

# SISTEM INFORMASI PAGUYUBAN VIXION NUSANTARA BERBASIS WEB

Rizky Ilham Ginanjar

Telkom Applied Science School  
rizky\_ilham@hotmail.com

## Abstrak

Paguyuban Vixion Nusantara (PAVI Nusantara) memiliki anggota yang berada di seluruh wilayah Indonesia yang merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang otomotif, khususnya bagi pengendara Yamaha Vixion. Proses pendaftaran untuk calon anggota baru masih dilakukan dengan mengisi lembar formulir yang diberikan oleh pengurus sehingga dianggap tidak praktis oleh sebagian orang. Selain itu, informasi mengenai pengumuman maupun *event* yang diadakan, masih dilakukan dengan menggunakan pesan singkat serta media sosial yang berbeda-beda sehingga terkadang informasi tersebut tidak tepat sasaran. Bagi sebagian masyarakat, sebuah klub motor dianggap sangat berbahaya. Hal tersebut dikarenakan ulah kelompok bermotor yang sering meresahkan masyarakat dengan aksi-aksi anarkisnya yang membuat orang enggan untuk masuk sebuah klub motor. PAVI Nusantara memiliki banyak anggota di dalamnya, meskipun memiliki anggota yang banyak, namun tidak semua anggota dapat mengenal satu-sama lain. Berdasarkan latar belakang tersebut, dibangunlah sebuah sistem informasi Paguyuban Vixion Nusantara berbasis web untuk menangani kesulitan tersebut.

**Kata kunci:** 4 kata kunci – PAVI Nusantara, *Region*, *Chapter*, Informasi

## Abstract

*Paguyuban Vixion Nusantara (PAVI Nusantara) is an organization that move within an automotive sector which have members in all of Indonesia Regions, especially from Yamaha Vixion Riders. Registration process to become a new member still carry out with fill up some form. In that case, some people regard as not practical, such as missing or destroy the form by accident, etc. Beside, to extend all information about announcement or event is still texting from each members and use social media which have difference each other, as a consequence this information sometime not complete the objective. For some people, the motorcycle club is extremely dangerous. The reason is manner from some group that use a bike which breaks the habit in restless, and make them dislike a group of motorcycle that make they don't want to join with motorcycle club. PAVI Nusantara have a lot of member, although have a lot of member, but this average members is unknow each others. From this background, then this organization is need information system of web-based Paguyuban Vixion Nusantara to handle this problem.*

**Keywords:** 4 keywords – PAVI Nusantara, *Region*, *Chapter*, Information

## 1. Pendahuluan

Paguyuban Vixion (PAVI) Nusantara, adalah sebuah induk organisasi dari seluruh klub motor Yamaha vixion di Indonesia. Organisasi ini terdiri atas beberapa *region* di seluruh wilayah Indonesia, seperti Paguyuban Vixion Jawa Barat (PAVI JABAR), Paguyuban Vixion Sulawesi (PAVI Sulawesi), dan lain-lain. Setiap wilayah *region*, setidaknya memiliki satu *chapter* di dalamnya. *Chapter* berdiri dan berkembang di satu kota tertentu di wilayah *region*, seperti Vixion Independent Garut (VIG), Vixion Owners Club Sumedang (VOCUS), dan lain-lain.

Meskipun PAVI merupakan organisasi yang tergolong besar, namun data-data seperti data *region*, data *chapter*, juga data anggota masih disimpan dalam bentuk *print out* atau tulisan, sehingga terkadang menyulitkan anggota untuk mengetahui informasi dari *region* maupun *chapter* lain. Untuk melayani pendaftaran member baru, calon anggota terlebih dahulu harus mengunjungi tempat berkumpulnya klub yang dimaksud. Setelah calon anggota mengunjungi tempat berkumpul, maka pengurus akan memberikan formulir pendaftaran kepada calon anggota untuk diisi di rumah. Setelah mengisi formulir, calon anggota juga wajib menyertakan fotokopi Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Izin Mengemudi (SIM), serta Surat Tanda Nomor Kendaraan Bermotor (STNK) sebagai persyaratan untuk menjadi member baru. Namun terkadang berkas-berkas persyaratan tersebut hilang atau rusak.

Untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan, biasanya informasi disebarluaskan dengan menggunakan berbagai cara seperti SMS, *broadcast* khusus untuk pengguna Blackberry, Facebook, bahkan dari mulut ke mulut. Hal ini menyebabkan penyebaran informasi menjadi kurang efektif dan kurang tepat sasaran, salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan *member* terhadap *chapter* dan *region* lain, mengingat data-data *chapter* beserta data anggotanya hanya disimpan oleh *chapter* itu sendiri dalam bentuk *print out* dan lembar formulir. Dengan adanya informasi tentang kegiatan yang bersifat petualangan, sosial, dan melibatkan banyak partisipan, maka diharapkan akan menarik calon anggota dari seluruh Indonesia sehingga

Paguyuban ini menjadi semakin tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat menginformasikan kegiatan-kegiatan organisasi, menarik minat para calon anggota, menambah pengetahuan *member* terhadap *chapter* dan *region* lain, serta meminimalisir formulir yang rusak atau hilang.

## 2. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk membuat, memelihara, serta mengembangkan sistem informasi ini adalah metode *waterfall*. Mendefinisikan kebutuhan sistem merupakan tahap pertama dalam metode *waterfall*. Pada tahap ini, langkah yang dilakukan adalah melakukan analisis terhadap beberapa aspek yang menyangkut kebutuhan informasi. Setelah analisis dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah menentukan *tools* yang akan digunakan dalam membangun perangkat lunak.

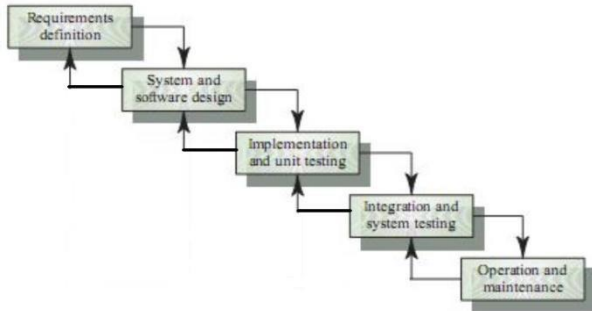
Kemudian langkah yang kedua yaitu melakukan perancangan sistem dan perangkat lunak. Perancangan sistem yang akan digunakan adalah perancangan terstruktur. Diawali dengan pembuatan *flowmap* yang akan diusulkan. Dilanjutkan dengan perancangan diagram konteks dan DFD, kemudian pembentukan struktur data yang diperlukan di dalam sebuah *data base*.

Langkah yang ketiga yaitu implementasi dan pengujian unit. Pada langkah ini, hal yang dilakukan yaitu merealisasikan perangkat lunak sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian langkah yang keempat yaitu integrasi dan pengujian sistem. Di dalam langkah ini, hal yang akan dikerjakan yaitu mengintegrasikan unit-unit program yang telah diverifikasi agar menjadi satu kesatuan sistem dan kemudian dilakukan pengujian.

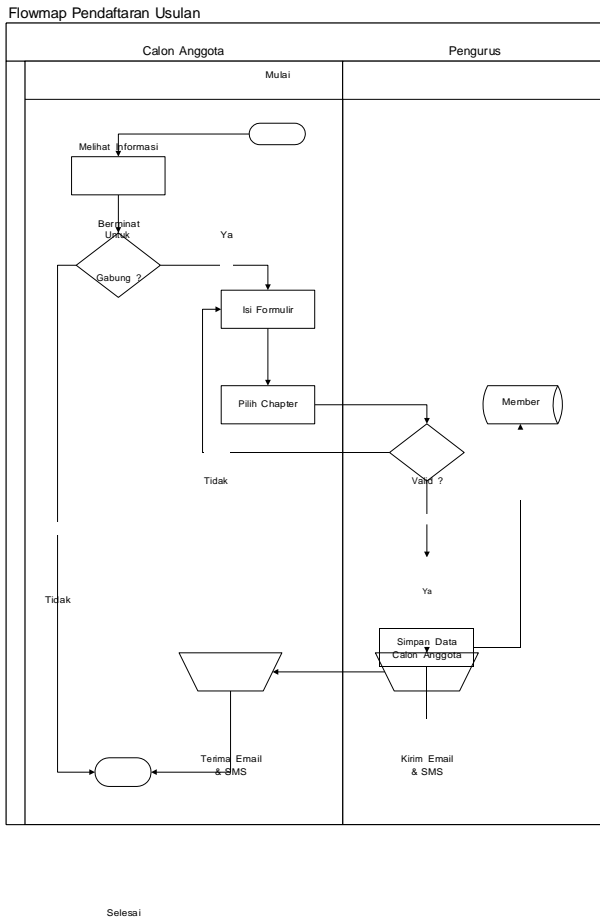
Kemudian langkah yang terakhir yaitu operasi dan pemeliharaan. Di dalam tahap ini, sistem akan diterapkan dan dipakai.

