

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POC (*Padang Online Community*)
BERBASIS WEB ONLINE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER
DI KOTA PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan(S.Pd) Strata Satu (S1) Pada Jurusan Teknik Elektronika
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*



Oleh:

Agus Rifan Arrizki

1306586/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

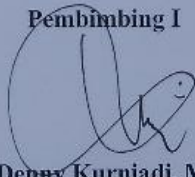
Perancangan Sistem Informasi POC (*Padang Online Community*) Berbasis Web
dengan Framework Codeigniter di Kota Padang

Nama : Agus Rifan Arrizki
Nim/Bp : 1306586/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

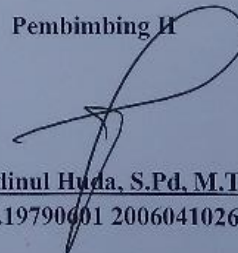
Disetujui Oleh

Pembimbing I




Drs. Denny Kurniadi, M.Kom
NIP. 19630606 198903 1 001

Pembimbing II



Yasdinul Huda, S.Pd, M.T
NIP.19790601 2006041026

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

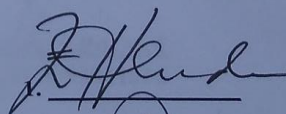
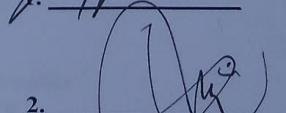
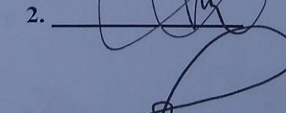

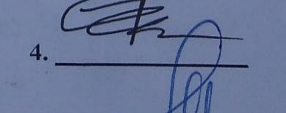
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Sistem Informasi POC (*Padang Online Community*) Berbasis Web dengan Framework Codeigniter di Kota Padang
Nama : Agus Rifan Arrizki
Nim/Bp : 1306586/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Tim Penguji

Ketua : Drs. Zulhendra, M.Kom 
Anggota : 1. Drs. Denny Kurniadi, M.Kom 
2. Yasdinul Huda, S.Pd, MT 
3. Drs. Legiman Slamet, MT 
4. Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Sistem Informasi Padang *Online Community* (POC) Berbasis Web Dengan *Framework Codeigniter* di Kota Padang.
2. Tugas Akhir ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan bantuan pembimbing dan mentor yang berperan besar dalam penelitian ini.
3. Di dalam tugas akhir ini tidak karya atau pendapat yang telah dibuat atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acan dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat plagiatisme dalam pernyataan karya ilmiah ini saya menerima sanksi akademis yang diberikan oleh pihak terkait sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2018



Agus Rifan Arrizki
NIM. 1306586

ABSTRAK

AGUS RIFAN ARRIZKI : Padang Online Community (POC) Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*

Organisasi dan komunitas merupakan salah satu bagian yang sangat berpengaruh dalam bermasyarakat. Bergabung dengan organisasi atau komunitas yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki dapat melatih diri dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, memperluas wawasan, dan melatih kemampuan *public speaking* dan lainnya. Saat ini organisasi dan komunitas yang ada begitu banyak jumlahnya namun tidak semuanya diketahui oleh masyarakat. Minimnya informasi akan organisasi dan komunitas, serta kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan menjadikan masyarakat tidak mengetahui bahkan tidak begitu tertarik untuk berpartisipasi aktif dan bersosialisasi. POC (*Padang Online Community*) merupakan sebuah sistem aplikasi yang memberikan layanan dibidang kegiatan organisasi dan komunitas di kota Padang. POC ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) dengan *framework codeigniter*, serta menggunakan MySQL untuk *database*-nya. Perancangan Sistem ini bertujuan untuk memberikan layanan berupa informasi tentang organisasi dan komunitas apa saja yang ada di kota Padang, kegiatan atau *events* yang akan diselenggarakan serta layanan pendaftaran untuk mengikuti acara tersebut dan pendaftaran untuk menjadi salah satu anggota dari organisasi atau komunitas tersebut. Dengan adanya sistem ini, maka kebutuhan akan informasi yang lengkap dan menyeluruh terkait organisasi, komunitas, *events* ataupun festival di kota Padang bisa lebih mudah didapatkan, diakses, diikuti atau bergabung dengan organisasi ataupun komunitas tersebut.

