

## PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MEMBER BARU DI KOMUNITAS HIJABERKASI TANGERANG

Mundirin<sup>1\*</sup>, Purwanto<sup>1</sup>, Yeyen Grestiana Prayoga<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Visual,  
Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal,  
Jl. Raya Al-Kamal No. 2, Kedoya Selatan, Kebon Jeruk Jakarta Barat 11520

\*Korespondensi: [mundirin@ista.ac.id](mailto:mundirin@ista.ac.id)

Received: 24 May 2022, Revision: 15 June 2022, Accepted: 25 July 2022

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang sangat cepat mengikuti kebutuhan zaman yang memerlukan kecepatan dan ketepatan di segala aspek kehidupan. Perkembangan mengikuti segi perangkat keras, perangkat lunak, maupun dari segi sumber daya manusia yang mengoperasikannya. Pada saat ini hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi informasi dan perilaku manusia sudah terbiasa dengan mengaplikasikan teknologi informasi didalam kehidupan sehari-hari. Untuk memudahkan akses masyarakat yang tertarik dalam dunia *modelling*, Hijaberaksi *Community* Tangerang selalu mengadakan *event* untuk melakukan perekrutan *talent* atau member. Namun langkah di nilai masih sangat konvensional dimana. para calon member atau user yang berasal dari luar kota terkadang kesulitan untuk mendapatkan informasi, melakukan proses pendaftaran, pencarian data member atau user dan kesulitan dalam pencetakan laporan. Tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan para member untuk melakukan registrasi atau pendaftaran secara online dan memudahkan komunitas hijaberaksi dalam mempromosikan kegiatan atau event yang diselenggarakan. Perancangan system informasi yang digunakan menggunakan model UML(Undified Modelling Language) dan aplikasi dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai database penyimpanan data.

Kata Kunci : database, pendaftaran, system Informasi, uml

### Abstract

*The development of information technology has developed very quickly following the needs of the times that require speed and accuracy in all aspects of life. Development follows in terms of hardware, software, and in terms of human resources that operate it. At this time almost all areas of life require information technology and human behavior is accustomed to applying information technology in everyday life. To facilitate access for people who are interested in modeling, Hijaberaksi Community Tangerang always holds events to recruit talent or members. However, the steps in the value are still very conventional. prospective members or users who come from outside the city sometimes find it difficult to get information, carry out the registration process, search for member or user data and have difficulties in printing reports. The purpose of this research is to make it easier for members to register or register online and make it easier for the hijaberaksi community to promote activities or events held. The design of the information system used uses the UML (Undified Modeling Language) model and the application is built using the PHP programming language and MySql as a data storage database*

Keyword : database, registration, system information, uml

### PENDAHULUAN

Sebagai seorang *fashion designer* tentunya tidak sembarang dalam memilih model yang akan mempromosikan karyanya. Tentunya

desainer akan memilih model yang berkualitas dan professional. Model dikatakan berkualitas atau professional apabila dapat berhasil menyulap suatu

barang yang ia pasarkan menjadi pusat perhatian masyarakat banyak. Untuk menjadi model yang professional tidaklah mudah, dibutuhkan keinginan dan kepribadian yang kuat. Salah satu cara untuk menjadi model yang berkualitas adalah dengan cara berlatih untuk mengasah kemampuan, dilihat dari hal ini diperlukan adanya tampungan atau tempat yang dapat mengarahkan segala bentuk pembelajaran dan materi-materi yang berkaitan dengan dunia model agar tepat sasaran.

Karena dunia *modelling* ini dapat dikatakan sedang mengalami trend *positif* dengan perkembangan yang sangat pesat di beberapa daerah di Indonesia, baik di kota besar atau di kota kecil. Contohnya di daerah Tangerang yang memiliki sekolah *modelling* ternama yaitu “*Hijaberaksi Community*”. Untuk memudahkan akses masyarakat yang tertarik dalam dunia *modelling*, *Hijaberaksi Community* Tangerang selalu mengadakan *event* untuk melakukan perekrutan *talent* atau member. Namun langkah di nilai masih sangat konvensional dimana system yang ada saat ini mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi dan melakukan proses pendaftaran, kesulitan dalam penyusunan laporan dan evaluasi keanggotaan, sering terjadi ketidaksesuaian antara jumlah anggota yang tertera pada daftar dengan jumlah anggota aktif dan kesulitan dalam proses monitoring keanggotaan.

