

SISTEM INFORMASI KOMUNITAS TEATER GALAS SAMARINDA BERBASIS WEB

Dedy Ristiady

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123
Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492
E-mail:ristiady.deddy@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2014 Teater Galas didirikan oleh komunitas Teater Galas, latar belakang berdirinya Teater Galas tidak lain adalah untuk dijadikan sarana berkumpul dan berbagi informasi untuk para pecinta teater. Teater Galas didirikan oleh Ronny Fathurahman S.Pd, yang merupakan ketua dari Teater Galas, Teater Galas adalah salah satu komunitas teater yang berada di samarinda.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pada analisis kebutuhan sistem penulis melakukan analisis meliputi analisa data, analisa kebutuhan, analisa teknologi. Pada desain sistem penulis menggunakan alat bantu *flowchart*, *sitemap*, dan *desain layout*. Pada implementasi sistem terdiri dari struktur *database*, *home*, *about*, *galeri*, *agenda*, *sinopsis*, *registrasi member*. Pada testing/pengujian dilakukan dengan memberi pertanyaan yang meliputi *usability*, *navigasi*, *visual*, *content*, *compatibility*, *loading time*, *functionality*, *accessibility*, *intractivity*.

Dengan adanya web sistem informasi maka Teater Galas dapat memperoleh informasi tentang berita-berita terbaru pada teater.devtapra.id.

Kata kunci: *Web, Komunitas, Teater*

1. PENDAHULUAN

Seni sebagai ekspresi diri sudah berkembang dalam masyarakat. Seni drama teater menjadi salah satu acuan perkembangan ekspresi diri yang kompleks. Namun kini melihat seni teater yang saat ini semakin pudar, juga mulai jarang dikenal di masyarakat luas. Banyak yang beranggapan bahwa teater membosankan dan tidak menarik. Orang-orang zaman sekarang khususnya remaja semakin pasif karena munculnya gadget, mereka lebih memilih untuk mengekspresikan diri melalui kata-kata dalam internet dan membuat mereka menjadi ekspresif semu. Mereka tidak terbiasa lagi dalam mengekspresikan diri mereka secara langsung. Pada dasarnya tujuan dan hakekat teater adalah komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi antara seniman teater dengan penikmatnya/penonton, yaitu teater sebagai seni ekspresi diri, perekam peristiwa untuk disajikan dihadapan khalayak ramai melalui drama.

Teater Galas merupakan suatu komunitas teater yang berada di samarinda yang selama ini menjadi tempat para seniman teater untuk dijadikan sarana berkumpul dan berbagi informasi terbaru. Namun dalam pengelolaan komunitas, pengelolaannya masih manual yaitu mendata seluruh anggota satu persatu kemudian dicatat buku dan dalam berbagi informasi terbaru hanya sebatas menggunakan media telekomunikasi sehingga tidak banyak masyarakat yang mengetahui informasi yang lebih

lengkap mengenai komunitas teater galas Samarinda karena masyarakat yang mengetahui hanya terbatas pada anggota komunitas teater galas.

Dengan kekurangan inilah diperlukan cara untuk mengembangkan informasi yang diperlukan oleh masyarakat luas pecinta teater sehingga menambah efisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh komunitas teater galas.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut maka rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membangun sistem informasi komunitas teater galas samarinda berbasis *web* ?”.

Batasan Masalah

Dari uraian diatas, agar ruang lingkup permasalahan tidak akan menyimpang maka batasan masalah yang akan di teliti adalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam menganalisa data ini adalah menggunakan metode *waterfall*.
2. Metode Pengujian yang di gunakan dalam sistem informasi ini adalah *black box* dan pengujian beta *testing*.

