

Online : [ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/DS/issue/](http://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/DS/issue/) ISSN : 1978-5569

## RANCANG BANGUN *WEBSITE* FORUM KOMUNITAS PECINTA FILM DRAMA KOREA

Ester Cherin Rahardianti<sup>1)</sup>, Kartika Imam Santoso<sup>2)</sup>, Sugeng Wahyudiono<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> “Teknik Informatika” STMIK BINA PATRIA

<sup>2)</sup> “Sistem Informasi” STMIK BINA PATRIA

<sup>3)</sup> “Manajemen Informatika” STMIK BINA PATRIA

Email : [esterrahardiant@gmail.com](mailto:esterrahardiant@gmail.com)<sup>1)</sup>, [kartikaimams@gmail.com](mailto:kartikaimams@gmail.com)<sup>2)</sup>, [farosgisaka@gmail.com](mailto:farosgisaka@gmail.com)<sup>3)</sup>

### Abstract

*A discussion is a process of exchanging ideas or thoughts between two or more people that aims to solve an existing problem. Along with the development of discussion technology can be done online. Korean drama lovers usually use social media as a means of online discussion. But on social media Korean drama lovers often still find it difficult when searching for information because there are no category facilities so the topics to discuss in the discussion become irregular. The purpose of this research is to help make it easier for Korean drama lovers to find the information necessary in the creation of this information system using PHP and My SQL programming as a database. The system development method used is waterfall method with UML as system design model. The result of this research is a web-based online discussion forum for Korean drama lovers that makes it easy for its members to exchange and search for information.*

**Keywords :** *Information System, Forum, Community, Korean Drama Lovers, UML, Waterfall.*

### Abstrak

Diskusi merupakan proses pertukaran ide atau pikiran antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada. Seiring dengan perkembangan teknologi diskusi dapat dilakukan secara *online*. Pecinta drama Korea biasanya menggunakan media sosial sebagai sarana diskusi *online*. Namun pada media sosial para pecinta drama Korea sering kali masih kesulitan saat mencari informasi karena tidak ada fasilitas kategori sehingga topik yang ingin dibahas dalam diskusi menjadi tidak teratur. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu memudahkan para pecinta drama korea dalam mencari informasi yang diperlukan. Dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan pemograman PHP dan My SQL sebagai basis data. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall* dengan UML sebagai model perancangan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah forum diskusi online berbasis web bagi para pecinta drama korea yang memudahkan anggotanya untuk bertukar dan mencari informasi.

**Kata kunci Sistem Informasi, Forum, Komunitas, Pecinta Drama Korea, UML, Waterfall.**

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Diskusi adalah pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah yang dilakukan sekelompok orang yang membahas suatu topik yang menjadi perhatian umum dihadapan khalayak, pendengar (siaran radio), atau penonton (siaran televisi), khalayak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan pendapat.

Seiring dengan perkembangan teknologi, diskusi pun ikut berkembang. Telah banyak dijumpai media berdiskusi dengan menerapkan teknologi. Salah satunya adalah diskusi berbasis *online* atau *website*. Dalam sebuah media diskusi *online* biasanya ada topik dan

subtopik dari apa yang ingin dibahas. Dalam forum diskusi semua pengguna dapat melihat postingan, memberi pertanyaan atau saran serta memberikan komentar. Pengguna juga bisa melihat profil dari pengguna lainnya.

Rata-rata komunitas pecinta drama Korea menggunakan *social media* seperti *Facebook* sebagai tempat berdiskusi *online*. Dalam berdiskusi melalui *Facebook* didapati kekurangan ketika digunakan sebagai media diskusi, yaitu kategori dan sub kategori untuk berdiskusi tidak ada dalam fasilitas. Sehingga topik, ide atau gagasan yang mau diangkat dalam sebuah diskusi tidak teratur.

