

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan adanya suatu perkembangan teknologi yang pesat pada zaman yang sangat *modern* ini, dunia per-filman pun ikut terkena dampak dari perkembangan tersebut, contoh perkembangan teknologi yang dirasakan dalam dunia pembuatan film yaitu mulai digunakannya teknik *CGI*.

*CGI (Technology Computer Generated Imagery)* merupakan teknik *editing* yang paling dinikmati oleh penonton film masa kini, bagaimana tidak teknik ini bisa merubah sesuatu hal yang tidak tampak nyata dipandangan penonton menjadi sangat nyata, dan seolah – olah itu memang terjadi.

Dari hal yang menarik seperti ini juga, akhirnya penulis ingin mengambil penelitian pada bioskop ternama yang baru saja dibangun 3 tahun yang lalu, yaitu bioskop kesayangan kita, yaitu Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang, yang terletak dijalan Selindung Baru, Kecamatan Gabek.

Pembahasan yang akan dilakukan yaitu mengenai perancangan pelayanan informasi jadwal penayangan film dan cara pemesanan tiket bioskop secara *online*. Layanan ini dibuat sebagai suatu media informasi antara pihak bioskop dengan pengunjung, yang dapat membantu pengunjung dalam memperoleh jadwal tayang film bioskop, serta melakukan pemesanan tiket bioskop secara *online*.

Oleh karena itu, penulis bermaksud mengangkat masalah tersebut untuk menyusun tugas akhir atau skripsi dengan judul “Pengembangan sistem informasi pemesanan tiket berbasis *website* menggunakan model *FAST* pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang”. 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 skripsi ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model *FAST (Framework For Application Of System Thinking)* dirancang untuk *Website* Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang ?
2. Bagaimana cara membuat membuat sistem informasi *Web* yang efisien dan efektif pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang ?
3. Bagaimana merancang sistem berbasis *Website* pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang ?

## 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 batasannya meliputi :

1. Sistem informasi yang akan di bangun hanya meliputi informasi jadwal tayang film, dan pemesanan tiket bioskop secara *online*, laporan penjualan, kasir, kategori film, entry room (kursi), transaksi pembayaran, dan lain sebagainya.
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 serta laporan pembayaran.
4. Sistem informasi ini belum terintegrasi dengan sistem yang ada di bioskopnya, dan masih memiliki kekurangan berupa pemilihan tempat duduk secara online serta lainnya.
5. Penulis menggunakan metode *FAST ( Framework For Application Of System Thinking )* dalam menyusun kerangka kerja, metode ini memiliki 8 tahapan, akan tetapi penulis hanya menggunakan 6 tahapan saja, dikarenakan 2 dari tahapan kerangka kerja tersebut tidak dilakukan oleh penulis yang merupakan tahap pengujian dan instalisasi.

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

1. Penulis melakukan riset pada Biskop Bes Cinema Pangkalpinang.
2. Penulis melakukan riset hanya menyangkut tentang sistem pemesanan tiket yang ada di Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.

#### **1.4 Metodologi Penelitian**

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencapai tujuannya digunakan beberapa metode penelitian yang mendukung yaitu :

##### **1. Model Pengembangan Sistem**

Dengan ditentukannya judul penyusunan penelitian ini, penulis akan menggunakan model pengembangan *FAST ( Framework For Application Of System Thinking )*, merupakan model pengembangan sistem secara berurutan yaitu melalui tahapan penyelidikan awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, konstruksi, pelaksanaan, operasi, dan tahap dukungan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sub tahapan analisa sistem dan desain sistem.

##### **2. Metode Pengembangan Sistem Berorientasi Objek dan Struktur Data**

Metode berorientasi objek merupakan metode yang didalamnya terdapat *class object, method*, dan atribut yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang. Sedangkan dalam metode struktur data metode ini lebih terarah dan tersruktur.

##### **3. Tools Pengembangan Sistem UML dan ERD (Entity Relationship Diagram)**

Alat bantu yang digunakan adalah alat *Tools Unifed (UML)* yang terdiri dari beberapa diagram dan komponen guna membantu dalam menganalisa dan merancang sistem yaitu : *Activity Diagram, Package Diagram, Use Case Diagram, Squence Diagram, Class Diagram*, dan *Deployment Diagram*. Sedangkan ERD dalam *Tools* pengembangan sistem berfungsi sebagai

kejelasan suatu data dari struktur data dan hubungan antar data yang saling berkaitan satu sama lainnya, yang digambarkan dengan notasi dan simbol – simbol tertentu.

### 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 perancangan system informasi yang terkomputerisasi ini.

Dengan adanya system komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya **tujuan** dan **manfaat** sebagai berikut :

1. Dokumentasi dan pengarsipan seluruh database yang biasanya lebih dari satu lemari sekarang dimungkinkan hanya disimpan dari satu flash disk atau CD sehingga tidak memerlukan tempat yang terlalu luas dan memudahkan pendokumentasian dan pencarian data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan
2. 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.
3. Memudahkan mencari data pengunjung atau berkas-berkas penting lainnya dengan cepat dan tepat.
4. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengunjung yang membutuhkan dengan cepat dan akurat.
5. Kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen.
6. Efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan proses antrian tiket film sehari-hari.
7. Dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif.

8. 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, metodologi 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, serta penjelasan pada bab ini keterkaitan model, metode dan *tools*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model, metode penelitian, dan *tools* pengembangan sistem (alat bantu analisis dan merancang sistem informasi).

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab Pembahasan berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas, wewenang, analisa proses bisnis, *activity diagram* sistem berjalan, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, *use case diagram* sistem usulan, deskripsi *use case*, rancangan masukan, rancangan keluaran, ERD, *Transformasi*, LRS, tabel, spesifikasi basis data, *class diagram*,

*sequence diagram, deployment diagram* (khusus untuk implementasi *web* dan *mobile*), rancangan layar, dan tampilan layar (hasil implementasi dengan bahasa pemrograman).

## **BAB V      PENUTUP**

Merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dari pembahasan bab – bab sebelumnya dan saran dari penulis yang kiranya bermanfaat.

