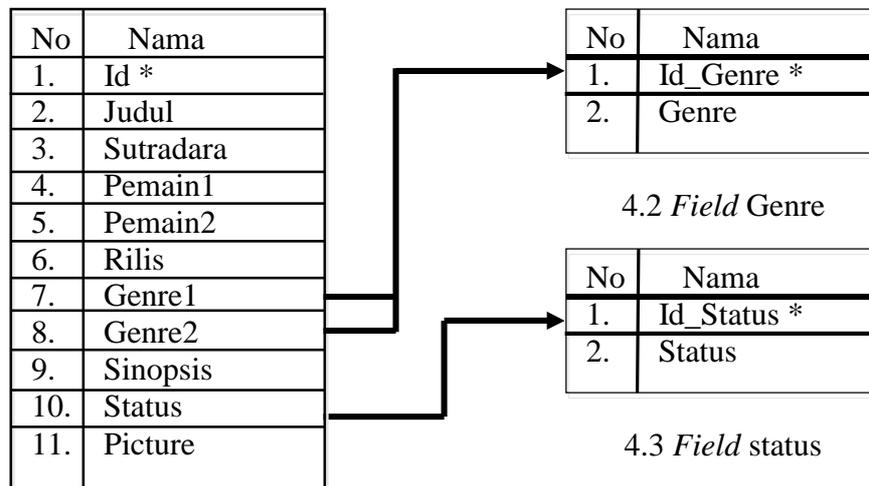
4.1.6 ERD (*Entity Relationship Diagram*)



4.6 Entity Relationship Diagram

4.1.7 Phisycal Data Model

Phisycal Data Model adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem. Berikut adalah gambar hubungan antara field yang ada:



4.1 Field Film_Katalog

No	Nama
1.	Id_Harga *
2.	Harga1
3.	Harga2

4.4 Field harga

No	Nama
1.	Id_Member *
2.	Account
3.	Password

4.6 Field member

No	Nama
1.	no_kursi *
2.	status

4.7 Field kursi

No	Nama
1.	Id_Waktu *
2.	Time1
3.	Time2
4.	Time3
5.	Time4
6.	Time5

4.5 Field waktu

No	Nama
1.	Id_Pesan *
2.	Pemesan
3.	no kursi

4.8 Field pesan

4.2 Perancangan Aplikasi

Tahap perancangan sistem bertujuan untuk mencari bentuk yang optimal dari aplikasi yang akan dibangun dengan mempertimbangkan berbagai faktor faktor permasalahan dan kebutuhan yang ada pada sistem seperti yang telah ditetapkan pada tahap analisis. Upaya yang dilakukan adalah dengan berusaha mencari kombinasi penggunaan teknologi, perangkat keras, dan perangkat lunak yang tepat sehingga diperoleh hasil yang optimal dan mudah untuk diimplementasikan. Aplikasi ini merupakan aplikasi client server sehingga informasi yang disajikan tidak berada pada sistem aplikasi client tersebut melainkan ada pada sisi server dan aplikasi client memiliki hak untuk mengakses informasi yang ada pada server.

Terdapat dua buah aplikasi yaitu aplikasi client yang dibuat dari Macromedia Flash yang memiliki fasilitas Flash Lite dan aplikasi admin untuk manajemen koleksi film yang dibuat dengan php.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari informasi-informasi mengenai bisokop-bioskop yang sudah ada.
2. Mempelajari sistem yang dimungkinkan dapat diaplikasikan secara digital pada sistem yang sudah ada.
3. Mempelajari aplikasi lain yang berbasis mobile application yang dibuat menggunakan flash lite 2.0 yang telah diperoleh dari metode pengumpulan data.

4.2.1 Perancangan Data

Tranformasi model data pada tahap analisis menjadi struktur data.

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. Nama Tabel | : Film_Katalog |
| Fungsi Tabel | : Menyimpan semua koleksi film |
| Primary Key | : id |

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	id	int	8	Not null	Kode film
2	Judul	VarChar	15	Null	Judul Film
3	Sutradara	VarChar	15	Null	Sutradara
4	Pemain1	VarChar	15	Null	Pemain1
5	Pemain2	VarChar	15	Null	Pemain2
6	Rilis	VarChar	15	Null	Tahun rilis film
7	Genre	VarChar	15	Null	Jenis Film
8	Genre	VarChar	15	Null	Jenis Film
9	Sinopsis	VarChar	15	Null	Sinopsis Film
10	Picture	VarChar	50	Null	Alamat dari gambar
11	status	Varchar	15	Not null	Status tampil atau tidak pada user

4.9 Struktur *Field* Film_Katalog

2. Nama Tabel : Genre
 Fungsi Tabel : Menyimpan jenis film
 Primary Key : id_genre

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_genre	VarChar	3	Not null	id genre
2	genre	VarChar	15	Not null	Jenis genre

4.10 Struktur *Field* Genre

3. Nama Tabel : Status
 Fungsi Tabel : Menyimpan status film
 Primary Key : id_status

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_status	VarChar	3	Not null	id status
2	status	VarChar	15	Not null	Jenis status

4.11 Struktur *Field* status

4. Nama Tabel : Member
 Fungsi Tabel : Menyimpan daftar anggota
 Primary Key : id_member

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_member	VarChar	3	Not null	id member
2	Nama	VarChar	15	Not null	Member
3	Password	VarChar	15	Not null	Password

4.12 Struktur *Field* member

5. Nama Tabel : Harga
 Fungsi Tabel : Menyimpan *Setting* Harga
 Primary Key : id_harga

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_harga	VarChar	3	Not null	id harga
2	Harga1	VarChar	15	Not null	Harga1
3	Harga2	VarChar	15	Not null	Harga2

4.13 Struktur *Field* Harga

6. Nama Tabel : Waktu
 Fungsi Tabel : Menyimpan *Setting* Waktu
 Primary Key : id_waktu

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_waktu	VarChar	3	Not null	id waktu
2	Time1	VarChar	15	Not null	Waktu tayang1
3	Time2	VarChar	15	Not null	Waktu tayang2
4	Time3	VarChar	15	Not null	Waktu tayang3
5	Time4	VarChar	15	Not null	Waktu tayang4
6	Time5	VarChar	15	Not null	Waktu tayang5

4.14 Struktur *Field* Waktu

7. Nama Tabel : kursi
 Fungsi Tabel : Menyimpan data kursi
 Primary Key : no_kursi

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	No_kursi	VarChar	3	Not null	No kursi
2	status	VarChar	15	Not null	Status isi atau kosong

4.15 Struktur *Field* Kursi

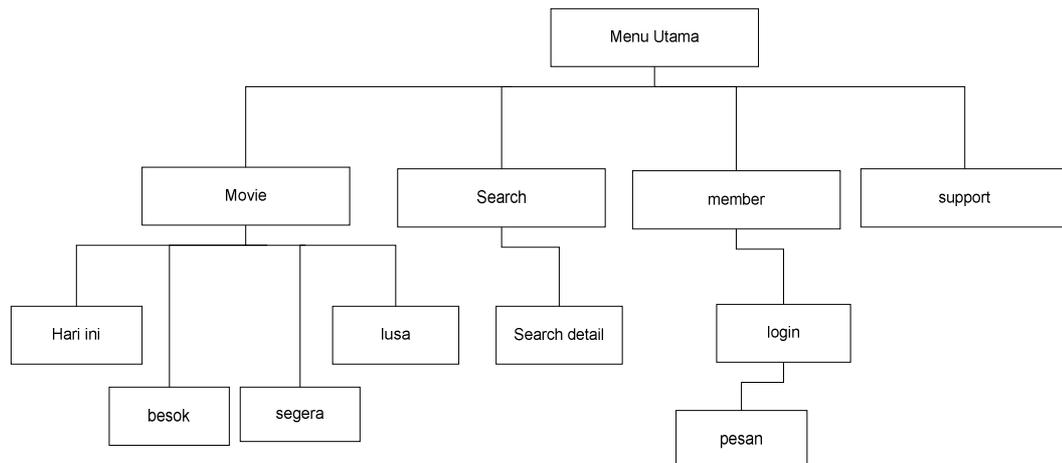
8. Nama Tabel : pesanan
 Fungsi Tabel : Menyimpan pesanan pelanggan
 Primary Key : id_harga

