

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif. Ketatnya persaingan dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang ada menuntut suatu sistem yang lebih baik, cepat dan handal dalam menyelesaikan masalah.

Pada zaman yang modern pada saat sekarang ini, perkembangan dunia perfilman sudah berkembang dengan cepat. Ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya dunia perindustrian perfilman yang menghasilkan film-film yang bermutu. Ini dapat dilihat dari animo masyarakat yang ingin menyaksikan film-film tersebut di gedung bioskop.

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Banyak teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan, seperti misalnya internet. Fakta yang tidak bisa ditolak saat ini adalah kenyataan hampir segala hal dapat diperoleh di internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Meskipun demikian, teknologi ini masih belum dimanfaatkan sepenuhnya. Adapun salah satu masalah yang menarik perhatian penulis adalah masalah yang cukup sederhana namun sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu pemesanan tiket bioskop. Banyak pelanggan yang harus antri cukup lama untuk mendapatkan tiket, bahkan terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan tiket. Hal ini tentu saja membawa dampak kerugian karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat menjadi lebih efektif dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Menyadari akan semua ini, penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi pelayanan bioskop berbasis web. Pembahasan yang akan dilakukan mengenai perancangan pelayanan informasi jadwal penayangan film dan cara pemesanan tiket bioskop secara *online*. Layanan ini berfungsi sebagai suatu media informasi antara bioskop dengan pelanggan, yang dapat membantu pelanggan dalam memperoleh jadwal tayang film bioskop, pemesanan tiket bioskop secara online.

Oleh karenanya penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun KP (Kuliah Praktek) dengan judul **"Sistem Antrian Tiket Film Pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang Berbasis Website"**. Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut dan sebagai usaha untuk dapat memberikan solusi atau jalan keluar atas kerumitan masalah yang ada di dalam Sistem Antrian Ticketing perfilm-an di instansi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi oleh Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang adalah pelayanan antrian tiket film masih dilakukan secara manual, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penyusunan kuliah praktek ini adalah :

- a. Bagaimana sistem pemesanan tiket pada bioskop Bes Cinema yang sedang berjalan.
- b. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop Bes Cinema.
- c. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop Bes Cinema.
- d. Bagaimana merancang sistem informasi sebagai sarana penjualan dan pembelian tiket secara online dan informasi data tayang film secara cepat dan akurat.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi :

1. Sistem informasi yang akan di bangun hanya meliputi informasi jadwal tayang film, dan pemesanan tiket bioskop secara online.
2. Pemesanan tiket dilakukan setelah memilih film yang akan ditonton dan telah melakukan registrasi.
3. Sistem pembayaran dilakukan secara offline atau langsung dibayar di bioskopnya.
4. Sistem informasi ini belum terintegrasi dengan sistem yang ada di bioskopnya, dan masih memiliki kekurangan berupa pemilihan tempat duduk secara online serta lainnya.

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada tugas perancangan sistem ini batasan masalah yang akan di bahas yaitu proses pengelolaan antrian tiket pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang dimulai dari :

- a. Penulis melakukan riset pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang
- b. Penulis melakukan Riset hanya menyangkut tentang sistem antrian tiket yang ada di Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang
- c. Rancangan sistem informasi yang dilakukan penulis menggunakan program Dreamweaver CS6, Photoshop CS3 dan menggunakan mysql (Xampp) sebagai database.
- d. Sistem yang akan dibuat meliputi :
 - 1) Tampilan Awal aplikasi.
 - 2) Tampilan Menu Detail Film.
 - 3) Tampilan Input Testimoni.
 - 4) Tampilan Menu Tentang Bes Cinema.
 - 5) Tampilan Menu Kontak Bioskop.
 - 6) Tampilan Input Form Pembelian Tiket.
 - 7) Tampilan Menu Login.

