

## **PENGEMBANGAN WEB KOMUNITAS MENGGUNAKAN METODE PROTOTIPE (STUDY KASUS : CISC LAMPUNG)**

Saypul Bahri<sup>1)</sup>, Angga Bayu Santoso<sup>2)</sup>  
<sup>1,2</sup>Sistem Informasi  
\*)[angga.bayusantoso98@gmail.com](mailto:angga.bayusantoso98@gmail.com)

### **Abstrak**

Saat ini pendaftaran masih dilakukan secara manual dengan mendatangi tempat pendaftaran yang berada di Roti pisang bakar ghifari Jl. Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung, para pendaftar hanya mengisi buku besar yang diberikan oleh divisi membership CISC Lampung. Dengan pendaftar secara manual ini masih terdapat kendala antara lain, kemudian bagi pendaftar yang di luar bandar lampung sulit untuk mendaftar karena jarak tempuh yang sangat jauh sehingga menimbulkan ketidak efisienan waktu pendaftaran. Proses pencarian data juga sulit mengingat proses pencarian data yang berjalan disana masih dilakukan dengan cara memeriksa tiap berkas dimana memerlukan waktu yang lama dalam memprosesnya. Oleh karena itu perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan mencoba memperbaiki sistem yang masih dipakai selama ini di Chelsea Indonesia Supporters Club Regional Lampung dari yang masih secara manual menjadi sistem terkomputerisasi. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka penulis mengambil judul “Pengembangan web komunitas menggunakan metode prototipe (study kasus : CISC lampung)”.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, *Prototype*, *Website* dan *MySQL*

---

### **PENDAHULUAN**

Chelsea indonesia supporters club (CISC) adalah *supporters* club resmi klub sepakbola chelsea fc di Indonesia yang diakui oleh CHELSEA FC di London sejak tahun 2008 hingga kini (Ramadhan et al., 2021). CISC adalah basis terbesar CHELSEA FC fans di Asia yang dibentuk sejak tahun 2003 (Putri & Surahman, 2019). CISC LAMPUNG adalah salah satu regional dari CISC, yang berdiri pada 10 Desember 2010 yang menaungi fans Chelsea FC di Provinsi Lampung, dan sampai saat ini memiliki Sub-Regional Chelsea Metro, Chelsea Kota Bumi, Chelsea Kalianda, dan Chelsea Pringsewu, dan fans club ini memiliki motto “ We are not just a fans Club, We are BIG family” (Fadly et al., 2020). Berbagai kegiatan dilakukan oleh CISC guna menambah anggota salah satunya dengan cara membuka stan pendaftaran (V. H. Saputra & Pasha, 2021). Bagian yang menangani pendaftaran adalah bagian admin (Borman et al., 2020). Saat ini pendaftaran masih dilakukan secara manual dengan mendatangi tempat pendaftaran yang berada di Roti

pisang bakar ghifari Jl. Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung (Dinasari et al., 2020), para pendaftar hanya mengisi buku besar yang diberikan oleh divisi membership CISC Lampung (Styawati et al., 2020). Dengan pendaftar secara manual ini masih terdapat kendala antara lain, kemudian bagi pendaftar yang di luar bandar lampung sulit untuk mendaftar karena jarak tempuh yang sangat jauh sehingga menimbulkan ketidak efisienan waktu pendaftaran (Irawan et al., 2019). Proses pencarian data juga sulit mengingat proses pencarian data yang berjalan disana masih dilakukan dengan cara memeriksa tiap berkas dimana memerlukan waktu yang lama dalam memprosesnya (Kuswanto et al., 2020). Oleh karena itu perlu mencari alternatif lain untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan mencoba memperbaiki sistem yang masih dipakai selama ini di Chelsea Indonesia Supporters Club Regional Lampung dari yang masih secara manual menjadi sistem terkomputerisasi (Arpiansah et al., 2021). Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka akan dilakukan penelitian Pengembangan web komunitas menggunakan metode prototipe (study kasus : CISC lampung).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Sistem**

Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Fitriana & Bakri, 2019) (Zanofa et al., 2020). Suatu kumpulan atau himpunan dari unsure atau variabel –variabel yang saling terorganisasi, berinteraksi, dan bergantung satu sama lain (Nurkholis et al., 2020) (Yanuarsyah et al., 2021).

### **Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai, dan mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan (Prastowo et al., 2020) (Borman et al., 2018). Definisi lain tentang informasi yakni segala bentuk pengetahuan yang terekam. Ini artinya informasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media baik cetak maupun non-cetak (Sari et al., 2021) (Tarigan et al., 2020).

### **Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam 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 (Audrilia & Budiman, 2020) (Suryono et al., 2019).

### **Pengertian Website**

*World Wide Web* (WWW atau WEB) merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis hypertext (Anshari et al., 2021) (Suryono & Subriadi, 2016). Dokumen-dokumen yang dikelola dalam web bisa beraneka jenis seperti pengolah kata, lembar kerja, tabel basis data, presentasi, hypertext dan beragam format seperti .doc, .pdf, .xls, .dbf, .ppt, .html (Suaidah et al., 2018) (Isnian & Suaidah, 2016).

### **Pengertian PHP**

*Protocol Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting* (I. Gunawan & Fernando, 2021) (Sucipto et al., 2019). Sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler* (I. K. W. Gunawan et al., 2020) (Abidin et al., 2018). Pada bahasa pemrograman, yang dikatakan sebagai *compiler* adalah bahasa yang akan mengubah script-script program kedalam *source code* (Suryono et al., 2020) (Suryono, 2019).

### **Pengertian MySQL**

*MySQL* adalah sebuah *database* relasional gratis *open source* (GPL) yang mula-mula tersedia di *Unix/Linux* namun kini tersedia juga di sistem operasi lain seperti *Windows* (Sulistiani et al., 2021) (Alim et al., 2020). *MySQL* mulai populer sejak pertengahan 1990-an saat web dan aplikasi web mulai populer (Wajiran et al., 2020) (Rahmanto et al., 2020).

### **Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)**

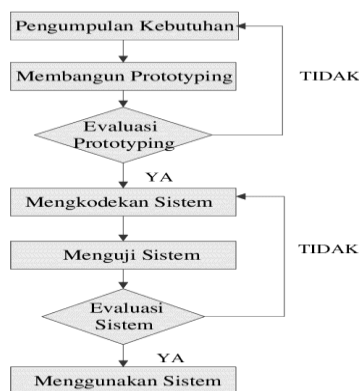
UML (*Unified Modeling Language*) merupakan sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi (Ningsih & Saniati, 2018), dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak (Lestari et al., 2020) (Hermanto et al., 2021). *Artifact* dapat berupa model, deskripsi

atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya (R. A. Saputra et al., 2020) (Juliyanto & Parjito, 2021).

## METODE

### Metode *Prototype*

Prototype merupakan sebuah metode pengembangan software yang cukup banyak digunakan. Dengan metode ini, pengembang dan pelanggan bisa saling berinteraksi selama proses pengembangan *software* (Rahmanto, 2021).



**Gambar 1** Tahapan Model *Prototype*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan *Form Login*

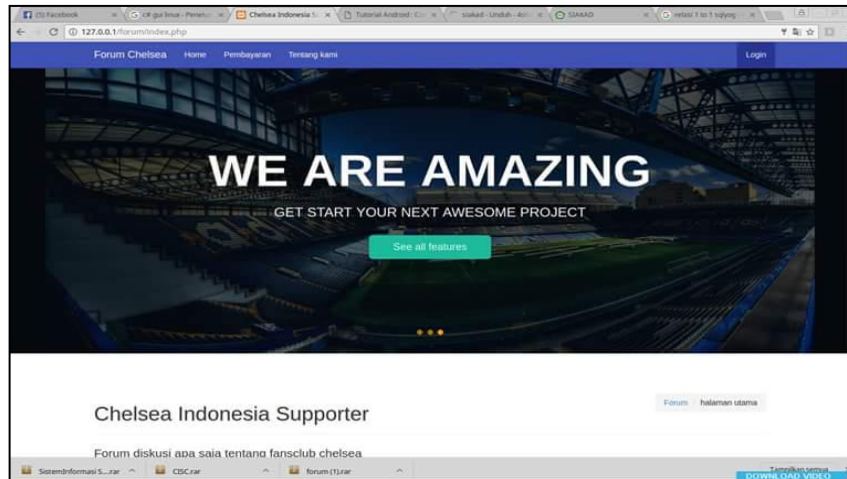
*Form Login* merupakan tahapan awal bagi seorang user untuk dapat masuk ke menu utama sistem. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



