

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Mulai dari penemuan telepon kabel oleh Aleksander Graham Bell, kemudian terus dikembangkan sehingga ditemukan telepon tanpa kabel atau yang sering kita kenal dengan telepon seluler (*handphone*). Dengan adanya *handphone* ini, kita dapat berkomunikasi dengan sesama, kapanpun dan dimanapun kita berada.

Tingkat mobilitas masyarakat yang semakin tinggi membuat kebutuhan akan *handphone* menjadi semakin diperlukan dan bukan lagi menjadi barang mewah. Harganya yang semakin terjangkau menjadikan *handphone* dapat dimiliki oleh semua orang dari berbagai lapisan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, *handphone* pun tidak lagi hanya sekedar digunakan untuk menelepon dan mengirimkan pesan singkat yang dikenal dengan SMS, tapi *handphone* juga dapat digunakan untuk memutar musik, video, mendengarkan radio, mengirimkan pesan bergambar (MMS), bermain *game* (dengan tampilan grafik yang memukau), melakukan *browsing* dari *handphone*, bahkan dengan hadirnya teknologi 3G kita dapat melakukan panggilan tatap muka (*video call*), *video streaming*, menonton acara TV, dan lain-lain. Oleh karena itu, perkembangan dunia *mobile* saat ini menjadi sangat pesat. Saat ini, telah banyak dikembangkan aplikasi yang dapat dijalankan/diakses melalui telepon

seluler atau *Personal Digital Assistant* (PDA) yang merupakan salah satu media penggunaan teknologi multimedia.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa saat ini penggunaan telepon seluler tidak hanya sebatas untuk menelpon atau berkirim SMS, tetapi juga difungsikan untuk mendukung kegiatan bisnis maupun bentuk hiburan lainnya. Banyak keuntungan dan penghematan yang bisa dilakukan pada organisasi bisnis dengan memanfaatkan telepon seluler sebagai salah satu perangkat penting dalam kegiatan bisnis salah satunya bisnis dalam bidang promosi film. Biasanya promosi film ini dilakukan melalui pamflet, iklan di internet, televisi, koran atau majalah, dan sebagainya. Dengan teknologi multimedia dapat dibuat inovasi dalam berpromosi film ini, yaitu dengan membuat sebuah katalog film digital pada telepon seluler terutama film-film yang sedang ditayangkan di bioskop. Sehingga pengguna yang ingin mengetahui film-film yang sedang ditayangkan oleh bioskop dapat langsung mereka lihat saat itu juga melalui telepon selular tanpa harus datang ke bioskop tersebut.

Mengacu pada uraian diatas, maka pada tugas akhir ini dibangunlah aplikasi katalog film ke dalam telepon seluler yang bertujuan memberikan informasi tentang film-film apa saja yang sedang ditayangkan di bioskop kepada pengguna. Melalui aplikasi ini pengguna tidak hanya dapat melihat film-film melalui poster-poster yang ditampilkan tetapi dapat juga melihat cuplikan *video trailer* dari film-film tersebut. Dengan cara ini maka diharapkan pengguna dapat langsung tertarik dengan

salah satu film tersebut tanpa harus membayangkan film-film seperti apa yang sedang ditayangkan di bioskop tersebut. Maka dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna terutama para penikmat film-film di bioskop tidak perlu harus datang ke bioskop yang bersangkutan hanya untuk sekedar melihat film-film apa yang sedang ditayangkan pada hari itu, tetapi dapat mereka akses melalui *handphone* mereka sendiri. Bahkan pengguna dapat langsung mengetahui film seperti apa yang sedang ditayangkan melalui cuplikan *video trailer* dari masing-masing film tersebut.

Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi katalog film ini adalah Adobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan Flash Lite 2.1.

I.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang muncul:

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi katalog film dengan menggunakan telepon seluler sebagai mediana?
2. Bagaimana menggabungkan antara aspek-aspek multimedia yang ada dalam aplikasi tersebut kedalam telepon seluler?
3. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberikan manfaat kepada pengguna terutama pengguna telepon seluler untuk memperoleh informasi mengenai film-film yang saat itu sedang ditayangkan oleh bioskop?

I.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu besarnya cakupan Sistem Katalog Film, maka batasan masalah untuk ini adalah :

1. Pada aplikasi ini, film-film yang dimasukkan dibatasi hanya yang sedang ditayangkan di bioskop.
2. *Software* yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak adalah Adobe Flash CS3 Professional.
3. Pengujian dilakukan dengan dua cara. Pertama dengan simulasi, dimana aplikasi di uji coba menggunakan emulator. Kedua dengan menjalankan aplikasi ini langsung ke telepon seluler.
4. Emulator yang digunakan adalah emulator yang terdapat di Abode Device Central CS3 yaitu emulator *Symbian series 60 3rd edition* dengan menggunakan Flash Lite 2.1.
5. Pada aplikasi ini tidak dibangun fungsi untuk melakukan proses *update data*, *update data* pada aplikasi ini hanya sebatas memberikan suatu info bagaimana melakukan proses *update data* tersebut.

I.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia untuk :

1. Membangun suatu aplikasi katalog film dengan menggunakan telepon seluler sebagai medianya.
2. Menggabungkan antara aspek-aspek multimedia yang ada dalam aplikasi tersebut kedalam telepon seluler.
3. Membangun aplikasi yang dapat memberikan manfaat kepada pengguna terutama pengguna telepon seluler

untuk memperoleh informasi, dalam hal ini informasi mengenai film-film yang ditayangkan di bioskop.

I.5 Metodologi Penelitian

Berbagai metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka atau Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku-buku referensi, dan media lain (*electronic learning*) yang berkaitan dengan pemrograman aplikasi menggunakan Abode Flash CS3 Professional dengan flash lite 2.1 sebagai tambahan fiturnya.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis data dan informasi yang diperoleh untuk merancang perangkat lunak yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

3. Perancangan sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

4. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem informasi, yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

5. Pengujian perangkat lunak, yaitu proses pengetesan terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum (PDHUPL).

I.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang Adobe Flash CS3 Professional.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap-tahap perancangan aplikasi yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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