## METODE

Model pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan sistem *Prototype*, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. (Rosa dan Shalahuddin: *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*,2014).

Proses – proses dalam model prototyping secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Kebutuhan  
Developer dan klien akan bertemu terlebih dahulu dan kemudian menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya
- b. Perancangan  
Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan tersebut mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *Prototype*
- c. Evaluasi *Prototype*  
Pada proses ini klien atau user akan mengevaluasi *Prototype* yang dibuat untuk memperjelas kebutuhan *software*.

## Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

### 1. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja/layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaiman perilaku sistem pada situasi tertentu (Abdul Kadir: *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan database MySQL*,2009). Kebutuhan fungsional pada penelitian ini terdiri dari :

- a. Sistem menyediakan akses login
- b. Sistem dapat melakukan input master data
- c. Sistem dapat melakukan transaksi pembayaran
- d. Sistem dapat menampilkan jadwal event
- e. Sistem dapat menyimpan data dokumentasi

f. Sistem dapat menampilkan laporan rekap transaksi

## 2. Kebutuhan Non fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan layanan spesifik yang disampaikan oleh sistem kepada penggunanya. (Abdul Kadir: *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan database MySQL*, 2009). Kebutuhan non fungsional pada penelitian ini terdiri dari :

- a. Sistem dapat dijalankan oleh beberapa system operasi.
- b. Aplikasi dapat berjalan di beberapa browser diantaranya Google Chrome dan Mozilla Firefox.
- c. Sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses yang tidak berwenang.
- d. Sistem memiliki tampilan (antarmuka) yang mudah dipahami.

## Tool yang digunakan dalam Pengolahan Data

### 1. MySQL

Menurut Sibero (2013) “MySQL atau dibaca “My Sekuel” dengan adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management Sistem*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data”.

Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2015) “MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemograman aplikasi web. Contoh DBMS lainnya adalah: *PostgreSQL (freeware)*, *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *DB2* dari *IBM*, *Oracle Corp*, *Dbase*, *FoxPro*, *dsb*

### 2. *Strukture Query Language (SQL)*

Menurut Priyadi (2014) “SQL adalah suatu aplikasi computer yang merujuk pada konsep *Relational Database Management Systems (RDBMS)*, terdapat suatu struktur bahasa yang

sudah standar untuk membangun basis datanya”.

Menurut Prasetio (2012) “SQL dibaca “ess-que-el”) merupakan kependekkan dari *Structure Query Language*. SQL digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah Database. Sesuai ANSI, SQL merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen database relasional”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perancangan Sistem

#### *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* dari sistem pendaftaran sekolah ini ditunjukkan pada Gambar 1, tabel 1, tabel 2 dan tabel 3.

#### *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* untuk sistem informasi. Pendaftaran member berbasis web yaitu *Sequence diagram* Registrasi (Gambar 2), *Sequence diagram* Pembayaran (Gambar 3).

#### *Class Diagram*

*Class diagram* untuk sistem informasi pendaftaran member berbasis web dapat dilihat pada Gambar 4.

