

BAB II

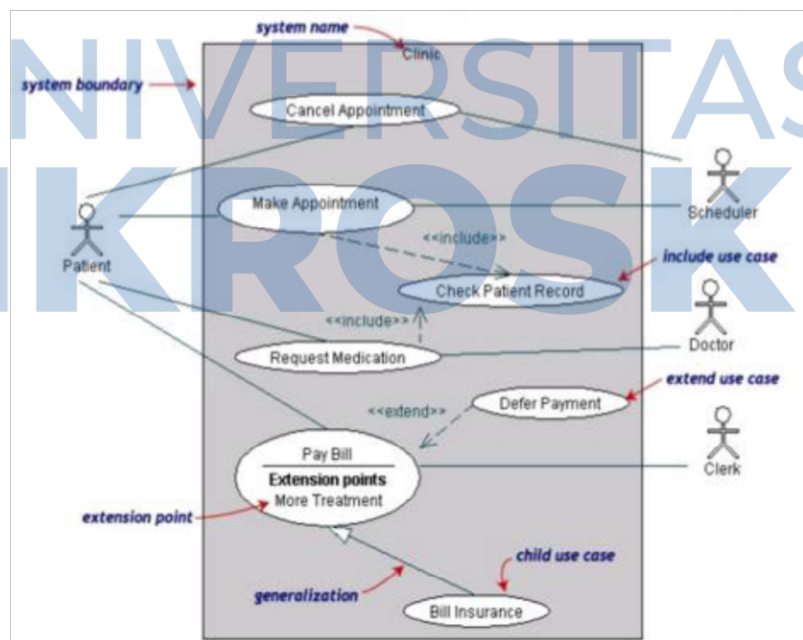
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Use Case

Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah model serta direalisasikan oleh sebuah kolaborasi.

sebuah *use case* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. secara umum, diasumsikan bahwa *use case* yang di-include akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-include dieksekusi secara normal.

Sebuah *use case* dapat di-include oleh lebih dari satu *use case* lain. Oleh karena itu, duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang *common*. sebuah *use case* juga dapat meng-extend *use case* lain dengan *behavior*-nya sendiri. Hubungan generalisasi antar *use case* dapat menunjukkan bahwa *use case* yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain.

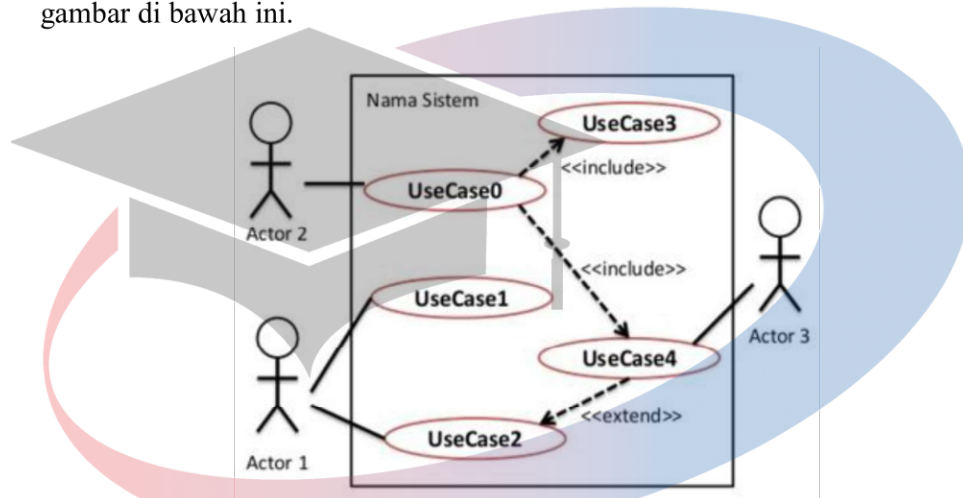


Gambar 2.1 Contoh Diagram Use Case

Langkah - langkah yang dibutuhkan untuk menyusun diagram *use case* :

