

LAPORAN PROYEK


KOM 120F/ Basis Data

Screeentalk: Aplikasi Review Film Berbasis Website

Dipersiapkan oleh:

Zaima Firoos Likan	G6401221002
M. Eljalalludin Rummi	G6401221039
Ivan Anugerah Kautsar	G6401221112
M. Raihan Zhafran H.	G6401221124

Departemen Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Institut Pertanian Bogor
2023

	Departemen Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan IPA Institut Pertanian Bogor	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>BASDAT – XXX</i>		<i>1/12</i>
		<i>Revisi</i>		<i>Tgl: 17/01/15</i>

Daftar Isi

1. Ringkasan	3
2. Pendahuluan	3
2.1 Latar Belakang	3
2.2 Rumusan Masalah	4
2.3 Tujuan	4
2.4 Solusi Singkat	4
3. Skema Basis Data	5
3.1 <i>Entity Relation Diagram</i>	5
3.2 Diagram Skematik	5
4. Implementasi	6
4.1 Proses Implementasi	6
4.2 Hasil Implementasi	7
5. Pembagian Kerja dalam Kelompok	8
6. Lampiran	8
6.1 Log Activity Anggota Kelompok	8
6.2 Dokumentasi Studi Lapangan	9
6.3 <i>Links</i> yang Diperlukan	10

1. Ringkasan

Film, merefleksi sekaligus merepresentasi kultur sosial manusia modern. Sementara itu kultur sosial tidak memiliki limitasi. Tentu tidak mengherankan jika jumlah film di dunia menyentuh lebih dari 486.000 film (per 2022) termasuk film panjang, dokumenter, film pendek, animasi, dan film eksperimental (Djanians 2022). Harus digarisbawahi bahwa angka tersebut terus bertambah setiap harinya. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi berbasis website yang dapat menjadi catatan bagi para penonton film untuk melacak berapa banyak film yang sudah ditonton dan nilai-nilai dalam film tersebut. Aplikasi berbasis website ini dikembangkan dengan Bahasa HTML, CSS, PHP, dan SQL dengan nama “Screentalk”.

2. Pendahuluan

2.1. Latar Belakang

“Film is truth, 24 times a second.” –*Jean-Luc Godard*.

Pernyataan Godard sering kali diartikan secara harfiah oleh banyak orang, memantik argumen tentang film hanya sekadar fiksi belaka. Namun, pandangan Godard merujuk kepada film sebagai representasi dari kenyataan pada saat penciptaannya. Sehingga film dianggap sebagai bagian dari pertumbuhan emosional dan intelektual individu, lebih dari sekadar hiburan.

Namun kenapa harus menganggap film penting? Orang-orang pergi ke bioskop untuk pulang membawa pengalaman emosional—terhibur, takut, sedih; “pendekatan”, berpacaran, dan membuang-buang waktu secara sederhana. Namun film melampaui hiburan semata sebab otak manusia adalah spons yang menyerapi narasi kebenaran dan nilai kultural yang dibawa oleh film-film, entah disadari ataupun tidak. Hal inilah yang perlu diperhatikan dan diartikan secara serius, sehingga menulis dan mengulas film menjadi sebuah hal yang disarankan.

Di era ini, perkembangan teknologi dan internet dapat menjadi sarana membantu pekerjaan manusia, tidak terlimitasi pada menulis dan mengulas. Dengan teknologi yang ada, penulisan tradisional dalam buku dapat berubah menjadi penulisan di dalam website untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi saat penulisan secara tradisional. Sebab siapa yang ingin membawa-bawa buku dan pulpen saat kencan?

Oleh karena itu, untuk meringankan kesulitan yang ada dikembangkanlah aplikasi berbasis website dengan nama “Screentalk” yang dapat membantu

penonton-penonton film untuk menuliskan nilai kultural yang mereka dapatkan dari film, mengulas film tersebut, dan melacak film yang telah ditonton.