Kata Kunci: POC, organisasi, komunitas, *codeigniter framework*, padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul “ **Perancangan Sistem Informasi Padang *Online Community* (POC) Berbasis Web dengan *Framework CodeIgniter*”**. Shalawat beserta salam semoga disampaikan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim intelektual yang berbudi pekerti mulia.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari banyaknya kekeliruan yang terjadi sehingga tidak sedikit bantuan dan bimbingan yang didapatkan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs Denny Kurniadi, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ahmaddul Hadi S.Pd, M.Kom, bapak Drs. Zuhendra, M.Kom, dan bapak Drs Legiman Slamet, MT selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan

waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Bapak Drs. Hanesman, MM, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Almasri, MT selaku sekretaris jurusan Teknik Elektronika FT UNP
6. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd, M.Pd.T selaku penasehat akademis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang membangun dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Staf pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
9. Teman- teman Pendidikan Teknik Informatika 2013 yang telah membantu dan memberikan motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan nantinya dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, dengan niat yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Tugas Akhir	9
F. Manfaat Tugas Akhir	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Organisasi dan Komunitas	10
1. Organisasi.....	10
2. Komunitas	11
B. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
1. Sistem Informasi	13
2. Manfaat Sistem Informasi	14
3. Peranan Sistem Informasi.....	14
C. Pengembangan Sistem.....	15
1. Analisis Sistem.....	15
2. Perancangan Sistem.....	15
3. Komponen Sistem	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
A. Analisis Sistem.....	24
1. Analisis Sistem yang berjalan	24

2. Analisis Sistem yang Diusulkan.....	31
3. Analisis <i>Document I/O</i>	34
4. Analisis Persyaratan	36
5. Flow-map yang Diusulkan	39
B. Perancangan Sistem.....	41
1. <i>Context Diagram</i>	42
2. <i>Use Case Diagram</i>	44
3. <i>Activity Diagram</i>	45
4. <i>Sequence Diagram</i>	53
5. <i>Class Diagram</i>	59
C. Perancangan Basis Data	60
1. Normalisasi.....	60
2. Rancangan <i>Entity Relationship</i>	63
3. Struktur Tabel.....	64
D. Perancangan <i>Interface</i>	69
1. Rancangan Input.....	69
2. Rancangan Output	74
E. Rancangan Keamanan Sistem	77
F. Rancangan Peta Situs	79
G. Rancangan Uji Tes Unit	82

BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Rancangan Tampilan	84
1. Halaman Tampilan Input	84
2. Halaman Tampilan Output.....	90
3. Halaman Tampilan Lainnya	99
B. <i>User Manual</i>	102
1. Pendaftaran.....	103
2. Pengajuan Kegiatan	104
3. Mencetak Daftar Peserta	105
4. Memberikan Hak Akses menu	105
5. Membuat Menu	106

6. Memberikan Hak Akses User	107
C. <i>Troubleshooting</i>	108
1. <i>User Authentication</i>	108
2. <i>Form Filled</i>	109
3. <i>E-mail Required</i>	109
D. PEMBAHASAN	110
4. Halaman Tampilan Input.....	110
5. Halaman Tampilan Output.....	113
6. Halaman Tampilan Lainnya	115
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	117
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jumlah Pengguna <i>Smartphone</i> di Indonesia.....	2
2. Netbean.....	23
3. <i>Flow-map</i> yang sedang berjalan.....	30
4. <i>Flow-map</i> yang diusulkan	41
5. <i>Diagram</i> Konteks	43
6. <i>Use Case Diagram</i>	44
7. <i>Activity Digram</i> yang sedang berjalan	46
8. <i>Activity Digram</i> Registrasi	47
9. <i>Activity Digram Login</i>	47
10. <i>Activity Digram</i> Organisasi yang diusulkan.....	48
11. <i>Activity Digram</i> Pendaftaran yang diusulkan.....	49
12. <i>Activity Digram</i> Kelola Sistem yang diusulkan	51
13. <i>Activity Digram</i> Laporan.....	51
14. <i>Activity Digram Update Username / Password</i>	52
15. <i>Activity Digram Update Data User</i>	52
16. <i>Activity Digram Data user</i>	53
17. <i>Sequence Diagram Login</i>	54
18. <i>Sequence Diagram Administrative</i>	55
19. <i>Sequence Diagram</i> Laporan	56
20. <i>Sequence Diagram Update username/password</i>	57
21. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data User.....	58
22. <i>Class Diagram</i>	59
23. <i>Entity Relationship</i>	64
24. Tampilan <i>Login</i>	69
25. Tampilan <i>Form</i> Data Organisasi	80
26. Tampilan <i>Form</i> Data Pendaftaran Anggota	71
27. Tampilan <i>Form</i> Data Pendaftaran Acara	71
28. Tampilan Data <i>User</i>	72
29. Tampilan Data <i>Menu</i>	73
30. Tampilan Data <i>Role</i>	73

31. Tampilan Daftar user sistem	73
32. Tampilan Daftar Peserta	74
33. Tampilan Bukti Registrasi.....	75
34. Tampilan Laporan	76
35. Teknik Keamanan <i>session</i>	77
36. Teknik Keamanan Enkripsi.....	78
37. Rancangan <i>Site-map Public</i>	79
38. Rancangan <i>Site-map Member</i>	80
39. Rancangan <i>Site-map Panitia</i>	80
40. Rancangan <i>Site-map Administrator</i>	81
41. Rancangan <i>Site-map Owner</i>	82
42. Halaman Registrasi member sistem	84
43. Halaman Login	85
44. Halaman input data user oleh administrator.....	86
45. Halaman data menu.....	87
46. Halaman data role.....	88
47. Halaman pengajuan kegiatan	89
48. Halaman input peserta acara	90
49. Halaman data user	91
50. Halaman data menu	91
51. Halaman data role.....	92
52. Halaman data komunitas	93
53. <i>Print out</i> daftar member sistem.....	94
54. Halaman <i>eventlist</i>	95
55. <i>Print out</i> daftar kegiatan.....	96
56. <i>Print out</i> daftar user.....	97
57. <i>Print out</i> daftar pesera	98
58. Bukti Pendaftaran peserta.....	99
59. Halaman Admin	100
60. Halaman <i>homepage</i>	101
61. Tampilan halaman about	102
62. Hak akses terhadap menu	106
63. Hak akses user.....	107
64. Kesalahan Login.....	108

65. <i>Form fill error</i>	109
66. <i>E-mail Validation</i>	110

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Analisis Proses Bisnis	25
2. Pelaku Sistem	27
3. Permasalahan dan Solusi	28
4. Analisis <i>User</i>	32
5. Analisis Prosedur.....	33
6. Analisis Dokumen <i>Input</i>	34
7. Analisis Dokumen <i>Output</i>	35
8. <i>Functional requirements</i>	36
9. <i>Non-Functional requirements</i>	37
10. Kebutuhan Perangkat Keras	38
11. Kebutuhan Perangkat Lunak	39
12. Bentuk tidak normal	61
13. Bentuk Normal Pertama	61
14. Bentuk Normal Kedua Tabel Kegiatan	62
15. Bentuk Normal Kedua Tabel Organisasi	62
16. Bentuk Normal Ketiga Tabel Kegiatan	63
17. Uji tes unit	82

