

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kebutuhan manusia akan saling berbagi informasi dan data telah memicu perkembangan teknologi informasi di dunia. Awalnya teknologi informasi dikembangkan untuk membantu dalam proses pertukaran data dalam beberapa bidang tertentu, yaitu bidang militer dan perekonomian saja. Selain hanya diperuntukkan dalam bidang tersebut, teknologi informasi ini juga hanya di peruntukkan bagi kalangan tertentu saja. Dalam perkembangannya, teknologi informasi yang sudah dapat dinikmati seperti jaringan internet, komputer, *mobile phone* dan masih banyak yang lainnya. Dan dalam perkembangannya teknologi informasi sudah merambah hampir kesegala bidang kehidupan yang ada.

Jaringan internet merupakan salah satu teknologi informasi yang paling berkembang dewasa ini, karena internet memiliki fungsi dasar sebagai penghubung antar jaringan komputer yang ada di dunia. Lebih dari 2 dekade, internet telah banyak mendukung dan menjawab berbagai kebutuhan manusia terutama dalam bidang perdagangan dan perekonomian. Penggunaan internet sebagai sarana perdagangan dan pertukaran informasi kini semakin meluas, dimana hampir segala kalangan sudah menggunakan internet sebagai sarana perdagangan, promosi dan pertukaran informasi.

Perkembangan sistem informasi tersebut juga memberikan dampak bagi bidang hiburan, sebagai contoh adalah bisnis *cinema* atau yang lebih kita kenal sebagai bioskop. Walaupun usaha *cinema* di Indonesia ini belum sebesar di luar negeri dan hanya dikuasai oleh beberapa nama saja, namun peluang bisnis pada bidang ini masih terbuka lebar. Dibantu dengan perkembangan teknologi tersebut maka usaha ini juga ikut berkembang, dimana *cinema* yang ada pada saat ini sudah

menggunakan web desktop dan web mobile untuk mengembangkan usahanya. Dari web desktop dan web mobile tersebut pengguna internet dapat mengakses informasi-informasi mengenai *cinema* seperti jadwal film yang sedang diputar ataupun informasi mengenai film yang akan segera tayang. Selain itu saat ini pengguna juga sudah dapat melakukan pemesanan tiket secara online melalui web tersebut.

Dari beberapa web desktop dan web mobile dari *cinema* yang ada saat ini, penulis ingin membangun sebuah web *cinema* menggunakan *framework* CodeIgniter, JQuery Mobile, dan QR-code. Dalam web *cinema* yang akan dibangun ini, nantinya pengguna dapat melihat info-info yang berkaitan dengan *cinema* seperti jadwal, review movie dan info lainnya. Selain menampilkan info *cinema*, web ini juga menawarkan fungsi pemesanan tiket. Fungsi pemesanan tiket ini dikhususkan bagi pengguna yang sudah terdaftar, sehingga member/pengguna yang terdaftar tersebut terbantu dalam mendapatkan tiket nonton yang diinginkan tanpa harus mengantri dalam gedung *cinema*.

Dalam pembangunan web desktop dan web mobile ini penulis menggunakan *framework* CodeIgniter, JQuery Mobile, dan QR-code. Pemilihan tersebut didasari karena CodeIgniter adalah sebuah *framework* yang cukup lengkap dan mampu digunakan dalam pembuatan web yang penulis inginkan beserta dengan fitur-fitur yang ditawarkan. Selain itu penggunaan JQuery Mobile ditujukan untuk pembuatan web pada *mobile phone*. Dengan kedua *tools* tersebut penulis ingin membangun sebuah web *cinema* yang sederhana dan dapat membantu pengguna web dalam mendapatkan informasi mengenai *cinema* dan melakukan pemesanan tiket. Selain itu QR-code digunakan sebagai ganti tiket asli ketika pengguna menggunakan fitur *e-ticket* pada web *cinema* tersebut. Untuk proses bisnisnya sendiri, pengguna yang sudah terdaftar dapat melakukan pemesanan tiket. Dimulai dengan memilih menu SMTIX yang ada, kemudian pengguna memilih jadwal yang diinginkan seperti *theater*,

sesi, tanggal, dan seat yang diinginkan. Setelah berhasil memesan tiket langkah selanjutnya adalah proses pembayaran. Jika proses pembayaran sudah dipenuhi, pelanggan tinggal memasukkan ID pemesanan dan menkonfirmasi pembayarannya, maka sistem akan memberikan tiket dalam bentuk QR-code.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem *e-ticketing cinema* menggunakan *framework* CodeIgniter, JQuery Mobile dan QR-code?
2. Bagaimana membangun sebuah web yang dapat memberikan informasi-informasi mengenai cinema?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembangunan *e-ticketing cinema* ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah sistem *e-ticketing cinema* yang berbasis web desktop dan web mobile untuk memudahkan mendapatkan tiket nonton.
2. Membangun sebuah web *cinema* untuk membantu dalam memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan *cinema*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pengerjaan Tugas akhir sebagai berikut :

1. Pemesanan tiket nonton hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang sudah terdaftar.
2. Proses yang berjalan hanyalah pemesanan saja tidak termasuk proses pembayaran.
3. Web yang dibangun akan memberikan informasi mengenai cinema seperti jadwal film, review film.

4. Untuk memaksimalkan penggunaan web desktop disarankan menggunakan browser google chrome.
5. Pada taraf pengujian digunakan Mobile Phone Samsung Galaxy S5830.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pengerjaan tugas akhir ini metodologi yang digunakan sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka
Metode dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai literatur baik buku maupun literatur dari internet.
2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak
 - a. Analisis, yaitu menganalisis kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
 - b. Perancangan, yaitu proses mendeskripsikan arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan prosedural. Hasil dari perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
 - c. Pemrograman, yaitu proses menerjemahkan deskripsi perancangan aplikasi program dan antarmuka ke dalam bahasa pemrograman web. Hasil dari tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.
 - d. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Tahap ini dituliskan dalam bentuk dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian singkat hasil penelitian atau analisis terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam penulisan tugas akhir.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi beberapa teori yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan tugas akhir.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi analisis perangkat lunak yang akan dibangun, serta desain dari sistem yang akan diterapkan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem yang akan dibangun serta pengujian fungsionalitas sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Demikian pembahasan mengenai bab pertama. Telah di bahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan. Untuk bab berikutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang digunakan dalam penyusunan laporan ini.