Dengan membuat *web* forum komunitas pecinta drama Korea, informasi dan berita lebih cepat tersampaikan kepada pecinta drama Korea dimana pun dan kapan pun serta dapat mempertemukan pencinta drama Korea dengan yang lainnya untuk dapat saling bertukar informasi dan saling berdiskusi seputar drama Korea tanpa bertatap muka. Penelitian ini bertujuan agar merancang dan membangun *website* forum pecinta drama Korea yang dapat memudahkan anggotanya untuk mencari atau berbagi informasi.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1. Forum

Forum adalah sebuah sarana komunikasi untuk sebuah komunitas. Sama halnya seperti sosial *network* yang sedang ramai-ramainya di dunia maya. Namun 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 penggunaanya dalam berinteraksi (Indriyanti dan Pratama, 2015).

### 2.2. Komunitas

Komunitas adalah identifikasi dan interaksi sosial dibangun dengan berbagai dimensi persyaratan fungsional. Perlu diingat untuk membangun komunitas yang baik sehingga anggota diwajibkan untuk mematuhi ketentuan yang ada dan harus berinteraksi dengan sesama anggota (Setiawan dan Wardhana, 2018).

### 2.3. Drama Korea

Drama Korea mengacu pada drama televisi di Korea, di dalam sebuah format mini seri, diproduksi dengan Bahasa Korea. Secara umum ada dua *genre* utama pada drama Korea. *Genre* pertama menyerupai opera sabun barat dengan pendek, mengakhiri *plot* dan tanpa referensi seksual yang jelas yang sering ditemukan di drama barat. Drama Korea ini biasanya dapat berlangsung dari 16 episode hingga 25 episode. *Genre* yang kedua adalah drama sejarah Korea (juga dikenal dengan nama *sageuk*) yang merupakan dramatisasi fiksi sejarah Korea (Kurniansyah, 2017).

### 2.4. PHP (*Personal Home Page*)

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang saat ini terus berkembang dan paling banyak digunakan oleh *programmer*. PHP bersifat *open source* dan berada di bawah lisensi GPL (*GNU Public License*) sehingga bebas menggunakan dan mendistribusikannya. PHP juga mendukung semua sistem operasi varian Linux, Microsoft, Mac OS, dan varian UNIX. Jenis *web server* yang dapat diaplikasikan, selain Apache, adalah Personal Webserve, Netscape and Planet Servers, Xitami, OmniHTTP, dan Microsoft Internet Information Server. Seluruh aplikasi berbasis *web* dapat dibuat

dengan menggunakan PHP. Namun demikian, kelebihan utama PHP adalah kemudahan koneksinya dengan berbagai sistem *database* di dalam *web* (Nugroho, 2016).

## 2.5. My SQL

My SQL merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh pemrograman *script* untuk internet (PHP dan Perl). My SQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal. My SQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script* PHP (Arief, 2011).

## 2.6. UML (*Unified Modelling Language*)

UML adalah sistem arsitektur yang menggunakan *Object Oriented Analysis Design* dengan menggunakan satu bahasa yang konsisten untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan obyek-obyek dari sebuah *system software* untuk memodelkan bisnis dan komponennya (Widodo dan Herlawati, 2011).

## 2.7. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan sumber/bahan referensi yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Adapun tinjauan pustaka tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Wardhana (2018) dengan judul *Analysis And Design Of Basketball Online Discussion Forum*, menggunakan *Prototype* sebagai model pengembangan sistem dan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai model perancangan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah forum komunitas bola basket yang memudahkan pelatih dan pemain bola basket dalam berbagi informasi sehingga olahraga, terutama komunitas basket terus tumbuh dan berkembang di Indonesia.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk (2016) dengan judul *Rancangan Sistem Forum Diskusi Online Untuk Program Studi Sistem Informasi Antara Dosen Dan Mahasiswa*, menggunakan *Waterfall* sebagai model pengembangan sistem dan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai model perancangan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah Forum Diskusi *Online* Untuk Program Studi Sistem Informasi Antara Dosen Dan Mahasiswa yang dapat memberikan pembelajaran tentang sistem informasi secara *online* kepada Mahasiswa, selain itu juga sebagai media berbagi informasi pembelajaran, lowongan pekerjaan, prospek lulusan, serta info mengenai profil dan pendaftaran calon Mahasiswa Sistem Informasi kepada masyarakat luas.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Indriyanti dan Pratama (2015) dengan judul *Perancangan Dan Pembuatan Forum Makanan Berbasis Web*, menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) sebagai model perancangan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan forum makanan berbasis *web* yang mengimplementasikan teknik pemrograman sebagai tempat *sharing* para member atau pecinta kuliner.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum dan Augusta (2017) dengan judul *Sistem Forum Diskusi Online Warga RW 02 Kelurahan Jati Kecamatan Pulogadung Jakarta Timur*, menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) sebagai model pengembangan sistem dan UML sebagai model perancangan sistem. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah pengguna yaitu warga RW 02 dapat berinteraksi langsung dengan Ketua RW 02

