

PERANCANGAN WEBSITE HIMAPALA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENGARSIPAN UNTUK KEEFEKTIFAN ORGANISASI

Ahmad Sujana¹, Randi Koswara Borotoding²

Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Mandala Bandung

Abstrak

Informasi, arsip dan database merupakan hal penting untuk setiap organisasi. Sistem di Himapala saat ini, masih manual dan memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut seperti, penumpukan arsip, resiko arsip hilang atau rusak masih besar, database anggota Himapala belum ada, dan penginformasian yang masih belum memiliki wadah. Pembuatan Website Himapala bertujuan untuk menggantikan hal tersebut. Sehingga informasi dapat diakses dengan lebih baik, dalam artian dapat diakses dimana, kapan pun, serta dapat diakses oleh semua orang. Untuk pengarsipan yang lebih baik dari segi akses dan keamanannya, serta untuk mempermudah dalam pengumpulan database keanggotaan, maka dari itu penulis membuat “Perancangan Website Himapala sebagai Media Informasi dan Pengarsipan untuk Keefektifan Organisasi”. Sistem pengumpulan data yang digunakan adalah Action Research. Metode pengembangan sistemnya menggunakan UML, serta menggunakan blackbox dalam pengujian sistemnya. Aplikasi ini dibuat dengan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pembuatan website, sistem informasi keorganisasian menjadi lebih baik, pengarsipan yang lebih efisien, dan database keanggotaan yang lebih baik. Namun perlu pengembangan dari sistem yang dibuat agar menjadi suatu sistem yang lebih baik seperti penggunaan hosting dengan kapasitas yang besar untuk penampungan berkas yang lebih baik dan memperbanyak artikel-artikel.

Kata kunci : website, pengarsipan, sistem informasi, database.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah canggih dan berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya inovasi di masa ini. Internet merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang sangat terasa saat ini, bagaimana tidak hampir kehidupan masyarakat bergantung pada internet, dari berbagai sektor, seperti transportasi, pendidikan, pemerintahan, hiburan, dan masih banyak lainnya.

Tuntutan perkembangan informasi yang cepat dan mudah merupakan salah satu ciri masyarakat saat ini, karena kebutuhan informasi yang sangat tinggi. Internet dapat memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Untuk dapat menarik minat mahasiswa dan masyarakat, suatu

organisasi harus dapat memberikan suatu nilai lebih, dan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya suatu organisasi harus mampu memperkenalkan diri ke masyarakat umum melalui media internet, karena media internet sangat luas, sehingga dapat diakses oleh banyak orang. Masalah ini juga dialami oleh HIMAPALA (Himpunan Mahasiswa Pecinta Alam Mandala) daya tarik dan pengenalan organisasi sangat minim sehingga mahasiswa tidak tertarik untuk menjadi anggota. HIMAPALA, beberapa kali melakukan Diklat sar dengan calon anggota hanya satu orang, padahal mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Mandala memiliki banyak mahasiswa, dan juga hanya terdapat beberapa UKM. Maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya

anggota karena pengenalan organisasi mahasiswa yang perlu diperbaiki

Surat masuk atau undangan merupakan sebuah tanda bahwa suatu organisasi masih dikenal oleh organisasi lain. Berbagai arsip seperti administrasi, data anggota, laporan perjalanan, proposal kegiatan, laporan kegiatan, bulletin, majalah dan dokumentasi kegiatan merupakan saksi bisu perjalanan suatu organisasi dari masa ke masa maka dari itu, arsip-arsip tersebut disimpan dengan baik. Akan tetapi sebaik apapun suatu organisasi menyimpan arsipnya akan selalu ada yang mengalami kerusakan seperti basah, digerogeti rayap, hilang, dan lainnya. Seiring berjalannya waktu arsip akan semakin bertambah sehingga akan membuat media penyimpanannya semakin penuh. Dari masalah tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat memfasilitasi agar arsip dapat diakses setiap saat dan keamanannya terjamin dan tentunya dapat menghemat tempat.

Suatu sistem tidak akan berjalan dengan baik jika operatornya tidak dapat menjalankannya dengan baik. Setiap sistem pasti membutuhkan maintenance atau pemeliharaan agar sistem dapat berjalan dengan baik serta dari sistem juga operator mendapatkan apa yang diperbaharui atau yang perlu ditingkatkan dari sistem.

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Perancangan

Mohamad Subhan (2012 : 109) dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem mengungkapkan: "Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem"

1.1.2 Pengertian Website

Hakim Lukmanul (2004) mengungkapkan pengertian website

adalah fasilitas internet, dimana mengaitkan dokumen di lingkup local maupun jarak jauh. Dokumen tersebut disebut dengan web page dan linksite memungkinkan pengguna dapat berpindah page (hyper text), baik antara page yang disimpan server maupun server diseluruh dunia.

