

Pengembangan Media Online M-Docs sebagai Media Dokumentasi dan Publikasi Komunitas Film Pendek dan Dokumenter M-DOCS

Augury El Rayeb

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Jaya, Bintaro.

Email : augury.elrayeb@upj.ac.id

Abstrak

Pada era milenial, teknologi informasi dapat digunakan oleh banyak kalangan masyarakat.

Komunitas M-DOCS sebagai wadah bagi kreator-creator yang mendedikasikan diri untuk pengembangan film dokumenter dan film pendek melalui produksi film, ekshibisi dan distribusi, juga pengembangan sumber daya manusia perfilman. Komunitas M-DOCS telah menghasilkan banyak karya, namun karya-karya tersebut tidak memiliki wadah dan sarana publikasi yang memadai sehingga masih sedikit orang yang melihat karya-karya mereka. Hal ini sangat menghambat baik itu dalam hal publikasi karya, distribusi, pengembangan kreatifitas anggota komunitas dan banyak lainnya. Sistem media online M-DOCS diharapkan dapat menyelesaikan masalah hambatan tersebut khususnya dalam hal publikasi karya dan distribusinya.

kata kunci : media online, sistem , film

1.Pendahuluan

Di era milenial, teknologi informasi sudah tersebar pada seluruh kalangan dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Di Indonesia, tidak sedikit perkembangan teknologi informasi yang banyak digunakan untuk membantu manusia, baik itu untuk pekerjaan, kehidupan, maupun dokumentasi (termasuk karya budaya). Teknologi informasi menjadi produk kreatif yang dapat membantu mempermudah kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat saat ini, terutama pada aktifitas dan kegiatan masyarakat Indonesia.

Pada beberapa organisasi, memiliki wadah dan sarana publikasi yang memungkinkan bagi karya-karyanya agar terdokumentasi dan

dapat diakses orang lain adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Yayasan Matahati Indonesia sebagai lembaga yang mewadahi salah satu komunitas perfilman indie dengan nama M-DOCS, merupakan komunitas yang beranggotakan kreator-creator yang mendedikasikan diri untuk pengembangan film dokumenter dan film pendek melalui produksi film, ekshibisi dan distribusi, juga pengembangan sumber daya manusia perfilman.

Komunitas M-DOCS, telah menghasilkan banyak karya, namun karya-karya tersebut tidak memiliki wadah dan sarana publikasi yang memadai sehingga masih sedikit orang yang melihat karya-karya mereka. Meskipun

komunitas M-DOCS sudah memiliki sarana publikasi karya baik itu secara offline maupun online, namun komunitas ini memiliki kendala yaitu baru publikasi secara offline yang berjalan dengan baik (belum memiliki media publikasi secara online). Berawal dari kendala tersebut maka dikembangkanlah media yang memanfaatkan teknologi informasi sehingga komunitas M-DOCS memiliki media untuk dokumentasi dan publikasi secara online yang saling terintegrasi.

Dalam pengembangan media dokumentasi dan publikasi berbasis teknologi informasi untuk M-DOCS, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan melalui wawancara dan analisis kebutuhan komunitas M-DOCS seperti berikut:

1. Terdapat 3 jenis pengguna yang diberikan hak akses berbeda-beda, yaitu; admin, user (registered user) dan guest.
2. Admin memiliki hak akses untuk kelola user (registered user).
3. User memiliki hak akses untuk; kelola poster, kelola blog-nya, kelola programnya, kelola videonya, kelola organisasinya, kelola prestasinya, kelola kegiatannya, kelola slider kontennya, lihat poster, lihat blog, lihat program, lihat video, lihat organisasi, lihat prestasi, lihat kegiatan, lihat slider konten.
4. Guest memiliki hak akses untuk; lihat poster, lihat blog, lihat program, lihat video, lihat organisasi, lihat prestasi, lihat kegiatan, lihat slider konten.

2. Permasalahan

Berdasarkan observasi yang kami lakukan

terdapat beberapa masalah. Masalah-masalah tersebut sebagian besar dapat teratasi dengan pemanfaatan teknologi informasi, diantaranya:

1. Belum adanya pengaturan hak dan kewenangan terhadap karya-karya.
2. Sangat banyak dokumentasi yang perlu dilakukan, namun jika dilakukan secara manual sangat sulit untuk diklasifikasikan dan pengaturannya, baik itu untuk poster, program, video, data organisasi, data prestasi, data kegiatan, dan kontennya.
3. Karya-karya dan prestasi tidak terpublikasi sehingga tidak diketahui masyarakat.

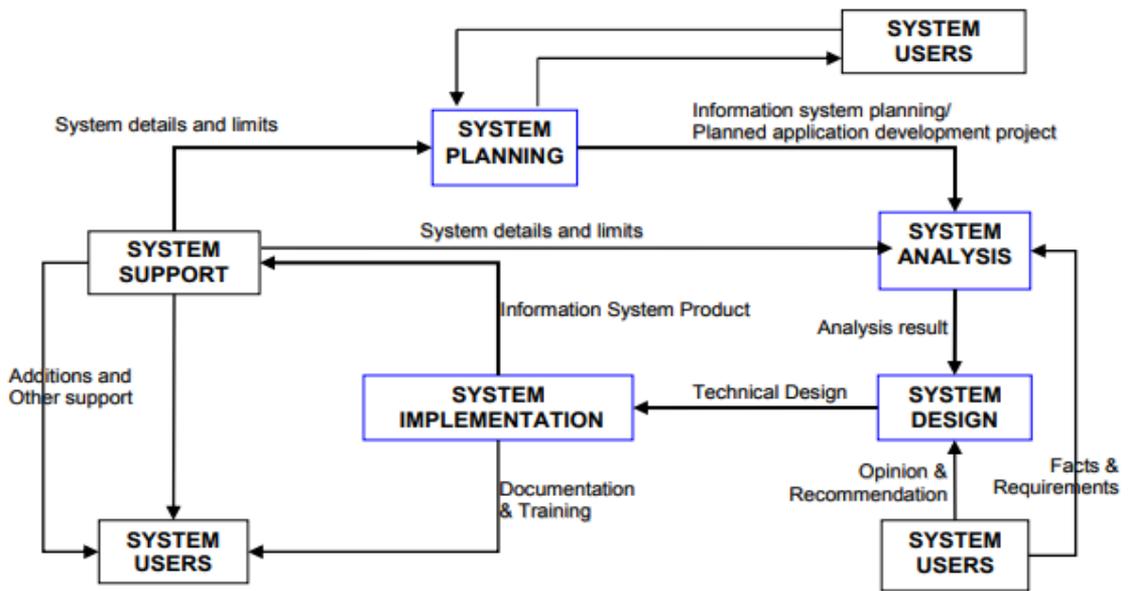
Berdasarkan masalah tersebut dan sejalan dengan perkembangan teknologi informasi maka dikembangkan suatu sistem berbasis teknologi informasi sebagai media online M-DOCS untuk memuat hasil karya film indie para seniman komunitas M-DOCS.

3. Metodologi

SDLC (System Development Life Cycle) adalah model konsep yang digunakan dalam project management yang menjelaskan tahapan yang melibatkan pengembangan proyek sistem informasi (Professionals, 2017). Model konsep SDLC digunakan untuk pengembangan sistem media online M-DOCS. SDLC sebagai model konsep untuk pengembangan sistem informasi menggunakan 6 tahap yaitu :

1. Perencanaan sistem
2. Analisis sistem
3. Desain sistem
4. Selection
5. Implementasi
6. Maintenance

Tahap awal adalah tahap perencanaan sistem. Pada tahap ini, diskusi dibuat antara pengembang sistem dengan pengguna sistem (dalam hal ini pengguna media online M-DOCS). Langkah selanjutnya adalah analisis sistem, analisis yang dilakukan merupakan analisis terhadap sistem saat ini. Hasil dari ini Analisis kemudian digunakan sebagai acuan dalam perancangan sistem. Dalam melakukan analisis sistem, pengguna sistem yang terlibat, fakta akan diperoleh dari pengguna sistem sebagai dasar untuk desain database dan kebutuhan mereka sebagai dasar desain sistem.



