

# PEMANFAATAN WEBDESIGN UNTUK PEMBUATAN SOSIAL MEDIA KOMUNITAS MOTORSTUDI KASUS FOKER CHAPTER PADANG

Oleh :

**Sophan Sophian**

Dosen STMIK Indonesia Padang

**Ophan@stmikindonesia.ac.id**

## ABSTRAK

*Federation Of Kawasaki Elite Rider one organization that is very known for its hospitality in a drive that is already a lot knowing that FOKER Chapter Padang one of the pioneers of the field organization of Motor which require to wear protective head in driving one of them give information about the surrounding activities. The registration process on Foker Chapter is far from optimal Pasture because the registration process is still manual, data storage is still shaped the archive so it takes a long time because they have to menyusunkembali data member based on the archives that have been kept. To resolve the problem, then the surveyors laid out the design of the Social Media websites based On FOKER CHAPTER Padang. The design of this website are a solution for Member registration process in order to be effective and efficient, archiving data members using computerized databases , so the data is more secure and avoid duplication of data and reporting process.*

*Keywords: System Information, Website, Social Media*

## PENDAHULUAN

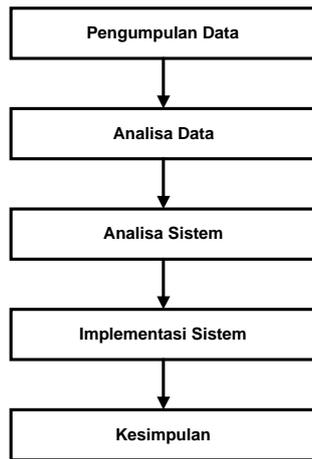
Seiring dengan perkembangan teknologi, perusahaan-perusahaan makin dipicu untuk menggunakan teknologi sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Internet merupakan salah satu media yang memiliki banyak fungsi. Penggunaan internet yang menjurus kepada *cyberspace* kelihatannya akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi dimasa kini dan masa datang, secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lainnya.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *Media Social* di lingkungan masyarakat umum. *Media Social* mengubah hampir semua fungsi mempererat hubungan antar manusia dan setiap kegiatannya, mulai dari segala wacana atau bincang-bincang dalam suatu kelompok manusia. Dengan lahirnya *Media Social* ini memudahkan pengguna untuk dapat melakukan bincang-bincang dalam sebuah kegiatan.

FOKER Chapter Padang adalah salah satu organisasi yang bergerak dibidang sosial dari segi hubungan sesama manusia dan untuk mempererat tali persaudaraan. Sehingga masyarakat Indonesia khususnya Kota Padang sangat membutuhkan media informasi yang komunikatif dan informatif dalam penyampaian informasi yang detail tentang informasi kegiatan terbaru yang dimiliki oleh FOKER Chapter Padang. Akan tetapi, dalam kenyataannya belum ada media informasi yang dibangun untuk memudahkan pengguna untuk berkomunikasi sesama anggota FOKER Chapter Padang. FOKER Chapter Padang masih bersifat manual, sehingga tidak dapat mempublikasikan segala informasi yang ada pada organisasi tersebut.

## METODE PENELITIAN

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Dalam memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penulisan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

Metode pengumpulan data terdiri atas:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Penelitian Lapangan yaitu penelitian dengan melakukan pengamatan langsung pada instansi bersangkutan guna mendapatkan data-data, keterangan dan penjelasan secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan melakukan wawancara langsung kepada Ketua Umum FOKER Chapter Padang.

2. Penelitian Perpustakaan (*Library research*)

Penelitian Perpustakaan yaitu penelitian ini dilakukan dengan cara membaca, menganalisa, membandingkan dengan permasalahan yang ditemui di lapangan serta menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan yang dibutuhkan diperoleh dari perpustakaan STMIK Indonesia Padang, *e-book* dan dari internet.

3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*).

Melakukan penelitian di labor dengan data-data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) komputer, untuk dapat dilakukan pengujian dan pengimplementasian program. Spesifikasi komputer dan *device-device* (alat) yang digunakan adalah:

- a. Laptop dengan jenis processor Intel Inside CORE i5 (1.70 GHz) dengan kapasitas RAM DDR 4 Gb, hardisk dengan kapasitas 500 Gb, dengan monitor LCD

14.0W serta media penyimpanan flasdisk dengan kapasitas 8 Gb

b. Software pendukung yang digunakan:

- 1) Sistem operasi *Windows 8 Pro 64-bit*
- 2) Sistem pengolahan data dan *microsoft office 2010 (microsoft word, microsoft access dan microsoft visio)*.
- 3) *Dream Weaver*
- 4) *Xamp/MySql*
- 5) *Seagete Crystal Report*

*System Development Life Cycle (SDLC)*, yaitu merupakan suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Tahap-tahap SDLC adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan Sistem (*System Planning*) / Identifikasi Sistem yaitu menentukan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai sehingga dapat membenahi sistem kearah yang lebih baik/sempurna.
- b. Analisis Sistem (*System Analysis*) yaitu menggambarkan keadaan sistem yang sesungguhnya, kemudian melakukan perbaikan untuk mengatasi penyebab masalah dan dicari solusinya.
- c. Perancangan Sistem (*Design System*) yaitu menggambarkan proses kegiatan secara terurut. Hasil rancangan dituangkan dalam bentuk aplikasi yang dijadikan acuan untuk menghasilkan suatu keputusan/tindakan.
- d. Implementasi Sistem (*System Implementation*) yaitu menjalankan dan menggunakan aplikasi dengan *input* data, proses pengolahan data dan penyampaian informasi kepada *user* sesuai dengan tujuan sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### ANALISA MASALAH

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Tahap analisis merupakan prosedur yang penting karena kesalahan atau kelemahan sistem pada tahap sebelumnya akan menyebabkan kesalahan ditahap selanjutnya.

Dengan merencanakan suatu sistem yang baru diharapkan akan dapat mengfungsikan sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan adalah mempelajari sistem yang digunakan atau yang diterapkan saat ini. Pada Perancangan *Website* Berbasis Sosial Media Pada FOKER *Chapter* Padang, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui perincian sistem sistem yang lebih detail. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh gambaran singkat tentang keadaan sistem dan beberapa kelemahan yang ada.

#### ANALISA SISTEM

Analisis sistem yang sedang berjalan adalah mempelajari sistem yang sedang digunakan atau yang sedang diterapkan saat ini pada *website* berbasis sosial media, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui perincian sistem secara lebih detail. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh gambaran singkat tentang keadaan sistem dan beberapa kelemahan yang ada. Ada beberapa kelemahan pada sistem yang sedang berjalan diantaranya adalah:

1. Belum adanya media seperti *website* yang dapat memberikan spesifikasi untuk sosial media yang komunikatif dan informatif sebagai alat pendukung untuk menjelaskan secara detail informasi yang ada pada organisasi FOKER *Chapter* Padang.
2. Belum memiliki sistem informasi berbasis sosial media secara *online*, sehingga kurang bisa memberikan informasi terbaru tentang kegiatan Organisasi FOKER
3. Pembuatan laporan data anggota dan informasi yang dikelola sesuai media informasi yang tersedia dan memudahkan pengguna untuk saling mempererat hubungan antar anggota.

Hal ini sangat tidak efisien baik dari segi waktu maupun dari informasi yang di peroleh terkadang tidak akurat dan hanya diperuntukan untuk pihak-pihak tertentu saja, sehingga masyarakat tidak dapat memperoleh informasi tersebut. Dari permasalahan yang ada tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi yang mampu mengelola data informasi pada FOKER *Chapter* Padang yang lebih efektif dan efisien, serta mampu memberikan suatu informasi baik untuk pihak FOKER *Chapter* Padang maupun masyarakat.

#### PERANCANGAN SECARA UMUM

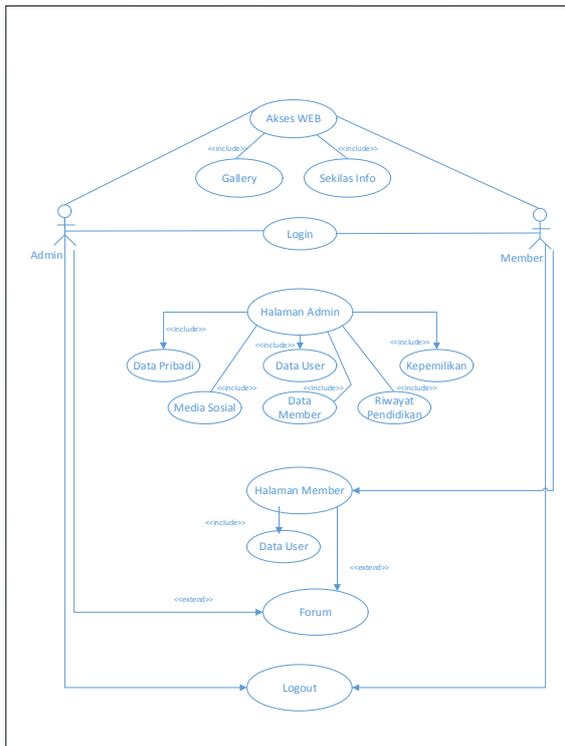
Untuk mengatasi masalah yang ada pada saat ini, diperlukan perancangan untuk membangun suatu sistem baru agar kebutuhan pada sistem ini terpenuhi. Analisis sistem kebutuhan secara garis besar membahas tentang kebutuhan sistem aplikasi. Pengguna yang akan memanfaatkan aplikasi ini dapat menggunakan *Webiste* berbasis sosial media pada FOKER *Chapter* Padang hanya menggunakan aplikasi ini pada *komputer* mereka kemudian menjalankannya.

