BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya gaya hidup masyarakat, membuat mereka tidak lepas dari telepon genggamnya. Ditambah lagi dengan kecanggihan telepon genggam saat ini, membuat hampir seluruh kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan keberadaan telepon genggam tersebut.

Informasi-informasi tentang film merupakan hal yang dianggap kebutuhan bagi sebagian orang sebagai pecinta film, khususnya film layar lebar. Itu membuat orang-orang tersebut selalu mencari-cari informasi tentang film yang sedang tayang bahkan yang baru akan tayang. Namun, banyak pula orang yang bukan pecinta film layar lebar, mengikuti perkembangan film-film kesukaannya.

Terdapat banyak kota besar di Indonesia, dan di setiap kota besar tersebut terdapat beberapa bioskop. Sehingga pecinta film yang sedang melakukan liburan di luar kota misalnya, untuk mengetahui dimana letak bioskop yang terdapat di kota besar tersebut. Dengan mengetahui letak dari bioskop di kota besar tersebut, mereka dapat memperoleh informasi dari film-film yang sedang tayang dan akan tayang secara *update*.

Masyarakat selalu ingin menonton film-film kesukaannya, dimana pun ia berada. Oleh karena itu, kurangnya pengetahuan bagi sebagian orang yang ingin menonton film kesukaannya yang sedang tayang namun tidak tahu dimana film-film tersebut sedang ditayangkan.

Di beberapa bioskop memiliki layanan untuk pemesanan tiket via sms atau telepon. Sehingga orang yang ingin menonton dapat memperoleh tiket menonton film tanpa harus kehabisan tiket atau tempat duduk. Pengguna pun dapat melakukan pemesanan tiket via sms, dengan syarat sudah teregistrasi dengan layanan dari 21 Cineplex, yaitu layanan bernama Mtix. Pada layanan ini, pelanggan harus memasukkan sejumlah data pribadi yang dapat digunakan sebagai alat bayar otomatis saat memesan tiket. Alat bayar yang digunakan yaitu

Mtix wallet, dimana untuk mengisi Mtix wallet member harus membeli sejumlah voucher yang berguna sebagai saldo untuk melakukan pembayaran.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux untuk telepon seluler, *Smart Phone* dan *Tablet Computer*. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dapat digunakan sendiri maupun digunakan oleh khalayak ramai. Artinya.Google merilis kode sumber (*Source Code*) android untuk memudahkan pengembang aplikasi yang hendak menciptakan aplikasi untuk android.

Karena android bersifat *open source*, para *programmer* dan pengembang aplikasi pun antusias menciptakan aplikasi. Pengembang aplikasi takperlu berhadapan dengan prosedur platform OS berbayar, karena aplikasi buatan mereka bebas didistribusikan dengan lisensi *open source, shareware,* atau bahkan *freeware.*

Android saat ini juga telah berkembang sampai kegenerasi keempat atau disebut *Ice Cream Sandwich.* Dari generasi ke generasi, android terus mengalami kemajuan signifikan. Mulai dari performa teknis, hingga tampilan antarmukanya. Selain itu, android tidak hanya diproduksi oleh satu vendor saja. Google memperbolehkan vendor mana saja yang ingin mengadopsi android.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan ComSocre, data yang dikumpulkan sebanyak 30.000 pengguna *smartphone* sebanyak 50.9 persen konsumen mempercayakan Google Android sebagai sistem operasinya. Maka dari itu dibuatlah **Pembangunan Aplikasi Informasi Bioskop Kota-kota Besar Indonesia Dengan Platform *Mobile* Android**.

1.2. RumusanMasalah

Banyaknya kebutuhan akan informasi dari bioskop dan film-film yang sedang tayang. Maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Perubahan informasi film yang dirilis dan akan dirilis di bioskop, membuat masyarakat harus mengetahui informasi tersebut secara *update*.
2. Belum adanya fasilitas pemesanan tiket Mtix berbasis *mobile*.

3. Bagi mereka yang sedang berada di luar kota akan mendapatkan sedikit kesulitan dalam menemukan informasi dari bioskop di kota tersebut.
4. Keterbatasan pengetahuan masyarakat mengenai lokasi dari bioskop yang dicari.
5. Belum adanya fasilitas penyebaran informasi bioskop dan film berbasis *mobile*, sehingga masyarakat mudah dalam memperoleh informasi tanpa harus mencarinya.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang bioskop maupun film yang dirilis secara *update*.

1.3.2. Tujuan

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi film yang dirilis dan akan dirilis di bioskop, sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi film tersebut secara *update* melalui aplikasi ini.
2. Mempermudah pengguna, khususnya member Mtix untuk mendapatkan tiket melalui layanan SMS yang ada di aplikasi ini.
3. Mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi, alamat, nomor telepon bioskop yang berada di kota pengguna berada termasuk di luar kota.
4. Pengguna dapat mengetahui lokasi bioskop di kota-kota besar dimana pengguna berada.

1.4. Batasan Masalah

Penelitian yang telah dilakukan mengenai permasalahan di atas, maka dari itu penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Perangkat lunak akan dibangun dan diuji pada *emulator* Android dan pada perangkat *mobile* yang ber-*platform* Android.

