

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I ini akan membahas secara mendalam mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Latar belakang penelitian memberikan gambaran umum mengenai konteks atau keadaan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Sementara rumusan masalah akan mengidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian, membantu memberikan arah dan fokus penelitian. Batasan masalah akan membatasi cakupan penelitian agar tetap terfokus dan relevan. Tujuan penelitian akan merinci hasil yang diharapkan dari penelitian ini, menggambarkan manfaat dan kontribusi yang diinginkan. Metode penelitian akan menjelaskan pendekatan dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Terakhir, sistematika penulisan akan memberikan gambaran ringkas tentang struktur dan alur penulisan bab-bab berikutnya. Dengan demikian, Bab I ini menjadi landasan yang kokoh untuk memahami dan mengikuti seluruh rangkaian penelitian ini.

A. Latar Belakang

Manusia disebut sebagai makhluk sosial karena terlahir sebagai makhluk individu yang kemudian hidup pada sebuah lingkungan sosial, sehingga akan senantiasa hidup berdampingan dengan manusia lain dan saling membutuhkan [1]. Kehidupan manusia sebagai makhluk sosial inilah yang akan memberikan persoalan berupa emosional yang muncul akibat dari kurangnya sosialisasi yang terjadi. Sebagai makhluk individu, merupakan privasi suatu kebutuhan utama. Namun, manusia akan selalu membutuhkan ruang untuk melakukan sosialisasi dan berinteraksi dengan sesama sebagai penunjang guna menyeimbangkan manusia sebagai makhluk sosial [1]. Oleh karena itu, agar manusia dapat berkembang dan bertumbuh, maka dibutuhkan sebuah adanya komunitas [2].

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan komunitas sebagai kelompok orang yang berada pada daerah tertentu yang memiliki keterkaitan dan saling berinteraksi. Sementara itu, menurut pengertian lain komunitas diartikan sebagai sekelompok orang yang memiliki rasa saling peduli satu sama lain di atas kewajaran yang disebabkan karena adanya ketertarikan yang sama [3]. Ketertarikan tersebut dapat diartikan sebagai minat yang sama antar satu sama lain dari sekelompok orang tersebut. Seperti misalnya pada komunitas seni, komunitas petani, komunitas pedagang, dan lain sebagainya.

Salah satu komunitas yang ada di Indonesia, seperti komunitas seni yang dikenal sebagai Historical Art Fantasia (HAF) mengusung konsep gabungan antara sejarah, seni, dan fantasi. HAF membawa makna dari elemen *Historical* (sejarah), *Art* (seni), hingga *Fantasia* (fantasi atau dunia fantasi) dalam komunitasnya. Dikutip dari *website* komunitas HAF, komunitas tersebut diresmikan pada tanggal 2 Agustus 2019 oleh seorang seniman dua dimensi yaitu Arga Diagsena yang saat ini berperan sebagai *founder* sekaligus ketua HAF. Komunitas yang didirikan tersebut merupakan komunitas yang berisikan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama yaitu berisi sekumpulan orang yang memiliki keahlian dalam pembuatan sebuah seni dua dimensi dengan konsep yang diterapkan sama dengan konsep sekolah, sehingga memiliki siswa dan OSIS, serta memadukan sistem *roleplay* untuk mengembangkan imajinasi para anggotanya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan ketua komunitas HAF, komunitas tersebut semakin dikenal banyak orang dan saat ini telah memiliki anggota sebanyak ratusan orang. Semakin berkembangnya komunitas HAF tentu saja tujuan dari diadakannya komunitas tersebut serta kebutuhan yang diperlukan semakin berkembang pula. Pada saat ini komunitas HAF telah memiliki sebuah *website* berbasis *website* yang dikelola dengan Wordpress yang hanya berisikan informasi-

informasi mendasar seperti berita terbaru mengenai HAF, acara yang akan diadakan, serta penjualan *merchandise* dengan fitur yang sangat terbatas.

