

3. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Analisis sistem yang digunakan pada saat ini oleh CV Citra Studio Jaya Film, analisis permasalahan yang dihadapi, analisis kebutuhan serta desain sistem baru yang akan diimplementasikan pada CV Citra Studio Jaya Film akan dibahas pada bab 3 ini.

3.1. Analisis Sistem yang Digunakan pada Saat Ini

3.1.1. Penjualan Tiket

CV Citra Studio Jaya Film selama ini masih menggunakan cara manual dalam hal penjualan tiket bioskop. Penjualan tiket masih dilakukan memakai karcis. Proses penjualan secara manual ini mengharuskan penonton untuk melihat denah tempat duduk pada denah yang disediakan pihak bioskop di masing-masing loket pembelian dan tempat duduk yang belum ada coretannya berarti tempat duduk itu masih kosong dan penonton dapat memilihnya sesuai keinginan masing-masing penonton. Penonton lalu menyebutkan jumlah tiket yang hendak dibeli beserta nomor tempat duduk yang masih kosong dan yang dikehendaki pada kasir yang ada di loket yang dituju, lalu kasir akan memberi tanda pada nomor tempat duduk yang masih kosong dan yang dikehendaki oleh penonton tersebut sambil menyebutkan total harga yang harus dibayar. Setelah penonton menyerahkan uang sesuai dengan jumlah tiket yang dibeli maka kasir akan menyerahkan tiket kepada penonton yang membelinya.

Penjualan tiket bioskop secara manual ini tidak efektif karena membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pemilihan tempat duduk, penghitungan jumlah uang yang harus dibayar serta mengandung resiko kesalahan penghitungan jumlah uang yang harus dibayar yang lebih besar karena masih dilakukan secara manual oleh kasir.

3.1.2. Pemesanan Tiket

Selama ini pihak perusahaan masih menerapkan cara manual dalam hal pemesanan tiket bioskop, yaitu pemesanan dilakukan melalui telepon. Penonton yang ingin menonton bioskop tapi tidak mau antri di loket dapat menggunakan cara ini. Penonton dapat menelepon melalui nomor telepon yang telah disediakan pihak bioskop sambil menyebutkan judul film yang ingin ditonton, jam tayang beserta nomor tempat duduk yang dikehendaki lalu petugas penerima telepon akan melihat denah tempat duduk yang masih kosong pada loket yang dituju, bila ternyata nomor tempat duduk yang dikehendaki pemesan masih kosong maka kasir akan memberi tanda tertentu pada nomor tempat duduk yang dimaksud tetapi jika nomor tempat duduk yang dikehendaki pemesan sudah terisi maka petugas penerima telepon akan memberitahukannya pada pemesan sambil menyebutkan pilihan nomor tempat duduk mana yang masih kosong dan pemesan dapat memilih tempat duduk lain sesuai keinginan. Setelah terjadi transaksi pemesanan maka petugas penerima telepon akan mencatat identitas pemesan sambil mengingatkan bahwa pemesanan dianggap batal jika tiket tidak diambil dan dibayar paling lambat satu jam sebelum pemutaran film yang dimaksud.

Pemesanan tiket secara manual ini tidak efektif dan membutuhkan waktu yang lebih lama karena saat ada penelepon yang ingin memesan tiket, operator penerima telepon harus melihat dulu denah tempat duduk di bagian loket sesuai dengan keinginan penelepon untuk mengetahui nomor kursi mana saja yang masih kosong dan nomor kursi mana saja yang sudah terisi atau sudah dibeli kemudian memberitahukannya kepada penelepon.

3.1.3. Jadwal Pemutaran Film dan Pembayaran Sewa Film

Selama ini jadwal pemutaran film masih ditentukan oleh distributornya. Distributor film datang menemui asisten manajer sambil menyerahkan daftar film yang akan ditayangkan beserta tanggal pemutaran filmnya. Bila pihak asisten manajer tidak menyetujui daftar film yang ditentukan oleh pihak distributornya maka asisten manajer akan bernegosiasi dengan distributor untuk mencari pengganti film yang

tidak dikehendaki tersebut, tapi bila ternyata pengganti film yang tidak dikehendaki tersebut tidak didapatkan maka pihak asisten manajer harus mau menayangkan film tersebut. Masalah jam penayangan film ditentukan secara internal oleh pihak gedung bioskop yang bersangkutan setelah terlebih dahulu dilakukan negosiasi antar pemilik gedung bioskop. Pembayaran sewa film masih dilakukan secara manual oleh asisten manajer kepada distributor film yaitu 40% dari jumlah tiket yang terjual untuk tiap film. Sebagai tanda bukti pembayaran, maka pihak distributor film akan memberikan kuitansi pembayaran kepada asisten manajer.

Jadual pemutaran film dan pembayaran sewa film yang selama ini dilakukan secara manual tidak efektif, membutuhkan waktu yang lebih lama karena pihak distributor harus datang ke bioskop yang dituju dan bernegosiasi secara langsung dengan asisten manajer dan mengandung resiko kesalahan yang lebih besar.

3.1.4. Penyewaan Stand dan Iklan

Selama ini penyewaan stand dan iklan masih dilakukan secara manual oleh asisten manajer termasuk dalam hal penagihan sewa stand dan iklan. Bila ada yang berminat menyewa stand di lokasi bioskop, biasanya pihak penyewa langsung menemui asisten manajer untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan proses penyewaan stand. Asisten manajer akan menunjukkan lokasi stand kosong yang bisa disewa bila pihak penyewa setuju maka akan terjadi suatu kesepakatan dan pihak penyewa stand akan menuliskan data dirinya dan lama sewa yang diinginkan dan diserahkan kepada asisten manajer untuk dijadikan arsip perusahaan. Proses yang sama terjadi juga pada pihak penyewa iklan, pihak penyewa iklan akan menemui asisten manajer untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan proses penyewaan iklan sampai terjadi suatu kesepakatan antar kedua belah pihak. Setelah terjadi kesepakatan maka pihak penyewa iklan akan menuliskan data dirinya dan lama penyewaan yang dikehendaki dan memberikannya kepada asisten manajer untuk disimpan sebagai arsip perusahaan. Pihak asisten manajer akan menyerahkan kuitansi tagihan sewa stand dan iklan kepada masing-masing penyewa untuk masing-masing bulan penyewaan, pembayaran sewa biasanya dilakukan secara tunai. Bila pihak

penyewa sudah membayar tagihan sewanya maka asisten manajer akan memberikan kuitansi sebagai bukti pembayaran kepada masing-masing penyewa.

Penyewaan stand dan iklan yang selama ini dilakukan tersebut tidak efektif dan membutuhkan waktu yang lebih lama karena dari proses penyewaan mulai dari pengisian form penyewaan sampai pembayaran sewa dilakukan secara manual.

