

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perancangan sistem informasi pada suatu komunitas klub sangat penting peranannya dalam penyampaian informasi yang cepat, efektif, dan efisien bagi para anggotanya. *Website* merupakan sarana yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut. Terlebih pada saat ini perkembangan teknologi komputer dan *internet* berkembang sangat pesat.

Menurut Choliviana, dkk (2012:1) menyimpulkan bahwa: Mekanisme pendaftaran organisasi Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Kabupaten Pacitan masih menggunakan sistem yang sederhana baik secara lisan maupun tulisan seperti penyebaran formulir pendaftaran serta brosur. Dengan adanya pendaftaran pada *website* organisasi tersebut diharapkan dapat memudahkan setiap proses penginputan data identitas calon pendaftar sehingga pengolahan data pendaftar menjadi lebih cepat.

Sejak berdiri tahun 2011, sistem pendaftaran anggota baru komunitas pada Chelsea Indonesia *Supporters Club* (CISC) Tangerang masih menggunakan sistem manual. Hal ini menjadikan komunitas kurang maksimal dalam penyampaian informasi kepada para anggotanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibangun sistem informasi berbasis *web* pada komunitas ini. Perancangan informasi ini diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi serta memberikan keuntungan dan kenyamanan bagi dua pihak dimana bagi calon anggota baru, mereka tidak harus datang langsung ke *homebase* tersebut untuk mendaftar. Bagi pihak komunitas, pengelolaan data anggota.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Pada saat ini komunitas Chelsea Indonesia *Supporters Club* (CISC)

Tangerang yaitu :

- a. Informasi kegiatan komunitas masih terbatas melalui media sosial seperti *Facebook*, *Short Messages Service (SMS)*, dan *Blackberry Messenger*.
- b. Pendaftaran anggota komunitas yang masih menggunakan sistem manual yaitu mengisi formulir dan diserahkan kepada pengurus.
- c. Penyampaian informasi berbagai *events* masih menggunakan media sosial.
- d. Pengelolaan data anggota yang masih menggunakan data manual.

1.3. Perumusan Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah maka didapat perumusan masalah sbb:

- a. Bagaimana membuat *website* informasi anggota komunitas Chelsea Indonesia *Supporters Club* (CISC) Tangerang agar dapat memberikan informasi kegiatan dengan mudah dan dapat diakses dimana saja.
- b. Bagaimana membuat *website* calon anggota dapat mendaftar secara *online*.
- c. Bagaimana agar *website* komunitas yang dibuat dapat menyampaikan beberapa agenda *events* yang akan dilaksanakan.
- d. Bagaimana *website* dapat mengelola data anggota dengan baik pada sistem *web*.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Memudahkan anggota komunitas Chelsea Indonesia *Supporters Club* (CISC) Tangerang untuk mengetahui jadwal kegiatan dari komunitas secara lebih langsung dari *website* komunitas.
2. Memudahkan calon anggota baru untuk melakukan pendaftaran secara *online* tanpa harus mendatangi *homebase*.
3. Memudahkan para anggota berinteraksi dalam forum.

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi (SI) STMIK Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat menentukan suatu penelitian, karena menyangkut cara yang benar dalam pengumpulan data, analisa data, dan pengambilan keputusan hasil penelitian. Adapun metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah:

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung kepada objek yang akan diteliti dalam hal ini Komunitas Chelsea Indonesia *Supporters Club* (CISC) Tangerang yang berada di Jl Kavling PGRI, Karawaci. Observasi dilakukan selama 3 hari yaitu dengan menganalisa terhadap jalannya sistem serta aspek-aspek lain yang mempengaruhi jalannya sistem baik dari sisi lingkungan maupun dari sisi penggunaan sistem itu sendiri. Dan dengan cara meneliti situs-situs profil yang beredar di dunia *internet*.

B. Wawancara

Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara kepada narasumber yang terkait dalam hal ini kepada Divisi *Membership* komunitas yaitu saudara Yandri Nurahman. Wawancara juga dilakukan kepada calon anggota komunitas untuk mencari data mengenai kekurangan dari sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan-kebutuhan lain yang diperlukan yang belum tercukupi dari sistem yang telah ada sekarang.