2. Perangkat lunak ini dibangun pada sistem operasi Android versi 2.2 (Froyo).
3. Menampilkan informasi bioskop di kota – kota besar yaitu Ambon, Balikpapan, Bandung, Banjarmasin, Batam, Bekasi, Bengkulu, Binjai, Bogor, Cikarang, Cilegon, Cirebon, Denpasar, Jakarta, Jambi, Lampung, Malang, Medan, Menado, Palangkaraya, Palembang, Pekanbaru, Pontianak, Samarinda, Semarang, Surabaya, Surakarta, Tangerang, Tasikmalaya, Ujung Pandang dan Yogyakarta.
4. Informasi yang diberikan adalah jadwal film yang akan tayang, jadwal film yang sedang tayang, sinopsis film, *trailer* film, alamat, nomor telepon, dan SMS pemesanan tiket bioskop.
5. Pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java dan berbasis *Client-Server* dengan MySQL sebagai *database*-nya.
6. Informasi yang di-*update* adalah jadwal film yang akan tayang, jadwal film yang sedang tayang, sinopsis film, *trailer* film, alamat, nomor telepon, dan SMS pemesanan tiket bioskop. Peng-*update*-an data hanya bias dilakukan melalui *server*, aplikasi hanya mengambil data dari *server*.
7. Fitur pemesanan tiket pada aplikasi hanya berupa form, tidak dapat digunakan untuk registrasi member.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini terdiri dari :

1. Metode pengumpulan data.

   Teknik pengumpulan data dilakukan dengancara :

   a. Studi Pustaka yaitu mengumpulkan data dengan cara membaca, mempelajari dan menganalisa beberapa buku yang berkaitan dengan aplikasi *mobile* android, informasi bioskop, java, MySQL, informasi kota dan LBS.

2. Metode pengembangan perangkat lunak.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode Waterfall (Pressman, 2002) seperti tercantum pada gambar 1.1. Adapun tahap-tahap dalam metode tersebut adalah sebagai berikut :

a. *Requirement Definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap dan kemudian didefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Pada fase ini, harus dikerjakan secara lengkap agar bias menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and Software Design*

   Desain dikerjakan apabila semua kebutuhan telah dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation and Unit Testing*

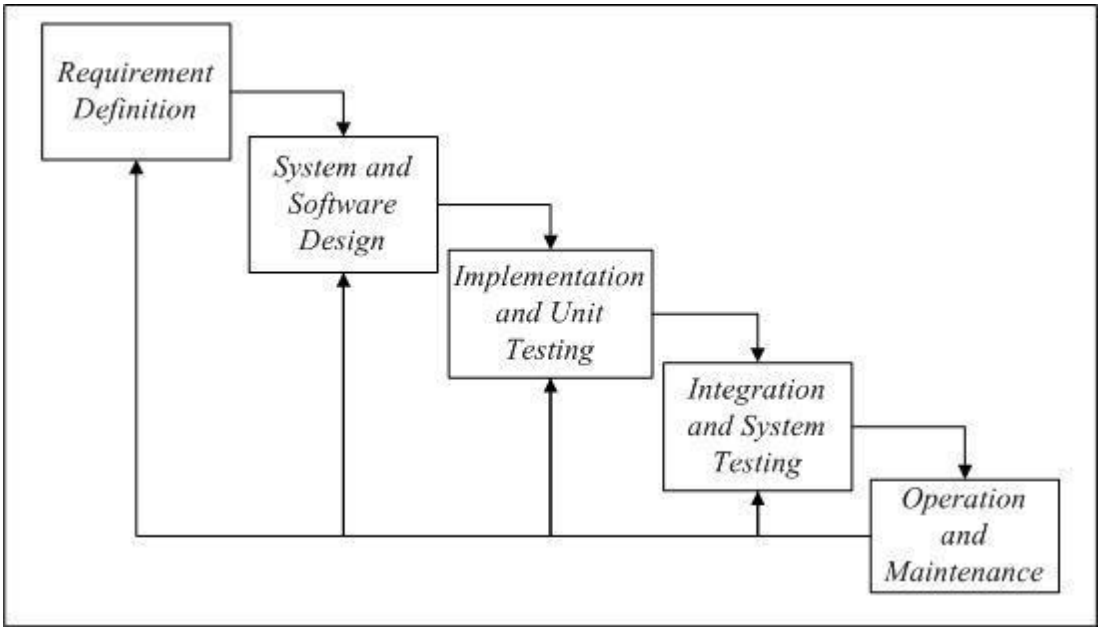
   Desain program yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa program yang telah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Integration and System Testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. *Operation and Maintenance*

   Mengoperasikan program pada lingkungan sebenenarnya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian karena adaptasi dengan situasi dan kebutuhan sebenarnya.



Gambar 1.1 Waterfall

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul skripsi, seperti daftar bioskop dari tiap kota besar yang tercantum, daftar film yang terdapat di tiap bioskop yang tercantum baik yang sedang tayang dan akan tayang, posisi dari tiap bioskop, mengenai bioskop, film, dan hal-hal terkait mengenai Android.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis masalah dari yang dihadapi dalam membuat perangkat lunak penunjuk lokasi bioskop, jadwal film, daftar bioskop, layanan pemesanan tiket serta perancangan yang dilakukan untuk membangun perangkat lunak.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan bentuk implementasi perangkat lunak beserta pengujiannya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada perangkat lunak tersebut.