1. Mengidentifikasi pelaku bisnis
2. Mengidentifikasi *use case* persyaratan bisnis
3. Membuat diagram model *use case*
4. Mendokumentasikan naratif *use case* persyaratan bisnis

Beberapa elemen yang digunakan pada diagram *use case* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Elemen - elemen diagram *use case*

1. Sistem

Sistem menyatakan batasan sistem dalam relasi dengan *actor-actor* yang digunakannya (diluar sistem) dan fitur - fitur yang harus disediakan (dalam sistem)

2. Actor

Actor atau aktor dapat berupa manusia, sistem atau *device* yang memiliki peranan dalam keberhasilan operasi dari sistem.

3. Use Case

Use case mengidentifikasi fitur kunci dari sistem. Tanpa fitur ini, sistem tidak akan memenuhi permintaan *user / actor*. Setiap *use case* mengekspresikan goal dari sistem yang harus dicapai.

4. *Association*

Mengidentifikasi interaksi antar setiap *actor* tertentu dengan setiap *use case* tertentu. Digambarkan dengan garis antara *actor* dengan *use case* yang bersangkutan.

5. *Stereotype*

Memungkinkan perluasan UML tanpa memodifikasinya. Berperan sebagai kualifier pada suatu elemen model.

6. *Dependency*

a. Dependensi <<include>>

- mengidentifikasi hubungan antar dua *use case* dimana yang satu memanggil yang lain
- digambarkan dengan garis putus - putus bermata panah dengan notasi <<include>> pada garis.
- arah mata panah sesuai dengan arah pemanggilan

b. Dependensi <<extend>>

- jika pemanggilan memerlukan adanya kondisi tertentu maka berlaku dependensi <<extend>>
- digambarkan serupa dengan dependensi <<include>> kecuali arah panah berlawanan

7. *Generalization*

mendefinisikan relasi antara dua *actor* atau dua *use case*. salah satunya meng-*inherit* dan menambahkan atau *override* sifat dari yang lainnya. penggambaran menggunakan garis bermata panah kosong dari yang meng-*inherit* mengarah ke yang di-*inherit*. [1]

2.2 Struktur Data dan Basis Data

Telah diketahui bahwa secara fisik data disimpan dalam bentuk kumpulan bit dan direkam dengan basis track di dalam media penyimpanan eksternal. Dalam praktik, untuk kemudahan dalam mengakses data, data disusun dalam suatu struktur logis, menjelaskan bahwa :

1. kumpulan tabel menyusun basis data
2. tabel tersusun atas sejumlah *record*
3. sebuah *record* mengandung sejumlah *field*
4. sebuah *field* disimpan dalam bentuk kumpulan bit.

Pengertian istilah masing – masing di depan adalah seperti berikut :

1. *field* (medan) menyatakan data terkecil yang memiliki makna. istilah lain dari *file* yaitu elemen data, kolom, item dan atribut. contoh *field* yaitu nama seseorang, jumlah barang yang dibeli dan tanggal lahir seseorang.
2. *Record* (rekaman) menyatakan kumpulan dari sejumlah elemen data yang saling terkait. Sebagai contoh, nama, alamat, tanggal lahir dan jenis kelamin dari seseorang menyusun sebuah *record*.
3. Tabel menghimpun sejumlah *record*. sebagai contoh, data pribadi dari semua pegawai disimpan dalam sebuah tabel.
4. Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Sebagai contoh, basis data akademis mengandung tabel - tabel yang berhubungan dengan data mahasiswa, data jurusan, data matakuliah, data pengambilan mata kuliah pada suatu semester dan nilai yang diperoleh mahasiswa.

2.2.1 DBMS

DBMS (*DataBase Management System*) adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas.

DBMS memiliki keuntungan sebagai berikut :

1. Independensi data
DBMS menyediakan pendekatan yang membuat perubahan dalam data tidak membuat program harus berubah
2. Pengaksesan yang efisien terhadap data
DBMS menyediakan berbagai teknik yang canggih sehingga penyimpanan dan pengambilan data dilakukan secara efisien

3. Keamanan dan integritas data

karena data dikendalikan oleh DBMS, DBMS dapat melakukan kendala integritas terhadap data. segala sesuatu yang tidak sesuai dengan definisi suatu *field* dan keterangan yang melekat pada *field* akan ditolak.

