

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dewasa ini industri perfilman baik dari luar maupun dalam negeri terus memproduksi film layar lebar yang sayang untuk dilewatkan terutama bagi para penggemar film, maka tidak heran jika begitu banyak orang yang melakukan berbagai cara agar dapat menonton film yang sedang di *released*. Salah satu cara adalah dengan menyaksikannya di bioskop yang mereka inginkan.

Namun tidak selamanya mudah untuk menonton film di bioskop, ada beberapa kendala yang seringkali terjadi. Misalnya, kita harus mengantri sebelum kita mendapatkan tiket.

Sistem pemesanan tiket di bioskop ini masih menggunakan sistem transaksi yang konvensional dimana pembeli harus mendatangi bioskop terlebih dahulu baru bisa mendapatkan tiket. Ada juga pelanggan yang sudah mengantri untuk memesan tiket juga tidak mendapatkan tiket karena tiket sudah habis, dan pelanggan juga tidak mendapatkan posisi tempat duduk yang diinginkan. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor ketidaknyamanan pelanggan.

Pelayanan pemesanan dengan datang langsung ke tempat penjualan tiket dirasa kurang efektif dan efisien. Dibutuhkan suatu cara untuk mengatasi masalah ini yang berfungsi untuk mempermudah pihak bioskop dan pelanggan dalam bertransaksi. Pemesanan yang bersifat *mobile* menjadi salah satu layanan penting yang dibutuhkan bagi pelanggan. Sistem pemesanan tiket bioskop melalui *smartphone* berbasis Android ini merupakan aplikasi yang dapat membantu pelanggan untuk memesan tiket secara *mobile*. Dimana sistem *mobile device* ini akan memudahkan pelanggan untuk memesan tiket dimana saja dan kapan saja, serta diharapkan para pelanggan tidak lagi mengalami permasalahan.

Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket bioskop melalui *smartphone* berbasis Android ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi para pelanggan untuk mendapatkan informasi jadwal film, fasilitas pemesanan tiket dan memilih tempat duduk sesuai keinginan pengguna, mengetahui saldo deposit sehingga proses transaksi pun semakin praktis.

## 1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1. Merancang sebuah aplikasi mobile pada *smartphone* berbasis Android sehingga pengguna dapat mengetahui informasi film dan memesan tiket bioskop.
2. Aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan dalam memilih *theater*, film yang diinginkan, jam tayang, dan nomor kursi yang diinginkan setiap transaksi.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

Dalam penyusunan tugas akhir ini, terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis sistem operasi Android untuk mengetahui informasi jadwal film dan memesan tiket bioskop.
2. Bagaimana membangun *database* yang berisi data-data *theater*, film, jam tayang, dan sebagainya.
3. Bagaimana merancang desain aplikasi sistem pemesanan tiket bioskop beserta fitur-fiturnya.

## 1.4 BATASAN MASALAH

Pembuatan sistem dalam tugas akhir kali ini memiliki batasan masalah untuk menghindari meluasnya materi pembahasan.

1. Aplikasi pemesanan tiket ini melalui *smartphone* berbasis Android.
2. Tiket yang dipesan adalah tiket sekali nonton.
3. Pemesanan tiket bisa dilakukan minimal 3 hari sebelum tanggal penayangan film dan maksimal 1 jam sebelum jam tayang film.
4. Data yang ditampilkan pada aplikasi ini berdasarkan data dari *database*.
5. Sistem *mobile payment* dilakukan dengan cara melakukan pengurangan saldo yang sudah dimiliki oleh pelanggan.
6. Sistem *mobile payment* hanya bisa dilakukan oleh pelanggan yang telah menjadi *member*.
7. Tidak membahas mengenai keamanan sistem dan jaringan.

## 1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Studi literatur dan diskusi; yaitu studi yang dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai buku-buku teks dan jurnal-jurnal ilmiah yang bersangkutan dengan tugas akhir ini serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompeten dibidang ini.
2. Tahap eksperimental dan perancangan; pada tahap ini dilakukan eksperimen perancangan *layout interface*, teknik *query mysql* dan *php*.
3. Tahaprealisasi dan implementasi; yaitu pembuatan aplikasi yang kemudian diimplementasikan pada *smartphone android*.
4. Tahap pengujian dan analisa; pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat dan diimplementasikan, diuji sedemikian sehingga diperoleh hasil yang diharapkan, kemudian dilakukan analisa performansi sesuai dengan hasil yang didapat.
5. Penarikan kesimpulan; yaitu membuat pernyataan kesimpulan terhadap hasil yang telah didapat pada tahap pengujian dan analisa

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan bukupada Tugas Akhir yang dibuat, dibagi menjadi beberapa bab yang meliputi:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi latar belakang, maksud dan tujuan, perumusan masalah, batasan masalah, pemodelan sistem, metode penyelesaian masalah dan sistematika penulisan.

### **BAB II           DASAR TEORI**

Dasar teori berisi berbagai teori yang mendukung pengembangan, antara lain mengenai *Smartphone*, *Operating System*, *Android*, *Database* dan *MySQL*, *PHP*, transaksi *online*, dan *mobile payment*.

### **BAB III          PEMODELAN DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan aplikasi sedemikian rupa sehingga dapat diimplementasikan pada *smartphone* Android.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai simulasi, pengukuran, dan analisa dari aplikasi yang telah diimplementasikan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan akhir dan saran pengembangan dari aplikasi yang dibuat.