**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual. Sebuah film pada umumnya dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan hiburan maupun pendidikan. Penggunaan teknologi dikatakan dapat mempermudah pengguna untuk mencari dan mengakses berbagai informasi mengenai dunia perfilman. Informasi akan mudah diperoleh dan dapat diakses dimana saja melalui internet dengan dukungan perangkat seperti komputer, laptop serta smartphone. Penyampaian informasi melalui internet menggunakan website dirasa cocok terutama bagi para penggemar film untuk menilai seberapa menarik film yang akan ditonton.

Di sisi lain, pengembangan website mengalami peningkatan yang sangat pesat. Di tahun 2020, StackOverflow merilis survei pengembangan tahunan yang diberi nama StackOverflow Developer Survey 2020. Di mana terdapat bagian Most Popular Technologies, Javascript berada di peringkat pertama sebagai Bahasa Pemrograman terpopuler dengan presentase 67,7% dari 57,378 responden. Sementara itu pada bagian Web Frameworks, library ReactJS menempati posisi kedua terpopuler setelah jQuery dengan presentase 35,9% dari 42,279 responden. Dan pada bagian Other Frameworks, Libraries and Tools, peringkat pertama diduduki oleh NodeJS dengan presentase 51,4% dari 40,314 responden.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berkeinginan untuk membangun sebuah website pengakses informasi film dengan bahasa pemrograman Javascript yang menggunakan ReactJS sebagai tampilan antarmukanya dan NodeJS sebagai platform pengolah data yang berjalan pada sisi server. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk Penulisan Ilmiah dengan judul “Aplikasi Pencarian Informasi Film Berbasis Website Menggunakan ReactJS dan NodeJS”. Website ini dirasa sesuai untuk membuat masyarakat pencinta film tertarik dan terbantu. Dengan memberikan informasi film yang lengkap dari mulai judul film sampai para pemeran yang bermain dalam film tersebut, penulis harap keingintahuan mereka tentang jalan cerita film dapat terpenuhi baik dari segi penjelasan sinopsis maupun segi visual yang disuguhkan oleh poster film tersebut.

* 1. **Ruang Lingkup**

Dalam mengerjakan suatu penelitian terdapat batasan-batasan yang diperlukan agar tidak menyalahi aturan dari yang telah direncanakan, sehingga tujuannya tercapai seperti selayaknya. Batasan masalah yang ada di dalam penulisan ilmiah ini yaitu aplikasi dapat menampilkan beberapa informasi penting dari film yang berada di posisi atas pada halaman utama web seperti *wallpaper*, judul, *rating*, *review*, *genre*, durasi, tahun rilis, premis dan *trailer* film itu sendiri. Pada posisi tengah dan bawah, halaman utama web menampilkan daftar film yang sedang *trending* saat ini, disertai dengan poster, judul, *rating* dan tahun rilis film sebagai sorotan singkat dilanjut dengan menampilkan daftar pemeran dan sutradara yang sedang *trending* saat ini. Aplikasi ini memiliki menu tambahan selain menu utama, yaitu menu film, menu orang dan menu pencarian. Pada menu film, terdapat 5 tab di dalamnya yaitu *Genre*, *Now Playing*, *Indonesian Movies*, *Most Popular* dan *Coming Soon*. Di mana pada tab *Genre* memiliki label yang dapat dipilih, antara lain *Action, Adventure, Animation, Comedy, Crime, Documentary, Drama, Family, Fantasy, History, Horror, Music, Mystery, Romance, Sci-Fi, TV-Movie, Thriller, War dan Western*. Pada menu orang, aplikasi menampilkan halaman *Popular Person* yang berisi 6 kolom foto dengan baris yang tidak terbatas ke bawah. Pada menu pencarian, aplikasi dapat melakukan pencarian berdasarkan judul film, pemeran serta tahun perilisan film. Saat judul atau poster film dipilih, informasi akan ditampilkan secara rinci yang menambahkan sutradara, anggaran, pendapatan, produksi, pemeran film dan daftar film yang serupa.

* 1. **Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan ilmiah ini ialah penulis ingin menyediakan sarana informasi secara keseluruhan tentang hal yang berkaitan dengan perfilman dan diharapkan dapat mempermudah para penikmat film untuk mengetahui informasi film secara detail melalui aplikasi.

* 1. **Metode Penelitian**

Penulis menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle) dalam pengembangan sistem bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan secara efektif. Model yang dipakai adalah Waterfall Model yang mana pada model ini melibatkan penyelesaian satu tahap secara lengkap sebelum melangkah ke tahap selanjutnya. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang harus dilewati :

1. Analisa dan Perencanaan

Pada tahap awal, penulis mengoleksi semua hal yang dibutuhkan website yang akan dibuat.

1. Perancangan

Tahap ini merupakan tahapan dimana rancangan sistem dibuat, seperti penyusunan algoritma program, paket dependensi dari framework yang perlu diinstall, rute penjaluran pada sisi server serta tampilan muka pada sisi client.

1. Implementasi

Setelah aplikasi dirancang, selanjutnya terapkan ke dalam bentuk website. Implementasikan sesuai rancangan yang sudah dibangun.

1. Pengujian

Pada tahap akhir, dilakukan uji coba terhadap perangkat Laptop ASUS TUF FX505DT yang menggunakan sistem operasi Windows 10 64-bit. Tujuan pengujian yaitu untuk memeriksa apakah sistem berjalan sesuai yang direncanakan dari awal atau tidak.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ilmiah ini terdiri dari 4 bab yang diantaranya menerangkan tentang :

**Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

**Bab II Landasan Teori**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan berbagai macam teori pendukung yang memiliki keterkaitan dengan penulisan ini antara lain tentang ReactJS dan NodeJS sebagai media teknologi yang akan digunakan.

**Bab III Pembahasan**

Dalam bab ini penulis menguraikan tahapan perancangan dan pembuatan aplikasi dengan aspek pendukung pada hardware dan software yang digunakan sampai implementasi serta pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

**Bab IV Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penulisan yang dibuat disertai dengan saran-saran untuk menjadi bahan evaluasi agar kedepannya dapat dikembangkan dan disempurnakan.