

PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI DAN SHARING INFORMASI KOMUNITAS JAYARAYA DIVING CLUB

Adi Supriyatna

Abstract— Diving Club is a community of divers who come from backgrounds different and similar in nature are interested in activities through the open bottom of the water. Currently diving club already has a blog that can be used for discussion and debriefing. However, this blog is still not sufficient to be a place of discussion. Incomplete facility is also a blog of its own shortcomings. In addition, discussions on this blog is still poorly organized because there is no discussion of categories that can be selected to suit the topics covered. The purpose of this study was to Build a web-based information system that can be used as a means of communication and sharing of information for members of the diving club that provides convenience to members to manage forums, events and information in accordance with the wishes of diving club that can not be obtained through the blog. The results of this study the creation of a web-based information systems community forum diving club with an interactive display and can be used as a medium of communication, discussion and information sharing among community members diving club.

Intisari— Diving Club merupakan komunitas penyelam yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki kesamaan dalam meminati kegiatan melalui alam terbuka bawah air. Saat ini diving club sudah memiliki sebuah blog yang dapat digunakan untuk melakukan diskusi maupun tanya jawab. Akan tetapi, blog ini dirasa masih kurang memadai untuk dijadikan tempat berdiskusi. Kurang lengkapnya fasilitas blog tersebut juga menjadi kekurangan tersendiri. Selain itu, diskusi pada blog ini masih kurang terorganisir karena tidak terdapat kategori-kategori diskusi yang dapat dipilih untuk menyesuaikan dengan topik yang dibahas. Tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan sharing informasi bagi para anggota diving club yang memberikan kemudahan kepada para anggota untuk mengelola forum, kegiatan dan informasi sesuai dengan keinginan diving club yang tidak bisa didapatkan melalui blog.

Hasilnya dari penelitian ini terciptanya sebuah sistem informasi forum berbasis web komunitas diving club dengan tampilan yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media komunikasi, diskusi dan berbagi informasi antar anggota komunitas diving club.

Kata kunci : Penjualan, Informasi, Pakaian, Website

Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Karawang,
41131; Jl. Ahmad Yani No.98 Karawang;Telp (0267)-413503;
e-mail: adi.asp@bsi.ac.id

I. PENDAHULUAN

Jayaraya diving club merupakan komunitas penyelam yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki kesamaan dalam meminati kegiatan melalui alam terbuka bawah air. Pada saat ini diving club berkecimpung pada kegiatan latihan menyelam, workshop teknik menyelam sampai melakukan penyelaman diperairan terbuka. Selain itu diving club mengembangkan program pendidikan penyelaman, sertifikasi/lisence dan SAR untuk para anggotanya, pengembangan *program science experiential* serta pembuatan merchandise dengan brand diving club.

Saat ini Jayaraya diving club sudah memiliki sebuah blog yang dapat digunakan untuk melakukan diskusi maupun tanya jawab. Akan tetapi, blog ini dirasa masih kurang memadai untuk dijadikan tempat berdiskusi. Kurang lengkapnya fasilitas blog tersebut juga menjadi kekurangan tersendiri. Selain itu, diskusi pada blog ini masih kurang terorganisir karena tidak terdapat kategori-kategori diskusi yang dapat dipilih untuk menyesuaikan dengan topik yang dibahas.

Untuk itulah perlu dibuat sebuah forum diskusi yang lebih terorganisir baik dari sisi pengelompokan diskusi, koordinasi member, pengelolaan kegiatan maupun pengawasan forum. Fasilitas yang kurang lengkap juga perlu ditindaklanjuti agar forum diskusi lebih baik lagi dan pengguna dapat merasakan manfaat secara nyata.

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan sharing informasi bagi para anggota diving club.
2. Memberikan kemudahan kepada para anggota untuk mengelola forum, kegiatan dan informasi sesuai dengan keinginan diving club yang tidak bisa didapatkan melalui blog.

II. KAJIAN LITERATUR

1. Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin yaitu "*Communitas*" yang berarti kesamaan. 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 [10].

2. Forum

Forum adalah sebuah wadah yang disediakan untuk berinteraksi bagi para penggunanya dimana para pengguna lebih dimudahkan dalam mencari informasi sesuai dengan kategori-kategori yang diberikan dalam sebuah forum [10]. Forum lebih berfokus untuk sebuah komunitas besar, dimana didalam forum tersebut terbagi menjadi sub-sub dari forum itu, lebih jelasnya didalam forum tersebut ada pembagian kategori yang dibuat untuk memudahkan penggunaannya dalam berinteraksi. atau bisa diartikan sebagai tempat untuk berinteraksi bagi para anggotanya dimana dengan adanya kategori pembahasan di tiap-tiap forum bisa mempermudah para anggota dalam mencari sebuah informasi.

3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu [9]. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

4. Internet

Internet merupakan kependekan dari kata "*internetwork*", yang berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan. Sistem komputer terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol". Secara umum internet dapat diartikan sebagai pertukaran informasi dan komunikasi. Semua informasi dan komunikasi. Semua informasi bisa didapatkan dengan mudah dan bebas di internet tanpa ada batasan [2].

