

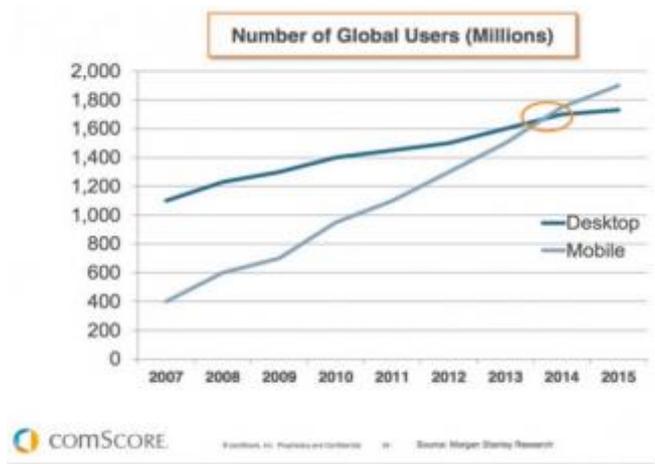
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

BES Cinema merupakan bioskop pertama di Pangkalpinang. Tentu saja kehadiran bioskop ini ditunggu-tunggu oleh masyarakat khususnya bagi pecinta film-film layar lebar. Mereka rela mengantri di loket penjualan tiket dalam antrian yang cukup panjang dan cukup lama hanya untuk mendapatkan tiket film. Tidak jarang sebelum gilirannya membeli tiket, tiket film yang ingin dibeli sudah habis terjual atau posisi bangku yang diinginkan sudah terisi. Tentu saja ini membuat kecewa penonton dan hanya akan menghabiskan waktu di antrian saja. Melihat permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa diperlukan sebuah layanan aplikasi yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah penonton mendapatkan tiket tanpa harus mengantri lama dan menghabiskan waktu.

Mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju, kita hampir tidak bisa terlepas dari peran teknologi dalam berbagai aspek dan bidang. Karena dengan teknologi, semua pekerjaan dan kebutuhan relatif bisa dilalukan secara efisien, akurat dan nyaman. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tiket diatas, bisa saja dengan memanfaatkan teknologi aplikasi pemesanan tiket berbasis web. Dengan aplikasi ini penonton bisa memilih film, jam tayang, studio dan posisi tempat duduk sesuai dengan keinginan. Tetapi pemesanan tiket bioskop dengan menggunakan web memiliki kelemahan dalam besaran data yang ditransfer sehingga cenderung prosesnya lama. Sebagian besar website juga diperuntukan bagi pengguna aplikasi desktop, tentu saja hal ini tidak cocok bagi mereka yang memiliki mobilitas tinggi sehingga pemesanan tiket tidak bisa dilakukan dimana saja dan kapan pun. Laporan terbaru dari Comscore menyatakan bahwa jumlah pengguna *mobile* di US kini telah melampaui pengguna desktop.



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna mobile di US ^[1]

Tidak dapat dipungkiri memang perkembangan teknologi mobile saat ini semakin pesat. Hanya dengan sebuah smartphone kita bisa melakukan banyak hal dan menjalankan aplikasi-aplikasi mobile sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapat dan mengolah data informasi.

Android merupakan salah satu sistem operasi mobile yang sedang populer di dunia. Android menyediakan tools untuk membangun sebuah software yang sangat lengkap dibandingkan dengan platform lain dan tidak memiliki batasan dalam mengembangkan aplikasinya. Terlebih lagi kita bisa mudah mendapatkan smartphone android karena harganya relatif lebih terjangkau. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan sistem operasi android dengan mengangkat topik atau judul pada penelitian ini, yaitu “Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah diatas, maka masalah dapat dirumuskan :

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi *smartphone* berbasis android yang dapat memudahkan penonton dalam memesan tiket bioskop?
2. Bagaimana mengatasi agar tidak terjadi antrian yang panjang di loket pada setiap pemesanan tiket bioskop ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai sarana pemesanan tiket bioskop di Bes Cinema Pangkalpinang.
2. Aplikasi ini hanya untuk pengguna *smartphone* android.
3. Penonton harus melakukan pengisian atau top up saldo terlebih dahulu setelah mendaftar sebagai member. Pengisian saldo bisa dilakukan dengan cara cash (langsung ke bioskop) atau melalui transfer rekening yang sudah ditentukan.
4. Metode pembayaran dilakukan dengan cara memotong saldo yang sudah diisi terlebih dahulu, setelah melakukan transaksi, saldo otomatis akan berkurang sesuai dengan jumlah dan harga tiket pada saat transaksi.
5. Konfirmasi top up dilakukan pada saat jam kerja yaitu pukul 10.00-21.00 WIB. Lewat dari batas jam kerja akan di konfirm keesokan harinya.
6. Jumlah tiket maksimal dalam 1x transaksi yaitu 4 tiket.
7. Penonton tidak diwajibkan mencetak tiket, mereka hanya perlu menunjukkan bukti transaksi pada aplikasi yang ditampilkan di layar ponsel setelah melakukan transaksi pembelian tiket.

1.4 Metodologi Penelitian

1.4.1 Model pengembangan sistem

Prosedur pengembangan yang digunakan pada Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang ini akan menggunakan prosedur pengembangan model Waterfall. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Pada Bes Cinema Pangkalpinang ini nantinya akan menggunakan Metode berorientasi objek yang divisualisasikan dengan UML. Metode berorientasi objek menggunakan bahasa Java yang terdapat dalam program eclipse akan dilakukan dengan pendekatan :

- 1.OOA (Object Oriented Analysis)
- 2.OOD (Object Oriented Design)

1.4.3 Tools pengembangan sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini akan digunakan 4 macam jenis UML, yaitu:

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Class Diagram
4. Sequence Diagram

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis Android ini adalah :

1.3.1 Tujuan :

1. Merancang dan membuat aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis Android pada Bes Cinema Pangkalpinang.

2. Penonton dapat memperoleh informasi film yang dirilis di bioskop, sehingga penonton dapat mengetahui informasi film yang terbaru melalui aplikasi ini.
3. Penonton dapat memesan tiket bioskop dimana dan kapan saja tanpa harus datang dan mengantri di bioskop.

1.3.2 Manfaat :

a. Bagi penulis :

Dengan adanya penelitian ini, penulis dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama bangku kuliah serta menambah wawasan mengenai penerapan langsung sistem komputerisasi ke dunia nyata.

b. Bagi Bes Cinema :

1. Memudahkan pemesanan tiket bagi Penonton tanpa harus datang dan mengantri di bioskop.
2. Dapat memberikan informasi-informasi tentang film-film yang sedang tayang atau film yang akan datang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjabarkan mengenai latar belakang, Rumusan Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan .

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang landasan teori tentang dasar dari pembuatan aplikasi ini, dan berisi teori dari berbagai sumber dan referensi yang digunakan dalam kegiatan analisis dan perancangan untuk menyelesaikan studi kasus yang dipilih dengan konsep yang dipilih .

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi model pengembangan sistem, metode pengembangan sistem, tools pengembangan sistem, analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang berisi deskripsi sistem, kebutuhan fungsional, desain, implementasi coding, pengujian dan maintenance.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Pada bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan dan merupakan hasil dari penyelesaian serta saran-saran bagi para pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran yang digunakan dan berhubungan dengan penyusunan laporan skripsi ini