

---

---

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Blitz Megaplex merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *movie entertainment* yang mengutamakan faktor kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggannya. Blitz Megaplex ini memiliki dua jenis pelanggan yaitu pelanggan yang melakukan pembelian tiket secara langsung disebut *non member*, dan pelanggan yang memiliki *blitz card* disebut *member*.

Sistem yang ada sekarang ini dilakukan memiliki struktur sistem sebagai berikut:

1. Pelanggan *non member* hanya dapat melakukan pembelian tiket dan memilih nomor kursi yang diinginkan secara langsung di Theatre Blitz Megaplex.
2. Pelanggan *member* dapat melakukan pembelian tiket secara *online* namun dalam jumlah dan nomor yang telah ditentukan juga tidak dapat mengetahui saldo *blitz card* yang masih dimiliki secara *online* melalui jalur internet biasa.

Dalam sistem sekarang ini terdapat beberapa kekurangan, antara lain:

1. Aplikasi yang telah ada kurang mendukung kemudahan, mobilitas dan keuntungan pada pelanggan member.
2. Pelanggan member hanya dapat melakukan pembelian dengan jumlah tiket maksimal yang telah ditentukan.
3. Pelanggan member hanya dapat melakukan pembelian pada baris nomor kursi tertentu dan tidak dapat memilih nomor kursi yang diinginkan karena keterbatasan sistem.
4. Pelanggan member tidak dapat melihat jumlah saldo *blitz card* yang dimiliki secara *online* sehingga tidak dapat mengetahui jumlah tiket yang dapat dibeli.

---

---

## 1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

Dalam lingkup pengoperasian sistem baru di sini akan diusulkan sebuah sistem berupa sistem aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini nantinya dapat diakses dimana saja, dan dapat diakses juga menggunakan telpon selular yang telah mendukung *xhtml*. Pengguna aplikasi ini adalah pelanggan dan admin yang akan berinteraksi secara langsung dengan aplikasi. Setiap *member* nantinya akan melakukan registrasi untuk melakukan pembelian tiket, sehingga nantinya admin dapat melihat data pembelian dan menggunakan data registrasi tersebut untuk melakukan validasi pembelian tiket kepada member.

## 1.3 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang dijadikan objek penelitian proyek akhir ini ialah

- Bagaimana menunjang *member* dalam kemudahan pembelian tiket secara *online*?
- Bagaimana agar *member* dapat mengetahui jumlah saldo kartu yang dimiliki ketika melakukan transaksi pembelian tiket secara *online*?
- Bagaimana agar *member* dapat melakukan transaksi pembelian tiket sesuai dengan jumlah saldo yang dimiliki dan posisi duduk yang diinginkan?
- Bagaimana kinerja sistem pembelian tiket yang dibangun?

## 1.4 BATASAN MASALAH

Pada Aplikasi ini terdapat batasan masalah, yaitu:

- Hanya membahas menu penjualan tiket *online* pada aplikasi *web* yang dibuat.
- Tidak membahas sekuriti dari sistem yang akan dibuat.
- Aplikasi ini diperuntukkan bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java Bandung.
- Parameter evaluasi yang akan diukur adalah jumlah user simultan yang dapat ditangani dan *memory usage* dari sistem.

---

---

## 1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian masalah dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Melakukan analisis dan pendefinisian kebutuhan sistem yang akan dibuat, serta mengumpulkan informasi yang mendukung pembuatan aplikasi dengan cara:

#### a. Studi Literatur

Mengumpulkan dan mempelajari informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah pada aplikasi yang akan dibangun seperti proses bisnis dari perusahaan yang akan dijadikan sebagai studi kasus, juga untuk mempelajari pemrograman, analisa sistem dan mempelajari bagaimana pengolahan database. Diantaranya mempelajari berbagai buku dan materi mengenai pemrograman PHP dan SQL. Serta mempelajari materi mengenai perancangan sistem informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini.

#### b. Studi Lapangan (Survey)

Melakukan pengumpulan informasi dan data untuk mendukung pembuatan aplikasi dengan cara survey ke lapangan, yaitu Bioskop Blitz Megaplex Paris Van Java, Sukajadi, Bandung.

### 2. Desain

Desain dilakukan dengan pemrograman terstruktur, dengan mendefinisikan spesifikasi kebutuhan dalam perancangan database, antarmuka aplikasi dan juga pembuatan Data Flow Diagram (DFD).

### 3. Coding

Dalam coding, dilakukan untuk mensinkronisasikan antara antarmuka dengan PHP dan juga Database pada MySQL, untuk itu digunakan sintaks SQL untuk membuat tabel-tabel data serta fungsi-fungsi insert, update, delete.

### 4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara Testing untuk pengujian berdasarkan spesifikasi eksternal, tracing hasil uji tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan jika terdapat

---

---

kesalahan dalam aplikasi dan melakukan simulasi uji server untuk mengukur seberapa besar kemampuan server.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan pada proyek akhir ini dibagi menjadi beberapa bab yang meliputi:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab I ini akan dibahas mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Membahas tentang teori dasar umum tentang perangkat lunak yang akan digunakan

### **BAB III ANALISA DAN KONFIGURASI SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan proses perencanaan aplikasi yang dilakukan dengan pemrograman terstruktur, dengan mendefinisikan spesifikasi kebutuhan dalam perancangan database, antarmuka aplikasi dan juga pembuatan Data Flow Diagram (DFD).

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pengujian dilakukan dengan cara Testing untuk pengujian berdasarkan spesifikasi eksternal. Serta tracing hasil uji tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan jika terdapat kesalahan dalam aplikasi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan proyek Akhir ini, yang dapat digunakan untuk pengembangan proyek akhir ini selanjutnya.