C. Studi Pustaka

Kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dengan cara mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Referensi tersebut dapat diperoleh dari buku ataupun *internet*.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Menurut Rossa dan Shalahuddin (2014:28), model *waterfall* adalah “model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, ”.

Model pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *waterfall*. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi *Waterfall* adalah sebagai berikut:

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Sebelumnya dokumen sistem berjalan yang ada *invoice* dan nota, yaitu sebagai data pendaftaran serta pembelian atau pembayaran. *Interface* yang akan diperlukan nanti guna menentukan solusi piranti lunak (*software*) yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem yaitu halaman proses registrasi calon anggota, tampilan halaman daftar member, tampilan halaman *events* serta halaman forum.

B. Desain

Setelah pada tahap analisa kebutuhan software selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Gambaran perancangan tersebut sebagai berikut:

1. Rancangan *database*

Menggunakan *Entity Relationship Diagram* untuk menggambarkan table-tabel yang ada di program beserta relasi dan tipe datanya. Pemodelan konsep piranti lunak (*software*) dengan menggunakan *Unified Modelling Language*.

2. *Software Architecture*

Program yang dibuat adalah program terstruktur, pada tahapan ini menggunakan *component diagram* dan *deployment diagram*.

3. *User Interface*

Menggunakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem.

C. Pembuatan kode program

Pada tahap ini menentukan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi *ecommerce* menggunakan *software* bahasa pemrograman PHP, *text editor Adobe Dreamweaver CS6*, *XAMPP 5.5.24*. Program yang dibuat adalah pemrograman terstruktur.

D. Testing

Salah satu pendekatan pengujian yaitu secara *blackbox testing*. Sehingga dimungkinkan pembuat program atau petugas penguji mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian secara *blackbox testing* diaplikasikan selama tahap akhir pengujian.

E. Pendukung (*support*)

Setelah sistem informasi Registrasi diberikan kepada pihak pengurus komunitas, proses perawatan terus dilakukan secara berkala baik dari sistem maupun terhadap perbaikan sistem apabila terjadi kendala dalam operasionalnya akibat dari masalah teknis yang tidak terindikasi dalam proses pengembangan sistem. Sistem informasi ini akan di hostingkan pada penyedia webhosting, sehingga pemeliharaan juga dapat dilakukan secara berkaitan dengan penyedia

webhostinger apabila ada update fasilitas terbaru yang diberikan oleh *webhosting* tersebut.

1. Spesifikasi *Hardware*

Adapun perangkat keras standar yang diperlukan adalah *Memory Size* (RAM) 4GB, *Microprocessor Intel Core i5*, Monitor 14 Inchi, *Hard Disk* 500 GB.

2. Spesifikasi *Software*

Adapun perangkat lunak standar yang diperlukan adalah *Operating System* windows XP atau sesudahnya dan Browser Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, Software Dreamweaver, dan Photoshop, serta PhpMyAdmin.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada sistem informasi komunitas ini yaitu, user dapat melihat home, profil, galeri, list tamu, kontak kami, halaman postingan forum dan anggota dapat login, setelah login user atau calon anggota dan yang sudah menjadi anggota aktif dapat melakukan registrasi baru atau perpanjang keanggotaan komunitas. Disisi admin, admin dapat mengolah data admin, dapat mengolah data anggota, dapat mengolah data biaya registrasi, data profil, data galeri, data rincian laporan dari pendaftaran, dan data konfirmasi pembayaran pendaftaran.

Analisa penelitian penelitian ini dilakukan sebagai salah satu proses untuk mengambil keputusan, analisa penelitian ini berguna untuk mengurangi ketidakpastian dengan menyediakan informasi yang akurat untuk memperbaiki

proses pembuatan keputusan itu. Penulis menganalisa dan mendefinisikan masalah kemungkinan solusinya untuk proses suatu informasi agar menjadi lebih terstruktur.