

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MENEJEMEN KEANGGOTAAN PADA PENGOLAHAN KARTU TANDA ANGGOTA (KTA) SEKRETARIAT JAKMANIA JAKARTA BERBASIS WEB

Yefrie MC, Liu, Ir., S.E., M.M¹, Anitamaratusholeha²
Program Studi Sistem Informasi,
STMIK Indonesia

Email: yefriemcliu@gmail.com¹ anitamaratu@gmail.com²

Abstract

The growth and development of diera information technology is currently very rapidly developing, making it easier to overcome various kinds of problems. Thus the jakmania secretariat needs an information system for making Member Identity Cards (KTA) to make it easier for fans of Persija Jakarta to make Member Identity Cards (KTA), Information Systems created using the System Development Live Cycle (SDLC) System method using the PHP programming language and MySql database, the testing phase uses Hosting, this system is made to make it easier for Persija Jakarta fans to create the Member Identity Card.

Keywords: Information System, Member Sign Card, SDLC, Persija Jakarta

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin berkembangnya teknologi informasi di era sekarang ini, memudahkan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja bisa mendapatkan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi ini mendapatkan hasil yang efisien dalam berbagai pengolahan informasi yang bertujuan dalam kecepatan dan ketepatan dalam pemrosesan serta ketelitian dalam informasi yang didapatkan.

Teknologi informasi ini pun menjadi pilihan utama untuk para organisasi atau perusahaan untuk menciptakan suatu sistem informasi yang berguna. Dengan demikian sekretariat jakmania Jakarta yang merupakan suatu organisasi pendukung sepakbola Persija

Formulir Kartu Tanda Anggota (KTA) ini pun tidak gampang diperoleh hanya di setiap korwil yang terdaftar di Sekretariat Jakmania yang bisa mendapatkan, terlebih lagi jika tim sepak bola Persija Jakarta berlaga tidak perlu lagi antri di stadion untuk mendapatkan tiket karena yang punya Kartu Tanda Anggota (KTA) yang terlebih dahulu di dahulukan untuk mendapatkan tiket dan Kartu Tanda Anggota

club, dengan bertambahnya anggota-anggota jakmania yang berasal dari korwil-korwil di daerah Jakarta dibuatlah Kartu Tanda Anggota (KTA) secara resmi.

Kartu Tanda Anggota (KTA) ini dibuat untuk jaminan bahwa identitas supporter Persija Jakarta. oleh karena itu dengan adanya sistem ini dibuatlah secara online sehingga memudahkan para anggota membuatnya yang di daerahnya tidak ada Koordinator wilayah (Korwil) dapat membuatnya. Supaya tidak terjadi kecurangan harga pembuatan KTA dari setiap masing-masing korwil jadi mereka bisa langsung Transfer ATM dan Upload bukti pembayaran langsung ke Sekretariat JakMania.

bisa diakses masuk untuk acara-acara yang digelar oleh Persija Jakarta.

Berdasarkan data dari ketua sekretariat jak mania mengatakan bahwa lebih dari 50 orang dalam sehari yang ingin mendaftar kartu tanda anggota (KTA) belum lagi yang tidak tau dimana saja tempat-tempat yang terdaftar sebagai kordinator wilayah (Korwil). Jadi masih banyak orang yang tidak tau dimana saja

kordinator wilayah (korwil) yang tercatat di sekretariat jakmania. Guna menghindari resiko terjadi kesalahan pendataan pada calon anggota dikiarenakan masih menggunakan sistem secara manual dan untuk mempermudah admin dalam mendata anggota, apabila semua dirancang dengan Sistem informasi yang baik dan benar.