**Gambar 2** Tampilan *Form Login*

### Tampilan *Form* Utama

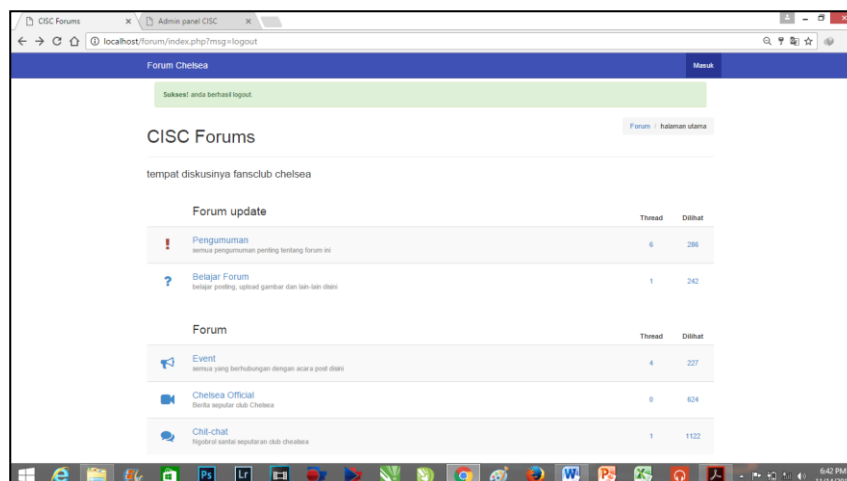
*Form* utama berfungsi untuk menampilkan *form* yang lainnya. Dalam *form* utama akan tampil setelah login berhasil. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Utama

### Tampilan *Form* Forum

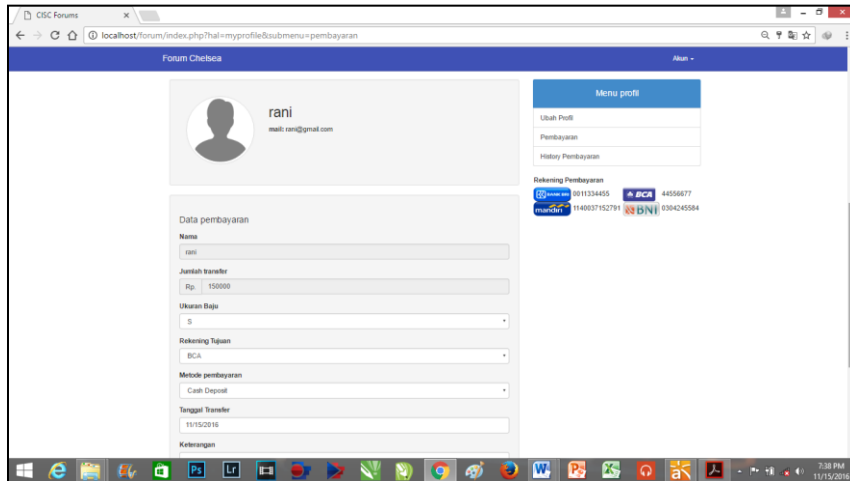
Merupakan tampilan untuk para member yang sudah terdaftar bisa melakukan thread pada menu forum. Adapun tampilan forum dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Forum

### Tampilan *Form* Menu Pembayaran

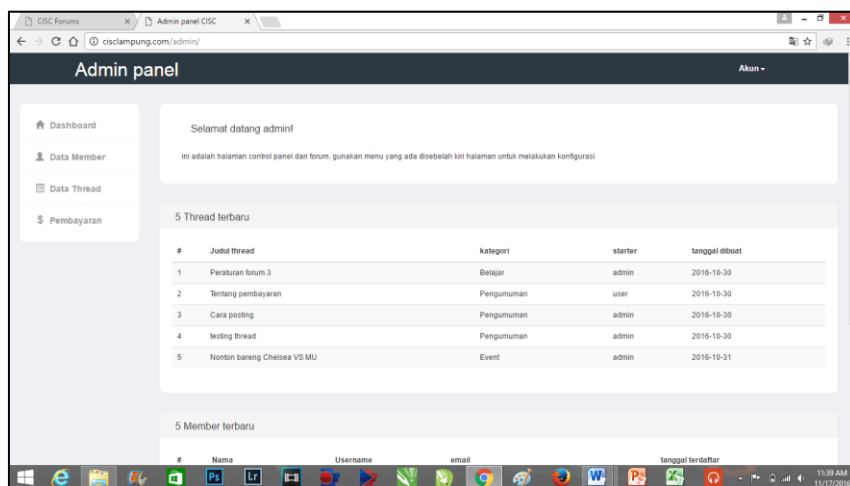
Merupakan tampilan untuk melakukan registrasi pembayaran untuk menjadi member CISC lampung. Adapun tampilan halaman menu pembayaran dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Menu Pembayaran

