

SISTEM INFORMASI MARCHING BAND MAHAKAM SOCIETY SAMARINDA BERBASIS WEB

Muhammad Pauzan

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Manajemen Informasi, STMIK Wicida Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123
E-mail : fauzanpercussion@gmail.com

ABSTRAK

Website adalah merupakan alamat (*URL*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi. *Website* juga dapat dikatakan salah satu media masa informatif dan komunikatif dengan jejajah wilayahnya yang bisa disebut terluas di dunia ini (bila dibandingkan dengan *Radio, TV, Koran, Tabloid* dan sebagainya). Permasalahan yang sering terjadi pada masyarakat yaitu terbatasnya media informasi untuk memberikan dan menyampaikan suatu informasi.

Pada penelitian ini dibuat Sistem Informasi Marching Band Mahakam Society yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang Marching Band Mahakam Society. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Alat Bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu Site Map dan Flowchart dengan menggunakan bahasa Pemrograman PHP dan MySQL

Dengan menerapkan metode diatas, maka lebih dihasilkan sebuah sistem informasi untuk Marching Band Mahakam Society yang dapat memberi kemudahan kepada para masyarakat . Sistem informasi ini juga dapat membantu kinerja promosi dan dokumentasi yaitu dengan mudah menambah informasi data, berita, event, video, foto, registrasi, mengganti, dan menghapus data.

Kata kunci : Sistem Informasi, Marching Band, Website, Registrasi

1. PENDAHULUAN

Marching band adalah perpaduan dari kegiatan musik, baris-berbaris, dan gerak tari. Secara struktural marching band berada di ranah olahraga. Tetapi menurut bentuk, alat musik, dan penyajiannya marching band adalah kegiatan yang sangat mengedepankan seni. Hal ini berbeda dengan drum band yang lebih mengedepankan sisi olahraga. Marching band merupakan pengembangan dari drum band dan walaupun berbau militer dari segi barisberbaris, namun kebanyakan dari tema pagelarannya sudah menjurus pertunjukan seni. (Hermawan,2013)

Marching Band Mahakam Society adalah sebuah organisasi perkumpulan para pelatih dan pemain marching band dan drumband yang ada di Samarinda. Tujuan didirikannya Marching Band Mahakam Society adalah untuk menyatukan para pemain dan pelatih marching band yang ada di Samarinda dan membentuk sebuah unit marching band di Samarinda.

Sistem pengelola dan penyebaran informasi mengenai Marching Band Mahakam society masih terbatas, informasi mengenai pendaftaran, kegiatan, dan jadwal lomba marching di Samarinda saat ini masih sebatas pemberitahuan dari mulut ke mulut maupun dari pesan *messenger*, sehingga kurang menjangkau keseluruhan unit marching di Samarinda.

Dengan di banggunya Sistem Informasi Marching Band Mahakam Society Samarinda berbasis Web ini dapat memberikan tampilan yang menarik bagi pengguna internet dan memberikan keuntungan untuk Mahakam Society khususnya untuk para pelatih dan pemain marching band dan drumband untuk saling berbagi

informasi mengenai Marching Band Mahakam Society Samarinda.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka di harapkan sistem yang di bangun nantinya dapat membantu pengurus Mahakam Society beserta anggota, maupun masyarakat yang ada di Samarinda maupun diluar Samarinda untuk mengakses informasi tentang Marching Band Mahakam Society sehingga dapat lebih memperluas basis organisasi Marching Band Mahakam Society di Samarinda.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

1. Registrasi Anggota Baru
2. Input Data Pemain

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012), Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

3.2 Website

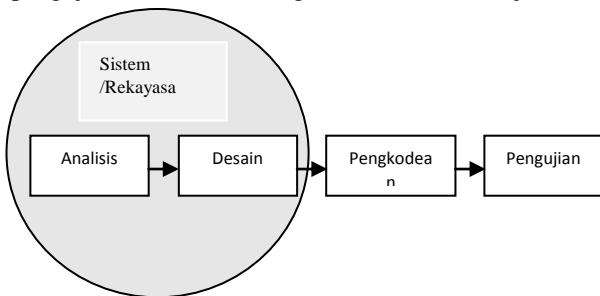
Menurut Yuhefizar (2013), *Website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di *internet*, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

3.3 Marching Band

Menurut Banoe (2007), Marching band merupakan sebuah kumpulan orang-orang yang bermain musik, yang mana kumpulan ini bermain bersama-sama dan patuh mengikuti pemimpin dalam satu keseragaman ide.

