

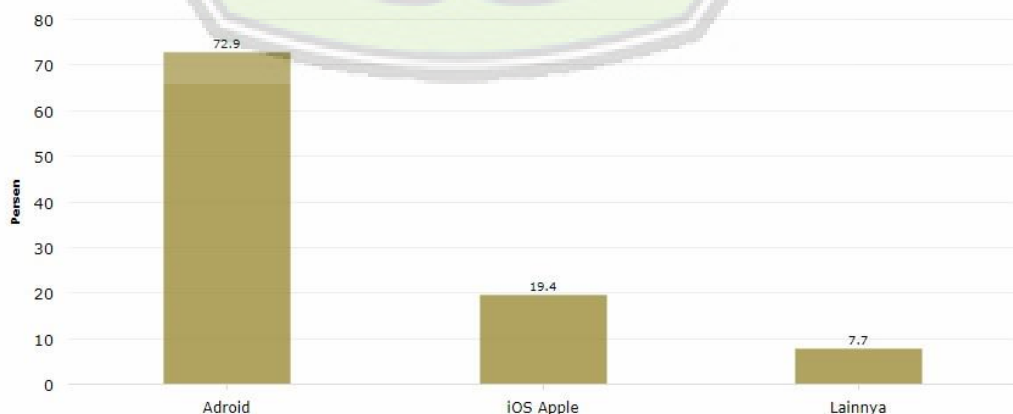
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan dalam bidang teknologi informasi telah mengarah kepada penggunaan teknologi nirkabel atau dikenal dengan istilah wireless. Pada awalnya dimulai dengan teknologi pager, kemudian dilanjutkan telepon selular dengan gsm dan sms, dan berkembang hingga teknologi gprs dengan protokol WAP. Selain memberikan kemudahan di bidang komunikasi, teknologi ponsel juga memberikan solusi kemudahan menyangkut sejumlah permasalahan kehidupan yang ada. Pada saat ini terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan penyampai informasi baik elektronik seperti HP, internet, televisi, radio maupun cetak seperti koran dan majalah. Mobile phone saat ini menjadi media yang paling banyak diminati oleh masyarakat karena berbagai kelebihannya dibandingkan media lainnya. Mobile phone memiliki jenis sistem operasi yang sangat mempengaruhi kinerjanya. Sistem operasi yang paling digemari adalah android. Sistem operasi android memiliki perkembangan yang sangat cepat yang dapat dilihat dari berbagai versi android yang beredar dipasaran.

Sistem Operasi Perangkat Mobile (Agt 2017)

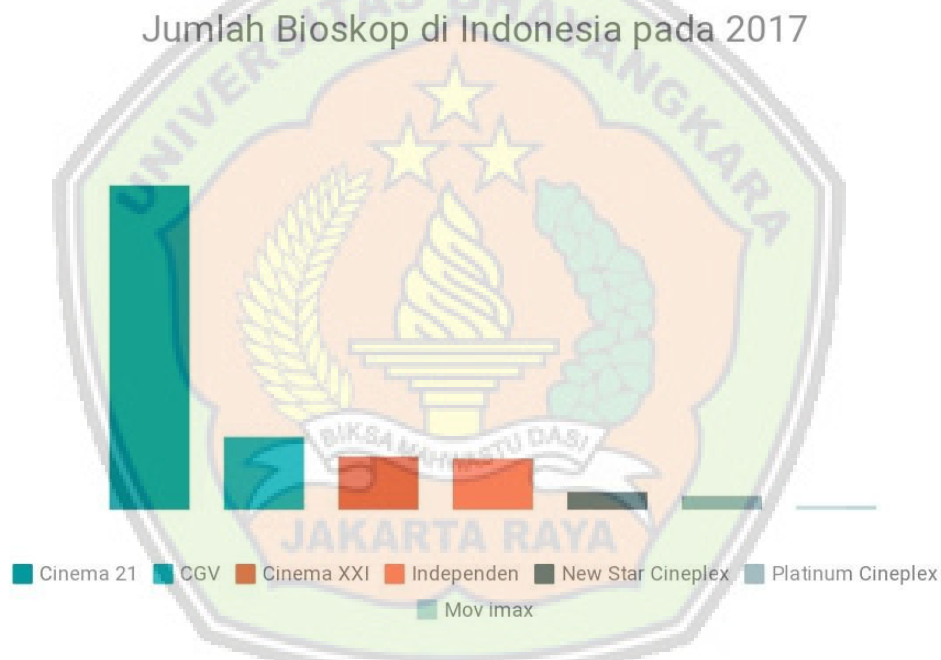


Gambar 1.1 Data Pengguna Android

Sumber: DATABOKS

Menurut data dari DATABOKS.CO.ID sistem operasi android saat ini telah mendominasi perangkat mobile (bergerak) di seluruh penjuru dunia. Laporan yang bertajuk Global Stashot: Digital in Q3 2017, menunjukkan bahwa sebanyak 72,9 persen pengguna piranti bergerak global menggunakan sistem operasi android. Hanya 19,4 persen yang menggunakan iOS Apple, dan sisanya menggunakan sistem operasi lainnya.

Bidang industri perfilman di Indonesia adalah salah satu sektor yang selalu memproduksi karya film, baik dalam negeri maupun luar negeri yang memiliki kualitas dan dapat menyediakan hiburan bagi setiap masyarakat, khususnya di Indonesia. Tingginya minat masyarakat dalam menonton film, sehingga dibangunlah jaringan bioskop.



Gambar 1.2 Data Jumlah Bioskop

Sumber: filmindonesia

Dari data di atas dapat dilihat jumlah bioskop di Indonesia sampai bulan Desember 2017, telah memiliki 263 bioskop dengan 1.412 layar. Jumlah ini meningkat dibandingkan pencatatan terakhir pada Agustus 2012 yang hanya memiliki 145 bioskop dengan 609 layar. Ditambahnya jumlah bioskop ini pun karena adanya jumlah penonton yang bertambah.



Gambar 1.3 Data Jumlah Penonton

Sumber: DATABOKS

Dari gambar di atas dapat dilihat jumlah penonton di tahun 2015 hanya berjumlah 16.2 juta orang, di tahun 2016 37.2 juta orang, tahun 2017 42.7 juta orang, dan di tahun 2018 50 juta orang. Setiap tahun jumlah penonton semakin bertambah, sehingga akan menimbulkan antrian di loket pada saat pemesanan tiket.

Dengan jumlah penonton yang bertambah setiap tahunnya sehingga menimbulkan antrian di loket begitu pun di Cinema 21 Grandmal Bekasi terjadi antrian di loket dan terkadang ada beberapa konsumen yang tidak mendapatkan tiket yang diinginkan dan perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang, menjadi hal yang sangat penting baik dalam bidang industri perfilman untuk meningkatkan pelayanan. Bioskop saat ini erat kaitannya dengan proses pemesanan, pembelian, dimana setiap pelanggan dapat memesan tiket dimana saja tanpa harus mengantri di loket. Dengan adanya aplikasi sistem *reservasi* tiket online akan memberikan kemudahan pada konsumen dalam melakukan pemesanan tiket atau mendapat informasi tentang kursi kosong yang tersedia.

Studi penelitian mengenai sistem reservasi tiket yang dilakukan beberapa peneliti lainnya diantaranya yaitu; Menurut penelitian yang dilakukan Hani Siti Haviani, dan Asep Deddy Supriana tentang Pengembangan Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Travel berbasis Web dan Mobile (2015) mempunyai masalah

pemesanan tiket selama ini dilakukan secara konvensional, yakni pelanggan datang ke *shuttle* atau tempat pemberangkatan untuk memesan tiket kemudian baru dapat menanyakan fasilitas yang terdapat dalam kendaraan yang akan digunakannya serta jam pemberangkatannya. Metode yang digunakan adalah teknik wawancara pengumpulan data yang dilakukan secara langsung. Pengembangan sistem menggunakan metodologi berorientasi dengan model *Unified Approach (UA)*.

Menurut penelitian yang dilakukan Paramita Susanti tentang Sistem Informasi *Reservasi* dan Pengelolaan Keuangan pada Hotel DE'Premium Palembang berbasis *Web* dan *SMS Gateway* (2015) Hotel DE'Premium merupakan hotel bintang dua yang berada di Palembang, namun proses reservasi masih dilakukan secara manual. *Customer* datang dan memesan kamar pada agian *receptionist*. Pemesanan kamar dilakukan dengan mendata konsumen, sampai terjadi kesepakatan antara *customer* dengan pihak hotel mengenai kamar yang akan disewa, tanggal inap dan sebagainya. Kwitansi transaksi hotel terdiri dari dua rangkap, rangkap pertama untuk *customer* dan yang kedua untuk diarsipkan. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metodologi *Web Enggineer*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis menggunakan metode *RAD*, metode yang digunakan untuk pengembangan sistem karena dalam metode ini ada 3 tahap, yaitu *Requirments*, *RAD design workshop* dan *Implentation*. Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian tentang “**Sistem Informasi Reservasi Tiket Bioskop Berbasis Android**”. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah dalam pemesanan tiket bioskop.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka muncul lah beberapa masalah yang kemudian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Banyak konsumen yang harus antri cukup lama untuk mendapatkan tiket, bahkan terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan tiket karena tidak adanya informasi mengenai kursi yang belum terisi
2. Tiket yang dapat dipesan hanya berlaku di hari transaksi
3. Kurangnya informasi jadwal penayangan film

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian skripsi ini dirumuskan masalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem informasi reservasi tiket bioskop menggunakan *android* ?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mengefektifkan pembahasan maka dalam penelitian skripsi ini dititik beratkan pada :

1. Sistem ini hanya untuk mendapat informasi mengenai nomor kursi yang sudah terisi, dan yang masih kosong.
2. Proses reservasi tiket bioskop hanya menyediakan sampai 3 hari ke depan.
3. Sistem digunakan untuk layanan informasi seperti konfirmasi sms kepada konsumen yang telah melakukan pembayaran
4. Pembayaran dilakukan secara *online* atau *transfer* dengan batas waktu pembayaran maksimal 20 menit setelah pemesanan

1.5 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian dalam penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi sistem informasi reservasi tiket bioskop berbasis *android*.

1.6 Manfaat

2. Dapat mengetahui mengetahui kursi yang sudah ter-reservasi dan kosong
3. Dapat mempermudah dalam reservasi tiket bioskop
4. Dapat mempermudah akses informasi tiket bioskop
5. Mengurangi antrian dan memungkinkan mendapat tiket
6. Memungkinkan proses pembelian dan pembayaran melalui internet secara efisien
7. Dapat memperkecil jarak dan waktu

1.7 Tempat dan Waktu

1.7.1 Tempat

Penelitian dilakukan di Grand Mal Bekasi Lantai 3A, Jl. Jenderal Sudirman No. 1, Medan Satria, Harapan Mulya, Medan Satria, Kota Bekasi, Jawa Barat 17143.

1.7.2 Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada 01 Desember 2018 sampai 20 Desember 2018.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi / survei

Melakukan survei langsung ke lapangan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada. Selain itu, melakukan tanya-jawab kepada beberapa pihak terkait dengan materi penulisan tugas akhir untuk mendapatkan data-data yang lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan informasi yang diperoleh dengan membaca serta mempelajari dokumen yang menyangkut permasalahan yang sedang dihadapi.

3. Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang bersangkutan.

4. Kuesioner

Suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.8.2 Metode Pengembangan Sistem

Rapid Application Development (RAD) adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. Keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah yang meliputi;

1. *Requirments planning* (perancangan syarat-syarat),

Dalam fase ini, tahapan perencanaan syarat-syarat yaitu mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan-batasan sistem. Analisa yang digunakan untuk mengetahui perilaku sistem dan juga untuk mengetahui aktivitas apa saja yang ada dalam sistem.

2. *RAD design workshop* (*workshop design RAD*),

Fase ini penelitian akan merancang, menggambarkan alur sistem yang akan dibuat dari data-data yang telah didapat dan dimodelkan dalam arsitektur informasi. *Tool* yang digunakan dalam pemodelan sistem biasanya menggunakan *Unifed Modeling Language* (UML).

3. *Implementation* (implementasi),

Pada fase ini, penelitian akan mengintegrasikan dari desain ke sistem. Sistem diimplementasikan (*coding*) ke dalam bentuk yang dimengerti program atau unit program. Fase implementasi sistem merupakan fase meletakan sistem agar siap dioperasikan.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun untuk mempermudah dalam melakukan penulisan tugas akhir, maka penulis membagi dalam lima bab yang akan dituliskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, dan metode penelitian yang akan digunakan dalam pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok pembahasan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini menjelaskan obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada Bab ini akan menjelaskan mengenai proses rancangan sistem usulan yang berupa hasil implementasi dari sistem yang sudah dirancang dan evaluasi terhadap implementasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari penulisan skripsi dan penulis memberikan saran-saran yang sekiranya dapat bermanfaat.