secara *online* dan dapat saling bertukar informasi secara *online* kapan pun dan dimana pun dengan semua warga RW 02.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2015) dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Forum Diskusi Mahasiswa/I Berbasis Web Di Stmik Pelita Nusantara Medan, menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai model perancangan sistem. Hasil Penelitian yang ingin dicapai adalah pertama semoga program bermanfaat buat mahasiswa/i STMIK Pelita Nusantara. Kedua, semoga program bermanfaat untuk Lembaga yang terkait untuk media informasi pendidikan.

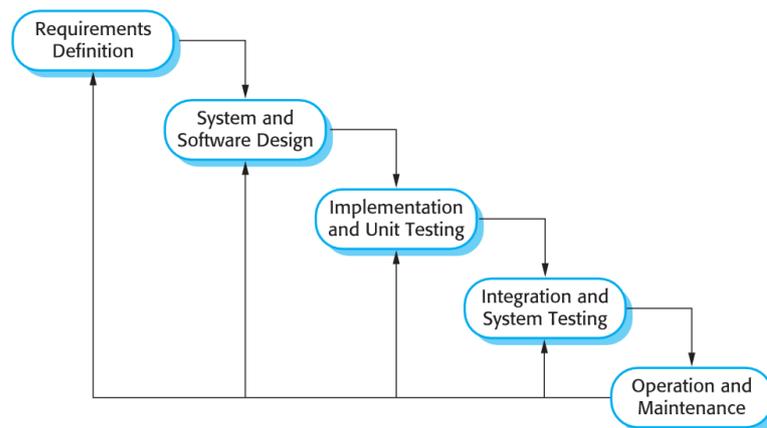
### 3. Metode Penelitian

#### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian rekayasa. Penelitian rekayasa adalah penelitian yang menerapkan ilmu pengetahuan menjadi suatu rancangan guna mendapatkan kinerja sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.

#### 3.2. Model Perancangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall Model*. tahapan utama dari *Waterfall Model* langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat lima tahapan pada *Waterfall Model*, yaitu *Requirement*, *Design System*, *Implementation*, *Integration and Testing* dan *Operation and Maintenance* (Sommerville, 2011).



Gambar 1. Model *Waterfall* (Sommerville, 2011)

#### 3.3. Metode Pengumpulan Data

##### a. Data Primer

Pengertian data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dengan cara komunikasi langsung, seperti mengajukan beberapa pertanyaan langsung dengan beberapa mahasiswa pecinta drama Korea di STMIK Bina Patria.

##### b. Data Sekunder

Pengertian data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2015).

1) . Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati daftar-daftar drama Korea mulai dari *Ongoing drama* sampai *Completed drama* dari berbagai *website* dan aplikasi penyedia drama Korea (contoh : Viu dan Viki) yang membahas drama Korea.

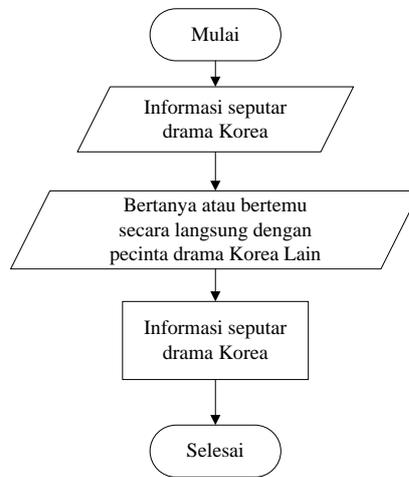
2) . Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan daftar dari semua jenis referensi seperti buku, jurnal, artikel, disertasi, tesis, skripsi dan karya ilmiah yang relevan lainnya yang dikutip di dalam penulisan skripsi.