3.1.5. Pencatatan Pengeluaran

Pencatatan pengeluaran bioskop masih dilakukan secara manual oleh asisten manajer. Pengeluaran bioskop antara lain berupa pajak, yaitu 10% dari penjualan tiket, pembayaran sewa film ke distributor, yaitu 40% dari penjualan tiket, pembayaran gaji karyawan, biaya listrik, biaya petugas kebersihan, biaya telepon, retribusi pasar, sewa proyektor, pajak penghasilan, biaya operasional lainnya seperti: uang makan, uang bensin, beli kertas, fotokopi, uang sumbangan, biaya perawatan gedung dan biaya asuransi yang biasanya dibayarkan per tahun.

Pencatatan pengeluaran yang selama ini dilakukan tidak efektif karena membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencatat pengeluaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain pembayaran sewa film, pembayaran gaji karyawan, gaji petugas kebersihan serta pajak karena masih dilakukan secara manual.

3.1.6. Pencatatan Pendapatan

Pencatatan pendapatan bioskop masih dilakukan secara manual oleh asisten manajer. Pendapatan bioskop antara lain berasal dari penjualan tiket bioskop, penyewaan stand-stand yang menempati lokasi di lahan-lahan kosong di sekitar gedung bioskop, serta dari penyewaan iklan di bioskop.

Pencatatan pendapatan bioskop yang selama ini dilakukan tidak efektif karena membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencatat pendapatan yang berasal dari penjualan tiket dan penyewaan stand/iklan karena masih dilakukan secara manual.

3.2. Analisis Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi oleh CV Citra Studio Jaya Film sekarang ini adalah:

Dengan sistem yang selama ini dijalankan di perusahaan ada beberapa permasalahan yang timbul bagi perusahaan yaitu data tidak dapat disimpan dalam waktu yang lama sehingga tidak bisa melihat secara keseluruhan penjualan serta pemesanan tiket yang telah dilakukan, serta pembuatan laporan yang tidak teratur dalam penyusunannya sehingga pihak manajemen perusahaan tidak dapat mengetahui laporan yang ingin diketahui secara cepat karena harus melihat satu per satu data yang dicatat.

3.3. Analisis Kebutuhan

Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis komputer maka pihak manajemen perusahaan dapat mengetahui informasi penjualan tiket serta pemesanan tiket yang telah dilakukan. Dengan adanya sistem berbasis komputer yang mendukung maka penjualan, pemesanan tiket dan pengambilan pesanan tiket dapat dilakukan secara terkomputerisasi, tidak perlu menggunakan cara manual lagi.

Pihak manajemen perusahaan juga dapat melihat data penjualan serta pemesanan tiket yang terjadi secara lebih cepat. Di sistem ini juga akan menghasilkan laporan mengenai data film yang telah diputar maupun yang akan diputar serta laporan rugi laba perusahaan tiap bulannya.

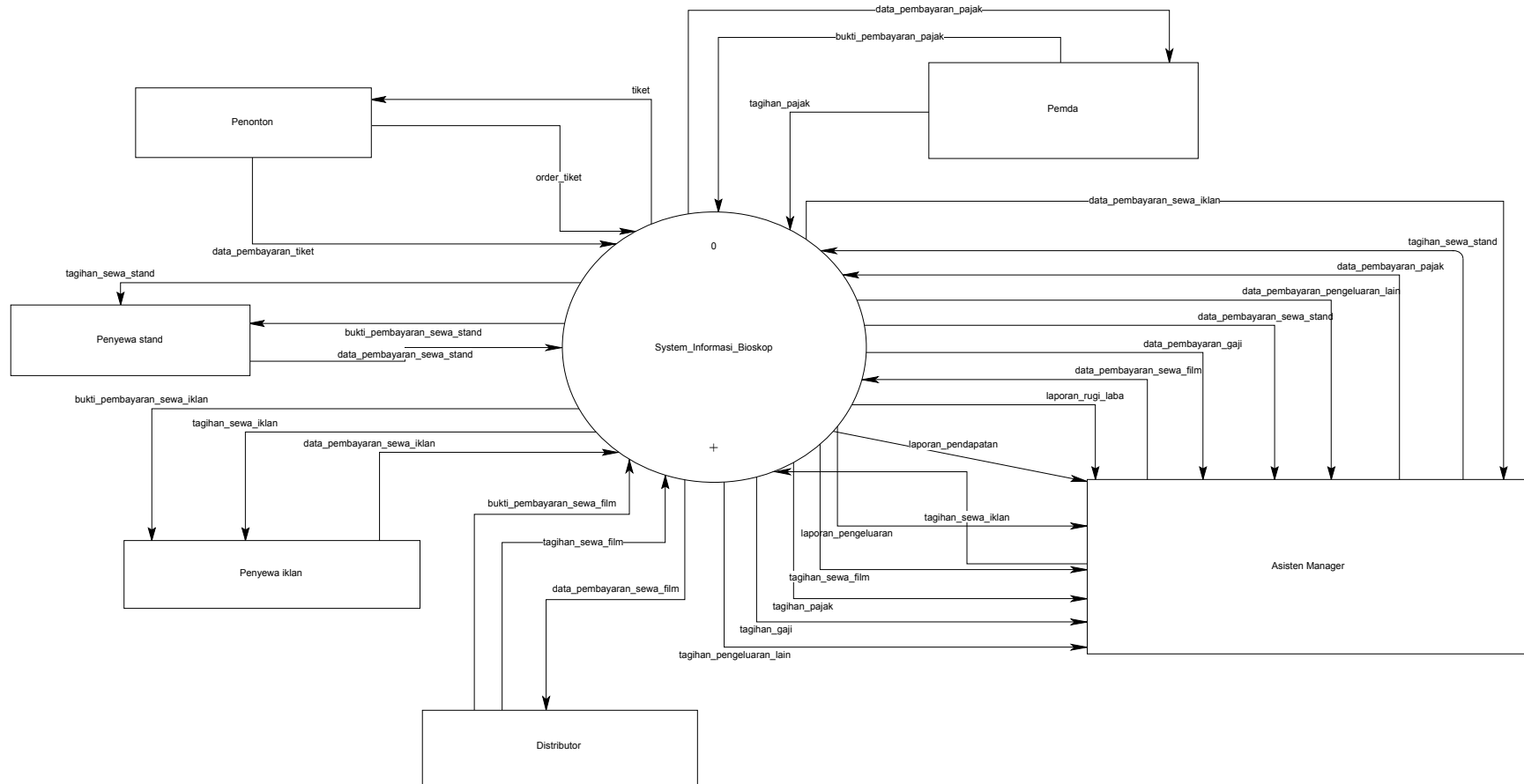
3.4. Desain *Data Flow Diagram*

Di bawah ini akan digambarkan dan dijelaskan desain sistem informasi bioskop yang akan diimplementasikan pada CV. Citra Studio Jaya Film. Desain sistem informasi bioskop ini berupa *Data Flow Diagram* yang terbagi dalam beberapa level.