Gambar 3.1. Modified SDLC sebagai metode pengembangan sistem. (Augury, 2017)

Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan alat dalam bentuk diagram dan gambar. Diagram digunakan sebagai representasi desain proses dan desain database, sedangkan gambar digunakan sebagai representasi desain visual (mock-up).

Maka itu tahap perancangan sistem menghasilkan desain yang kemudian bergerak ke tahap sistem pelaksanaan. Setelah semua tahapan telah dilakukan dan sistem implementasi telah diterapkan, sehingga langkah selanjutnya adalah pemeliharaan sistem dan untuk pengembangan selanjutnya yang akan dimulai lagi dari tahap perencanaan sistem.

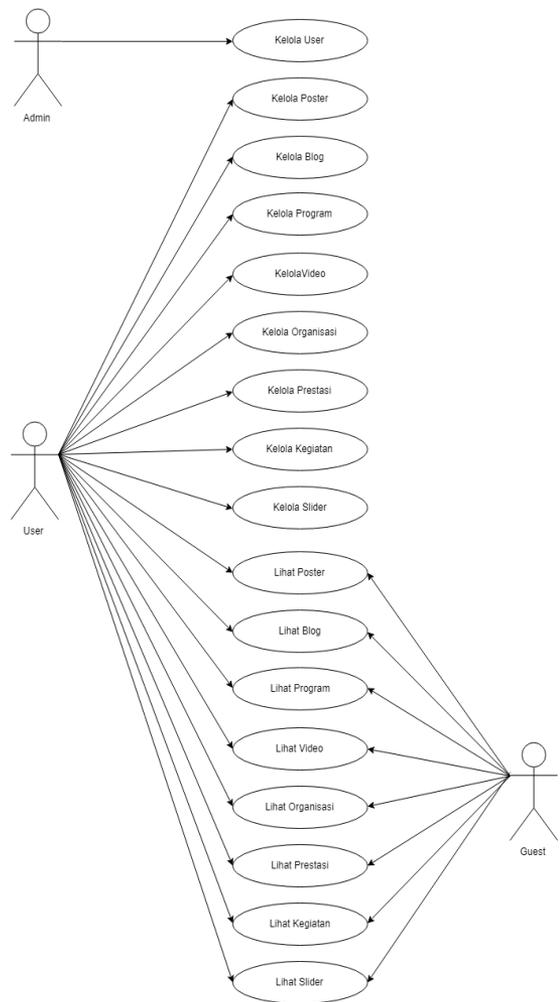
4. Pembahasan

Use case digunakan untuk melakukan klasifikasi dan identifikasi proses-proses sebagai komponen dari sistem yang akan dikembangkan.

a. Diagram Use Case sistem media online M-DOCS.

Berdasarkan use case (lihat gambar 4.1), diasumsikan bahwa admin (setelah melakukan login sebagai verifikasi terhadap otorisasinya) dapat melakukan pengelolaan user (registered user). Pengelolaan user yang dapat dilakukan admin adalah; penambahan user dan penghapusan user.

User (registered user, setelah melakukan login sebagai verifikasi terhadap otorisasinya) dapat melakukan kelola poster, kelola blog-nya, kelola programnya, kelola videonya, kelola organisasinya, kelola prestasinya, kelola kegiatannya, kelola slider kontennya, melihat poster, melihat blog, melihat program, melihat video, melihat data organisasi, lihat data prestasi, lihat dokumentasi kegiatan, lihat slider konten.