5. Entity Relationship Diagram (ERD).

Entity Relationship merupakan suatu model data yang digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas [3]. Bagi perancang atau analis sistem diagram E-R atau disebut *Entity Relationship Diagram* berguna sebagai konseptual permodelan basis data. Sebuah ERD tersusun atas tiga komponen, yaitu:

- a. Entitas (*Entity*).
Entitas adalah sesuatu dalam dunia nyata yang keberadaannya tidak bergantung pada yang lain.
- b. Atribut (*Attribute*).
Atribut adalah properti atau karakteristik yang terdapat pada sebuah entitas.
- c. Hubungan (*Relationship*).
Hubungan atau *Relationship* merupakan keterkaitan antara satu entitas dengan entitas yang lainnya.

6. PHP (*Hypertext PreProcessor*)

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada saat itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*) adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Kemudian perkembangan selanjutnya, Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamainya PHP atau FI yang berganti kepanjangan menjadi *Personal Home Page* atau *Form Interpreted*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP [4].

PHP merupakan bahasa server side scripting dimana PHP selalu membutuhkan web server dalam menjalankan aksinya [4]. Secara prinsip, server akan bekerja apabila ada permintaan client, yaitu kode-kode PHP. Client tersebut akan dikirimkan ke server, kemudian server akan mengembalikan pada halaman sesuai instruksi yang diminta.

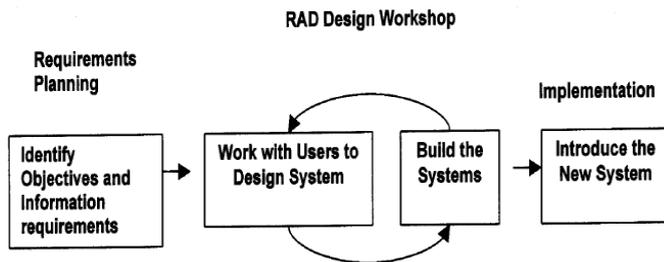
III. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah pengumpulan data karena berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, jika dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan Wawancara (*Interview*), kuesioner (angket), observasi, maupun gabungan dari ketiganya [7].

2. Model Pengembangan Sistem.

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *Rapid Application Development (RAD)*. Model ini merupakan salah satu metode pengembangan sistem dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. *Rapid Application Development (RAD)* adalah pengembangan dari beberapa metode atau teknik terstruktur (khususnya dalam pengolahan data untuk menghasilkan informasi), misalnya dengan mengintegrasikan metode Prototyping, metode SDLC dan teknik *Joint Application Development* untuk mempercepat pengembangan sistem informasi [6]. Model RAD memiliki tiga tahapan utama, yaitu *Requirements Planning*, *RAD Design Workshop* dan *Implementation* [6].



Sumber: Noertjahyana (2002)

Gambar 1. Tahapan Dalam Model RAD.

a. *Requierelements Planning.*

Pada tahap ini, user dan analyst melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini hal terpenting adalah adanya keterlibatan dari kedua belah pihak, bukan hanya sekedar persetujuan akan proposal yang sudah dibuat. Untuk lebih jauh lagi, keterlibatan user bukan hanya dari satu tingkatan pada suatu organisasi, melainkan beberapa tingkatan organisasi sehingga informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing user dapat terpenuhi dengan baik. Pertemuan semacam ini seringkali disebut *Joint Application Development*.

b. *Design Workshop.*

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara user dan analyst. Untuk tahap ini maka keaktifan user yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan, karena user bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain. Biasanya, user dan analyst berkumpul menjadi satu dan duduk di meja melingkar dimana masing-masing orang bisa melihat satu dengan yang lain tanpa ada halangan.

c. *Implementation.*

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh user dan analyst, maka pada tahap ini programmer mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi. Pada saat ini maka user bisa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Requirements Planning.*

Dalam tahapan dilakukan kegiatan mengumpulkan dan menganalisa kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna,

dalam pengembangan sistem, pengguna yang didefinisikan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu Pengunjung, Anggota Komunitas dan Administrator. Berikut ini adalah analisa kebutuhan berdasarkan kebutuhan pengguna.

a. Pengunjung.

- 1) Pengunjung dapat melihat semua informasi terkait komunitas diving club.
- 2) Pengunjung dapat melakukan pendaftaran secara online.
- 3) Pengunjung dapat mengisi form buku tamu.

b. Anggota Komunitas.

- 1) Anggota diharuskan melakukan login untuk masuk ke halaman anggota.
- 2) Anggota dapat merubah akun pribadi sesuai dengan akun yang dimilikinya.
- 3) Anggota dapat menambahkan album dan galeri foto.
- 4) Anggota dapat mengisi buku tamu.
- 5) Anggota dapat mem-*posting* topik forum.
- 6) Anggota dapat memberikan komentar terhadap topik forum yang di *posting*.
- 7) Anggota harus melakukan *LogOut* untuk keluar dari halaman anggota.

c. Administrator.

