

Perancangan Sistem Informasi Film Berbasis WEB

¹ Abdul Muni, ² Khairul Ihwan

¹ Sistem Informasi, Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

² Teknik Industri, Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

Email: abdulmuni@live.com.com, ihwanp5@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Informasi Film Berbasis WEB ini dibuat untuk memudahkan dalam penyimpanan data film. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi penyimpanan film yang dimiliki secara mudah dan efisien dalam pengelolaan jenis, genre dan type film. Perkembangan pasar modern yang semakin maju dapat kita lihat dari banyaknya jumlah Film yang terus di rilis dan banyaknya masyarakat dalam menonton film dan memilih judul film yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah pemrosesan data yang akan diolah menjadi sebuah informasi untuk meningkatkan pemilihan film pada data base. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) serta menggunakan database MySQL.

Kata Kunci: Rancang, WEB, Data Base, PHP

ABSTRACT

WEB-Based Film Information System was created to facilitate the storage of film data. The purpose of this research is to develop an information system for storing films that are owned easily and efficiently in managing film types, genres and types. The development of an increasingly advanced modern market can be seen from the large number of films that continue to be released and the number of people watching films and choosing the desired film title. The purpose of this research is to produce a data processing that will be processed into information to improve the selection of films in the database. This system is made using the PHP programming language (Hypertext Preprocessor) and uses a MySQL database.

Keywords: Design, WEB, Database, PHP

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada saat ini, film pun mengalami suatu perkembangan dengan memiliki banyak sekali genre film yang beredar ditengah – tengah masyarakat (Kristanto, J.B, p. 10) [1]. Salah satunya adalah genre di dunia film sudah terdapat banyak judul film, yang menyebabkan penonton kesulitan dalam memilih film. Meskipun dengan klasifikasi genre yang telah ada sekarang ini, tetapi klasifikasi ini terbilang cukup umum karena masih belum dapat mengatasi preferensi genre dari penonton yang berbeda-beda, seperti penonton dengan preferensi film yang memiliki genre action dengan sedikit bumbu komedi, tentu akan berbeda hasilnya dengan film dengan genre komedi dengan bumbu action, sehingga dibutuhkan aplikasi rekomendasi yang dapat mengatur preferensi genre [2].

Di dunia film sudah terdapat banyak judul film, yang menyebabkan penonton kesulitan dalam memilih film. Meskipun dengan klasifikasi genre yang telah ada sekarang ini, tetapi klasifikasi ini terbilang cukup umum karena masih belum dapat mengatasi preferensi genre dari penonton yang berbeda-beda, seperti penonton dengan preferensi film yang memiliki genre action dengan sedikit bumbu komedi, tentu akan berbeda hasilnya dengan film dengan genre komedi dengan bumbu action, sehingga dibutuhkan aplikasi rekomendasi yang dapat mengatur preferensi genre [3].

Pada saat ini industri perfilman baik luar maupun dalam negeri terus memproduksi film layar lebar yang sayang untuk dilewatkan bagi para penggemar film, maka tidak heran jika begitu banyak orang yang melakukan berbagai cara agar dapat menonton film yang sedang di released. Salah satu cara adalah dengan menyaksikannya di bioskop yang mereka inginkan. Namun tidak selamanya mudah untuk menonton film di bioskop, ada beberapa kendala yang seringkali terjadi [4].

Film adalah salah satu media yang paling penting untuk dikaji dan film tidak lagi sekadar dimaknai sebagai karya seni, tetapi lebih sebagai praktik sosial ataupun komunikasi massa. Jowett & Linton menyebutkan bahwa film sebagai salah satu media massa, mampu merefleksikan masyarakat karena ia didesak oleh hakikat komersialnya untuk menyajikan isi yang tingkatnya akan menjamin kemungkinan penonton [5].