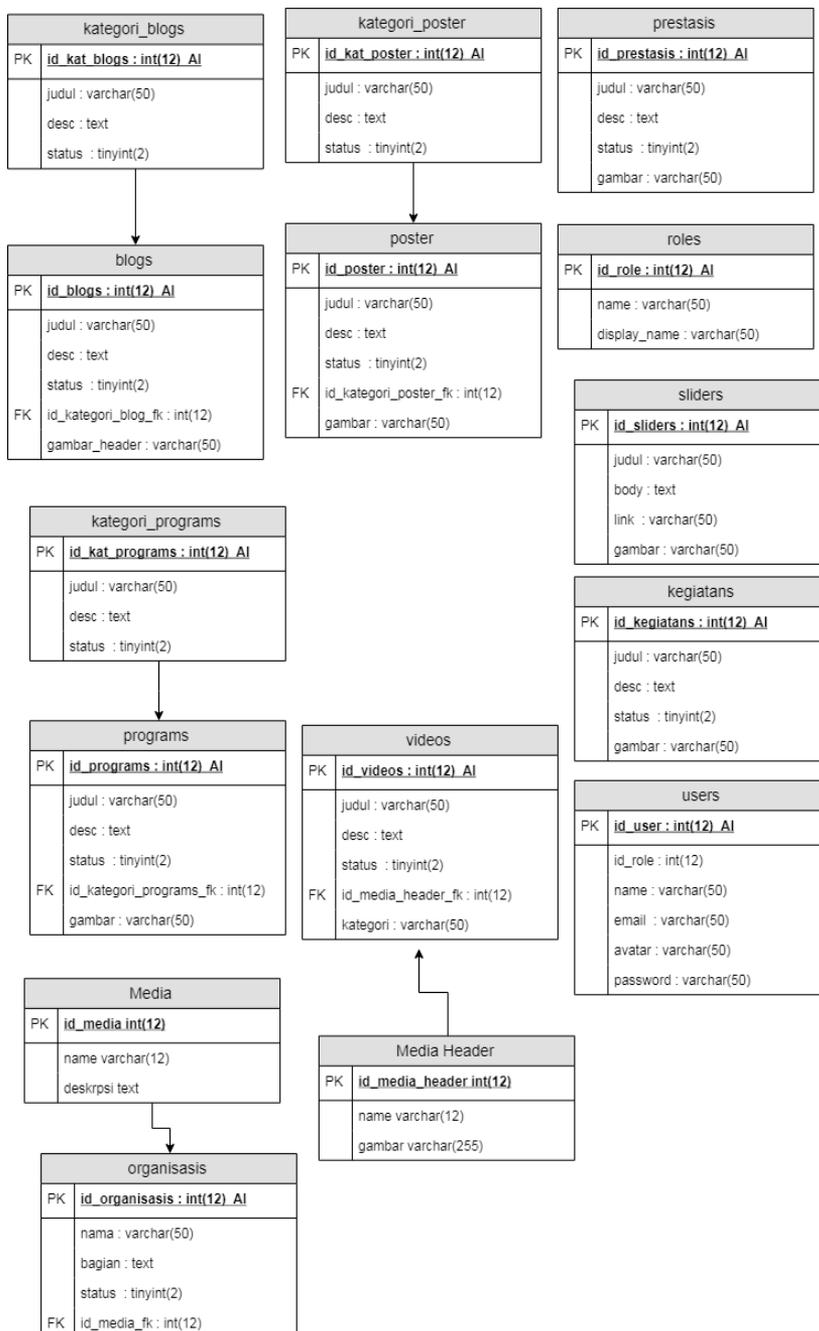


Gambar 4.1. Use Case sistem media online M-DOCS.

Guest (pengguna yang tidak harus login) dapat melihat poster, melihat blog, melihat program, melihat video, melihat data organisasi, lihat data prestasi, lihat dokumentasi kegiatan, lihat slider konten.

b. Class Diagram sistem media online M-DOCS. Dasar dari bangunan utama pengembangan sistem berorientasi objek adalah Object (objek). Untuk menambahkan kemampuan menyimpan informasi, object

juga menyertakan perilaku (operasi) didalamnya. Object biasanya digambarkan dalam bentuk class.



Gambar 4.2. Class Diagram sistem media online M-DOCS.

