

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini semua sistem informasi yang ada tentang bioskop hanya berupa *web*. Untuk pemesanan tiket, biasanya diadakan sistem kartu langganan. Kartu langganan diperoleh dengan cara pelanggan harus membayar sejumlah uang sesuai dengan ketentuan pihak manajemen gedung bioskop. Pada saat memesan, sebelumnya harus menelepon operator terlebih dahulu, kemudian menukarkan kartu langganan dengan tiket bioskop.

Untuk aplikasi berbasis *J2ME* masih belum ada, padahal dengan semakin banyaknya aktifitas seseorang maka akan semakin dibutuhkan suatu akses melalui telepon seluler yang dapat digunakan untuk mengetahui tentang informasi bioskop tanpa harus datang ke tempat bioskop.

Dengan melihat permasalahan diatas, maka perlu adanya pemesanan tiket bioskop secara *on-line* digabung dengan sistem informasinya secara lengkap, yang diaplikasikan pada telepon seluler berbasis *J2ME*. Sistem informasi yang disediakan berupa bioskop, jam tayang, posisi tempat duduk, dan lain-lain.

Masalah yang dihadapi adalah cara pemesanan tiket dalam *J2ME*. Dalam pembuatan *J2ME* diperlukan suatu program yang mana dapat mentransfer pembelian tiket yang terintegrasi dengan *database MySQL* dan *server Apache*. Selain itu, dalam pemesanan tiket berbasis *J2ME* harus bisa diakses dari telepon seluler agar mudah dalam pemesanan tiket dengan menggunakan *GPRS* sebagai fasilitas dari operator *GSM*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapatkan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi dan pemesanan tiket *on-line* yang relatif mudah di akses dengan menggunakan *WEB* dan *J2ME*.
2. Bagaimana membuat konektivitas antara *PC* dengan telepon seluler.

3. Bagaimana mengolah *database*.
4. Bagaimana mentransfer dana dari pemesanan tiket bioskop.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk membuat suatu program aplikasi bioskop dengan menggunakan *WEB* dan *J2ME*, sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke bioskop.

1.4 Manfaat

1. Memberikan kemudahan bagi para pecinta film untuk mendapatkan tiket bioskop tanpa mengantri di loket pembelian tiket.
2. Mempermudah petugas untuk melayani pembelian.
3. Mempermudah *user* atau pemesan tiket dalam menentukan pemesanan tiket.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan ditentukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Jenis data yang disimpan dan diolah adalah data yang berkaitan dengan *database* untuk layanan informasi dan pemesanan tiket *on-line* untuk handphone.
2. Menggunakan jenis *handphone* yang mendukung pada aplikasi ini (*java supported*).
3. Ilustrasi tempat duduk pada aplikasi hanya menggunakan 42 kursi pada setiap studio.
4. *Software* yang digunakan adalah pemrograman *Java*.
5. Menggunakan sistem operasi *Windows*.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian laporan ini adalah:

- a. Melakukan Studi Pustaka
Identifikasi masalah dilakukan dengan cara Studi Pustaka pada media perpustakaan maupun internet bisa diperoleh beberapa masalah yang ada kaitannya dengan pembuatan aplikasi.

- b. Perumusan permasalahan
Perumusan masalah agar dapat ditemukan inti pokok permasalahan yang dapat dicari solusi jalan keluarnya.
- c. Studi Literatur
Diperlukan literatur yang berhubungan dengan aplikasi melalui studi pustaka di perpustakaan maupun melalui media internet.
- d. Perancangan dan desain Aplikasi
Merancang aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan, proses yang ada, tampilan yang dibutuhkan dan *interface* aplikasi..
- e. Implementasi Sistem
Pada tahap ini merupakan tahapan implementasi dari hasil rancangan aplikasi.
- f. Penulisan Laporan
Pada tahap ini dilakukan penyusunan tugas laporan yang dijelaskan dalam dasar teori tugas akhir ini serta hasil dari implementasi dari aplikasi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Program Enkripsi.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dibahas mengenai desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi desain data, desain proses dan desain antar muka.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Tugas Akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.