

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS MOBILE

Ade Faturahman, Pandu Avrizal Saputra dan Arif Muhammad Rifa'i

¹²³Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi

e-mail: 217006045@student.unsil.ac.id , 217006007@student.unsil.ac.id· 217006059@student.unsil.ac.id

Abstrak

User interface merupakan tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan antar sistem dan pengguna. User interface memiliki beberapa fungsi untuk menciptakan kesan pertama bagi pengguna dan memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna. Tujuan dari penelitian ini melakukan perancangan *user interface* aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis mobile, dengan beberapa tahapan seperti: mendefinisikan user persona, skenario dan desain. Setelah dilakukan penelitian ini, berhasil dirancang 3 user persona, 8 skenario, 14 rancangan tampilan *high fidelity*.

Kata Kunci : user interface, skenario, persona, aplikasi, mobile

Abstract

User interface is a visual display of a product that connects between the system and the user. The user interface has several functions to create a first impression for the user and provide a good experience to the user. The purpose of this study is to design a user interface for a mobile-based cinema ticket booking application, with several stages such as: defining user persona, scenarios and design. After this study was conducted, 3 user personas, 8 scenarios, 14 high-fidelity display designs were successfully designed.

Keywords: *user interface, scenario, persona, application, mobile*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kian pesat, sudah menjangkau berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Menyaksikan film di bioskop merupakan salah satu aktivitas hiburan yang biasa dilakukan. Tingginya minat masyarakat dalam menonton film, dan setiap tahunnya terus bertambah. Semakin berkembangnya industri hiburan khususnya terkait film, mendorong tersedianya berbagai alternatif judul film yang ditayangkan di suatu bioskop.

Bioskop yang semakin ramai dikunjungi dan terkadang penuh, menimbulkan beberapa kendala bagi konsumen untuk menonton sebuah film, diantaranya belum tersedianya informasi secara *real time* terkait ketersediaan tempat duduk. Sehingga konsumen harus datang ke loket di bioskop lebih awal agar tidak kehabisan tiket. Belum lagi adanya antrian di loket bioskop yang membutuhkan waktu[1].

Oleh karena itu, bioskop dituntut untuk melakukan penjualan tiket secara mobile agar lebih efisien dari sisi pengguna. Dengan adanya mobile apps ticket ini penonton tidak perlu antri di loket bioskop, bisa pesan tiket kapan dan dimana saja, serta sistem pembayaran online yang sudah terintegrasi

dengan e-wallet yang mempermudah transaksi. Dengan menggunakan teknologi mobile application, tiket bisa dicetak secara online dan cepat[2]. Pada mobile apps ini dapat disajikan informasi yang lengkap meliputi: tampilan judul film yang sedang diputar, harga tiket, waktu tayang, penempatan ruangan, ketersediaan kursi penonton dan liannya, yang tentunya akan bermanfaat bagi calon penonton [3].

II. METODOLOGI

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian diantaranya: mendefinisikan user persona, membuat skenario, desain *user interface (UI)*.

A. User Persona

Tahap ini sangat penting dan dibutuhkan oleh desainer sebab akan membantu designer lebih memahami keinginan dan kebutuhan dari pengguna mulai dari siapa mereka, karena dari proses tahapan user persona yang tepat akan lebih mudah untuk menciptakan *user experience* yang baik[4]. Selain itu, *user persona* juga berguna sebagai acuan bagi tim produk dalam menyediakan jenis pengguna yang mudah diingat untuk membuat keputusan desain yang tepat[5].

B. Skenario

Pembuatan skenario pengguna bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi dan tujuan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa[6].

C. Desain

Tujuan dari desain pada user interface adalah untuk membuat desain antarmuka pengguna yang mudah untuk digunakan dan menyenangkan[7].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. User Persona

User persona adalah karakter fiksi yang dibuat berdasarkan pada penelitian yang desainer lakukan untuk mewakili target konsumen yang mungkin menggunakan layanan, produk, barang, ataupun jasa dari desainer. User persona dilengkapi dengan sekumpulan data-data yang relevan tentang pengguna mulai dari jenis kelamin, pekerjaan, usia, status pekerjaan, keuangan, motivasi, tujuan hidup dan sebagainya[5].

a.) Persona 1

Demografi

- Nama : Nathan
- Usia : 19 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Pendapatan : <1 juta

