

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Film adalah salah satu media transfer informasi yang menggabungkan video dengan audio serta hal-hal lain kedalam bentuk visual yang lebih di mengerti dan menarik, dengan menggunakan alur cerita tertentu. Dalam arti lain, film adalah *l'écriture* atau tulisan, yaitu tulisan yang menggambarkan atau menunjukkan ide tertentu.

Film dianggap satu cara baru untuk merekam atau menotasikan gambar dan suara. Film sendiri memiliki banyak jenis seperti dokumenter, fiksi ataupun non fiksi. Belakangan dunia film di Indonesia mengalami kemerosotan baik secara materi ataupun kualitas, namun saat ini para *cineas* mencoba membangun kembali cintra film di Indonesia dengan materi dan kualitas yang lebih membanggakan sebagai pencitraan jati diri bangsa.

Film yang bagus ditopang dengan peralatan yang bagus, dana yang besar, serta *management* yang bagus. Hal tersebut seolah menjadi aturan baku di dunia *cineas*. Disisi lain banyak geliat *cineas* baru yang mencoba berkarya, membentuk kelompok-kelompok *independen* atau bernaung di bawah rumah produksi (*Production House*) atau lebih dikenal dengan kata PH, yang memiliki ruang lingkupnya kecil. PH kecil tentu tidak seprofesional rumah produksi besar, disamping dana yang menjadi permasalahan cukup pelik, *management* juga masih terabaikan.

Kemajuan teknologi dewasa ini, memberikan banyak kemudahan dalam melakukan berbagai macam kegiatan masyarakat, seperti pada bidang pendidikan, hiburan, perdagangan, perkantoran, serta semua aspek kehidupan. Hampir tak ada yang tidak tersentuh teknologi. Dengan kata lain teknologi menjadi kebutuhan *primer* sebagai penopang kehidupan dewasa ini. Mengingat hal tersebut, sistem informasi/aplikasi merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang di *design* untuk mampu membantu atau memberikan kemudahan penggunaannya, dalam membantu setiap hal yang dikerjakan.

Sempat disinggung oleh salah seorang *Cinematografer* Indonesia (Arya Agny) bahwa kelemahan yang ada pada industri film di Indonesia adalah sedikitnya orang yang memikirkan teknologi untuk pendukung kemajuan perfilman, dari mulai perkembangan *cammera, tools* untuk *post production* atau hal lain yang terkait dari mulai *pre production* sampai *post production*. Terlebih pada rumah produksi (PH) kecil yang di garap oleh kelompok kecil atau kelompok independen.

Dalam menghindari kemungkinan *human error*, Ayat al-Quran surat An-Nahl ayat 64 berbunyi :

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

“Dan Kami tidak menurunkan kepadamu Al-Kitab (Al Quran) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.”

Management production pada *production house* adalah menejerial produksi film yang biasanya dilakukan oleh perusahaan, untuk mengatur setiap

kegiatan yang terjadi pada perusahaan. Akan tetapi, dalam melakukan pengolahan data tersebut, sebuah rumah produksi masih melakukan dengan cara manual dan belum menggunakan *system computer*. Sehingga disamping *budgeting* yang tidak jelas, *listing* pada setiap pemakaian *property* yang tidak ada mengakibatkan rentan akan keamanan pasilitas serta kinerja yang terjadi pada perusahaan.

Dari uraian di atas, maka diterapkan dan dirancangnya aplikasi ini dengan harapan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Dalam hal ini akan dirancang sistem Perangkat Lunak (Program Bantu) *Management* Produksi Rumput *Production House* dengan implementasinya menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net 2008 dan database SQL Server 2000.

Dalam hal ini penulis mencoba membuat aplikasi “*Perangkat Lunak Bantu Managememnt Produkksi (Studi Kasus Rumput Production House)*” untuk merekap data transaksi yang terjadi selama produksi. Yang diharapkan pada aplikasi ini adalah mampu memberikan informasi estimasi waktu serta *listing crew*, data penjualan produk dan pemesanan produk yang terjadi pada Rumput *Production House*.

2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat ditemukan beberapa masalah, diantaranya:

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang di rancang untuk membantu pendataan setiap transaksi atau kegiatan produksi pada Rumput *Production House* (PH).

