

## Aplikasi Pembelian Tiket Bioskop Berbasis Flutter: Integrasi Pilihan Film, Bangku, dan Pembayaran

Dini Mawarni<sup>1</sup>, Richi Andrianto<sup>2</sup>, Dewi Liana<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>, Dandi Rusadi<sup>5</sup>, Fajri Rahmansyah<sup>6</sup>, Farhan Fikriyan<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup>Prodi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Sains Padang Lawas Utara  
Alamat: Jalan Gn. Tua - Padang Sidempuan, Ps. Gn. Tua, Kec. Padang Bolak,  
Kabupaten Padang Lawas Utara, Sumatera Utara 22753

Korespondensi penulis: [dinimawarnisiregar@email.com](mailto:dinimawarnisiregar@email.com)<sup>1</sup>, [richiandrianto28@gmail.com](mailto:richiandrianto28@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract.** *The proliferation of mobile technology has brought about significant changes in how we interact with various aspects of daily life. In this context, mobile applications have become crucial tools for simplifying diverse processes, including the purchase of movie tickets. Amidst this evolution, the development of mobile applications has gained prominence, and the Flutter platform provides a robust framework for rapidly creating responsive and engaging applications. This study aims to present a Flutter application that allows users to purchase movie tickets with various film choices, seat selections, and payment methods. The application is designed to deliver an interactive and efficient experience for users to access film options, choose desired seats, and complete the payment process through their preferred methods. The development methodology of this study applies a user-centered approach, focusing on intuitive user interface design and implementing features that cater to user needs. Additionally, the research involves integration with payment systems and the relevant business logic associated with ticket purchasing. The outcome of this research is a Flutter movie ticket purchasing application with an appealing and responsive user interface. The application empowers users to select movies they intend to watch, opt for desired seats, and choose the most suitable payment option. Upon successful payment, the application also presents a summary of the ticket purchase data. It is anticipated that this application will contribute positively by simplifying the movie ticket purchasing process, enhancing user experiences, and providing valuable insights into how mobile application development can effectively meet user needs.*

**Keywords:** *Cinema Ticket, Flutter, Movie, Payment method*

**Abstrak.** Penggunaan teknologi aplikasi mobile semakin meluas dan menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implementasi teknologi tersebut adalah dalam pembelian tiket bioskop. Dengan berkembangnya platform pembuatan aplikasi seperti Flutter, memungkinkan pengembang untuk dengan cepat menghasilkan aplikasi mobile yang responsif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi Flutter yang memungkinkan pengguna membeli tiket bioskop dengan pilihan film, bangku, dan metode pembayaran. Aplikasi ini memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna dalam memilih film yang ingin ditonton, memilih bangku, dan memilih metode pembayaran sesuai preferensi mereka. Metode pengembangan yang digunakan adalah pendekatan berorientasi pada pengguna (user-centered) yang meliputi tahap perancangan antarmuka pengguna, implementasi fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta integrasi dengan sistem pembayaran dan logika bisnis terkait pembelian tiket. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelian tiket bioskop yang dirancang dan diimplementasikan dengan menggunakan Flutter. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memilih film, bangku, dan metode pembayaran sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, data pembelian tiket juga dapat ditampilkan dalam tampilan ringkasan setelah transaksi berhasil dilakukan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat melakukan pembelian tiket bioskop secara lebih efisien dan praktis, sambil memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dalam proses pembelian tiket.

**Kata kunci:** Flim, Flutter, Metode Pembayaran, Tiket Bioskop.

## **LATAR BELAKANG**

Pertumbuhan teknologi mobile dan komputasi berbasis aplikasi telah membawa perubahan mendalam dalam cara kita berinteraksi, bekerja, dan berhibur.(Andrianto & Munandar, 2022) Dalam konteks hiburan, industri perfilman telah mengalami transformasi signifikan dengan adopsi teknologi, termasuk dalam hal distribusi tiket film.(Andrianto et al., 2023) Proses pembelian tiket film yang dulunya memerlukan antrian panjang dan pengunjung harus hadir secara fisik di bioskop kini telah berkembang menjadi proses yang lebih canggih dan efisien melalui platform pembelian tiket daring.(Nopi et al., 2022) Terlebih lagi, kehadiran aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan ini dengan lebih mudah dan cepat.(Irmayani et al., 2020)