Pada tahap ini ditunjukkan bahwa bioskop selalu menerima inputan berupa *order* tiket dan data pembayaran tiket dari penonton, data pembayaran uang sewa dari penyewa stand dan penyewa iklan, data tagihan sewa film dari distributor, data

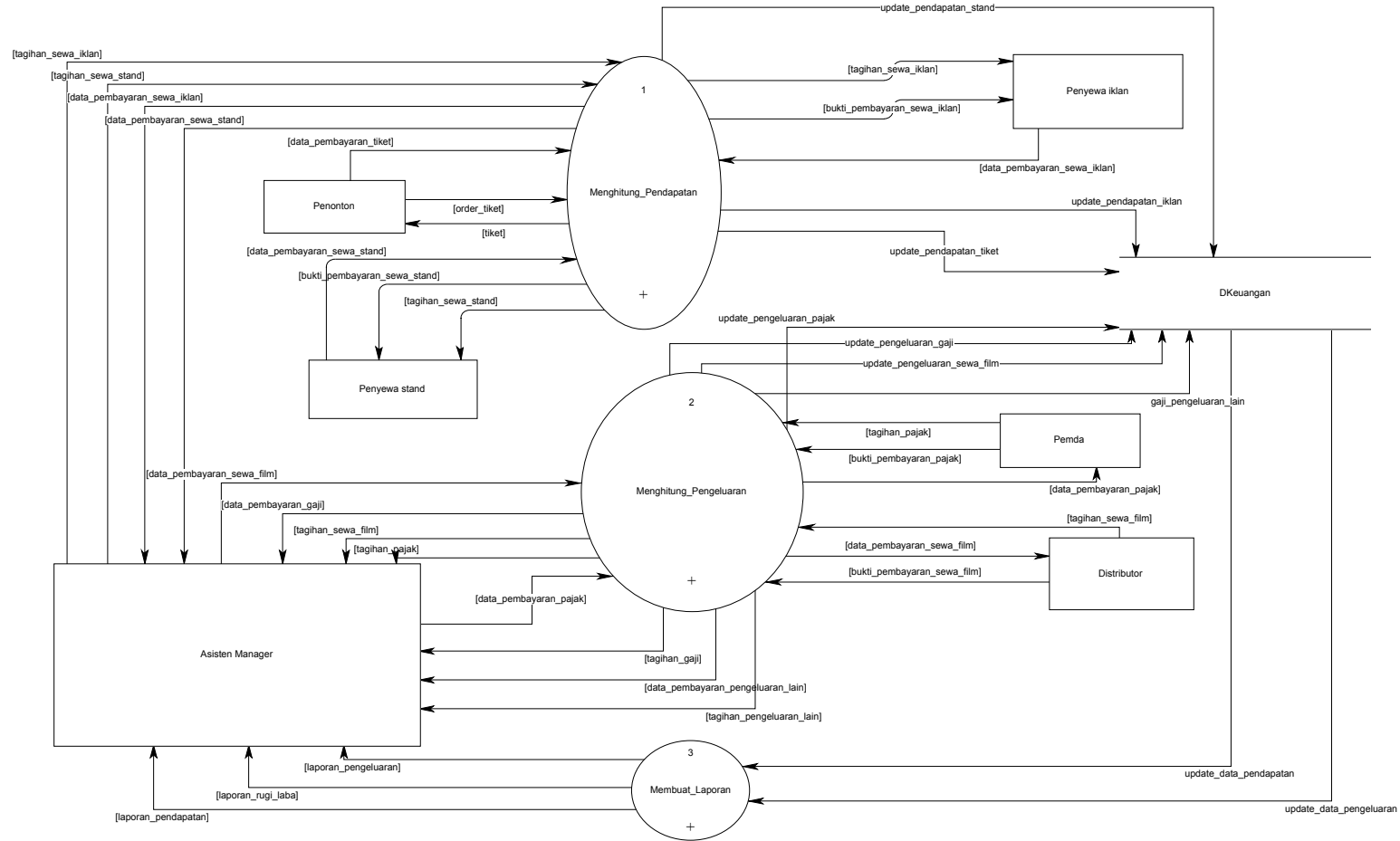
tagihan pajak dari pemerintah daerah (pemda) dan data pembayaran pajak, data pembayaran sewa film, data pembayaran gaji serta data pembayaran pengeluaran lain dari asisten manajer, lalu inputan-inputan tersebut akan diolah menjadi informasi oleh bagian sistem informasi bioskop menjadi informasi-informasi yang akan dikembalikan lagi kepada penonton, penyewa stand, penyewa iklan, distributor, pemerintah daerah (pemda) dan asisten manajer. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

3.4.1. DFD Level 0



Gambar 3.1. DFD Level 0 Sistem Informasi Bioskop

3.4.2. DFD Level 1



Gambar 3.2. DFD Level 1 Sistem Informasi Bioskop

Dari DFD level 0 sistem informasi bioskop dapat dipecah lagi menjadi tiga proses utama dalam DFD level 0 yaitu proses menghitung_pendapatan (proses 1), proses menghitung_pengeluaran (proses 2), dan proses membuat_laporan (proses 3).