### Tampilan *Form* AdminPanel

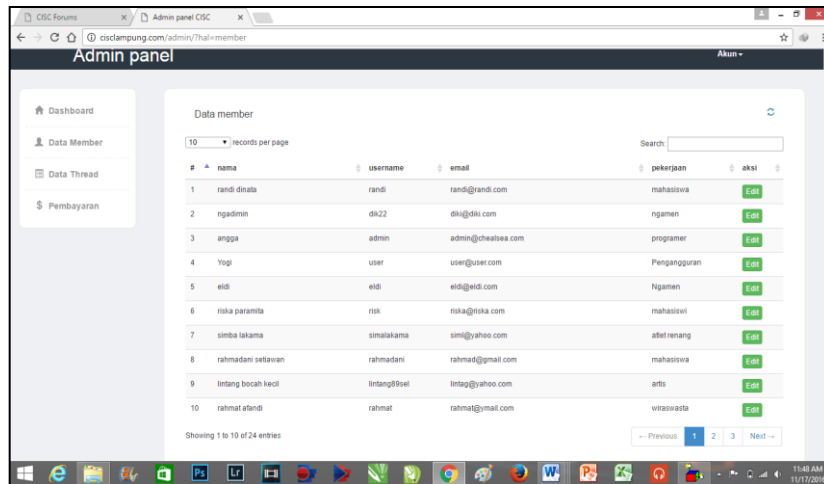
Merupakan menu tampilan untuk admin mengelola data member, data pembayaran, dan data thread. Adapun tampilan halaman admin panel dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Admin Panel

### Tampilan *Form* Data Member

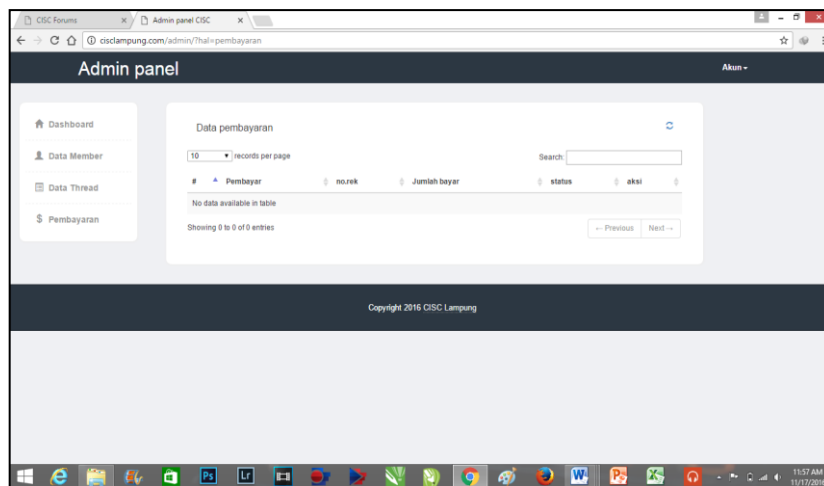
Menu data member di gunakan untuk admin melakukan pencarian data member, disini admin dapat melakukan pengeditan data member. Adapun tampilan halaman data member dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Data Member

### Tampilan *Form* Data Pembayaran

Menu data pembayaran merupakan menu tampilan untuk admin melakukan konfirmasi terhadap member yang sudah melakukan pendaftaran member. Adapun tampilan halaman data pembayaran dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Data Pembayaran

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan Pengembangan Web Komunitas Menggunakan Metode Prototipe (Study Kasus : Cisc Lampung), maka dapat ditarik simpulan bahwa proses pengolahan data pendaftaran calon member menggunakan web komunitas sehingga memudahkan dalam proses pendaftaran calon member. Perancangan web komunitas pada CISC Lampung Menggunakan Aplikasi *Notepad++* dan *database MySql* dapat mempermudah proses pengolahan data calon member.

## REFERENSI

- Abidin, Z., Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation Of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- Alim, S., Lestari, P. P., & Rusliyawati, R. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tanaman Kakao Menggunakan Metode Certainty Factor Pada Kelompok Tani Pt Olam Indonesia (Cocoa) Cabang Lampung. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 26–31.
- Anshari, A., Hirtranusi, S. A., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Face Recognition For Identification And Verification In Attendance System: A Systematic Review. *2021 Ieee International Conference On Communication, Networks And Satellite (Comnetsat)*, 316–323.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode Topsis Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: Pt. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain Of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Borman, R. I., Putra, Y. P., Fernando, Y., Kurniawan, D. E., Prasetyawan, P., & Ahmad, I. (2018). Designing An Android-Based Space Travel Application Trough Virtual Reality For Teaching Media. *2018 International Conference On Applied Engineering (Icae)*, 1–5.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen



- Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Fadly, M., Muryana, D. R., & Priandika, A. T. (2020). Sistem Monitoring Penjualan Bahan Bangunan Menggunakan Pendekatan Key Performance Indicator. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(1), 15–20.
- Fitriana, R., & Bakri, M. (2019). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Akademik Menggunakan The Open Group Arsitekture Framework (Togaf). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 24–29.
- Gunawan, I., & Fernando, Y. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kulit Pada Kucing Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hermanto, E., Setiawansyah, S., & Hamidy, F. (2021). Application Of Accounting Information System For School Committee Finance. *The 1st International Conference On Advanced Information Technology And Communication (Ic-Aitc)*.
- Irawan, A., Rohaniah, R., Sulistiani, H., & Priandika, A. T. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Tempat Servis Komputer Di Kota Bandar Lampung Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 30–35.
- Isnian, A. R., & Suaidah, Y. T. U. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Asisten Dosen Pada Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jupiter*, 2(1).Maan Asisten Dosen Pada Pe. *Jupiter*, 2(1).
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kuswanto, H., Pratama, W. B. H., & Ahmad, I. S. (2020). Survey Data On Students' Online Shopping Behaviour: A Focus On Selected University Students In Indonesia. *Data In Brief*, 29, 105073.
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan Cmu Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- Nurkholis, A., Muhaqiqin, M., & Susanto, T. (2020). Analisis Kesesuaian Lahan Padi Gogo Berbasis Sifat Tanah Dan Cuaca Menggunakan Id3 Spasial (Land Suitability

- Analysis For Upland Rice Based On Soil And Weather Characteristics Using Spatial Id3). *Juita: Jurnal Informatika*, 8(2), 235–244.
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Putri, S. E. Y., & Surahman, A. (2019). *Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Rahmanto, Y. (2021). Digitalisasi Artefak Pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat Untuk Pemodelan Artefak 3d. *Jurnal Coreit: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring Ph Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus: Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics As Learning Medium During The Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference On Science And Engineering*, 4, 330–334.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework For The Application System Thinking)(Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(2).
- Suaidah, S., Warnars, H. L. H. S., & Damayanti, D. (2018). Implementasi Supervised Emerging Patterns Pada Sebuah Atribut:(Studi Kasus Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (Apbd) Perubahan Pada Pemerintah Dki Jakarta). *Prosiding Semnastek*.
- Sucipto, A., Fernando, Y., Borman, R. I., & Mahmuda, N. (2019). *Penerapan Metode Certainty Factor Pada Diagnosa Penyakit Saraf Tulang Belakang*.

- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing Pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Suryono, R. R. (2019). Financial Technology (Fintech) Dalam Perspektif Aksiologi. *Masyarakat Telematika Dan Informasi Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 52.
- Suryono, R. R., Budi, I., & Purwandari, B. (2020). Challenges And Trends Of Financial Technology (Fintech): A Systematic Literature Review. *Information*, 11(12), 590.
- Suryono, R. R., Nurhuda, Y. A., & Ridwan, M. (2019). Analisis Perilaku Pengguna Sistem Informasi Pengetahuan Obat Buatan Untuk Kebutuhan Swamedikasi. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 1–4.
- Suryono, R. R., & Subriadi, A. P. (2016). Investigation On The Effect Of User's Experience To Motivate Playing Online Games. *Journal Of Theoretical & Applied Information Technology*, 86(1).
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kredit Mobil Dengan Fuzzy Tsukamoto (Studi Kasus: Pt Clipan Finance). *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 32–37.
- Wajiran, W., Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., & Iqbal, M. (2020). Desain Iot Untuk Smart Kumbang Thinkspeak Dan Nodemcu. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–103.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.
- Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.