

# MEMBANGUN WEBSITE PADA BAND METAL FALL IN HATE SAMARINDA

Peneliti  
Adri Dinarjati Gautama Putra

Sistem Informasi  
STMIK Widya Cipta Dharma  
Jl. Prof. Moh. Yamin No.25 Samarinda Kode Pos 75123  
E-mail : johnwloupatty@gmail.com

## ABSTRAK

FALL IN HATE adalah band metal asal kota Samarinda yang terbentuk pada tanggal 20 bulan September tahun 2009. FALL IN HATE memulai kariernya dengan mengikuti festival festival musik, dari yang skala kecil hingga skala besar. FALL IN HATE membuat sebuah album yang sangat disukai oleh penikmat musik metal Kota Samarinda yang berjudul HUKATUS, dari album tersebut membuat nama FALL IN HATE semakin naik dan mendapatkan tawaran manggung dimana mana.

Semakin majunya teknologi yang ada dan berkembang saat ini membuat kebutuhan akan teknologi semakin bertambah, contohnya seperti kebutuhan teknologi komputer dan internet yang ada sekarang ini. Teknologi komputer dan internet yang tersedia saat ini sangat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan tepat. Hampir semua bidang pekerjaan menggunakan teknologi komputer dan internet tak terkecuali pada bidang seni khususnya musik.

Setelah melalui tahapan sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih maka dalam pengimplementasian sistem ini memiliki pengujian sistem yang terdiri dari pengujian *black box* dan pengujian beta. Hasil dari pengujian *Black box* yaitu untuk semua menu yang diklik dapat menampilkan halaman yang dikehendaki, dan untuk hasil pengujian beta setelah melakukan perhitungan dari hasil kuisioner yang ada diperoleh presentasi yang cukup memuaskan untuk setiap poin dari 9 kriteria situs *web* yang baik.

**Kata kunci** :Sistem informasi, Website, Band, Fall In Hate Samarinda

### 1. PENDAHULUAN

Semakin majunya teknologi yang ada dan berkembang saat ini membuat kebutuhan akan teknologi semakin bertambah, contohnya seperti kebutuhan teknologi komputer dan internet yang ada sekarang ini. Teknologi komputer dan internet yang tersedia saat ini sangat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan tepat. Hampir semua bidang pekerjaan menggunakan

teknologi komputer dan internet tak terkecuali pada bidang seni khususnya musik.

FALL IN HATE adalah band metal asal kota Samarinda yang terbentuk pada tanggal 20 bulan September tahun 2009. FALL IN HATE memulai kariernya dengan mengikuti festival festival musik, dari yang skala kecil hingga skala besar. FALL IN HATE membuat sebuah album yang sangat disukai oleh penikmat musik metal Kota Samarinda yang berjudul HUKATUS, dari album tersebut membuat nama FALL IN HATE

semakin naik dan mendapatkan tawaran manggung dimana mana.

Sebagai salah satu band metal yang cukup dikenal di Kota Samarinda diperlukan media promosi untuk lebih memperkenalkan band tidak hanya di Kota Samarinda, tapi juga di Kota lain di seluruh Indonesia. Selain sebagai media promosi juga dapat digunakan sebagai media interaksi antara penggemar musik FALL IN HATE dan band. Maka dari itu dibangun website ini untuk membantu dari segi promosi, dan penggemar bisa mengakses jadwal manggung dan tour band. Sehubungan hal tersebut maka penulis mencoba mengangkat masalah ini menjadi tema skripsi yaitu “Membangun Website Pada Band Metal Fall In Hate Samarinda”

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, maka perlunya diberikan batasan guna membatasi permasalahan masalah yang meliputi hal sebagai berikut :

1. Perancangan website ini di terapkan pada band Fall In Hate Samarinda.
2. Sistem ini hanya menggunakan internet
3. Sistem ini berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL.
4. Metode perancangan sistem yang digunakan *Waterfall*.
5. Metode pengujian sistem menggunakan *black box testing* dan *beta testing*.

## 3. BAHAN DAN METODE

### 3.1 Penjelasan Bahan

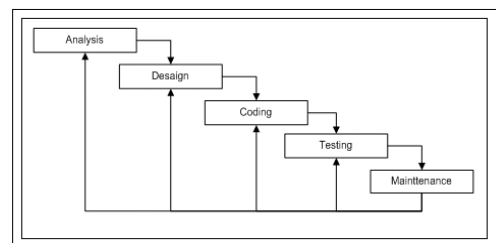
1. Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
2. Informasi dapat diibaratkan sebagai darah mengalir di dalam tubuh manusia, seperti

halnya informasi didalam sebuah perusahaan sangat penting untuk mendukung kelangsungan bagi perusahaan. Akibat bila kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu perusahaan akan mengalami ketidakmampuan mengontrol sumber daya, sehingga dalam mengambil keputusan-keputusan strategis sangat terganggu, pada akhirnya akan mengalami kekalahan dalam bersaing dengan lingkungan pesaingnya.

3. *Website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman
4. Internet adalah jaringan komputer-komputer yang saling tersambung digunakan suatu sistem organisasi.

### 3.2 Metode Waterfall

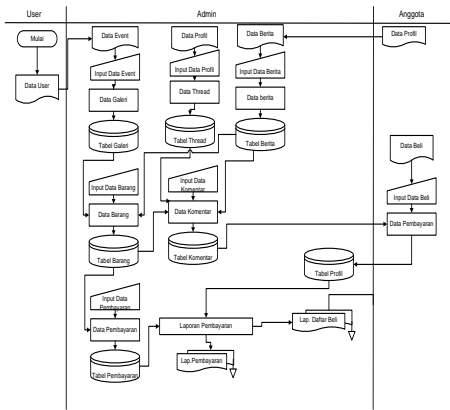
*The Classic Life Cycle* (SDLC) atau pada umumnya dikatakan paradigma *water fall*. Pada metode ini terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah , diantaranya *Analysis*, *Design*, *coding*, *Testing*, dan *Maintenance*. Konsep dari metode ini adalah melihat bagaimana suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas kebawah.



Gambar 1. Model Waterfall

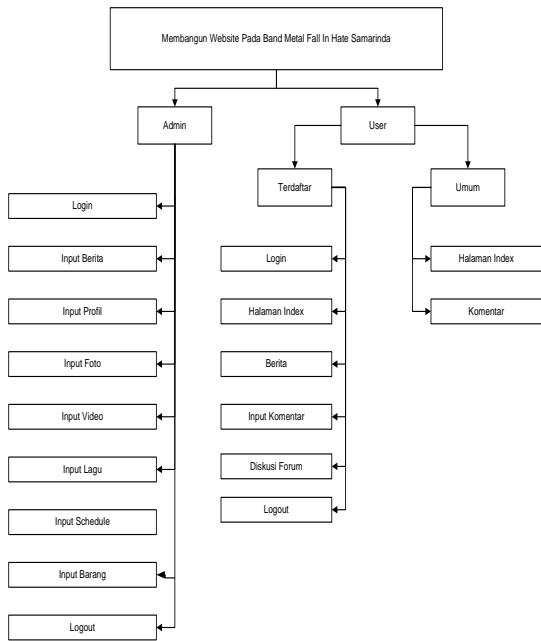
## 4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

1. *FOD* yang diusulkan



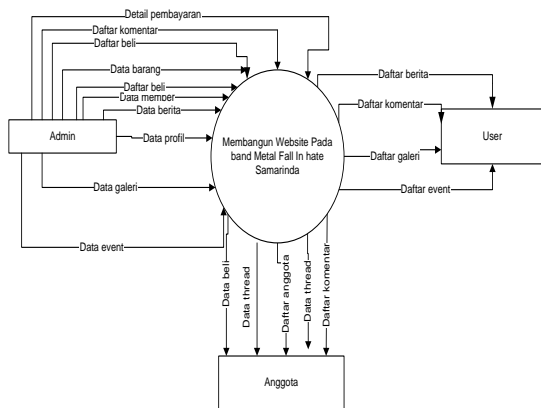
Gambar 2. FOD yang diusulkan

2. Sitemap



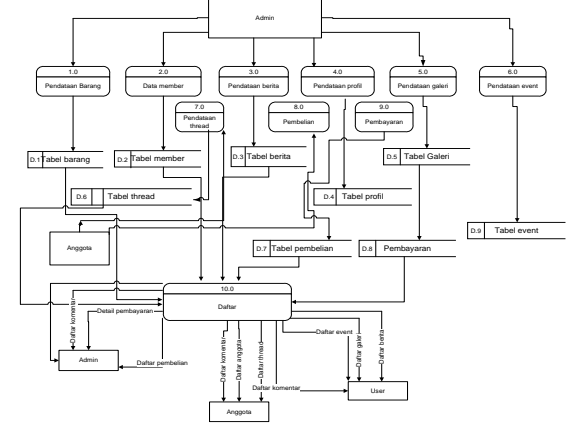
Gambar 3. Sitemap

3. Contexts Diagram



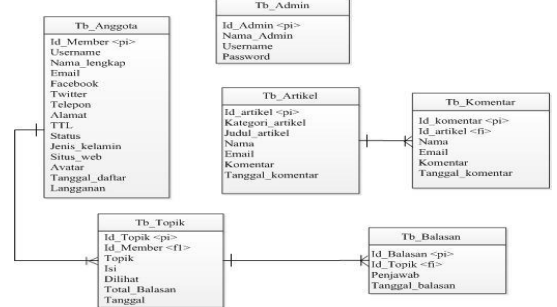
Gambar 4. Contexts Diagram

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 0



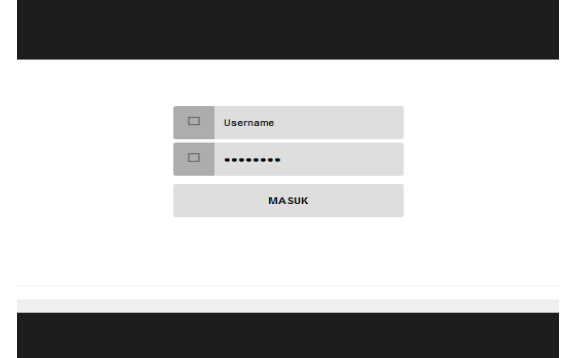
Gambar 5. Data FlowDiagram (DFD) Level 0

5. Entity Relationship Diagram (ERD)

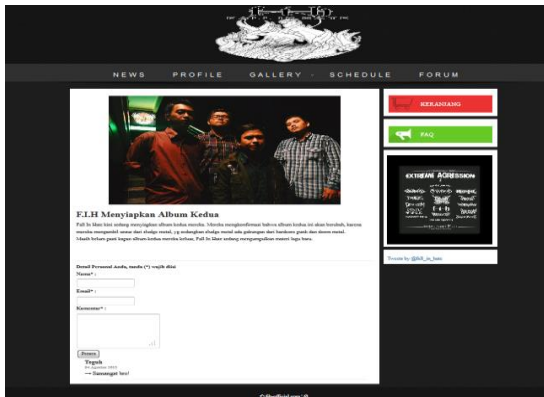


Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD)