### Perancangan antarmuka

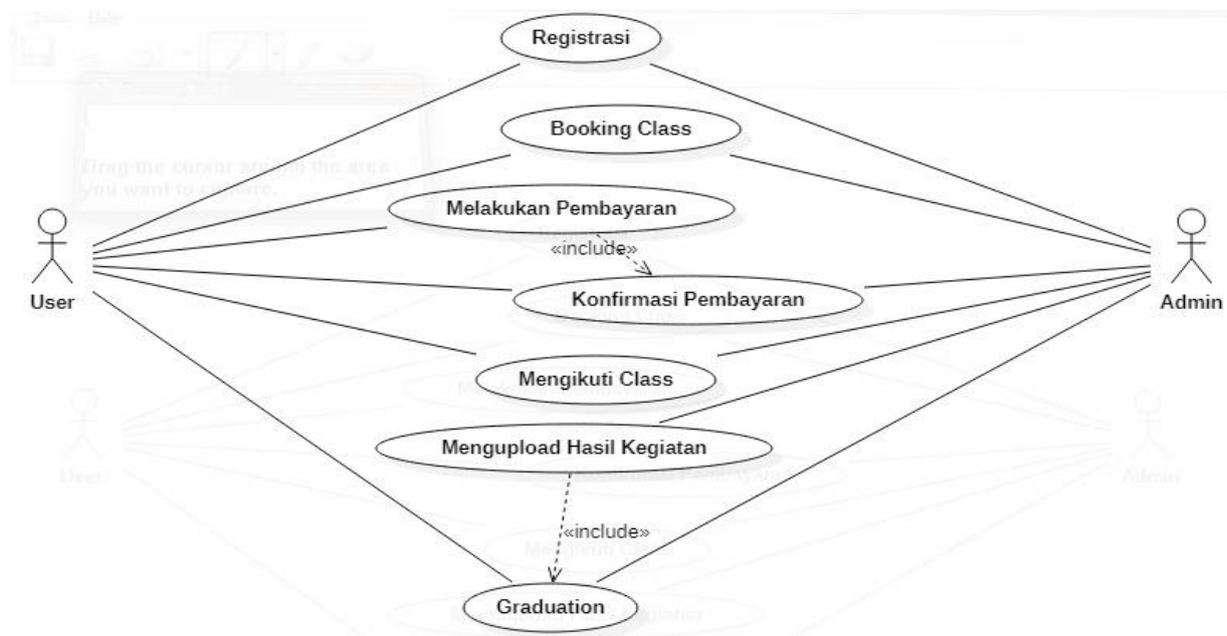
Rancangan antarmuka dalam sistem dikelompok dalam pembahasan ini yaitu, halaman Pendaftaran Member (Gambar 5), Halaman Login Member (Gambar 6). Halaman jadwal member (Gambar 7).

### Implementasi Program

Pada tahap implementasi sistem akan menampilkan masing-masing tampilan halaman yang terdapat pada sistem informasi pembayaran uang

sekolah. Berikut tampilan halaman sistem untuk user tampilan menu pendaftaran (Gambar 8), tampilan

login (Gambar 9), tampilan halaman member (Gambar 10).



Gambar 1. Use case diagram

Tabel 1. Use Case Login

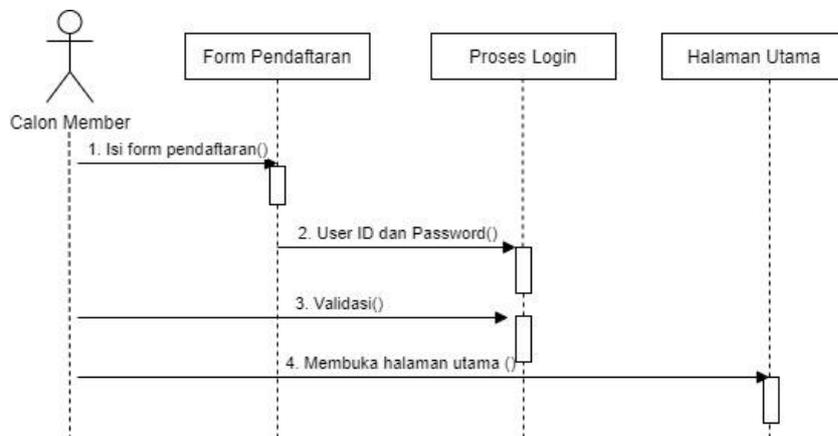
Nama Use Case :	Login
Deskripsi :	Use Case ini berjalan saat Member akan melakukan Login
Aktor :	Member
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Form Login	Menampilkan form Login
2. Masukan data Username	Mengisi data Username
3. Masukan Data Password	Mengisi data Password