2.2. Rumusan Masalah

- i. Apa itu Screentalk dan apa fungsinya?
- ii. Apa saja fitur yang dikembangkan dalam Screentalk agar dapat memenuhi kebutuhan?
- iii. Bagaimana proses pembuatan dan penggunaan Screentalk?

2.3. Tujuan

- i. Mengetahui dan menjelaskan Screentalk
- ii. Menjelaskan fitur-fitur dalam Screentalk
- iii. Memahami proses pembuatan dan penggunaan Screentalk

2.4. Solusi Singkat

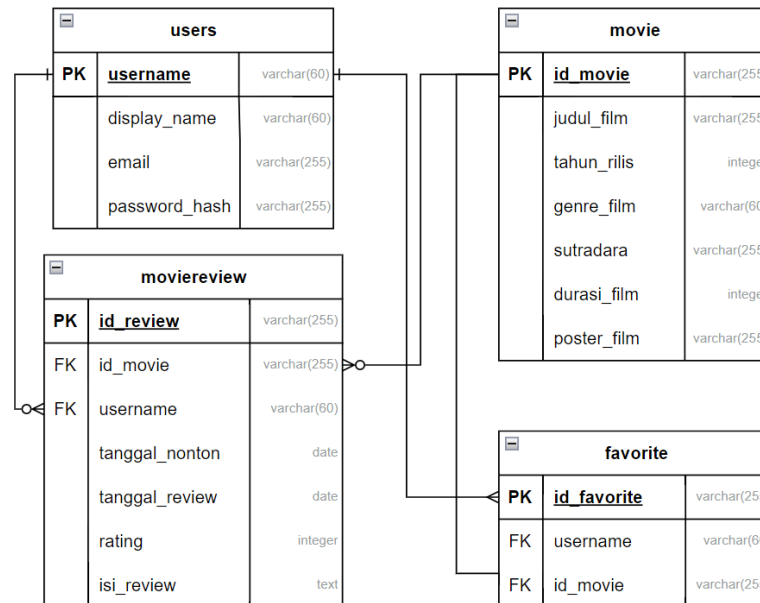
Screentalk adalah aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai medium bagi para penonton film untuk menulis tentang film yang telah mereka tonton dan mengulas film tersebut. Screentalk berfungsi sebagai diary pribadi bagi para pencinta film, di mana mereka dapat mencatat film yang telah disaksikan dan menyampaikan pemikiran mereka tentang film tersebut yang dapat diakses dimanapun. Platform ini memungkinkan pengguna untuk melacak film yang sudah ditonton, menciptakan gambaran menyeluruh tentang perjalanan sinematik mereka. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, Screentalk menjadi alat berharga bagi pecinta film untuk merenungkan pengalaman sinematik.

Screentalk menyediakan 3 fitur utama, yakni *user registration*, *review movie*, dan *database movie reviewed*. *User registration* bertujuan untuk membuat Screentalk menjadi pengalaman spesifik dan individu bagi pengguna dimana pengguna dapat menulis sesuka hati tanpa harus takut pemikiran orang lain. *Review movie* adalah fitur utama yang ditawarkan Screentalk, pada fitur inilah pengguna memasukkan rincian-rincian tentang film yang telah ditonton seperti judul film, tahun rilis film, genre, sutradara, durasi, poster, tanggal pengguna menonton film, rating pengguna terhadap film, dan ulasan pengguna terhadap film. Terakhir, fitur *database movie reviewed* dimana pengguna dapat melihat film-film yang telah mereka ulas serta membaca ulang ulasan mereka terhadap film tersebut. Pada fitur ini pun terdapat fitur *favorite* dan *bookmark* dimana pengguna dapat memberi tanda pada ulasan yang mereka inginkan. Perbedaan fitur *favorite* dan *bookmark* adalah pada fungsinya, dimana *favorite* menandai film yang pengguna sukai dan

bookmark menandai film yang pengguna ingin edit. Selain itu, terdapat juga fitur *edit* ulasan dan hapus ulasan yang dapat digunakan oleh pengguna.