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang cepat telah menciptakan sebuah era baru dengan konsep yang lebih modern dan serba *mobile*. Teknologi telah memasuki setiap sudut kehidupan bermasyarakat, mulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas. Dewasa ini, teknologi sudah seperti kebutuhan bagi manusia dan bahkan tanpa teknologi manusia tidak bisa melakukan apapun. Namun, seperti sebuah koin, setiap hal pasti memiliki dua sisi yaitu baik dan buruk. Demikian juga dengan teknologi dan sistem informasi. Contohnya saja internet, penyebaran informasi yang tidak terkendalikan telah membuka akses terhadap pencurian dan manipulasi data, penyebaran konten-konten yang merusak, dan lain sebagainya. selain itu penggunaan teknologi *smartphone* telah menciptakan sebuah *tren* baru berupa sikap autis (dalam hal ini, sikap ketidakpedulian) dari para penggunanya, yang mengakibatkan para penggunanya tidak lagi begitu peduli terhadap apa yang terjadi pada orang maupun lingkungan sekitarnya.

Meningkatnya penggunaan *smartphone* dimulai sejak awal 2013, hal inipun ditandai dengan meluasnya penggunaan BBM (*blackberry messenger*) yang telah bisa digunakan diseluruh *platform smartphone* (*Android, IOS,, windows*), selain itu juga meningkatnya penggunaan *instagram, whatsapp*, dan sosial media lainnya menjadi pemicu meningkatnya penggunaan *smartphone*. Memasuki tahun 2014-2015 *tren* baru lagi muncul yaitu foto *selfie*, mulai dari rakyat biasa hingga pejabat pemerintah, mulai dari *selfie* biasa hingga yang

ekstrim. Selain itu yang baru-baru ini sangat *happening* yaitu vlog, sebuah video rekaman yang kita buat sendiri terkait kegiatan sehari-hari, pergi liburan, dan lain sebagainya. Video ini di-*upload* di situs berbagi youtube dan bila mendapat penonton yang banyak, *subscribe*, dan *likes*, hal ini bisa menghasilkan rupiah dengan ketentuan-ketentuan tertentu.

Dikutip dari *databoks.katadata.co.id* yang ditulis oleh Ade Wahyudi selaku *Co-Founder* dan *Managing Director* Katadata menyebutkan, Indonesia, raksasa teknologi digital Asia. Bahkan disebutkan pada tahun 2018 nanti Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Berikut grafiknya:



Gambar 1. Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia (dalam juta)

Dari grafik pada gambar 1 dapat kita lihat peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun, dimulai dari tahun 2013 hingga

sekarang penggunaan *smartphone* terus meningkat bahkan mencapai 87 juta. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dimuat dalam *dewina-journal.foutap.com* mengenai pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017, populasi netizen di Indonesia 80% mengakses internet melalui *smartphone*, sisanya melalui desktop atau gabungan keduanya. Disitu juga disebutkan bahwa *whatsapp* menjadi *mobile application* yang paling sering diakses oleh netizen Indonesia selanjutnya diikuti *social media*, *E-Commerce* dan lainnya. Selain itu, sekitar 82% netizen Indonesia mengakses *mobile web*, sementara 9% melalui desktop. Dari komposisi netizen sendiri, disebutkan lebih dari 70% netizen hanya menggunakan *smartphone* untuk mengakses informasi.