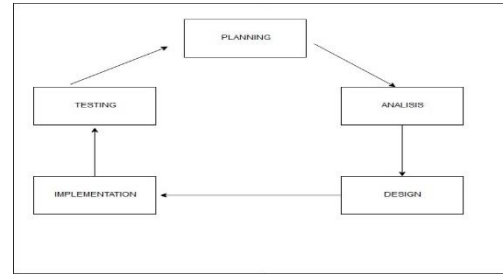
1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi untuk pembuatan kartu tanda anggota (KTA) berbasis web.
 2. Memanfaat layanan ATM untuk tempat pembayaran pembuatan Kartu Tanda Anggota (KTA).
 3. Memanfaatkan teknologi sebagai tempat untuk memudahkan masalah.
- Adapun Tujuan yang ingin dicapai:
1. Membantu para Suporter jakmania yang belum membuat Kartu Tanda Anggota (KTA)
 2. Membantu masing-masing korwil dalam mendata peserta yang ingin membuat Kartu Tanda Anggota (KTA)
 3. Mempermudah pengolahan data anggota Sekretarian Jakmania mendata siapa saja yang sudah membuat KTA dan siapa saja yang ingin membuat KTA.

1.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam metode ini penulis menggunakan metode Sistem Development live cycle (SDLC), dimana pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan dan harus bertahap.



Gambar 1. 1 Model Metode SDLC

Tahapan metode SDLC yaitu:

1. Tahap perencanaan
Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah yang di hadapi pada sekretarian jakmania mengenai pembuatan kartu tanda anggota (KTA)
2. Tahap Analisa
Dalam tahap ini, penulis mengidentifikasi system sebagai perancangan yang akan dibuat baru.
3. Tahap Perancangan
Tahapan perancangan ini dapat dilakukan setelah tahapan analisa terlebih dahulu dilakukan dan mengusulkan data-data system baru
4. Tahap Implementasi
Tahapan ini merupakan tahapan implementasian proses pada system yang akan dibuat.
5. Tahap Evaluasi
Tahapan yang dilakukan untuk pengujian program, diantaranya yaitu pengujian user interface dan database.

II. Landasan Teori

2.1. Pengertian Sistem

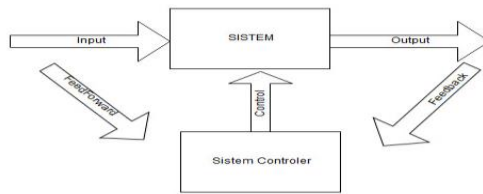
Secara etimologis atau asal usul kata sistem berasal dari bahasa latin systema atau bahasa Yunani sustema yang memiliki arti suatu kesatuan dimana terdiri dari elemen atau komponen yang dihubungkan secara bersama supaya dapat memudahkan transfer materi, energi atau informasi. dikenal sebagai kesatuan bagian yang memiliki keterhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Menurut Mc Leod (2008) dalam (yakub, 2012) “Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja

dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Sistem adalah sekumpulan elemen yang terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan, sebagai gambaran, jika dalam sebuah elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Kadir, 2014)

sistem yaitu sistem yang menerima input dari lingkungannya (*system environment*), kemudian sistem memproses input tersebut menjadi output yang berguna dan bernilai bagi pengguna sistem dan lingkungan sistem tersebut



Gambar 2. 1 Model Umum Sistem (Sumber Buku Perancangan Object Oriented Dengan UML)

2.2. Diagram UML (*Unified Modelling Language*)

Sampai 1995 konsep objek sangat populer namun diimplementasikan dengan berbagai cara oleh pengembang yang berbeda. Setiap pengembang memiliki metodologi dan notasi sendiri-sendiri (e.g., Booch, Coad, Mosse, OMT, OOSE, SOMA). Kemudian pada tahun 1995, perangkat lunak Rasioan membawa tiga pemimpin industri bersama-sama untuk menciptakan pendekatan tunggal terhadap pengembangan sistem berorientasi objek. Grady, Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh bekerja dengan orang lain untuk membuat satu set teknik diagram standar yang dikenal sebagai *Unified Modeling Language* (UML). Tujuan UML adalah untuk menyediakan kosakata umum tentang istilah berorientasi objek dan teknik diagram yang cukup kaya untuk memodelkan setiap proyek pengembangan sistem dari analisis melalui implementasi. Pada bulan November 1997,

Object Management Group (OMG) secara formal menerima UML sebagai standar untuk semua pengembang objek. Selama tahun-tahun berikutnya, UML telah melalui beberapa revisi kecil. Versi UML saat ini adalah versi 2.5.