Namun, meskipun tersedianya platform pembelian tiket daring, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi.(Teknik et al., n.d.) Beberapa platform pembelian tiket saat ini mungkin masih memiliki antarmuka yang kurang responsif atau sulit dinavigasi, serta terbatasnya opsi pembayaran yang ditawarkan kepada pengguna.(Priyanto, 2009) Oleh karena itu, terdapat peluang untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang tidak hanya menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan responsif bagi pengguna dalam memilih film dan tempat duduk,(Masrizal & Munanda, 2019) tetapi juga menyediakan beragam metode pembayaran yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi.(Juditha, 2020)

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi Flutter sebagai solusi untuk pembelian tiket bioskop dapat menjadi solusi yang menarik(Najar et al., 2021). Flutter menawarkan platform pengembangan yang cepat dan konsisten melalui berbagai perangkat, sehingga memungkinkan pengembang untuk menciptakan aplikasi mobile dengan tampilan menarik dan performa yang responsif(Nuraeni et al., 2022). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelian tiket bioskop berbasis Flutter yang tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang unggul dalam memilih film dan tempat duduk, tetapi juga menawarkan pilihan metode pembayaran yang beragam(Ramli, 2014).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan solusi aplikasi mobile yang lebih baik dan responsif dalam hal pembelian tiket bioskop(Hidayani & Pohan, 2020). Melalui penggunaan

Flutter, aplikasi ini akan memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna dan mengatasi beberapa kendala yang masih terjadi dalam platform pembelian tiket daring saat ini (Herliana & Rasyid, 2016).

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pembelian Tiket Bioskop Melalui Aplikasi Mobile**

Pembelian tiket bioskop secara daring melalui aplikasi mobile telah menjadi tren yang signifikan dalam industri hiburan. Penggunaan aplikasi mobile memungkinkan konsumen untuk memilih film, kursi, dan metode pembayaran dengan mudah dan cepat. Ini mengurangi kerumitan dalam proses pembelian tiket konvensional yang melibatkan antrian panjang dan pembayaran tunai di loket bioskop. Aplikasi semacam itu menghadirkan kenyamanan bagi pengguna, menghemat waktu, dan memungkinkan mereka untuk merencanakan pengalaman hiburan dengan lebih baik.

### **2. Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Flutter**

Flutter, sebuah kerangka kerja open-source yang dikembangkan oleh Google, telah menjadi pilihan yang populer dalam pengembangan aplikasi mobile lintas platform. Keunggulan utamanya adalah kemampuan untuk membuat antarmuka pengguna yang kaya, responsif, dan menarik dengan menggunakan satu kode basis. Flutter menggunakan widget sebagai elemen dasar untuk membangun antarmuka, yang memungkinkan pengembang untuk dengan mudah membuat tampilan yang konsisten di berbagai platform.

### **3. *User Centered Design* dan Pengalaman Pengguna**

Pendekatan User-Centered Design (UCD) adalah metodologi yang fokus pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna. Dalam konteks pengembangan aplikasi pembelian tiket bioskop, UCD membantu merancang antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Pengguna dapat dengan cepat memilih film favorit, kursi yang diinginkan, dan metode pembayaran yang paling sesuai dengan preferensi mereka. UCD juga memastikan bahwa pengalaman pengguna yang positif diutamakan dalam setiap aspek pengembangan aplikasi.

#### **4. Integrasi Metode Pembayaran**

Integrasi berbagai metode pembayaran, seperti mobile banking dan e-wallet, merupakan komponen penting dalam aplikasi pembelian tiket. Penggunaan metode pembayaran yang beragam memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih cara pembayaran yang sesuai dengan mereka. Selain itu, integritas dan keamanan transaksi pembayaran harus dijaga dengan mematuhi standar keamanan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi mobile.