**4. Hasil dan Pembahasan**

4.1. Analisis Proses

Gambar dibawah ini merupakan *flowchart* pencarian informasi yang sedang berjalan :



Gambar 2. *Flowchart* Sistem yang Sedang Berjalan

4.2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan adalah sebuah proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi tentang sistem yang diinginkan pengguna.

Untuk lebih jelasnya, spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari *web* komunitas pecinta drama Korea, akan dijelaskan dibawah ini:

Tabel 1. Kebutuhan Pengguna Sistem

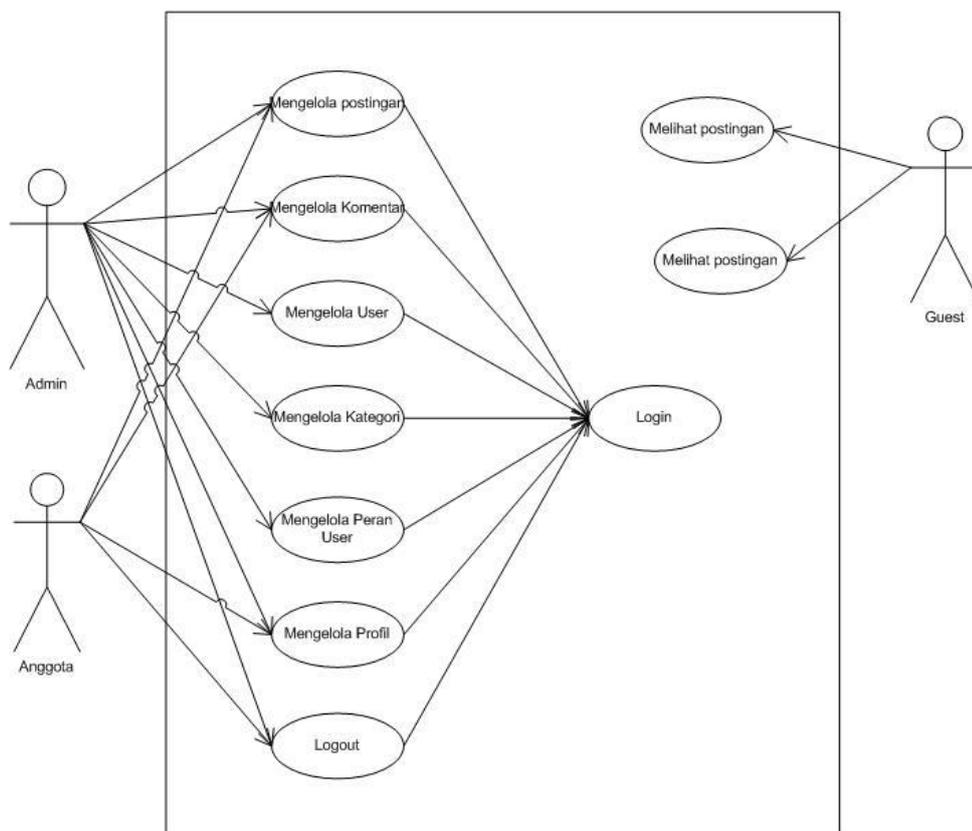
No	Proses	Pengguna	Hak Akses
1	<i>Login</i>	Admin	Admin dan anggota dapat melakukan <i>login</i>
		Anggota	
2	Mengelola <i>post</i>	Admin	Admin dan anggota dapat membuat, membaca, mengubah dan menghapus <i>post</i>
		Anggota	
		<i>Guest</i>	<i>Guest</i> hanya dapat membaca <i>post</i>
3	Mengelola Komentar	Admin	Admin dapat membuat, membaca, dan membalas komentar <i>post</i>
		Anggota	
		<i>Guest</i>	<i>Guest</i> hanya dapat membaca komentar <i>post</i>

4	Mengelola <i>user</i>	Admin	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data admin dan anggota
5	Mengelola kategori	Admin	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus kategori
6	Mengelola peran <i>user</i>	Admin	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus peran <i>user</i>
7	Mengelola Profil	Admin	Admin dan anggota dapat mengubah profil
		Anggota	
8	<i>Logout</i>	Admin	Admin dan anggota dapat melakukan <i>logout</i>
		Anggota	

### 4.3. Perancangan Sistem

#### a. Use Case Diagram

Diagram *Use Case* ini menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Di dalam perancangan sistem ini terdapat tiga aktor yaitu . Aktor akan dijelaskan pada masing-masing *use case* diagram.