(Alan Dennis, 2015:34).

2.3 OOP (*Object Oriented Programming*)

Pemrograman berorientasi atau *Object Oriented Programming* (OOP) merupakan suatu pendekatan pemrograman menggunakan objek dan class. Tujuan dari OOP adalah untuk memudahkan programmer dalam menggunakan konsep objek yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Objek-objek tersebut akan saling berhubungan, berinteraksi, dan berkiriman pesan satu sama lain, begitu juga dengan pemrograman OOP permasalahan yang besar akan dipecahkan menjadi masalah kecil. OOP bukanlah sekedar cara penulisan sintaks program yang berbeda, namun lebih dari itu, OOP merupakan cara pandang dalam menganalisa sistem dan masalah pemrograman. Dalam OOP setiap bagian dari pemrograman object, sebuah object mewakili suatu bagian program yang akan di selesaikan. (Anton Subagia, 2018).

III. OBJEK PENELITIAN

3.1. Bidang Bisnis/Usaha

Sekretariat Jakmania merupakan pengurus pusat the jekmania yang mengatur segala keperluan atau berbagai macam acara pertandingan persija.

3.2. Analisis Sistem Yang Berjalan

Sistem layanan pembuatan Kartu Tanda Anggota (KTA) masih dilakukan secara manual, terbatas nya Kordinator Wilayah yang berada didaerah-daerah menyulitkan anggota untuk membuat mendapatkan form pendaftaran, belum adanya sistem untuk pendaftaran akan mengurangi penumpukan data disekretariat jakmania dan mempermudah calon anggota membuat KTA (Kartu Tanda Anggota). Poin ini akan memperlihatkan prdosedur yang sedang berjalan untuk Pembuatan Kartu Tanda Anggota (KTA) di Sekretariat Jakmania.

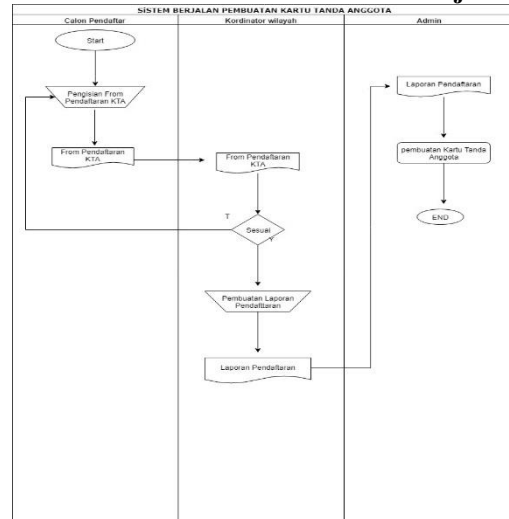
1. Untuk proses pembuatan kartu tanda anggota (KTA) anggota harus mendatangi Kordinator wilayah masing-masing.
2. Setelah mendapatkan Form pendaftaran anggota mengisi from.
3. Sesudah mengisi from anggota memberikan from pendaftaran beserta foto copy KTP (Kartu Tanda Penduduk) tersebut ke ketua / wakil Korwil.
4. Setelah itu ketua / wakil Korwil memeriksa data-data tersebut dan menyerahkan ke Sekretariat Jakmania untuk diproses.