Berdasarkan hal itu komputer sebagai salah satu sarana informasi yang sangat baik digunakan dalam pengolahan data. Dengan adanya komputer sebagai alat pengolah data, maka semua pemrosesan data dan informasi baik di suatu perusahaan ataupun instansi dapat diolah dengan cepat, tepat dan akurat [6]. Pemanfaatan komputer dan internet untuk pembuatan

sistem informasi secara online atau berbasis web, hal ini digunakan untuk mengolah data-data yang berhubungan judul, genre dan jenis film yang ready berbasis web, bagi pengguna untuk melihat film apa saja yang ada. Sistem ini dapat menghindari kesalahan dalam pengolahan data dan mempermudah pengguna untuk melihat Film apa saja yang ready. Oleh karena itu sistem informasi yang mampu memenuhi kebutuhan pengelolaan data - data Film yang ada di web. Berdasarkan atas gambaran tersebut, dipilih judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI FILM BERBASIS WEB”.

II. LANDASAN TEORI

Menurut Jogiyanto [7], Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu dan Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang.

Pada awal sejarah film, para sineas semacam Lumiere film yang dibuatnya hanya berkonsep merekam kenyataan yang ada, seperti para pekerja pabrik yang meninggalkan aktifitasnya, suatu peristiwa yang direkamnya tanpa menceritakan kisah apapun atau suatu cerita yang telah direncanakan. Tetapi beberapa tahun kemudian oleh George Milles mengubah kenyataan yang naif itu menjadi suatu kisah yang dibumbui oleh fantasi yang menarik. Hasil dari olahan Milles dari kenyataan menjadi suatu tontonan yang penuh dengan dunia impian [8].

Peneliti menemukan bahwa teks yang berwujud film, terkait dengan konteks sosial budaya dimana teks itu berkembang menyesuaikan situasi dan kondisi dimana teks itu berada melalui penggunaan kalimat dalam bahasa. Artinya, bahasa merupakan medium komunikasi media [9].

Karena fungsi dan tujuan film terutama adalah untuk menjunjung budaya dan bangsa Indonesia, maka cerita-cerita yang diangkat seringkali membawa identitas berbagai suku dan budaya Indonesia. Seperti dikatakan oleh Hanung Bramantyo, film bisa dijadikan basis pemantik gerakan sosial, terutama di kalangan generasi muda. Pemikiran ini juga didukung oleh Yayasan Denny JA, bahwa gerakan anti diskriminasi sengaja didorong melalui film, karena dampaknya lebih massif dan efektif [10].

Tabel 1. Rating Film Berdasarkan Genre

Genre	Rating
Komedi	33,4 %
Cinta	28,4 %
Action	18,4 %
Sejarah	7,9 %
Anak	5,2 %
Horor	3,6 %

Sumber: tribunews.com

Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastic yang dilapisi dengan zatpeka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominant digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa[11].

Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpanan gambar. Dalam bidang sinematografi perihal media penyimpanan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Berturut-turut dikenal media penyimpan selluloid (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini maka film pada awlnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpannya. Sejalan dengan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpanan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

Kini kita berada dalam titik nadir. Sebagai media, apa yang disebut sinema seperti juga radio telah berhasil menyelamatkan dirinya dari bulldozer komunikasi massa elektronik yang begitu fenomenal, yakni TV. Bioskop tetap menjadi kuil gelap yang diziarahi dengan penuh kepercayaan, dan makin kukuh dengan segenap

spektakel audio-visual serba spektakuler, yang tak akan pernah layer gelas seajaib apa pun. Jadi, medianya memang selamat, begitu juga film Amerika.

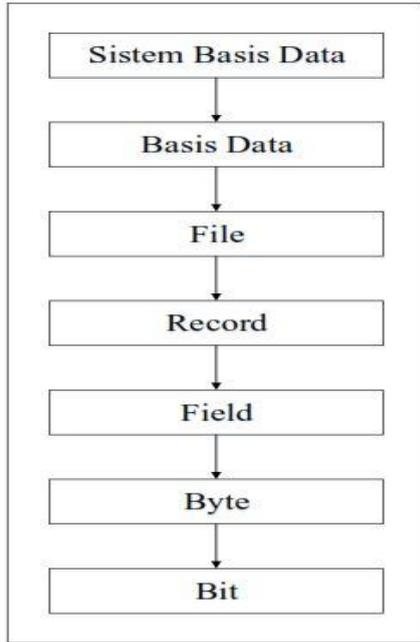
UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis Object-Oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software[12].