3. Sistem Informasi yang dibuat hanya meliputi sistem profil dan diskusi pada Teater Galas.

Halaman *Front End*

Bagian Pengunjung yang belum memiliki akses meliputi :

1. *About*
2. Berita Komunitas
3. Agenda Komunitas
4. Produksi
5. Catatan Sinopsis
6. Galeri Foto
7. Registrasi *Member*
8. *Login*

Bagian *member* yang memiliki akses meliputi :

1. *Login*
2. *Home*
3. *Posting* pada forum
4. Komentar postingan di forum
5. *Logout*

Halaman *Back End*

Bagian *administrator* melakukan pemeliharaan data meliputi :

1. Manajemen User
2. Manajemen Agenda
3. Manajemen Berita
4. Manajemen Produksi
5. Manajemen Sinopsis
6. Manajemen Galeri Foto
7. Manajemen *Member*
8. *Logout*

1) tak

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam *website* ini adalah :

3.1 Sistem

Menurut Jogiyanto (2009), pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran tertentu.

Menurut Sutabri (2012), menjelaskan bahwa sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa suatu hal dapat dikatakan sebagai suatu sistem.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi satu sama lain untuk tujuan atau sasaran tertentu.

3.2 Informasi

Menurut Jogiyanto (2009), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Sutabri (2012), Informasi adalah sebuah istilah yang tepat dalam pemakaian umum. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya.

Menurut Kristanto (2008), Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Dari tiga pengertian di atas disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data yang telah diolah yang berarti bagi penerima atau pengguna untuk suatu keperluan seperti dalam rangka menunjang pengambilan keputusan sehingga penerimanya akan mendapat rangsangan untuk melakukan tindakan.

3.3 Sistem Informasi

Menurut Sutoro (2007), Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan. Sistem informasi merupakan seperangkat komponen saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan & mendistribusikan informasi guna mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

Menurut Sutabri (2012) Sistem Informasi adalah suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

3.4 Teater

Menurut N.Riantiarno (2011), Teater adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsa-karsanya itu, alat atau media ditunjang oleh unsur-unsur: gerak, suara, (dan/atau) bunyi, (dan/atau) rupa

Jadi unsur-unsur teaternya adalah:

1. Tubuh manusia sebagai alat (media) utama – pemain/aktor

2. Gerak, unsur penunjang (gerak tubuh, bunyi, rupa)
3. Suara, unsur penunjang (kata, ucapan)
4. Bunyi, unsur penunjang (efek bunyi, music)
5. Rupa, unsur penunjang (cahaya, sinar lampu, busana, rias)

Teater sebagai hasil karya (seni), merupakan satu kesatuan yang utuh antara manusia (aktor) sebagai alat media utamanya dengan sebagian atau seluruh unsur penunjang.

3.5 Web

Perkembangan dunia web sangat begitu cepat dan menggembirakan. Berbagai teknologi web bermunculan dan ini semua memberi manfaat dan kemudahan yang sangat besar bagi semua orang, terutama sekali bagi mereka yang ingin menguasai web tetapi tidak mempunyai latar belakang khusus dalam bidang komputer.

Tidak dapat dipungkiri berbagai teknologi web yang terus bermunculan, seperti HTML, CGI, JavaScript, PHP, ASP, ASP Net dan lainnya membuat banyak orang merasa selalu terus tertinggal. Ternyata ini bukan hanya di rasakan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan komputer, tetapi mereka yang sudah terbiasa bermain-main dengan teknologi web juga merasakan hal yang sama.

Untungnya kemunculan teknologi web yang bertubi-tubi ini juga diimbangi dengan munculnya program-program yang memudahkan setiap orang untuk menguasai teknologi ini. Kemudahan ini ternyata terus berkembang

Menurut Darma (2009), mendefinisikan pengertian web pada dasarnya adalah salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010), bagian ini akan membahas secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak. Pembahasan akan dimulai dengan model air terjun (*waterfallModel*) dan Pendekatan *Prototype*.