4. Administrasi data

Jika sejumlah pemakai berbagi data, pemusatan administrasi data dapat meningkatkan perbaikan yang sangat berarti. Dengan cara seperti ini, duplikasi atau redundansi data dapat diminimalkan.

5. Akses bersamaan dan pemulihan terhadap kegagalan

6. waktu pengembangan aplikasi diperpendek.

Menurut pengaksesannya, basis data dibedakan menjadi empat jenis, yaitu basis data individual, basis data perusahaan, basis data terdistribusi, dan bank data publik.

2.2.2 Jenis Basis Data

Perkembangan basis data dari waktu ke waktu menimbulkan beberapa istilah yang menyatakan tipe basis data :

1. Basis Data Operasi

Basis data operasi adalah basis data yang digunakan untuk menangani transaksi - transaksi di perusahaan. Nama lainnya adalah :

- a. basis data produksi;
- b. basis data transaksi;
- c. basis data area subjek (*subject area database/SADB*);
- d. basis data OLTP (*Online Transaction Processing*)

Basis data pelanggan, basis data SDM, dan basis data distribusi yang digunakan perusahaan adalah contoh basis data operasi.

2. Basis Data Terdistribusi

Basis data terdistribusi adalah basis data yang disebar di beberapa tempat dengan tujuan kalau suatu tempat mengalami masalah, basis data tetap bisa diakses dari tempat lain. Model seperti ini biasanya digunakan pada perusahaan yang mempunyai banyak cabang, misalnya bank.

3. Basis Data Eksternal

Basis data eksternal adalah basis data yang berasal dari luar organisasi. Data yang diperlukan bisa berasal dari penyedia basis data, yang melayani akses data berdasarkan langganan bulanan / tahunan atau berdasarkan jumlah data yang diakses. Data juga bisa diperoleh dari situs - situs web secara gratis. [2]

2.3 E-Commerce

Istilah *E-Commerce* mulai muncul di tahun 1990-an melalui adanya inisiatif untuk merubah paradig transaksi jual beli dan pembayaran dari cara konvensional ke dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan internet.

Terdapat beberapa definisi mengenai *E-Commerce* seperti berikut ini :

1. Kim dan Moon di tahun 1998 menyatakan bahwa *E-Commerce* adalah proses untuk mengantarkan informasi, produk, layanan dan proses pembayaran, melalui kabel telepon , koneksi internet dan akses digital lainnya.
2. Baourakis, Kourgiantakis, dan Migdalas di tahun 2002 menyatakan bahwa *E-Commerce* merupakan bentuk perdagangan barang dan informasi melalui jaringan internet.
3. Quayle di tahun 2002 juga tidak mau kalah untuk menambahkan definisi dari *E-Commerce*, *E-Commerce* didefinisikan sebagai berbagai bentuk pertukaran data elektronik atau *Electronic Data Interchange (EDI)* yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat mobile, E-Mail, perangkat terhubung *mobile*, di dalam jaringan internet dan intranet.
4. Chaffey di tahun 2007 menyempurnakan lagi definisi mengenai *E-Commerce*, dengan mempertimbangkan bahwa di tahun 2007 perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet telah menambah perubahan pada *E-Commerce*, dengan munculnya beragam teknologi keamanan, teknologi pembayaran online, perangkat – perangkat *mobile (Smartphone, handphone, tablet)*, makin banyak organisasi dan pengguna yang terhubung ke internet, dan munculnya berbagai teknologi pengembangan aplikasi berbasis web. Sehingga kemudian dibuatlah

perbaikan definisi dari *E-Commerce*. *E-Commerce* didefinisikan sebagai semua bentuk proses pertukaran informasi antara organisasi dan *stakeholder* berbasis media elektronik yang terhubung ke jaringan internet.

