

BAB I

LATAR BELAKANG

Pada bab ini akan dibahas mengenai beberapa hal yang menjadi latar belakang pembangunan sistem, masalah yang ditemui, tujuan pembangunan sistem, dan metode yang digunakan untuk menghasilkan solusi yang mampu menyelesaikan masalah yang ada.

Di zaman modern ini, perangkat *mobile* dan web menjadi suatu media yang semakin banyak digunakan oleh banyak orang baik untuk kebutuhan personal maupun bisnis. Perangkat *mobile* menjadi sesuatu yang digemari karena selain murah perangkat ini memiliki nilai lebih seperti ringan, mudah dibawa-bawa, dan fungsionalitas tinggi. Sedangkan web memiliki tampilan yang menarik dan fitur yang tidak kalah bagusnya dengan sistem yang berbasis *desktop* maupun *mobile*.

Movie Square adalah sebuah bioskop mini yang menyediakan berbagai macam fasilitas mirip bioskop pada umumnya. Movie Square dapat dijadikan sebagai tempat alternatif bagi para pecinta film untuk menonton film yang mungkin tidak sempat ditonton di bioskop karena berbagai macam halangan seperti adanya keterbatasan jadwal penayangan, kehabisan tiket, dan tidak boleh memesan tiket lebih dari jumlah yang ditentukan. Di Movie Square, pelanggan dapat melakukan reservasi ruang sesuai dengan waktu yang diinginkan. Pelanggan juga dapat memilih film yang ingin ditonton dan memesan makanan dan minuman untuk dinikmati sambil menonton.

Untuk mengelola order film oleh pelanggan dibutuhkan kecepatan dan ketelitian. Kecepatan, dibutuhkan dalam

menangani pelanggan agar pelanggan tidak perlu mengantri atau menunggu lama ketika petugas mencatat order pelanggan sehingga pelanggan bisa masuk dan keluar ruangan tepat waktu dan tidak mengganggu jadwal penayangan selanjutnya di ruangan tersebut. Ketelitian, dibutuhkan dalam menangani order pelanggan yaitu film, ruang, serta makanan dan minuman agar tidak terjadi kesalahan ketika memproses order.

Dari berbagai uraian di atas, maka dapat diperoleh solusi untuk menyelesaikan masalah. Sistem pelayanan order dan reservasi ruang di Movie Square akan dibangun di 2 platform yaitu Web dan Android yang saling terhubung dengan memanfaatkan koneksi wireless. Sistem web akan bertindak sebagai *server* dan android akan bertindak sebagai *client* yang digunakan untuk menangani order transaksi pelanggan. Aplikasi ini dipastikan mampu mengatasi masalah atau kesalahan yang dilakukan ketika melakukan penanganan order dan reservasi secara manual.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh beberapa hal yang menjadi masalah, yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem berbasis web yang dapat digunakan untuk mengelola order dan reservasi ruang di Movie Square?
2. Bagaimana membangun sistem berbasis web yang dapat memudahkan pelanggan untuk melihat *trailer* film?
3. Bagaimana membangun aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan oleh petugas untuk mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan?

1.2 BATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada 2 sistem berbasis web, yaitu :
 - a. Sistem Administrasi yang digunakan oleh petugas Movie Square untuk melakukan pengelolaan order dan reservasi.
 - b. Sistem Katalog Film yang digunakan oleh pelanggan atau pengunjung.
2. Aplikasi native berbasis Android digunakan oleh petugas untuk mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.
3. Arsitektur yang digunakan untuk membangun sistem adalah *client-server*, di mana aplikasi Android dan Web Katalog berada di posisi *client* dan Web Administrasi berada di posisi *server*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem berbasis web yang dapat digunakan untuk mengelola order dan reservasi ruang di Movie Square.
2. Membangun sistem berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan untuk melihat *trailer* film melalui web katalog atau katalog *hardcopy* dengan fitur *QR Code*.
3. Membangun aplikasi berbasis Android yang dapat mempermudah dan mempercepat kinerja petugas untuk mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.

1.4 ALAT DAN BAHAN

1. Sistem berbasis web akan dibangun menggunakan framework Codeigniter (CI) yang berlisensi open-source.
2. Aplikasi berbasis Android akan dibangun menggunakan Java Eclipse yang berlisensi open-source.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Pembangunan Perangkat Lunak

a. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Mengidentifikasi dan menganalisa hal yang menjadi kebutuhan dasar untuk membangun web administrasi, web katalog, dan aplikasi android native.

b. Desain Perangkat Lunak

Mendesain tabel pengelolaan, halaman katalog, dan halaman administrasi serta form untuk mencatat transaksi di aplikasi android.

c. Pengkodean dan Implementasi Perangkat Lunak

Melakukan pengkodean secara berurutan yaitu web administrasi, web katalog, dan aplikasi android. Kemudian, mengimplementasikannya dalam perangkat yang berbeda.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Menguji ketiga sistem secara bersamaan dengan menghubungkan ketiganya ke sebuah jaringan Wifi lokal.

Demikian pembahasan mengenai latar belakang pembangunan sistem. Untuk tinjauan fungsionalitas dan keunggulan sistem secara lebih mendetail akan dibahas pada bab selanjutnya.