3.6.1 Metode Waterfall

Menurut Rosa (2011) sering juga disebut model *sekuensial linier (sequential linier)* 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*).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data arsitektur perangkat lunak representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.
3. Pembuatan kode program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan
Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

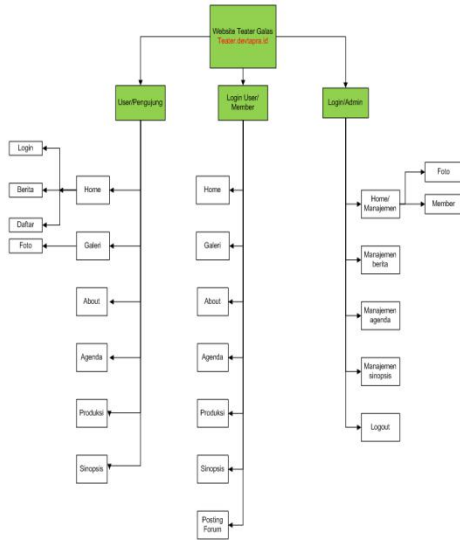
- 1) Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan
- 2) Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- 3) Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar

dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak.

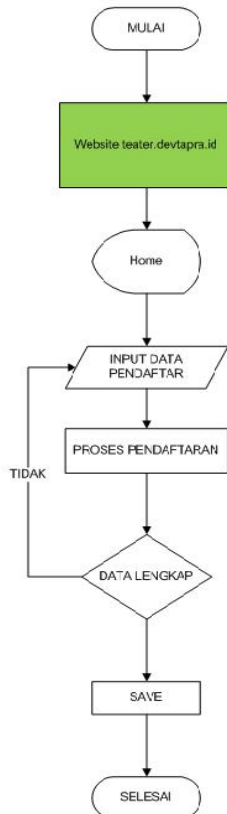
4. RANCANGAN SISTEM

4.1 Site Map



Gambar 1. Site Map

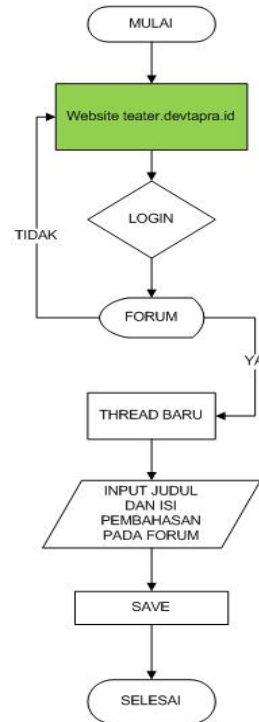
4.2 Flowchart Pendaftaran User Baru



Gambar 2. Flowchart Pendaftaran User Baru

Gambar flowchart diatas menjelaskan tentang bagaimana cara user baru yang ingin mendaftar sebagai member teater galas.

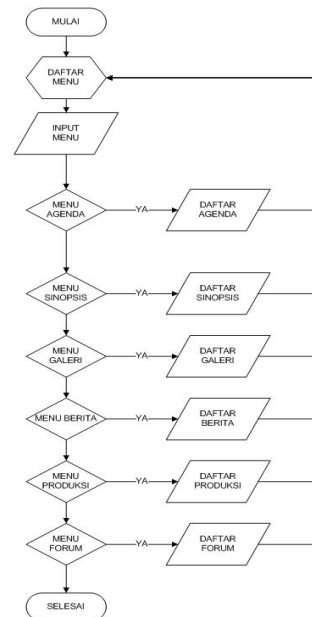
4.3 Flowchart Sistem Forum Baru



Gambar 3. Flowchart Forum

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.

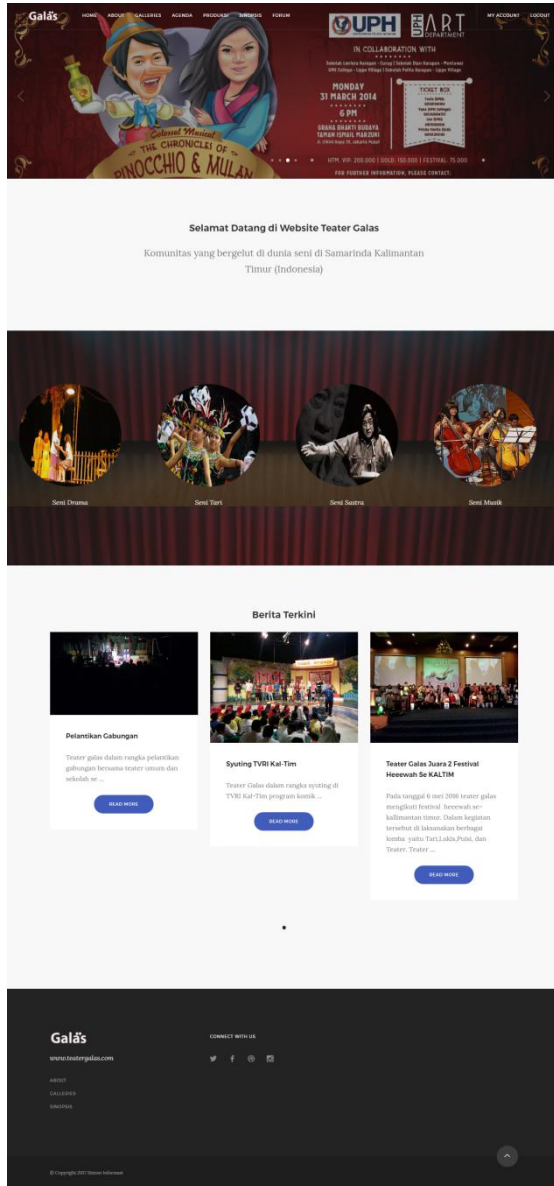
4.4 Flowchart Sistem Menu Teater Galas



Gambar 5. Flowchart Menu Teater Galas

5 IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Home



Gambar 6. Halaman Beranda

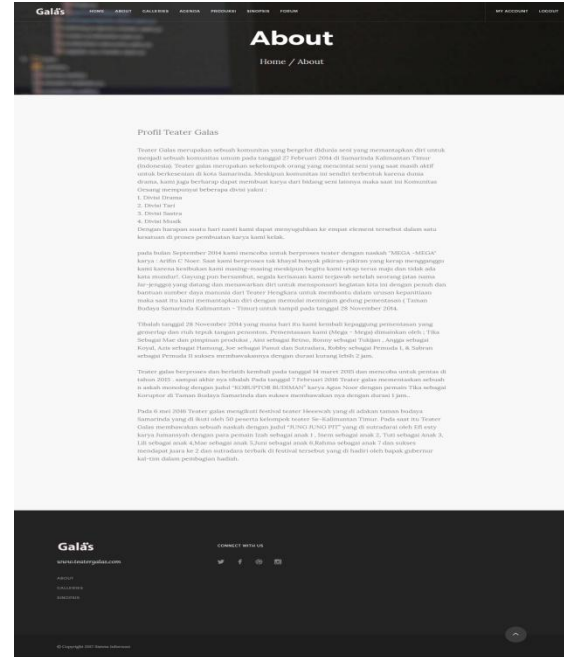
Menu navigasi atau panel atas, terdiri dari beranda, *about*, galeri, agenda, produksi, sinopsis dan forum.

1. Menu beranda, berfungsi sebagai index halaman pengunjung untuk melihat galeri, agenda, sinopsis dan *slide* berita terbaru.
2. Menu galeri, berfungsi menuju *link* halaman foto yang diunggah oleh *administrator*.
3. Menu *about*, berfungsi menuju *link* tentang Teater Galas.
4. Menu agenda, berfungsi menuju *link* halaman tentang jadwal-jadwal kegiatan Teater Galas.
5. Menu produksi, berfungsi menuju *link* halaman judul-judul produksi lakon yang pernah dimainkan.

6. Menu Sinopsis, berfungsi menuju *link* halaman judul-judul dan isi cerita lakon.
7. Menu Forum, berfungsi untuk berdiskusi untuk *member*.

Isi dari halaman utama yang akan ditampilkan yaitu beberapa *slide* foto. Berita terkini merupakan berita yang di tampilkan oleh *admin*.

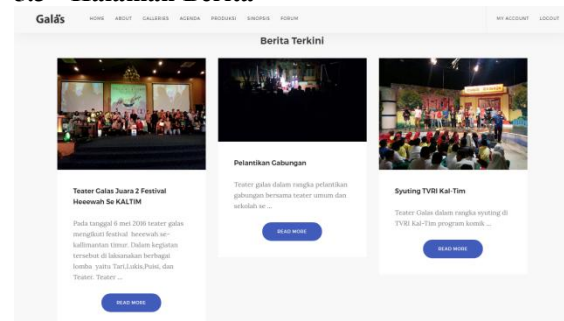
5.2 Halaman About



Gambar 7. Halaman About Teater Galas

Pada halaman *about* akan ditampilkan informasi mengenai Teater Galas.

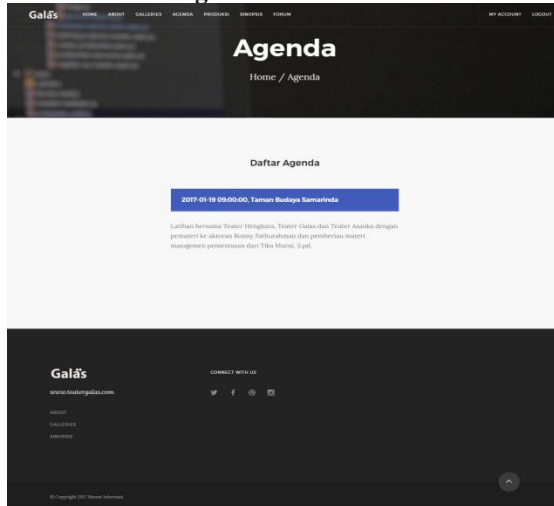
5.3 Halaman Berita



Gambar 8. Halaman Berita

Pada halaman berita, dihalaman ini terdapat *link* untuk berita yaitu berita-berita mengenai Teater Galas yang diunggah oleh *administrator*.

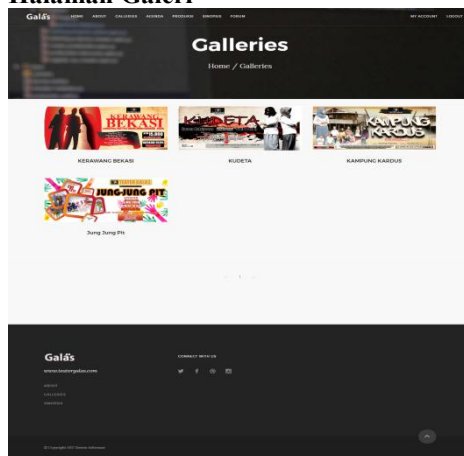
5.4 Halaman Agenda



Gambar 9. Halaman Agenda

Pada halaman agenda, dihalaman ini terdapat *link* untuk *memberikan* informasi seputar kegiatan-kegiatan Teater Galas.

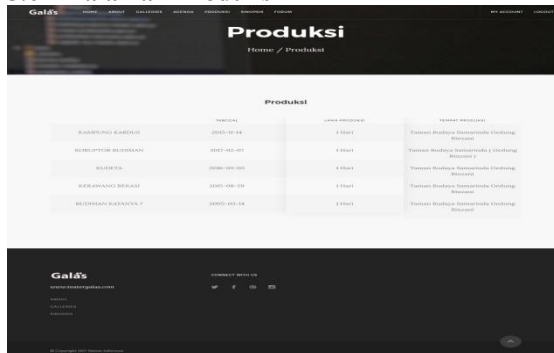
5.5 Halaman Galeri



Gambar 10. Halaman Galeri

Di halaman ini merupakan *link*, dimana *link* foto tersebut merupakan kumpulan foto-foto dari Teater Galas.