E-Commerce memiliki alur kegiatan secara umum yang melibatkan empat komponen. Keempat komponen itu meliputi :

1. Penjual, pihak penjual dapat berupa pemilik *tool online* bersangkutan atau sejumlah pelaku usaha (apabila *E-Commerce* dalam bentuk *multi tool* di dalamnya atau multi kepemilikan)
2. Konsumen, merupakan pihak yang memegang peran penting di dalam jalannya sebuah *E-Commerce*, sebagaimana pasar dan transaksi langsung di dunia nyata, pada *E-Commerce* pun konsumen adalah raja.
3. Teknologi, teknologi mencakup semua teknologi informasi terkini yang digunakan di dalam jalannya *E-Commerce*. Dimulai dari teknologi web (misalkan PHP dan MySQL), aplikasi *mobile* (misalkan berbasis platform android), keamanan transaksi (misalkan dengan protocol SSL), dukungan Cloud Computing, ERP (*Enterprise Resource Planning*), CRM (*Customer Relationship Management*), POS (*Point Of Sale*), dukungan kurs mata uang dan bahasa seluruh Negara di dunia, *Geographic Information System* (GIS), *Near Field Communication* (NFC), dan sebagainya.
4. Jaringan komputer (internet), hal terakhir yang tidak kalah penting adalah ketersediaan jaringan komputer, khususnya internet. Sehingga mampu melayani seluruh pengguna di seluruh dunia. Bayangkan kemudahan yang diberikan oleh *E-Commerce*. Cukup dengan sebuah komputer dan koneksi internet. Siapapun dapat menjadi penjual maupun pembeli serta melakukan transaksi jual beli dengan cepat, mudah, murah dan lebih hemat. Jaringan komputer (khususnya internet) adalah komponen terpenting. [3]

2.4 Sejarah Film

Di penghujung abad 19, Hindia Belanda adalah sebuah wilayah yang dihuni oleh beragam etnis dari masyarakat pribumi, eropa dan cina. Karena

perdagangan komoditas perkebunan semakin maju, wilayah urban semakin tumbuh dan berkembang. Masyarakat mulai akrab dengan beragam tontonan tradisional seperti wayang orang dan wayang cina hingga modern seperti komidie stamboel membentuk suatu entitas baru yaitu penonton.

Ruang pertunjukan pada masa itu digambarkan sebagai ruang pertemuan berbagai etnis dan tingkatan sosial yang dalam kehidupan sehari-hari terpisah secara kasatmata di berbagai tingkatan pekerjaan dan kawasan tempat tinggal. Pada konteks itulah penonton film terbentuk.

Pemutaran film pertama tercatat dilakukan di Kebon Jahe pada 5 Desember 1900 di rumah seorang Belanda, Tuan Talbot. Film yang diputar adalah Sri Baginda Maharatu Belanda bersama Pangeran Hertog Hendrick memasuki ibu kota Belanda, Den Haag. Pada awal kehadirannya, film hanya ditonton secara eksklusif oleh sekelompok kecil penonton Eropa dalam ruangan – ruangan semi permanen yang digelar secara sporadic.

Keikutsertaan etnis cina dalam bisnis film membuat media ini semakin sering diputar di berbagai tempat di ruangan semi permanen (berdinding gedeg-an nyaman bambu dan beratap seng) atau tanah lapang. Pada awal tahun 1920an gedung bioskop permanen mulai didirikan dan sebagian besar dikuasai oleh orang cina. Bioskop-bioskop dan pemutaran keliling tersebut menyajikan film-film Amerika dan sedikit film Mandarin. Pertunjukan di tanah lapang membuka akses masyarakat pribumi pada film semakin luas, pada titik ini telah dimulai pemisahan ruang, tontonan dan selera masyarakat kelas atas (Eropa dan Cina) dengan masyarakat kelas bawah (pribumi).

