

Pembuatan Website untuk Komunitas PPKM

Kenny Andre Sahertian¹, Djoni Haryadi Setiabudi², Leo Willyanto Santoso³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Telp (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

ksahertian@gmail.com¹, djonih@petra.ac.id², leow@petra.ac.id³

ABSTRAK

Persekutuan Pemuda Kristen Maluku (PPKM) memiliki banyak anggota yang bukan hanya berdomisili di Surabaya saja, tetapi ada pula yang bertempat tinggal dan bekerja di beberapa kota di Indonesia seperti Ambon, Masohi, Sorong, Jayapura, Jakarta dan beberapa kota di pulau Jawa dan Kalimantan. Karena banyaknya anggota yang tersebar di Indonesia, hal ini menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai media berita informasi, dan komunikasi antar anggota persekutuan berupa website.

Dalam Pembuatan Website untuk Komunitas Persekutuan Pemuda Kristen Maluku, *software* yang di gunakan seperti; notepad++, XAMPP dan browser, HTML, CSS3, PHP, dan MySQL untuk membuat database, serta menggunakan *Instagram API* untuk mengintegrasikan foto-foto pada media sosial Instagram ke dalam website

Pada penelitian ini telah berhasil di buat sebuah website yang di gunakan sebagai media berita, informasi dan komunikasi seputar komunitas dan telah melalui pengujian terhadap fitur-fitur yang ada pada website ini

Kata Kunci: Website, Komunitas, Persekutuan Pemuda Kristen Maluku.

ABSTRACT

Moluccan Christian Youth Fellowship has many members who don't just stay in Surabaya, but there is also some are living and working in several cities in Indonesia like Ambon, Masohi, Sorong, Jayapura, Jakarta and several cities in Java and Kalimantan. Because many members are scattered throughout Indonesia, this causes difficulties in communicating. The purpose of this thesis is making a website as a media of news, information and communication among members of fellowship.

In developing this website of Community of Moluccan Christian Youth Fellowship, several technologies are used such as; notepad++, XAMPP and browser, HTML, CSS3, PHP, and MySQL to create a database. The author also uses Instagram API to integrate photos on social media Instagram to the website.

This research has been successfully created a website which is used as a media of news, information and communication around the community and has been successfully through testing all of the features that existed on this website.

Keywords: Website, Community, Moluccan Christian Youth Fellowship.

1. PENDAHULUAN

Saat ini banyak sekali komunitas yang dapat dijumpai dalam kehidupan kita sehari – hari. Tidak dapat dipungkiri lagi, komunitas sekarang menjadi *trend* banyak kalangan, tanpa

memandang usia. Orang tua maupun anak muda saat ini punya komunitas – komunitas yang dapat menjadi ajang pergaulan masing – masing individu. Oleh karena manusia adalah makhluk sosial yang berkumpul dan berserikat, maka setiap harinya perlu adanya interaksi antara sesama individu.

Persekutuan Pemuda Kristen Maluku adalah sebuah komunitas yang dibentuk tahun 1984 oleh mahasiswa – mahasiswa Universitas Kristen Petra yang terjaring dalam mahasiswa Kawasan Timur Indonesia (KTI) sebagai media untuk bersekutu, berkumpul, berbagi suka duka dalam Kristus karena masih banyak anak – anak Maluku khususnya yang melakukan studi di Surabaya, belum memiliki kesadaran sebagai pemuda – pemudi Kristen yang sungguh – sungguh takut Tuhan, pentingnya sarana untuk bersekutu dan bertumbuh, bersatu dalam tubuh Kristus, serta pentingnya peran pemuda – pemudi dalam pembangunan bangsa dan negara, khususnya di Maluku sendiri.

Hingga saat ini, anggota dari Persekutuan Pemuda Kristen Maluku (PPKM) telah mencapai ratusan, termasuk yang telah lulus studi dan memiliki pekerjaan, maupun yang masih melangsungkan studi masing – masing. Anggota dari Persekutuan Pemuda Kristen Maluku (PPKM) tidak hanya mereka yang berdomisili di Surabaya saja, tetapi ada pula yang bertempat tinggal dan bekerja di beberapa kota di Indonesia seperti Ambon, Masohi, Sorong, Jayapura, Jakarta dan beberapa kota di pulau Jawa dan Kalimantan. Karena banyaknya anggota yang tersebar di Indonesia, hal ini menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dan sharing tentang kegiatan maupun aktivitas yang dilakukan oleh Persekutuan Pemuda Kristen Maluku (PPKM) tidak dapat di hindari.

Berdasarkan permasalahan yang di atas, maka di butuhkan sebuah media sebagai pusat berita maupun informasi. Walaupun telah ada media sosial seperti grup pada *facebook*, namun di rasakan anggota belum memadai karena terbatasnya ruang informasi sebagai sarana berita, informasi, dan komunikasi antara masing – masing anggota Persekutuan Pemuda Kristen Maluku (PPKM). Oleh karena itu, di butuhkan sebuah *website* agar setiap anggota dapat mengetahui, berinteraksi, melihat *feed* yang berisi foto dari sebuah sosial media, serta terlibat langsung dalam kegiatan – kegiatan yang di laksanakan oleh komunitas.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Komunitas

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko, kegemaran dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti “kesamaan”,

kemudian dapat di turunkan dari communis yang berarti “sama, public, di bagi oleh semua atau banyak”.

Dapat di artikan juga bahwa komunitas adalah kumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan biasanya terkait dengan kepentingan yang sama [4]. Komunitas terbentuk karena pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial. Manusia tidak bisa hidup sendiri, tetapi membutuhkan orang atau kelompok yang lain.

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial juga di karenakan pada diri manusia ada dorongan untuk berhubungan (interaksi) dengan orang lain. Ada kebutuhan sosial (*social need*) untuk hidup berkelompok dengan orang lain. Manusia memiliki kebutuhan untuk mencari kawan atau teman. Kebutuhan untuk berteman dengan orang lain, seringkali di dasari atas kesamaan ciri atau kepentingannya masing-masing. Misalnya, orang kaya cenderung berteman lagi dengan orang kaya. Orang yang berprofesi sebagai artis, cenderung untuk mencari teman sesama artis. Dengan demikian, akan terbentuk kelompok-kelompok sosial dalam masyarakat yang di dasari oleh kesamaan ciri atau kepentingan [6].

2.2 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standar yang di gunakan untuk menampilkan halaman *web*. Yang bisa di lakukan dengan HTML adalah :

- 1.Mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya.
- 2.Membuat tabel, menambahkan objek-objek dalam halaman *web*.
- 3.Mempublikasikan halaman web secara *online*.

HTML memiliki *element* utama yang harus ada dalam setiap penulisan dokumen HTML, *element* tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1.*Element* <HTML> dan </HTML> yang berguna untuk menandai awal dan akhir dari sebuah HTML *page*.
- 2.*Element* <HEAD> dan </HEAD> yang berguna sebagai kepala dari sebuah HTML *page* yang dituliskan.
- 3.*Element* <TITLE> dan </TITLE> yang berguna sebagai judul dari sebuah HTML *page* yang dituliskan.
- 4.*Element* <BODY> dan </BODY> yang berguna untuk menampilkan isi dokumen HTML [3].CSS

Do not include headers, footers or page numbers in your submission. These will be added when the publications are assembled.

2.3 CSS

CSS memiliki kepanjangan (*Cascading Style Sheet*), merupakan suatu bahasa pemrograman *web* yang di gunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.

CSS saat ini di kembangkan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C) dan menjadi bahasa standar dalam pembuatan *web*. CSS di fungsikan sebagai penopang atau pendukung, dan pelengkap dari *file html* yang berperan dalam penataan kerangka dan *layout*.

Saat ini, CSS telah mencapai pada versi yang ketiga, dimana setiap versi selalu ada peningkatan[5].

2.4 Bootstrap

Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *grid*, *layout*, *typography*, *table*, *form*, *navigation* dan lain lain. *Bootstrap* diciptakan oleh dua *programmer* di twitter yaitu Mark Otto dan Jacob Thornton pada tahun 2011.

Sejak diluncurkan pada bulan Agustus 2011, *bootstrap* telah berevolusi dari sebuah proyek yang hanya berbasis CSS menjadi sebuah tool ataupun framework yang lebih lengkap yang juga berisi *javascript plugin*, *icon*, *forms* dan *button*.

Pada Januari 2011, *bootstrap* merilis versi 2.0 yang di dalamnya sudah memasukan fitur responsive layout. *Bootstrap* merupakan *project* GitHub yang paling banyak di lihat dengan lebih dari 54.000 user dan juga yang paling banyak di *copy (forked)* yaitu sekitar 18.500 kali [1].and a subsection head together (such as Section 3 and subsection 3.1), use no additional space above the subsection head.

2.5 MySQL

MySQL bekerja menggunakan SQL Language (*Structure Query Language*). Dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan *database* di dunia untuk pengolahan data. Berikut kelebihan MySQL adalah:

- 1.Bersifat open source, yang memiliki kemampuan untuk di kembangkan lagi.
- 2.Menggunakan bahasa SQL (*Structure Query Language*), yang merupakan standar bahasa dunia dalam pengolahan data.
- 3.Mampu lintas platform, dapat berjalan di berbagai sistem operasi.
- 4.Multiuser, dimana MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa mengalami konflik[5].

2.6 PHP

Kepanjangan dari PHP adalah ‘*Hypertext Preprocessor*’. PHP adalah bahasa pemrograman web berbasis *server side scripting*. PHP sendiri dapat melakukan tugas-tugas yang dilakukan dengan mekanisme CGI (*Common Gateway Interface*) seperti mengambil, mengumpulkan data dari *database*, meng-generate halaman dinamis, atau bahkan menerima dan mengirim *cookie*.

Keutamaan PHP sendiri adalah PHP bisa digunakan di beberapa *operating system*, diantaranya Linux, Unix, Windows, Mac OSX, RISC OS, dan *operating system* lainnya. Berikut kelebihan PHP.

- 1.PHP berbasis *Server Side Scripting*.
- 2.*Command Line Scripting* pada PHP.
- 3.PHP dapat membuat aplikasi *desktop*.
- 4.Digunakan untuk berbagai macam platform OS.
- 5.Mendukung berbagai macam *web server*.
- 6.*Object Oriented Programming* atau *Procedural*.
- 7.*Output file* PHP pada XHTML, HTML & XML.
- 8.Mendukung banyak RDMS (*database*).
- 9.Mendukung banyak komunikasi
- 10.Pengolahan teks yang sangat baik [3].

2.7 Instagram API

API (*Application Programming Interface*) adalah sekumpulan perintah, fungsi, komponen, dan protokol yang disediakan oleh sistem operasi ataupun bahasa pemrograman tertentu yang dapat digunakan oleh *programmer* saat membangun perangkat lunak. Dalam API terdapat fungsi-fungsi atau perintah-perintah untuk menggantikan bahasa yang digunakan dalam *system calls* dengan bahasa yang lebih terstruktur dan mudah di mengerti oleh *programmer*.

Keuntungan menggunakan API adalah:

- 1.API dapat di gunakan untuk semua bahasa pemrograman atau sistem operasi asalkan paket-paket API sudah terpasang.

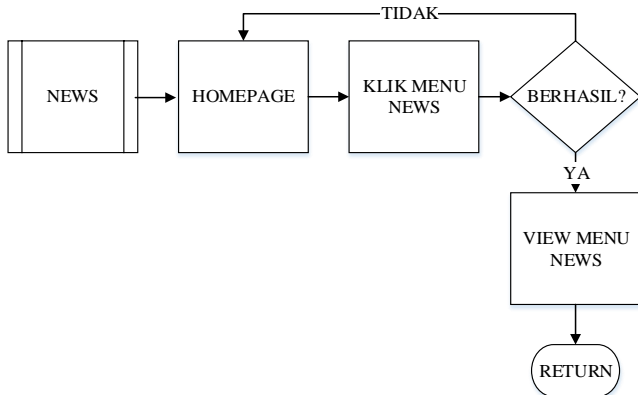
2.API menggunakan bahasa yang lebih terstruktur dan mudah di mengerti daripada bahasa *system call*. Hal ini sangat penting dalam hal *editing* dan pengembangan.

3.Dengan adanya API, memudahkan *programmer* untuk mengembangkan suatu sistem.

Untuk *Instagram* sendiri sudah tersedia API, yang dapat di gunakan untuk megambil foto yang telah di unduh di *Instagram* dan menampilkannya di *website* atau aplikasi. Untuk menggunakan *Instagram API*, pengguna bisa mengakses di portal *website* pengembang milik *Instagram*[2].

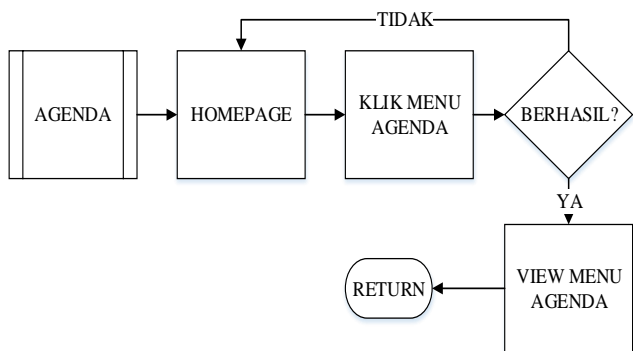
3. DESAIN SISTEM

Desain *flowchart* dari menu news adalah *user* akan memilih menu *news*, dan kemudian *user* dapat membaca berita-berita seputar Maluku. Tampilan dari *flowchart* menu *news* dapat dilihat pada Gambar 1.



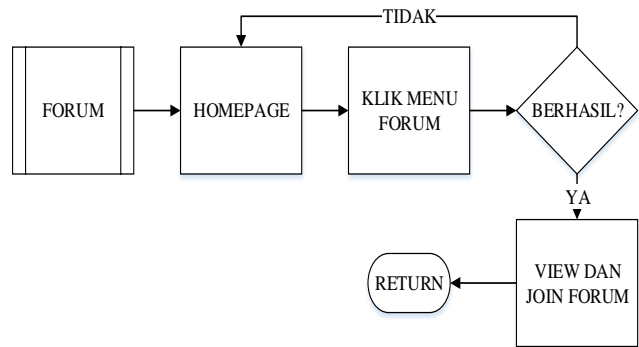
Gambar 1. Flowchart Menu News

Desain *flowchart* dari menu agenda adalah *user* akan memilih menu agenda, dan kemudian *user* dapat melihat agenda-agenda komunitas ataupun informasi ulang tahun anggota komunitas. Tampilan dari *flowchart* menu *agenda* dapat di lihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Menu Agenda

Desain *flowchart* dari menu forum adalah . *user* dapat bergabung di dalam forum dengan membalas komentar atau meng-like postingan. Tampilan dari *flowchart* menu *forum* dapat di lihat pada Gambar 3.



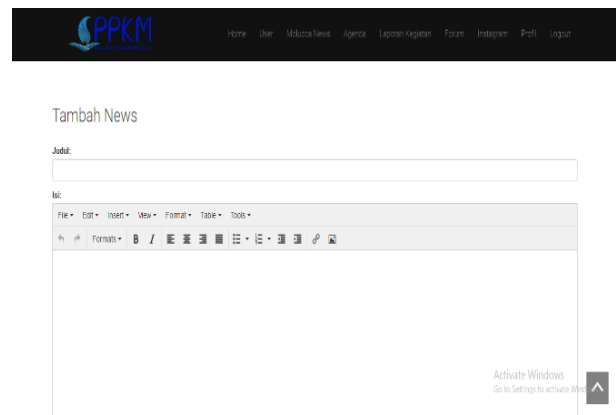
Gambar 3. Flowchart Menu Forum

4. PENGUJIAN SISTEM

Pengujian terhadap program yang telah selesai di buat, di lakukan dengan cara melakukan proses keseluruhan, dengan tujuan supaya dapat di lihat apakah program mampu berjalan dengan baik.

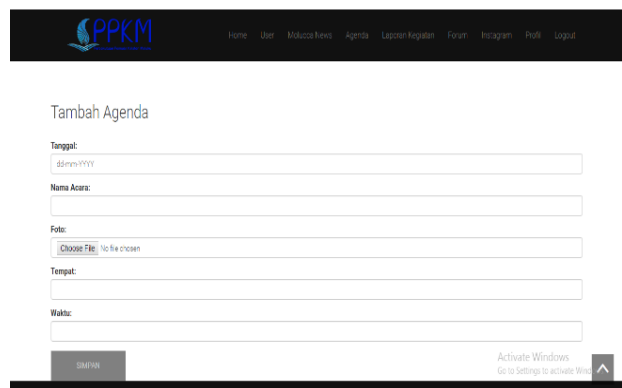
4.1 Pengujian Web Admin

Padaa *web admin*, dapat di lakukan tambah, *edit*, dan hapus news. Halaman add news dapat di lihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Add News

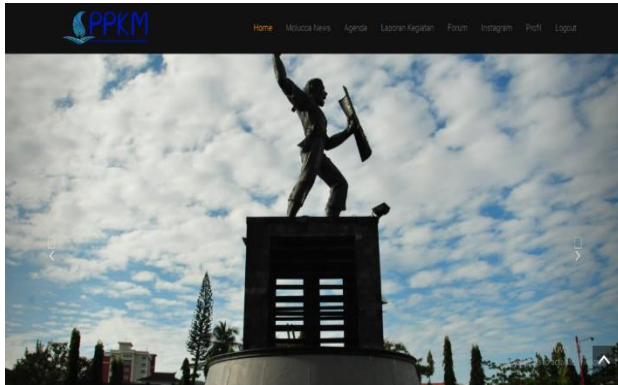
Administrator juga dapat menambahkan agenda kegiatan komunitas. Halaman add agenda pada administrator dapat di lihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman add agenda

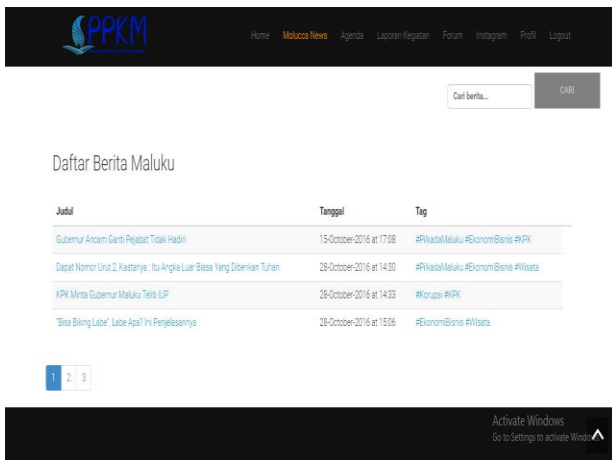
4.2 Desain Interface Member

Berikut adalah Gambar 6 yang merupakan tampilan desain *interface member* yang terdiri dari menu utama, menu *instagram*, menu *calendar*, menu *forum*, dan menu *suggestion*.



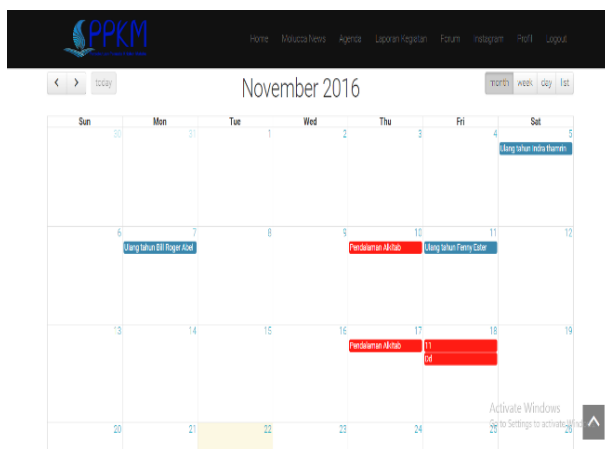
Gambar 6. Homepage Member

Di dalam halaman *member* juga terdapat menu *news* yang dapat menampilkan berita-berita seputar Maluku. Halaman *news* dapat di lihat pada Gambar 7.



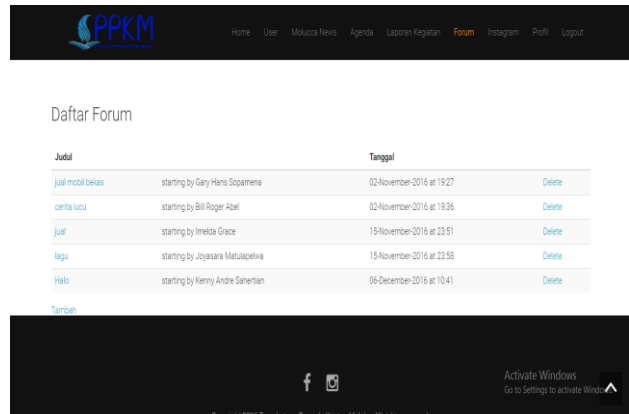
Gambar 7. Menu News

Member juga dapat mengakses menu *agenda* yang menampilkan tanggal kegiatan komunitas. Halaman *agenda* dapat di lihat pada Gambar 8.



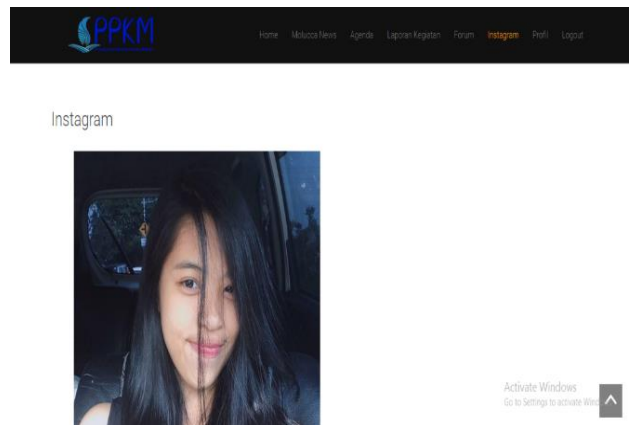
Gambar 8. Menu Agenda

Terdapat menu *forum* pada halaman *member* yang memungkinkan setiap *member* berkomunikasi satu dengan yang lain dalam sebuah forum diskusi.. Halaman *forum* dapat di lihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menu Forum

Pada halaman *member* bisa melihat foto-foto yang ada pada *instagram* milik komunitas. Halaman *instagram* dapat di lihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Menu Instagram

5. KESIMPULAN

Setelah melalui tahap analisis sitem, desain sitem, implementasi sistem, dan pengujian sistem pada *website*, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Penggunaan *Instagram API* dapat di aplikasikan pada *website* dengan memakai fungsi yang ada pada *Instagram API*. Terdapat berbagai macam fungsi, namun dalam skripsi ini digunakan fungsi yang telah di uji dan berhasil, yaitu fungsi *upload*.
2. Dari hasil kuisisioner yang telah di sebarakan dapat disimpulkan bahwa 40% menyatakan desain tampilan telah baik untuk di gunakan, tetapi ada beberapa *user* yang menganggap sangat baik dan cukup untuk di gunakan (masing-masing 30%).
3. Dari hasil kuisisioner yang telah di sebarakan dapat di simpulkan bahwa tidak ada *user* yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *website*, dan sebagian besar *user* (40%) menganggap *website* sangat baik untuk di gunakan. beberapa *user* yang menganggap sangat baik dan cukup untuk di gunakan

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alatas, H. 2013. *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Lokomedia. Yogyakarta.

- [2] Bayu Setiawan. 2013. *Bayu Setiawan: Definisi API* <http://bayusetiawan15.blogspot.co.id/2013/01/definisi-api-application-programming.html> diakses 7 September 2016
- [3] Hidayatullah, P. Kawistara, J.K. 2014. *Pemrograman Web*. Informatika. Bandung.
- [4] Iriantara, Y. 2004. *Community Relations Konsep dan Aplikasinya*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung.
- [5] Saputra, A, dkk. 2013. *Menyelesaikan Website 12 Juta secara Profesional*. Elex Media Kumputindo. Jakarta.
- [6] Suratman, dkk. 2014. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Intimedia. Malang.