3.4 Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), Model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering disebut model sekuensial linear (*sequence linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian. Berikut adalah gambar model air terjun :



Gambar 1 Ilustrasi model *waterfall*

Sumber : Rosa.Shalahuddin, 2011, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini diperlukan untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya, desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada hasil tahap desain.

4. Pengujian

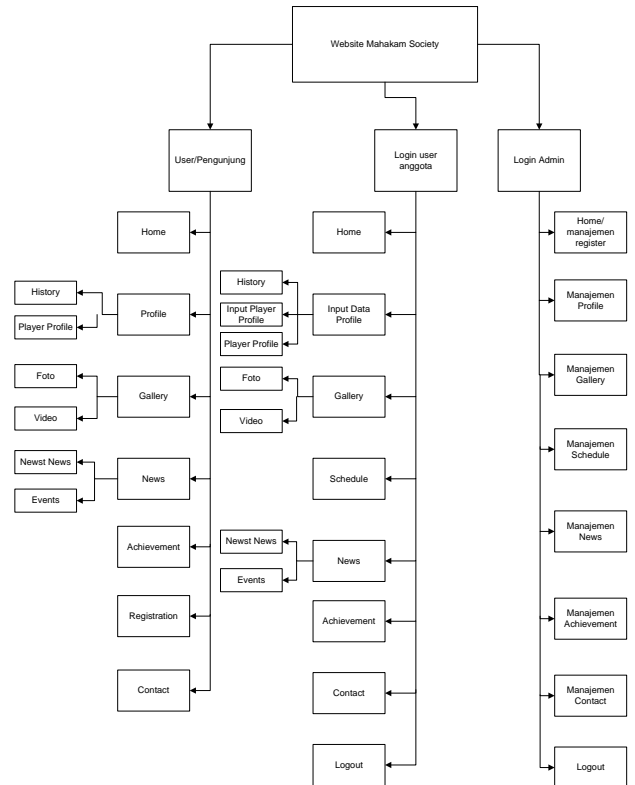
Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

4. RANCANGAN SISTEM/APIKASI

Berikut adalah rancangan yang dibangun :

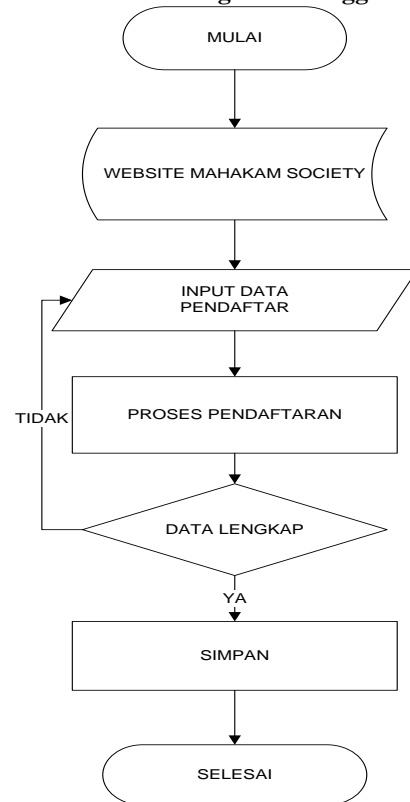
1) Site Map

Sitemap sistem yang dikembangkan dapat dilihat kebutuhan untuk admin dan kebutuhan untuk user pada gambar 2 bagian-bagian dari sitemap :



Gambar 2 Site map

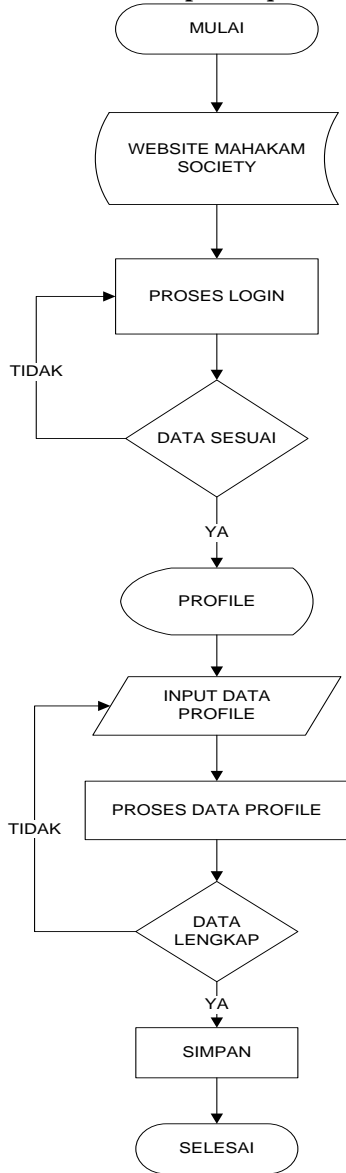
2) Flowchart Sistem Registrasi Anggota



Gambar 3 Flowchart sistem Registrasi Anggota

Gambar flowchart diatas menjelaskan tentang pendaftaran anggota baru yang ingin bergabung dengan Mahakam society.

3) Flowchart sistem pada input data profil



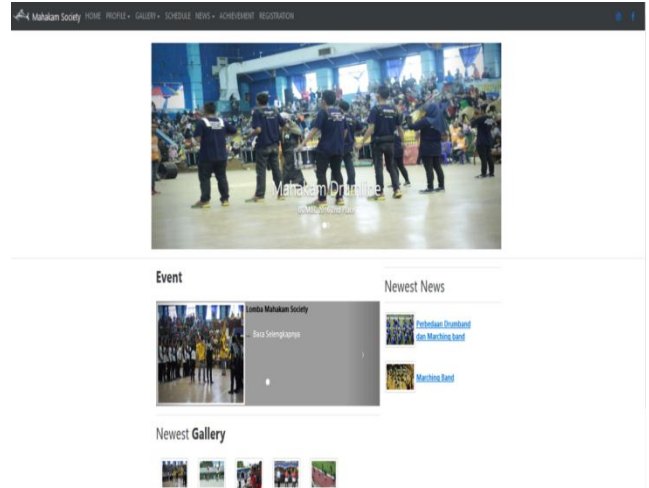
Gambar 4 Flowchart sistem pada input data profil

Gambar flowchart diatas menjelaskan tentang input data profile pemain yg sudah terdaftar. Dimana anggota melakukan login terlebih dahulu setelah itu input data profil pada menu profile.

5. Implementasi

5.1 Halaman Index Pengunjung

Halaman index pengunjung yang terlihat pada gambar 5 mempunyai beberapa menu yaitu :



Gambar 5 Halaman Index Pengunjung
Menu navigasi atau panel atas, terdiri dari home, profile, gallery, schedule, news, achievement, registration.

- 1) Menu home, berfungsi sebagai index halaman pengunjung yang mempunyai konten event lomba dan berita terbaru yang dtampilkan.
 - 2) Menu profil, berfungsi menuju link halaman profil Mahakam Society
 - 3) Menu schedule, berfungsi menuju link halaman jadwal kegiatan yang di unggah oleh administrator.
 - 4) Menu newst, berfungsi menuju link halaman berita dan event lomba.
 - 5) Menu achievement, berfungsi menuju link halaman daftar prestasi.
 - 6) Menu registration, berfungsi menuju link pendaftaran anggota baru.
- Menu isi dari halaman utama, terdiri dari slide foto, berita teratas, event lomba dan gallery
- 1) Slide foto, berfungsi sebagai header.
 - 2) Berita terbaru, menampilkan update informasi berita terbaru.
 - 3) Event, update informasi event lomba terbaru.
 - 4) Gallery, gallery berupa foto kegiatan Mahakam Society.

5.2 Halaman Profil Mahakam Society

Pada halaman profil akan ditampilkan informasi sejarah dan profil pemain Mahakam Society, untuk lebih detail maka dapat dilihat pada gambar 6.

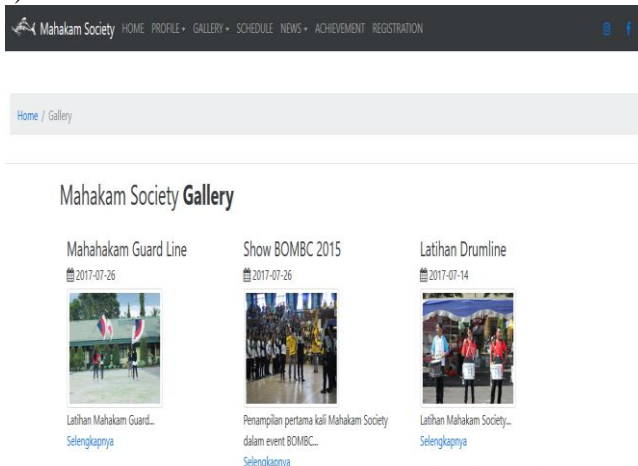
ID	Nama	Tanggal Lahir	Tahun Bermain	Section	Status	Aksi
MHK15001	Muhammad Pauzan	1995-02-26	2015	Snare	mahasiswa	Selengkapnya
MHK15002	Hansen	1996-03-11	2015	Snare	mahasiswa	Selengkapnya
MHK15003	Hadi	1995-02-26	2015	Snare	mahasiswa	Selengkapnya
MHK15004	Fariz Ihsan	1995-02-20	2016	Snare	Pegawai	Selengkapnya
MHK15005	Adit	1998-02-20	2015	tom	pegawai	Selengkapnya
MHK16006	reza	1995-08-26	2016	Snare	mahasiswa	Selengkapnya

Gambar 6 Halaman Profil

5.3 Halaman Gallery

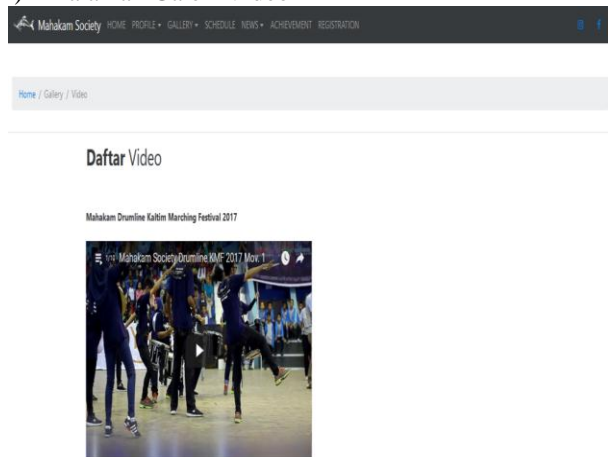
Di halaman ini terdapat dua *link* yaitu *link* foto dan *link* video, dimana kedua *link* tersebut merupakan kumpulan foto dan video dari Administrator.

1) Halaman Galeri Foto



Gambar 7 Halaman Galeri Foto

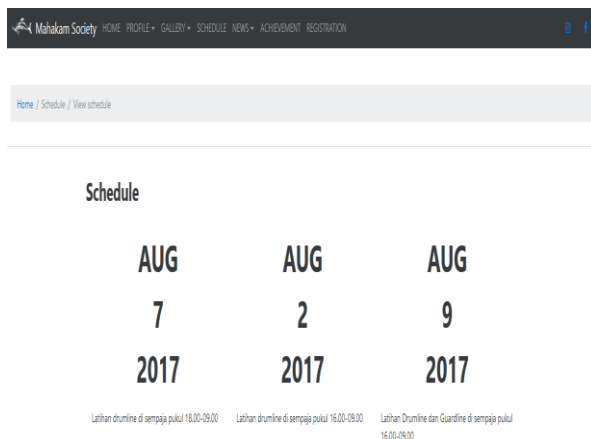
2) Halaman Galeri Video



Gambar 8 Halaman Galeri Video

5.4 Halaman Schedule

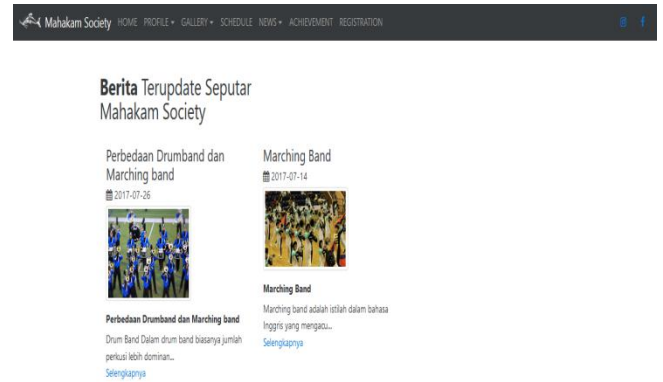
Pada halaman Schedule, dihalaman ini terdapat *link* untuk memberikan informasi jadwal latihan dan jadwal tampil untuk para pemain Mahakam Society. Halaman Prestasi dapat dilihat pada gambar 9