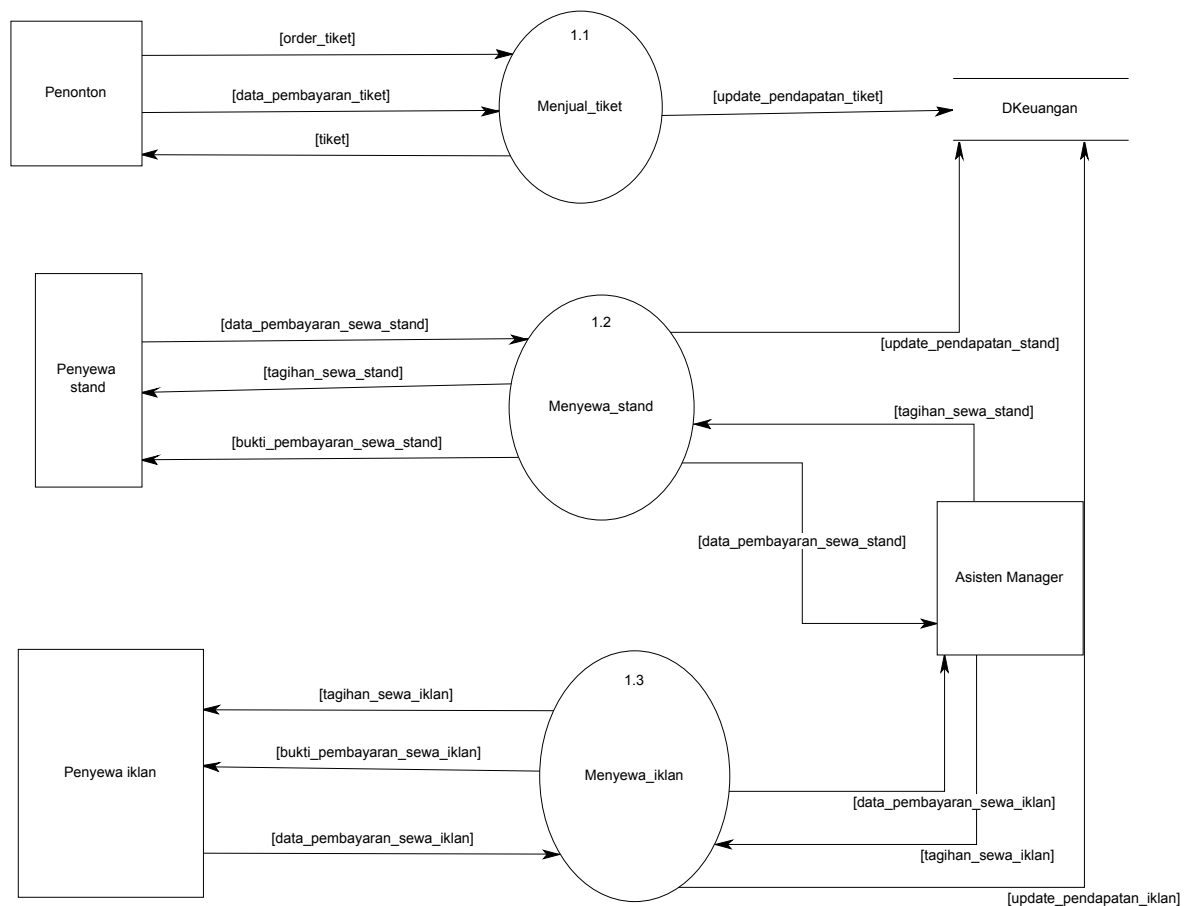
Pada proses menghitung_pendapatan (proses 1) melibatkan penonton, penyewa stand, penyewa iklan dan asisten manajer. Penonton order tiket ke proses pendapatan (proses 2) yang akan dilayani oleh kasir sebagai operatornya, asisten manajer akan memberikan data tagihan sewa stand dan iklan kepada penyewa stand dan iklan. Hasil proses menghitung_pendapatan (proses 1) akan dikembalikan lagi kepada penonton, penyewa stand, penyewa iklan, dan asisten manajer serta akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.

Pada proses menghitung_pengeluaran (proses 2) melibatkan pemerintah daerah (pemda) yang memberikan data tagihan pajak, distributor yang memberikan data tagihan sewa film dan asisten manajer yang memberikan data-data tagihan pengeluaran lain, data pembayaran pajak dan pembayaran sewa film. Hasil dari proses menghitung_pengeluaran (proses 2) akan dikembalikan lagi kepada pemerintah daerah (pemda), distributor dan asisten manajer serta akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.

Pada proses membuat_laporan (proses 3) akan mendapat inputan dari *data store* dkeuangan berupa data pengeluaran dan data pendapatan yang telah diperbaharui dan hasil dari proses pelaporan (proses 3) akan diberikan kepada asisten manajer. Hasil dari proses membuat_laporan (proses 3) berupa laporan pendapatan, laporan pengeluaran dan laporan rugi laba. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.

3.4.2. DFD Level 2 Menghitung_Pendapatan

Pada proses menjual_tiket (proses 1.1) akan mendapat inputan data tiket dan data pembayaran tiket dari penonton lalu hasil dari proses penjualan tiket (proses 1.1) akan dikembalikan kepada penonton. Hasil dari proses menjual_tiket (proses 1.1) akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.



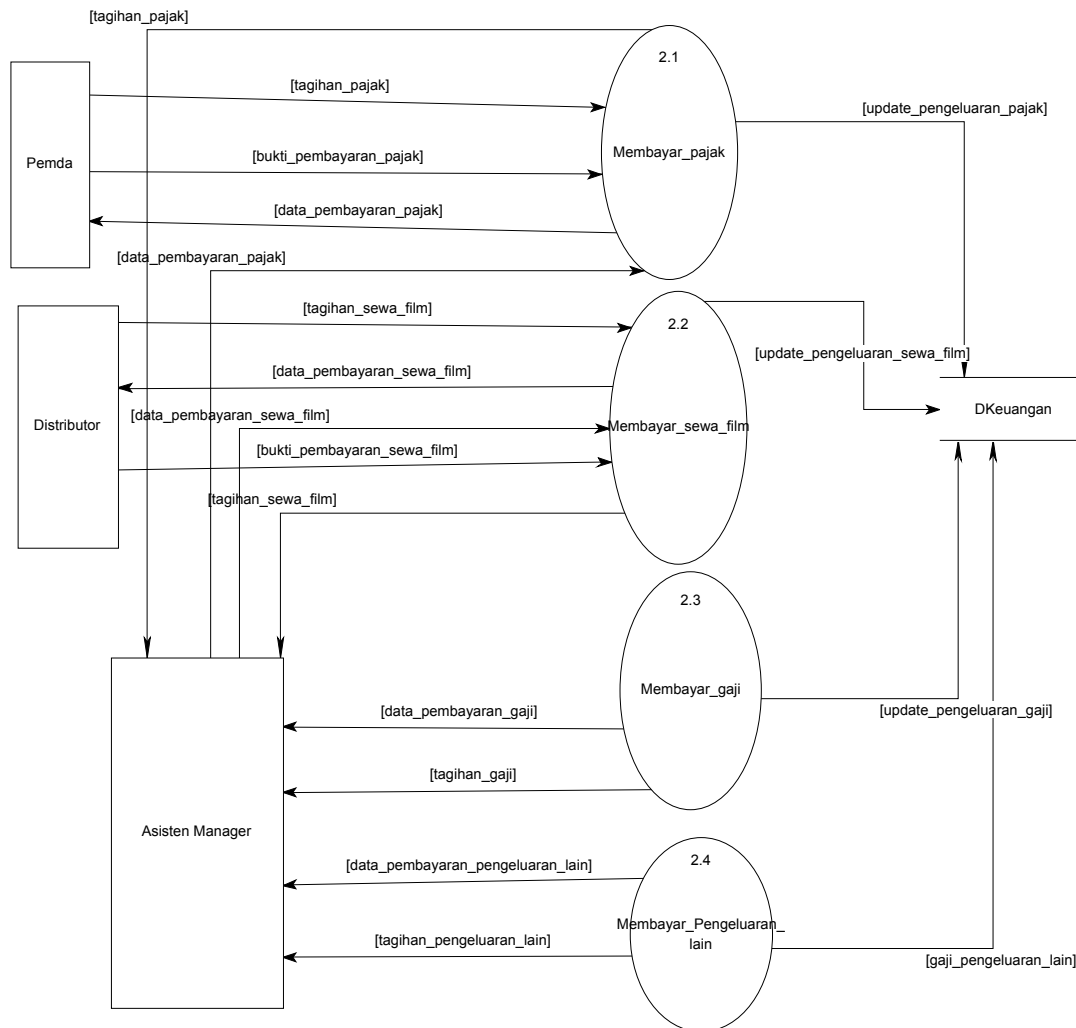
Gambar 3.3. DFD Level 2 Menghitung_Pendapatan

Pada proses menyewa_stand (proses 1.2) akan mendapat inputan data tagihan sewa stand dari asisten manajer yang akan diberikan kepada penyewa stand lalu penyewa stand akan memberikan inputan berupa data pembayaran sewa stand yang akan diberikan kepada asisten manajer. Hasil dari proses menyewa_

stand (proses 1.2) akan dikembalikan lagi kepada penyewa stand dan akan disimpan dalam *data store* keuangan.

