

**PERANCANGAN PLATFORM INTERAKTIF UNTUK
DESKRIPSI FILM MENGGUNAKAN FRAMEWORK
IONIC DAN ANGULAR**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Ganendra Bagas K NIM(21.01.4601)

Galih Nur Arafat NIM(21.01.4618)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN PLATFORM INTERAKTIF UNTUK
DESKRIPSI FILM MENGGUNAKAN FRAMEWORK
IONIC DAN ANGULAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Ganendra Bagas K NIM (21.01.4601)

Galih Nur Arafat NIM (21.01.4618)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PLATFORM INTERAKTIF UNTUK

DESKRIPSI FILM MENGGUNAKAN FRAMEWORK

IONIC DAN ANGULAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Nur Arafat

21.01.4618

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 09 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Aryin Claudy Frobenius, M.Kom

NIK. 190302095

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PLATFORM INTERAKTIF UNTUK
DESKRIPSI FILM MENGGUNAKAN FRAMEWORK
IONIC DAN ANGULAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Galih Nur Arafat

21.01.4618

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Galih Nur Arafat
NIM : 21.01.4618

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Platform Interaktif Untuk Deskripsi Film Menggunakan Framework Ionic Dan Angular.

Dosen Pembimbing : Arvin Claudy Frobenius, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Galih Nur Arafat

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Platform Interaktif Untuk Deskripsi Film Dan Evaluasi Pengguna Berbasis Ionic Dan Angular" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Arvin Claudy Frobenius, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyusunan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

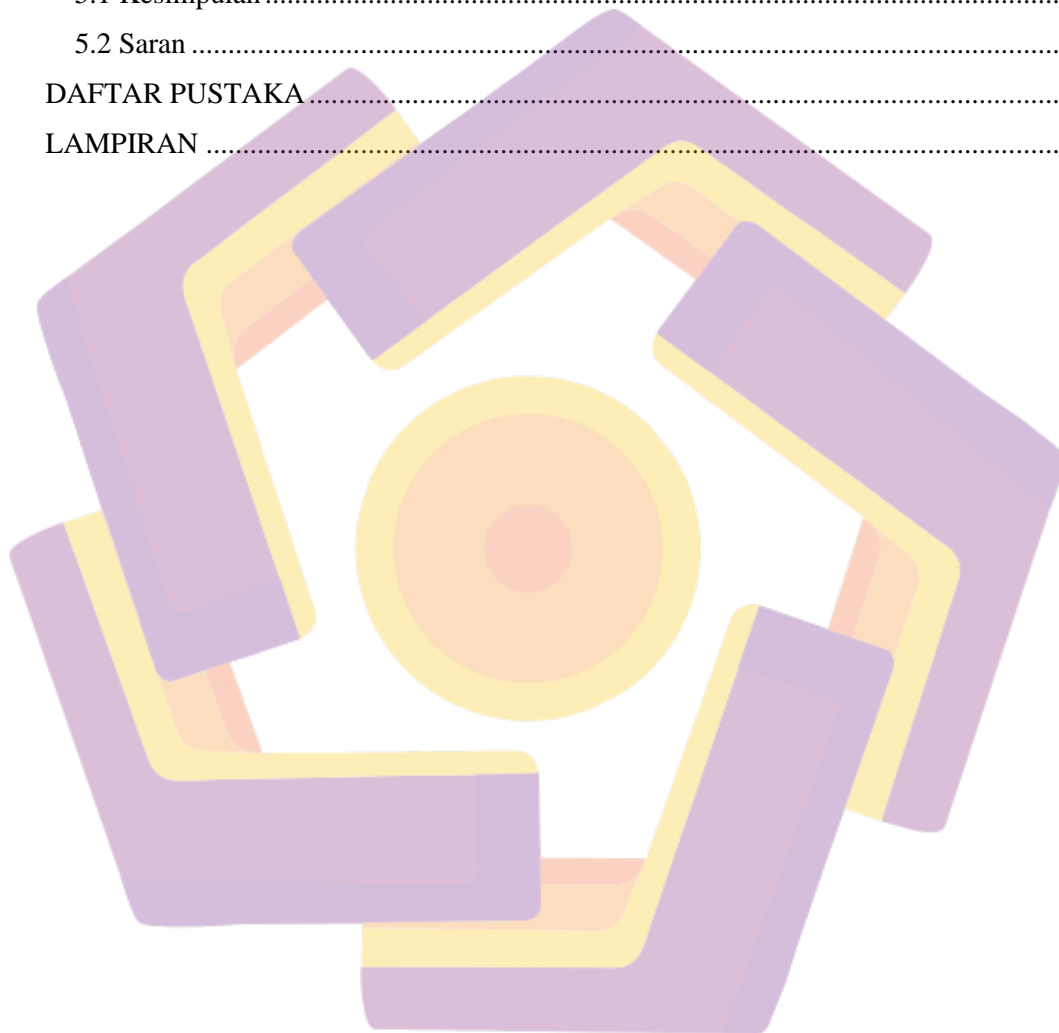
Yogyakarta, 13 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

