

IMPLEMENTASI METODE *GRABBING* PADA *WEB* PENYEDIA FILM AKSI

Nurul Adha Oktarini Saputri¹, Desi Ratna Putri²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Jl. Jend. A. Yani No. 3 Seberang Ulu I Palembang, Indonesia

E-mail : ¹ nuruladhaos@binadarma.ac.id, ² desiratnaputri17@gmail.com

Abstrak—Hasil dari penelitian ini adalah membuat *website* film yang dibuat menggunakan teknik *scrapping* yang memanfaatkan *tagging* HTML dengan 3 sumber film yaitu Film APIK, Layarkaca21 (LK21), dan DutaFilm dengan genre Aksi dikarenakan perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat membuat semua hal menjadi mudah. Salah satu perkembangan teknologi yang populer saat ini terdapat pada dunia perfilman, bahkan sudah menyebar di seluruh dunia. Dimasa Pandemi Covid-19 seperti ini mengakses film melalui bioskop bukanlah pilihan yang tepat, oleh karena itu alternatif lain yaitu menggunakan situs internet. Tetapi banyak kendala dalam pencarian film-film yang ingin kita cari, seperti situsnya diblokir, terlalu banyak iklan, bingung ingin mencari genre film dan sebagainya. Metode pengembangan yang digunakan pada *website* ini adalah metode *Web Development Life Cycle* (WDLC). Penelitian ini bertujuan untuk membuat *Website* penyedia film aksi yang mempermudah para pencinta film aksi untuk menonton atau *download* film tersebut. Metode *Grabbing* digunakan dalam penelitian ini untuk mengambil informasi pada suatu halaman *website* yang dituju, kemudian dikumpulkan dalam satu *website* yang baru. Sehingga, apabila ada film baru yang tayang pada suatu *website* dapat dengan mudah untuk didapatkan. *Website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *Framework Laravel* dan menggunakan *tools CURL* dalam berkomunikasi dengan internet protokol.

Keywords— *Website, Grabbing, CURL, Laravel, Film Aksi.*

Abstract—This research resulted in the creation of a movie website built with Thief technology that uses HTML lamas with 3 movie sources namely APIK Film Layarkaca21 (LK21) and DutaFilm with motion type due to technological enthusiasm. Laha Atto Engan Technology Eng L Rat Abate Ada Alman Behkan Ar Loroh Dunia. During a COVID-19 pandemic like this, access through the cinema was not the right choice, so another alternative is to use the website. But there are many obstacles in finding the movies we want to find, such as blocking the site, too many ads, confusion about searching for the genre of the movie etc. The development method used in this study is the Web Development Life Cycle (WDLC) method. This study aims to provide an action movie provider that makes it easy for action movie lovers to watch or download the movie. The grab method was used in this study to retrieve information on a target web page and then collect it on a new page. So, if there is a new movie streaming on a website, it can be obtained easily. This website uses the PHP programming language using the Laravel Framework and uses the CURL tool to communicate with the Internet Protocol.

Keywords— *Website, Grabbing, CURL, Laravel, action movie.*

I. PENDAHULUAN

Film aksi atau laga merupakan salah satu *genre* film dengan ciri khas yang menawarkan ketegangan dan efek spesial yang bisa menarik penontonnya. Berbekal jalan cerita yang menarik dan penampilan para aktornya yang apik, sebagian film aksi pun kini banyak yang telah berhasil meraih sejumlah penghargaan bergensi dan respon masyarakat yang luar biasa. Informasi terkait film aksi saat ini tersedia dengan memanfaatkan teknologi berupa internet, dengan demikian informasi film-film terbaru akan semakin cepat dan mudah diakses maupun ditemukan.

Setiap orang memiliki kegemaran tersendiri dalam menonton sebuah film, mulai dari film bergenre kriminal, komedi, romantis, drama, aksi sampai film fiksi. Masalah yang sering terjadi sekarang para penggemar film terkadang hanya menginginkan *genre* / kategori film tertentu. Misalkan ketika membuka sebuah *website* hanya menampilkan *genre* film aksi. Sehingga para penggemar film aksi tidak harus memilih atau mencari menu kategori lagi. Namun sampai saat ini kebanyakan *website* penyedia film menawarkan semua *genre*, dan itu menyulitkan para

penggemar film aksi untuk mencari film-film yang diinginkannya.