Use Case diagram adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari prespektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui cerita bagaimana sebuah system dipakai. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain. Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk model aliran dan kontrol dari aktivitas ke aktivitas lainnya. Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir[13].

Komponen Sistem Basis Data [13] :

1. Perangkat Keras (Hardware)
Perangkat keras yang biasanya terdapat dalam sebuah sistem basis data adalah :
 - a. Komputer (satu untuk sistem yang standalone atau lebih dari satu untuk sistem jaringan).
 - b. Memori sekunder yang on-line (Harddisk).
 - c. Memori sekunder yang off-line (tape atau Removable Disk) untuk keperluan backup data.
 - d. Media / perangkat komunikasi (untuk sistem jaringan).
2. Sistem Operasi (Operating System)
Secara sederhana, sistem operasi merupakan program yang mengaktifkan / memfungsikan sistem komputer, mengendalikan seluruh sumber daya (resource) dalam komputer dan

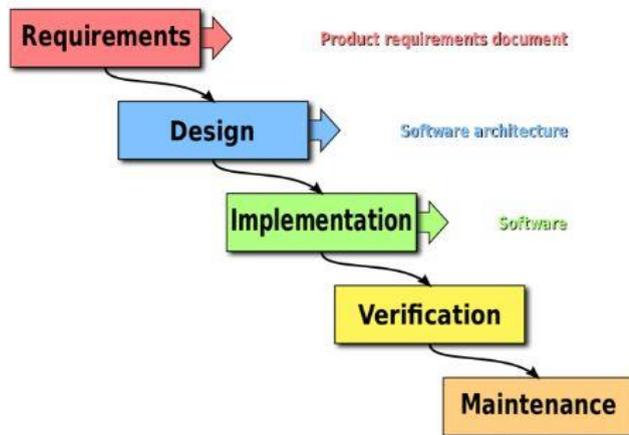
melakukan operasi operasi dasar dalam komputer (operasi I / O, pengelolaan file dan lain-lain).



Gambar 1. Hirarki Data Base

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model pengembangan sistem waterfall dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Pada model Waterfall memiliki beberapa rangkaian tahapan yaitu : analisis kebutuhan, perancangan sistem implementasi sistem, pengujian, sistem dan pemeliharaan. Berikut gambaran model Waterfall [14] :



Gambar 2. Waterfall Model

Metode pengembangan sistem dapat diuraikan masing-masing tahap dalam penelitian sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain

Proses langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Penerapan

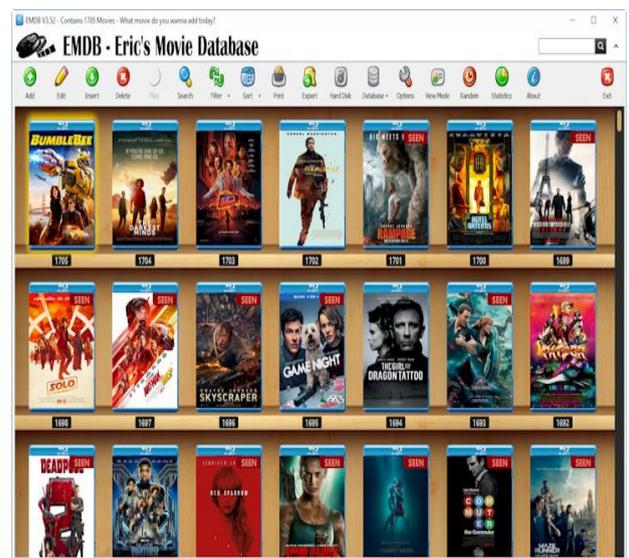
Dalam penerapan kita menjalankan aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang dirancang dan dibutuhkan.