Perilaku

- Sibuk
- Tidak suka buang waktu
- Malas antri di bioskop

Keluhan

- Kehabisan tiket secara cepat
- Jarang adanya diskon

Keinginan dan saran

- Terintegrasi dengan lebih banyak e-bank dan e-wallet
- Tampilan UI yang sederhana namun menarik

b.) Persona 2

Demografi

- Nama : Vi
- Usia : 20 tahun
- Jenis kelamin : Perempuan
- Pendapatan : <1 juta

Perilaku

- Tidak suka hal merepotkan
- Sering melakukan transaksi online

Keluhan

- Antrian di loket kadang terlalu panjang dan memakan waktu
- kadang tidak membawa uang cash saat ingin menonton film

Keinginan dan saran

- Aplikasi dapat dijalankan walau sinyal tidak terlalu stabil

b.) Persona 3

Demografi

- Nama : Rachel
- Usia : 21 tahun
- Jenis kelamin : Perempuan
- Pendapatan : < 5 juta

Perilaku

- Suka traveling
- Menonton film tidak terlalu sering

Keluhan

- Tiket tidak bisa direfund

Keinginan dan saran

- Bisa pesan tiket dari jauh hari
- Adanya fitur refund

B. Skenario

Skenario merupakan salah satu inti dari *User Experience* yang berguna dalam memahami, membayangkan, mengevaluasi baik desain secara konseptual maupun fisik[8]. Hal yang harus ditetapkan dalam membuat skenario adalah focus kepada user goals atau tujuan user, seperti apa yang menjadi motivasi user untuk menggunakan aplikasi tersebut, dan apa yang user butuhkan dalam aplikasi tersebut. Dengan dibuatnya skenario juga, akan mengetahui seberapa mudah user dalam menjalankan aplikasi yang dibuat[9]. Berikut skenario yang dirancang:

1) Skenario 1

Pada skenario ini pelanggan atau user akan diarahkan untuk mengunduh aplikasi terlebih dahulu

2) Skenario 2

Pada skenario ini pelanggan atau user akan diarahkan untuk daftar akun terlebih dahulu

3) Skenario 3

Pada skenario ini pelanggan atau user dapat memilih kategori film yang akan ditonton

4) Skenario 4

Pada skenario ini pelanggan atau user dapat memilih lokasi bioskop yang terdekat dengan user

- 5) Skenario 5
Pada skenario ini pelanggan atau user dapat memilih ruangan dan nomor kursi yang masih tersedia
- 6) Skenario 6
Pada skenario ini pelanggan atau user akan melakukan pembayaran menggunakan e-bank ataupun e-wallet yang tercantum
- 7) Skenario 7
Pada skenario ini pelanggan atau user akan mendapatkan tiket online
- 8) Skenario 8
Pada skenario ini pelanggan atau user akan menscan barcode di loket bioskop yang dituju dengan aplikasi ini.

C. Desain

Desain *User Interface (UI)* adalah proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, tidak hanya fokus pada tampilan atau gaya, tetapi juga harus sesuai dengan fungsinya[10].



Gambar 1. Daftar akun

Pada gambar 1 ditampilkan rancangan menu pendaftaran akun pengguna. Nama lengkap dan nomor handphone harus diinputkan pada form ini.



Gambar 2. Login

Pada gambar 2 ditampilkan form login user untuk autentikasi. Nomor handphone dan password harus diinputkan pada form ini, sebagai item untuk autentikasi.



Gambar 3. Menu Home

Pada gambar 3 ditampilkan halaman home dari aplikasi yang dirancang. Pada halaman home ini ditampilkan informasi berupa: poster dari film yang sedang tayang.



Gambar 4. Cari film

Pada gambar 4 user dapat melakukan pencarian informasi film. Selain dari itu juga ditampilkan informasi history pencarian yang telah dilakukan.



Gambar 5. Pilih kota

Pada gambar 5 ditampilkan daftar kota yang memiliki bioskop. User juga dapat langsung menekan

tombol “gunakan lokasi saya” untuk otomatis memilih kota dimana user berada.



Gambar 6. Sinopsis film

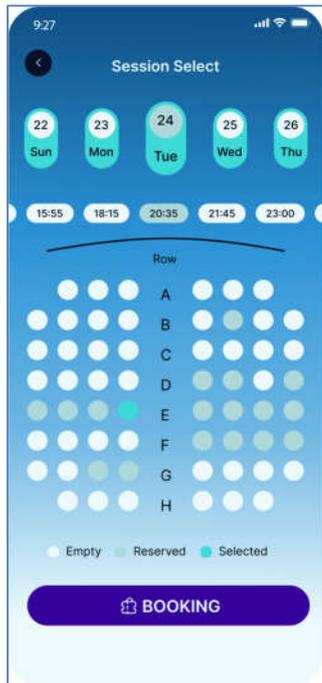
Pada gambar 6 ditampilkan informasi sinopsis film yang akan ditonton. User juga dapat melakukan pembelian tiket secara online dengan mengakses tombol “Buy Ticket”.