Berdasarkan masalah di atas peneliti mendapatkan ide dan berkeinginan untuk membuat *website* penyedia film khusus film dengan kategori film aksi menggunakan metode *grabbing*. Metode *grabbing* dapat diterapkan ke dalam *website* penyedia film. Dengan metode *grabbing*, informasi film-film aksi terkini ada dalam berbagai *website* penyedia film lainnya, dapat diambil dan diterapkan kedalam satu *website*. Dengan begitu, user hanya perlu membuka satu alamat *website* untuk dapat memperoleh banyak informasi tentang film aksi. Untuk itu, dibuatlah "Implementasi Metode *Grabbing* Pada Web Penyedia Film Aksi".

II. METODE PENELITIAN

Web Development Life Cycle atau disingkat WDLC merupakan metode yang digunakan dalam membangun sebuah *website* dari perencanaan hingga *website* di publikasikan. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui

dalam membangun sebuah *website* dengan metode *Web Development Life Cycle*, yaitu:

1. *Website Planning* atau perencanaan.

Peneliti menggunakan 3 sumber film sekaligus, yang nantinya dari sisi master data (Administrator) bisa melakukan *enable/disable* pada masing-masing sumber film. Teknologi yang peneliti gunakan adalah *framework Laravel*. *Laravel* merupakan *framework* yang *powerfull* serta memiliki banyak fitur, salah satunya adalah *Eloquent Model*. *Laravel* menyertakan *Eloquent*, sebuah *object-relational mapper* (ORM) yang memudahkan *programmer* untuk berinteraksi dengan *database*. Saat menggunakan *Eloquent*, setiap tabel *database* memiliki model terkait yang nantinya digunakan untuk berinteraksi dengan tabel pada *database*. Selain mengambil data dari tabel pada *database*, model *Eloquent* memungkinkan *programmer* untuk menyisipkan, memperbarui, menghapus data dari tabel tersebut. Peneliti juga melakukan *planning* dengan melakukan teknik *grabbing* menggunakan bantuan library *Goutte*. *Goutte* adalah library yang digunakan untuk melakukan *scrapping* (*crawler*) konten *website* yang berbasis PHP. *Goutte* menyediakan API yang bagus untuk membaca data pada *tagging* dan mengekstrak data dari respons HTML/XML.

2. *Website analysis*

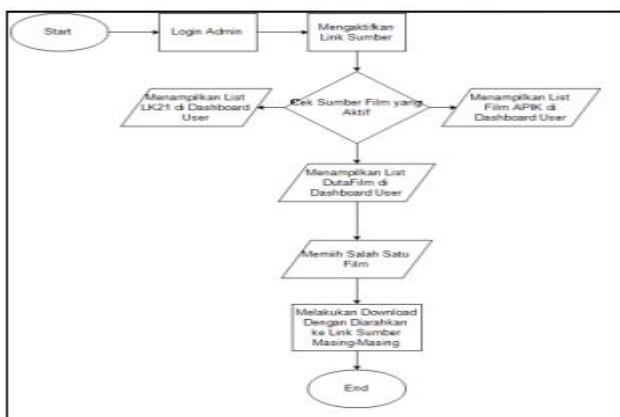
Langkah awal yang peneliti lakukan adalah mencari url yang akan dilakukan teknik *grabbing*, lalu mempelajari struktur tag HTML pada halaman tersebut, kemudian melakukan rancangan struktur data yang nantinya akan digunakan untuk menyimpan hasil *grabbing*. Hasil akhir dari *grabbing* ini adalah menampilkan daftar film berdasarkan sumber film yang diaktifkan dari sisi admin. Pada tahap ini juga peneliti melakukan analisa terhadap penelitian kode program yang nantinya digunakan untuk melakukan teknik *grabbing*.

