

SISTEM INFORMASI KOMUNITAS MINANG DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB

¹⁾Rahmawati Erwin , ²⁾Susafa'ati

¹⁾Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta , ²⁾Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri
Jl. Damai no. 8 warung jati barat, Jaksel

susi_susafaati@yahoo.co.id

Abstract

Community is a group of people who established an association because they have the same interest and interest as religion, occupation, race, and hobbies. To facilitate the public to obtain complete information about the Minang Community, especially for members of the community to exchange information quickly and accurately to stay in touch required web-based electronic information media. The goal to be achieved is to provide space and convenience to the community, especially for members of the community in obtaining information and stay in touch through the internet network.

Keywords: Information System, Community

Abstrak

Komunitas adalah sebuah kelompok orang yang mendirikan suatu perkumpulan karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama misalnya agama, pekerjaan, ras, dan hobi. Untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi lengkap mengenai Komunitas Minang khususnya untuk anggota komunitas untuk saling bertukar informasi yang cepat dan akurat untuk bersilaturahmi diperlukan media informasi elektronik berbasis web. Tujuan yang ingin dicapai adalah menyediakan ruang serta kemudahan kepada masyarakat khususnya untuk anggota komunitas dalam mendapatkan informasi dan bersilaturahmi melalui jaringan internet.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Komunitas

I. PENDAHULUAN

Saat ini adalah zaman dimana semua orang dari berbagai daerah, berbagai suku ras, laki-laki maupun perempuan, tua dan muda berlomba-lomba untuk pergi ke ibu kota untuk mengadu nasib demi kehidupan yang lebih baik. Banyak dari mereka yang harus berpisah dengan keluarga, sanak saudara dan teman seperkampungan. Dalam situasi yang penuh dengan kesibukan dan kondisi ekonomi yang tidak menentu ini terkadang kita tidak dapat lagi untuk bersilaturahmi dan saling menyapa antar sesama warga

khususnya warga Minang yang berada di wilayah Jakarta dan sekitarnya.

Dari hasil analisa dan pengamatan maka penulis dapat mengemukakan beberapa permasalahan pokok yang sedang berjalan, antara lain:

1. Kurang nya informasi atau media komunikasi antar warga minang di Jakarta.
2. Saat ini belum ada kegiatan yang mempertemukan warga minang khusus nya daerah Jakarta.

Maksud dari penulisan ini antara lain:

a. Membuat sebuah aplikasi (*website*) untuk mempromosikan dan memperkenalkan ke publik, agar lebih memudahkan kepada masyarakat untuk mengetahui tentang **Sistem Informasi Berbasis Web Pada Komunitas Minang (Sumatra Barat) di Jakarta** agar lebih memudahkan kepada masyarakat.

b. Memberikan alternatif *web-based application* sebagai media untuk berkomunikasi, selain melalui *email* dan *chatting*, yang memungkinkan digunakan sebagai tempat untuk memperkenalkan atau mengekspresikan diri, khususnya antara sesama anggota, sehingga bisa lebih mengenal satu dengan yang lain, bisa terwujud rasa kebersamaan dan kekompakan, meskipun berada dalam wilayah geografis yang berbeda.

c. Sebagai sarana *online* untuk memudahkan dalam proses penyebaran informasi silaturahmi sesama orang minang.

Ruang lingkup dalam penulisan ini berdasarkan uraian dan batasan masalah meliputi Beranda, Kajian Islami, Artikel, Forum, Galeri, Pengumuman dan Daftar. Informasi yang didapatkan dari sistem yang akan mengakses *website* ini adalah administrasi dan anggota.

I. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk menunjang kelancaran penulisan ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Adapun metode-metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan waterfall (Rosa dan

shalahudin, 2011:28) yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu :

1. Analisa Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem. Berikut merupakan analisis kebutuhan yang diidentifikasi analisis kebutuhan yaitu admin dan kebutuhan user.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak.

Pada tahap perancangan, penulis melakukan perancangan antar muka (*interface*) yang terdapat pada *website* Sistem Informasi Berbasis Web pada Komunitas Minang.

Sedangkan perancangan basis data menggunakan ERD dan LRS.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya. Hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya sudah dapat diimplementasikan.

b. Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan tiga cara untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Pengamatan langsung (*Observation*)

Pengumpulan data dengan pengamatan langsung atau observasi adalah cara pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung pada kegiatan komunitas.

2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode tanya jawab langsung kepada sekretaris untuk

mendapatkan informasi secara lengkap mengenai Komunitas.

3. Studi Pustaka (*Library research*)

Studi pustaka dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.

