

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penelitian, adapun tempat Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mengambil objek di Bioskop 21 Galaxy Bandung yang berlokasi di Jalan Karapitan No.11.

##### **3.1.1 Sejarah Singkat Bioskop 21**

Cinema XXI pertama kali didirikan di Plaza Indonesia Entertainment X'nter, dengan 4 buah teater reguler dan 2 buah teater Premiere. Cinema XXI yang diberi nama Studio XXI ini merupakan satu-satunya Cinema XXI yang menggunakan sofa empuk di keseluruhan studionya, dan memiliki sertifikat THX untuk semua studionya.

Mayoritas film-film yang diputar di Cinema XXI merupakan film-film Hollywood, baik yang terbaru, ataupun yang telah tersimpan lama. Namun beberapa XXI juga turut memutar film Indonesia, sesuai dengan lokasi dan pasar pengunjung pusat perbelanjaan yang bersangkutan.

Beberapa Cinema 21 turut direnovasi menjadi Cinema XXI, dengan penambahan karpet, perubahan desain, dan penggantian kursi studio. Beberapa di

antaranya adalah, Angrek XXI, BSM XXI, Plaza Senayan XXI, Puri XXI, Serpong XXI dan Djakarta XXI dan juga bioskop Megaria 21 yang diubah namanya menjadi Metropole XXI. Khusus untuk Plaza Senayan XXI, renovasi yang dilakukan termasuk merombak total keseluruhan gedung bioskop dan penambahan beberapa studio menjadi 8 studio reguler dan 2 buah studio Premiere. Perombakan total tersebut memakan waktu hampir 7 bulan.

Untuk menjangkau keseluruhan kalangan penonton, beberapa pusat perbelanjaan memiliki lebih dari satu buah gedung bioskop di dalamnya, seperti Mal Kelapa Gading yang memiliki Gading 21, Gading XXI, dan La Piazza 21, Pondok Indah Mall yang memiliki Pondok Indah 21 dan XXI, Tunjungan Plaza Surabaya yang memiliki Tunjungan 21 dan XXI, juga Cihampelas Walk Bandung yang memiliki Ciwalk 21 dan XXI. Sinergi di antara 21 dan XXI di dalamnya pun terjaga baik dengan perputaran film yang ditayangkan beserta jam main.

Setiap tahunnya, kemunculan Cinema XXI di kota-kota besar terus meningkat, menggantikan kemunculan Cinema 21. Cinema XXI terbaru yang dibuka adalah Botani Square XXI di kota Bogor, dan untuk ke depannya, telah tercatat beberapa pusat belanja dan bisnis yang berencana membuka gerai Cinema XXI, seperti Epicentrum Walk, Pejaten Village, Gandaria Mainstreet, Kota Kasablanka, Emporium Pluit Mall, dan Pasar Baru Square Samarinda. Tidak hanya itu, beberapa Cinema XXI maupun 21 masih terus melakukan pembenahan, seperti di Galaxy 21 Bandung yang berencana memperbesar Cinema XXI miliknya.

### **3.1.2 Visi dan Misi Bioskop Galaxy 21**

#### **1. Visi**

1. Memberikan suatu program pemutaran film alternatif yang memiliki nilai hiburan positif dan berkualitas untuk masyarakat.
2. Memberikan ruang apresiasi, ruang diskusi dan ruang belajar di bidang film.
3. Media hiburan, informasi dan ilmu di bidang film sebagai hak masyarakat.

#### **2. Misi**

1. Memberikan tontonan alternatif bagi masyarakat, khususnya untuk organisasi/komunitas/institusi/individu yang memiliki ketertarikan dan kepedulian untuk bidang film di kota Bandung.
2. Memberikan referensi film alternatif kepada sejumlah organisasi/komunitas/institusi/individu yang berapresiasi di bidang film di kota Bandung.
3. Memberikan ruang diskusi mengenai film bagi organisasi/komunitas/institusi/individu yang berkegiatan di bidang film di kota Bandung.
4. Memberikan ruang belajar bagi sejumlah organisasi/ komunitas /institusi/individu yang berkarya di bidang film di kota Bandung.

### 3. Tujuan

1. Memberikan hiburan pada masyarakat dengan biaya yang relatif kecil.
2. Meningkatkan jumlah pengunjung bioskop.
3. Memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada pengunjung bioskop.

#### 3.1.3 Struktur Organisasi



**Gambar 3.1** Struktur Organisasi

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Manajer Bioskop

Bertanggung jawab atas jalannya seluruh operasi bioskop

2. Staff Pembukuan

Bertugas untuk membuat laporan keuangan

3. Staff Keuangan

Berkewajiban untuk mengatur jalannya keuangan bioskop

4. Staff Personalia

Bertanggung jawab terhadap jalannya kegiatan karyawan bioskop

5. Staff Perijinan

Berkewajiban untuk mengurus surat – surat (surat ijin edar dan surat ijin sensor) sehubungan dengan film – film yang diputar di bioskop

6. Staff Perbekalan

Berkewajiban untuk menyediakan alat – alat yang menunjang kelancaran jalannya pertunjukan

7. Staff Iklan

Bertanggung jawab terhadap masalah – masalah yang berkaitan dengan pemasangan iklan

8. Ticket Sales

Berkewajiban untuk melayani pembelian karcis masuk dan pemesanan tiket

9. Portir

Bertugas menyobek karcis di depan pintu masuk bioskop

10. Guide

Berkewajiban membantu penonton untuk mencari tempat duduk

11. Operator, terdiri dari :

1. Operator Proyektor

Bertugas untuk mengoperasikan jalannya film

2. Operator Diesel

Bertugas untuk menjalankan mesin diesel

3. Bagian Teknisi

Bertugas menangani segala kerusakan mesin

4. Bagian Listrik

Bertugas untuk menangani hal – hal yang berhubungan dengan masalah listrik

12. Security

Bertugas menjaga keamanan dan ketertiban pengunjung di dalam bioskop

## **3.2 Metode Penelitian**

Untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini perlu adanya metode untuk mengatasi masalah-masalah yang ada, maka diperlukan metode dan pengumpulan data.

### **3.2.1 Desain Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, desain penelitian yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu dan pada tahap berikutnya, penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan.

### 3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah dengan cara mengumpulkan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder, berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai metode yang penulis gunakan.

#### 3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber Data primer merupakan data yang didapat langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut

1. Observasi

Metode Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun kelapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian. Adapun observasi dilakukan di Bioskop Galaxy 21 Bandung.

2. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara merupakan sesi Tanya jawab yang dilaksanakan penulis untuk mewawancarai dengan pihak yang terkait. Dalam teknis wawancara ini, penulis berperanse bagai pewawancara dan mewawancarai pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Penulis melakukan wawancara langsung kepada Manajer Oprasional Bioskop galaxy 21 Bandung mengenai

permasalahan yang dibahas yaitu mengenai jadwal dan pemesanan tiket bioskop berbasis android di galaxy 21 bandung Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang belum terselesaikan dengan baik dalam masalah jadwal dan pemesanan tiket bioskop berbasis android di galaxy 21 bandung.

### **3.2.2.2 Sumber Data Sekunder**

Dalam penelitian ini data sekunder berupa informasi mengenai dokumen dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas yaitu :

#### **1. StudiPustaka**

Metode yang digunakan dengan cara mencari referensi buku-buku yang dapat diperlukan sebagai landasan teori maupun yang berhubungan dengan masalah pembuatan program aplikasi. Ada pun buku referensi yang penulis gunakan untuk penyusunan landasan teori adalah buku-buku yang berasal dari perpustakaan, sebagai contoh adalah buku karangan Jogyanto

#### **2. Media internet**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk dan penyajian program, serta mencari landasanteori serta mencari tambahan artikel-artikel yang diperlukan. Adapun alamat website yang penulis gunakanadalah Google.

### 3. Studi Dokumentasi

Melalui studi dokumentasi ini, penulis memperoleh dokumen – dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

#### **3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah beberapa metode yang digunakan pada penelitian ini, diantaranya metode pengembangan sistem dan metode pendekatan sistem dan alat bantu analisis dan perancangan, Di bawah ini akan diuraikan tentang pemahaman dari metode tersebut

##### **3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem**

Metode pendekatan sistem adalah metode yang memandang software atau aplikasi sebagai sebuah interaksi antar bagian dalam sebuah sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek.

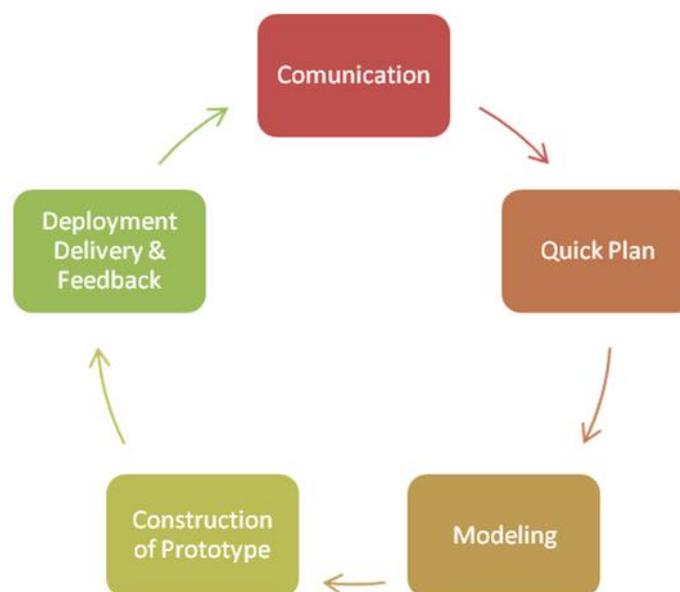
##### **3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metoda pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Aplikasi Jadwal Dan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Android Di Galaxy 21 Bandung, penulis menggunakan Metode *Prototype*, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

Menurut Pressman (2010:43) *Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more*

*complete versions of the software. In the paragraphs that follow, I present two common evolutionary process models **Prototyping**.*

Metode prototyping sebagai suatu paradigm baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC). Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.



**Gambar 3.2**  
Prototyping Paradigm  
(Sumber : Pressman (2010:43))

**Sasaran *Prototype* secara garis besar adalah sebagai berikut:**

- a. Mengurangi waktu sebelum pemakai (*user*) melihat sesuatu yang konkret dari usaha pengembangan sistem.
- b. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai (*user*) kepada pengembang (*system developer*).
- c. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai (*user*) dengan kesalahan yang lebih sedikit.
- d. Meningkatkan pemahaman pengembang (*system developer*) dan pemakai (*user*) terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
- e. Menjadikan keterlibatan pemakai (*user*) sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

**Metode *Prototype* mempunyai kelebihan sebagai berikut :**

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
3. Mempersingkat waktu pengembangan.
4. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.

5. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan-perubahan.

**Metode Model *Prototype* mempunyai kekurangan sebagai berikut :**

1. Prototipe hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap *Prototype*.
2. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *Prototype*.
3. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
4. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam pembuatan *Prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.
5. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototype menjadi tak pernah berakhir, hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

Adapun tahapan proses penelitian yang dilakukan oleh penulis diuraikan sebagai berikut :

### **1. Studi Pendahuluan**

Pada tahapan ini penulis melakukan studi terlebih dahulu pada perusahaan, dimana penulis melakukan penelitian, serta mempelajari dari sistem yang telah mempelajari masalah – masalah yang dihadapi oleh instansi.

### **2. Rumusan Masalah**

Setelah mempelajari sistem yang ada dan menentukan masalah yang dihadapi, maka ada tahapan analisis masalah – masalah tersebut dirumuskan sehingga dapat mempermudah proses pemecahan masalah.

### **3. Tujuan Penelitian**

Pada tahap ini penulis menentukan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah diketahui.

### **4. Studi Pustaka**

Pada tahap ini dilakukan analisis sistem dan perancangan sistem yang akan dikembangkan. Serta menjelaskan proses pengembangan sistem, dasar basis data, konsep data, diagram hubungan entitas dan teori

- teori yang mendukung perancangan sistem yang dibuat dengan bantuan sumber – sumber pustaka, dan sumber lain.

## **5. Pengembangan Model Sistem Informasi**

Dalam pengembangan model sistem informasi ini, penulis menggunakan model *Prototype*. Metode ini meliputi identifikasi kebutuhan, pembuatan *Prototype*, pengujian *Prototype*, perbaikan *Prototype*, dan pengembangan.

## **6. Implementasi Sistem**

Setelah sistem informasi dibuat berdasarkan tahapan *Prototype*, selanjutnya sistem tersebut bisa diimplementasikan, pada perusahaan tempat penulis melakukan penelitian.

## **7. Evaluasi Sistem**

Tahap selanjutnya penulis melakukan evaluasi sistem terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

### **3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

#### **1. Use Case Diagram**

Miftakhul Huda (2010:138) menyatakan use case menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem (apa fungsinya) . Yang mempresentasikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem (sebuah pekerjaan). Misalnya menambah data/ membuat laporan. Aktor

adalah sebuah entitas manusia mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Sebuah use case dapat meng-include fungsionalitas use case lain, Sebuah use case dapat di include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasidan fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common. Sebuah use case juga dapat meng-extend use case lain dengan behaviornya sendiri.

## 2. Activity Diagram

Miftakhul Huda (2010:142) diagram ini menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai titik awal, melalui kondisi yang mungkin terjadi, kemudian sampai pada titik akhir. Diagram ini juga mampu menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Diagram ini tidak menggambarkan proses-proses dan jalur

## 3. Sequence Diagram

Miftakhul Huda (2010:143) diagram ini menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa message yang digunakan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri dari dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait). Biasanya digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-

langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

#### 4. Class Diagram

Miftakhul Huda (2010 : 138) Class adalah sebuah spesifikasi objek, yang memiliki atribut dan layanan/fungsional (metode/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package dan objek beserta hubungan satu sama lain, seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Kelas memiliki tiga hal pokok yaitu : Nama, Atribut, dan Metode.

#### 5. Component Diagram

Miftakhul Huda (2010:145) Diagram ini menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan. Diantaranya modul berisi kode, binary, library, executable.

#### 6. Deployment Diagram

Miftakhul Huda (2010:145) deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen dibentuk dan didistribusikan dalam infrastruktur sistem. Dimana komponen akan terletak pada mesin, server, client dan hal lain yang bersifat fisik.

Diagram tersebut menunjukkan implementasi fisik di lapangan, yang terdiri atas sebuah mesin server dan dua buah client yang berinteraksi

sebagai terminal dari server. Fungsi server akan melakukan kendali dan manajemen yang bersifat global, sedangkan client akan digunakan untuk melayani transaksi tertentu saja.

### **3.3 Pengujian Software**

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas Sistem Informasi yang dibangun dan mempresentasikan dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Jenis pengujian *Black Box*. Pada dasarnya sasaran pengujian adalah mengungkap kesalahan. Sasaran – sasaran pengujian menyatakan sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian yaitu :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
2. *Test Case* yang baik adalah tes yang mempunyai probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.