Selain itu, WordPress memiliki sejumlah kekurangan, termasuk kerentanannya terhadap serangan keamanan, performa yang bisa menjadi lambat dengan penggunaan *plugin* yang berlebihan, kompleksitas pengelolaan bagi pengguna yang kurang berpengalaman, serta biaya tambahan yang mungkin diperlukan untuk *plugin* dan tema premium, yang dapat membuatnya menjadi pilihan yang kurang ideal dalam beberapa situasi. Hal tersebut membuat komunitas HAF memiliki keterbatasan untuk meraih tujuan dari komunitasnya tersebut, seperti menjual jasa, memamerkan hasil karya yang telah dibuat oleh para anggotanya, dan juga memberikan wadah untuk saling bertanya kepada sesama anggota dengan hanya menggunakan satu sistem saja. Di sisi lain, pengelolaan data para anggotanya untuk dapat ditampilkan pada sebuah sistem juga dibutuhkan agar para anggota HAF itu sendiri dapat dilihat oleh halayak umum. Selain itu, komunitas HAF juga bertujuan untuk meraih manfaat finansial dari situs *website* yang akan dibuat nantinya. Sehingga, komunitas HAF juga dapat memberikan keuntungan bagi setiap anggotanya dengan membagikan keuntungan tersebut kepada setiap anggota.

Website berbasis Wordpress serta keterbatasan dan kebutuhan oleh komunitas HAF melatarbelakangi dibutuhkannya pembangunan sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk komunitas HAF. Sistem yang dibangun nantinya akan membantu untuk mempublikasikan karya yang dibuat oleh anggota, sebuah fitur untuk menyediakan jasa yang nantinya akan disediakan oleh komunitas HAF baik itu jasa gambar sampai mewarnai, fitur untuk menjual *merchandise* yang dibuat oleh komunitas HAF, fitur untuk memberikan wadah bagi seluruh anggota untuk saling bertanya atau membahas sebuah topik, fitur untuk memberikan sebuah informasi terbaru untuk seluruh anggota komunitas HAF, serta fitur untuk membagikan informasi mengenai kegiatan atau berita terbaru mengenai komunitas HAF. Fitur-fitur tersebut nantinya akan tersedia dalam satu

website. Selain itu, untuk mewujudkan tujuan komunitas HAF untuk mendapatkan keuntungan finansial dari *website* yang akan dibuat, nantinya akan ada beberapa ruang kosong yang disediakan pada *website* untuk diisi sebuah iklan.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis mampu merumuskan suatu permasalahan penelitian yang terinci. Permasalahan yang diangkat ini berkaitan dengan strategi optimal dalam pengembangan sistem informasi komunitas untuk mendukung berbagai aspek kegiatan komunitas Historical Art Fantasia. Permasalahan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan suatu sistem informasi komunitas yang mampu secara efektif dan efisien mendukung pengunggahan dan pameran karya seni para anggota komunitas HAF?
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur dalam sistem tersebut agar mampu memfasilitasi penjualan produk *merchandise* dan jasa yang dihasilkan oleh komunitas Historical Art Fantasia?
3. Bagaimana mengembangkan mekanisme yang tepat untuk memberikan komisi kepada kontributor komunitas HAF itu sendiri dalam rangka mendukung model bisnis komunitas?

Rumusan permasalahan ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kokoh untuk pengembangan penelitian yang komprehensif dan mendalam dalam upaya membangun serta mengoptimalkan sistem informasi komunitas untuk kepentingan Historical Art Fantasia.

C. Batasan Masalah

Agar memberikan arah yang jelas pada penelitian, diperlukan penentuan batasan terhadap sistem informasi yang akan dikembangkan. Beberapa pembatasan yang diterapkan meliputi:

1. Pembangunan sistem akan difokuskan secara eksklusif pada pengembangan platform *website* sebagai wadah utama untuk menyelenggarakan dan menyajikan berbagai fungsi dan informasi yang terkait
2. Sistem akan dapat digunakan oleh semua pengguna dengan batasan fungsi-fungsi yang diberikan sesuai dengan *role* pada pengguna itu sendiri
3. Sistem akan memungkinkan pengguna untuk mengunggah, mengubah, dan menghapus komik dan karakter *non-playable* NPC, serta menyediakan antarmuka untuk melihat koleksi komik dan NPC dengan navigasi yang mudah
4. Sistem ini dapat membantu untuk mengelola dan melakukan proses transaksi penjualan *merchandise* dan penjualan jasa
5. Sistem akan dapat mengelola data pengguna dengan melakukan perubahan terhadap status pengguna serta memperlihatkan siapa saja anggota komunitas HAF dengan antarmuka yang lebih menarik
6. Sistem ini dapat membantu komunitas untuk mendapatkan sebuah keuntungan finansial dari iklan yang disediakan pada *website* oleh sponsor

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai antara lain sebagai berikut.

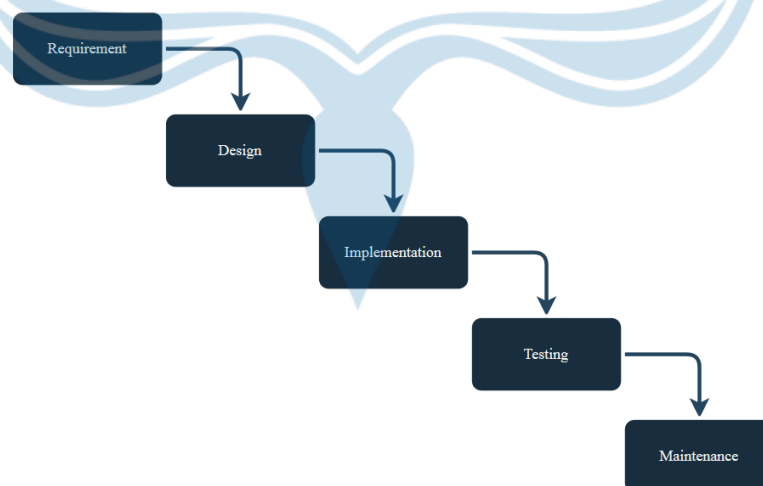
1. Membangun sistem informasi yang dapat memberikan wadah bagi komunitas untuk memamerkan karya seni atau memberikan kesempatan kepada anggota komunitas untuk memamerkan kreativitas dan bakat mereka secara *online*.
2. Membangun sistem informasi yang dapat memfasilitasi proses penjualan *merchandise* dan jasa dari komunitas, memberikan

wadah yang optimal untuk menjalankan transaksi penjualan secara efisien.

3. Membangun sistem informasi yang dapat memungkinkan komunitas Historical Art Fantasia untuk menjalin kerja sama dengan sponsor, dengan tujuan mendapatkan komisi melalui ruang khusus yang disediakan di dalam *website*.

E. Metode Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian, metode yang digunakan dalam Pembangunan sistem informasi untuk komunitas HAF menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan, dimulai dari tahap analisis sistem dan berlanjut ke desain, pemrograman, pengujian, hingga pemeliharaan [4]. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian dengan menggunakan metode Waterfall seperti pada Gambar 1. 1 yang memperlihatkan alur proses metode Waterfall di bawah ini.



Gambar 1. 1 Model Waterfall [5]

1. Requirement

Tahap pada awal dari penelitian akan dimulai dengan melakukan proses *requirement*. *Requirement* adalah proses untuk menghimpun seluruh informasi yang dibutuhkan oleh sistem dengan tujuan menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh sistem tersebut. Informasi yang didapatkan diperoleh dengan melalui proses wawancara, diskusi, atau survei secara langsung. Data yang diperoleh dianalisis untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pendekatan yang digunakan dalam pengumpulan informasi untuk penelitian ini adalah melalui wawancara dengan ketua komunitas HAF. Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih, yang digunakan untuk menyampaikan pertanyaan dan mendapatkan respons yang berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan.

2. Design

Tahapan setelah melakukan *requierement* merupakan tahap *design*. Pada tahapan ini penulis akan melakukan gambaran bagaimana sistem akan dibuat nantinya. Pada tahap ini penulis akan membuat sebuah *mockup* (rancangan antar muka sistem), *entity relationship* diagram (ERD), dan *class* diagram.

3. Implementation

Implementasi atau *implementation* menjadi langkah krusial dalam pengembangan sebuah sistem, di mana perwujudan nyata dari rancangan-rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya akan dilakukan secara sistematis. Pada tahap ini, sistem akan direalisasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan sebelumnya, memastikan bahwa hasilnya adalah sebuah rangkaian kode yang tidak hanya memenuhi spesifikasi fungsional, tetapi juga dapat dieksekusi dengan baik. Proses implementasi ini melibatkan pemrograman berbagai modul dan komponen sistem, serta integrasi elemen-

elemen tersebut sehingga membentuk sebuah entitas yang berfungsi secara keseluruhan.