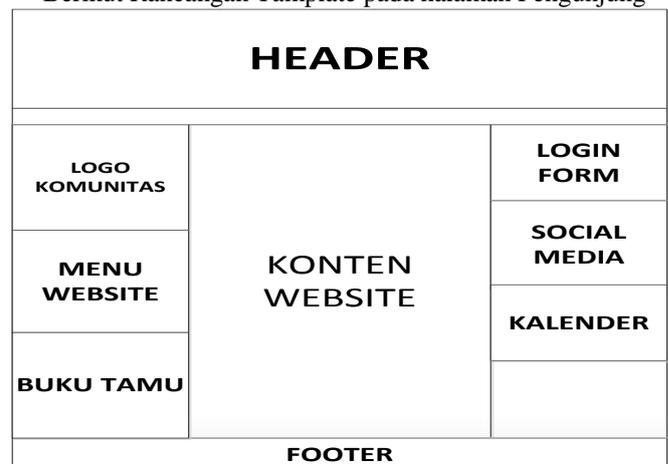
- 1) Admin harus melakukan *Login* untuk masuk ke halaman administrator.
- 2) Admin dapat melakukan pengolahan data anggota.
- 3) Admin dapat memanajemen data album dan galeri foto.
- 4) Admin dapat memanajemen data kegiatan.
- 5) Admin dapat memanajemen data bukutamu.
- 6) Admin dapat memanajemen data forum diskusi.
- 7) Admin harus melakukan *LogOut* untuk keluar dari halaman administrator.

2. *Perancangan (Design).*

a. Perancangan Tampilan Antarmuka.

1) Rancangan Template Halaman Pengunjung

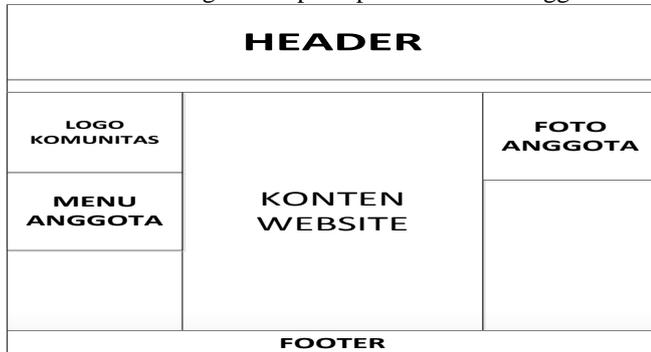
Berikut Rancangan Tamplate pada halaman Pengunjung



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

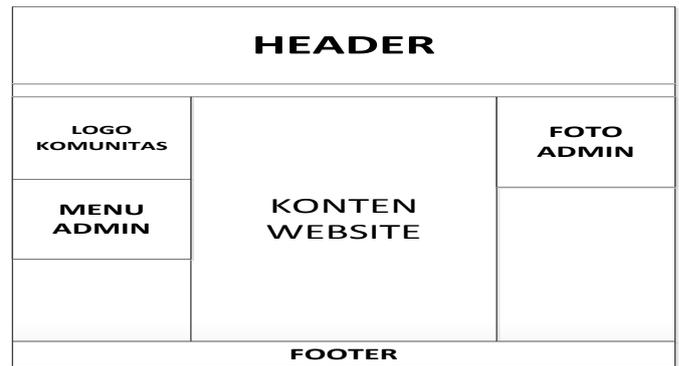
Gambar 2. Template Tampilan Halaman Pengunjung.

2) Rancangan Template Halaman Anggota
Berikut Rancangan Template pada halaman Anggota



Sumber: Hasil Penelitian (2014)
Gambar 3. Template Tampilan Halaman Anggota.

4) Rancangan Template Halaman Admin
Berikut Rancangan Template pada halaman Admin

