**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Film adalah termasuk ke dalam bagian dari media massa di era modern ini yang dinilai memiliki pengaruh terhadap masyarakat karena didalamnya dapat mengandung pesan-pesan tertentu. Sebagai penggemar film pasti tidak akan ingin ketinggalan berita tentang jalan cerita dan hal utamanya yang paling penting yaitu jajaran pemeran dari film yang ditonton. Masyarakat dahulunya tidak terlalu memikirkan apa-apa dalam hal menonton film, namun dapat terpengaruh oleh orang sekitar yang memiliki kegemaran dalam menonton film. Yang awalnya mendapat informasi melalui cetakan koran, kemudian menjadi gemar membaca. Dikarenakan munculnya teknologi maka pusat perhatian cenderung mengikuti zamannya dan kamera perekam pun tercipta. Semakin lama masyarakat umum semakin penasaran dengan ketersediaan teknologi yang ada, lalu terbitlah keinginan untuk memiliki teknologi tersebut. Pada tahun 1968, rilis film arahan sutradara Stanley Kubrick dengan judul 2001 : A Spasce Odyssey, dimana film tersebut menceritakan peradaban manusia dari masa ke masa. Film tersebut merupakan film klasik yang diadaptasi dari buku novel. Masyarakat tentunya sangat mengapresiasi pada saat itu, bagaimana bisa di tahun 60-an seseorang menciptakan film yang dapat memprediksi seperti apa di masa yang akan datang. Seiring berjalannya waktu, pola pikir manusia mulai berubah. Ada yang dikejar lalu ada juga yang ditinggalkan. Saat memasuki era digital saat ini, film keluaran lama tidak dapat dinikmati oleh masyarakat karena mereka sudah terbiasa dengan teknologi. Media cetak pun sudah mulai ditinggalkan, kemudian beralih ke media digital. Kegemaran masyarakat ikut berubah dari membaca buku menjadi menonton film karena manusia lebih tertarik pada tampilan visual yang ada di dalam layar. Tidak menutup kemungkinan bagi yang tetap senang membaca.

Film memiliki daya tarik tersendiri bagi para penontonnya, namun tergantung juga pada pemilihan genre yang ditetapkan oleh sutradaranya. Di saat peminat film meningkat, para penggemar ingin segera menonton film di hari pertama perilisan dengan faktor film tersebut terdapat aktor, aktris ataupun sutradara favoritnya. Namun, film yang diperankan oleh idola penggemar itu belum tentu bagus dari sisi jalan ceritanya. Tidak jarang bahkan penggemar ada yang merasa kecewa dikarenakan tidak sesuai dengan ekspektasinya, hanya karena ingin mengikuti sensasi menonton di hari pertama perilisan. Penggemar film menyesal menonton sekaligus rugi tiket bioskop. Saat pandemi seperti saat ini, menonton film dapat dilakukan melalui platform streaming. Namun, apabila tidak mengetahui sinopsis singkat dan rating filmnya terlebih dahulu apakah layak untuk ditonton, maka sama saja akan merugi. Selain dari kecewa karena ekspektasi terlalu tinggi, kecewa juga terhadap kuota internet yang telah terpakai sia-sia.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis terdorong untuk membuat website yang begitu informatif yaitu Pencarian Informasi Film dengan Teknologi ReactJS, NodeJS dan TMDb API. Penulis berharap bagi para penggemar film dan semua kalangan pengguna dapat mengakses informasi film terkini secara mudah dan lengkap dibandingkan oleh mesin pencarian yang lain ataupun sosial media sekalipun.

* 1. **Ruang Lingkup**

Dalam mengerjakan suatu penelitian terdapat adanya batasan-batasan yang diperlukan agar tidak menyalahi aturan dari yang telah direncanakan, sehingga tujuannya tercapai seperti selayaknya. Batasan masalah dalam penulisan ilmiah ini, penulis menyuguhkan bagaimana pembuatan Aplikasi Pencarian Info Film berbasis Website yang didalamnya berisi keterangan film dari mulai judul, poster, tahun, sinopsis, rating, pemeran serta anggaran yang dikeluarkan untuk pembuatan film itu sendiri. Penulis menyediakan hasil informasi sebaik mungkin untuk memberikan tujuan utama dalam penyampaian website ini dengan menggunakan teknologi ReactJS di sisi Client (Frontend), NodeJS di sisi Server (Backend) serta The Movie Database API sebagai sumber penyaluran datanya.

* 1. **Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penulisan ilmiah ini ialah penulis ingin menyediakan sarana informasi secara keseluruhan tentang hal yang berkaitan dengan perfilman. Website Pencarian Info Film ini diharapkan dapat mempermudah pengguna yang membutuhkan gambaran jalan cerita tentang film dan mendapatkan info film keluaran terbaru sebelum menontonnya dikarenakan jika mencari infonya pada media sosial maka akan berpotensi terkena bocoran dari akhir cerita film di kolom komentar sosial media tersebut sehingga pengguna tidak akan tertarik lagi untuk menontonnya.

* 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.