Pada proses menyewa_iklan (proses 1.3) akan mendapat inputan data tagihan sewa iklan dari asisten manajer yang akan diberikan kepada penyewa iklan lalu penyewa iklan akan memberikan inputan berupa data pembayaran sewa iklan yang akan diberikan kepada asisten manajer. Hasil dari proses menyewa_iklan (proses 1.3) akan dikembalikan lagi kepada penyewa iklan dan akan disimpan dalam *data store* keuangan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.

3.4.4. DFD Level 2 Menghitung_Pengeluaran



Gambar 3.4. DFD Level 2 Menghitung_Pengeluaran

Pada proses membayar_pajak (proses 2.1) akan mendapat inputan dari pemerintah daerah (pemda) berupa data tagihan pajak yang akan diserahkan kepada asisten manajer, lalu asisten manajer akan memberikan inputan berupa data pembayaran pajak yang akan diserahkan kepada pemerintah daerah (pemda). Hasil dari proses membayar_pajak (proses 2.1) berupa bukti pembayaran pajak akan diserahkan dari pemerintah daerah (pemda) ke proses pembayaran pajak (proses 2.1) dan akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.

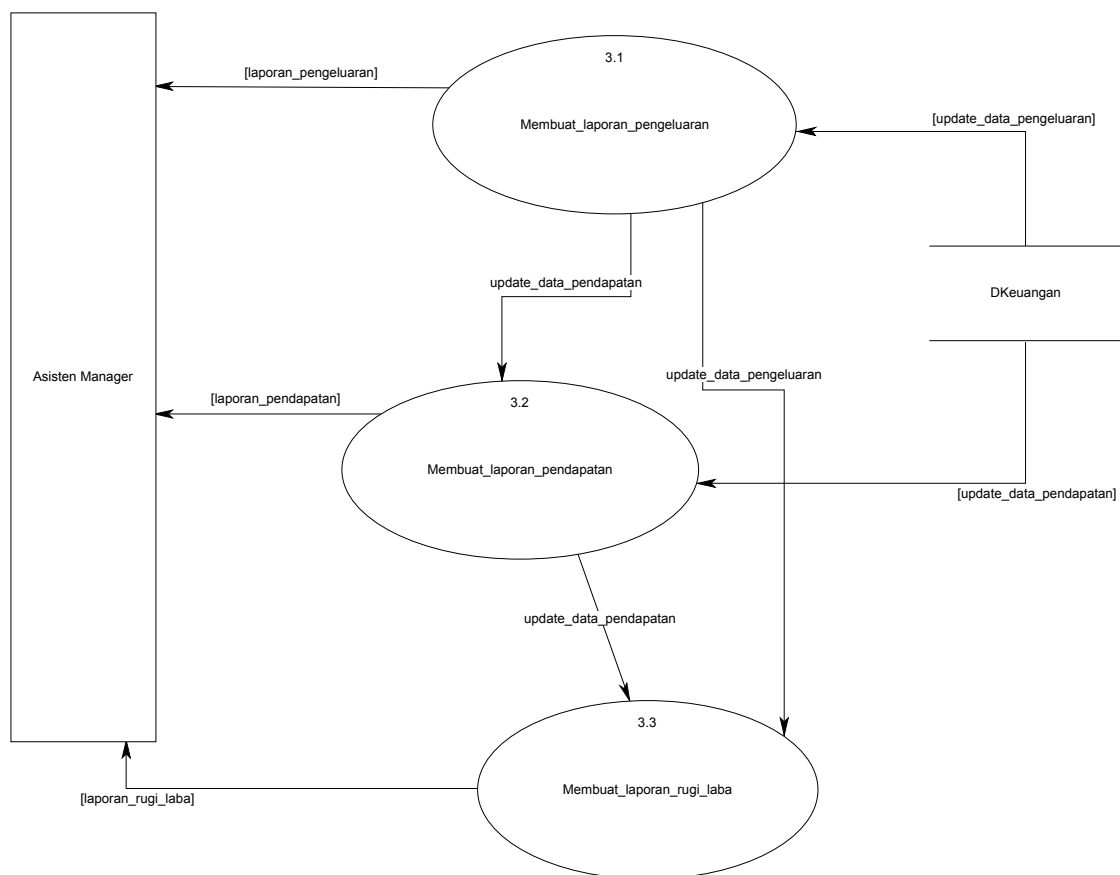
Pada proses *membayar_sewa_film* (proses 2.2) akan mendapat inputan data tagihan sewa film dari distributor yang akan diserahkan kepada asisten manajer lalu asisten manajer akan memberikan inputan data pembayaran sewa film yang akan diserahkan kepada distributor. Hasil dari proses *membayar_sewa_film* (proses 2.2) berupa bukti pembayaran sewa film akan diserahkan dari distributor ke proses pembayaran sewa film (proses 2.2) dan akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.

Pada proses *membayar_gaji* (proses 2.3) akan memberikan inputan berupa tagihan gaji dan data pembayaran gaji kepada asisten manajer. Hasil dari proses *membayar_gaji* (proses 2.3) akan disimpan dalam *data store* dkeuangan.

Pada proses *membayaran_pengeluaran_lain* (proses 2.4) akan memberikan inputan berupa tagihan pengeluaran lain dan data pembayaran pengeluaran lain kepada asisten manajer. Hasil dari proses *membayar_pengeluaran_lain* (proses 2.4) akan disimpan dalam *data store* dkeuangan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.4.

