

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Pada masa sekarang ini seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat tantangan yang paling berat yang harus dihadapi para pengusaha film ini adalah mereka harus berhadapan dengan para pengusaha film, yang menjual filmnya bukan hanya dalam bentuk pita seluloid saja, tetapi dalam bentuk VCD dan DVD yang kian diburu oleh masyarakat yang haus hiburan untuk membeli alat tersebut, yang bisa mereka pakai secara personal dirumah atau didalam kamar jika menonton sebuah film, tanpa harus berdesak-desakan membeli karcis, seperti ketika ia ingin menonton sebuah film dibioskop. Meskipun demikian keberadaan gedung bioskop tetap yang menjadi pilihan orang untuk dinikmati sebagai sarana hiburan untuk melepas lelah dan kepenatan yang dihasilkan dari tekanan kerja dan pendidikan.

Untuk itu penulis akan membahas lebih rinci mengenai lokasi Bioskop. Yang dimaksud dengan gedung bioskop adalah suatu tempat termasuk fasilitasnya dimana umum dengan membayar dapat menonton film ditempat tersebut.

Dasar pelaksanaan Penyehatan Lingkungan Bioskop adalah Kep. Menkes288/Menkes/SK/III/2003 tentang Pedoman Penyehatan Sarana dan Bangunan Umum. (Munif Arifin, 2009) Gedung pertunjukan merupakan suatu tempat yang mempunyai bangunan atau gedung dengan konstruksi tertentu

dimana umum berkumpul dan dapat melihat pertunjukan pada sebuah panggung. Bioskop memberikan berbagai indikator yang harus diperhatikan dengan indikator dan parameter antara lain Letak gedung dan kesehatan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul ”*Sistem Informasi Geografis Lokasi Gedung Bioskop di Kota Medan Berbasis Web*”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat mengambil pokok permasalahan yang dihadapi masyarakat mengenai lokasi gedung bioskop di kota medan adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya mengetahui lokasi gedung bioskop bagi para pendatang yang akan melihat film di bioskop.
2. Tidak ada sistem yang memberitahu tentang lokasi gedung bioskop.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Untuk membantu pencarian data dan pengolahan informasi geografis dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG), maka perumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Geografis Lokasi Gedung Bioskop di Kota Medan ?
2. Bagaimana mengatasi segala kesulitan masyarakat dalam mencari Informasi tentang lokasi gedung bioskop ?

### I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang di hadapi dalam penanganan program aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk analisa pemetaan lokasi gedung bioskop dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Penulis hanya membahas mengenai Sistem Informasi Geografis Lokasi Gedung Bioskop Di Kota Medan dengan menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan arus data serta proses pengolahan data yang ada pada sistem yang akan dibuat.
2. Penulis hanya membahas tentang informasi Lokasi Gedung Bioskop.
3. *Input* dari sistem yang dirancang berdasarkan Lokasi/Tempat dan, Nama jalan.
4. *Output* dari sistem yang dirancang untuk menampilkan Nama Jalan, Nama Wilayah, dan Peta.

## I.3. Tujuan dan Manfaat

### I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulis melakukan penelitian adalah untuk membuat aplikasi pemetaan Lokasi Gedung Bioskop dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis berbasis Web. Sehingga masyarakat leluasa memilih Bioskop mana yang akan di pilih untuk di tonton bersama keluarga.

### I.3.2. Manfaat

Dimana manfaat ini untuk mempermudah masyarakat untuk mencari gedung bioskop secara cepat dan tepat, sehingga dapat menghemat biaya dan waktu.

## **I.4. Metodologi Penelitian**

### I.4.1. Analisa tentang sistem yang ada.

Pada sistem sebelumnya masyarakat yang ada di Medan hanya dapat melihat melalui media bacaan seperti koran, jadi masyarakat masih mengalami kesulitan dalam mencari lokasi dengan cepat dan tepat secara akurat, oleh sebab itu penulis ingin membuat suatu web yang bisa diakses oleh semua masyarakat yang akan melihat film di gedung bioskop di kota medan.

### I.4.2. Bagaimana sistem yang lama dengan sistem yang akan dirancang.

Sistem informasi lokasi gedung bioskop di kota medan hanya dapat dilihat dari media bacaan seperti koran tanpa menampilkan gambar atau peta lokasi bioskop. Bagi masyarakat umum yang tidak mengetahui secara pasti lokasi gedung bioskop akan bingung dan akan selalu bertanya-tanya untuk mencari gedung bioskop di medan. Oleh sebab itu penulis ingin menyajikan sebuah sistem yang mempunyai basis grafis atau gambar berikut dengan data keruangan beserta atributnya secara online yang bisa diakses dimanapun dan kapan pun melalui layanan media internet.

#### I.4.3. Pengujian / Uji Coba Sistem

Tahap ini dilakukan agar sebelum web di publikasikan tidak mengalami kesalahan lagi atau error. Sehingga masyarakat tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan web yang telah dirancang. Sehingga proses pencarian lokasi gedung bioskop di kota medan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah diinginkan.

#### I.5. Lokasi Penelitian

Pada saat melakukan penelitian ini penulis tidak melakukan riset penulis hanya melakukan Survei di tiap gedung bioskop.

#### I.6. Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika Penulisan skripsi sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem, metodologi yang digunakan serta komponen-komponen yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang.

**BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

pada bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan dan evaluasi terhadap analisa yang berjalan serta membuat desain sistem yang diusulkan.

**BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Pada bab ini berisi tentang tampilan hasil dan uji coba sistem yang dirancang.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran penulis dari skripsi tentang rancangan sistem yang akan dibangun.