Tabel 2. Use Case Registrasi

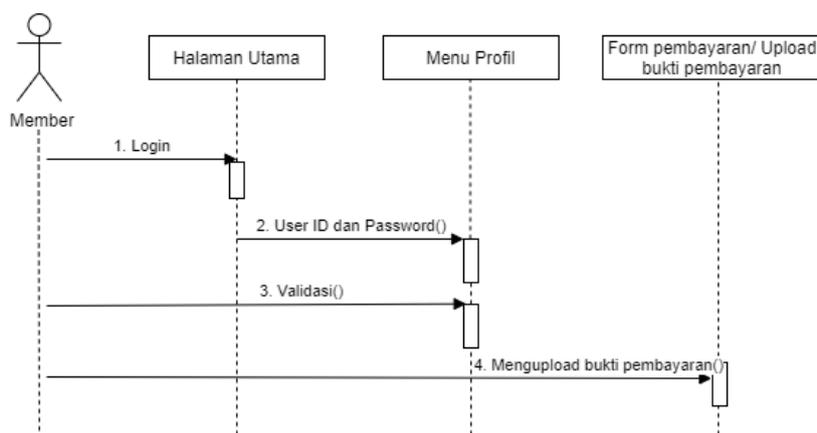
Nama Use Case :	Registrasi
Deskripsi :	Use Case ini berjalan saat Member akan melakukan pendaftaran
Aktor :	Member
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu Pendaftaran	Menampilkan form pendaftaran
2. Masukan data member	Menampilkan data member
3. Tombol Daftar	Menampilkan halaman utama

Tabel 3. Use Case Booking Class

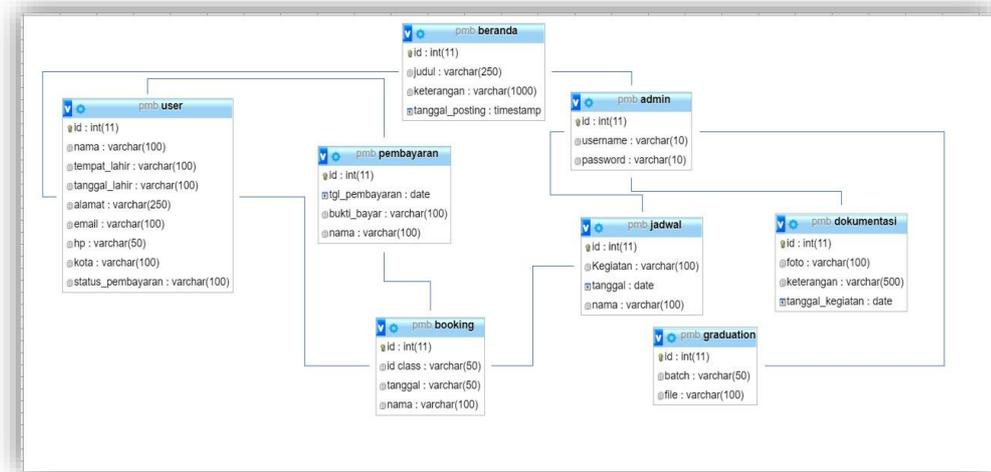
Nama Use Case :	Booking class
Deskripsi :	Use Case ini berjalan saat member mengakses sistem untuk booking class
Aktor :	Member
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Melakukan Login	Sistem akan menampilkan username dan password
2. Pilih menu jadwal	Menampilkan jadwal kelas yang akan di pilih
3. Pilih tab booking kelas	Menampilkan tanggal kelas yang akan di pilih



