BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan maraknya film-film, baik film itu dari luar ataupun dari dalam negeri, kita sebagai penonton tentu tidak dapat menonton semuanya di bioskop. Keterbatasan waktu, biaya dan jarak mungkin menjadi penghalang bilamana ingin menonton semua film-film tersebut. Sebagai sarana dan solusi alternatif, banyak orang yang lebih memilih menontonnya di Video CD [VCD]. Format VCD yang berukuran kecil membuatnya menjadi praktis untuk dibawa-bawa. Harga yang relatif mahal membuat orang lebih senang untuk menyewa VCD daripada membelinya.

Maka dari itu, tidaklah heran jika sekarang banyak menjamur tempat-tempat penyewaan VCD, atau yang lebih sering disebut dengan *rental.* Tetapi kadang-kadang orang merasa bingung untuk mencari film apa yang ingin ia tonton. Kebingungan yang disebabkan oleh banyaknya pilihan film, masih sering terjadi walaupun orang tersebut sudah berada di dalam suatu rental. Sehingga, kebutuhan akan adanya sebuah kios informasi di dalam rental akan sangat membantu untuk mengatasi kesulitan tersebut. Cara ini sangat efektif untuk membantu orang-orang yang ingin menonton suatu film tetapi tidak tahu judul filmnya, atau membantu orang-orang yang ingin menonton film *box office* dengan genre film tertentu.

Video Ezy sebagai salah satu tempat penyewaan VCD terbesar di Indonesia, mempunyai banyak cabang yang dikelola secara *franchise*. Dikarenakan banyaknya VCD yang mereka punya, tentu saja tidak gampang untuk memilih film apa yang akan ditonton. Ada baiknya jika menanyakan langsung tentang film yang ingin dirental kepada pegawai rental, tetapi cara tersebut mungkin tidak akan memuaskan.

Alternatif yang paling sesuai untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat suatu kios informasi. Dengan adanya kios informasi di setiap cabangnya, tentu akan sangat memudahkan para membernya untuk memilah-milah film apa yang akan mereka prioritaskan.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. VideoEzy, tapi tidak menutup kemungkinan bahwa sistem ini pun dapat diimplementasikan pada *rental* lain dengan beberapa penyesuaian.
2. Penggunaan kios informasi
3. Pengguna kios, yaitu para member dari VideoEzy yang mendapatkan kesulitan dalam memilih jenis atau judul film.
4. Pengertian *Multimedia & Animasi* yang dipakai disini adalah pengertian yang berhubungan dengan implementasi *software* terhadap sistem. Hal ini digunakan mengingat pada luasnya batasan *Multimedia*.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang suatu kios informasi bagi *user* untuk memudahkannya mencari film yang diinginkan dengan cara melihat ulasan, sinopsis, dan *trailer* dari film tersebut, ataupun dengan cara mencari genre film yang mereka inginkan.

13.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah :

- Sebagai alat bantu bagi user agar dapat mengetahui film-film terbaru yang tersedia di VideoEzy.
- Agar user dapat memilih film apa yang akan ia prioritaskan dari antara semua film-film yang ingin ia tonton.

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam membangun kios informasi untuk VCD rental, metode yang digunakan yaitu:

* ***a. Metode Analisis***

Metode Analisis dilakukan melalui 2 tahap, yaitu:

1. Tahap pengenalan terhadap pengetahuan (knowledge)

   Pada tahap ini dilakukan dengan cara membaca buku ataupun literatur yang berhubungan dengan informasi yang menyangkut tentang film-film terbaru ataupun film-film box office yang mendunia. Tahap ini

juga dilakukan lebih lanjut dengan menggunakan metode studi kepustakaan.

2. Wawancara dan konsultasi dengan para penggemar film, kolektor VCD, dan pengamat film.

* *b. Metode Perancangan*

Metode Perancangan yang digunakan adalah:

1. Penyusunan materi film sehingga lebih rapi.

   Materi film disusun melalui genre film yang bersangkutan, dan juga diurutkan dari film yang terpopuler di dalam genre tersebut.

2. Pemilihan tools (software) yang akan digunakan.

   Pemilihan software didasarkan pada ke-efektif-an dan kegunaan daripada software tersebut.

Tahapan perancangan yang digunakan adalah perancangan database, perancangan diagram hubungan entitas (ERD), perancangan diagram transisi (STD), dan perancangan layar.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penulisan skripsi, tujuan dan manfaat penulisan, ruang lingkup penulisan, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

Bab 2. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dasar mengenai multimedia, interaksi manusia & komputer (IMK), software engineering, kios informasi, dan video rental.

Bab 3. Analisa dan Perancangan Kios Informasi

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisa data yang telah diperoleh. Disini juga dijelaskan sejarah singkat VideoEzy, struktur organisasi, sistem yang sedang berjalan, masalah yang dihadapi dalam sistem yang berjalan, alternatif pemecahan dari masalah tersebut dan analisis perangkat lunak. Bab ini juga akan membahas tentang sistem baru yang diusulkan, perancangannya disertai dengan berbagai alat pendukung seperti spesifikasi proses, struktur *database*, dan rancangan layar serta sarana-sarana yang diperlukan dalam proses implementasi..

Bab 4. Implementasi dan Evaluasi

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil implementasi dilihat dari segi sistem antar muka *(interface)* dan unjuk kerja sistem *(performance),* dan rencana implementasi. Bab ini juga membahas mengenai evaluasi sistem yang diperoleh penulis.

Bab 5. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan hasil penulisan dan rancangan, serta saran-saran untuk penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut dari sistem kios informasi ini. .