

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi ini, masyarakat dimanjakan dengan berbagai teknologi yang ada. Dimana rata-rata teknologi yang ada pada masa ini sangat memudahkan pekerjaan masyarakat. Hal ini pun terjadi terutama di lingkungan masyarakat Indonesia yang rata-rata dari mereka sangat dipermudah oleh teknologi-teknologi yang ada dan teknologi tersebut semakin lama semakin berkembang dengan seiring berjalannya waktu. Seperti misalnya pada pencarian tempat makan ataupun tempat hiburan yang dapat dicari pada internet dan dapat memberikan jawaban yang akurat pada saat itu juga. Maka dari itu saya ingin merancang sebuah sistem pencarian, khususnya pada bidang *entertainment* seperti tempat karaoke, tempat *reflexology*, tempat *sport centre*, dan tempat *escape room* yang ada di wilayah Tangerang.

Hal ini penulis jadikan topik karena perancangan sistem pencarian tempat hiburan seperti ini belum ada yang mengembangkan sistem pencarian seperti ini khususnya pada bidang *entertainment* karena kalau pada bidang pencarian restoran sudah banyak *developer* yang merancangnya. Untuk itu penulis sangat tertarik untuk mengangkat topik ini karena bagi saya topik ini merupakan sebuah inovasi yang belum pernah dikembangkan sebelumnya.

Meskipun sistem pencarian pada bidang *entertainment* ini merupakan sebuah inovasi baru bagi masyarakat khusus nya di Indonesia.

Tetapi kebutuhan untuk masyarakat di Indonesia khususnya bagi para mahasiswa untuk pergi ke tempat hiburan cukup lah tinggi. Maka dari itu sistem pencarian *entertainment* ini akan sangat membantu para masyarakat di Indonesia khususnya para mahasiswa yang ada di wilayah Tangerang.

Teknologi di dalam komputer sudah banyak yang telah berkembang dan mengalami peningkatan kualitas terutama pada teknologi internet pada *website* yang dapat diakses dengan menggunakan *web browser* yang terdapat di dalam komputer (*personal computer*). Untuk itu penulis merancang sistem pencarian *entertainment* ini berbasis *web* yang memiliki prospek ke depan yang cukup baik. Hal ini dikarenakan *website* dapat diakses baik dari komputer (*personal computer*) ataupun dari *mobile (smartphone)* yang merupakan suatu teknologi yang tidak dapat dilepaskan dari masyarakat Indonesia pada zaman sekarang. Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat sistem pencarian *entertainment* berbasis *web* yang dikhususkan untuk wilayah Tangerang. Penulis akan melakukan perancangan sistem tersebut dengan judul “PERANCANGAN SISTEM PENCARIAN *ENTERTAINMENT BERBASIS WEB*”.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1.2. Rumusan Masalah

Penulis telah mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi terkait dengan latar belakang yang sudah penulis jelaskan di atas yaitu :

- 1) Bagaimana membuat sistem pencarian *entertainment* untuk mencari tempat-tempat *entertainment* berdasarkan daerah yang berada di sekitar wilayah Tangerang?
- 2) Apakah sistem pencarian *entertainment* ini membantu pengguna yang memakai sistem pencarian *entertainment* ini?

## 1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang telah penulis buat dalam perancangan sistem pencarian *entertainment* :

- 1) Penggunaan sistem ini hanya diperuntukkan bagi para pengguna yang memiliki *web browser*.
- 2) Sistem ini hanya menampilkan rute dan alamat tempat *entertainment* sesuai dengan tempat para pengguna melakukan pencarian tempat *entertainment*.
- 3) Hanya di wilayah Tangerang saja yang dapat melakukan pencarian tempat *entertainment*.
- 4) Sistem ini hanya mencari tempat *entertainment* seperti *karaoke*, *reflexology*, *sport centre*, dan *escape room*.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari dilakukannya penelitian skripsi perancangan sistem pencarian *entertainment* ini berbasis *web based* :

- 1) Membantu para pengguna dalam menemukan tempat *entertainment* yang ingin dikunjungi.
- 2) Membantu para pengguna menemukan tempat *entertainment* yang tepat berdasarkan dari *rating* dan komentar dari para pengguna lainnya.

#### 1.5. Timeline Penelitian

Jadi, penelitian ini akan penulis mulai dengan melakukan pengambilan data satu per satu dari Google Maps. Kemudian saya akan mulai mencari tempat-tempat *entertainment* berdasarkan dengan kategori yang sudah saya tentukan.

Pada akhirnya setelah data-data sudah terkumpul Penulis akan mulai merancang *website* dengan menggunakan data-data dari yang sudah saya kumpulkan dari Google Maps.

Tabel 1.1 *Timeline Penelitian*

No.	Kegiatan	Minggu ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Pencarian Data	■	■	■									
2	Analisis Kebutuhan Aplikasi		■	■	■								
3	Perancangan Aplikasi				■	■	■	■	■	■			
4	Testing dan Implementasi					■	■	■	■	■	■	■	
5	Membuat Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■