No	Nama	Tipe	Lebar		Keterangan
1	Id_pesanan	VarChar	3	Not null	Id pesan
2	pemesan	VarChar	15	Not null	Pemesan yang memiliki account
3	kursi	VarChar	15	Not null	Kursi yang dipesan

4.16 Struktur *Field* pesanan

4.2.2 Perancangan Arsitektur

Definisi keterkaitan antar elemen-elemen utama yang akan membentuk program



4.7 Arsitektur aplikasi

Mekanisme alur kerja aplikasi adalah :

- a. User mengakses aplikasi
- b. Aplikasi akan memberikan menu menu yang bisa dipilih oleh user
- c. Bila user tidak memilih salah satu menu, dan memilih tombol exit maka user keluar dari aplikasi
- d. Bila user memilih menu, maka terjadi proses yang sesuai dengan pilihan user.
- e. Menu "Movie", "Search", "Member" dan "Support" bila dipilih akan membawa user ke proses selanjutnya.
- f. Bila yang terjadi adalah proses "Movie", maka user akan diberikan sub menu "Hari ini", "besok", "lusa" dan "Segera".
- g. Bila yang terjadi adalah proses "Member", maka user akan diberikan inputan username dan password.

4.2.3 Perancangan Antarmuka

Antarmuka merupakan penghubung antara aplikasi dengan object lainnya

4.2.3.1 Internal Perangkat Lunak

Antarmuka yang digunakan antara perangkat lunak dengan alat/hardware adalah dengan menggunakan aplikasi Flash player, aplikasi ini berguna untuk memainkan aplikasi yang dibuat. Versi yang digunakan merupakan flash player versi ponsel yang dapat di download pada situs www.adobe.com, untuk tiap ponsel memiliki versi flash player yang berbeda-beda tergantung dari system operasi yang ada pada ponsel.

4.2.3.2 Perangkat Lunak dengan Sistem Luar

Antarmuka yang digunakan untuk berhubungan dengan sistem luar yaitu server adalah koneksi internet. Koneksi yang tersedia untuk saat ini antara lain GPRS, 3G yang mana biaya akses jaringan internet yang dikenakan tergantung dari masing-masing provider sellular serta ditanggung oleh masing-masing user yang menggunakan aplikasi ini.

4.2.3.3 Perangkat Lunak dengan User

Antarmuka yang digunakan antara aplikasi dengan user terdiri dari :

a. Menu Movie

Pada menu ini berisi tentang informasi jadwal film bisokop untuk hari ini, besok, dan lusa. Informasi yang ada akan berubah setiap harinya. Informasi yang didapat mengenai seputar film yang sedang tayang pada bioskop, serta mengenai informasi mengenai harga tiket dan waktu tayang suatu film.

b. Menu Search

Antarmuka search berfungsi untuk melakukan pencarian film tertentu pada database.

c. Menu Member

Antarmuka member diperuntukan untuk pelanggan yang memiliki account dan memiliki fasilitas untuk memesan tiket secara langsung menggunakan ponsel.

d. Menu Support

Antarmuka support berisi informasi tentang aplikasi serta alamat yang dapat dihubungi jika menemui kesulitan.

4.2.4 Perancangan Prosedur

1. Properti Script

a. Mengeset kualitas gambar

Nama	fscommand2 ("setquality", "high");
I.S	Kualitas sedang
F.S	Kualitas tinggi
Fungsi	Mengeset kualitas gambar tinggi
Algoritma	-

b. Mengeset fullscreen secara otomatis

Nama	fscommand2 ("fullscreen", "true");
I.S	Fullscreen salah
F.S	Fullscreen benar
Fungsi	Mengeset otomatis layar penuh saat aplikasi berjalan
Algoritma	-

c. Keluar dari aplikasi

Nama	fscommand2 ("Quit");
I.S	-
F.S	Aplikasi berhenti
Fungsi	Keluar dari aplikasi
Algoritma	-

d. Menghilangkan focus pada button

Nama	focusrect = false;
I.S	Fokus ada
F.S	Fokus hilang
Fungsi	Menghilangkan fokus pada button
Algoritma	-

e. Mengeset property movie clip

Nama	setProperty(target movie clip, properti, values);
I.S	-
F.S	Properti berubah
Fungsi	Mengeset property suatu object
Algoritma	-

f. Membuat Variable

Nama	var nama:type variable = isivariable;
I.S	Variable belum ditentukan
F.S	Variable terbentuk
Fungsi	Mengeset variable serta menentukan type dan isinya
Algoritma	-

g. Menampilkan output pada layer output

Nama	trace(tujuan);
I.S	Output tidak terlihat
F.S	Output terlihat
Fungsi	menampilkan jendela output dari suatu fungsi
Algoritma	-

h. Timeline control

Nama	stop();
I.S	Timeline berjalan
F.S	Timeline berhenti
Fungsi	Menghentikan timeline
Algoritma	-
Nama	play();
I.S	Timeline berhenti
F.S	Timeline berjalan
Fungsi	Menjalankan timeline
Algoritma	-
Nama	GotoAndStop("frame/nama frame");

I.S	Timeline berhenti maupun berjalan
F.S	Timeline berhenti pada frame tertentu
Fungsi	Menuju ke frame tertentu dan Menghentikan timeline
Algoritma	-
Nama	GotoAndPlay("frame/nama frame");
I.S	Timeline berhenti maupun berjalan
F.S	Timeline bejalan dimulai dari frame tertentu
Fungsi	Menuju ke frame tertentu dan Menjalankan timeline
Algoritma	-

i. SoftKey fungsi

Nama	keyCode == ExtendedKey.SOFT1
I.S	Softkey tidak aktif
F.S	Softkey aktif
Fungsi	Memberi perintah tertentu pada softkey
Algoritma	<pre>// menghilangkan fungsi yang terdahulu Key.removeListener (myListener); /* Membuat Objek key listener object dan menaruh fungsi onKeyDown. */ var myListener:Object = new Object (); myListener.onKeyDown = function () { var keyCode = Key.getCode (); if (keyCode == ExtendedKey.SOFT1) { // Event jika softkey kiri ditekan: gotoAndStop ("menu_katalog"); } else if (keyCode == ExtendedKey.SOFT2) { // Event jika softkey kanan ditekan: fscommand2 ("Quit"); } }; // menambahkan prosedur yang telah dibuat pada fungsi</pre>

	Key.addListener (myListener);
--	-------------------------------

2. Button Script

Nama	on (rollOver) { “prosedure”};
I .S	-
F.S	-
Fungsi	ketika tombol fokus
Algoritma	-
Nama	on (rollOut) { “prosedure”};
I .S	-
F.S	-
Fungsi	ketika tombol tidak fokus
Algoritma	-
Nama	on (release) { “prosedure”};
I .S	-
F.S	-
Fungsi	ketika tombol ditekan lalu dilepas
Algoritma	-
Nama	selection.setFocus = button;
I .S	-
F.S	-
Fungsi	mengeset fokus pada button
Algoritma	-

3. Koneksi script

Nama	loadVariables ("alamat url", target movie clip, kedalaman)
I .S	-
F.S	-
Fungsi	meload variable yang ada pada alamat url server
Algoritma	-

4. Prosedur Script

Nama	<code>var nama:type variable = isivariable;</code>
I.S	Array belum terbentuk
F.S	Array terbentuk
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - membuat variable <code>my_array</code> bertipe array - melakukan prosedur perulangan yang hasilnya dimasukan ke dalam array - hasil : <code>judul_a0, judul_a1, judul_a2, judul_a3, judul_a4, judul_a5</code>
Algoritma	<pre>var my_array:Array = new Array(); for (var i:Number = 0; i < 5; i++) { my_array[i] = ("judul_a"+i); }</pre>
Nama	Memerintahkan movie clip
I.S	-
F.S	-
Fungsi	memerintahkan movie clip focus untuk berpindah ke frame berlabel kelip lalu menjalankan timelinenya.
Algoritma	<pre>tellTarget ("fokus") { gotoAndPlay("kelip"); }</pre>
Nama	Membuat format text
I.S	-
F.S	-
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - menciptakan variable <code>my_fmt</code> bertipe format text - memberi property pada variable <code>my_fmt</code>
Algoritma	<pre>var my_fmt:TextFormat = new TextFormat(); my_fmt.color = 0xFFFFFFFF;</pre>