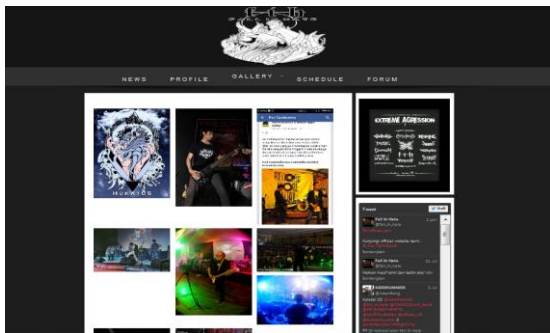
5. IMPLEMENTASI



Gambar 7. Login Admin



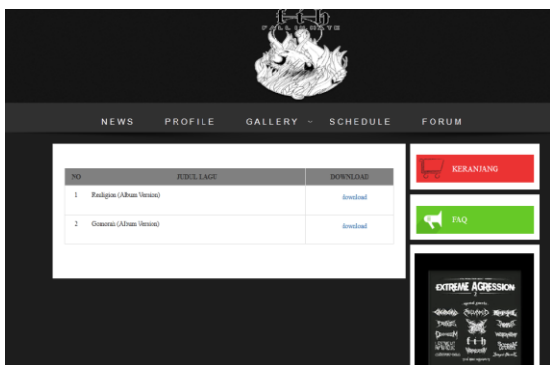
Gambar 8. Halaman News



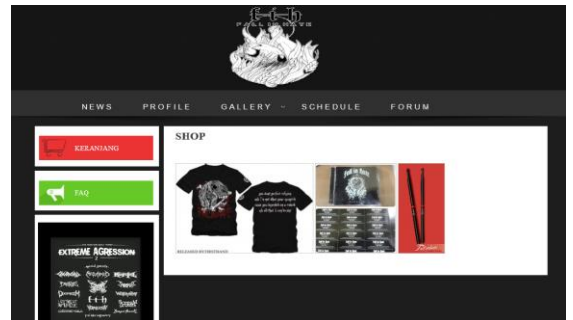
Gambar 9. Halaman Galeri Foto



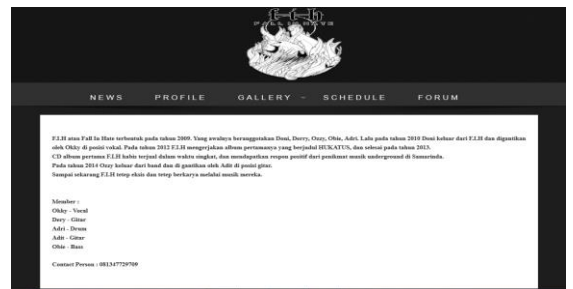
Gambar 10. Halaman Galeri Video



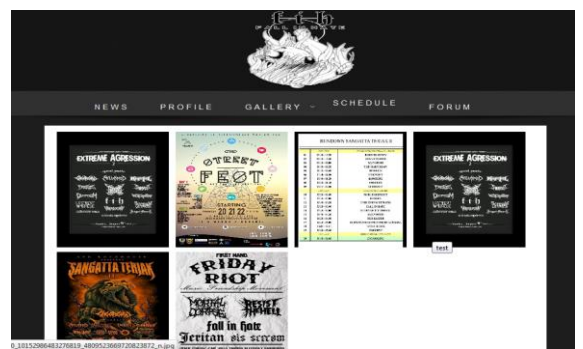
Gambar 11. Halaman Galeri Lagu



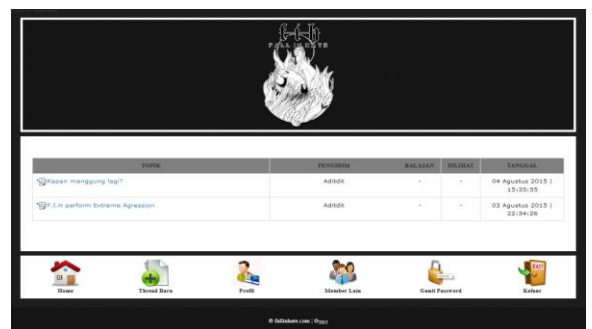
Gambar 12. Halaman Galeri Shop



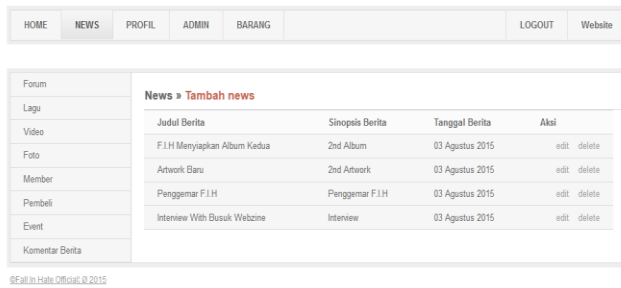
Gambar 13. Halaman Profil



Gambar 14. Halaman Schedule



Gambar 15. Halaman Forum



Gambar 16. Halaman Menu Admin

## 6. PENGUJIAN

Bedasarkan perolehan persentase tersebut didapat persentase untuk *user* adalah 79,8%. Maka *website* uji kompetensi ini dapat diterima oleh *admin* maupun *user*, karena persentase nilai yang didapat, diatas nilai persentase nilai minimum yaitu diatas atau lebih dari 50% dan kurang dari 100% karena untuk persentase nilai maksimum adalah 100%.

## 7. PEMELIHARAAN SISTEM

Tahap terakhir pengembangan sistem ini adalah bagian pemeliharaan, dalam hal ini yang dilakukan adalah:

1. Memperbaharui data dan informasi agar selalu *up to date*.
2. Menyempurnakan dan mengembangkan *website* agar bisa lebih baik dalam penyajian informasi yang dibutuhkan.
3. Kemudian membuat dokumentasi untuk memudahkan pengembangan sistem selanjutnya.

## 8. KESIMPULAN

Dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan dan berdasarkan uraian uraian yang dibahas dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Aplikasi atau sistem yang dibuat dapat mempermudah proses pendaftaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Memudahkan band Fall In Hate Samarinda dalam memberikan informasi yang cukup kepada penikmat musik khususnya yang menyukai musik metal dan band Fall In Hate

## 9. SARAN

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih modern lagi dengan menggunakan fitur dan perangkat lunak yang lebih baik.
2. Dapat ditambahkan fitur pendaftaran *online* bagi anggota fans yang hendak registrasi ulang dan calon anggota fans yang hendak mendaftar sebagai anggota baru.
3. Bisa mencari berita pada tampilan *news*
4. Profil band bisa dimasukan foto personil lengkap dari band
5. Pada menu lagu, sebelum di download lagu bisa di mainkan terlebih dahulu
6. Bisa mencari lagu yang tersedia pada menu lagu
7. Pada menu schedule cukup menampilkan tulisan jadwal manggung saja
8. Thread bisa ditambahkan emoticon
9. Bisa mencari thread pada forum
10. Belanja harus bergabung atau mendaftar forum terlebih dahulu
11. FAQ langsung menyambung ke kolom thread
12. Pada saat masuk ke forum dan mengisi kolom user dan password langsung masuk ke menu utama thread
13. Anggota forum dapat melaporkan jika ada thread yang tidak sesuai
14. Ekstensi filter pada galeri foto dan lagu
15. Mencari member di menu admin
16. Pembelian dicantumkan beserta ongkir

## 10. DAFTAR PUSTAKA

- Andri Kristanto, (2008), Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya, Penerbit Gaya Media Yogyakarta
- Fathansyah, 2007. *Buku Teks Komputer Basis Data*. Bandung : Elex Media Komputindo.
- Febrian, Jack, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung, Penerbit: Andi.
- Jayan, 2010, *CSS untuk Orang Awam*, Palembang : Maxikom
- Jogiyanto, HM, 2005, *Analisis & Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi.
- Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. *Format Pelaporan Data Potensi*, <http://www.pramukanet.org/karang> pembina/format pelaporan data potensi, diakses 23 Januari 2012
- Madcoms. 2005. *Mendesain Web Dengan Photoshop*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- McLeod, (2007), *Management Information System*, Edisi ke-8, Prentice Hall, New Jersey
- McLeod, Turban et al, (2008). *Management Information Systems*, 9 th Edition, Prentice Hall.
- Nugroho, Bunafit (2008), *Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP*. Yogyakarta : Gava Media
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta : Gava Media.
- Puspitosari Heni A, 2011, *Pemrograman Web Database dengan PHP & MySQL: Tingkat Lanjut*. Yogyakarta : Skripta
- Shalahudin, Andi, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Simarmata, Janner, 2005, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : Andi Offset
- Simarmata, Janner, 2005. *Panduan Cepat Menggunakan Dreamweaver MX*, Yogyakarta:
- STMIK Widya Cipta Dharma, 2015, *Petunjuk Penulisan Usulan Proposal dan Skripsi*, Samarinda
- Sutabri, Tata, 2012. *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta : Andi.
- Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta. Selatan: Mediakita
- Suyatno, Asep Herman, 2007. *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta : Andi