1. Analisa Kebutuhan Pengguna

a. Admin

Admin dapat merubah tampilan home, menambah, simpan, edit, hapus data kajian dan input kategori. Admin dapat menghapus dan mencetak data anggota dan data artikel. admin dapat menghapus data komentar artikel data forum dan data komentar forum. admin dapat menambah, simpan, edit dan hapus pengumuman dan album galeri.

b. User Anggota

User dapat mendaftar sebagai anggota, berkomentar di forum serta melihat pengumuman dan melihat galeri. User dapat menambahkan dan memberi komentar di artikel dan dapat melihat artikel

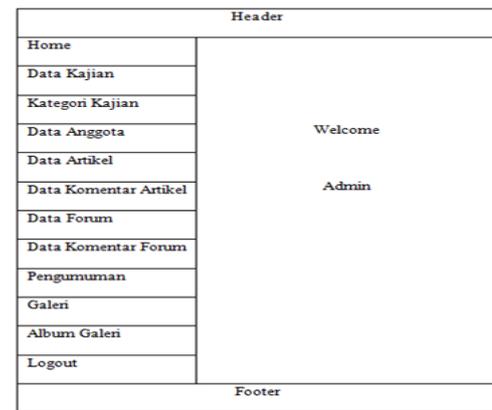
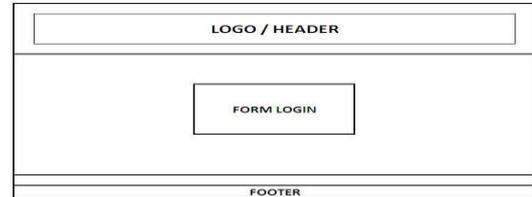
2. Analisa Kebutuhan Sistem

Menyediakan akses untuk anggota Minang, khususnya anggota dapat melihat informasi mengenai komunitas, kajian islami, artikel, galeri, pengumuman serta forum komunitas.

B. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

1. Rancangan Antar Muka , meliputi

a. Rancangan Antar Muka Login Admin



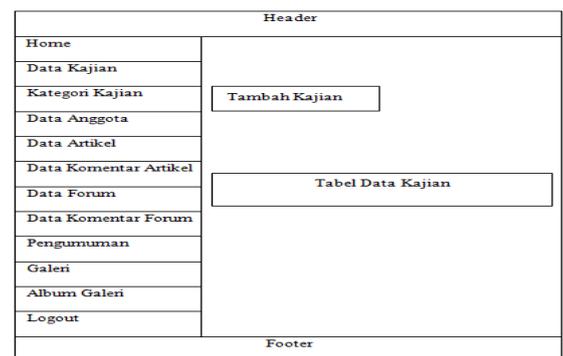
Gambar 1. Rancangan Antar Muka

Login Admin

Gambar 2. Rancangan Halaman Home

b. Rancangan Antar Muka Halaman Home

c. Rancangan Antar Muka Data Kajian



Gambar 3. Rancangan Data Kajian

d. Rancangan Antar Muka Data Anggota

Header	
Home	Data Anggota Tabel Data Anggota
Data Kajian	
Kategori Kajian	
Data Anggota	
Data Artikel	
Data Komentar Artikel	
Data Forum	
Data Komentar Forum	
Pengumuman	
Galeri	
Album Galeri	
Logout	
Footer	

Gambar 4. Rancangan Antar Muka Data Anggota

e. Rancangan Antar Muka Album Galeri

Header	
Home	Data Album Galeri Form Tambah Album Galeri Tabel Data Album Galeri
Data Kajian	
Kategori Kajian	
Data Anggota	
Data Artikel	
Data Komentar Artikel	
Data Forum	
Data Komentar Forum	
Pengumuman	
Galeri	
Album Galeri	
Logout	
Footer	

Gambar 5. Rancangan Album Galeri

2. Rancangan Antar Muka Login Anggota

a. Rancangan Antar Muka Home Anggota

Header						
Home	Kajian Islami	Artikel	Forum	Galeri	Pengumuman	Logout
						Nama Anggota
Content (isi)						
Footer						

Gambar 6. Rancangan Home Anggota

b. Rancangan Antar Muka Kajian Islami

Header						
Home	Kajian Islami	Artikel	Forum	Galeri	Pengumuman	Logout
						Nama Anggota
Content (isi)						
Footer						

Gambar 7. Rancangan Antar Muka Kajian Islami

c. Rancangan Antar Muka Forum

Header						
Home	Kajian Islami	Artikel	Forum	Galeri	Pengumuman	Logout
						Nama Anggota
Isi Forum						
Content (isi)						
						New Comment Comment
Footer						

Gambar 8. Rancangan Antar Muka Forum

3. Rancangan Basis Data

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS).