3.4.5. DFD Level 2 Membuat_Laporan

Pada proses membuat_laporan_pengeluaran (proses 3.1) akan mendapat inputan dari *data store* dkeuangan. Hasil dari proses membuat_laporan_pengeluaran (proses 3.1) berupa laporan pengeluaran akan diserahkan kepada asisten manajer



Gambar 3.5. DFD Level 2 Membuat_Laporan

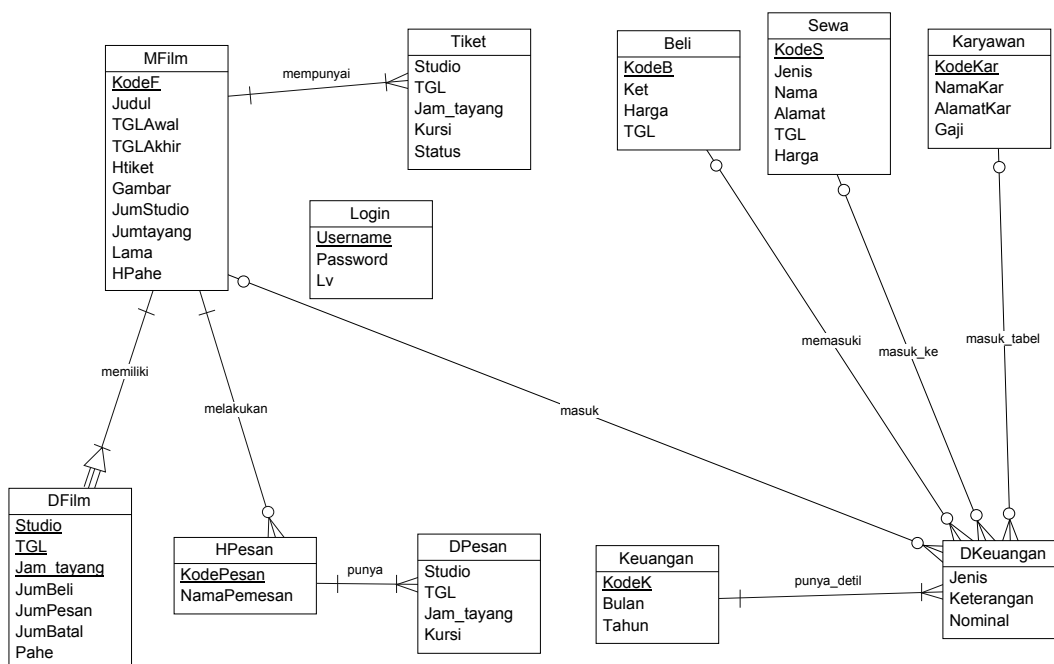
.Pada proses membuat_laporan_pendapatan (proses 3.2) akan mendapat inputan dari *data store* dkeuangan. Hasil dari proses membuat_laporan_pendapatan (proses 3.2) berupa laporan pendapatan akan diserahkan kepada asisten manajer.

Pada proses membuat_laporan_rugi_laba (proses 3.3) akan mendapat inputan dari *data store* dkeuangan. Hasil dari proses membuat_laporan_rugi_laba

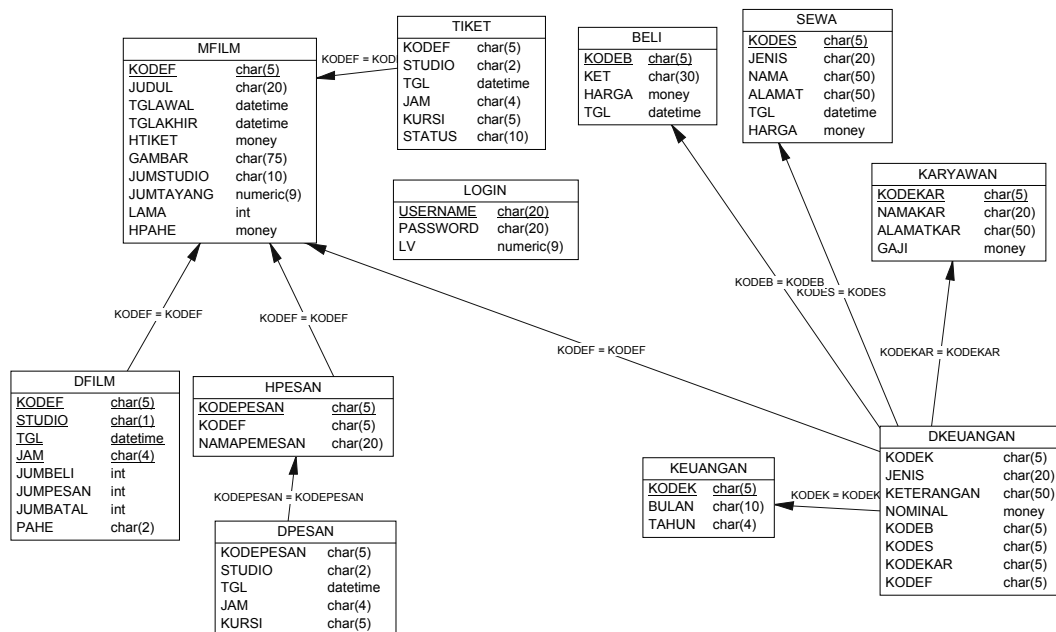
(proses 3.3) berupa laporan rugi laba akan diserahkan kepada asisten manajer. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.5.

3.5. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan suatu skema yang merupakan sebuah metode yang dipakai untuk penjabaran suatu sistematika *database* dari suatu sistem tertentu sehingga hubungan/relasi antar tabel yang ada di dalamnya dapat diketahui secara jelas. Untuk melakukan penyimpanan data digunakan beberapa tabel, dimana di bawah ini merupakan relasi/hubungan yang terjadi antar tabel yang ada.



Gambar 3.6. *Conceptual ERD*



Gambar 3.7. *Physical ERD*

Gambar 3.7. menjelaskan hubungan antar tabel yang ada. Tabel Mfilm mempunyai hubungan *dependent* dengan tabel Tiket dan *one-to-many* dengan tabel Tiket, Hpesan. Ini menunjukkan satu film bisa memiliki banyak pembelian tiket, serta banyak pemesanan. Tabel Hpesan mempunyai hubungan *one-to-many* dengan tabel Dpesan. Ini menunjukkan bahwa satu orang pemesan bisa memesan banyak kursi. Tabel Keuangan mempunyai hubungan *one-to-many* dengan tabel Dkeuangan. Ini menunjukkan bahwa satu kode keuangan bisa memiliki banyak detil keuangan. Tabel Tiket berisi data tentang pembelian tiket oleh penonton, tabel Hpesan dan tabel Dpesan berisi data pemesanan tiket oleh penonton, tabel Dfilm berisi data jumlah pembelian tiket, jumlah pemesanan tiket dan jumlah pembatalan tiket tiap studio, tiap jam tayang, tiap tanggal pemutaran film, tabel Sewa berisi data penyewa, tabel Karyawan berisi data karyawan, tabel Login berisi nama dan *password* serta *level* dari pemakai. Tabel Beli berisi data pembelian untuk menunjang kegiatan operasional. Tabel Tiket, Dfilm, Dpesan, Hpesan, Sewa, Karyawan, Beli akan dimasukkan ke dalam tabel Keuangan, sehingga akan didapatkan laporan rugi laba.