3. Gambar dan Tabel

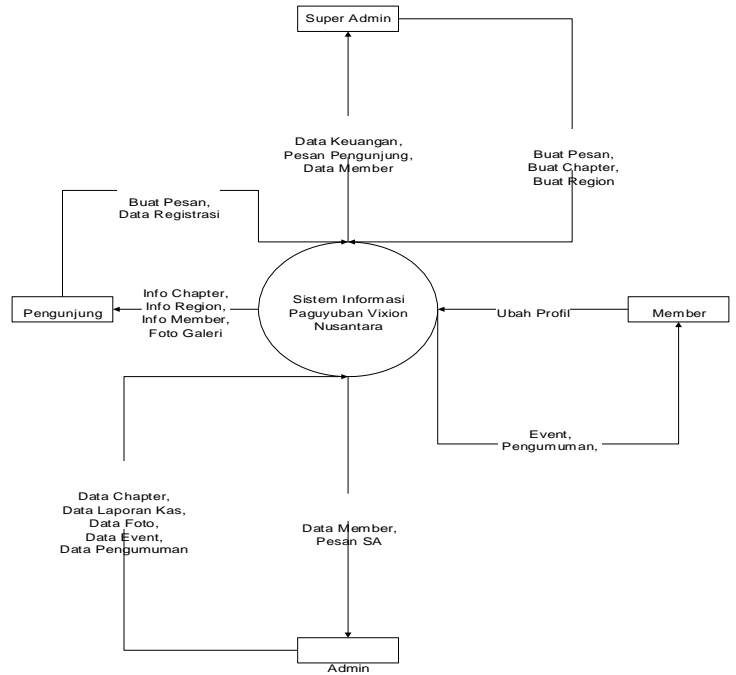
Berikut ini adalah beberapa gambar /tabel yang digunakan dalam tahap analisis perancangan sistem dan tahap implementasi.



