BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif. Ketatnya persaingan dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang ada menuntut suatu sistem yang lebih baik, cepat dan handal dalam menyelesaikan masalah.

Di zaman yang modern pada saat sekarang ini, perkembangan dunia perfilman sudah berkembang dengan cepat. Ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya dunia perindustrian perfilman yang menghasilkan film-film yang bermutu. Ini dapat dilihat dari animo masyarakat yang ingin menyaksikan film – film tersebut di gedung bioskop.

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Banyak teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan, seperti misalnya internet. Fakta yang tidak bisa ditolak saat ini adalah kenyataan hampir segala hal dapat diperoleh di internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Meskipun demikian, teknologi ini masih belum dimanfaatkan sepenuhnya. Adapun salah satu masalah yang menarik perhatian penulis adalah masalah yang cukup sederhana namun sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu pemesanan tiket bioskop. Banyak pelanggan yang harus antri cukup lama untuk mendapatkan tiket, bahkan terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan tiket. Hal ini tentu saja membawa dampak kerugian karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat menjadi lebih efektif dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan internet baik melalui web di kantor, di warnet, di lingkungan sekolah, ataupun di rumah. Pelanggan dapat memesan tiket untuk jadwal tayang kapanpun di bioskop manapun secara online tanpa harus mengantri. Dan juga belum adanya informasi yang memperlihatkan ketersediaan tempat duduk.

Menyadari akan semua ini, penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi pelayanan bioskop berbasis web. Pembahasan yang akan dilakukan mengenai perancangan pelayanan informasi jadwal penayangan film dan cara pemesanan tiket bioskop secara online. Layanan ini berfungsi sebagai suatu media informasi antara bioskop dengan pelanggan, yang dapat membantu pelanggan dalam memperoleh jadwal tayang film bioskop, pemesanan tiket bioskop secara online. Bertolak dari permasalahan-permasalahan diatas, maka atas dasar inilah penulis membuat tugas akhir ini dengan judul *"SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE DI BIOSKOP BRAGA 21"*.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasikan permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi yang ada saat ini belum menyediakan layanan pemesanan tiket secara online yang bisa dipesan kapanpun dan dimanapun.
2. Belum tersedianya sistem informasi yang memperlihatkan informasi ketersediaan tempat duduk.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis dapat merumuskan permasalahan-permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pemesanan tiket bioskop di braga 21 yang sedang berjalan.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.
4. Bagaimana evaluasi sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam kelulusan Program Stara (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang di lakukan oleh penulis :

1. Mengetahui sistem pemesanan tiket bioskop di braga 21 yang sedang berjalan.
2. Merancang sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.
3. Mengimplementasikan sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.
4. Mengevaluasi sistem informasi pemesanan tiket online di bioskop braga 21.

1.4. Kegunaan Penelitian

Semua informasi yang telah di peroleh penulis kemudian di kumpulkan melalui penelitian ini, yang dapat diharapkan memberikan kegunaan baik bagi penulis maupun bagi ilmu pengetahuan.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan yang dapat dicapai dari penerapan pengetahuan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan bagi organisasi, untuk mengurangi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada perusahaan sehingga diharapkan dapat menambah pelayanan kepada pelanggan.
2. Kegunaan bagi karyawan perusahaan sendiri, perancangan sistem ini bermanfaat untuk meningkatkan efektifitas kerja agar menjadi lebih baik dan terstruktur.
3. Kegunaan bagi peneliti, menambah wawasan mengenai sistem informasi jadwal penayangan bioskop dan pemesanan serta pembayaran tiket secara online.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Hasil penelitian yang dilakukan mudah-mudahan berguna untuk menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan bagi penulis baik teori maupun praktek.
2. Kegunaan teoritis yang dapat dicapai dari masalah yang diteliti ini adalah memperluas khasanah ilmu pengetahuan tentang sistem informasi jadwal penayangan bioskop dan pemesanan serta pembayaran tiket secara online.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi:

1. Sistem informasi yang akan di bangun hanya meliputi informasi jadwal tayang film, ketersediaan tempat duduk dan pemesanan tiket bioskop secara online.

2. Pemesanan tiket dilakukan setelah memilih film yang akan ditonton dan telah melakukan registrasi.
3. Jika pemilihan tempat duduk sudah terisi , maka tempat duduk tersebut tidak bisa di pesan.
4. Tempat duduk hanya boleh dipesan maksimal 10 buah.
5. Sistem Pembayaran dilakukan secara offline atau langsung dibayar di bioskopnya.
6. Batas waktu pembayaran maksimal 1 jam sebelum penayangan film.
7. Sistem informasi ini belum terintegrasi dengan sistem yang ada di bioskopnya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang penulis lakukan, memang banyak sekali perusahaan bioskop yang ada di bandung tetapi penulis tertarik untuk meneliti di Jl. Braga No. 99-101 Bandung Jawa Barat.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan desember 2011-2012, yang dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini :

No	Aktivitas	2011 / 2012																			
		February				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemekai																				
1	Kebutuhan Data																				
2	Analisis Sistem																				
	Pengembangan Prototype																				
3	Perancangan																				
4	Coding (Pembangun dan Prototipe)																				
	Penerapan Prototype																				
5	Pengujian																				
6	Implementasi																				

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian