

Membangun Sistem Informasi Fotografer Dan Gadgetgrapher Kukar Berbasis WEB

Eldo Syah Putra

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
:Jln Jelawat No. 49 RT. 18 Kel. Timbau Kec. Tenggaraong
E-mail : edoott@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2013 Instakukar didirikan oleh komunitas Fotografer, latar belakang berdirinya Instakukar tidak lain adalah karena adanya komunitas Gadgetgrapher di setiap Region yang ada di Indonesia. Instakukar didirikan oleh Iriansyah SE, yang merupakan anggota dari Kukar Creative, Kukar *Creative* adalah sebuah forum besar yang mewadahi sejumlah komunitas yang ada di Kutai Kartanegara. Tujuan dari sejumlah komunitas adalah sama yaitu untuk mempromosikan wisata – wisata yang ada pada Kab. Kukar melalui medianya masing – masing. Instakukar mempromosikan Kab. Kukar melalui seni fotografi yang kemudian di upload pada sosial media *Instagram*, selain *memposting* di *Instagram* Instakukar juga sering melakukan pameran – pameran hasil dari seni fotografi pada *event* tertentu.

Pada penelitian ini dibuat sistem informasi fotografer dan gadgetgrapher kukar yang bertujuan untuk memudahkan para penggemar fotografi dalam berdiskusi serta memamerkan hasil karya mereka dan melihat syarat syarat apa saja yang harus dipenuhi saat diadakannya lomba fotografi. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Alat Bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu Sitemap, Flowchart, Desain Database dan Desain Layout dengan menggunakan bahasa Pemrograman PHP dan MySQL.

Dengan menerapkan metode diatas, maka dapat dihasilkan sebuah sistem informasi untuk para penggemar fotografi yang dapat memberi kemudahan kepada para masyarakat. Sistem informasi ini juga dapat membantu kinerja promosi dan dokumentasi yaitu dengan mudah menambah informasi data, rental, video, foto, mengganti, dan menghapus data (pengetahuannya).

Kata Kunci: *Fotografer, Gadgetgrafer, Rental*

1. PENDAHULUAN

Dunia fotografi adalah dunia kreativitas tanpa batas. Beragam karya foto dapat dihasilkan dengan berkreasi, tidak ada yang dapat membatasinya. Sejauh keinginan untuk berkreasi, seluas itu pula lautan karya yang bisa dihasilkan. Kreativitas yang dimaksud menyangkut segala aspek dan proses pem-buatan foto, mulai dari pemilihan peralatan yang dipakai, kejelian menentukan obyek pemotretan sampai proses pencetakan foto. Kejelian menentukan obyek sangat berpengaruh pada foto yang akan dihasilkan Mata seorang *fotografer* yang terlatih mampu menangkap berbagai macam keindahan dimana saja, bahkan pada obyek-obyek yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan Teknis fotografi yang baik, sebuah obyek yang sangat menarik bisa jadi akan tampil biasa atau tidak menarik

sama sekali. Kemampuan teknis memang diperlukan sebab terkadang suatu obyek menjadi hilang keistimewaanannya saat dibidik dengan mengandalkan kecerdasan kamera saja. Memanfaatkan sarana pendukung seperti filter, tripod, dan perlengkapan pendukung lainnya secara tepat bisa lebih memantapkan aktualisasi kreativitas *fotografer*. *Fotografer* saat ini tidak hanya menggunakan kamera *DSLR* namun juga menggunakan kamera *Mirrorless*, *Smartphone*, dan masih banyak lagi jenis-jenis kamera model terbaru seiring perkembangan jaman. Pada dasarnya tujuan dan hakekat fotografi adalah komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi antara *fotografer* dengan penikmatnya, yaitu *fotografer* sebagai pengatur atau perekam peristiwa untuk disajikan dihadapan khalayak ramai melalui media foto.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

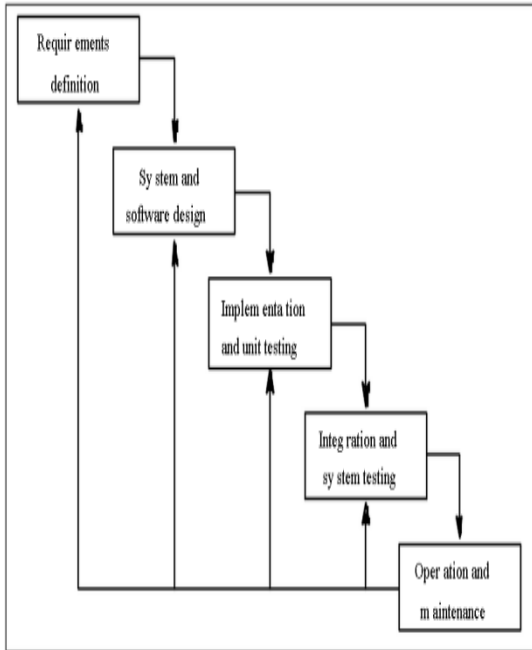
1. Rating pada foto.
2. Registrasi Member.
3. Rental Action Camera.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Website

Website adalah merupakan alamat (URL) sebagai kumpulan halaman web yang mengandung informasi. Yuhefizar (2013).

3.2 Waterfall



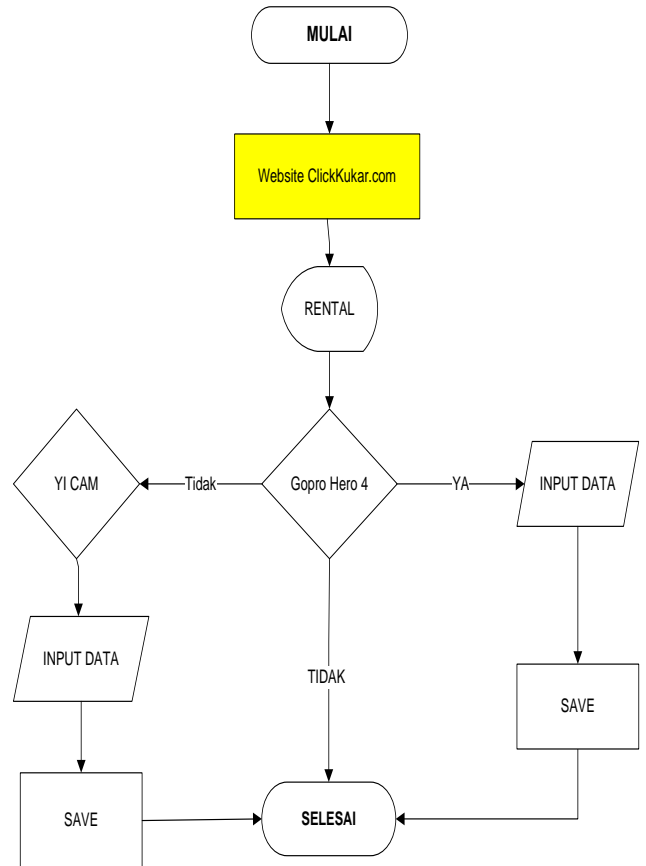
Gambar 1. Waterfall Model Menurut Referensi Rosa A. S. dan Shalahuddin. M

Menurut Rosa A. S. dan Shalahuddin. M (2015), Model SDLC air terjun (Waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential 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, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance).

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

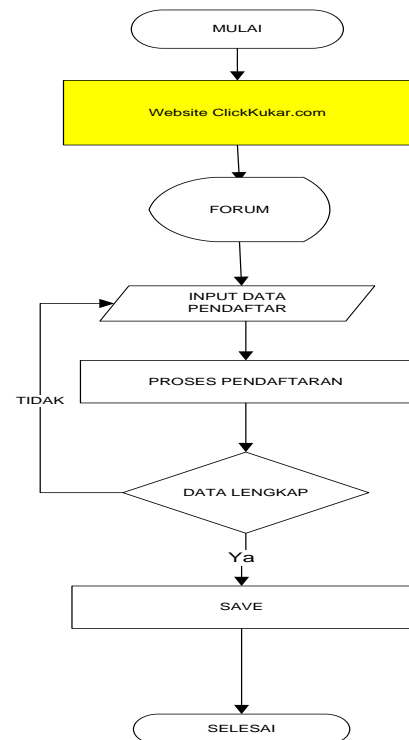
4.1 Flowchart sistem pada rental action camera

Gambar flowchart menjelaskan tentang bagaimana sistem rental action camera yang ada pada clickkucar.com, user yang ingin merental action camera tidak harus menjadi member dari clickkucar atau login terlebih dahulu, cukup dengan memasuki alamat url clickkucar.com, kemudian masuk pada halaman rental, lalu pengguna akan diberi pilihan untuk memilih jenis action camera yang diinginkan mengisi form dengan lengkap maka pihak administrator akan langsung memproses, dan pengguna wajib membawa sejumlah persyaratan yang tertera saat ingin mengambil action camera yang di rental.



Gambar 2. Flowchart sistem pada rental action camera

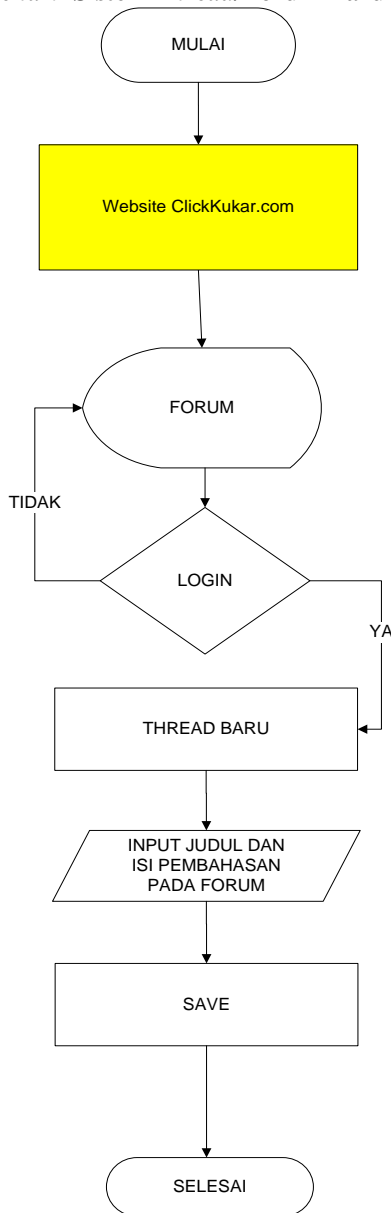
4.2 Flowchat Sistem Pada Pendaftaran User baru



Gambar 3. Flowchart sistem pada Pendaftaran User baru

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang bagaimana cara *user* baru yang ingin mendaftar sebagai *member* Clickukar.com.

4.3 Flowchart Sistem Thread/Forum Baru



Gambar 4. Flowchart Sistem Thread/Forum Baru

Gambar *flowchart* diatas menjelaskan tentang bagaimana cara memposting *thread* baru pada forum untuk para *member* yang sudah terdaftar, dan semua *thread/forum* akan bisa segera di lihat oleh semua *member* setelah berhasil di *posting* pada halaman masing-masing *member* yang telah *login*.

5. IMPLEMENTASI

5.1 Tampilan Halaman Beranda

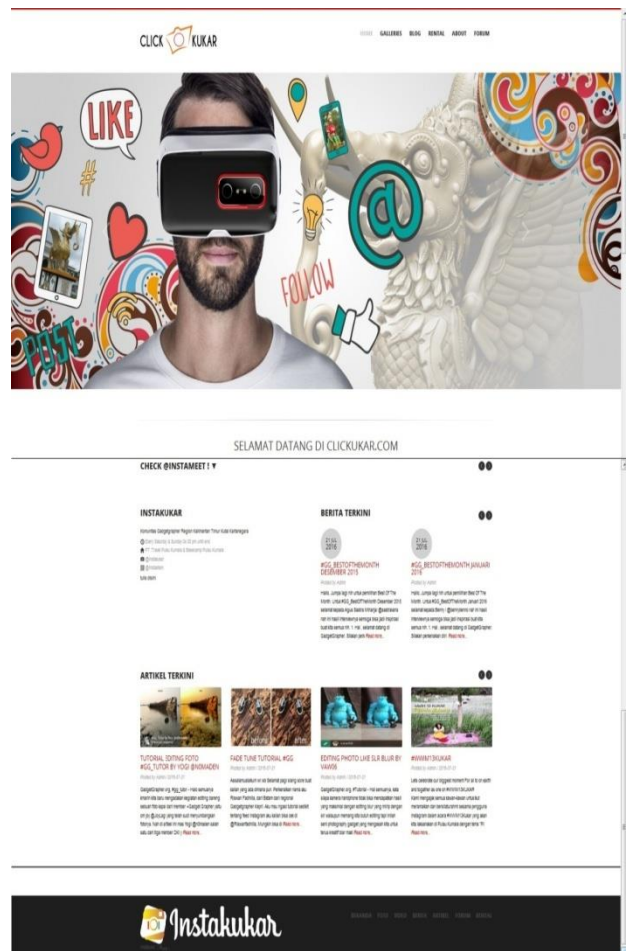
Menu navigasi atau panel atas, terdiri dari beranda, galeri, *blog*, rental, *about*, dan forum.