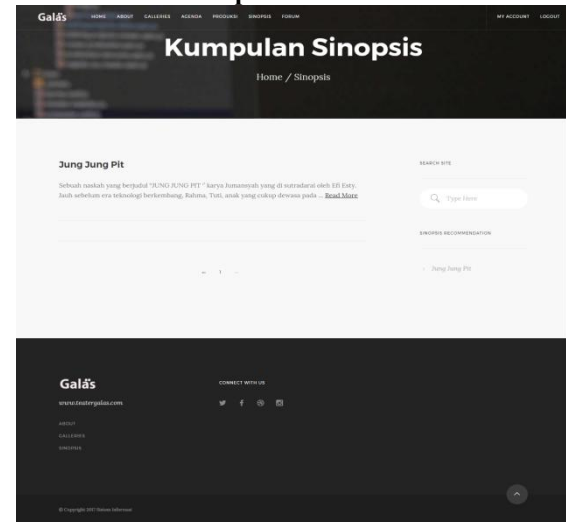
5.6 Halaman Produksi



Gambar 11. Halaman Produksi

Pada halaman produksi, dihalaman ini terdapat *link* untuk *memberikan* informasi seputar judul-judul yang pernah dimainkan oleh Teater Galas.

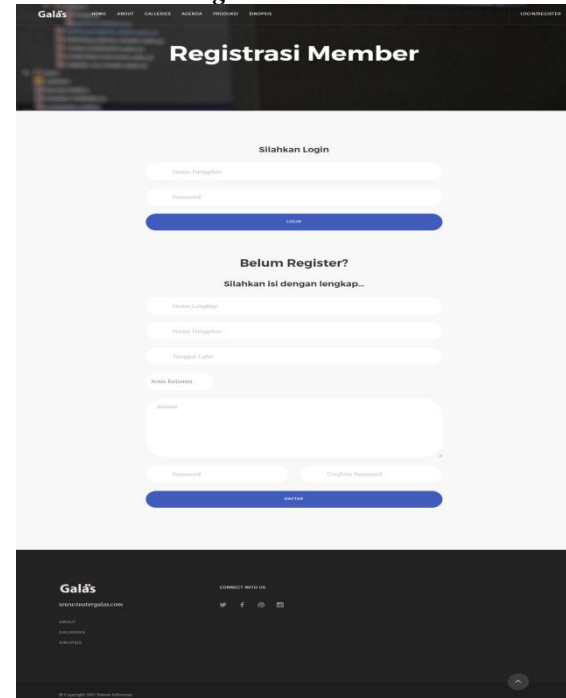
5.7 Halaman Sinopsis



Gambar 12. Halaman Sinopsis

Pada halaman sinopsis, dihalaman ini terdapat *link* untuk *memberikan* informasi seputar judul-judul dan isi cerita yang dimainkan oleh Teater Galas.

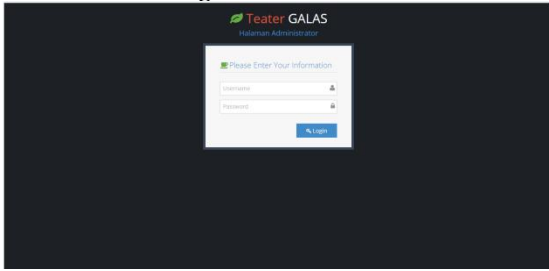
5.8 Halaman Login Dan Mendaftar Member



Gambar 13. Login Dan Mendaftar Member

Pada halaman pendaftaran, *user* akan melakukan pendaftaran dan harus menginputkan data diri.