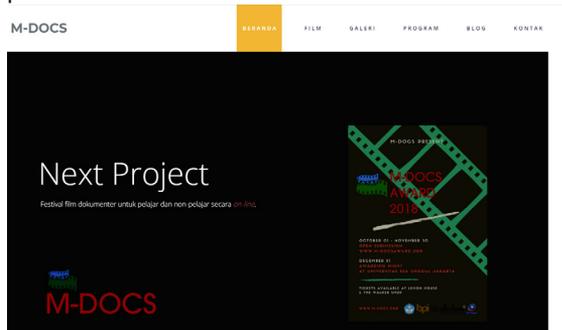
nformasi-informasi dalam suatu class (object) menjelaskan properti-properti dari suatu objek,

menyangkut atribut dan relasi serta nilai-nilai yang dimiliki atribut serta relasi tersebut pada suatu waktu tertentu. (Adi Nugroho, 2011).

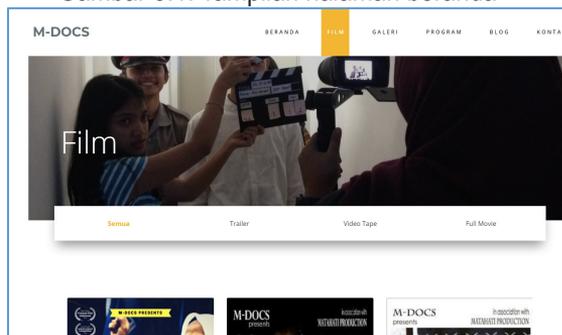
A class is a group of objects that have similar attributes and methods and typically have been put together to perform a specific task (Langer, 2008). Informasi-informasi untuk sistem media online M-DOCS dapat dilihat pada gambar 4.2. Pada gambar 4.2 tersebut terdapat 15 class yang akan menampung informasi-informasi yang diperlukan sistem media online M-DOCS. Informasi-informasi tersebut diantaranya; informasi untuk keperluan kelola user, dokumen poster, dokumen video, dokumen slider konten, dokumen program, dan dokumen kegiatan.

5. Implementasi

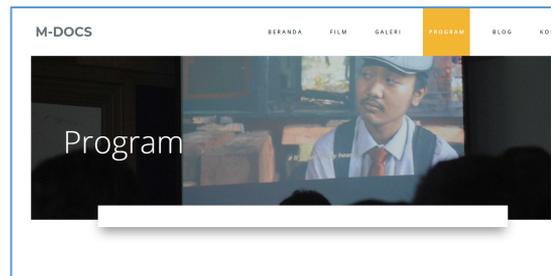
Berikut ini adalah beberapa tampilan utama dari sistem media online M-DOCS yang diimplementasikan.



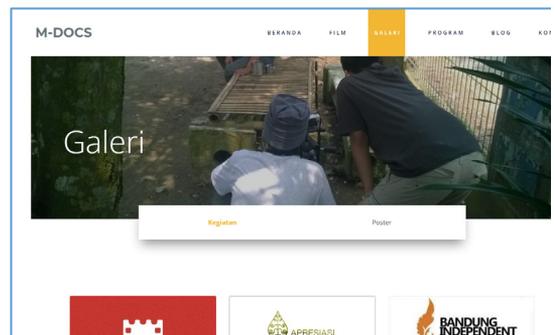
Gambar 5.1. Tampilan halaman beranda



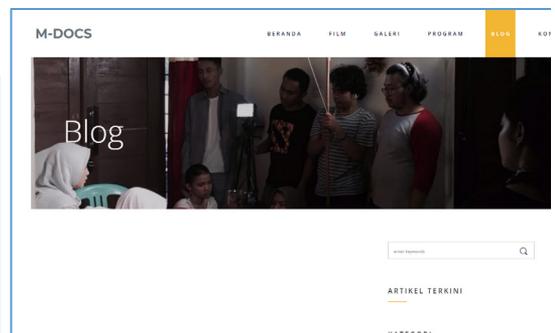
Gambar 5.2. Tampilan halaman film.