4. Pengujian / Perififikasi

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap desain. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan hasil yang keluar sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pemeliharaan

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi

IV. KESIMPULAN

Dengan terciptanya sistem informasi film berbasis web maka aplikasi ini sudah dapat digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai data base film yang dimiliki setiap orang. Disamping untuk membe [1]rikan informasi mengenai genre film, web ini juga memiliki fungsi sebagai website untuk membantu kita untuk memilah setiap jenis film yang diinputkan dalam sistem.

Dari hasil pembuatan sistem ini dapat ditarik kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan adalah sudah berhasil. Penggunaan aplikasi website dapat mempermudah dalam melakukan penyimpanan dan memilih film berdasarkan genre. Pengelolaan data base film menjadi lebih akurat dan tepat karena tidak lagi menggunakan sistem manual tetapi sistem komputerisasi yang menggunakan database sebagai media penyimpanan data. Website juga dapat menjadi media pengenalan yang menginformasikan film terbaru dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan grafik viewer atau rating pada film.

REFERENSI

- [1] H. Oktavianus, "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di dalam Film Conjuring," *Jurnal E-Komunikasi*, vol. III, p. 2, 2015.
- [2] H. R. Arie Atwa Magriyanti, "FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOMPETENSI KEAHLIAN SMK NEGERI 11 SEMARANG," *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, vol. 13, pp. 123-132, 2020.
- [3] H. M. Assad, "Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Jenis Film Pada The Linz Entertainment Store Kediri Menggunakan Metode Simple Additive Weighting," *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, vol. 1, pp. 1-4, 2018.

- [4] A. S. Rustono Farady Marta, "DAMPAK KEKUATAN INFORMASI FILM NGENEST TERHADAP PENILAIAN KOMUNITAS STAND UP INDONESIA DI JAKARTA," *Jurnal ASPIKOM*, vol. 3, pp. 77-78, 2016.
- [5] I. N. Anshari, "Sistem Klasifikasi dalam Pemutaran Film: Studi Kasus Klasifikasi Film di Kinoki," *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, vol. 17, pp. 220-235, 2014.
- [6] A. Muni, "Analisis Algoritma K-Means Clustering Untuk Menentukan Strategi Promosi Penjualan Sepeda Motor Studi Kasus PT. Alfa Scorpii," *JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI)*, vol. 4, pp. 1-8, 2020.
- [7] A. Suryadi, "Laporan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kaset VCD/DVD Pada Raisya Rental," *Jurnal PETIK*, vol. 5, p. 18, 2019.
- [8] T. Imanto, "FILM SEBAGAI PROSES KREATIF DALAM BAHASA GAMBAR," *Jurnal Komunikasi* Vol. 4 No. 1, Maret 2007, vol. 4, pp. 22-34, 2007.
- [9] Lisa Amelia Angelina Hartono, "Teknik Humor dalam Film Warkop DKI," *Jurnal E-Komunikasi*, vol. 3, pp. 1-10, 2015.
- [10] A. Saryoko, "Sistem Informasi Tiket Bioskop Pada Buaran Teater di Jakarta Timur Berbasis Web," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 13, pp. 98-102, 2017.
- [11] C. Diahloka, "PENGARUH SINETRON TELEVISI DAN FILM TERHADAP PEREKMBANGAN MORAL REMAJA," *Jurnal Reformasi*, vol. 2, pp. 23-29, 2012.
- [12] R. E. P. L. N. Jajang Khairil Azhar, "Implementasi Web Scraping Untuk Menampilkan Informasi Tayangan Film di Bioskop : Book My Show," *Universitas Siliwangi*, vol. 1, pp. 1-7, 2019.
- [13] N. Azwanti, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS BERBASIS WEB DENGAN PEMODELAN UML," *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, vol. 4, pp. 1-14, 2017.
- [14] M. Y. P. Ganda Yoga Swara, "REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP," *Jurnal TEKNOIF*, vol. IV, p. 2, 2016.
- [15] R. A. K. Muhammad Ziqrillah, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS JAVA (STUDI KASUS DI LAPANGAN FUTSAL MAJ TANJUNG BARAT JAKARTA SELATAN)," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, vol. 2, pp. 33-42, 2021.