**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Teknologi internet berkembang dengan pesat sekarang ini. Selain dapat memberikan informasi, pemanfaatan teknologi internet juga sudah mengarah pada kegiatan transaksi online. Penggunaan transaksi online berbasis internet ini sudah diterapkan di dalam dunia bisnis termasuk juga bisnis dalam dunia hiburan seperti di bioskop.

Dalam perkembangannya bioskop di tanah air mengalami banyak sekali perubahan. Industri film tanah air mulai menunjukkan tren pemulihan setelah terpukul pandemi Covid-19. Bukan hanya menjadi kerinduan besar bagi penonton, momentum ini juga sangat dinantikan segenap orang yang berada dibalik proses produksi film. Meredanya pandemi Covid-19 menjadi angin segar bagi siapapun tak terkecuali bagi pelaku usaha yang bergerak di industri film. Kembalinya aktivitas masyarakat membuat proses produksi akhirnya bisa berjalan kembali. Bioskop kini sudah mulai menayangkan sejumlah film yang perilisannya sempat tertunda sekaligus menjadi daya tarik bagi penggemar film yang sebelumnya beralih ke layanan streaming. Terutama bagi para kaula muda atau keluarga yang membutuhkan hiburan di tengah-tengah aktivitas sehari-hari mereka yang padat.

Banyaknya keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Banyak teknologi yang ditujukan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan, seperti misalnya internet. Dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dan melakukan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Adapun salah satu masalah yang menarik perhatian penulis adalah masalah yang cukup sederhana namun sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu pemesanan tiket bioskop.

Pemikiran pembangunan model pemesanan tiket bioskop online ini tercetus dari hasil pengamatan dan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sewaktu ingin menonton film di suatu bioskop. pada umumnya prosedur dalam proses menonton film di bioskop adalah langsung mendatangi bioskop tersebut untuk membeli tiket. Bila tiket telah diperoleh barulah dengen leluasa film yang diminati dapat di tonton. Hal yang paling mendasari adalah bila film yang akan diputar sangat dinikmati oleh orang banyak, sehingga akan terbentuk antrian yang panjang dan biasanya terjadi kurang lebih satu jam sebelum loket penjualan tiket dibuka. Prosedur yang ada sekarang ini mempunyai kelemahan antara lain selain menimbulkan antrian yang panjang, calon penonton belum tentu dapat menonton film dengan posisi tempat duduk yang diinginkan, bahkan kemungkinan yang paling buruk adalah sudah mengantri tetapi tidak mendapatkan tiket.

Berdasarkan uraian di atas, penulis membuat aplikasi yang memberikan informasi berupa film yang sedang tayang di bioskop, sinopsis, genre dan durasi film. Dengan ini penulis membuat penelitian dengan judul “Aplikasi Cinema Seat Reservation Berbasis Website Menggunakan ReactJS dan NodeJS”. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat memiliki semua informasi seputar film yang sedang tayang di bioskop. Aplikasi ini juga dapat melakukan reservasi tempat duduk yang tersedia dan melakukan pembayaran pada film yang ingin ditonton tanpa perlu datang ke bioskop.

* 1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

* Teknologi apa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Cinema Seat Reservation?
* Fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi Cinema Seat Reservation?
* Bagaimana cara melakukan pembelian tiket untuk reservasi tempat duduk pada film yang ingin ditonton dan melihat transaksi pembayaran?
  1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

* Aplikasi ini dibuat menggunakan Visual Studio Code sebagai text editor, ReactJS sebagai frontend, NodeJS sebagai backend dan LocalStorage sebagai tempat untuk storing data ke JSON API.
* Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yaitu menampilkan film apa saja yang sedang tayang, menampilkan informasi film, pemesanan tiket film, serta reservasi tempat duduk yang tersedia untuk dilakukan booking oleh pengguna.
* Pemilihan tempat duduk berlaku bagi pengguna yang sudah melakukan login. Reservasi dapat dilakukan dengan menambahkan pilihan tempat duduk ke dalam cart, menuju halaman checkout dan membayar tiket. Transaksi pembayaran dapat dilihat pada menu history purchase.
  1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk reservasi tempat duduk, memperlihatkan film apa yang sedang tayang di bioskop dengan highlight berupa poster, runtime, judul dan genre film berikut sinopsis sebelum pengguna melakukan pembayaran tiket.

* 1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan metode pustaka yang dilakukan untuk mencari referensi adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Merencanakan proses pembuatan aplikasi dan pengumpulan data.

1. Analisa Kebutuhan

Analisa Kebutuhan berguna untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan sebagai masukan dari suatu sistem untuk menghasilkan data yang berhubungan dengan penelitian. Kebutuhan perangkat yang digunakan pada saat pembuatan dan fitur yang digunakan.

1. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini berupa kegiatan perancangan aplikasi dan mockup dari aplikasi yang akan dibuat.

1. Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi menggunakan Visual Studio Code, ReactJS, NodeJs dan LocalStorage.

1. Implementasi dan Uji Coba

Implementasi dan uji coba adalah proses menterjemahkan dokuman hasil desain menjadi perintah bahasa pemrograman komputer. Semakin baik hasil analisis dan desain yang dilakukan, maka proses implementasi dan pengujian akan lebih mudah dilakukan. Pengujian juga bertujuan untuk bahan evaluasi bagi penulis jika masih terdapat masalah yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi Cinema Seat Reservation berbasis website.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan secara terutut atas lima bab untuk melihat secara garis besar materi yang terdapat dalam keseluruhan penulisan yang telah dibuat, diantaranya :

**BAB 1 : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

**BAB 2 : TELAAH PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yang sangat membantu penyelesaian masalah pembuatan aplikasi.

**BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan analisis kebutuhan fungsional maupun non-fungsional dan perancangan sistem maupun tampilan pada saat membuat aplikasi yang akan dibuat.

**BAB 4 : PEMBUATAN PROGRAM DAN UJICOBA**

Bab ini membahas tentang implementasi program dan melakukan pengujian terhadap browser Google Chrome dan Mozila Firefox dengan menggunakan black box testing.

**BAB 5 : PENUTUP**

Bab ini membahas tentang penutup yang mengarah pada pemberian kesimpulan dan saran sebagai bahan pertimbangan dalam pembangunan aplikasi pada waktu yang akan datang.