

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat membantu aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu diperlukan sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Teknologi komputer merupakan salah satu sarana pendukung yang memberikan informasi secara actual, cara kerja tersistem dan dapat diakses dengan cepat. Pada saat ini teknologi komputer telah banyak digunakan mulai dari bidang pendidikan hingga bidang perdagangan. Untuk itu agar tidak tertinggal, sudah saatnya para pengusaha, badan usaha, lembaga pendidikan, individu, bahkan lembaga pemerintah membuka diri untuk menerima teknologi modern yang dijanjikan.

Informasi pelayanan *ticket reservation* online khususnya. Dimana konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja menggunakan *mobile device* (dalam tulisan ini adalah *Handphone*), Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sarana informasi yaitu berupa sistem WAP.

Model pengembangan system informasi diatas diantaranya adalah WAP. Materi pokok yang akan adalah tentang standart, desain dan implementasi bagaimana system tersebut bekerja dalam hal pelayanan informasi pada *handphone*.

Beberapa topic penting yang dibahas dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

- a. Protocol system berdasar standart *OSI*
- b. *Wireless Application Protocol (WAP)*
- c. Pembuatan aplikasi dalam lingkungan aplikasi nirkabel (*Wireless Application Environment*)
- d. *XHTML for mobile profil* dan *markup language* lainnya yang mendukung WAP.
- e. Teknologi PHP dan My Sql

Tujuan tulisan ini adalah membangun situs WAP untuk reservasi tiket pada bioskop. Kami menggunakan teknologi php yang sudah terintegrasi dengan WAP untuk membangkitkan naskah *XHTML MP*. Situs yang sudah dibuat kemudian ditampilkan dilayar telepon genggam menggunakan simulator dari nokia, *Nokia WAP Proof*, untuk telepon genggam jenis lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: "Bagaimana Perancangan dan Penerapan Simulasi Reservasi Tiket Bioskop Menggunakan Teknologi WAP 2.0".

Dihususkan digalangan di h.n.



1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin melebarnya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan, maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana informasi yang diberikan dari sistem tersebut hanya untuk pengaksesan pemesanan saja :

1. Informasi yang disajikan:
 - a. Studio dan Film
 - b. *Schedule* (Jadwal)
 - c. *Ticket Reservation* (Pemesanan Tiket)
2. Informasi diakses melalui Handphone.
3. Software yang digunakan:
 - a. Windows XP Profesional Service Pack 2
 - b. PHP (Bahasa Pemrograman)
 - c. WML 2.0 (Markup Language)
 - d. MySQL (Database Server)
 - e. WAP Proof 2008 (Emulator Handphone)

1.4. Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Ahli S1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “**AMIKOM**” Yogyakarta.

2. Memaparkan teknologi komputer Pemrograman dalam bentuk sistem *WAP*
3. Membuat sistem *WAP* untuk ticket reservation

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Bagi penulis.

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah di dapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi masyarakat.

Mempermudah masyarakat untuk melakukan transaksi ticket reservation dengan lebih efektif dan efisien.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Pengambilan Data.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini.

2. Analisa Data.

Menganalisis lebih mendalam dari data yang telah didapat.

3. Perancangan Program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan.

Menyusun laporan Skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Uji coba program untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dibagi dalam beberapa bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori, software yang digunakan, serta membahas gambaran umum tentang WAP.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisa yang menjelaskan tentang analisis sistem, dan perancangan sistem informasi tiket menggunakan WAP programming model

BAB IV : PEBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang pembahasan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran

