



Sistematisasi Website Event Youth Hub Community Festival di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang

Semi Monita Aqila Salma¹⁾, Agung Handayanto²⁾.

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika,
Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, Jawa Tengah 50252, Indonesia.

¹Email : semimo570@gmail.com

²Email : agunghan@upgris.ac.id

Abstrak – Website Youth Hub Com Fest merupakan sebuah website yang berisikan informasi kegiatan beberapa komunitas diacara tahunan tersebut. Youth Hub Com Fest itu sendiri merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh pihak Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Dalam acara tersebut membutuhkan sebuah website, maka penulis membuat sebuah website ini untuk acara tahunan tersebut. Acara tahunan ini juga terdapat beberapa komunitas-komunitas pemuda yang ikut serta berpartisipasi dalam acara tersebut. Tujuan dari pembuatan website ini adalah untuk mempermudah dan membantu dalam memberikan informasi yang terkait acara tahunan tersebut. Dalam pengembangan website ini menggunakan metode Model Pengembangan Sistem (SDLC) yaitu metode Waterfall. Metode Waterfall ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Model metode Waterfall ini sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear). Dalam proses pengembangan website ini menggunakan software Figma untuk membuat tampilan pada website nantinya. Terdapat juga Sublime Text yang nantinya berfungsi dalam menulis sejumlah code script dalam pembuatan website tersebut. PHP (Hypertext Preprocessor) dan MySQL yang nantinya digunakan untuk pengolahan basis data yang dibutuhkan pada website. Dan juga menggunakan Chat Compose (Chatbot) adalah aplikasi yang dirancang untuk mensimulasikan percakapan antar manusia melalui teks, Chatbot itu sendiri akan digunakan untuk membuat ulasan pada tampilan review diwebsite tersebut. Hasil dari Implementasinya adalah sebuah website untuk acara tahunan yang ada di Dinas Kepemudaan dan Olahraga yaitu berbasis Web.

Kata Kunci : Figma, Website Youth Hub Com Fest, PHP

PENDAHULUAN

Dinas Kepemudaan dan Olahraga merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan dibidang kepemudaan dan olahraga. Dinas Kepemudaan dan Olahraga mempunyai tugas membantu Walikota dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang Kepemudaan dan Olahraga yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada daerah. Dinas Kepemudaan dan Olahraga tidak hanya menyediakan fasilitas olahraga saja, tetapi juga mengadakan sebuah acara tahunan. Dalam acara tahunan itu melibatkan beberapa komunitas-komunitas pemuda yang ada di Semarang ikut serta berpartisipasi dalam acara tahunan tersebut.