Gambar 9 Halaman Schedule

5.5 Halaman Berita

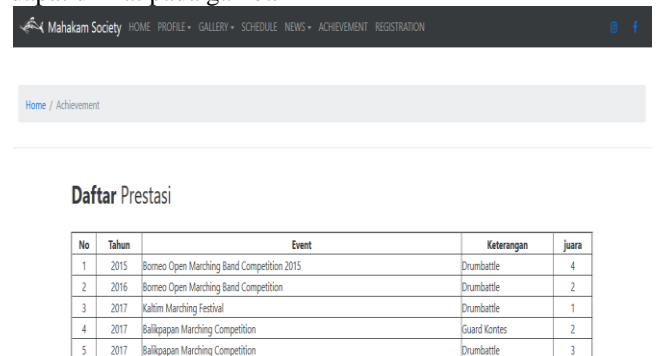
Pada halaman berita, di halaman ini terdapat *link* untuk berita yaitu berita internal dan berita umum, dimana berita internal mencakup lingkungan Mahakam Society dan umum mencakup tentang informasi marching band dan drumband yang diunggah oleh administrator. Halaman Berita dapat dilihat pada gambar 10



Gambar 10 Halaman Berita

5.6 Halaman Prestasi

Pada halaman Prestasi, dihalaman ini terdapat *link* untuk melihat prestasi yang diraih Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman Prestasi dapat dilihat pada gambar 11



Gambar 11 Halaman Prestasi

5.7 Halaman Registrasi Anggota

Pada halaman registrasi, dihalaman ini terdapat form pendaftaran yang harus diisi pengunjung yaitu nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, asal unit, alat yang pernah di mainkan, status, no. Telpon, email dan foto. Setelah form dilengkapi maka pesan kontak akan dikirimkan ke database server. Pesan akan dibalas langsung keemail pengunjung yang mengisi, jika telah dibaca dan dibalas oleh admin. Halaman Registrasi Anggota dapat dilihat pada gambar 12

Gambar 12 Halaman Registrasi Anggota

5.8 Halaman *Input Data Profil*

Pada halaman input data profil, dihalaman ini terdapat form input data pemain yang harus diisi oleh pemain dari Mahakam Society Samarinda yaitu nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, tahun bermain, alat yang di mainkan, status, no. Telpon, email dan foto. Setelah form dilengkapi maka pesan kontak akan dikirimkan ke database server. Setelah form disimpan data profile akan di tampilkan di player profile. Halaman Input data profile dapat dilihat pada gambar 13

*Form ini hanya berupa pendaftaran. Jadwal seleksi anggota resmi akan diberi kabar pada email masing-masing.

Gambar 13 Halaman *Input Data Profil*

5.9 Halaman *Login Administrator*

Halaman login administrator untuk masuk dalam menu utama dashboard administrator. Halaman *Login Administrator* dapat dilihat pada gambar 4.15.

Gambar 14 *Login Administrator*

5.10 Halaman *Dashboard Administrator*

Halaman *dashboard administrator* yang terlihat pada gambar 15 memiliki menu yaitu:

Gambar 15 Halaman *Dashboard Administrator*

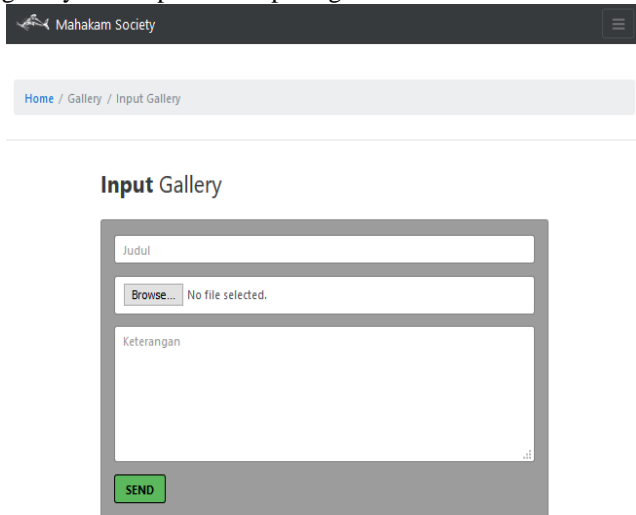
1) Halaman *Input Berita*

Pada halaman Input Berita, dihalaman ini terdapat link untuk input berita Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input berita dapat dilihat pada gambar 16

Gambar 16 Halaman Input Berita

2) Halaman Input Gallery Foto

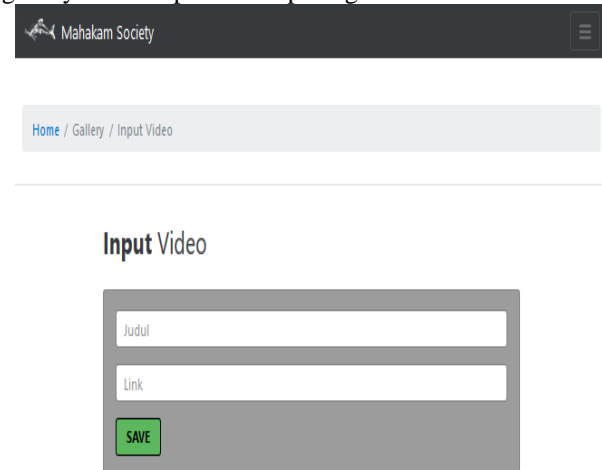
Pada halaman Input Gallery Foto, dihalaman ini terdapat link untuk input Gallery Foto Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input gallery foto dapat dilihat pada gambar 17



Gambar 17 Halaman Input Gallery Foto

3) Halaman Input Gallery Video

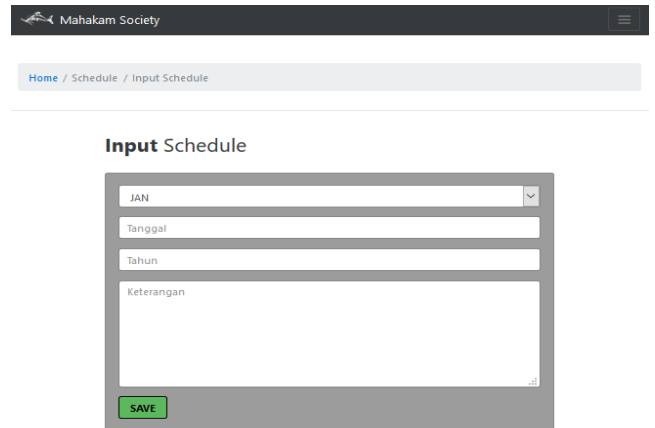
Pada halaman Input Gallery Video, dihalaman ini terdapat link untuk input gallery video Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input gallery video dapat dilihat pada gambar 18



Gambar 18 Halaman Input Gallery Video

4) Halaman Input Schedule

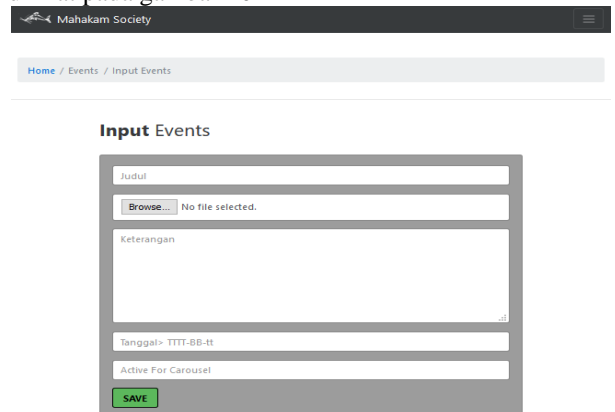
Pada halaman Input Schedule, dihalaman ini terdapat link untuk input schedule Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input schedule dapat dilihat pada gambar 19



Gambar 19 Halaman Input Schedule

5) Halaman Input Events

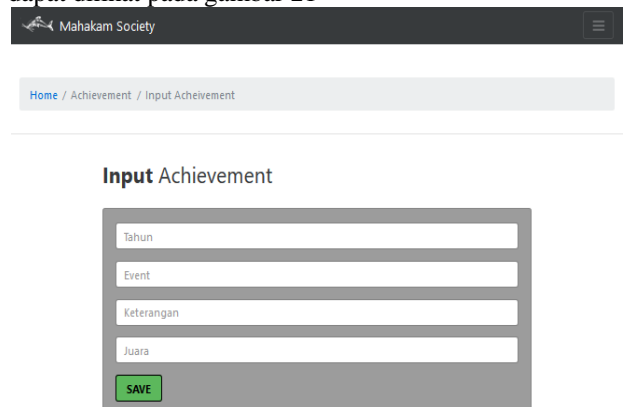
Pada halaman Input Events, dihalaman ini terdapat link untuk input Events Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input events dapat dilihat pada gambar 20



Gambar 20 Halaman Input Events

6) Halaman Input Achievement

Pada halaman Input Achievement, dihalaman ini terdapat link untuk input Achievement Mahakam Society yang di unggah oleh administrator. Halaman input berita dapat dilihat pada gambar 21



Gambar 21 Halaman Input Achievement

6. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* ini, diharapkan dapat memperkenalkan Marching Band Mahakam Society kepada masyarakat luas khususnya pemain Marching Band dan juga bisa diakses dengan cepat, dan menjangkau sasaran yang tepat.
2. Proses pendaftaran untuk anggota baru dapat dengan mudah dan cepat di akses, admin juga lebih mudah menginformasikan kepada anggota baru tentang jadwal seleksi dengan *broadcast email* melalui *website*.
3. Dengan adanya *website* ini juga, Informasi mengenai jadwal latihan dan kegiatan untuk para Pemain Marching Band Mahakam Society dapat di akses dengan mudah dan cepat.

Saran

1. *website* ini masih jauh dari sempurna, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan android.
2. Diperlukan pengembangan lebih lanjut terutama dalam fasilitas web yang lebih lengkap seperti *chat-room* dan tampilan lebih di tingkatkan agar bisa lebih menarik lagi.
3. Untuk pengembangan sistem informasi maka di sarankan untuk lebih meningkatkan keamanan data agar tidak mudah di retas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Yosef Murya Kusuma. 2012. PHP :Menyelesaikan *Website* 30 Juta. Yogyakarta :Jasakom.
- Arief, M.Rudianto. 2011. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan *Php* dan *Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Banoë, Pono, 2007. Metode Pengajaran Musik Praktis. Modul Seminar, MEC Suling Bambu, Jakarta.
- Harahap, Ahmad Bengar. 2012. Selayang Pandang Seni Marching Band, Medan:FBS.
- Hermawan, Marko Sebira. 2013 *Marching Band Sebagai Pendidikan Berkarakter: Sebuah Solusi Komprehensif Pendidikan Non-Formal Bagi Remaja*.(https://www.academia.edu/5096981/MARCHING_BAND_SEBAGAI_PENDIDIKAN_BERKARAKTER), diakses pada 9 Agustus 2017
- Jogiyanto. 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi. CV Andi Offset. Yogyakarta
- Kadir, Abdul. 2008. Tuntunan Praktis Belajar *Database* Menggunakan *MySQL*, C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep & Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2009. Sistem Informasi Teknologi, Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasetyo, Imam. 2013. Pengenalan *Monitoring* Jaringan Komputer.
- Simarmata, Janner. 2009. Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi. Yogyakarta : Andi Offset
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : Andi.
- Sugiri, S. H. 2008. Pengelolaan Database MySQL dengan *PHP MyAdmin*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, Azhar. 2013. Sistem Informasi Akuntansi. Bandung: Lingga Jaya.
- Sutabri, Tata , 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Suyanto, A. H. 2008. *Step by Step Web Design: Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset.
- S, Rosa A., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Tim E-Media Solusindo, *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008) .
- Wicaksono, Yogi (2008). “Membangun Bisnis *Online* dengan *Mambo++* CD”. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta .
- Yuhefizar. (2013). 10 Jam Meng. Internet,teknologi & Apl+cd. Jakarta : Alex Media Komputindo