Berbanding terbalik dengan awal kemunculannya, pada tahun 1926, hampir 80 persen penonton film adalah pribumi dan Tionghoa. Maka muncul pemahaman bahwa penonton berbahasa Melayu (kemudian Bahasa Indonesia) merupakan penonton potensial untuk film.

Ki Hadjar Dewantara dengan lugas menunjukkan bahwa film menawarkan gambaran tentang hidoep baroe yang tidak dialami rakyat Hindia Belanda saat itu. Gambaran nyata itu dapat dijadikan sumber inspirasi bagi

masyarakat yang mayoritas buta huruf sebagai media pembelajaran yang lebih mudah dimengerti dibandingkan buku. Namun hingga kehadiran Jepang ide film sebagai media pendidikan belum sepenuhnya terealisasi karena produksi film pribumi yang masih rendah, sumber produksi dikuasai etnis Cina yang lebih banyak memproduksi film roman.

Dibandingkan dengan tontonan lain seperti sandiwara atau musik, hingga kini film seringkali ‘dibebani’ tugas tak boleh sekedar menghibur tapi juga harus mendidik penontonnya. Gagasan tentang tugas pendidikan yang diemban film berakar dari kesukaan masyarakat buta huruf terhadap media yang mampu membawa mereka pada kehidupan lain, *hidoep baroe*.

Proposisi 1: film dapat memberikan gambaran nyata tentang kehidupan luar negeri yang lebih maju dalam bentuk yang disukai oleh penonton pribumi yang buta huruf oleh karena itu film memiliki beban untuk menyampaikan pesan pendidikan lebih besar daripada bentuk kesenian lain seperti sandiwara dan musik. [4]

2.5 Seputar Film Indonesia

Film Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mulai bermunculan kembali. Khususnya sejak film *kuldesak* yang dilanjutkan dengan petualangan Sherina, *Ada Apa dengan Cinta*, dan masih banyak lagi. Bahkan, Festival Film Indonesia (FFI) yang dimotori Badan Pertimbangan Perfilman Indonesia akan dihidupkan kembali. Pencarian identitas keindonesiaan dalam dunia perfilman Indonesia sudah berlangsung panjang. Tetapi kenyataannya, hingga saat ini, film nasional yang menghadirkan identitas “cultural pribumi” masih bisa dihitung dengan jari. Padahal, dalam Mukaddimah Anggaran Dasar Karyawan Film dan Televisi 1995 dijelaskan bahwa film mempunyai fungsi yang amat mulia. Film dan televisi bukan semata – mata barang dagangan, tetapi merupakan alat pendidikan dan penerang yang mempunyai daya pengaruh yang besar sekali atas masyarakat, sebagai alat revolusi dapat menyumbang dharma bhaktinya dalam menggalang kesatuan dan persatuan nasional, membina *nation* dan *character building* mencapai masyarakat sosialis Indonesia berdasarkan Pancasila.

Menurut beberapa teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa

zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Seorang pakar film, Seigfried Kracauer menyatakan bahwa pada umumnya dapat dilihat kalau teknik, isi cerita dan perkembangan film suatu bangsa hanya dapat dipahami secara utuh dalam hubungannya dengan pola psikologis aktual bangsa itu. Artinya, perkembangan film Indonesia hanya dapat dipahami dengan baik jika perkembangan itu dilihat dalam hubungannya dengan latar belakang perkembangan sosial budaya bangsa.

Dimulai oleh Usmar Ismail. Pada 1950, Usmar Ismail yang di kemudian hari dikenal sebagai Bapak Perfilman Indonesia mendirikan Perfini (Perusahaan Film Nasional Indonesia) dengan *Darah dan Doa* sebagai produksi pertama. Film ini bukan film pertama Usmar, sebelumnya dia menyutradarai *Harta Karun* dan *Tjitra* untuk perusahaan South Pacific Film. Salah satu tanda film yang bermutu adalah temanya yang abadi. Film seperti itu bisa didaur ulang kapan pun, dengan konteks apa pun, dan senantiasa memberikan makna yang baru serta tidak ketinggalan zaman. [5]



UNIVERSITAS
MIKROSKIL