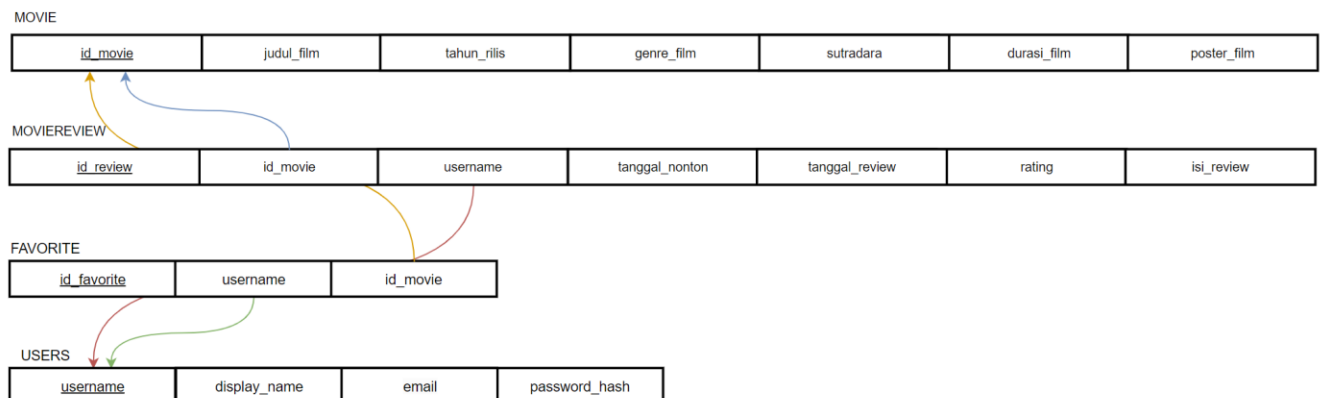
3. Skema Basis Data

3.1. Entity-Relational Diagram



Gambar 1. ERD Screentalk

3.2. Diagram Skematik

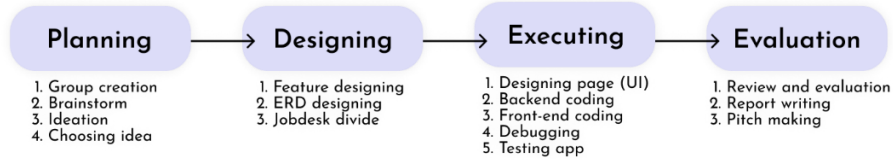


Gambar 2. Diagram skematik Screentalk

4. Implementasi

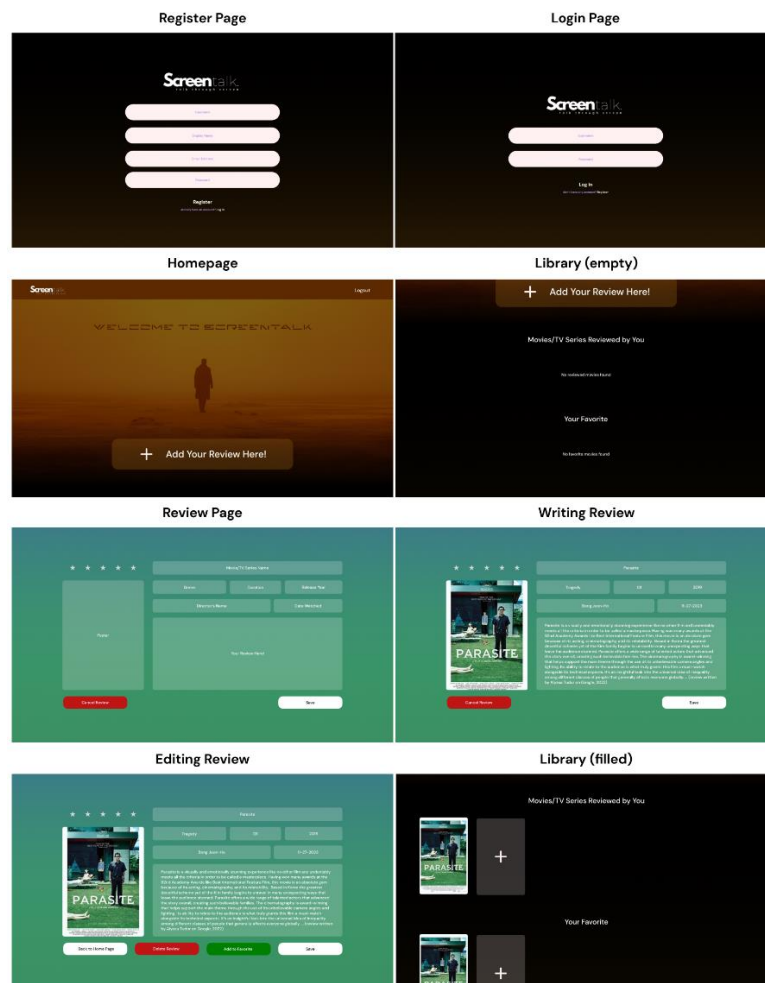
4.1. Proses Implementasi

Proses implementasi pembuatan Screentalk dijelaskan dalam diagram berikut:



Gambar 3. Diagram alur kerja Screentalk

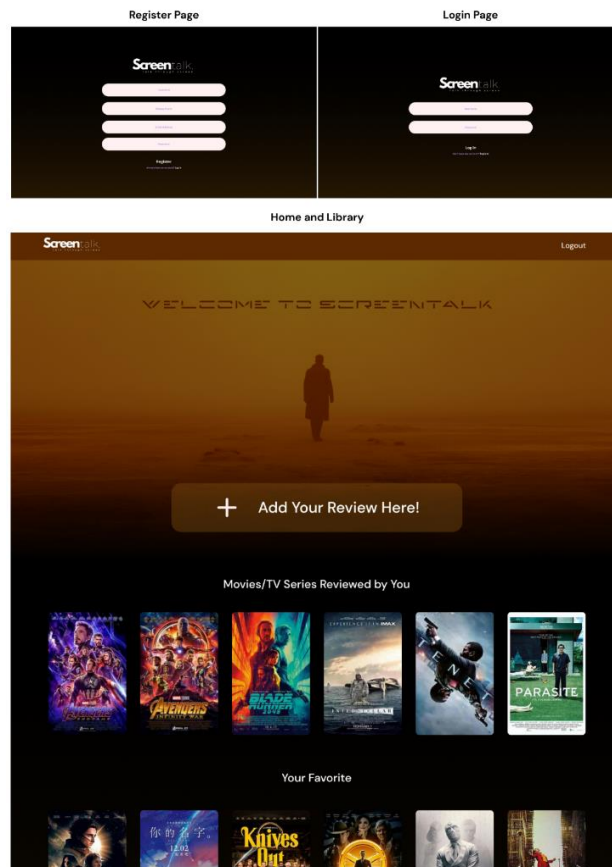
Selanjutnya, user perlu melakukan proses penggunaan seperti Gambar 4.



Gambar 4. Proses penggunaan Screentalk

4.2. Hasil Implementasi

Screentalk memiliki beberapa *pages*, seperti *register page*, *login page*, *home and library*, *reviewing page*, dan *edit review page*. Berikut ditampilkan 3 *pages* yang terdapat dalam Screentalk. *Register page* digunakan oleh user untuk membuat akun dan *login page* selanjutnya dipakai oleh user untuk masuk ke dalam akun mereka. Selanjutnya, *user* akan masuk dan melihat *page home and library* dimana terdapat ulasan yang *user* tulis dan ulasan yang paling *user* sukai.