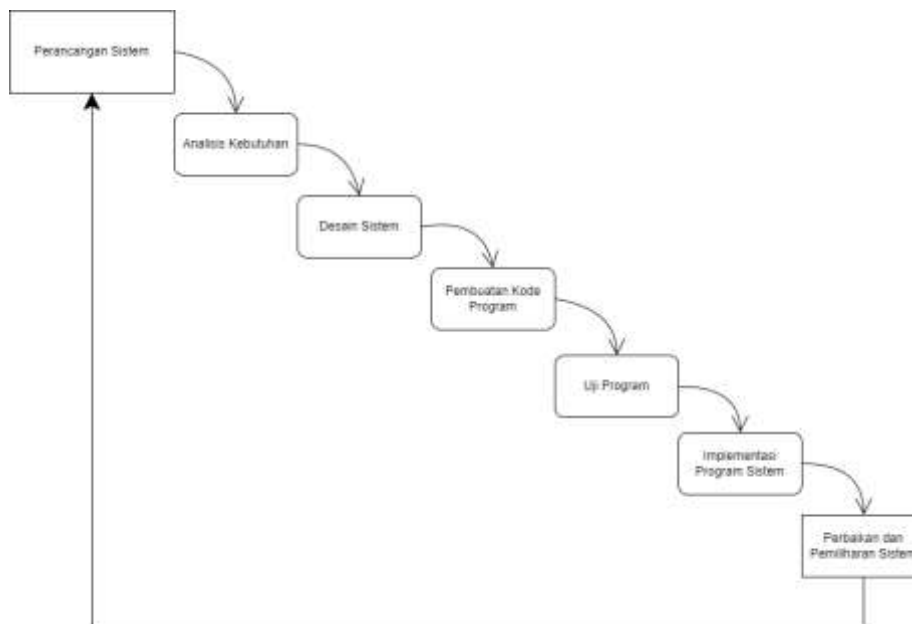
Dikarenakan acara tahunan tersebut belum mempunyai sebuah website, maka pihak Dinas Kepemudaan dan Olahraga membutuhkan sebuah website untuk acara tahunan tersebut. Dinas Kepemudaan dan Olahraga meminta penulis untuk dibuatkan sebuah website yang berjudul Website Youth Hub Com Fest. Tujuan pembuatan Website Youth Hub Com Fest dapat membantu pihak Dinas Kepemudaan dan Olahraga untuk menangani acara tahunan. Pada website ini diharapkan terdapat beberapa informasi mengenai acara tahunan tersebut. Website Youth Hub Com Fest ini dapat juga diakses melalui Scan QR Barcode. Dengan adanya barcode tersebut dapat memudahkan pengunjung dalam mengakses website Youth Hub Com Fest. Di dalam Website Youth Hub Com Fest tersebut terdapat beberapa fitur-fitur diantaranya yaitu : Fitur Beranda, Fitur Divisi, Fitur Tentang Acara, Fitur Produk, Fitur Jadwal, Fitur Review, dan Fitur Kontak atau Alamat Sosial Media dari Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Lingkup materi dalam pembuatan Website Youth Hub Com Fest diantaranya terdapat serangkaian acara yang diadakan oleh masing-masing komunitas.

Dalam pembuatan perancangan sistem tersebut menggunakan metode UML (Unified Modeling Language). Metode UML yang digunakan yaitu meliputi Use Case Diagram, Context Diagram, dan

Activity Diagram. Dan dalam pengembangan website ini menggunakan Metode Model Pengembangan Sistem (SDLC) yaitu metode Waterfall. Pada tampilan desain website nantinya menggunakan software Figma. Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat prototype aplikasi yang biasanya digunakan untuk membuat user interface aplikasi atau website.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Metode Waterfall juga sering disebut metode air terjun. Dalam metode ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari tahapan perancangan sistem, analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan kode program, uji coba program, implementasi program sistem, perbaikan dan pemeliharaan sistem.



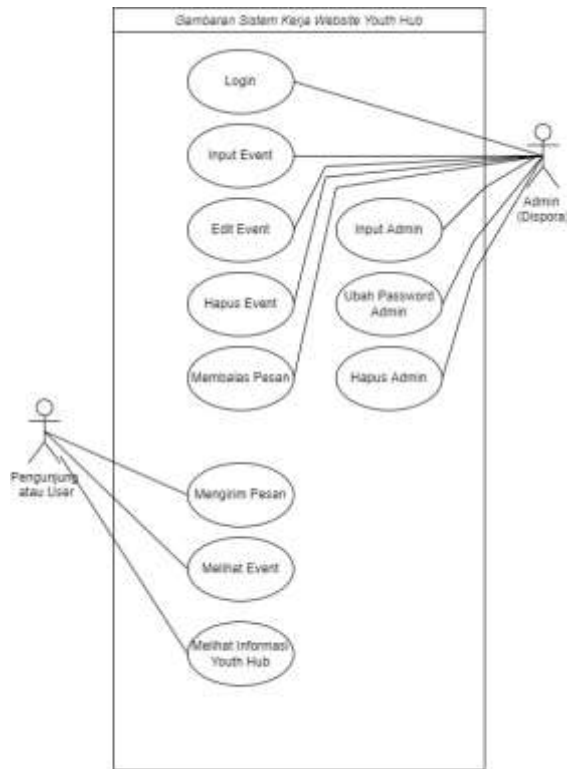
Gambar 1. Metode Waterfall

1. Perancangan Sistem

Pada Perancangan Sistem tersebut menggunakan metode UML (Unified Modeling Language) yaitu yang meliputi : Use Case Diagram, Context Diagram, dan Activity Diagram.

2. Use Case Diagram

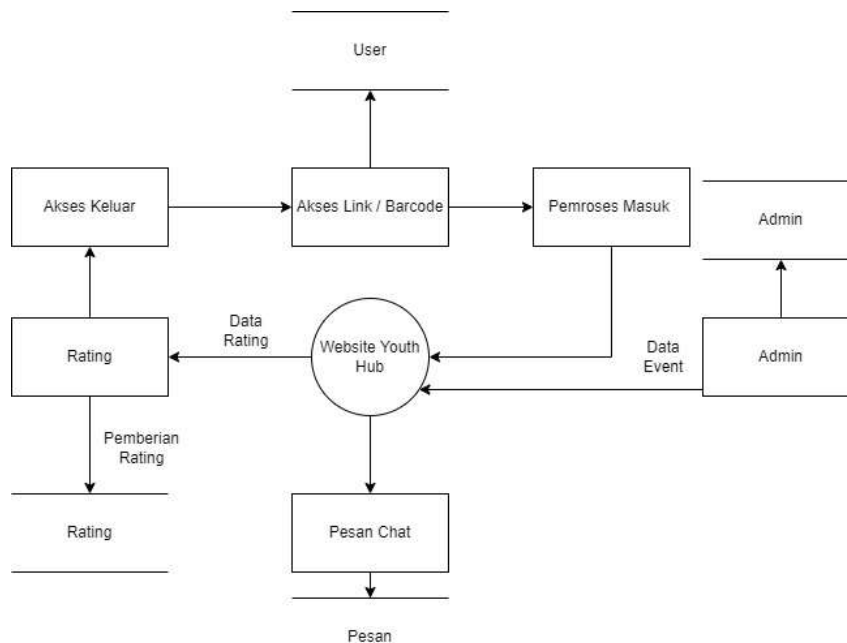
Use case diagram dapat menyajikan sebuah interaksi antara usecase dan actor. Aktor yang dimaksud adalah siapa saja yang akan berinteraksi dengan sistem. Use case itu sendiri adalah gambaran dari suatu fungsionalitas dalam sebuah system, sehingga baik pengguna maupun pembuat saling mengerti alur sistem yang dibuat.



Gambar 2. Use Case diagram

3. Context Diagram

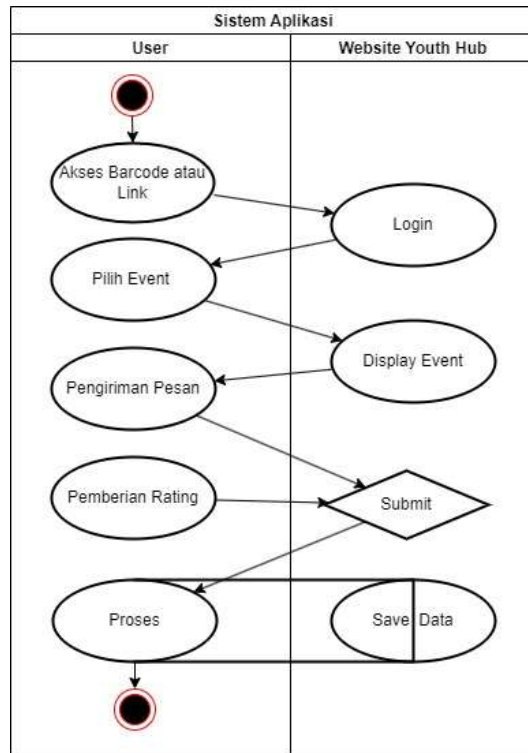
Context diagram merupakan salah satu level yang ada pada data flow yang digunakan untuk menetapkan context serta Batasan yang dimiliki oleh sistem.



Gambar 3. Context Diagram

4. Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aliran kerja yang terjadi pada sebuah sistem dan proses dari sebuah sistem secara vertikal.



Gambar 4. Activity Diagram

5. Perancangan User Interface

a. Desain Beranda

Perancangan user interface pada Gambar 5 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan beranda pada website.



Gambar 5. Desain Beranda

b. Desain Divisi

Perancangan user interface pada Gambar 6 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan divisi pada website.



Gambar 6. Desain Divisi

c. Desain Tentang

Perancangan user interface pada Gambar 7 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan tentang pada website.



Gambar 7. Desain Tentang

d. Desain Produk

Perancangan user interface pada Gambar 8 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan produk pada website.