3.2.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen untk kartu tanda anggota (KTA)

1. Nama : Form Pendaftaran
Fungsi : Sebagai pengisian data calon anggota
Sumber : Kordinator wilayah (Korwil) masing-masing
Rangkap : 1
Distribusi : 1 Rangkap asli, setelah diisi diserahkan kembali ke Korwil
Frekuensi : Setiap ada pemakaian
Format : Dokumen Formulir
Hasil Analisa : Belum sesuai, karna tidak ada foto copy untuk calon pendaftar
2. Nama : Foto Copy KTP (Kartu Tanda Penduduk)
Fungsi : Sebagai identitas dari pendaftar
Sumber : Calon Pendaftar
Rangkap : 1
Distribusi : Sebagai lampiran untuk memproses pendataan Kartu Tanda Anggota
Frekuensi : Setiap calon pendaftar akan melakukan proses registrasi
Format : Kartu
Hasil Analisa : Sudah Sesuai

3.2.2. Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan



Gambar 3. 1 Sistem Berjalan Kartu Tanda Anggota

3.2.3. Analisis Permasalahan

Proses pembuatan Kartu Tanda Anggota masih kurang dalam pelayanan nya. Karna terbatasnya daerah-daerah atau wilayah pada setiap Kordinator Wilayah (Korwil) & Kordinator Daerah (Korda). Berikut identifikasi masalah yang ada di Sekretariat Jakmania menggunakan teknik PIECES dan Cause and Effect.

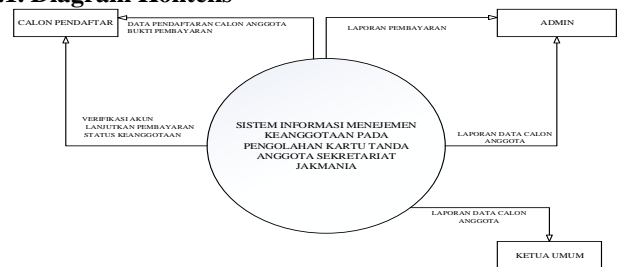
Tabel 3. 1 PIECES

	Sistem Lama	Rancangan Sistem Baru
PERFORMAN CE	Dalam pelayanan Pembuatan Kartu Tanda Anggota (KTA) karna tidak semua daerah atau wilayah masuk dalam sekretariat jakmania.	Mempersingkat dan memudahkan calon pembuat Kartu Tanda Anggota (KTA), karna bisa mendaftar dimana saja.
INFORMASI	Tingkat keakuratan kurang, khususnya dalam pencarian tempat koordinator wilayah	Tingkat akuratan lebih terjamin.
ECONOMICS	Mengurangi kecurangan dalam proses pembayaran Kartu Tanda Anggota (KTA)	Dapat mencegah kecurangan proses pembayaran.
CONTROL	Membutuhkan waktu untuk dapat mengontrol kesalahan dalam pengisian data.	Lebih mudah dalam mengontrol dan mengoreksi pengisian data
EFFICIENCY	Membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan kartu tanda anggota (KTA) yang sudah jadi.	Tidak membutuhkan waktu lama.
SERVICE	Terbatasnya tempat pendaftaran disetiap Koordinator Wilayah atau Koordinator Daerah.	Calon Pendaftar tidak usah mencari dimana tempat Koordinator Daerah atau Koordinator Wilayah tersebut berada.

Berikut adalah prosedur yang diusulkan dalam proses Pendaftaran Kartu Tanda Anggota (KTA) pada Sekretariat Jakmania:

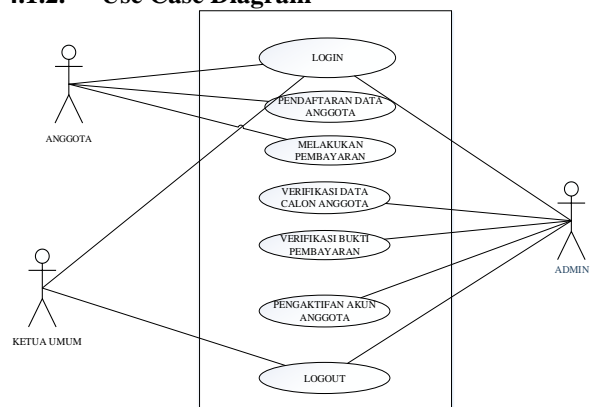
1. Penumpang dapat membuka situs online pembuatan kartu tanda anggota (KTA) The Jakmania.
2. Kemudian masukan lalu klik buat akun.
3. Setelah masuk ke menu buat akun lalu isi biodata yang tertera..
4. Lalu setelah pengisian biodata lengkap, penumpang dapat membayar invoice yang telah tertera.
5. Setelah calon pendaftar mentransfer pembayaran invoice dan telah melakukan bukti bayar, tunggu hingga admin memproses dana masuk.
6. Setelah proses tersebut selesai maka calon pendaftar tinggal menunggu Kartu Tanda Anggota (KTA) The Jakmania dibuat.