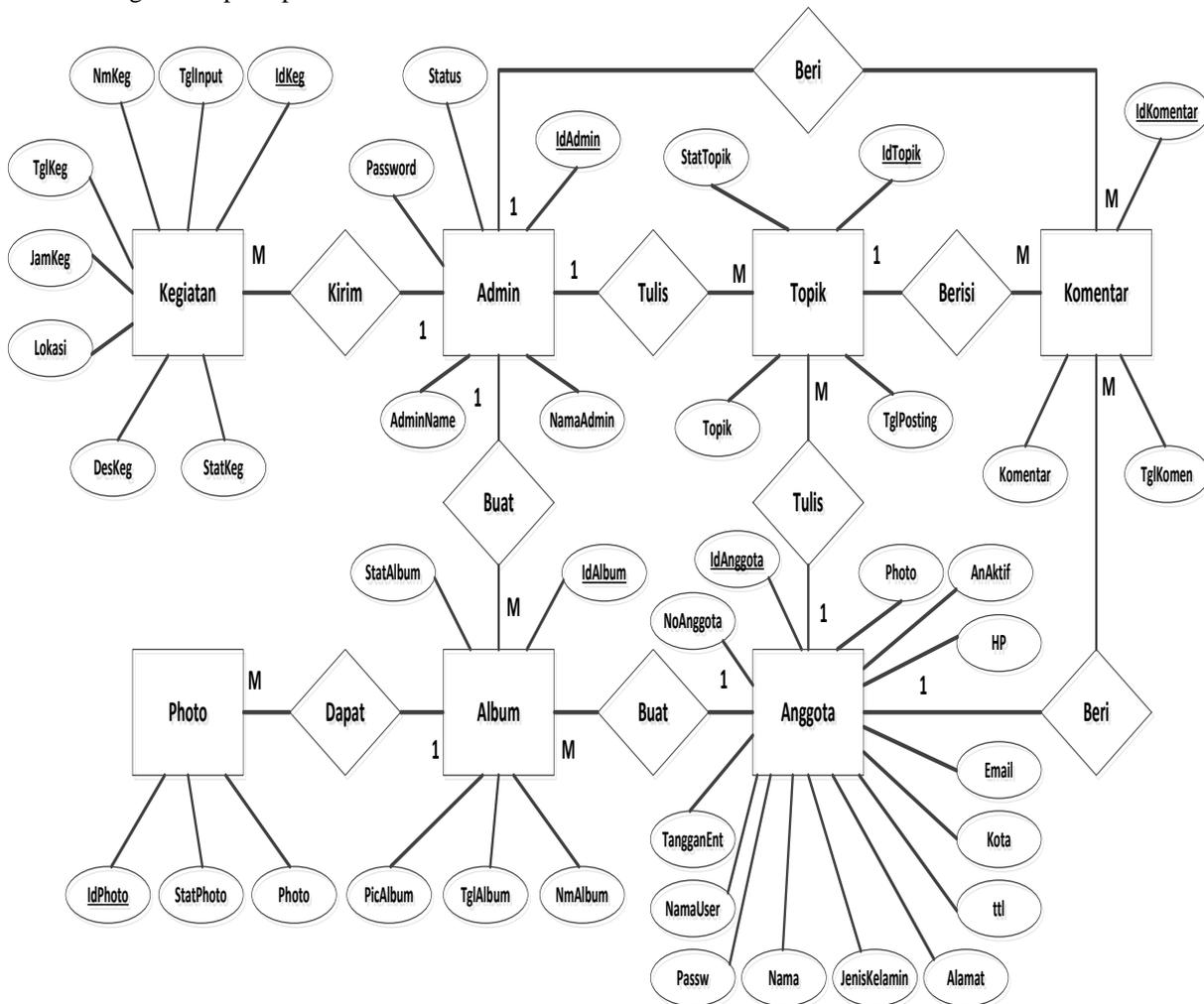


Sumber: Hasil Penelitian (2014)
Gambar 4. Template Tampilan Halaman Administrator.

b. Perancangan Basis Data

1) Entity Relationship Diagram (ERD).

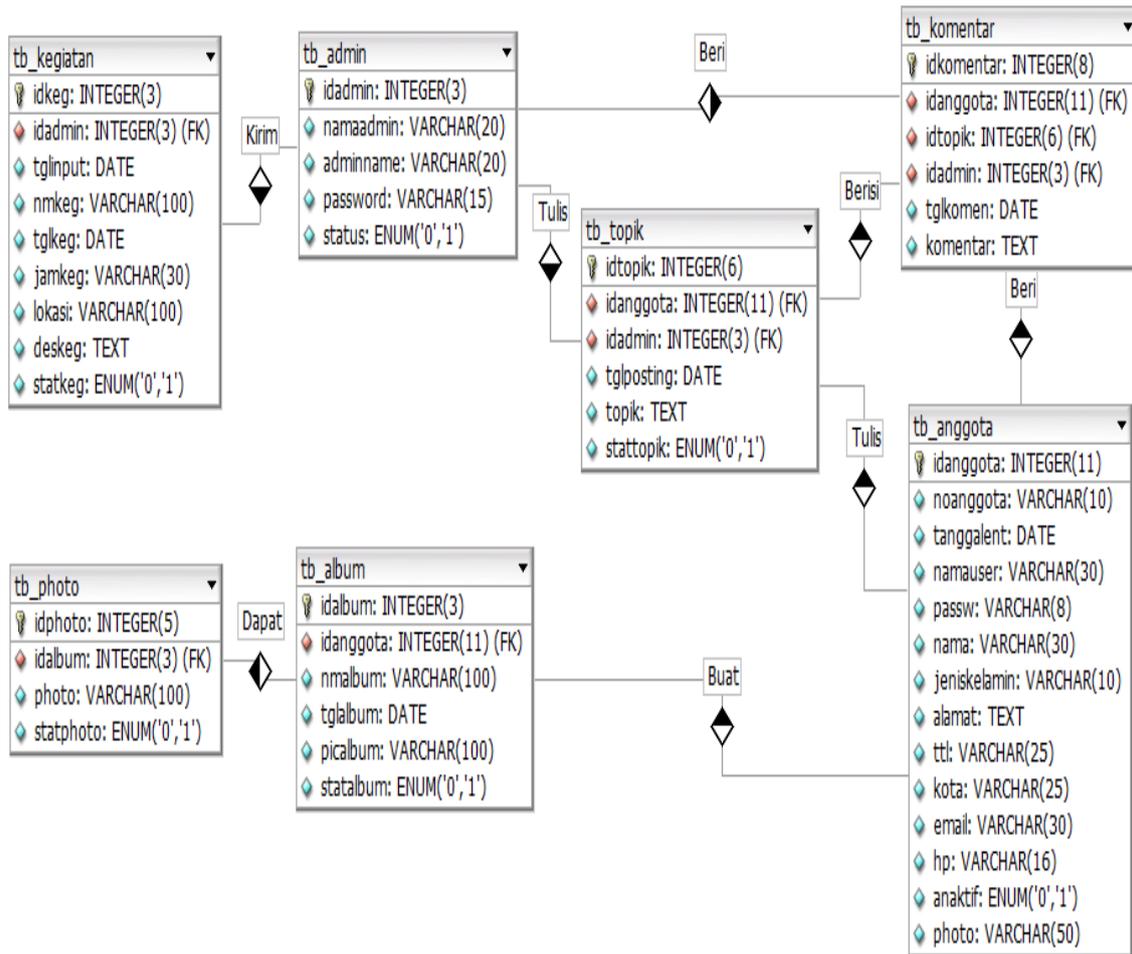
Entity Relationship Diagram (ERD) dalam penelitian ini adalah



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 5. Entity Relationship Diagram.

2) Logical Record Structure (LRS).



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 6. Logical Record Structure.

3) Spesifikasi File Basis Data.

Spesifikasi basis data menjelaskan secara rinci tentang masing-masing basis data yang digunakan dalam website komunitas jayaraya diving club. Dalam penerapannya DBMS yang digunakan dalam perancangan website ini menggunakan perangkat lunak MySQL. Berikut adalah spesifikasi basis data yang terdapat pada website komunitas jayaraya diving club.

a) Tabel Anggota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data anggota komunitas diving club.

Tabel 1. Spesifikasi Tabel Anggota.

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idanggota	Int	11	PK
2	Noanggota	Varchar	10	
3	Tanggalent	Date		
4	Namauser	Varchar	30	
5	Passw	Varchar	8	
6	Nama	Varchar	30	
7	Jeniskelamin	Varchar	10	

8	Alamat	Text	
9	Ttl	Varchar	25
10	Kota	Varchar	25
11	Email	Varchar	30
12	Hp	Varchar	16
13	Anaktif	Enum	'0','1'
14	Photo	Varchar	50

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

b) Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data administrator.

Tabel 2. Spesifikasi Tabel Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idadmin	Int	3	PK
2	Namaadmin	Varchar	20	
3	Adminname	Varchar	20	
4	Password	Varchar	15	
5	Status	Enum	'0','1'	

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

c) Tabel Kegiatan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data kegiatan.

Tabel 3. Spesifikasi Tabel Kegiatan

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idkeg	Int	3	PK
2	Idadmin	Int	3	FK
3	Tglinput	Date		
4	Nmkeg	Varchar	100	
5	Tglkeg	Date		
6	Jamkeg	Varchar	30	
7	Lokasi	Varchar	100	
8	Deskeg	Text		
9	Statkeg	Enum	'0','1'	

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

d) Tabel Album

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data album photo.

Tabel 4. Spesifikasi Tabel Album

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idalbum	Int	3	PK
2	Idanggota	Int	11	FK
3	Nmalbum	Varchar	100	
4	Tglalbum	Date		
5	Picalbum	Varchar	100	
6	Stalbum	ENUM	'0','1'	

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

e) Tabel Photo

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data galeri photo.

Tabel 5. Spesifikasi Tabel Photo

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idphoto	Int	5	PK
2	Idalbum	Int	3	FK
3	Photo	Varchar	100	
4	Statphoto	Enum	'0','1'	

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

f) Tabel Topik Forum

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data topik forum.

Tabel 6. Spesifikasi Tabel Topik Forum

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	IdTopik	Int	6	PK
2	Idanggota	Int	11	FK
3	IdAdmin	Int	3	FK
4	Tglposting	Date		
5	Topik	Text		
6	Stattopik	Enum	'0','1'	

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

g) Tabel Komentar

Tabel ini digunakan untuk menyimpan dan mengolah data komentar topic forum diskusi.