Sistem baru ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang ada pada sistem lama, sehingga memenuhi semua kebutuhan sistem. Perancangan *website* berbasis sosial media pada FOKER *Chapter* Padang ini memiliki beberapa elemen yang mendukung integrasi system sebagai berikut yaitu:

1. *Use Case Diagram* Perancangan *website* berbasis sosial media pada FOKER *Chapter* Padang
  - a. Defenisi Aktor

| No. | Aktor  | Deskripsi  |
|-----|--------|--|
| 1   | Admin  | Orang yang bertugas mengelola sistem dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan semua data foker <i>chapter</i> padang |
| 2   | Member | orang yang menggunakan dan memiliki hak akses untuk melihat informasi, serta data pribadi memberpada foker <i>chapter</i> padang       |

Untuk penjelasan mekanisme sistem tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



**Gambar 2. Use Case Diagram Perancangan Website Berbasis Sosial Media Pada FOKERChapter Padang**

b. Skenario Use Case Diagram Login Admin

| Aksi Aktor                                     | Reaksi Sistem                                     |
|--|---|
| 1. Memasukkan Username dan Password            | 2. Memeriksa valid tidaknya data yang di masukkan |
|  | 3. Menampilkan pesan login gagal                  |
| 4. Memasukkan username dan password yang valid | 5. Memeriksa valid tidaknya data masukan          |
|  | 6. Masuk ke halaman admin                         |

c. Skenario Use Case Diagram Logout

| Aksi Aktor          | Reaksi Sistem    |
|---------------------|------------------|
| Memilih Menu logout | Melakukan logout |

d. Skenario Use Case Diagram Memasukkan Data Pribadi Member

| Aksi Aktor                        | Reaksi Sistem             |
|-----------------------------------|---------------------------|
|                                   | 1. Memeriksa Status Login |
| 2. Memasukkan data pribadi member |                           |
|                                   | 3. Memeriksa              |

|   |  |
|---|--|
|   | valid tidaknya data pribadi member           |
|   | 4. Mengeluarkan pesan bahwa data tidak valid |
| 5. Memperbaiki data member yang tidak valid |  |
|   | 6. Memeriksa valid tidaknya data member      |
|   | 7. Menyimpan data member ke database         |
|   | 8. Menampilkan pesan sukses disimpan         |

e. Skenario Use Case Diagram Memasukkan Data Admin

| Aksi Aktor                                 | Reaksi Sistem                                |
|--|--|
|  | 1. Memeriksa Status Login                    |
| 2. Memasukkan data admin                   | 3. Memeriksa valid tidaknya data admin       |
|  | 4. Mengeluarkan pesan bahwa data tidak valid |
| 5. Memperbaiki data admin yang tidak valid | 6. Memeriksa valid tidaknya data admin       |
|  | 7. Menyimpan data admin ke database          |
|  | 8. Menampilkan pesan sukses disimpan         |

f. Skenario Use Case Diagram Memasukkan Data Riwayat Pendidikan

| Aksi Aktor                            | Reaksi Sistem                                       |
|---------------------------------------|---|
|                                       | 1. Memeriksa Status Login                           |
| 2. Memasukkan data riwayat pendidikan |   |
|                                       | 3. Memeriksa valid tidaknya data riwayat pendidikan |
|                                       | 4. Mengeluarkan pesan bahwa data tidak valid        |

|  |  |
|--|--|
| 5. Memperbaiki data riwayat pendidikan yang tidak <i>valid</i> |  |
|  | 6. Memeriksa <i>valid</i> tidaknya data riwayat pendidikan |
|  | 7. Menyimpan data riwayat pendidikan ke <i>database</i>    |
|  | 8. Menampilkan pesan sukses disimpan                       |