3. *Website Design dan Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan *design* dan *development*. Adapaun langkah langkahnya sebagai berikut:

a. *Flowchart*

Flowchart merupakan bagaimana alur logika yang akan rapkan pada aplikasi atau sistem yang akan dibuat. Pada diagram ini dapat dilihat cara kerja.



Gbr. 1 *Flowchart*

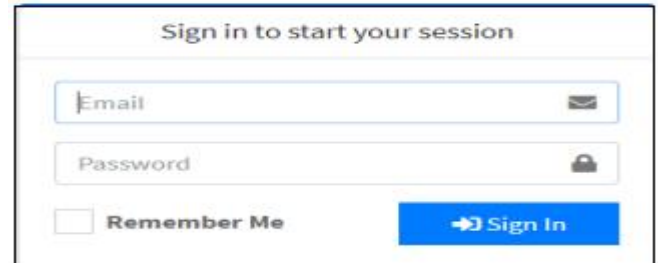
Pada gambar *Flowchart* terdapat langkah kerja dari *website scraping* film diantaranya:

1. *Login*: admin pertama tama akan melakukan *login* kedalam *website*.
2. Mengaktifkan *link* sumber: admin akan mengaktifkan salah satu *link* sumber (Duta Film, Film APIK, atau LK21).
3. Jika admin mengaktifkan *LayarKaca21*, maka yang akan tampil pada *dashboard user* adalah daftar film *Layar Kaca 21*, jika admin mengaktifkan *Duta Film*, maka yang akan tampil pada *dashboard user* adalah daftar film *Duta Film*, atau jika admin mengaktifkan *Film APIK* maka yang akan tampil pada *dashboard user* adalah daftar film pada *Film APIK*.
4. Kemudian pada halaman *dashboard user*, *user* akan memilih salah satu judul film.
5. Lalu *user* akan melakukan *download*, dan akan diarahkan ke *website* sumber.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi *User Interface (UI)* *website* yang berisi *Layout* dibuat menggunakan bahasa HTML dan CSS serta *texteditor* yang digunakan adalah *Sublime Text*. Dari analisis rancangan antarmuka yang telah dibuat berikut tampilan antarmuka:

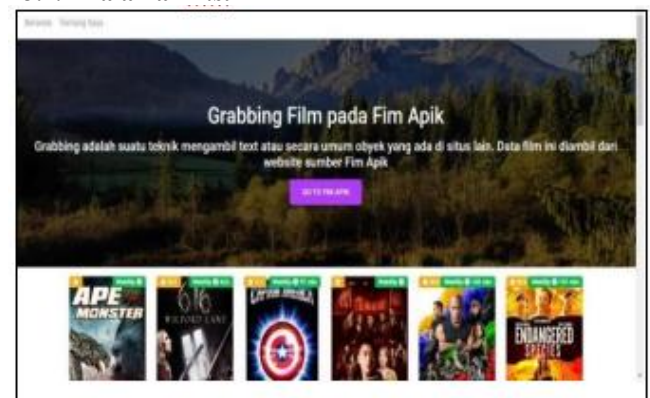
3.1. Halaman *Login Admin*



Gbr. 2 Halaman *Login Admin*

Pada gambar 2 merupakan halaman *login* khusus untuk admin. Dan hanya admin yang memiliki halaman *login*. Admin memasukkan *email* dan *password* untuk dapat mengakses halaman admin.

3.2. Halaman *List Film*



Gbr. 3 halaman *List Film*

Pada gambar 3 adalah halaman *list* film. Yang mana pada halaman ini terdapat *list* film untuk *user*. *List* film yang tampil pada halaman ini tergantung dari *link* yang aktif. Jika admin mengaktifkan *link* Film Apik, maka *list* film yang akan ditampilkan adalah *list* film apik, begitu seterusnya.