4. *Testing*

Setelah selesai melakukan *implementation*, langkah selanjutnya adalah melakukan *testing*. Pada tahap *testing* ini, aplikasi akan diuji dengan berbagai metode untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan yang diinginkan. Jika pada tahap pengujian aplikasi masih saja ditemukan fungsi yang mengalami kesalahan fungsionalitas atau *bug*, maka akan dilakukan pelacakan lokasi kesalahan tersebut dan perbaikan yang diperlukan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan sesuai dengan spesifikasi. Selain itu, pada tahap ini juga akan melakukan pengujian dengan melibatkan seluruh pengguna yang akan menggunakan sistem informasi berbasis *website* tersebut dengan tujuan untuk memastikan bahwa sistem telah memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya.

5. *Maintenance*

Saat perangkat lunak telah siap digunakan, tahap terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak adalah pelaksanaan pemeliharaan atau *maintenance*. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk mengatasi kesalahan yang mungkin tidak terdeteksi pada tahap sebelumnya. Ini mencakup perbaikan kesalahan, peningkatan unit sistem, dan penyesuaian sistem sesuai kebutuhan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir yang disusun oleh penulis dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I – Pendahuluan

Dalam bab ini, akan diuraikan informasi terkait dengan konteks awal, perumusan isu-isu utama, pembatasan cakupan,

tujuan utama pembangunan sistem informasi, pendekatan penelitian yang diterapkan, serta struktur keseluruhan penyusunan laporan.

2. BAB II – Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini, akan dijelaskan secara lebih lanjut penelitian-penelitian sebelumnya yang telah mengangkat penelitian-penelitian serupa yang terkait dengan riset yang sedang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III – Landasan Teori

Pada bab ini, akan diulas sejumlah teori yang menjadi dasar bagi penelitian ini. Landasan teoritis yang dipresentasikan oleh peneliti akan berperan sebagai penjelasan yang mendalam dalam proses pengembangan sistem selanjutnya, khususnya dalam merancang dan mempersiapkan pembangunan sistem informasi untuk Komunitas Historical Art Fantasia (HAF).

4. BAB IV – Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini, akan dijelaskan secara rinci mengenai analisis dan perancangan sistem informasi untuk Komunitas Historical Art Fantasia (HAF). Pembahasan mencakup aspek cakupan masalah, desain antarmuka, kebutuhan fungsionalitas, Entity Relationship Diagram (ERD), *use case diagram*, dan *class diagram* guna memberikan gambaran menyeluruh terkait struktur dan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam sistem tersebut.

5. BAB V – Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada bab ini, akan diuraikan mengenai tahap implementasi dan pengujian sistem informasi untuk Komunitas Historical Art Fantasia (HAF) yang telah berhasil dikembangkan. Mulai dari uji fungsionalitas perangkat lunak hingga evaluasi terhadap pengalaman pengguna, proses tersebut akan dijabarkan secara mendetail. Penjelasan implementasi perangkat lunak bertujuan

untuk memberikan gambaran terinci mengenai komponen-komponen yang mendukung fungsi sistem. Sementara pengujian pengguna dilakukan guna menilai sejauh mana sistem informasi yang telah dibuat dapat memberikan bantuan yang signifikan kepada pengguna dalam Komunitas HAF.

6. BAB VI – Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, akan terdapat rangkuman akhir dari tugas akhir, pemberian saran, dan kesimpulan terkait penelitian yang telah diselesaikan. Tujuannya adalah agar penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan yang lebih lanjut di masa depan, terutama pada topik yang serupa.

Dengan demikian, Bab I ini telah memberikan gambaran menyeluruh mengenai konteks penelitian, permasalahan yang ingin dipecahkan, batasan-batasan, tujuan penelitian, serta metode yang akan digunakan. Bab ini menjadi landasan yang kokoh untuk pemahaman selanjutnya terhadap penelitian ini. Pada bab selanjutnya, yaitu Bab II, akan dijelaskan secara rinci tinjauan pustaka yang menjadi dasar teoretis dan konseptual bagi penelitian ini. Melalui pemaparan literatur terkini dan relevan, Bab II akan memberikan konteks yang lebih mendalam terkait dengan permasalahan yang diidentifikasi, serta mengaitkannya dengan kerangka teoretis yang mendukung penelitian ini.