1. Menu beranda, berfungsi sebagai index halaman pengunjung yang mempunyai konten tentang *website*,

slide foto dengan jumlah *likes* terbanyak, *slide* artikel terbaru dan *slide* berita terbaru.

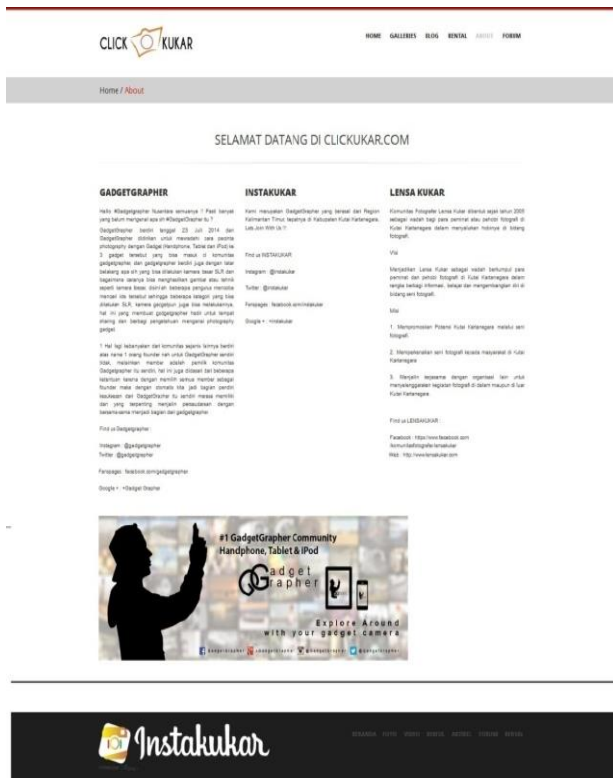
2. Menu galeri, berfungsi menuju *link* halaman video yang diunggah oleh admin atau foto yang diunggah oleh *member* dan *administrator*.
3. Menu *blog*, berfungsi menuju *link* artikel dan berita internal dan umum.
4. Menu rental, berfungsi menuju *link* halaman pengisian form untuk melakukan rental *Action camera*.
5. Menu *about*, berfungsi menuju *link* tentang Gadgetgrapher, Instakukar dan LensaKukar.
6. Menu forum, berfungsi menuju *link* pendaftaran *member* baru, dan *login* untuk para *member* yang sudah terdaftar.

Isi dari halaman utama yang akan ditampilkan yaitu beberapa *slide* foto yang jumlah *like* atau disukai terbanyak, *Reminder* instameet sebagai informasi jadwal untuk para gadgetgrapher kukar, Berita terkini merupakan berita terbaru yang di tampilkan oleh *admin*, dan Artikel terkini merupakan artikel terbaru yang ditampilkan oleh *admin*. Menu pendaftaran, berfungsi menuju link pendaftaran peserta. Menu kontak, berfungsi menuju link halaman hubungi kami. Menu login forum, menuju link halaman login anggota



Gambar 5. Halaman Beranda

5.2 Tampilan Halaman About



Gambar 6. Halaman About

Pada halaman *about* akan ditampilkan informasi mengenai Gadgetgrapher, informasi mengenai Instakukar, dan informasi mengenai Lensakukar, untuk lebih detail maka dapat dilihat pada gambar 6.

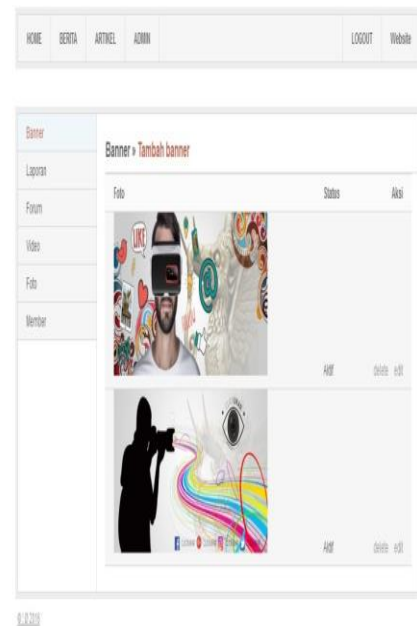
5.3 Tampilan Halaman Login Administrator



Gambar 7. Tampilan Halaman Login Administrator

Halaman ini hanya berlaku untuk Administrator, mengolah semua data yang ada pada *website* clickukar.com. Untuk lebih jelasnya lihat pada gambar 7.