	<pre>my_fmt.underline = false; my_fmt.bold = true;</pre>
Nama	Membuat text field
I.S	-
F.S	-
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - menciptakan text field dengan nama judul1_a, pada kedalaman 1, koordinat x=10, y=30 - memberi property pada text field - mengisi variable textfield dengan variable yang ada pada movie utama - mengeset textfield yang dibuat dengan format.
Algoritma	<pre>this.createTextField("judul1_a", 1, 10, 30, 300, 100); judul1_a.multiline = true; judul1_a.wordWrap = true; judul1_a.variable = _root.urutan1; judul1_a.html = true; judul1_a.setTextFormat(my_fmt);</pre>
Nama	<i>Scrolling text</i>
I.S	-
F.S	Text field dapat di scroll
Fungsi	prosedur yang ada pada scroll text, jika ditekan atas maka scroll menggulung ke atas, jika ditekan bawah maka scroll menggulung ke bawah.
Algoritma	<pre>on (keyPress "<Up>") { text.scroll--; } on (keyPress "<Down>") { text.scroll++; }</pre>
Nama	Mengeset variable ketika tombol ditekan

I.S	-
F.S	Var terbentuk
Fungsi	prosedur yang ada pada navigator layar, jika ditekan kiri atau kanan maka property diset sesuai ketentuan.
Algoritma	<pre> on (keyPress "<Left>") { dir = 1; dirX = 1; dirY = 0; } on (keyPress "<Right>") { dir = 1; dirX = -1; dirY = 0; } </pre>
Nama	Animasi menu
I.S	-
F.S	-
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - ketika focus berada pada button, kemudian mengeset properti movieclip "menu" - memerintahkan beberapa movieclip untuk melakukan prosedur tertentu - mengeset properti beberapa objek
Algoritma	<pre> on (rollOver) { tween1_mc.targetClip = "menu"; tween1_mc.tweenRatio = 3; tween1_mc.targetX = 182.3; tween1_mc.targetY = 105.0; tween2_mc.targetClip = "font"; tween2_mc.tweenRatio = 1.5; } </pre>

	<pre>tween2_mc.targetX = 41; tween2_mc.targetY = 30; tellTarget (menu1) { gotoAndStop(1); } stop(); tellTarget ("tween2_mc") { gotoAndPlay("tween"); } font.font1._alpha = 100; font.font2._alpha = 30; tellTarget ("fokus") { gotoAndPlay("kelip"); } stop(); } on (release) { gotoAndPlay("menu_hariini"); pct = 1; }</pre>
--	---

4.3 Implementasi

4.3.1 Lingkungan Implementasi

Pada tahap pembuatan aplikasi ini digunakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak antara lain

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

a. Komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

Prosesor	: Intel Celeron 2.56 Ghz
RAM	: 512 Mhz
Harddisk	: 40 Gb
VGA	: 128 MB
Monitor	: 17 inch
DVD Combo	
Keyboard dan Mouse	

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Macromedia Flash 8.0 yang telah *di-update* sehingga dapat mendukung pembuatan aplikasi Flash Lite 2.0.
- b. Adobe Photoshop.
- c. Macromedia Dreamweaver.
- d. XAMPP ver 1.6.2 (apache, mySQL, PHP)

4.3.2 Lingkungan Aplikasi

1. Handphone Nokia 6630 sebagai sarana ujicoba
2. Flash Lite 2.0 player yang diinstallkan pada ponsel.
3. Bluethoot adapter sebagai sarana transfer data dari komputer ke ponsel.

4.3.3 Pemaketan

Aplikasi pada sisi client dibuat menggunakan macromedia flash 8.0 harus dikompile terlebih dahulu menjadi SWF agar dapat dijalankan pada ponsel yang telah terdapat aplikasi flash player.

4.3.4 Hasil Implementasi

Hasil yang diperoleh setelah melalui tahap akhir pembuatan aplikasi yang di uji coba dengan emulator dengan *device* ponsel nokia 6630. hasil akhir yang dicapai di sesuaikan dengan tahap perancangan.

4.3.4.1 Halaman Utama



Gambar 4.8 Halaman utama aplikasi

Desain menu utama merupakan navigasi awal yang ditampilkan pada user agar dapat mengakses informasi yang terkandung didalamnya. Menu utama memiliki empat menu antara lain menu *movie*, menu *search*, menu *member* dan menu *support*.

4.3.4.2 Halaman Menu Movie



Gambar 4.9 Halaman menu movie

Tampilan menu *movie* mempunyai beberapa menu antara lain menu hari ini, menu besok, menu lusa dan segera. Yang masing-masing menu berisi jadwal film yang ditayangkan pada hari sesuai menu, bila kita mengakses hari ini maka yang tampil juga film pada hari ini juga.

4.3.4.3 Halaman Menu Hari ini



Gambar 4.10 Halaman Menu Hari ini

Menu hari ini berisi jadwal film yang akan tayang pada hari itu juga.

4.3.4.4 Halaman Menu Detail Hari ini



Gambar 4.11 Halaman menu detail hari ini

Merupakan informasi detail dari setiap film yang ditampilkan

4.3.4.5 Halaman Menu *Search*



Gambar 4.12 Halaman Menu search movie

Memiliki fungsi pencarian film tertentu pada database server.

4.3.4.6 Halaman Hasil Search



Gambar 4.13 Desain halaman hasil *seacrh*

Tampilah dari hasil pencarian dari halaman sebelumnya sesuai dengan keyword dan kategori, judul, sutradara. Pencarian yang dihasilkan masih merupakan list yang mendekati *keyword* yang kita inputkan.

4.3.4.7 Halaman Search Detail



Gambar 4.14 Halaman detail *seacrh*

Pencarian dengan detail informasi dari film tertentu, yang didapat dari pencarian sebelumnya. Setelah kita melakukan pencarian pada tahap awal kita mendapatkan list dari *keyword* yang kita masukan lalu kita inputkan lagi kode tertentu untuk mendapatkan detailnya.

4.3.4.8 Halaman Menu *Member*

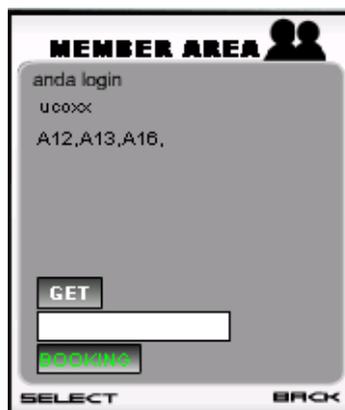


The screenshot shows a mobile application interface for the 'MEMBER AREA'. At the top, there is a header with the text 'MEMBER AREA' and a silhouette of two people. Below the header, the word 'LOGIN' is centered. There are two input fields: one labeled 'nama' and another labeled 'password'. Below the 'password' field is a 'LOGIN' button. At the bottom of the screen, there are two buttons: 'SELECT' on the left and 'BACK' on the right.

Gambar 4.15 Halaman member

Berisi inputan nama dan password, diperuntukan bagi member yang memiliki account.

4.3.4.9 Halaman Pesan Kursi



The screenshot shows a mobile application interface for the 'MEMBER AREA'. At the top, there is a header with the text 'MEMBER AREA' and a silhouette of two people. Below the header, the text 'anda login' is displayed, followed by 'ucxxx' and 'A12,A13,A16,'. There is a 'GET' button, a text input field, and a 'BOOKING' button. At the bottom of the screen, there are two buttons: 'SELECT' on the left and 'BACK' on the right.

Gambar 4.16 Halaman pesan kursi

Masuk ke halaman khusus member yang memiliki fasilitas memesan tiket

4.3.4.10 Halaman Hasil Pesan Kursi



Gambar 4.17 Halaman hasil pesan kursi

4.3.4.11 Halaman Support



Gambar 4.18 Halaman support

4.3.5 Penyajian Aplikasi

Media yang digunakan dalam menyajikan aplikasi ini adalah melalui website dari bioskop yang bersangkutan.

4.3.6 Evaluasi

- a. Saat ini di Indonesia penggunaan aplikasi menggunakan FlashLite belum seramai negara lain seperti Jepang, Korea, Cina, Inggris, dll.
- b. Aplikasi yang dikembangkan dengan FlashLite relatif lebih mudah, sederhana dan cepat.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Program aplikasi mobile desktop untuk melihat jadwal pada bioskop berguna untuk mempermudah user untuk memperoleh informasi secara cepat, murah, dan *up-to-date* serta dapat dijadikan salah satu media promosi yang murah dan efisien.
2. Program aplikasi ini hanya menampilkan informasi jadwal film yang sedang tampil pada tiga hari kedepan yaitu hari ini, besok dan lusa. Aplikasi ini juga menginformasikan mengenai film yang belum dan akan tampil di bioskop serta login yang diperuntukan bagi member.
3. Program aplikasi ini dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung FlashLite 2.0 dan memiliki flash player yang terinstal di dalamnya.