#### **5. Manajemen Data Pembelian Tiket**

Manajemen data pembelian tiket melibatkan pengelolaan informasi tentang tiket yang dibeli oleh pengguna. Hal ini mencakup penyimpanan data pilihan film, kursi yang dipilih, jumlah tiket, total harga, serta metode pembayaran yang digunakan. Penggunaan database atau penyimpanan lokal dapat memastikan bahwa informasi transaksi tetap tersedia untuk referensi pengguna dan proses verifikasi di kemudian hari.

### **METODE PENELITIAN**

#### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (development research). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi yang dapat digunakan secara nyata. Metodologi ini mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, implementasi, evaluasi, dan revisi berdasarkan umpan balik dari pengguna.

#### **2. Analisis Kebutuhan**

Tahap awal penelitian melibatkan analisis kebutuhan pengguna dalam pembelian tiket bioskop melalui aplikasi mobile. Survei dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi preferensi pengguna terkait pilihan film, penentuan tempat duduk, dan metode pembayaran. Data dari analisis ini menjadi landasan perancangan fitur-fitur aplikasi.

#### **3. Perancangan Antarmuka Pengguna**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang mengutamakan kemudahan penggunaan. Desain antarmuka meliputi tampilan pilihan film, tampilan pemilihan tempat duduk, halaman pembayaran, dan tampilan

ringkasan transaksi.

#### **4. Implementasi Aplikasi dengan Flutter**

Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan framework Flutter. Pilihan ini dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan aplikasi lintas platform dengan antarmuka yang konsisten. Fitur-fitur seperti pemilihan film, pemilihan tempat duduk, integrasi metode pembayaran, serta manajemen data pembelian diimplementasikan dalam kode.

#### **5. Integrasi Metode Pembayaran dan Keamanan**

Dalam tahap ini, dilakukan integrasi dengan berbagai metode pembayaran seperti mobile banking dan e-wallet. Aspek keamanan transaksi juga diperhatikan dengan mengimplementasikan protokol enkripsi dan keamanan yang sesuai.

#### **6. Evaluasi dan Uji Coba**

Aplikasi dievaluasi melalui uji coba dengan partisipasi pengguna yang mewakili kelompok sasaran. Pengguna diarahkan untuk membeli tiket, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran. Umpan balik dari pengguna dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner untuk mengevaluasi kualitas antarmuka, kenyamanan penggunaan, dan keberhasilan pembayaran.

#### **7. Analisis Data dan Revisi**

Data hasil evaluasi dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dan potensi perbaikan dalam aplikasi. Berdasarkan hasil analisis, dilakukan revisi dan perbaikan fitur-fitur yang ditemukan kurang optimal atau bermasalah.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil Implementasi Aplikasi Flutter**

Setelah mengembangkan aplikasi pembelian tiket bioskop menggunakan Flutter, kami berhasil menghasilkan sebuah aplikasi yang responsif dan menarik secara visual. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memilih film dari berbagai genre, memilih tempat duduk, serta melakukan pembayaran dengan berbagai opsi seperti mobile banking dan e-wallet. Selain itu, fitur tampilan ringkasan transaksi juga diimplementasikan untuk memberikan pengguna informasi yang jelas tentang pembelian tiket mereka.

## 2. Keberhasilan Integrasi Metode Pembayaran

Integrasi dengan berbagai metode pembayaran seperti mobile banking dan e-wallet telah berhasil diimplementasikan. Pengguna dapat dengan mudah memilih metode pembayaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Data transaksi yang sensitif dijaga keamanannya melalui protokol enkripsi yang sesuai dengan standar keamanan aplikasi mobile.

