

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam penelitian ini diperlukan perbandingan terhadap penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk mendapatkan hasil yang baik dan penulis besar harapan mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai masalah dan proses implementasi dalam membangun *website* ini. Penelitian pertama oleh Imanuel Friendly Lawalata, Adi Wibowo, dan Alexander Setiawan yaitu merancang dan membangun *website* pada komunitas *discerning* Universitas Kristen Petra. Pembangunan *website* ini ditujukan sebagai media tambahan untuk memberikan informasi mengenai jurnal mahasiswa *discerning* kepada masyarakat luas. Terdapat salah satu fokus dari pembangunan *website* ini adalah menyediakan wadah untuk para penulis dan pembaca karya ilmiah[5].

Penelitian kedua oleh Nur Afifah, Denny Sagita Rusdianto, Aditya Rachmadi yaitu membangun *website* pengelolaan kegiatan komunitas Generasi Baru Indonesia Malang. Penelitian dilakukan karena adanya permasalahan terhadap pengumpulan setiap dokumen kegiatan, sehingga pengurus harian membutuhkan waktu dan tenaga yang extra untuk mengumpulkan setiap dokumen, lalu membuat laporan berdasarkan dokumen kegiatan yang siap dinilai oleh pembina komunitas. Permasalahan lainnya yaitu tidak adanya pencatatan daftar historis aktivitas pengelolaan kegiatan yang menyebabkan proses pengawasan tidak dilakukan menyeluruh namun hanya pada dokumen kegiatan saja, oleh karena itu dibangun sistem *website* yang memungkinkan pengaksesan data di mana pun dan kapan pun[6].

Penelitian ketiga oleh Muhammad Fakhri, Rangga Prasetyo Ridwan Yusuf, Putri Sukmafidyah, Wuwuh Bakti Hartiningsih yaitu Sistem Informasi Pengelolaan Komunitas Mahasiswa Di Universitas Mercu Buana Kranggan Berbasis Web. Komunitas ini menampung minat dan bakat mahasiswa tetapi terdapat permasalahan dalam sistem pendaftaran dan pengelolaan data komunitas yang masih berjalan manual. Mahasiswa mendapatkan informasi dari poster yang di

tempel majalah dinding dan jika ingin mendaftar komunitas mahasiswa mengisikan formulir terlebih dahulu sehingga perlukan sistem berbasis website yang bisa memfasilitasi mahasiswa dalam segi pendaftaran, penyampaian informasi mengenai komunitas serta pengelolaan data komunitas baik untuk anggota maupun pengurus[7].

Penelitian keempat oleh Denis Yordan Panggabean dan Rangga Sidik yaitu Sistem Informasi Penyelenggaraan *Event* Berbasis *Website* pada komunitas Maharcops. Komunitas ini adalah organisasi non-formal yang memiliki beberapa agenda seperti *event* tahunan *internal* maupun *eksternal*. Terdapat permasalahan pada pelaksanaan *event* komunitas seperti pendaftaran, penjadwalan, hingga laporan kegiatan dari komunitas ini. Melihat dari permasalahan tersebut maka dibangunlah *website* sistem informasi penyelenggara *event* untuk komunitas maharcops yang diharapkan dapat membantu setiap proses pelaksanaan dan juga solusi untuk meminimalisir masalah yang dapat terjadi pada pelaksanaan event selanjutnya[8].

Penelitian kelima oleh Rahmawati Erwin dan Susafa'ati yaitu Sistem Informasi Komunitas Minang dengan Metode *Waterfall* Berbasis Web. Penelitian ini tercipta karena adanya permasalahan yang sedang berjalan yaitu kurangnya informasi atau media komunikasi antar warga dan belum ada kegiatan yang mempertemukan warga minang khususnya daerah Jakarta, maka dari itu solusi untuk permasalahan tersebut adalah membangun website sistem informasi untuk komunitas minang di Jakarta dengan tujuan untuk mempromosikan dan memperkenalkan komunitas ini kepada publik[9].

Berdasarkan kelima penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian yang penulis buat mengenai pembangunan website sistem informasi untuk komunitas 48 Family Bali. Pembangunan website sistem informasi ini akan memiliki fitur-fitur seperti membeli tiket event yang diselenggarakan oleh komunitas 48 Family Bali secara online, membeli merchandise, penyimpanan dokumentasi kegiatan komunitas, pembuatan artikel kegiatan yang telah diselenggarakan, rekapan laporan pembelian tiket dan merchandise secara otomatis dan masih terdapat fitur lainnya. Dengan pembangunan sistem informasi ini,

penulis berharap dapat membantu komunitas 48 Family Bali agar segala informasi terintegrasi dalam satu platform yaitu *website* dan masyarakat umum menjadi lebih mengenal komunitas 48 Family Bali



Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Peneliti	Judul	Sasaran	Platform	Bahasa Pemrograman	Menu Artikel	Menu Transaksi	Menu Dokumentasi	Menu Laporan	Menu Kegiatan
Immanuel Friendly Lawalata, Adi Wibowo, Alexander Setiawan[5]	Perancangan dan Pembuatan <i>Website</i> Pada Komunitas <i>Discerning</i> Universitas Kristen Petra	Penulis-penulis dan pembaca karya ilmiah	<i>Website</i>	PHP	✓	✗	✗	✗	✗

<p>Nur Afifah, Denny Sagita Rusdianto, Aditya Rachmadi[6]</p>	<p>Pembangunan <i>Website</i> Pengelolaan Kegiatan Komunitas menggunakan <i>framework</i> CodeIgniter (Studi Kasus: Komunitas Generasi Baru Indonesia Malang)</p>	<p>Pengurus Harian Komunitas s GenBI</p>	<p><i>Website</i></p>	<p>PHP (CodeIgniter)</p>	<p>✗</p>	<p>✗</p>	<p>✗</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p>
<p>Muhammad Fakhri, Rangga Prasetyo Ridwan Yusuf, Putri</p>	<p>Sistem Informasi Pengelolaan Komunitas Mahasiswa Di Universitas</p>	<p>Mahasiswa Universitas Mercu Buana</p>	<p><i>Website</i></p>	<p>PHP</p>	<p>✓</p>	<p>✗</p>	<p>✗</p>	<p>✗</p>	<p>✓</p>

Sukmafidyah, Wuwuh Bekti Hartiningsih[7 ]	Mercu Buana Karangan Berbasis Web	Karanga n							
Denis Yordan Panggabean, Rangga Sidik[8]	Sistem Informasi Penyelenggara n <i>Event</i> Berbasis <i>Website</i> pada Komunitas Mahacorps	Calon peserta event umum, panitia	<i>Website</i>	PHP	×	✓	×	✓	✓
Rahmawati Erwin, Susafa'ati[9]	Sistem Informasi Komunitas Minang dengan Metode <i>Waterfall</i> Berbasis Web	Anggota komunita s minang	<i>Website</i>	PHP	✓	×	✓	×	×

Made Gesha Ary Nugraha *	Pembangunan <i>Website</i> Sistem Informasi untuk Komunitas 48 Family Bali Berbasis laravel dan vue.js	Anggota komunita s 48 Family Bali	<i>Website</i>	PHP (Laravel)	✓	✓	✓	✓	✓
-----------------------------	--	---	----------------	------------------	---	---	---	---	---

\* dalam proses penelitian