5.2 Saran

1. Perlu dilakukan pengembangan berupa penambahan fasilitas, baik yang bersifat *client side* maupun *standalone*. Penambahan fasilitas *standalone* membuat aplikasi menjadi berguna ketika user tidak membutuhkan informasi dari server, sehingga pelayanan yang diberikan untuk user semakin beragam dan membuat aplikasi ini tetap digunakan user dan berada pada ponsel user.
2. Untuk kemudahan dalam instalasi pada ponsel client maka aplikasi ini dapat di kompilasi ke dalam format .sis dengan menggunakan software konverter. Hasil dari konversi yang berekstensi .sis dapat diinstal langsung pada ponsel yang berbasis *symbian* sehingga tidak memerlukan flash player lagi untuk menjalankannya.

DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto, H.M. 2001. *Analisa dan Desain Sistem Informasi, edisi kedua*. Yogyakarta.:Andi Offset.

Laurie, Ben and Laurie, Peter. 1999. *Apache The Definitive Guide Second Edition*. O'Reilly & Associates, Inc. 101 Morris Street, Sebastopol.

Nugroho, Bunafit. 2004. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan Php dan MySQL*. Yogyakarta : Gava Media.

Wiwit, Siswoutomo. 2006. *Membangun Aplikasi Ponsel dengan Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

(http://www.adobe.com/suport/flashlite2/flashlite2_aslr.pdf). Mei 2007

Leggett,Richard, deBoer,Weyert & JanousekScot FriendsofED. Foundation. Flash .Applications .for.Mobile.Devices.Dec.2006.pdf.Mei 2007

http://www.studiohp.com/stdhp/new_detail.html. Mei 2007

LAMPIRAN

Daftar ponsel yang mendukung Flash Lite yang beredar di Indonesia

 Nokia 5200 Flash Lite 2.0	 Nokia 5300 Flash Lite 2.0	 Nokia 5500 Flash Lite 2.0	 Nokia 5500 Sport Flash Lite 2.0
 Nokia N 95 Flash Lite 2.0	 Nokia 3250 Flash Lite 2.0	 Nokia E50 Flash Lite 2.0	 Nokia E60 Flash Lite 2.0
 Nokia E61 Flash Lite 2.0	 Nokia E62 Flash Lite 2.0	 Nokia E70 Flash Lite 2.0	 Nokia N70 Flash Lite 2.0
 Nokia N71 Flash Lite 2.0	 Nokia N72 Flash Lite 2.0	 Nokia N 73 Flash Lite 2.0	 Nokia N 75 Flash Lite 2.0
 Nokia N 80 Flash Lite 2.0	 Nokia N 91 Flash Lite 2.0	 Nokia N 92 Flash Lite 2.0	 Nokia N 93 Flash Lite 2.0
 LG 9800 Flash Lite 2.0	 LG VX8100 Flash Lite 2.0	 LG VX8500 Flash Lite 2.0	 LG VX9900 Flash Lite 2.0

 <p>Motorola MOTOKRZR K1m Flash Lite 2.0</p>	 <p>Motorola A920 Flash Player 5</p>	 <p>Motorola Razr V3c Flash Lite 2.0</p>	 <p>Motorola Razr V3m Flash Lite 2.0</p>
 <p>Nokia 3230 Flash Lite 1.0 dan 2.0</p>	 <p>Nokia 3250 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6260 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6300 Flash Lite 2.0</p>
 <p>Nokia N90 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6620 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6630 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6670 Flash Lite 2.0</p>
 <p>Nokia 6680 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6681 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 6682 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 7610 Flash Lite 2.0</p>
 <p>Nokia 7710 Flash Lite 2.0</p>	 <p>Nokia 9200 Communicator Flash Player 5.0</p>	 <p>Nokia 9500 Communicator Flash Player 5.0</p>	

(http://www.adobe.com/support_devices.html, 2007)