1.4 Metode Penelitian

Selanjutnya pada bab ini diuraikan juga kerangka kerja penelitian (*Frame Work*) yang digunakan dalam penyelesaian penelitian ini. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas, sebagai berikut :

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu mendapatkan data dengan cara :

a. Observasi

Meninjau dan mengunjungi langsung ke Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

b. Wawancara

Wawancara langsung orang – orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data – data yang dibutuhkan..

c. Jaringan Internet

Jaringan internet untuk mengumpulkan dan melengkapi data-data yang diperlukan melalui informasi atau artikel yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.4.2 Analisa Sistem

Salah satu pendekatan pengembangan sistem adalah pendekatan analisa object oriented. Pendekatan object oriented dilengkapi dengan alat-alat teknik pengembangan sistem yang hasil akhirnya akan didapat sistem yang object oriented yang dapat didefinisikan dengan baik dan jelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

a. Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dikerjakan sistem yang ada.

b. Menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan. .

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam menganalisa sistem mendeskripsikan proses bisnis

sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsi konsep sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentunya dapat memberikan solusi – solusi dari permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa analisa sistem dalam definisi diagram yang digunakan adalah :

1) *Activity Diagram*

Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

2) Analisa Keluaran Sistem Berjalan

Analisa Keluaran merupakan analisa mengenai dokumen – dokumen Keluaran yang dihasilkan dari sebuah sistem yang sedang berjalan.

3) Analisa Masukan Sistem Berjalan

Analisa Masukan merupakan analisa mengenai dokumen – dokumen masukan yang dihasilkan dari sebuah sistem yang sedang berjalan.

4) Package Diagram

Package diagram merupakan model-model elemen dari sistem, dimana model tersebut saling ketergantungan satu sama lain.

5) *Use case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau *actor*.

Use Case Diagram juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.

6) *Use Case Description*

Use Case Description digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *Use Case Diagram*.

1.4.3 Perancangan Sistem.

Tahap Perancangan Sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program. Alat bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data store yang ada dalam diagram arus data.

b. Tranformasi ERD ke LRS

Tranformasi ERD ke LRS merupakan sebuah model sistem yang digambarkan dari sebuah ERD yang mengikuti pola pemodelan ke LRS.

c. Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure berasal dari setiap entity yang diubah kedalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.

d. Tranformasi LRS ke Relasi/Tabel

Tranformasi LRS ke Relasi/Tabel digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terperinci dengan adanya primary key dan foreign key.

e. Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

f. Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan Dokumen Keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang akan dirancang.

g. Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan Dokumen Masukan merupakan informasi yang akan dihasilkan dari masukan sistem yang akan dirancang.

h. Rancangan Layar Program

Rancangan Layar Program merupakan bentuk tampilan sistem layar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.

i. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan diagram yang secara khusus bergantung dengan use case diagram dengan memperlihatkan yang terjadi tahap demi tahap untuk menghasilkan sesuatu dalam use case tersebut.

j. Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan kelompok objek-objek dengan atribut (property), perilaku (operation) dan relasi yang sama.

1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini diharapkan dapat membantu Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi antrian tiket yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan dibuatnya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi.

Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

- a. Dokumentasi dan pengarsipan seluruh database yang biasanya lebih dari satu lemari sekarang dimungkinkan hanya disimpan dari satu flashdisk atau CD sehingga tidak memerlukan tempat yang terlalu luas dan memudahkan pendokumentasian dan pencarian data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan
- b. Menghilangkan kebiasaan lama dalam proses antrian tiket dengan manual yang membutuhkan waktu lama yang berpindah ke teknologi informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam pelayanannya.
- c. Memudahkan mencari data pengunjung atau berkas-berkas penting lainnya dengan cepat dan tepat.
- d. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengunjung yang membutuhkan dengan cepat dan akurat
- e. Kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen.
- f. Efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan proses antrian tiket film sehari-hari.
- g. Dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif.

- h. Meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup/batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

Bab ini menjelaskan secara rinci pengelolaan proyek yang bersangkutan dengan Sistem informasi administrasi surat menyurat. Dalam Bab ini berisi antara lain: PEP (Project Execution Plan) yang berisi objective proyek, identifikasi stakeholders, identifikasi deliverables, penjadwalan proyek (yang berisi : work breakdown structure, milestone, jadwal proyek), RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek berupa tabel RAM (Responsible Assignment Matrix) dan skema/diagram struktur, analisa resiko (project risk) dan meeting plan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan secara rinci struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran dari penulis yang kiranya bermanfaat.