Gambar 5. Hasil implementasi

Proses CRUD terdapat dalam *page Home and Library*. *Create* dibuat dalam *page reviewing*, hal ini dapat dilakukan dengan menekan tombol “*Add your review here!*”. *Read* dilakukan pada *page Home and Library* dimana *user* dapat melihat ulasan yang telah mereka tulis. *Update* dapat dilakukan *user* dengan menekan ulasan yang mereka ingin edit dan mengedit ulasan tersebut dalam *page review*. Terakhir, proses *delete* dilakukan *user* dalam *page review* untuk. Spesifikasi dari *pages* berada dalam Gambar 4.

5. Pembagian Kerja dalam Kelompok

NIM	Nama	Tugas
G6401221002	Zaima Firoos Likan	Ideation, ERD designing, jobdesk dividing, debugging, testing app, report writing
G6401221039	M. Eljalalludin Rummi	Choosing idea, feature designing, front-end coding, testing app
G6401221112	Ivan Anugerah Kautsar	Choosing idea, feature designing, backend coding, front-end coding, testing app
G6401221124	M. Raihan Zhafran H.	Choosing idea, designing UI, testing app, pitch making

Tabel 1. Tabel pembagian kerja

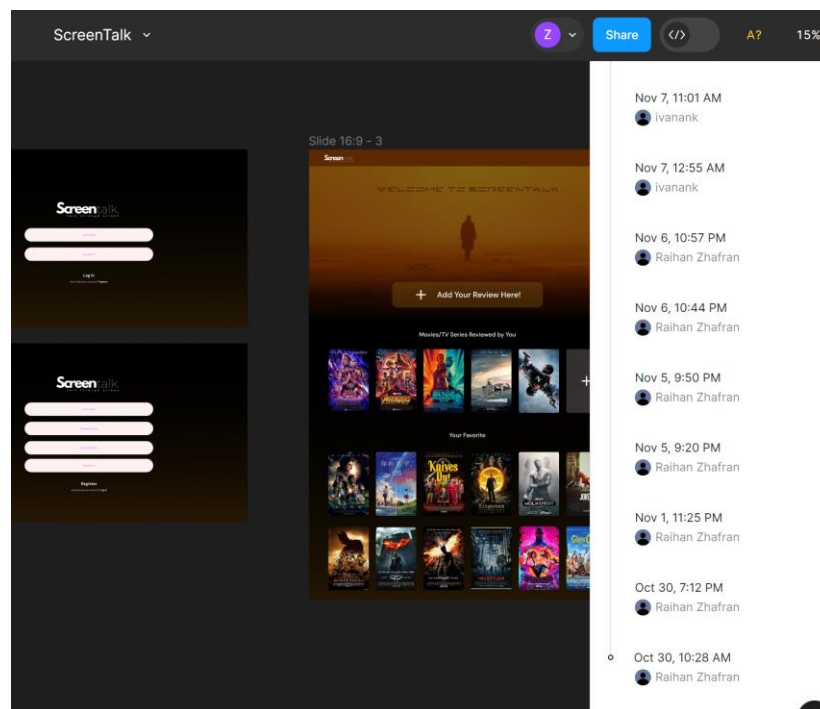
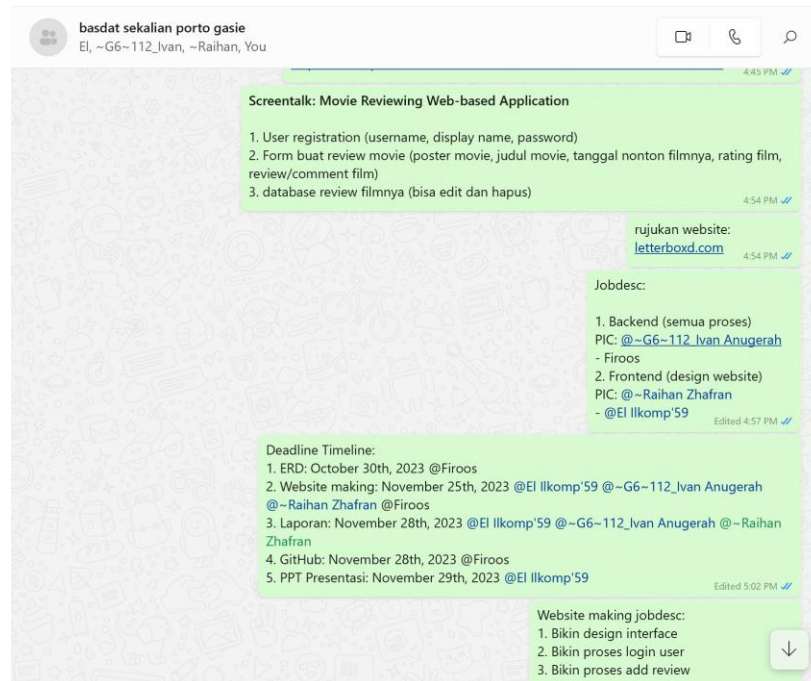
6. Lampiran