Gambar 2. Sequence diagram registrasi



Gambar 3. Sequence diagram pembayaran



Gambar 4. Class diagram

### FORM PENDAFTARAN

Daftar

© 2020 - Powered by Yeyen Grestiana

Gambar 5. Rancangan halaman pendaftaran

FOTO BATCH  
SEBELUMNYA

### HIJABERKASI COMMUNITY

MENU/NAVIGASI

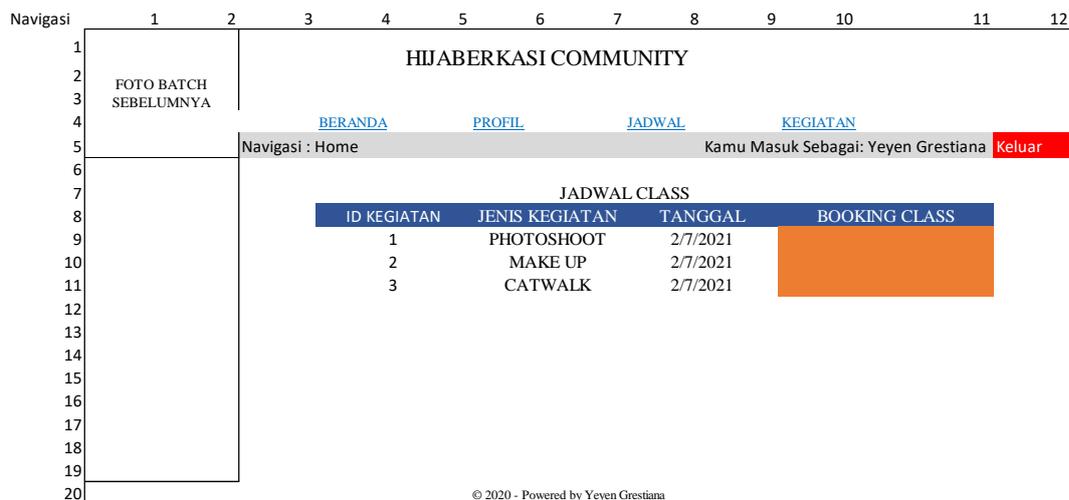
[BERANDA](#) | [DOKUMENTASI](#) | [JADWAL CLASS](#) | [PENDAFTARAN](#) | [GRADUATION](#)

#### FORM LOGIN

Masuk

© 2020 - Powered by Yeyen Grestiana

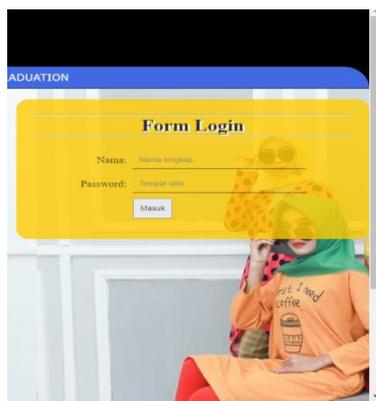
Gambar 6. Rancangan halaman login



Gambar 7 Rancangan halaman jadwal member



Gambar 8. Halaman pendaftaran



Gambar 9. Halaman login



Gambar 10. Halaman member

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pada Hijaberaksi adalah mampu membantu proses pendaftaran menjadi lebih cepat dan efisien sehingga data-data yang berhubungan dengan pendaftaran dan pembayaran member atau user mampu tersimpan dalam satu database sehingga akan mempermudah dalam pengambilan data kembali dan system ini memudahkan dalam pencarian data dan pembuatan laporan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada komunitas Hijaberaksi yang telah mengizinkan melakukan penelitian ini. Tidak lupa kami ucapkan kepada kepala CEO Hijaberaksi yang telah bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian sehingga berjalan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fathansya. 2015. *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung
- Handoyo, E.D., Risal, L., 2011, *Pemrograman Berorientasi Objek C# - yang Susah jadi Mudah, Informatika, Bandung*.
- Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayatullah, Priyanto dan Kawistara, Jauhari, Khairul. 2014. *"Pemrograman WEB"*. Bandung: BI-Obses
- Hikmah. Agung Baitul, Supriadi. Deddy, Alawiyah. Tuti. 2015. *Cara Cepat Membangun Website dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Jogiyanto, 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan database MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasetio. Adhi. 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta: Mediakita
- Priyadi, Yudi. 2014. *Kolaborasi SQL dan ERD Dalam Implementasi Database*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- Rosa dan Shalahuddin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*

*Terstruktur Dan Berorientasi  
Objek.* Informatika. Bandung.

Sibero, Alexander F.K. 2013. *Web  
Programming Power Pack.*  
Yogyakarta: Mediakom