Gambar 7. Pilih bioskop

Pada gambar 7 ditampilkan informasi pilihan bioskop dimana user akan menonton film.

Pada gambar 9 user dapat melakukan pembayaran secara online untuk tiket yang akan dibeli.



Gambar 8. pilih jadwal dan tempat duduk

Pada gambar 8 ditampilkan informasi nomor tempat duduk yang dapat dipilih user ketika akan menonton film dan tanggal ditayangkan film tersebut.



Gambar 10. tiket yang sudah dibeli

Pada gambar 10 user dapat melihat tampilan visual tiket online. User dapat melakukan opsi download atau share ke platform lain.



Gambar 9. pembayaran



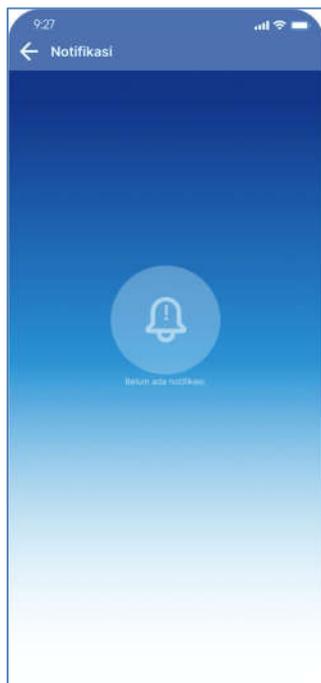
Gambar 11. tiket aktif

Pada gambar 11 user dapat melihat informasi tiket aktif yang baru dibeli dan belum dipakai.



Gambar 12. daftar transaksi

Pada gambar 12 user dapat melihat daftar transaksi dari tiket yang pernah dibeli lewat aplikasi.



Gambar 13. Notifikasi

Pada gambar 13 terdapat halaman notifikasi yang akan memberikah pemberitahuan yang berkaitan dengan aplikasi.



Gambar 14 Daftar bioskop

Pada gambar 14 user dapat menambahkan daftar bioskop favoritnya ke list favorit.

IV. KESIMPULAN

Perancangan Antarmuka Aplikasi Pemesanan tiket bioskop online telah selesai dibuat. Setelah dilakukan penelitian ini, berhasil dirancang 3 user persona, 8 skenario, 14 rancangan tampilan *high fidelity*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. R. C. Putra and D. Y. Sylfania, "Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang," *It (Informatic Tech. J.*, vol. 6, no. 2, p. 196, 2018, doi: 10.22303/it.6.2.2018.196-206.
- [2] R. D. E. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile," no. May, p. 14, 2022.
- [3] B. Sutrisno and W. S. Prasetya, "Rancang Bangun Mobile Apps E-tiket Bioskop Dengan Penerapan QR Code," vol. 1, pp. 271–281, 2018.
- [4] K. Hidayati, "User Persona: Pengertian, Manfaat, dan Cirinya yang Baik - Glints Blog," *Glints*, Feb. 09, 2021. <https://glints.com/id/lowongan/user-persona->

- adalah/#.Y6CG03YzZPZ (accessed Dec. 19, 2022).
- [5] N. L. Junaedi, "User persona: Pengertian, tujuan, cara membuat, dan 3 contohnya," *EKRUT media*, Mar. 02, 2022. <https://www.ekrut.com/media/user-persona-adalah> (accessed Dec. 19, 2022).
- [6] A. I. G. Prakasa and F. Ardiansyah, "Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal," *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 5, no. 1, p. 51, 2018, doi: 10.29244/jika.5.1.51-60.
- [7] BINUS UNIVERSITY, "Apa itu User Interface Design – BINUS University," *BINUS UNIVERSITY*, Jan. 22, 2020. <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/> (accessed Dec. 19, 2022).
- [8] J. Samuel, "User Experience : User Scenarios – School of Information Systems," *BINUS UNIVERSITY*, Mar. 06, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/06/user-experience-user-scenarios/> (accessed Dec. 19, 2022).
- [9] K. Hidayati, "User Journey: Pengertian, Manfaat, serta Tips Membuatnya - Glints Blog," *glints*, Feb. 27, 2021. <https://glints.com/id/lowongan/user-journey-adalah/#.Y6CLaXYzZPZ> (accessed Dec. 19, 2022).
- [10] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, "Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v7i2.36874.