3.5.1. Desain Tabel *Database*

Untuk menyimpan data-data sistem personalia yang akan digunakan sebagai *input*, untuk kemudian diproses menjadi *output* informasi sistem personalia maka digunakan beberapa tabel, yaitu:

- a. Tabel MFilm yaitu tabel untuk menyimpan data film, waktu pemutaran film, lama pemutaran film, harga tiket serta film tersebut ditayangkan di berapa studio pada waktu bersamaan. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. MFilm

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeF*	Char	5	Kode film
Judul	Char	50	Judul film
TGLAwal	Datetime	8	Tgl awal pemutaran film
TGLAakhir	Datetime	8	Tgl akhir pemutaran film
Htiket	Money	8	Harga tiket
Gambar	Char	75	Gambar film yang diputar
JumStudio	Char	10	Jumlah studio untuk pemutaran film yang sama
JumTayang	Numeric	9	Jumlah tayang per film
Lama	Integer	4	Lama pemutaran film
HPahe	Money	8	Harga tiket tiap hari Senin yang bukan hari libur

- b. Tabel Dpesan yaitu tabel untuk menyimpan kode pemesanan, tanggal pemesanan, studio yang dipesan, jam tayang beserta nomor kursi yang dipesan. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Dpesan

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodePesan	Char	5	Kode pesan
Studio	Char	2	Studio
Tgl	Datetime	8	Tgl pemesanan tiket
Jam	Char	10	Jam pemutaran film
Kursi	Char	10	Nomor kursi

- c. Tabel Hpesan yaitu tabel untuk menyimpan nama pemesan, kode pemesan dan kode film yang dipesan. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Hpesan

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodePesan*	Char	5	Kode pesan
KodeF	Char	5	Kode film
NamaPemesan	Char	50	Nama pemesan

- d. Tabel Karyawan yaitu tabel untuk menyimpan kode karyawan, nama karyawan, alamat karyawan beserta gajinya. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Karyawan

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeKar*	Char	5	Kode karyawan
Nama	Char	50	Nama karyawan
Alamat	Char	50	Alamat karyawan
Gaji	Money	8	Gaji karyawan

- e. Tabel Tiket yaitu tabel untuk menyimpan kode film, studio, tanggal dan jam pemutaran film, nomor kursi beserta status kursi yang ada. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Tiket

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeF	Char	5	Kode film
Studio	Char	2	Studio pemutaran film
Tgl	Datetime	8	Tgl pemutaran film
Jam	Char	10	Jam pemutaran film
Kursi	Char	10	Nomor kursi
Status	Numeric	9	Status kursi

- f. Tabel Login yaitu tabel untuk menyimpan nama pemakai beserta *password* dan status dari pemakai tersebut. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Login

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
Username*	Char	15	Nama pemakai
Password	Char	15	Password pemakai
Lv	Numeric	9	Status pemakai

- g. Tabel Sewa yaitu tabel untuk menyimpan data penyewa yang meliputi kode penyewa, jenis usaha, nama, alamat penyewa, jumlah bulan sewa, tanggal mulai sewa dan harga sewa. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7. Sewa

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeS*	Char	5	Kode sewa
Jenis	Char	20	Jenis usaha (sewa stand atau iklan)
Nama	Char	50	Nama penyewa
Alamat	Char	50	Alamat penyewa
Tgl	Datetime	8	Tgl mulai sewa
Harga	Money	8	Harga sewa

- h. Tabel Keuangan yaitu tabel untuk menyimpan data keuangan untuk periode bulan dan tahun tertentu. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. Keuangan

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeK*	Char	5	Kode keuangan
Bulan	Char	10	Bulan keuangan
Tahun	Char	4	Tahun keuangan

- i. Tabel Dkeuangan yaitu tabel untuk menyimpan data tentang jenis keuangan (rugi/laba), keterangan keuangan dan besarnya keuangan. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9. Dkeuangan

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeK	Char	5	Kode keuangan
Jenis	Char	20	Jenis keuangan
Keterangan	Char	50	Keterangan keuangan
Nominal	Money	8	Jumlah keuangan
KodeS	Char	5	Kode sewa
KodeB	Char	5	Kode beli
KodeF	Char	5	Kode film
KodeKar	Char	5	Kode karyawan

- j. Tabel Beli yaitu tabel untuk menyimpan data tentang jenis pembelian. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10. Beli

Fields	Tipe	Ukuran	Keterangan
KodeB	Char	5	Kode pembelian
Ket	Char	30	Keterangan jenis pembelian yang dilakukan
Harga	Money	8	Harga pembelian
TGL	datetime	8	Tanggal pembelian

- k. Tabel Dfilm yaitu tabel untuk menyimpan data tentang studio, tanggal, jam pemutaran film, kursi, jumlah pembelian, jumlah pemesanan, dan jumlah pembatalan yang terjadi. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Dfilm

Fields	Type	Ukuran	Keterangan
KodeF	Char	5	Kode film
Studio*	Char	1	Studio tempat pemutaran film
TGL*	Datetime	8	Tanggal pemutaran film
Jam*	Time	8	Jam pemutaran film
KodeF*	Char	5	Kode film
JumBeli	Integer	4	Jumlah pembelian
JumPesan	Integer	4	Jumlah pemesanan
Jumbatal	Integer	4	Jumlah pembatalan
Pahe	Char	2	Untuk mengetahui apakah hari pemutaran film tersebut merupakan hari senin atau bukan

3.6. Desain *Interface* Program

Desain *interface* adalah bentuk masing-masing menu dan struktur menu dari program yang telah dirancang sebelumnya. Dalam mendesain *interface* program, diterapkan beberapa pengetahuan yang didapatkan dari mata kuliah IMK (Interaksi Manusia dan Komputer). Berikut ini merupakan beberapa teknik diantaranya:

- a. Navigasi antar dan di dalam layar harus jelas.
- b. Pengelompokan fungsi yang sejenis.
- c. Pembukaan *window*/layar di tengah.
- d. Menggunakan kata yang jelas pada label dan pesan.

3.6.1. Desain FormLogin

Form ini merupakan gambaran dasar dari tampilan awal yang akan muncul jika aplikasi program jika dijalankan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.8.

```

  graph TD
    subgraph FormLogin [Form Login]
      direction TB
      U[Username] --- U_in[ ]
      P[Password] --- P_in[ ]
      U_in --- OK[OK]
      P_in --- C[Cancell]
    end
  
```

Gambar 3.8. Desain FormLogin

3.6.2. Desain FormMenu

Di dalam *form* ini terdapat menu-menu seperti: pemakai, pembelian, admin, keuangan dan laporan. Dan didalam setiap menu dalam *menubar* masih memiliki beberapa sub menu yang dapat dipakai untuk melakukan pemanggilan terhadap *form-form* aplikasi yang ada. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.9.

Pemakai	Pembelian	Admin	Keuangan	Laporan
Judul Program				

Gambar 3.9. Desain FormMenu

3.6.3. Desain FormActivityLog

Form ini digunakan untuk mengetahui apa saja yang dilakukan oleh pemakai mulai dari *login* sampai *logout*. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.10.