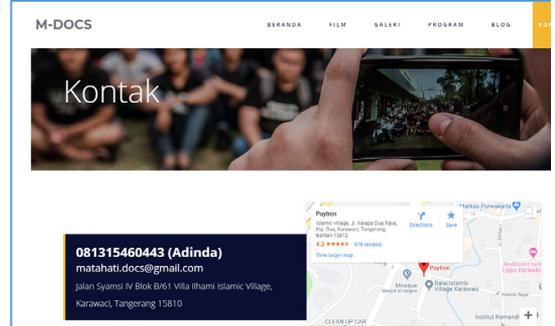
Gambar 5.3. Tampilan halaman galeri.



Gambar 5.4. Tampilan halaman program.



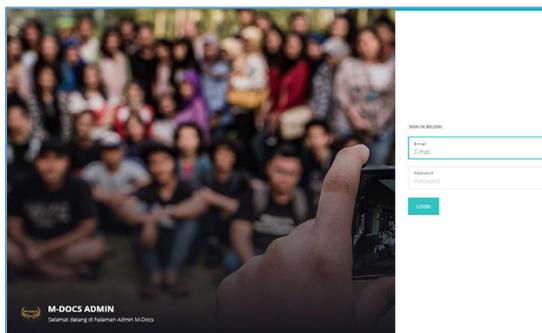
Gambar 5.5. Tampilan halaman blog.



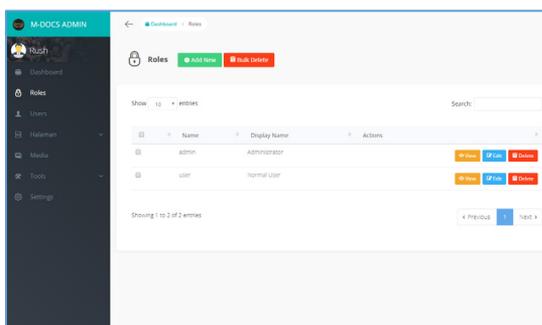
Gambar 5.6. Tampilan halaman kontak.

Seluruh tampilan utama tersebut (lihat gambar 5.1 sampai gambar 5.6) merupakan halaman yang dapat diakses tanpa perlu melakukan login. Tampilan utama tersebut bersifat terbuka, jadi masyarakat bisa melihat karya-karya seniman film indie anggota komunitas M-DOCS.

Berikut adalah halaman atau tampilan yang hanya bisa diakses dengan login:



Gambar 5.7. Tampilan halaman login.



Gambar 5.8. Tampilan halaman dashboard.

6. Kesimpulan

1. Dengan adanya sistem media online M-DOCS ini, komunitas M-DOCS memiliki mekanisme pengaturan hak dan kewenangan

terhadap karya-karya secara online.

2. Dengan adanya sistem media online M-DOCS, pendokumentasian (poster, program, video, data organisasi, data prestasi, data kegiatan, dan kontennya) dilakukan sesuai dengan pengaturan hak dan kewenangan sehingga lebih mudah dan cepat karena tugas pendokumentasiannya terdistribusi.

3. Dengan adanya sistem media online M-DOCS, karya-karya dan prestasi-prestasi yang terdokumentasi secara online ke sistem akan dapat terpublikasi sehingga dapat dilihat dan diketahui masyarakat.

7. Daftar Pustaka

1. Adi Nugroho. "Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data". Penerbit ANDI, Tahun 2011.

2. Professionals, A. o. (2017, September 14). software development methodologies. Retrieved from IT Knowledge Portal: <http://www.itinfo.am/eng/software-development-methodologies/>

3. Augury El Rayeb, Deden Maulana, Dhimas Z. "Web-based Gallery as Portfolio for Art and Design Academia", AICAD 2017, Oktober 2017.

4. Budi Raharjo, Imam Heryanto, Enjang RK. "Modul Pemrograman Web (HTML, PHP, MySQL)". Penerbit Modula, Tahun 2010.