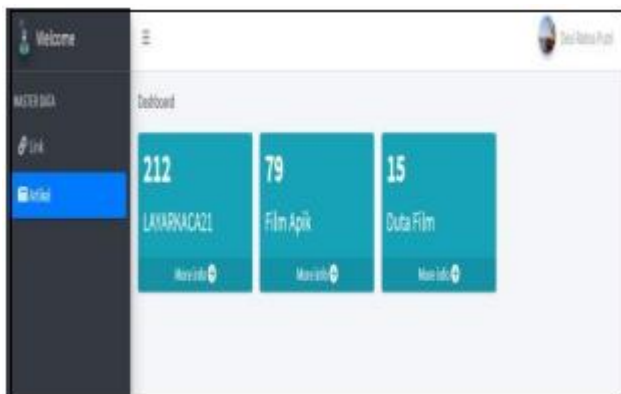
3.3. Halaman Detail Film



Gbr. 4 Halaman Detail Film

Pada gambar 4 adalah halaman detail film. Halaman ini akan tampil ketika *user* mengklik tombol *download* pada *list* film.

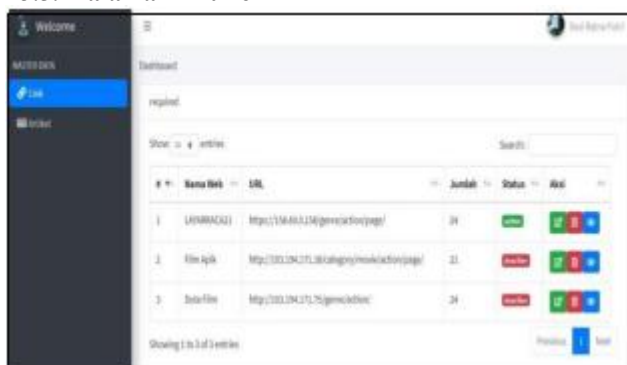
3.4. Halaman Link



Gbr. 5 Halaman Link

Pada gambar 5 merupakan halaman *link* yang mana pada halaman ini admin mengelola data master pada ketiga film. Mulai dari nama *web*, *url* target, dan jumlah per *page* pada halaman target.

3.5. Halaman Artikel



Gbr. 6 Halaman Artikel

Pada gambar 6 merupakan halaman artikel dari sisi admin. Pada halaman ini terdapat total film pada masing-masing film.

3.6. Halaman Grabbing



Gbr. 7 Halaman Grabbing

Pada halaman ini merupakan halaman untuk melakukan teknik *grabbing* pada *url* target. Cara kerja dari *scrapping* ini adalah memasukkan halaman dari *website* sumber sebagai contoh halaman yang akan diambil berada pada halaman ketujuh maka secara otomatis akan mengambil data *informasi* film yang nantinya akan di masukkan ke *database*. Proses ini memerlukan waktu sedikit lebih lama tergantung dari kecepatan *internet*, spesifikasi PC atau Laptop, dan *server*

yang digunakan oleh *website* sumber.

3.7. Pengujian Sistem

Pada pengujian sistem akan dilakukan pengujian dengan metode Black Box Testing. Adapun pengujian yang dilakukan pada Halaman *Grabbing* yaitu Pengujian *Form Login* Admin, Pengujian Halaman Artikel, Pengujian *Form Link*, Pengujian Halaman *Grabbing*, Pengujian Halaman *List Film* dan Pengujian Halaman *Detail Film*.

TABEL 1

Pengujian Halaman
Grabbing

N o	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengisi input page	Input page	Menambah data pada database	Sesuai harapan	valid
2.	Klik tombol crawler ketika input kosong	Input: kosong	Menampilkan pesan harap isi bidang ini	Sesuai harapan	valid

TABEL 2

Pengujian Halaman Artikel

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Klik menu Artikel	Klik artikel	Menampilkan halaman artikel	Sesuai harapan	valid
2.	Klik salah satu sumber Film	Klik sumber film	Menampilkan halaman Grabbing	Sesuai harapan	valid

TABEL 3

Pengujian Halaman List Film

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Buka url home	Home	Menampilkan list film	Sesuai harapan	valid
2.	Klik tombol download	Tombol download	Menampilkan halaman detail film	Sesuai harapan	valid
3.	Klik tombol Goto To Film Apik/Duta/LK21	Tombol Goto	Menuju URL sumber	Sesuai harapan	valid
4.	Klik menu tentang saya	Menu tentang saya	Menampilkan halaman tentang saya	Sesuai harapan	Valid