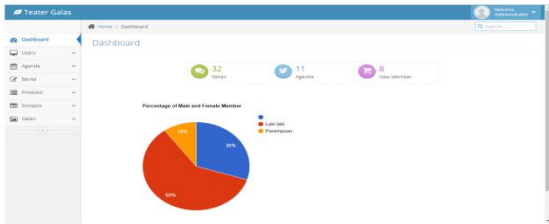
5.9 Halaman *Login Administrator*



Gambar 14. Halaman *Login Administrator*

Halaman ini hanya berlaku untuk *Administrator*, mengolah semua data yang ada pada *website* teater galas.

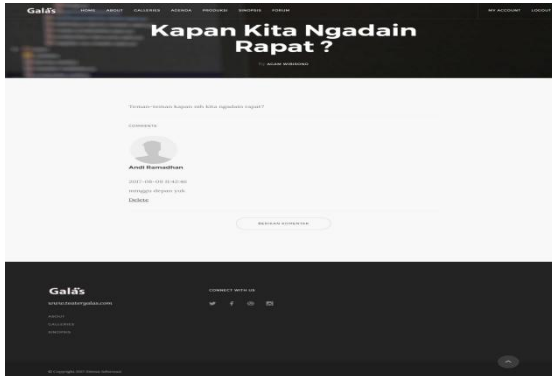
5.10 Halaman *Dashboard Administrator*



Gambar 15. Halaman *Dashboard Administrator*

Halaman tampilan *admininstrator*.

5.11 Halaman Forum



Gambar 16. Halaman Forum

Halaman forum diskusi teater galas.

6 KESIMPULAN

Berdasarkan Sistem Informasi berbasis *web* yang telah dibuat dan pembahasan-pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Teater Galas berbasis *web* dapat Mempermudah berbagi informasi karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Dengan adanya *website* ini juga, informasi mengenai Agenda Kegiatan untuk para komunitas teater galas dapat dengan mudah dan cepat karena sudah ter *update* di dalam *website*.

3. Hasil pengujian beta menunjukkan 84% responden menyatakan sistem dapat diterima dengan baik.
4. Hasil pengujian blackbox menunjukkan sistem telah berjalan sesuai fungsional pada tahapan desain.

7 SARAN

Berikut ini adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Untuk tampilan lebih ditingkatkan agar bisa lebih menarik lagi, dan di bagian home lebih di optimalkan agar bisa lebih interaktif.
2. Karena *website* ini masih belum sempurna, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan perkembangan *web* yang lebih baik lagi.
3. 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.

8 DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, 2011, *Pemrograman CSS Untuk Pemula*, Jakarta : PT. Elex Media
- Arifansyah, 2009, *Membangun Website Pada Yayasan Sinar Talenta Samarinda*, Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma
- Bunafit, 2007, *Siapa Bilang Pemrograman itu Sulit*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Darma. Jarot S., Ananda Shen , 2009. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Media kita. Jakarta Selatan : PT.Transmedia
- Febrian, Jack, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung.
- Hakim, Lukmanul, 2009, *Jalan Pintas Menjadi Master Php*. Yogyakarta : Lokomedia
- Jayan, 2010, *Kumpulan Proyek Desain Web Elemen Keren & Interaktif dengan Photoshop CS5 & CSS*, Palembang : Maxikom.
- Jullian Dwi Saputra, 2013, *Sistem Informasi komunitas sepeda fixie corner Samarinda*, Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma

- Juju Dominiskus dan Syukrie Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Jogiyanto, HM, 2009, *Analisis & Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Yogyakarta
- Kartajaya, Hermawan, 2008, Hermawan Kertajaya On Marketing. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Kristanto, Andri, 2008, *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*, Penerbit Gaya Media Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit 2008, *Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP*. Yogyakarta : Gava Media
- Nur Komariah, 2011, Membangun Website Majelis Ta'lim Baabur Rohmah Samarinda, Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta : Gava Media
- Riantiarno, 2011, KITAB TEATER Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan. Jakarta : Gramedia Widiasarana
- Rosa , 2011 , Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Jakarta : Modula.
- Shalahudin, Andi, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sutabri, Tata, 2012. *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta : Andi
- Sutoro, 2007, Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web, Yogyakarta : Gava Media.