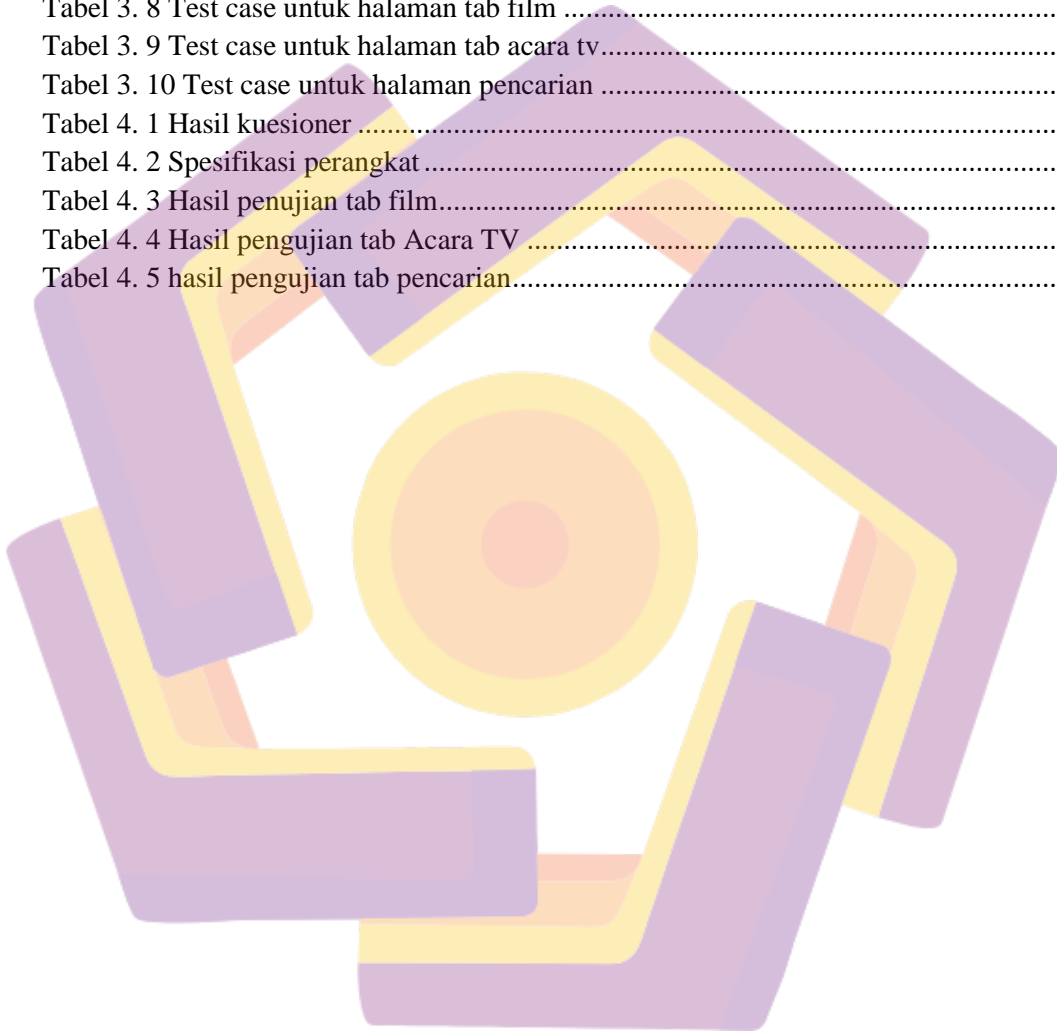
DAFTAR ISI	ii
GAMBAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Literature Review	4
2.2 Literature Review.....	5
2.3 Landasan Teori	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Alur penelitian	12
3.2 Langkah Penelitian	13
3.2.1 Perencanaan	14
3.2.2 Analisis	16
3.2.3 Desain Sistem	18
3.2.4 Pengembangan	24
3.2.5 Testing/Uji Coba.....	26
3.2.6 Implementasi.....	29
3.2.7 Pemeliharaan.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Perencanaan	30
4.2 Analisis	32
4.3 Desain	33
4.3.1 Low Fidelity	33
4.3.2 High Fidelity	38
4.4 Pengembangan	43
4.4.1 Penjelasan per Bagian Acara TV	44

4.4.2	Penjelasan per Bagian Film	46
4.5	Pengujian / Testing	48
4.5.1	Halaman tab film.....	48
4.5.2	Halaman tab Acara TV	49
4.6	Implementasi.....	51
4.7	Pemeliharaan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN		63



GAMBAR TABEL

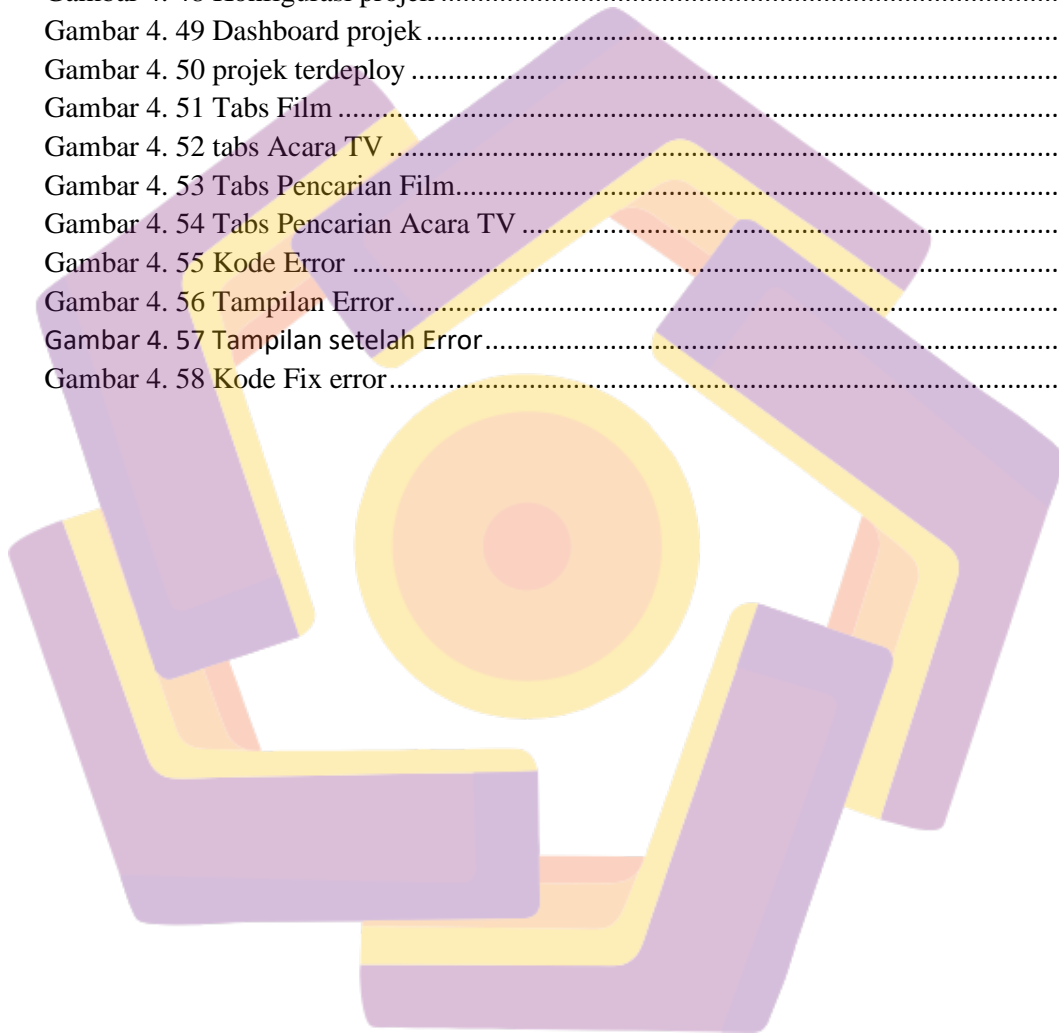
Tabel 3. 1 Pengamatan.....	14
Tabel 3. 2 Pertanyaan Kuesioner	14
Tabel 3. 3 Kebutuhan Fungsional	16
Tabel 3. 4 Kebutuhan Non Fungsional (Hardware).....	17
Tabel 3. 5 Kebutuhan Non Fungsional (Software).....	18
Tabel 3. 6 (Rincian teknologi dan alat pengembangan).....	24
Tabel 3. 7 (Komponen data flow).....	25
Tabel 3. 8 Test case untuk halaman tab film	27
Tabel 3. 9 Test case untuk halaman tab acara tv.....	27
Tabel 3. 10 Test case untuk halaman pencarian	28
Tabel 4. 1 Hasil kuesioner	30
Tabel 4. 2 Spesifikasi perangkat	32
Tabel 4. 3 Hasil pengujian tab film.....	48
Tabel 4. 4 Hasil pengujian tab Acara TV	49
Tabel 4. 5 hasil pengujian tab pencarian.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	12
Gambar 3. 1 Metode SDLC	13
Gambar 3. 2 User Flow.....	19
Gambar 3. 3 Sitemap	19
Gambar 3. 4 Use case	20
Gambar 3. 5 Activity Diagram film.....	20
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pencarian.....	21
Gambar 3. 7 Diagram Sequence	22
Gambar 3. 8 class diagram.....	23
Gambar 4. 1 spesifikasi perangkat.....	32
Gambar 4. 2 Low Fidelity (Tabs film).....	33
Gambar 4. 3 Low Fidelity (Tabs film).....	34
Gambar 4. 4 Low Fidelity (Tabs film).....	34
Gambar 4. 5 Low Fidelity (Tabs Acara TV).....	35
Gambar 4. 6 Low Fidelity (Tabs Acara TV).....	35
Gambar 4. 7 Low Fidelity (Tabs Acara TV).....	36
Gambar 4. 8 Low Fidelity (Tabs Pencarian).....	36
Gambar 4. 9 Low Fidelity (Tabs Pencarian).....	37
Gambar 4. 10 Low Fidelity (Tabs Pencarian).....	37
Gambar 4. 11 High Fidelity (Tabs Film)	38
Gambar 4. 12 High Fidelity (Tabs Film)	39
Gambar 4. 13 High Fidelity (Tabs Film)	39
Gambar 4. 14 High Fidelity (Tabs Acara TV).....	40
Gambar 4. 15 High Fidelity (Tabs Acara TV).....	40
Gambar 4. 16 High Fidelity (Tabs Acara TV).....	41
Gambar 4. 17 High Fidelity (Tabs Pencarian).....	41
Gambar 4. 18 High Fidelity (Tabs Pencarian).....	42
Gambar 4. 19 High Fidelity (Tabs Pencarian).....	42
Gambar 4. 21 API untuk Film	43
Gambar 4. 20 API untuk Acara TV	43
Gambar 4. 22 Kode Route acara TV.....	44
Gambar 4. 23 kode kelas dan variable	44
Gambar 4. 24 Kode API pemanggilan genre Acara TV	44
Gambar 4. 25 Kode API pemanggilan Acara TV populer.....	45
Gambar 4. 26 Kode pemanggilan Acara TV rilis terbaru	45
Gambar 4. 27 Kode Pemanggilan detail informasi Acara TV	45
Gambar 4. 28 Kode pemanggilan trailer Acara TV	45
Gambar 4. 29 Kode API pemanggilan info tanggal rilis Acara TV.....	45
Gambar 4. 30 Kode API pemanggilan untuk pencarian Acara TV	45
Gambar 4. 31 Kode route film	46
Gambar 4. 32 Kode dan variable film.....	46
Gambar 4. 33 Kode API pemanggilan genre	46
Gambar 4. 34 Kode API pemanggilan film populer	46

Gambar 4. 35 Kode API pemanggilan detail info film	47
Gambar 4. 36 Kode API pemanggilan kredit film	47
Gambar 4. 37 Pemanggilan trailer	47
Gambar 4. 38 Pemanggilan rekomendasi film.....	47
Gambar 4. 39 Kode API pemanggilan tanggal rilis.....	47
Gambar 4. 40 Kode pemanggilan pencarian.....	47
Gambar 4. 45 Dashboard Vercel.....	51
Gambar 4. 46 Login page vercel.....	51
Gambar 4. 47 Tampilan Git repository.....	52
Gambar 4. 48 Konfigurasi projek	52
Gambar 4. 49 Dashboard projek.....	53
Gambar 4. 50 projek terdeploy	53
Gambar 4. 51 Tabs Film	54
Gambar 4. 52 tabs Acara TV	54
Gambar 4. 53 Tabs Pencarian Film.....	55
Gambar 4. 54 Tabs Pencarian Acara TV	55
Gambar 4. 55 Kode Error	56
Gambar 4. 56 Tampilan Error.....	56
Gambar 4. 57 Tampilan setelah Error.....	56
Gambar 4. 58 Kode Fix error.....	57



INTISARI

Aplikasi *review* film khusus Indonesia merupakan aplikasi yang jarang sekali terlihat. Adapun aplikasi film global terkemuka seperti IMDb memiliki konsumen dari seluruh dunia, mereka masih memiliki beberapa kekurangan di pasar Indonesia. Beberapa kekurangan tersebut adalah kurangnya *filter* bahasa Indonesia dan regional, serta ketidaktepatan nama film lokal. Karena hal tersebut muncul sebuah gagasan untuk membuat aplikasi ini yang berfokus untuk film Indonesia agar dapat memberikan informasi mengenai film Indonesia dengan mudah untuk film Indonesia tanpa perlu repot mem*filter* dan menerjemahkan bahasa.

Perancangan aplikasi *review* film ini menggunakan metode SDLC. Metode dalam pengerjaan aplikasi ini adalah melakukan pengamatan, identifikasi masalah, menyebar kuesioner, melakukan studi literatur. Setelah itu pada tahap pembuatan aplikasi menggunakan metode SDLC. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan agar bisa mempermudah pengguna mendapat informasi mengenai film Indonesia dan memberikan pengalaman yang menarik bagi pengguna.

Kata kunci: Aplikasi *review*, Teknologi, Website, API, Hiburan



ABSTRACT

Indonesia-specific movie *review* apps are rarely seen. While leading global movie apps like IMDb have consumers from all over the world, they still have some shortcomings in the Indonesian market. Some of these shortcomings are the lack of Indonesian and regional language *filters*, as well as the inaccuracy of local movie names. Because of this, an idea emerged to create this application that focuses on Indonesian films in order to provide information about Indonesian films easily for Indonesian films without the need to bother *filtering* and translating languages.

The design of this movie *review* application uses the SDLC method. The natural method of working on this application is to make observations, identify problems, spread questionnaires, conduct literature studies. After that, the application development stage uses the SDLC method. With this application, it is hoped that it can make it easier for users to get information about Indonesian films and provide an interesting experience for users.

Keyword: App *review*, Technology, Website, API, Entertainment