Tabel 7. Spesifikasi Tabel Komentar

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ket
1	Idkomentar	Int	8	PK
2	Idanggota	Int	11	FK
3	Idtopik	Int	6	FK
4	Idadmin	Int	3	
5	TglKomen	DATE		
6	Komentar	Text		

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

3. Implementation.

Tahapan implementasi merupakan tahapan menerapkan hasil rancangan tampilan antarmuka menjadi sebuah bentuk program nyata yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai sarana komunikasi, diskusi dan *sharing* informasi antar anggota komunitas diving club. Dalam tahapan impementasi pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS dan HTML dalam pembuatan tampilan antarmuka *website* komunitas Jayaraya diving club. Berikut ini adalah beberapa tampilan halaman *website* jayaraya diving club.

a. Tampilan halaman depan.

Tampilan ini digunakan untuk melihat halaman home bagi pengunjung.



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 7. Tampilan Halaman Beranda.

b. Tampilan Halaman Galeri Foto.

Tampilan ini digunakan untuk melihat halaman galeri photo bagi pengunjung.

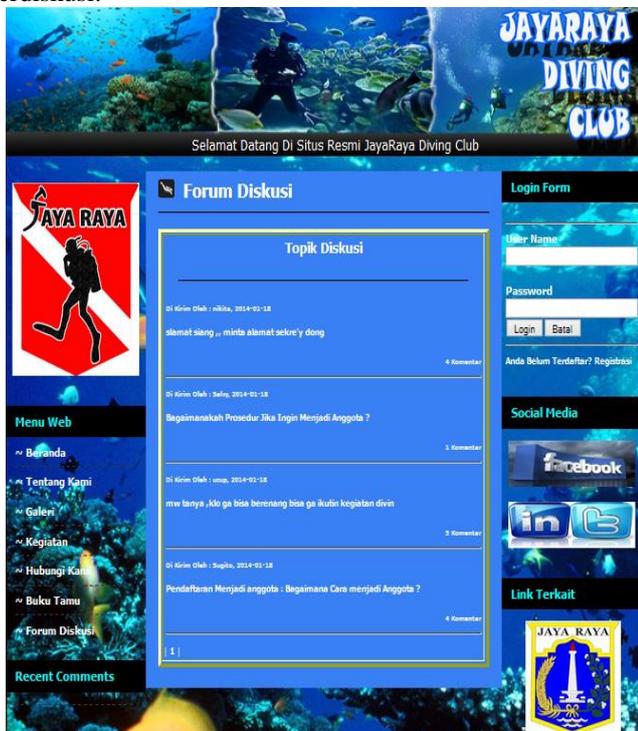


Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 8. Tampilan Halaman Galeri Foto.

c. Tampilan Halaman Forum Diskusi.

Tampilan ini digunakan untuk pengunjung bertanya dan berdiskusi.

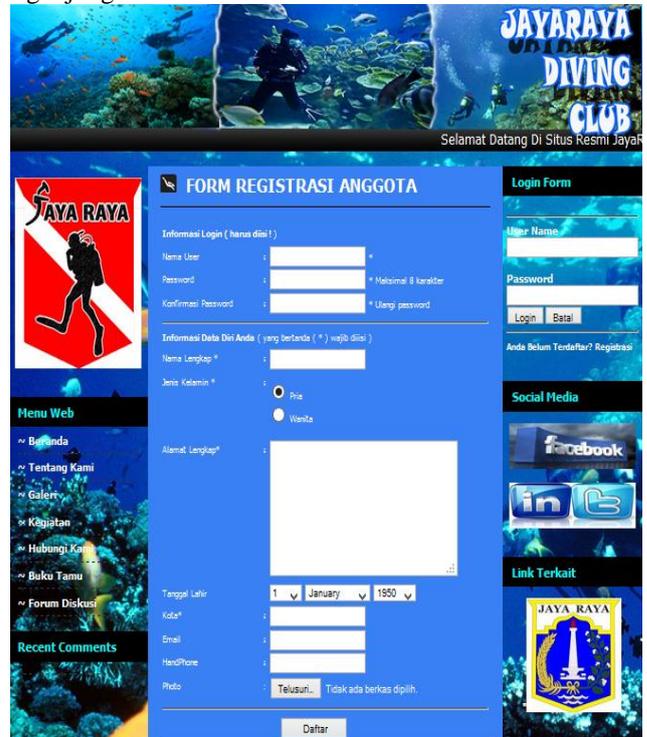


Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 9. Tampilan Halaman Forum Diskusi.

d. Tampilan Halaman Registrasi Anggota.

Halaman ini digunakan untuk melakukan Registrasi bagi pengunjung.