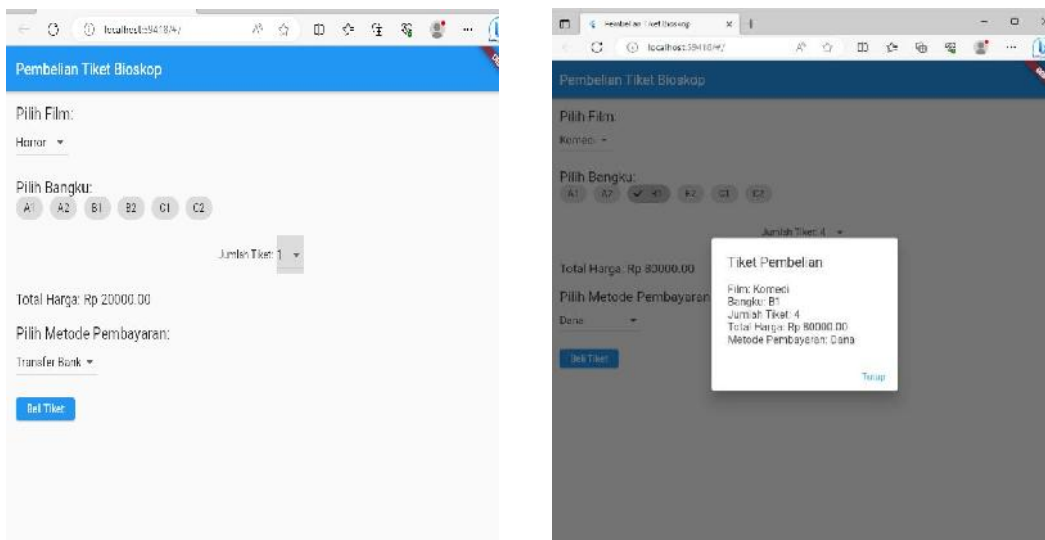
## 3. Evaluasi dan Umpan Balik Pengguna

Dalam uji coba dengan partisipasi pengguna, aplikasi mendapatkan umpan balik positif terkait dengan kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam memilih film serta membeli tiket. Pemilihan tempat duduk juga dinilai intuitif dan efisien. Namun, beberapa pengguna menyatakan bahwa ada sedikit kebingungan saat memilih metode pembayaran, yang mengindikasikan potensi perbaikan dalam panduan penggunaan.

## 4. Implikasi dan Kontribusi

Pengembangan aplikasi pembelian tiket bioskop menggunakan Flutter telah berhasil memberikan implikasi positif terhadap kemudahan dan efisiensi proses pembelian tiket bagi pengguna. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan kontribusi dalam mendefinisikan cara pembelian tiket dilakukan di era digital, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang memuaskan.

## 5. Hasil Aplikasi Flutter



Gambar 1. Hasil Aplikasi Flutter

## **PEMBAHASAN**

### **1. Pengaruh Penggunaan Flutter dalam Pengembangan Aplikasi Pembelian Tiket Bioskop**

Penggunaan kerangka kerja Flutter dalam pengembangan aplikasi pembelian tiket bioskop terbukti memberikan hasil yang signifikan. Kelebihan Flutter dalam menyediakan antarmuka pengguna yang konsisten di berbagai platform menjadi salah satu faktor yang meningkatkan kualitas aplikasi. Desain antarmuka yang menarik dan responsif meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi pilihan film, memilih kursi, dan melaksanakan pembayaran.

### **2. Integrasi Metode Pembayaran yang Beragam Meningkatkan Fleksibilitas Pengguna**

Integrasi berbagai metode pembayaran seperti mobile banking dan e-wallet memenuhi kebutuhan pengguna yang beragam. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran yang paling sesuai dengan preferensi mereka. Dengan adanya berbagai pilihan pembayaran yang aman dan nyaman, pengguna lebih diuntungkan dalam merampungkan transaksi pembelian tiket.

### **3. Pengalaman Pengguna yang Meningkat Melalui Pemilihan Tempat Duduk dan Pilihan Film yang Efisien**

Pemilihan tempat duduk yang efisien dan pilihan film yang nyaman meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Fitur ini memberikan pengguna kebebasan dalam memilih kursi yang mereka inginkan dan menyesuaikan kunjungan mereka sesuai preferensi. Proses ini dilakukan dengan cepat dan mudah, memastikan pengguna dapat merencanakan kunjungan ke bioskop dengan lancar.

### **4. Tampilan Data Pembelian Tiket yang Memberikan Kepuasan**

Tampilan ringkasan pembelian tiket yang muncul setelah pembayaran memberikan informasi yang jelas dan lengkap kepada pengguna. Pengguna mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang pembelian mereka, termasuk rincian film, tempat duduk, dan total biaya. Ini membantu memastikan bahwa pengguna memiliki akses mudah ke informasi yang diperlukan.

## **5. Implikasi Dalam Konteks Industri Hiburan dan Pengembangan Aplikasi**

Aplikasi ini memberikan implikasi positif dalam menyederhanakan proses pembelian tiket bioskop. Integrasi antara pilihan film, pemilihan tempat duduk, dan berbagai opsi pembayaran memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi pengguna. Pengembangan aplikasi semacam ini memiliki potensi untuk mempengaruhi lebih luas di industri hiburan, dengan meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan dalam memperoleh tiket.

## **6. Penyempurnaan dan Pengembangan Masa Depan**

Penelitian ini memiliki batasan dalam skala uji coba dan implementasi. Selanjutnya, peningkatan antarmuka pengguna berdasarkan umpan balik pengguna akan menjadi langkah penyempurnaan penting. Peluang pengembangan masa depan meliputi integrasi lebih lanjut dengan layanan pemesanan makanan di dalam bioskop dan eksplorasi pengembangan untuk platform lain selain Flutter.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam penelitian ini, kami berhasil mengembangkan aplikasi pembelian tiket bioskop menggunakan kerangka kerja Flutter. Aplikasi ini memberikan solusi modern bagi pengguna dalam merencanakan kunjungan ke bioskop dengan lebih efisien dan nyaman. Melalui implementasi berbagai fitur seperti pemilihan film, pemilihan tempat duduk, dan integrasi metode pembayaran, kami menciptakan pengalaman pengguna yang lebih responsif dan personal.

Dari evaluasi dan uji coba yang dilakukan, kami melihat umpan balik positif dari pengguna terkait antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan kemudahan dalam proses pembelian tiket. Namun, beberapa masukan dari pengguna juga memberikan peluang untuk perbaikan lebih lanjut, terutama dalam memastikan panduan yang lebih jelas dalam pemilihan metode pembayaran.



## DAFTAR REFERENSI

- Andrianto, R., & Irawan, F. (2023). Implementasi Metode Regresi Linear Berganda Pada Sistem Prediksi Jumlah Tonase Kelapa Sawit di PT. Paluta Inti Sawit. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2926–2936.
- Andrianto, R., Irawan, F., Purnomo, N., & Rahayu Putri, P. B. (2023). BACKPROPAGATION METHOD TO PREDICT RAINFALL LEVELS IN ROKAN HULU DISTRICT. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 409–418. <https://doi.org/10.33330/jurtekxi.v9i3.2263>
- Andrianto, R., & Munandar, M. H. (2022). Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database. *Journal Computer Science and Information Technology (Jcoint)*, 3(1), 20–29.
- Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap. *Jurnal Informatika*, 1, 41–50.
- Hidayani, S., & Pohan, M. N. (2020). Aspek Hukum terhadap Perjanjian Pinjam Emas dengan Jaminan Tanah Sawah dalam Masyarakat Pidie Legal Aspects on Gold Loan Agreement with Village Land Guarantee in Pidie Society. *Jurnal Mercatoria*, 13(2), 2541–5913.
- Irmayani, D., Akbar, A., Bangun, B., Haris Munandar, M., & Harahap, A. (2020). The Role of the Strategy of Information Technology to Increase Student Learning of Information Management university of Labuhanbatu. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(5), 409–413. [www.ijisrt.com](http://www.ijisrt.com)409
- Juditha, C. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Pola Komunikasi Masyarakat Desa (Studi Di Desa Melabun, Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung). *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, 21(2), 131. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.2660>
- Najar, A., Sihombing, V., & Munandar, M. H. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Anggota Bem Menggunakan Metode Saw Dan Topsis. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 4(1), 18–24. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i1.233>
- Nopi, N. P., Musthafa Haris Munandar, Feri Irawan, & Januardi Rosyidi Lubis. (2022). Sistem Pakar Mendiagnosa Gangguan Mental pada Diri Seseorang Menggunakan Metode Certainty Factor. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1), 157–162. <https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.307>
- Nuraeni, F., Setiawan, R., Nurhakim, W., & Mubarak, M. S. (2022). Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Apps Sebagai Media Informasi Akademik Online. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 358–366. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.951>
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Iqra*, 14(1), 1–13.
- Ramli, M. (2014). Etika Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Journal of Information Science*, 1(5), 135–147.