Gambar 8. Desain Produk

e. Desain Jadwal

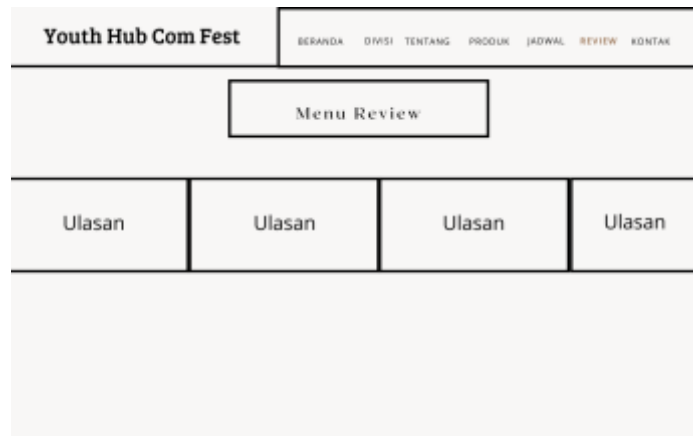
Perancangan user interface pada Gambar 9 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan jadwal pada website.



Gambar 9. Desain Jadwal

f. Desain Review

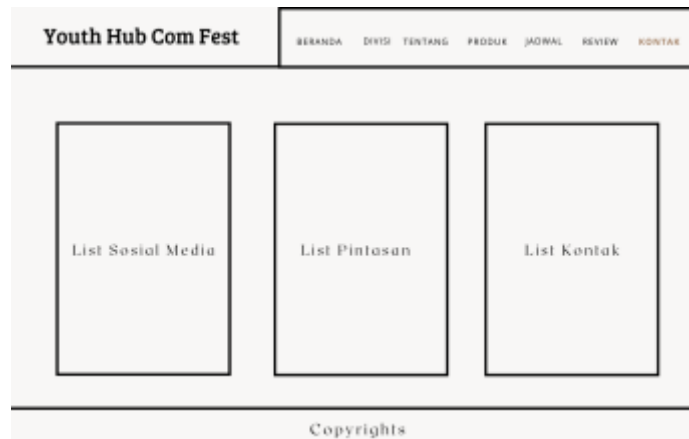
Perancangan user interface pada Gambar 10 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan review pada website.



Gambar 10. Desain Review

g. Desain Kontak

Perancangan user interface pada Gambar 11 dibawah ini yang nantinya akan menjadi tampilan kontak pada website.



Gambar 11. Desain Kontak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini adalah tahap pencapaian hasil dari tahap akhir dalam proses pembuatan Website Youth Hub Com Fest Di Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Pada bagian ini juga menampilkan halaman website yang sudah dibuat oleh penulis.

1. Halaman Beranda

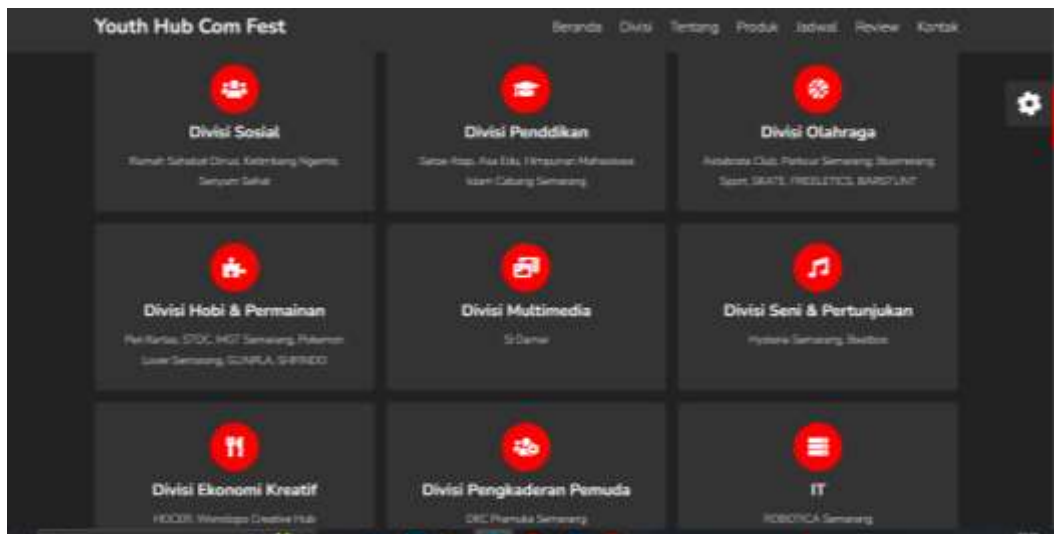
Halaman beranda ini merupakan halaman awal yang akan ditampilkan Ketika pertama kali mengakses website ini, maka akan tampil seperti pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Beranda