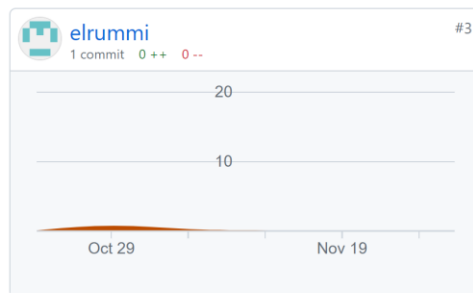
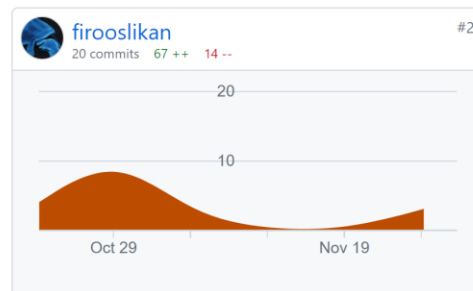
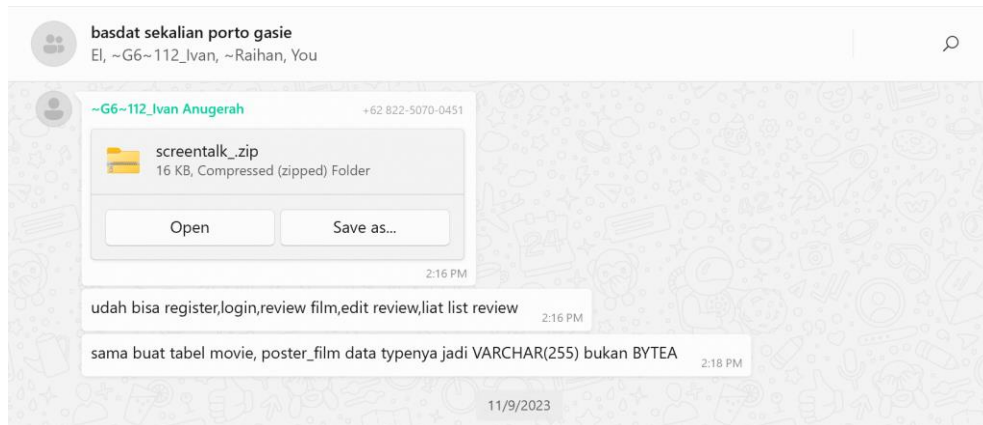
6.1. Log Activity Anggota Kelompok

Tugas	PJ	Anggota	Durasi						
			Okt		Nov				Des
			3	4	1	2	3	4	1
Planning	Zaima Firoos Likan	Seluruh anggota							
Designing	M. Raihan Zhafran H.	Seluruh anggota							
Executing	Ivan Anugerah Kautsar	M. Eljalalludin Rummi							
Evaluation	M. Eljalalludin Rummi	Zaima Firoos Likan							

Tabel 2. Tabel activity log

6.2. Dokumentasi Studi Lapangan





6.3. *Links yang Diperlukan*

- GitHub: [link-github](#)
- ERD: [link-erd](#)
- Figma (UI/UX dan presentasi): [link-figma](#)