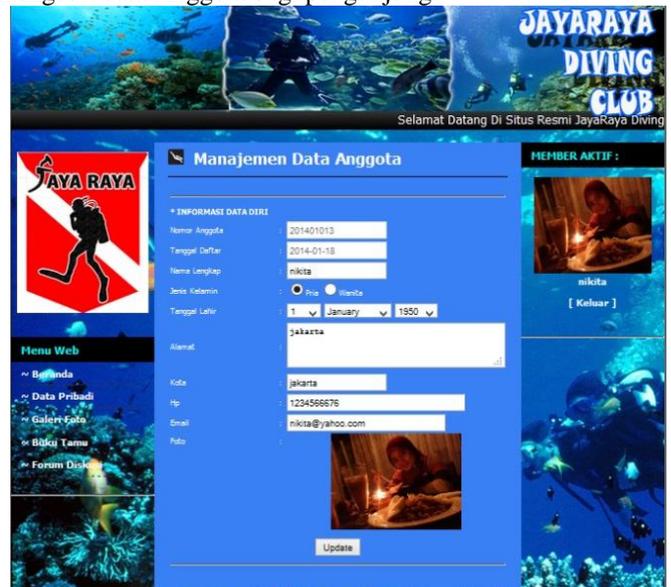


Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 10. Tampilan Halaman Registrasi Anggota.

e. Tampilan Halaman Akun Anggota.

Halaman ini digunakan untuk Memanagemen atau mengedit data Anggota bagi pengunjung.



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 11. Tampilan Halaman Akun Anggota.

f. Tampilan Halaman Tambah Album.

Halaman ini digunakan untuk menambah Album bagi Admin.

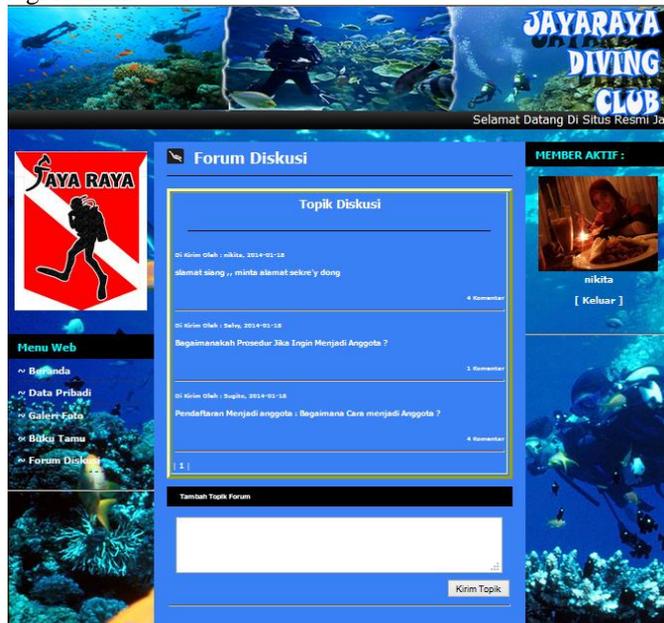


Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 12. Tampilan Halaman Tambah Album.

g. Tampilan Halaman Tambah Topik Diskusi.

Tampilan ini digunakan untuk menambah topik diskusi bagi Admin.

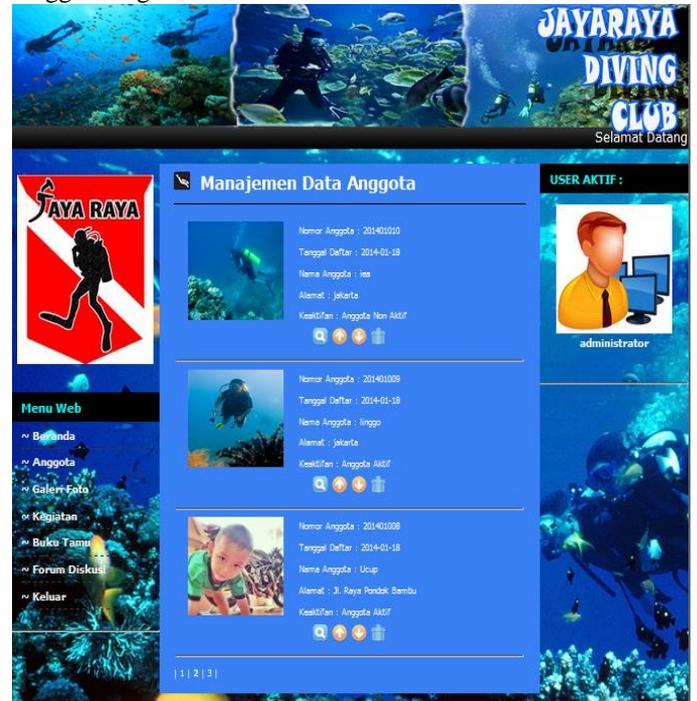


Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 13. Tampilan Halaman Tambah Topik Diskusi.

h. Tampilan Halaman Manajemen Data Anggota.

Halaman ini digunakan untuk memanager data Anggota bagi Admin.



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 14. Tampilan Halaman Manajemen Data Anggota.

i. Tampilan Halaman Manajemen Data Galeri Foto.

Halaman ini digunakan untuk memanager data Galeri bagi Admin.



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 15. Tampilan Halaman Manajemen Galeri Foto.

- j. Tampilan Halaman Manajemen Data Kegiatan.
Halaman ini digunakan untuk memmanage data kegiatan bagi admin



Sumber: Hasil Penelitian (2014)
Gambar 16. Tampilan Halaman Manajemen Data Kegiatan.

