

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian.

Tidak dapat dihindari, setiap individu membutuhkan sarana hiburan dalam daftar kebutuhan hidupnya. Seiring perkembangan jaman, dapat ditemukan berbagai jenis sarana dan prasarana untuk mendapatkan hiburan tersebut. Tiap individu bebas memilih sarana hiburan seperti apa yang mereka inginkan dari segi minat dan dukungan kemampuan ekonomi masing-masing individu.

Bioskop telah menjadi salah satu sarana hiburan yang cukup banyak diminati dan dijadikan pilihan oleh sebagian besar masyarakat. Dengan banyaknya pilihan jenis film untuk berbagai kalangan usia dan biaya yang cukup terjangkau, bioskop bahkan menjadi gaya hidup beberapa individu khususnya anak-anak muda dan mereka para penggemar film.

Cineplex 21 memiliki jaringan bioskop terbanyak yang tersebar di seluruh Nusantara. Sebelum Cinema XXI berdiri, Cinema 21 menguasai keseluruhan pangsa pasar penonton bioskop Indonesia dengan memberlakukan harga tiket bervariasi dan jenis film yang diputar, sesuai dengan lokasi dan target yang dituju.

Karena keberadaannya yang cukup penting bagi kebutuhan masyarakat luas, sistem dalam operasi bioskop perlu diperhatikan agar dapat memberikan dan menjamin kepuasan masyarakat. Salah satu masalah sistem operasi yang penting untuk diperhatikan misalnya sistem pada siklus pemesanan dan pembelian tiket. Pada waktu tertentu, seperti tayangan perdana suatu film, biasanya *customer* rela mengantri di loket-loket tiket yang ada di bioskop demi mendapatkan tiket film yang

ingin mereka tonton. Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi, misalnya internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Sebagai akibat dari kemajuan teknologi tersebut, sistem pada siklus pembelian tiket telah diperbaiki yaitu dengan munculnya alternatif lain pembelian tiket. Pembelian tiket bioskop dapat dilakukan dengan *SMS* yang dilakukan dengan telepon genggam, dengan menghubungi *call center* atau bahkan secara *online* yaitu dengan membuka *web* bioskop.

Pembelian tiket dengan menggunakan sarana telepon genggam melalui *SMS* dilakukan oleh *customer* dengan mengirimkan *SMS* dengan format pemesanan tertentu. Kendala yang sering dihadapi sistem *SMS* ini adalah seringkali *customer* kesulitan mengingat format *SMS* yang ditentukan untuk melakukan transaksi pembelian tiket. Selain itu, *customer* yang melakukan transaksi melalui sistem ini tidak dapat memilih tempat duduk yang mereka inginkan.

Alternatif lainnya yaitu dengan menghubungi *call center* pada bioskop. Selain membutuhkan biaya yang lebih besar dari pada *SMS*, *call center* juga membutuhkan tenaga manusia untuk pelaksanaannya. Kesalahan yang mungkin muncul pada sistem ini biasanya diakibatkan kesalahan staff atau *miss-communication* antara *customer* dan *staff*.

Sedangkan pembelian tiket dengan menggunakan sarana *online* melalui *web* bioskop dianggap kurang efisien dan ekonomis. Untuk melakukan pembelian tiket dengan sistem ini, dibutuhkan sarana komputer atau sejenisnya yang dikoneksikan

dengan internet. Ini berarti, akses tidak dapat dilakukan dimana saja mereka berada karena dibutuhkan *hardware* dan internet. Pilihan lainnya adalah dengan menggunakan telepon genggam yang menggunakan pulsa untuk mengakses *web* yang hendak diakses. Jika *customer* membuka *web* pada telepon genggam, maka transfer data yang dibutuhkan cukup besar sehingga pulsa yang dikeluarkan *customer* juga cukup besar.

Sebagai alternatif pemecahan masalah ini, penulis mencoba mencari titik tengah berupa dibentuknya perbaikan sistem pada siklus pemesanan dan pembelian tiket menggunakan aplikasi pada telepon genggam. *Customer* dapat memesan tiket dan juga melakukan transaksi dari manapun dan kapanpun. *Customer* dapat memesan tiket untuk jadwal tayang tertentu di bioskop manapun secara *online* tanpa harus mengantri, dan juga transaksi dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun.

Penulisan ini dititikberatkan pada perancangan aplikasi pemesanan tiket *online* melalui telepon genggam dan berbasis *Java* sebagai perbaikan sistem pada siklus pemesanan dan pembelian tiket pada Cineplex 21. Pembahasan akan dilakukan seputar siklus pembelian *online*, teknologi internet dan *Java* serta perancangan aplikasi itu sendiri dan tidak membahas lebih lanjut tentang kerjasama antara Cineplex 21 dengan lembaga keuangan mengenai masalah pembayaran *online*, maupun penanganan dan laporan keuangan dari tiap transaksi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka terdapat masalah yang dapat dipecahkan dari topik ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan sistem baru agar *customer* dapat memesan tiket dengan cara mudah dan cepat dimanapun mereka berada dengan biaya yang ekonomis?
2. Bagaimana perancangan sistem agar *customer* dapat memilih sendiri posisi tempat duduk yang mereka inginkan?
3. Bagaimana perancangan sistem agar *customer* dapat mengetahui tempat duduk yang sudah terisi dan masih kosong pada setiap teater sebelum melakukan transaksi?
4. Bagaimana mengetahui informasi mengenai alamat bioskop serta film apa saja yang ditampilkan dengan cepat dan mudah dengan media online?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penulis membagi-bagi tujuan pembuatan tugas akhir berdasarkan latar belakang di atas dari menjadi beberapa tujuan yaitu:

1. Dengan memberikan usulan sistem baru pada siklus pemesanan dan pembelian tiket berupa perancangan aplikasi pada telepon genggam untuk pemesanan tiket bioskop yang mudah dipakai oleh *customer* dimanapun mereka berada.
2. Dengan perbaikan sistem yang ada, *customer* dapat memilih secara langsung posisi tempat duduk yang mereka inginkan dengan melihat denah tempat duduk pada aplikasi telepon genggam untuk pemesanan dan pembelian tiket bioskop.
3. Untuk mengetahui tempat duduk yang sudah terisi dan masih kosong pada setiap teater, tempat duduk yang sudah terisi akan ditandai pada saat melihat denah tempat duduk pada aplikasi telepon genggam untuk pemesanan tiket bioskop.

4. Dengan adanya perbaikan berupa aplikasi pada telepon genggam tersebut, *customer* dapat melihat informasi mengenai bioskop, film-film yang sedang ditayangkan dan jadwal film.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan masalah menjadi sebagai berikut:

1. Pada perancangan perbaikan sistem, untuk setiap teater memiliki denah tempat duduk yang sama dan jumlah tempat duduk yang sama.
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada telepon genggam yang memiliki *java* dan akses internet.

1.5 Kegunaan Penelitian

Pengembangan sistem pemesanan dan pembelian tiket pada Cineplex 21 akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Berikut adalah manfaat yang didapat dari rancangan perbaikan sistem pemesanan dan pembelian tiket, yaitu :

1. Akademisi

Dari hasil analisis dan perancangan perbaikan sistem pemesanan dan pembelian tiket, khususnya pembelian tiket secara *online* pada Cineplex 21 dapat menjadi bahan dan acuan bagi para akademisi yang akan merancang sarana pelayanan jasa seperti Cineplex 21 maupun jaringan bioskop lainnya. Menambah pengetahuan tentang kajian sistem pembelian tiket secara *online* dan gambaran rancangan aplikasi yang akan dirancang. Adapun kekurangan dan kelebihan yang

ada pada hasil penelitian ini, dapat memperkaya ilmu bagi pembaca dan dapat menghasilkan perancangan yang lebih baik lagi.

2. Pihak yang Terkait

a. Cineplex 21 (*Owner*)

Penelitian ini akan bermanfaat sebagai masukan dalam merealisasikan pengembangan sistem pemesanan dan pembelian tiket secara *online* pada Cineplex 21. Adapun manfaat yang dapat diperoleh, yaitu :

- Memberikan *image* baru dalam sistem pemesanan dan pembelian tiket secara *online* pada Cineplex 21.
- Meningkatkan kredibilitas dan profit pendapatan Cineplex 21 sebagai salah satu jaringan bioskop terkemuka di Indonesia.

b. Bagi Masyarakat (*Customer*)

Meningkatkan minat dan ketertarikan masyarakat terhadap sarana hiburan bioskop Cineplex 21 karena kemudahannya dalam sistem pemesanan dan pembelian tiket secara *online*.