- b. Bagaimana aplikasi tersebut mampu memberikan estimasi waktu terkait produksi film.

3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari masalah yang ada, maka maksud dari penyusunan tugas akhir ini adalah mampu membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi terkait produksi film dan transaksi yang terjadi pada Rumpun *Production House*.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan tugas akhir ini adalah:

- a. Memberikan kemudahan dalam mengatur produksi.
- b. Memberikan fasilitas manajemen data yang terkomputerisasi sehingga dapat menghindari *human error* dalam produksi film dan transaksi di Rumpun *Production House*.

4. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini, yang menjadi pokok batasan permasalahan meliputi :

- a. Sistem yang dirancang mencakup pendataan transaksi.
- b. Pengolahan data produksi.
- c. Pengolahan data transaksi.
- d. Laporan-laporan (Laporan penjualan, laporan pesana produk, dan laporan produksi).

5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem yang menggambarkan alur kerja dari setiap langkah.

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, menggunakan teknik-teknik yang digunakan sebagai bahan acuan pengumpulan data dan informasi, diantaranya :

- a. Observasi dengan mengamati secara langsung kelengkapan bagaimana proses-proses yang terjadi pada setiap sistem untuk dijadikan sebagai bahan analisis.
- b. Wawancara dengan pemilik PH sebagai bahan analisa dalam pendefinisian perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- c. Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literatur, mencari data dan informasi di internet serta buku-buku yang berhubungan dengan sistem yang akan di bangun.

2. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode analisis yang akan digunakan yaitu pendekatan berorientasi objek dengan *Unified Approach (UA)*. *UA* adalah suatu metodologi pengembangan sistem berbasis objek yang menggabungkan proses dan metodologi yang telah ada sebelumnya dan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* sebagai standar pemodelannya. Proses dan tahapan yang ada dalam *UA* merupakan proses-proses terbaik yang diambil dari metode objek yang telah diperkenalkan oleh

Booch, Rumbaugh, dan Jacobson. Tahap Analisis dalam *UA* ditujukan untuk mengidentifikasi kelas-kelas yang terdapat dalam sistem. [Ali Bahrami 1999].

Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi *UA* adalah sebagai berikut: Mengidentifikasi *users/actors* yang akan menggunakan sistem.

a. Identifikasi Aktor

Tahap menganalisis aktor yang akan berinteraksi dengan sistem Pengembangan Diagram *Use Case* dan Diagram Aktifitas Tahap yang menggambarkan alur kerja sistem dalam diagram aktifitas dan menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem dalam diagram *use case*.

b. Pengembangan Diagram Interaksi

Diagram interaksi yang digunakan adalah *sequence diagram*, dalam diagram ini digambarkan interaksi antar objek dalam sistem melalui pesan yang dikirimkan dari objek yang satu terhadap objek yang lain. Identifikasi Kelas-kelas, relasi, atribut dan *method* proses mengidentifikasi kelas, relasi, atribut dan *method* dalam sistem berdasarkan proses sebelumnya.

c. Pemeriksaan terhadap tahap sebelumnya.

Proses pemeriksaan terhadap hasil akhir tahap analisis. Bila terdapat kesalahan maka kembali ke tahap awal analisis bila hasilnya benar maka tahap analisis selesai. [Ali Bahrami 1999].

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari tiap bab dalam laporan tugas akhir ini bertujuan untuk mendapatkan keterarahan dan sistematis dalam penulisan sehingga mudah dipahami, adapun sistematika secara umum dari penulisan laporan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I dituliskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam analisa permasalahan yang ada, dan juga teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab III akan digambarkan organisasi atau instansi yang digunakan sebagai tempat penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab IV dijelaskan cara kerja sistem, identifikasi masalah dan evaluasi sistem, serta perancangan pembangunan aplikasi yang dijabarkan dengan *Use Case Diagram*, *Squence Diagram*, *Activity Diagram* dan struktur basis data.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab V dijelaskan tentang spesifikasi aplikasi, kebutuhan aplikasi, implementasi aplikasi, dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dirumuskan pada pembahasan bab-bab, serta saran yang akan menjadi tolak ukur direkomendasikannya pembangunan sistem lebih lanjut.