TABEL 4

Pengujian Halaman Detail

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Klik tab sutradara	Tab sutradara	Menampilkan sutradara	Sesuai harapan	valid
2.	Klik tab download	Tab download	Menuju halaman url detail sumber film	Sesuai harapan	Valid
3.	Klik tab Aktor	Tab aktor	Menampilkan list aktor	Sesuai harapan	Valid

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil studi literatur, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian *web grabbing* untuk data film yang peneliti lakukan, maka kesimpulan yang peneliti dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini berupa *website* yang menampilkan *list* film yang didapat dari sumber film lain serta informasi yang diambil menggunakan metode grabbing atau teknik scrapping menggunakan framework laravel.
2. Sistem yang dibuat menggunakan framework laravel serta library untuk melakukan grabbing yang berfungsi untuk mengambil tag HTML pada website sumber.
3. Implementasi metode grabbing data pada web film memiliki beberapa tahapan serta perbedaan dari masing masing website sumber admin harus memilih dan mengaktifkan sumber film yang akan ditampilkan di halaman utama.
4. Metode grabbing dengan teknik scrapping hanya digunakan untuk proses crawling sehingga dapat mendapatkan setiap struktur HTML mulai dari tag, class, id, serta atribut dari tag tersebut yang nantinya akan di masukan kedalam database film.
5. Tingkat kesulitan pada pembuatan sistem implementasi web scraping lebih ke penyesuaian tag html pada masing masing website sumber, karena memiliki perbedaan tagging dan sktruktur HTML.
6. Jika ingin menambah sebuah website sumber peneliti harus membuat sebuah logika lagi untuk disesuaikan dari setiap struktur dari sumber film yang ada.
7. Genre aksi pada ketiga film diterapkan pada website dengan memanfaatkan teknik scrapping pada masing-masing tag HTML.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT dalam penyelesaian jurnal ini, dan peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini, karena tanpa bantuan pihak-pihak yang terlibat penelitian tidak akan selesai dengan sendirinya. Tak lupa juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada tim JSK yang telah memuat tulisan pada jurnal ini.

REFERENSI

- [1] P. Dauni, E. Ferdiana, C. Slamet dan A. R. Atmadja, "IMPLEMENTASI METODE GRABBING PADA WEB PENYEDIA INFORMASI," JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL.10 NO.2, p. 8, 2017.
- [2] Budhi, G. S, H. D. Setiabudi dan B. Raharjo, "Aplikasi Web Grabber untuk Mengambil Halaman Web Sesuai dengan Keyword yang Diinputkan," 2006.
- [3] K. dan C. Kusumawardhani, "Perancangan dan Implementasi Music Downloader Extension Pada Web Browser Dengan Platform Google Chrome," 2011.

- [4] A. Rosihan, “Teknik Grabbing (Mengambil Teks Dari Situs Lain) Dengan CURL,” 2010.
- [5] Suharsono dan Aswin, “Sistem Temu Kembali Informasi : Tutorial cURL,” 2011.
- [6] L. B. Ilmawan, “MEMBANGUN WEB CRAWLER BERBASIS WEB SERVICE UNTUK,” 2018.
- [7] F. Suharno dan L. Listiyoko, “Aplikasi Berbasis Web dengan Metode Crawling sebagai Cara Pengumpulan Data untuk Mengambil Keputusan,” 2018.
- [8] R. Hanifah dan I. S. Nurhasanah, “IMPLEMENTASI WEB CRAWLING UNTUK MENGUMPULKAN INFORMASI WISATA KULINER DI BANDAR LAMPUNG,” 2018.
- [9] A. Halim, R. D. Nyoto dan N. Safriadi, “Perancangan Aplikasi Web Crawler untuk Menghasilkan Dokumen Teks pada Domain Tertentu,” 2017.
- [10] D. dan E. Mailoa, “Implementasi Web Crawling Untuk Pencarian Harga Sparepart Pada PT Asuransi Sinar Mas,” 2020