- k. Tampilan Halaman Manajemen Forum Diskusi.



Sumber: Hasil Penelitian (2014)
Gambar 17. Tampilan Halaman Manajemen Forum Diskusi.

Suatu sistem yang sudah terbentuk tidak dapat berdiri sendiri, melainkan membutuhkan sarana pendukung untuk dapat berjalan dan berfungsi dengan baik. Oleh karena itu dibutuhkan sarana pendukung untuk menjalankan sistem tersebut. Berikut adalah sarana pendukung yang dibutuhkan:

- a. Spesifikasi Perangkat Keras.

Perangkat keras yakni suatu perangkat alat atau elemen elektronik yang dapat membantu sistem yang penulis

usulkan agar berjalan dengan baik. Perangkat keras yang dibutuhkan ada dua, yakni perangkat keras untuk web server dan perangkat keras untuk client.

Adapun perangkat keras yang diperlukan untuk web server adalah sebagai berikut:

Processor : Intel Pentium Core i3.
RAM : 2 GB atau lebih tinggi.
Monitor : SVGA Color 14 inch.
Harddisk : 250 GB.
Keyboard : Standart 107 Keys.
Mouse : Standart Mouse PS/2

Sedangkan perangkat keras yang diperlukan untuk client adalah sebagai berikut:

Processor : Intel Pentium IV 1.6 GHz
RAM : 1 GB atau lebih tinggi.
Monitor : SVGA Color 14inch.
Harddisk : 80 GB atau lebih tinggi.
Keyboard : Standart 107 Keys.
Mouse : Standart PS/2

- b. Spesifikasi Perangkat Lunak.

Perangkat lunak yakni suatu rangkaian atau susunan intruksi yang benar dengan urutan-urutan yang benar pula. Perangkat lunak yang dibutuhkan ada dua, yakni perangkat lunak untuk web server dan perangkat lunak untuk client.

Perangkat Lunak yang diperlukan untuk Web Server adalah sebagai berikut:

Sistem Operasi : Linux Ubuntu 12.04
Bahasa Program : PHP, JavaScript
Interpreter : PHP4 Engine Versi 4.1.0
Database : MySQL Server.
Web Server : Apache Tomcat 7.0

Perangkat Lunak yang diperlukan untuk Client adalah sebagai berikut:

Sistem Operasi : Windows XP Professional SP2
Bahasa Program : PHP, HTML, CSS
Web Browser : Mozilla Firefox , Google Chrome.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Media internet dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, diskusi dan berbagi informasi yang efektif dan efisien.
2. Dengan adanya website komunitas jayaraya diving club dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang informasi terkait jayaraya diving club.
3. Masyarakat yang ingin bergabung menjadi anggota jayaraya diving club dapat dengan mudah melakukan pendaftaran secara online tanpa harus datang ke lokasi sekretariat jayaraya diving club.

4. Website ini memberikan kemudahan bagi anggota dan sekretariat untuk berkomunikasi, memberikan informasi dan berdiskusi.
5. Sekretariat jayaraya diving club dapat dengan mudah memberikan informasi terkait kegiatan-kegiatan dan informasi kepada anggota secara online dan sesuai dengan keinginan sekretariat club.

REFERENSI

- [1] Anhar. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Mediakita. 2010.
- [2] Irawan. Buku Paduan Berinternet untuk Orang Awam. Palembang : Maxikom. 2011.
- [3] Kadir, Abdul. Dasar Perancangan & Implementasi Database Relational. Yogyakarta: Andi Offset. 2009.
- [4] Kurniawan, Rulianto. PHP dan MySql Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom. 2010.
- [5] Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu. 2005.
- [6] Noertjahyana, Agustinus. Studi Analisis Rapid Aplication Development Sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pengembangan Perangkat Lunak. Surabaya : Jurnal Informatika Vol. 3, No.2, November 2002:74-79. Diambil dari : <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=123174&val=5535> (09 Januari 2014). 2002.
- [7] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Jakarta : Alfabet. 2012
- [8] Susanto, Azhar. Sistem Informasi Manajemen. Bandung : Linggar Jaya. 2004.
- [9] Sutabri, Tata. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset. 2012.
- [10] Wijayanti, Kuntari. Perancangan Dan Pembuatan Forum Diskusi Berbasis Web Untuk STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Diambil dari : http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.4201.pdf (15 Januari 2014). 2013.



Adi Supriyatna, M.Kom. Tahun 2009 lulus dari Program Strata Satu (S1) STMIK Nusa Mandiri Jakarta Program Studi Sistem Informasi. Tahun 2011 lulus dari Program Pasca Sarjana (S2) STMIK Nusa Mandiri Jakarta Program Studi Ilmu Komputer Konsentrasi *Management Information System (MIS)*. Mendapatkan sertifikat pendidik profesional pada tahun 2013. Sampai saat ini masih aktif sebagai dosen tetap di lingkungan AMIK BSI Karawang.