2. Halaman Divisi

Pada halaman ini terdapat beberapa divisi-divisi komunitas yang ikut berpartisipasi acara tahunan tersebut. Halaman divisi dapat ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Divisi

3. Halaman Tentang

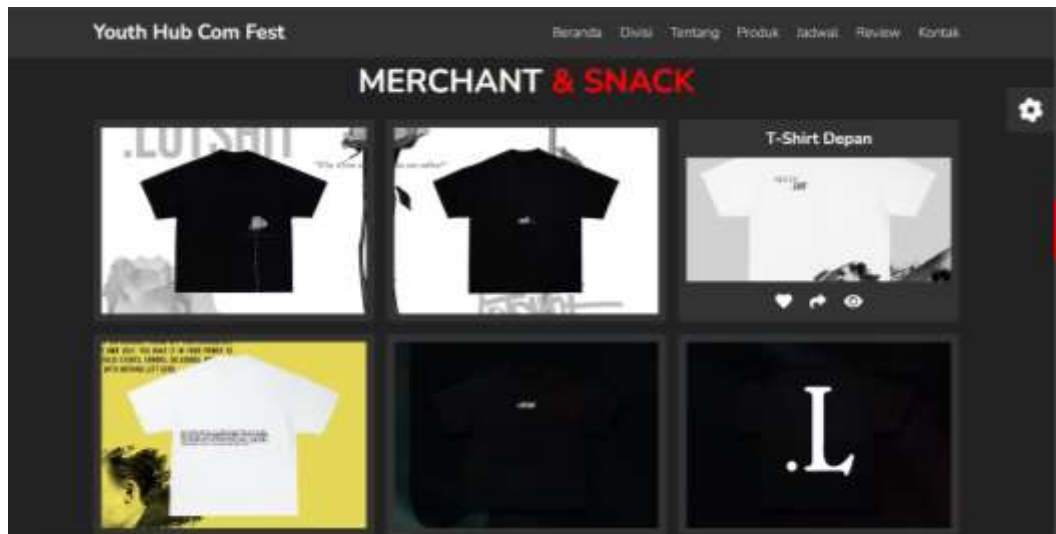
Pada halaman tentang ini menjelaskan secara singkat apa yang dimaksud dengan Youth Hub Com Fest tersebut. Halaman tentang dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Tentang

4. Halaman Produk

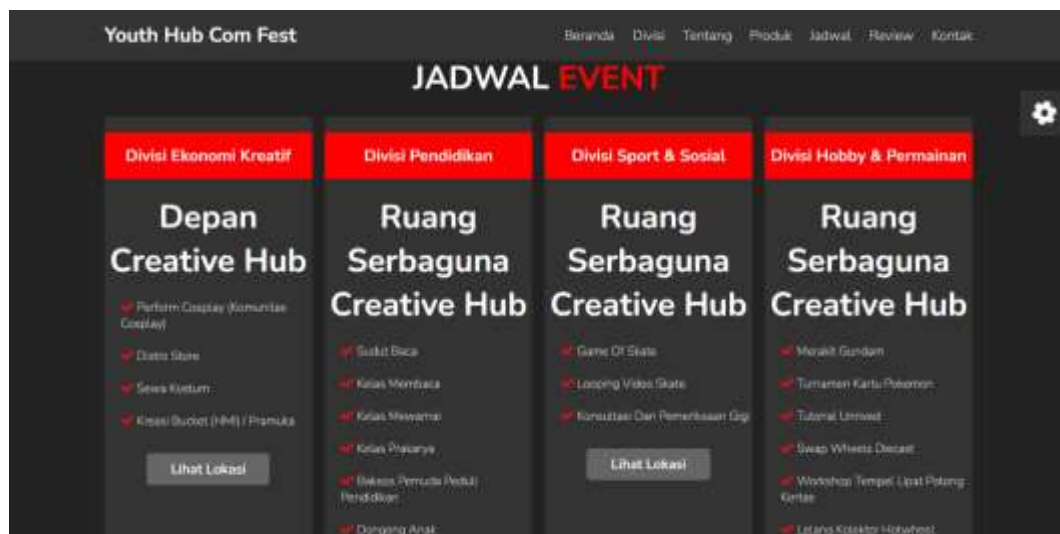
Pada halaman produk tersebut menjual beberapa produk UMKM dari beberapa komunitas-komunitas tersebut. Produk yang dijual belikan seperti : kaos dan makanan ringan berbentuk bucket. Halaman Produk dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Produk