Data kegiatan	
Hapus Data	Keluar

Gambar 3.10. Desain FormActivityLog

3.6.4. Desain FormKaryawan

Form ini digunakan untuk penginputan, penghapusan ataupun pengeditan data karyawan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.11.

The diagram illustrates the design of the FormKaryawan. It features a table with three columns: Nama, Alamat, and Gaji. Below the table is a large empty rectangular area. Underneath this area is a horizontal bar labeled 'dbnavigator'. Below the dbnavigator are three input fields, each preceded by a label: 'Nama', 'Alamat', and 'Gaji'. At the bottom of the form is a row of seven buttons: 'Add', 'Edit', 'Delete', 'Save', 'Batal', 'Clear', and 'Close'.

Nama	Alamat	Gaji

dbnavigator

Nama

Alamat

Gaji

Add	Edit	Delete	Save	Batal	Clear	Close
-----	------	--------	------	-------	-------	-------

Gambar 3.11. Desain FormKaryawan

3.6.5. Desain FormTempatDuduk

Form ini digunakan untuk melihat denah tempat duduk yang ada. Denah tempat duduk dapat diubah ataupun menambah jumlah studio di *form* ini. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.12.

The image shows a software interface for managing seating arrangements. At the top, there are three input fields labeled 'Studio', 'Baris', and 'Kolom'. Between 'Studio' and 'Baris' are two buttons labeled 'New' and 'Del'. Below these fields is a grid consisting of 10 columns and 2 rows of empty boxes. Underneath the grid are two buttons: 'Save All' and 'Close'. To the right of the 'Close' button, an arrow points to the grid with the text 'denah kursi'.

Gambar 3.12. Desain FormTempatDuduk

3.6.6. Desain FormUbahPassword

Form ini digunakan untuk mengubah password dari pemakai. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.13.

The image shows a password change form. It has four labels on the left: 'Username', 'Old Password', 'New Password', and 'Confirm New Password'. The 'Username' label is followed by a colon. Each label is followed by an input field. At the bottom of the form are two buttons: 'Save' and 'Cancell'.

Gambar 3.13. Desain FormUbahPassword

3.6.7. Desain FormPembelian

Form ini digunakan dalam transaksi pembelian tiket oleh penonton tiap-tiap harinya. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.14.

The form is enclosed in a large rectangular border. At the top, there is a header area with two columns of labels: 'Judul Film', 'Studio', 'Tgl', 'Jam' on the left, and 'No.Kursi' on the right. Below this is a section for input fields: 'Tgl', 'Studio', 'Jam' on the left; 'Judul film', 'Jumlah Tiket', 'Harga' in the middle; and a vertical box labeled 'Data kursi' on the right. Below the input fields is a grid representing the seat layout, labeled 'Denah kursi' with an arrow pointing to it. Below the grid is a summary box titled 'Transaksi Pembelian' containing a list of fields with colons: 'Judul', 'Tgl', 'Studio', 'Jam', 'Jumlah Tiket', 'Harga', and 'Total'. A 'Tutup' button is located below the summary box. At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'. An arrow labeled 'Gambar film' points to the top-left corner of the form.

Gambar 3.14. Desain FormPembelian

3.6.10. Desain FormFilm

Form ini digunakan untuk menginputkan data-data film yang diputar dan dari *form* ini juga dapat dilihat laporan data film yang telah dimasukkan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.17.

The form is titled "Form Film" and contains the following elements:

- A large rectangular box at the top labeled "Gambar film" for an image.
- Input fields for:
 - Judul
 - Gambar
 - Harga Tiket
 - Lama Tayang
 - Tgl Awal
 - Tgl Akhir
 - Jumlah Studio
 - Jumlah Jam Tayang per Hari
 - Jam Tayang Studio
- A "button" with a downward arrow pointing to the "Gambar" input field.
- A "Pilihan Studio" section with checkboxes for Studio 1 through Studio 10.
- A "Jam Tayang" section with two columns of input boxes, each labeled with a number from 1 to 10.
- Buttons at the bottom: "OK", "Cancel", and "Laporan Film".

3.17. Desain FormFilm

3.6.11. Desain FormSewa

Form ini digunakan untuk penambahan, pengeditan, maupun penghapusan data penyewa stand/iklan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.18.

Jenis	Nama	Alamat	Tgl	Harga	Lama	
<input type="text"/>						
<input type="text"/>						
Jenis	<input type="text"/>					
Nama	<input type="text"/>					
Alamat	<input type="text"/>					
Tgl	<input type="text"/>					
Harga	<input type="text"/>					
Lama	<input type="text"/>					
Add	Edit	Delete	Save	Batal	Clear	Close

dbnavigator

Gambar 3.18. Desain FormSewa

3.6.12. Desain Form Laporan Keuangan

Form ini digunakan untuk menampilkan data-data keuangan dalam waktu satu bulan tertentu. Dapat dilihat pada gambar 3.19.

Laporan Data Bulan... Tahun...

Bulan

Tahun

Jenis	Keterangan	Nominal

Gambar 3.19. Desain Form Laporan Keuangan

3.6.13. Desain Form Beli

Form ini berguna untuk menyimpan data pembelian lain-lain. Desainnya dapat dilihat pada gambar 3.20.

keterangan

nominal

Add	Edit	Delete	Save	Clear	Close
-----	------	--------	------	-------	-------

Gambar 3.20. Desain Form Beli

3.6.14. Desain FormLapFilm

Form ini digunakan untuk menampilkan data film yang diputar beserta detail transaksi yang terjadi. Desainnya dapat dilihat pada gambar 3.21.

The diagram illustrates the layout of the FormLapFilm. It features a large rectangular frame containing several elements:

- A large empty rectangular box at the top, labeled "Gambar film" with an arrow pointing to its right side.
- Below this box, three radio button options are listed: "day", "month", and "year".
- To the right of these options is a smaller empty rectangular box, labeled "tanggal" with an arrow pointing to its right side.
- Below the radio buttons is another large empty rectangular box, labeled "data film" with an arrow pointing to its right side.
- At the bottom of the frame is a third large empty rectangular box, labeled "Data transaksi yang terjadi" with an arrow pointing to its right side.
- At the very bottom of the frame, there are two buttons: "Print" on the left and "Close" on the right.

Gambar 3.21. Desain FormLapFilm

3.6.15. Desain FormAppLogin

Form ini berguna untuk menyimpan, mengubah dan menghapus data pemakai. Desainnya dapat dilihat pada gambar 3.22.

Nama	Password	Lv

Nama

Password

Lv

Add	Edit	Delete	Save	Batal	Clear	Close
-----	------	--------	------	-------	-------	-------

Gambar 3.22. Desain FormAppLogin

3.6.16. Desain FormPahe

Form ini berguna untuk menyimpan data tanggal hari senin. Desainnya dapat dilihat pada gambar 3.23.

Gambar 3.23. Desain FormPahe