c. Data Kajian

No	Kategori	Judul	Isi	Gambar	Post Date	Edit Hapus
1	silaturahmi	berkunjung kerumah pak erwin	BERSAMA BERSAMA BULANAN SEPATIL 27 agustus 2017		2017-07-19 18:03:41	Edit Hapus
2	halal bihalal	pengertian halal bihalal	Secara bahasa, halal - bi halal adalah kata - serempak dalam bahasa		2017-07-21 20:25:23	Edit Hapus
3	silaturahmi	pengertian silaturahmi	Marilah kita bertukar tegada Aliah Ta'Ala. Takwa		2017-07-21 20:27:17	Edit Hapus

Gambar 13. Implementasi Data Kajian

d. Data Anggota

No	Email	Nama Anggota	Jenis Kelamin	Alamat	Telepon	Aksi
1	ratna_kd@gmail.com	ratna	wanita	Jakarta, Kemondoran	08129129129	Hapus
2	amri_amri@gmail.com	amri	pria	Kemanggusan	08123123123	Hapus
3	amri@nisa.com	admin	wanita	Jakarta	089jkd	Hapus
4	admin@s.com	amri	pria	Jakarta	asda	Hapus
5	free@free.com	Jakarta	pria	Jakarta	ramakd	Hapus
6	amrinisa@gmail.com	judis	pria	Jakarta	08571001011	Hapus
7	amri@amri.com	Amri	pria	Jakarta	021999999	Hapus
8	rahmasawatiernin21@gmail.com	rahmasawati	wanita	jalan kebun kelapa	083813634922	Hapus
9	erwanaja@yahoo.com	Rahma Erwan	wanita	Jl. Terus	08529083222	Hapus

Gambar 14. Implementasi Data Anggota

e. Data Forum

No	Album	Foto	Keterangan	Post Date	Edit Hapus
1	Halal Bihalal		silaturahmi anak remaja	2017-07-21	Edit Hapus
2	Silaturahmi		menjaga silaturahmi	2017-07-21	Edit Hapus
3	Minang		diri minang	2017-07-21	Edit Hapus
4	Minang		rumah adat	2017-07-21	Edit Hapus
5	Minang		sum Gadang	2017-07-21	Edit Hapus

Gambar 15. Implementasi Data Forum

f. Data Galery

No	Judul	Isi	Dibuat Oleh	Tanggal Posting	Hapus
1	Santunan Fakir Miskin	mari kita melakukan - dana untuk warga yang membutuhkan	rahma@gmail.com	2017-07-21 21:25:10	Hapus

Gambar 16. Implementasi Data Galery

III. KESIMPULAN

Setelah mengamati dan mempelajari, penulis mengambil kesimpulan mengenai sistem informasi berbasis *web* pada komunitas minang (Sumatera Barat) di Jakarta, kesimpulan tersebut antara lain yaitu:

1. *Website* yang dibuat oleh penulis ini berperan sebagai tempat silaturahmi, khususnya warga minang di Jakarta.
2. Informasi yang ditampilkan sesuai dengan konsep *website*. Dari segi penyampaian cukup singkat dan mudah dipahami.
3. Penyampaian informasi melalui *website* mampu menyediakan informasi dalam bentuk teks dan gambar yang membantu *website* tersebut lebih menarik untuk dilihat.
4. Penggunaan *Macromedia Dreamweaver CS6* sangat membantu untuk membuat sebuah *website* yang dinamis maupun statis dan dalam pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk melakukan proses masukan data ke dalam *database*.
5. Dari segi kualitas kecepatan pengunduhannya sudah cukup memadai, karena tidak terlalu banyak menggunakan gambar dan animasi yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP & My SQL secara otodidak*. Jakarta: MEDIA KITA.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Hidayat, Rahmat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT. ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Jatnika, Hendra. (2013). *Pengantar Sistem Basis Data Memahami Konsep Dasar & Tuntunan Praktis Perancangan Database*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Madcoms. (2009). *Menguasai XHTML, CSS, PHP & MySQL Melalui Dream Weaver*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nugroho, Bunafit. (2008). *Membuat Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan Editor Dream Weaver*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rizky, Soetam (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rosa, Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Sigit W, Aloysius. (2011). *Website Super Canggih dengan Plugin JQuery*. Jakarta: MEDIA KITA.
- Sugiri, Haris Saputro. (2008). *Pengelolaan Database MySQL dengan Php Myadmin*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Sukamto, Rosa A. dan M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Suprianto, Dodit. (2008). *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Bandung: Oase Media.
- Sya'ban, Wahyu. (2010). *Build Your Blogger XML Template*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Utomo Priyo Eko dan Syafrudin. (2008). *Koneksi Internet Untuk PC, Laptop, dan HP*. Jakarta: PT. ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Yuhefizar, Mooduto, dan Rahmat Hidayat. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla (CMS)*. Jakarta: PT. ELEX MEDIA KOMPUTINDO.