5. Halaman Jadwal

Halaman jadwal ini menampilkan serangkaian acara-acara yang diadakan oleh pihak Dispora dan komunitas-komunitas yang ikut berpartisipasi dalam Youth Hub Com Fest tersebut. Halaman jadwal dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Jadwal

6. Halaman Review

Halaman review ini halaman untuk pengunjung yang akan memberi nilai, ulasan, dan komentar untuk acara tersebut. Halaman review dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Review

7. Halaman Kontak

Pada halaman kontak tersebut terdapat alamat sosial media Dispora dan beberapa informasi alamat instansi, nomor telepon instansi, dan lainnya. Halaman Kontak dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Halaman Kontak

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan adalah dalam acara tersebut membutuhkan sebuah website, maka penulis membuat sebuah website untuk acara tahunan tersebut. Pada website ini terdapat beberapa informasi mengenai acara tahunan yang diselenggarakan oleh pihak Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Dalam pengembangan website ini menggunakan Metode SDLC Waterfall. Dan Dalam proses pengembangan website juga menggunakan software yaitu diantaranya Figma, Sublime Text, PHP, MySQL, dan Chat Compose (Chatbot).

SARAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan Website Youth Hub Com Fest ini, maka sarannya yaitu :

1. Website Youth Hub Com Fest dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur tambahan agar website lebih baik lagi.
2. Website Youth Hub Com Fest ini kedepannya tidak hanya berbasis web saja, namun juga terdapat berbasis aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak instansi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada pembuatan website youth hub com fes sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.



DAFTAR PUSTAKA

- D. S. Hormansyah and Y. P. Utama, "Aplikasi Chatbot Berbasis Web Pada Sistem Informasi Layanan Publik Kesehatan Di Malang Dengan Menggunakan Metode Tf-Idf," *J. Inform. Polinema*, vol. 4, no. 3, p. 224, 2018, doi: 10.33795/jip.v4i3.211.
- M. Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- E. Larasati Amalia and D. Wahyu Wibowo, "Rancang Bangun Chatbot Untuk Meningkatkan Performa Bisnis," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 13, no. 2, pp. 137–142, 2019.
- A. A. F. Mausea, "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Online Dan Pemeriksaan Dokter Di Klinik Pengobatan Berbasis Web," *J. Rekayasa Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 136–149, 2021.
- I. F. Lawalata *et al.*, "Perancangan Dan Pembuatan Website Pada Komunitas Discerning."
- E. N. S. C. P and I. Afrianto, "Rancang Bangun Aplikasi Chatbot Informasi Objek Wisata Kota Bandung Dengan Pendekatan Natural Language Processing," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–54, 2015, doi: 10.34010/komputa.v4i1.2410.
- Y. Trimarsiah and M. Arafat, "Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana," *J. Ilm. MATRIK*, vol. Vol. 19 No, pp. 1–10, 2017.
- A. Hidayat and A. Buana, "Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Web Menggunakan Framework Slim Cendana," *J. Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumika/article/view/318>.
- Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.
- M. Suhartanto, "Kata kunci : Pembuatan Website Sekolah, PHP, 1.1," *J. Speed-Sentra Penelit. Enginerring dan Edukasi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2012.
- Novendri, "Pengertian Web," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.