Di dalam dunia pendidikan sendiri, perkembangan teknologi dan sistem informasi juga mulai dimanfaatkan, salah satu contohnya di Indonesia, Dikutib dari laman UBK (Ujian Berbasis Komputer) Kementerian pendidikan dan kebudayaan menyebutkan, penyelenggaraan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) pertamakali dilaksanakan pada tahun 2014 secara online dan terbatas di SMP Indonesia Singapura dan SMP Indonesia Kuala Lumpur (SIKL), selanjutnya secara bertahap pada tahun 2015 dilaksanakan rintisan UNBK dengan mengikutsertakan sebanyak 556 sekolah, namun pada tahun 2016 lah pelaksanaan UNBK dilakukan hampir secara menyeluruh dengan mengikutsertakan 4382 sekolah yang terdiri dari 984 SMP/MTs, 1298 SMA/MA, dan 2100 SMK. Sedangkan pada tahun 2017 mengalami peningkatan pesat dengan total 30577 sekolah yang terdiri dari 11096

SMP/MTs, 9652 SMA/MA, dan 9828 SMK. Namun hal ini masih sangat dipengaruhi dengan berbagai problema terutama sarana dan prasarana di sekolah dan infrastruktur di berbagai daerah di seluruh Indonesia, walau di beberapa sekolah kejuruan diperbolehkan membawa *smartphone* untuk kepentingan belajar dan menambah sumber belajar.

Berdasarkan beberapa hal di atas dan berbagai alasan lainnya, kita perlu membendung dan menyaring informasi dengan baik dan benar, tidak hanya sekedar menggunakan dan menghabiskan waktu di dunia maya namun juga memanfaatkan dan terus berkomunikasi, berinteraksi, melakukan kontak fisik yang baik dengan orang lain dan lingkungan di sekitar kita. Sebagai manusia, dimana kita ketahui bersama bahwa manusia tidak hanya makhluk individual namun sekaligus juga merupakan makhluk sosial. Seperti yang dikatakan Aristoteles, makhluk sosial merupakan *zoon politicon*, yang berarti manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain. Dengan demikian, secara jelas dapat dipahami bahwa seorang manusia baru bisa dikatakan manusia jika dia telah berinteraksi, bersosialisasi, dan berhubungan dengan manusia lainnya terutama secara langsung atau kontak fisik.

Selain itu menurut Euan Semple dalam bukunya yang berjudul *Organizations don't tweet, people do* mengatakan "*sharing what you know is fastest way to gain influence.*" (2012:72). Maksudnya adalah berbagi apa yang kita ketahui dengan lingkungan sekitar kita adalah cara tercepat dalam mendapatkan dan memberikan pengaruh, terlebih lagi bila dilakukan secara

nyata bukan hanya sekedar kata-kata di dunia maya. Salah satu cara terbaik untuk mendapatkan dan memberikan pengaruh yang baik adalah dengan membentuk ataupun mengikuti sebuah perkumpulan seperti organisasi dan komunitas tertentu. Bergaul dengan lingkungan yang tepat dan baik tidak hanya sekedar meningkatkan interaksi sosial dan kepedulian kita namun juga dapat menyalurkan dan megembangkan minat serta bakat yang kita miliki.

Menurut Abdulsyani (2012:115) istilah organisasi secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu kesatuan orang-orang yang tersusun dengan teratur berdasarkan pembagian tugas tertentu. Terbentuknya suatu organisasi sosial pada mulanya karena adanya desakan minat dan kepentingan individu-individu dalam masyarakat. Sedangkan menurut pendapat penulis sendiri, organisasi atau komunitas ini dapat menjadi wahana dan sarana dalam hal peyaluran minat bakat, perluasan wawasan, peningkatan ilmu pengetahuan, serta membentuk kepribadian yang berintegritas, berkarakter, dan berbudipekerti luhur.

Dengan adanya banyak organisasi dan komunitas disekitar kita, kita harus cermat juga dalam memilih dan menyesuaikan minat serta bakat yang dimiliki. Kesalahan dalam memilih organisasi atau komunitas yang akan diikuti juga tentu akan berdampak buruk bagi diri sendiri. Sepeti kutipan dalam *film*-nya *Harry Potter and The Chamber of Secret* “Bukanlah keahlian yang menentukan seseorang itu siapa, tapi pilihan yang dia ambil.”