g. Skenario *Use Case Diagram* Memasukkan Data Sosial Media

| Aksi Aktor   | Reaksi Sistem  |
|--|--|
|  | 1. Memeriksa Status Login                            |
| 2. Memasukkan data sosial media                          | 3. Memeriksa <i>valid</i> tidaknya data sosial media |
|  | 4. Mengeluarkan pesan bahwa data tidak <i>valid</i>  |
| 5. Memperbaiki data sosial media yang tidak <i>valid</i> | 6. Memeriksa <i>valid</i> tidaknya data sosial media |
|  | 7. Menyimpan data ke <i>database</i>                 |
|  | 8. Menampilkan pesan sukses disimpan                 |

h. Skenario *Use Case Diagram* Memasukkan Data Kepemilikan

| Aksi Aktor                  | Reaksi Sistem                                       |
|-----------------------------|---|
|                             | 1. Memeriksa Status Login                           |
| 2. Memilih data kepemilikan | 3. Menampilkan data kepemilikan                     |
| 4. Memilih sesuai nama      | 5. Menampilkan data kepemilikan                     |
| 6. Memilih kepemilikan      | 7. Memeriksa <i>valid</i> tidaknya data kepemilikan |
|                             | 8. Mengeluarkan pesan bahwa data tidak <i>valid</i> |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| 9. Memperbaiki data kepemilikan | 10. Memeriksa <i>valid</i> tidaknya data kepemilikan     |
|                                 | 11. Menyimpan data lokasi kepemilikan ke <i>database</i> |
|                                 | 12. Menampilkan pesan sukses disimpan                    |

i. Skenario *Use Case Diagram* Forum

| Aksi Aktor                  | Reaksi Sistem                    |
|-----------------------------|----------------------------------|
|                             | 1. Memeriksa status login        |
| 2. Memasukkan kata komentar | 3. Memasukan komentar di forum   |
|                             | 4. Menampilkan Komentar di Forum |

j. Skenario *Use Case Diagram* Data Member

| Aksi Aktor                  | Reaksi Sistem                                |
|-----------------------------|--|
| 1. Memasukkan kata kunci    | 2. Mencari Data kepemilikan                  |
|                             | 3. Menampilkan data kepemilikan yang di cari |
| 4. Memilih data yang dicari | 5. Menampilkan data kepemilikan              |
|                             | 6.   |

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada, maka Penulis mengambil beberapa kesimpulan sehubungan dengan sistem informasi dalam memberikan informasi bagi pihak-pihak yang terkait pada Pemanfaatan Webdesign untuk Pembuatan Sosial Media Komunitas Motor Studi Kasus Foker Chapter Padang yaitu :

1. Dengan tersedianya media *website* bagi Organisasi FOKER Chapter Padang agar dapat memberikan spesifikasi sebagai media yang komunikatif dan informatif serta alat pendukung untuk memberitahu secara detail informasi yang ada pada organisasi Foker Chapter Padang.
2. Dengan memiliki sistem informasi berbasis sosial media secara online, serta

memberikan informasi terbaru demi kelangsungan informasi ter *update* tentang kegiatan FOKER *Chapter* Padang dengan menggunakan media *PHP*.

3. Dengan menggunakan aplikasi *website* mempermudah proses pembuatan laporan data anggota tersimpan dalam *database* dan informasi yang dikelola sesuai media informasi yang tersedia serta memudahkan pengguna untuk saling mempererat hubungan antar anggota.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan bantuan banyak pihak, untuk itu diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada : Yayasan Amal Bakti Mukmin STMIC Indonesia Padang, Ketua STMIC Indonesia Padang, Ketua LPPM STMIC Indonesia Padang. Penelitian ini merupakan hasil penelitian Hibah Dosen STMIC Indonesia Padang dan dibiayai oleh STMIC Indonesia Padang nomor : 895.008/A.12/STMIC-I/2016

#### DAFTAR PUSTAKA

Edhy Sutanta. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Fathansyah. (2012a). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.

\_\_\_\_\_ (2012). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Informatika Bandung.

Raharjo, Budi. (2015). *Belajar Otodidak MySQL*. Bandung: Informatika Bandung

Gatot Sulistiyanto, IWAN. (2009). *Geografi 1 untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Irwansyah, Edy. (2013) *Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi*. Yogyakarta: Digibooks.

Jogiyanto. (2009). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kusrini dan Andri Koniyo. (2007). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi Offset.

Rosa dan Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Rusdiana dan Moch.Irfan. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Tata Sutabri. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