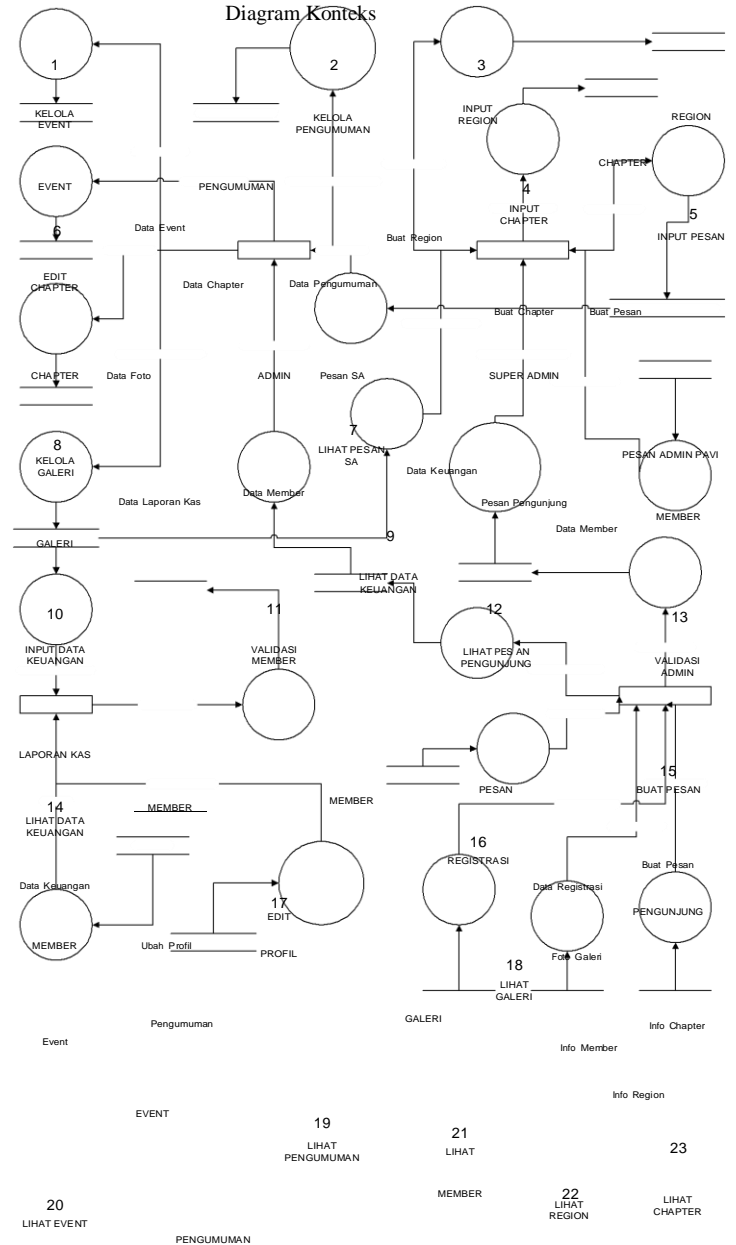
Gambar 1 Metode Waterfall



Gambar 2 Perancangan Flowmap Pendaftaran



Gambar 3 Diagram Konteks



Gambar 4  
DFD Level 1

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil pengerjaan proyek akhir ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi Paguyuban Vixion Nusantara dapat menyediakan alternatif media penyebaran informasi untuk seluruh member di dalamnya.
2. Sistem informasi Paguyuban Vixion Nusantara ini dapat meminimalisir kehilangan maupun kerusakan formulir pendaftaran dengan menyediakan proses pendaftaran secara *online*.
3. Sistem informasi Paguyuban Vixion Nusantara memiliki seluruh data *region*, data *chapter*, dan data member, sehingga setiap member dapat memiliki pengetahuan terhadap *region*, *chapter*, seta member yang lain. Selain itu, pengunjung juga dapat mengetahui informasi *region*, informasi *chapter*, dan informasi member yang terdapat di dalam organisasi PAVI Nusantara.
4. Sistem informasi Paguyuban Vixion Nusantara ini dapat menyampaikan kegiatan-kegiatan positif yang rutin dilaksanakan, serta dapat mempublikasikan dan mendokumentasikan kegiatan tersebut dalam bentuk foto, sehingga pengunjung diharapkan merasa tertarik untuk bergabung bersama keluarga besar PAVI Nusantara.

#### Daftar Pustaka

- [1] Bin Ladjamudin, Al Bahra. "Analisis dan Desain Sistem informasi". Graha Ilmu, Tangerang 2005.
- [2] Jane Lubis, *Internet User Behaviour.*: McMillan Publishing, 2001.
- [3] Prasetio, Adhi (2012). *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta : mediakita.
- [4] Pressman Roger (2002), "Software Engineering A Practitioner's Approach", 5<sup>th</sup> Edition, Mc GrawHill.
- [5] Somerville, Ian (2003), *Software Engineering*, 5<sup>th</sup> Edition, Addison-Wesley.
- [6] Suryatiningsih., Wardani, M. (2009). *Web Programing*. Bandung : Politeknik Telkom.
- [7] Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta :Andi.
- [8] Stephen P. Robbins. (1994). *Teori Organisasi Struktur, Desain, dan Aplikasi*. Jakarta : Arcan, hlm.4.
- [9] Witarto, "Memahami Sistem Informasi", Penerbit Informatika, Bandung, 2004.