Secara umum, komunitas dan organisasi ini lebih banyak dibentuk dan diikuti oleh kalangan mahasiswa, pelajar, dan beberapa masyarakat umum lainnya. Mahasiswa menyandang tiga fungsi strategis, yaitu sebagai penyampai

kebenaran, agen perubahan, dan generasi penerus masa depan. Organisasi dan komunitas menjadi suatu wadah pengembangan diri mahasiswa yang dapat memainkan tiga fungsi strategis tersebut. Disamping itu, organisasi atau komunitas memberikan dan mengembangkan *soft skills* yang dimiliki di luar akademis yang memang tidak diajarkan khusus di akademik. Untuk di kampus kita sendiri, Universitas Negeri Padang (UNP) yang dirangkum dari berbagai sumber seperti Laman resmi Universitas Negeri Padang (unp.ac.id) serta beberapa blog kemahasiswaan seperti video.quipper.com menginfokan bahwa UNP telah memiliki lebih kurang 15 UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa), 16 BEM-F (Badan Eksekutif Mahasiswa tingkat fakultas) dan BPM (Badan Permusyawaratan Mahasiswa) untuk setiap Fakultas, ditambah lagi lebih kurang 100 HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) dari setiap jurusan dan program studi, 1 BEM Universitas, 1 MPM Universitas. Bahkan jumlah ini belum termasuk jumlah Organisasi dibawah BEM tingkat fakultas dan komunitas-komunitas yang ada diselingkungan UNP. Sedangkan dari data yang diperoleh dari info sumbar ada puluhan komunitas di kota padang dan sumatera barat secara menyeluruh.

Dengan banyaknya jumlah dan jenis organisasi maupun komunitas disekitar kita, di sinilah perkembangan teknologi dan sistem informasi bisa kita manfaatkan lagi, dengan memperluas dan memberikan kemudahan penyebaran informasi, kegiatan, dan aktivitas-aktivitas positif lainnya sehingga dapat diketahui oleh seluruh masyarakat (tidak hanya mahasiswa), dan menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi secara aktif dan positif. Salah satu

caranya dengan mengubah sistem manual menjadi terkomputerisasi, membuat sistem online dengan tampilan dan cara penggunaan yang *user-friendly* serta dapat digunakan dengan mudah melalui *smartphone*, laptop, ataupun PC.

Dengan demikian, diharapkan bisa mengurangi sikap tidak acuh atau tidak peduli dengan lingkungan sekitar, memberikan proteksi dan *filterisasi* terhadap dampak buruk perkembangan teknologi dan sistem informasi, serta sekaligus dapat menyalurkan minat bakat yang dimiliki secara positif, meningkatkan sosialisasi dan memperbaiki tatanan sosial hidup bermasyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Padang *Online Community* (POC) dengan *Framework CodeIgniter*”** .

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas, penulis telah mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut ini:

1. Perkembangan teknologi dan sistem informasi terutama peningkatan penggunaan *smartphone* sejak beberapa tahun terakhir ini telah menciptakan berbagai tren terbaru dikalangan masyarakat.
2. Tingginya tingkat aktivitas netizen di dunia maya menggunakan *smartphone*.
3. Kebutuhan akan informasi ataupun pencarian informasi yang tinggi secara digital.

4. Dengan jumlah organisasi dan komunitas yang cukup banyak di selingkungan UNP dan kota Padang, memerlukan sebuah sistem yang merangkul organisasi atau komunitas tersebut.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang lebih luas dan kerancuan penelitian, dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini berisikan hanya organisasi dan komunitas di kota Padang.
2. Sistem ini memberikan informasi terkait organisasi dan komunitas.
3. Sistem ini juga menyediakan layanan proses *recruitment* anggota baru organisasi atau komunitas.
4. Sistem ini memberikan layanan pendaftaran peserta acara seperti seminar atau *event-event* lainnya.
5. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, database *My-SQL*, *framework codeigniter*, dan menggunakan editor *netbean* serta *sublime text*.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi dan rumusan masalah yang telah penulis buat di atas, maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi organisasi atau komunitas berbasis *web online*?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi yang *user-friendly* dan menggunakan menu yang dinamis?

3. Memanfaatkan penggunaan framework codeigniter pada sebuah sistem informasi.

E. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan utama dalam pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat rancang bangun sebuah sistem informasi padang *online community* berbasis web menggunakan framework codeigniter.

F. Manfaat Tugas Akhir

Dengan berhasilnya tujuan penelitian di atas, penulis berharap tugas akhir ini bisa bermanfaat seperti berikut ini:

1. Bagi mahasiswa/I, diharapkan tugas akhir ini dapat menjadi salah satu contoh dan bahan rujukan penelitian atau untuk pembuatan pengembangan sistem selanjutnya.
2. Bagi pengguna atau pemakai sistem, diharapkan dengan terwujudnya komunitas online ini dapat lebih memperluas wawasan mengenai organisasi atau komunitas di kota Padang serta mencoba untuk lebih berpartisipasi secara aktif dan positif dalam kegiatan-kegiatan yang diseenggarakan.
3. Bagi organisasi dan komunitas di kota Padang, dengan adanya sistem informasi Padang *Online Community* ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk promosi acara atau kegiatan dan lain sebagainya.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan sistem informasi padang online community maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework codeigniter.
2. Sistem menyediakan informasi mengenai organisasi atau komunitas, kegiatan dan acara seperti seminar, *workshop*, *talkshow* dan sejenisnya yang ada diselingkungan universitas negeri padang dan kota padang.
3. Sistem ini memiliki fasilitas atau layanan bagi pengguna publik untuk ikut serta berpartisipasi dalam sebuah kegiatan yang diadakan oleh komunitas atau organisasi tertentu.

B. SARAN

Setelah merancang dan membuat sistem ini, adapapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan berikutnya, diharapkan sistem ini tidak hanya untuk organisasi atau komunitas di kota padang saja namun juga diseluruh Indonesia atau mancanegara.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi pengguna publik dalam menemukan organisasi atau komunitas yang sesuai, bagus, dan bermanfaat.

3. Diharapkan sistem ini juga dapat menjadi solusi dalam meminimalisasi penggunaan kertas dan biaya promosi kegiatan organisasi atau komunitas itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2012. *SOSIOLOGI (Skematika, Teori, dan Terapan)* .Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Hakim, Luchman. 2015. *Rempah dan HerbaKebun - Pekarangan Rumah Masyarakat*.Yogyakarta: Diandra Creative.
- HM, Jogiyanto. 1999. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi.
- HM, Jogiyanto . 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul & Triwahyuni,Terra Ch.. 2013 . *Pengantar Teknologi Informasi* . Yogyakarta : ANDI.
- Kadir, Abdul.2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI
- Purbadian, Yenda. 2016. *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta:ANDI
- Semple, Euan. 2012. *Organizations don't tweet, people do: A Manager's Guide to the Social Web*. Publisher : Wiley
- Subhan, Mohamad. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Tohari , Hamim. 2014. *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: ANDI.
- UNP.2011. *Panduan Tugas Akhir / Skripsi Univeristas Negeri Padang*. Padang: UNP.
- Wahana Komputer.2012. *Belajar JavaScript Menggunakan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.

[Http://dewina-journal.foutap.com/penggunaan-smartphone-di-indonesia-tahun-2017/](http://dewina-journal.foutap.com/penggunaan-smartphone-di-indonesia-tahun-2017/) . Diakses pada 12 Desember 2017.

<https://databoks.katadata.co.id/datablog/2017/01/24/indonesia-raksasa-tekonologi-digital-asia/> . Diakses pada 12 Desember 2017.

<https://ubk.kemdikbud.go.id> . Diakses pada 12 Desember 2017.