4.1.1. Diagram Konteks



Gambar 3. 1 Diagram Konteks Sistem Usulan

4.1.2. Use Case Diagram

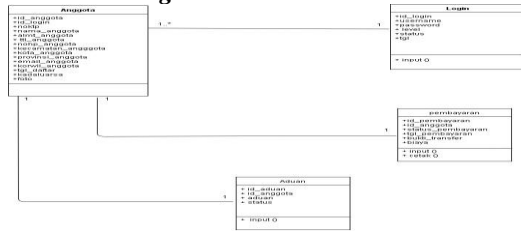


Gambar 4. 1 Use Case Diagram Sistem Usulan

IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan Sistem Usulan

4.2. Class Diagram



Gambar 5.1 Class Diagram

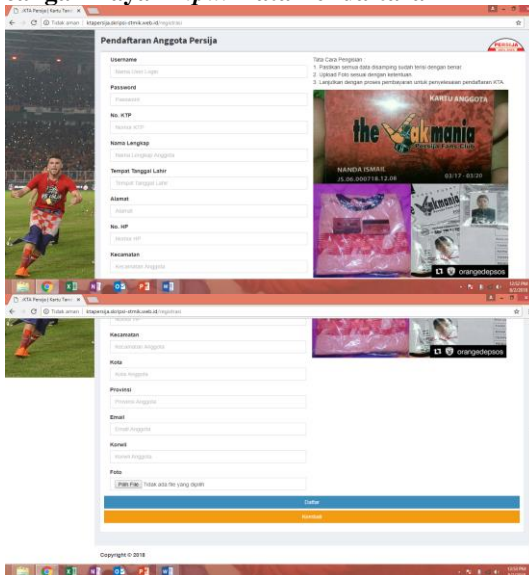
4.3. Rancangan Layar

1. Rancangan Menu Halaman Utama



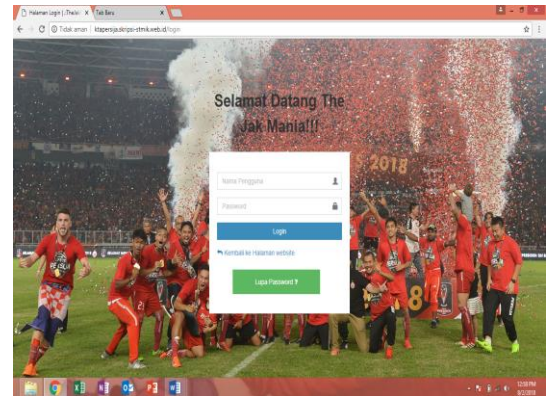
Gambar 6.1 Menu Halaman Utama

2. Rancangan Layar Input Data Pendaftaran



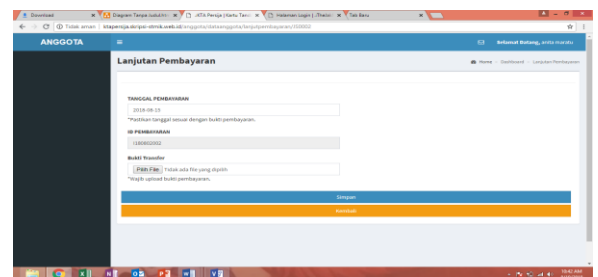
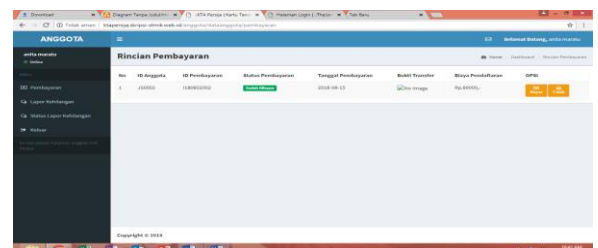
Gambar 7.1 Rancangan Layar Input Data Pendaftaran

