

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat pada abad ini telah mempengaruhi pola hidup masyarakat dalam menyelesaikan masalah dimana kecepatan dalam mendapatkan informasi menjadi prioritas yang tidak bisa dianggap kecil. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, masyarakat dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas dan untuk mendukung produktifitas.

Dengan tuntutan yang seperti itu, diperlukan suatu perangkat yang bisa digunakan untuk mengakses informasi dengan mudah dan cepat, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Dengan kecanggihan teknologi saat ini, fungsi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi biasa, tetapi manusia juga dapat mengakses internet, SMS, berfoto dan juga saling mengirim data. Dampak yang ditimbulkan dari *handpone* mungkin tidak kita sadari sama sekali. Selain memudahkan dalam berkomunikasi sebagai dampak positif yang manusia dapatkan, terdapat pula dampak negatif yang manusia dapatkan sebagai akibat menggunakan *handphone* atau telepon genggam ini. *Handphone* merupakan suatu perangkat yang menjawab tantangan tersebut.

Keberadaan sebuah *handphone* tidak bisa dipandang sebelah mata. Pada zaman ini, *handphone* telah menjadi semacam kebutuhan pokok dari masyarakat. Perkembangan teknologi dan kesiapan dari penyedia layanan seluler telah mengubah fungsi *handphone* yang sebelumnya hanya sebagai alat komunikasi sekarang telah menjadi alat komputasi yang memiliki sistem operasi layaknya sebuah komputer.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang dikembangkan oleh google yang terdapat pada *handphone* yang menjadikan *handphone* memiliki kelebihan dari fitur - fitur dan aplikasi yang digunakan. Biasanya *handphone* yang menggunakan sistem operasi android dijuluki sebagai *smartphone*. Sedangkan java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang bisa digunakan pada *handphone* berbasis android. Keberadaan sistem operasi ini akan bertanggung jawab dalam mengoperasikan berbagai fungsi dan fitur yang tersedia dalam perangkat ponsel, dari segi entertainment dan fungsionalitas penggunaan selular untuk memudahkan tugas sehari-hari seperti memudahkan pengguna dalam mengatur file dan menginstall aplikasi sehingga memberikan fungsi lebih pada perangkat *handphone* tersebut. Dengan adanya kelebihan yang dimiliki *handphone* Android inilah yang membuat banyak masyarakat beralih menggunakan *handphone* Android.

Android telah banyak berkembang dari mulai Android versi 1.1 sampai yang terbaru Android versi 4.0 atau dipanggil dengan sebutan Ice Cream Sandwich. Setiap perkembangan dari versi ke versi android selalu

menambahkan kelebihan, kelebihan ini dapat dilihat dari semakin besar versi yang dimiliki semakin cepat kinerja dari *handphone* tersebut dan juga semakin banyak aplikasi yang *support*.

Dengan adanya sistem operasi android ini membuat para Application Development (pembuat aplikasi) mulai beralih membuat aplikasi untuk android yang biasa disebut sebagai Android Application Development. Tugas dari para Android Application Development adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna *handphone* android. Pembuatan aplikasi android dapat lebih mempermudah pekerjaan, dimana sebelumnya pekerjaan tersebut hanya dapat dilakukan melalui komputer kini bisa dilakukan hanya dengan *smartphone* android. Melihat perkembangan teknologi peranti *mobile* yang didukung oleh *mikroprosesor kecepatan tinggi dan internet*, menciptakan akses di setiap waktu dan tempat membuat segala sesuatunya menjadi lebih efektif. Permasalahan yang timbul adalah perkembangan teknologi yang semakin meningkat dengan segala kebutuhan tertentu maka harus diimbangi juga dengan dukungan aplikasi (tools) yang mampu memenuhi semua kebutuhan manusia. Sehingga lebih mempermudah dan lebih efisien.

Walaupun teknologi terus berkembang untuk meringankan pekerjaan tetapi kita sering kali merasa jenuh dan stress dalam menjalani pekerjaan tersebut. Maka kita butuh hiburan untuk melepas jenuh dan *stress* tersebut agar kembali bersemangat. Bioskop merupakan salah satu sarana hiburan yang paling diminati oleh masyarakat. Selain menayangkan film lokal bioskop pun menayangkan film dari luar negeri hal ini lah yang membuat

bioskop menjadi sarana hiburan yang paling diminati masyarakat. Ini terbukti dari data penonton film di bioskop 21 yang menunjukkan minat masyarakat terhadap film - film di bioskop, dapat dilihat data sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Data penonton film Nasional di bioskop 21 Selama Bulan April – September 2012

<b>No</b>	<b>Bulan</b>	<b>Jumlah Kunjungan Penonton</b>
1	April	51.857
2	Mei	52.857
3	Juni	50.985
4	Juli	42.641
5	Agustus	45.458
6	September	40.034

**Sumber** : Manajemen Bioskop Galaxy 21

Bila diperhatikan dari tabel diatas terjadi penurunan kunjungan penonton di bioskop 21 terutama bulan September yang menjadi 40.035 pengunjung. Penurunan jumlah penonton pada Bioskop bioskop di Indonesia tentunya akan mendatangkan kerugian pada bioskop-bioskop tersebut. Ada banyak alasan mengapa terjadi penurunan kunjungan penonton yang paling mendasar adalah tingginya tingkat mobilitas masyarakat menyebabkan sedikitnya informasi film yang sedang tanyan

atau informasi film yang akan tayang. Belum lagi minimnya waktu untuk mencari informasi jadwal bioskop karena mereka hanya dapat melihat jadwal melalui pamflet, surat kabar, televisi ataupun membuka *website* bioskop tersebut. Apa lagi ketika masyarakat akan membeli tiket, mereka harus datang langsung ke bioskop, dan jika film bioskop yang tayang banyak diminati, maka masyarakat harus mengantri untuk membeli tiket. Hal ini dikarenakan bioskop belum menerapkan sistem *booking* kursi atau pemesanan kursi secara langsung maupun secara *online*. Hal ini kurang efisien maka diperlukan aplikasi yang dapat meminimalisir masalah-masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di tulis diatas maka penulis tertarik untuk mencoba menjawab permasalahan yang terjadi dengan cara membangun aplikasi *mobile* yang mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Berdasarkan masalah yang terjadi maka penulis mengajukan suatu judul penelitian sebagai judul penulisan skripsi dengan judul ***“Perancangan Aplikasi Jadwal Dan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Di Galaxy 21 Bandung”***.

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Pada umumnya di setiap bioskop tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut

1. Pemesanan masih dilakukan manual yaitu datang langsung ke loket penjualan tiket
2. Informasi jadwal film hanya dapat dilihat oleh calon penonton dari media cetak, web, atau datang langsung ke bioskop
3. Promosi film yang akan tayang hanya dapat di ketahui oleh calon penonton dari web atau datang langsung ke bioskop

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana calon penonton dapat melakukan pemesanan tiket tanpa perlu langsung datang ke loket penjualan tiket
2. Bagaimana calon penonton dapat memperoleh informasi jadwal film tanpa melalui media cetak, web, atau datang langsung ke bioskop

3. Bagaimana promosi yang akan tayang dapat di diketahui oleh calon penonton, tanpa melauhi web atau datang langsung ke bioskop

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi jadwal dan pemesanan tiket bioskop berbasis *Android*.

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari perancangan aplikasi jadwal dan pemesanan tiket bioskop berbasis android adalah untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka saya membangun aplikasi jadwal dan pemesanan tiket berbasis *Android*.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi jadwal dan pemesanan tiket berbasis *Android* adalah :

1. Menyajikan aplikasi mobile jadwal dan pemesanan tiket bioskop yang dapat dilakukan melalui *smartphone* Android.
2. Mempermudah para calon penonton film dalam mengakses jadwal film bioskop dan pemesanan tiket bioskop.
3. Mempermudah pihak bioskop untuk melakukan promosi tentang film yang di tayangkan

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan, sebagai berikut :

### **1.4.1 Kegunaan Praktis**

1. Bagi bioskop yang diteliti aplikasi yang di buat akan sangat berguna untuk publikasi jadwal bioskop dan pemesanan tiket bioskop.
2. Bagi pengguna *smartphone* bersistem operasi Android akan lebih mudah mengakses jadwal bioskop dan pemesanan tiket pun dapat dilakukan tanpa harus datang langsung ke bioskop.

### **1.4.2 Kegunaan Akademis**

1. Untuk pengembangan aplikasi android.
2. Bagi bioskop yang diteliti, ini merupakan sebuah masukan baru untuk menjadi yang lebih baik lagi.

## **1.5 Batasan Masalah**

Ruang lingkup kegiatan di bioskop cukup luas sehingga penulis membuat batasan-batasan masalah agar tidak keluar dari masalah yang akan di kaji dalam penulisan skripsi ini, masalah itu adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya dapat melakukan pemesanan, belum masuk kepada pembayaran
2. Hanya membahas tampilan jadwal dan pemesanan tiket bioskop
3. Penelitian dilakukan hanya di galaxy 21 Bandung saja

4. Data yang di tampilkan hanya berupa *sample* sehingga tidak semua data film, Artis dan informasi terkait bioskop galaxy 21 Bandung ditampilkan.
5. Untuk pemesanan kursi sementara hanya bisa menampilkan 50 kursi per room.
6. Aplikasi hanya di menampilkan interface pada sisi client saja

### **1.6 Lokasi dan Waktu**

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukan pada Bioskop Galaxy 21 Bandung yang dilakukan dari bulan September 2011 sampai dengan 12 Desember 2012.

**Tabel 1.2 Waktu Penelitian**

No	Aktifitas	Waktu															
		2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian	■	■	■	■												
2	Pengumpulan Data			■	■	■	■					■	■	■	■		
3	Perancangan Model					■	■										
4	Identifikasi Kebutuhan						■			■	■						
5	Membuat Prototype					■	■	■	■								
6	Menguji Prototype									■	■	■	■				
7	Memperbaiki Prototype											■	■				
8	Mengembangkan Versi													■	■		
9	Implementasi													■	■		
10	Evaluasi													■	■	■	■
11	Menyusun Laporan											■	■	■	■	■	■