5.4 Tampilan Halaman Dashboard Administrator



Gambar 8. Tampilan Administrator

Gambar 8. Tampilan Administrator

Halaman *dashboard Administrator* yang terlihat pada gambar 8 memiliki menu yaitu:

1. Manajemen Artikel
2. Manajemen Berita
3. Manajemen Foto
4. Manajemen Video
5. Manajemen Member
6. Manajemen Rental Action Camera
7. Manajemen Banner

6. KESIMPULAN

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

1. Sistem Informasi Fotografer dan Gadgetgrapher Kukur berbasis *web* dapat Mempermudah proses rental *action camera* karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Memudahkan para Gadgetgrapher Kukur dalam beinteraksi satu sama lain melalui forum dan juga memudahkan para Gadgetgrapher dalam berbagi informasi mengenai tehnik-tehnik *editing*.

Dengan adanya *website* ini juga, informasi mengenai *event/meet* untuk para Gadgetgrapher dan Fotografer dapat dengan mudah dan cepat karena sudah ter *update* di dalam *website*.

7. SARAN

Berikut ini adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Untuk tampilan lebih ditingkatkan agar bisa lebih menarik lagi, dan di bagian forum lebih di optimalkan

- agar bisa lebih interaktif, serta sistemnya harus moderate agar bisa terhindar dari spam.
2. Security lebih ditingkatkan dengan menyediakan captcha di setiap kolom komentar atau kolom balasan di forum agar terhindar dari *bot user* serta memberikan blokir untuk kata-kata yang tidak pantas seperti; kata-kata kasar, vulgar, kebencian, melecehkan, menyerang privasi seseorang, dll.
 3. Karena *website* ini masih belum sempurna, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan perkembangan *web* yang lebih baik lagi.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Dominikus, Juju, 2008, *Jurus Jitu Web Master Freelance*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Handoyo, Kurniawan, 2010, *DSLR Untuk Pemula*. Andi: Media Kita.
- Ichwan. M, 2011, *Pemrograman Basis Data Delphi7 & MySQL*. Informatika: Bandung.
- Janner Simarmata, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Kadir, Abdul, 2009, *Mudah Menjadi Programmer. PHP*. Yogyakarta: Yeskom.
- Kadir, Abdul, 2011, *Buku Pintar JQuery dan PHP*. Yogyakarta: MediaKom..
- McLeod dan P.Schell, 2008, *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Prasetyo, Eko, 2008, *Pemrograman Web PHP & MySQL untuk Sistem Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosa A. S. dan Shalahuddin. M, 2015, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sutabri, Tata, 2012, *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta : MediaKita.
- Suyanto, Asep, 2007, *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tantra, Rudy. 2012, *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Yatini, Indra B 2010, *Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*, Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Yuhefizar, 2013, *Mudah Membangun Web Profil Multibahasa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

DAFTAR NAMA DOSEN STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Nama	Institusi	E-mail
Azhari Lathyf	TI	
Ahmad Rofiq Hakim	SI	rofiq_93@yahoo.com
Shinta Palupi	SI	caca_200177@gmail.com
Ita Arfyanti	SI	qonita23@yahoo.com
Hj. Ekawati Y. Hidayat	MI	ekawati_stmik@yahoo.com
M. Irwan Ukkas	SI	Irwan212@yahoo.com
H. Nursobah	TI	nursb@yahoo.com
Kusno Harianto	SI	kusnoharianto97.kh@gmail.com
Amelia Yusnita	SI	lia_ameliay@yahoo.co.id
Siti Lailiyah	TI	lail.59a@gmail.com
Yulindawati	TI	yuli.linda08@yahoo.com
Eka Arriyanti	TI	
Homsin Ramli	MI	homsinramli@yahoo.com
Awang H. Kridalaksana	TI	awangkid@gmail.com
Tommy Bustomi	TI	tbustomi@gmail.com
Jundro Daud	TI	daudjundro@yahoo.co.id
Sumarno	TI	sumarno_stmik@yahoo.com
Vilianty Rafida	TI	viliantyrafida@yahoo.com

DATA Kampus:

STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123