3. Rancangan Menu Login



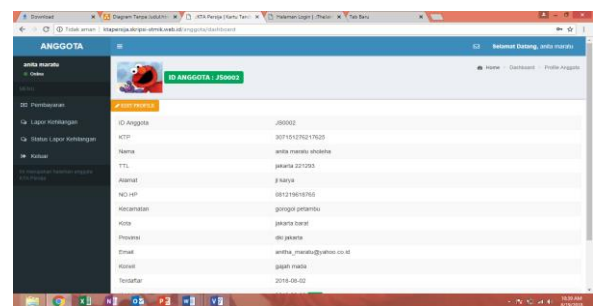
Gambar 8.1 Menu Login

4. Tampilan Layar Menu Pembayaran



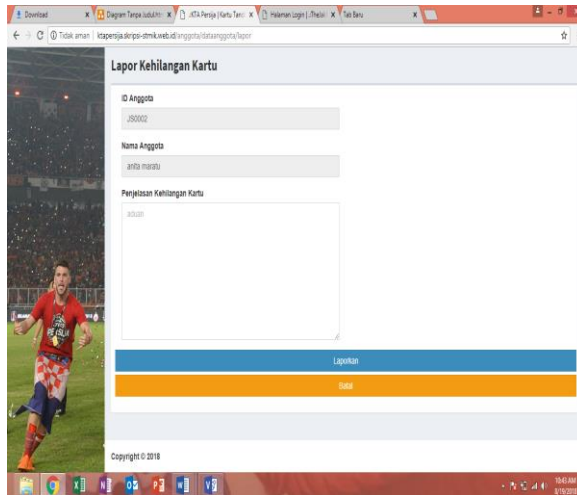
Gambar 8.1 Rancangan Layar Pembayaran

5. Rancangan Menu Profil Anggota



Gambar 9.1 Menu Profil Anggota

6. Rancangan Menu Laporan Kehilangan



Gambar 10.1 Menu Laporan Kehilangan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Sistem yang dirancang dapat memberikan kemudahan kepada para supporter Persija Jakarta, karena dengan adanya sistem ini mereka tidak mencari di setiap kordinator daerah atau kordinator wilayah masing-masing.
2. Sistem yang diusulkan juga memudahkan para kordinator daerah atau kordinator wilayah dalam pendataan data pendaftar dan tidak ada kecurangan dalam pembayaran kartu tanda anggota.
3. Sistem yang diusulkan ini juga dapat memudahkan Ketua Umum melihat data laporan yang sudah terdaftar.

5.2. Saran

Karena adanya beberapa kekurangan pada sistem yang dirancang maka penulis mengharapkan ada perkembangan bagi para peneliti baru untuk memperbaiki kekurangan yang ada, juga perlu diperhatikan dan dilakukan evaluasi secara berkala kepada sistem untuk selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai dengan perubahan dan perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

Developers, D. &. (2015). *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lestari, W. (2013). *Desain Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada STMIK Ubudiyah Indoneisa Banda Aceh*. *Sistem Informasi*.

Pratama, I. P. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.

Hussain Usman, M. P. (2016). *Manajemen, Paraktek, Dan Riset Pendidikan Jakarta*. Jakarta: Wiley, inc.

Sutarbi, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Taufiq, R. (2013). *SISTEM INORMASI MANAJEMEN Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Welling, L. (2116). *Jaringan*. Jakarta.

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Dadan & Kerendi Developers. (2015). *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo