

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berawal dari adanya keinginan untuk menyelesaikan segala pekerjaan dengan mudah, manusia berpikir keras untuk membuat segala peralatan yang dianggap dapat merealisasikan keinginannya tersebut. Salah satu contoh nyata dari buah pikiran manusia adalah komputer. Laiknya aspek teknologi informasi lainnya, gabungan dari perangkat keras dan perangkat lunak ini seakan tidak mengenal kata surut atau habis dimakan usia dalam perkembangannya. Semenjak pertama kali ditemukan, objek ini terus-menerus menyedot perhatian para pengembang dan pengamat teknologi, hingga hasilnya (beberapa diantaranya) telah kita nikmati saat ini. Mulai dari berkembangnya hardware komputer itu sendiri, sistem operasinya, hingga fungsi secara keseluruhan dari komputer yang semakin kompleks dan variatif. Perkembangan dan inovasi yang seakan tidak pernah berhenti ini semakin membuat hidup manusia menjadi semakin mudah. Intinya, tidak hanya terbatas guna memecahkan proses perhitungan seperti yang direncanakan sebelumnya, namun kemajuan pesat teknologi informasi ini juga telah mengubah wajah dunia lewat segala kemudahan yang ditawarkan.

Dampak positif dari kemajuan teknologi informasi lain adalah internet, yang merupakan jaringan komputer global dan banyak digemari karena merupakan sumber informasi yang dapat diakses di seluruh dunia. Internet dapat memperkenalkan segala sesuatu secara cepat dan jelas, termasuk mempublikasikan semua fitur teknologi informasi, selain tentunya juga

dipergunakan untuk memperkenalkan suatu individu, lembaga, iklan, dan lain-lain.

Di Indonesia sendiri keberadaan internet telah menjadi suatu kebutuhan mendasar bagi segala macam instansi dan badan usaha lainnya, termasuk dunia perfilman. Perusahaan-perusahaan perfilman, dalam usahanya memasarkan maupun mempromosikan produknya yang berupa film ini merupakan salah satu contoh pihak yang merasakan bagaimana nikmatnya bisnis via internet.

Besarnya minat masyarakat terhadap dunia perfilman, khususnya terhadap film mancanegara, membuat banyak produk film asing berdatangan dan menambah daftar panjang tuntutan untuk fitur berupa subtitle atau teks terjemahan. Besarnya pasokan film luar negeri tidak diikuti dengan kemudahan mendapatkan fitur berupa teks terjemahannya. Berawal dari sinilah, penulis mengangkat sebuah judul skripsi yaitu **“Perancangan Aplikasi Terjemahan Film Berbasis Web”**. Disini penulis mencoba untuk membangun sebuah website yang dapat menampung banyak subtitle atau teks terjemahan dari berbagai film mancanegara, untuk kemudian dapat diambil atau di download oleh para penikmat film demi mendapatkan kenyamanan dalam menonton film-film tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yaitu bagaimana membuat website yang diharapkan mampu menampung dan mendistribusikan fitur dari film

mancanegara yang berupa subtitle atau teks terjemahan bahasa Indonesia kepada para konsumen yang membutuhkan atau lebih dikatakan bagi para pecinta film.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan website ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

#### **1.3.1 Variabel Penelitian**

Website hanya memberikan informasi yang memang dapat dipublikasikan, misalnya deskripsi film, yaitu berupa judul film, waktu rilis, subtitle, sutradara maupun para pemainnya.

#### **1.3.2 Software yang digunakan**

Website dibuat dengan menggunakan beberapa perangkat lunak, antara lain: Apache sebagai web server, Macromedia Dreamweaver MX 2004 sebagai editor pemrograman, Xampplite untuk menjalankan script PHP, MySQL sebagai penampung database, dan Adobe Photoshop CS 2 sebagai desain (tampilan) website.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan website ini antara lain:

- a. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Mengembangkan sekaligus mengaplikasikan wawasan dan kemampuan yang diperoleh selama kurang lebih 4 tahun di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai media informasi yang dapat membantu komunitas pecinta film untuk diakses guna mendapatkan fitur subtitle atau teks terjemahan dari film yang dibutuhkan.
- d. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat Tugas Akhir atau Skripsi.

### **1.5 Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun Skripsi ini, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data:

- a. Studi Pustaka  
Metode ini diterapkan dengan membaca dan memahami literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.
- b. Referensi Internet  
Dengan membaca dan meringkas referensi yang berasal dari internet sebagai bahan penunjang dalam penulisan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan menjadi 5 Bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

## BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori yang akan digunakan untuk pemecahan masalah dalam pembuatan aplikasi ini.

## BAB III: ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis menganalisa sistem yang akan dibuat. Di dalam bab ini juga penulis menguraikan mengenai perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi. Perancangan ini terdiri dari pemodelan sistem dengan DFD, perancangan struktur link web, perancangan interface.

## BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menguraikan langkah-langkah pembuatan website "SUBTITLE.COM" berikut tampilan akhirnya.

## BAB V: PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan sistem kedepannya dan untuk penelitian berikutnya.