1.1.3 Pengertian Perpustakaan / Pengertian Informasi

Menurut Sutabri (2012:29), Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

1.1.4 Pengertian Pengarsipan

Menurut KKBI pengarsipan adalah proses, cara, perbuatan mengarsipkan.

1.1.5 Pengertian Organisasi

Menurut M. dahlan Al Barry, Kamus Modern Bahasa Indonesia Organisasi adalah suatu pengaturan dan penyusunan pada bagian-bagian hingga menjadi satu kesatuan, aturan dan susunan yang berasal pada bagian hingga menjadi satu kesatuan yang teratur dan bergabung untuk berkerjasama dalam mencapai tujuan bersama.

1.1.6 Unified Modeling Language (UML)

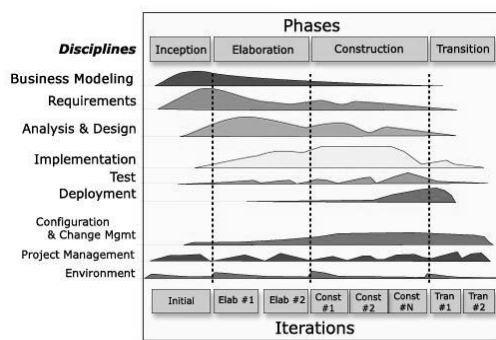
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:133), berpendapat bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah "Salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisa dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek".

- *Use Case Diagram*
- *Activity Diagram*
- *Class Diagram*
- *Diagram*

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem.

Rational Unified Process (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak. Gambar dibawah menunjukkan secara keseluruhan arsitektur yang dimiliki RUP.



Gambar 2.1 Phase Rational Unified Process (RUP) (<https://www.ibm.com/id-en>)

2.1.1 Dimensi pertama digambarkan secara horizontal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dari awal dari fase selanjutnya. Dimensi ini terdiri atas *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition*.

2.1.2 Dimensi kedua digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan kedalam beberapa disiplin terdiri dari empat elemen penting, yakni *who is doing*, *what*, *how* dan *when*.

Dimensi ini terdiri atas *Business Modeling*, *Requirement*, *Analysis and Design*, *Implementation*, *Test*, *Deployment*, *Configuration* dan *Change Manegement*, *Project Management*, *Environtment*.

2.2 Fase RUP

2.2.1 Inception

Pada fase *inception* pengembang mendefenisikan batasan kegiatan, kita memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan (*business modeling*), melakukan analisis kebutuhan pengguna (*requirements*), melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan *use case*). Fase ini akan menghasilkan proses bisnis, *use case* awal.

2.2.2 Elaboratiion

Tahap ini lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem, analisis dan desain sistem.

2.2.3 Construction

Tahap dimana kita mengembangkan komponen dan fitur-fitur sistem. Implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

2.2.4 Transition

Instalasi, *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan user dan pemeliharaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website yang dirancang ini untuk efektifnya suatu organisasi dalam hal Informasi, pengarsipan, database dan dokumentasi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 SIMPULAN

Dari hasil pembangunan website Himapala dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Website pada UKM Himapala telah dibangun.
- Kegiatan Himapala yang telah dilaksanakn, dan yang direncanakan ditampilkan ke mahasiswa dan masyarakat umum.
- Website Himapala dijadikan sebagai media penyimpanan arsip, dokumentasi kegiatan, dan database keanggotaan secara online.

4.2 SARAN

Adapun saran-saran yang penulis dapat berikan dalam system website Himapala ini antara lain :

- Artikel dan tulisan diperbanyak untuk menarik minat pembaca sehingga menjadi media prosmosi untuk Himapala dan Sekola Tinggi Teknologi Mandala
- Website memiliki hosting yang ukurannya lumayan besar untuk menampung arsip yang diupload dan dokumentasinya karena setiap saat data akan bertamabah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anhar, 2010, PHP & MySql Secara Otodidak, Jakarta, PT TransMedia.
- [2] Ardhana, YM Kusuma, 2012, Menyelesaikan Website 30 Juta !, Jakarta, Jasakom.
- [3] Arief M Rudianto, 2011, Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL, Yogyakarta , C.V Andi Offset.
- [4] Hidayat, Wahyu, Anita B. Wandayana, Recha Fadriansyah, 2016, Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang. Jurnal CERITA Vol. 2 No. 1 – Februari 2016.
- [5] Mohamad Subhan, 2012, Analisa Perancangan Sistem, Yogyakarta .CV. Andi Offset.
- [6] Tata Sutabri, 2012, Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta, Andi.
- [7] Whitten, J.L., & Bentley. L. D, 2010, Systems Analysis & Design for the Global Enterprise, New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- [8] Yakub, 2012, Pengantar Sistem Informasi, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- [9] Yenda Purbadian, 2016, Trik Cepat Membanngun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter, Yogyakarta, Andi.