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem

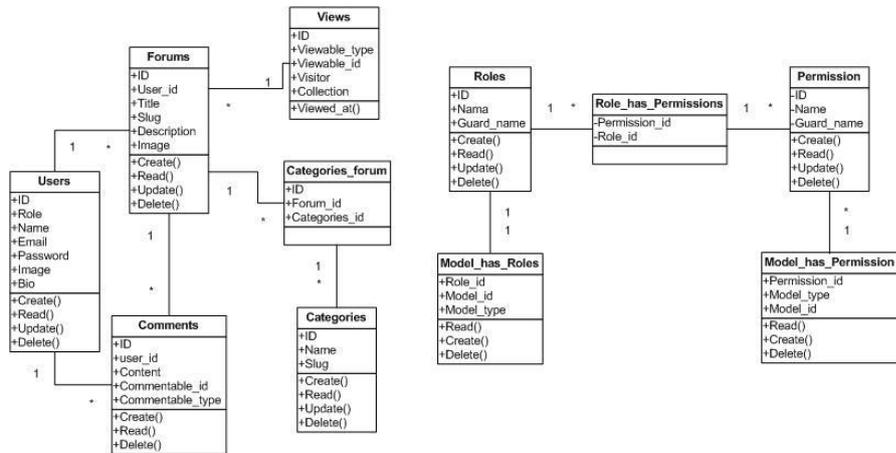
Penjelasan *use case diagram* sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi *Use Case Diagram*

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi <i>Use Case</i>	Aktor
1	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan cara mengakses sistem. Admin dan anggota melakukan <i>Login</i> untuk mengakses sistem.	Admin Anggota
2	Mengelola <i>Post</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin dan anggota mengelola <i>post</i> mulai dari menambah, membaca, memperbaharui, menghapus, dan memberikan komentar <i>post</i> .	Admin Anggota
3	Mengelola Komentar	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin dan anggota ingin memberikan dan membalas komentar dari <i>post</i> .	Admin Anggota
4	Mengelola <i>User</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin ingin mengelola <i>user</i> . Admin dapat menghapus dan menambah <i>user</i> .	Admin
5	Mengelola Kategori	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin ingin mengelola kategori. Admin dapat menghapus, menambah dan megedit kategori.	Admin
6	Mengelola Peran <i>User</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin ingin mengelola peran <i>user</i> dan menambah peran <i>user</i> . Admin dapat mengubah dan megedit peran <i>user</i> serta memberikan <i>user</i> peran.	Admin
7	Mengelola Profil	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika admin dan anggota ingin merubah profil, menghapus atau mengubah <i>post</i> dari admin atau anggota tersebut .	Admin Anggota
8	<i>Logout</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan cara keluar dari sistem. Admin dan anggota melakukan <i>Logout</i> untuk keluar dari sistem.	Admin Anggota
9	Melihat <i>Post</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika <i>guest</i> ingin melihat <i>post</i> yang ada.	Guest
10	Melihat Komentar	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan kejadian ketika <i>guest</i> ingin melihat <i>post</i> yang terdapat di <i>post</i> .	

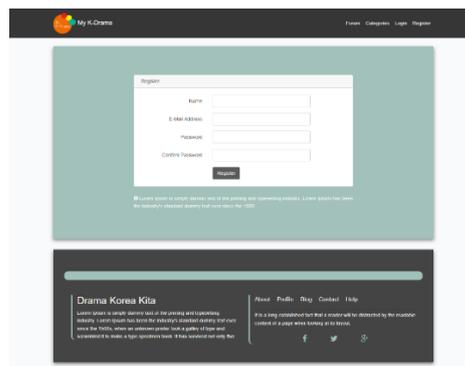
b. *Class Diagram*

*Class diagram* mendefinisikan kelas-kelas yang akan diubah untuk membangun sistem . Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem ini harus dapat melakukan fungsi-fungsi yang sesuai dengan kebutuhan sistem.



Gambar 4. Class Diagram Sistem

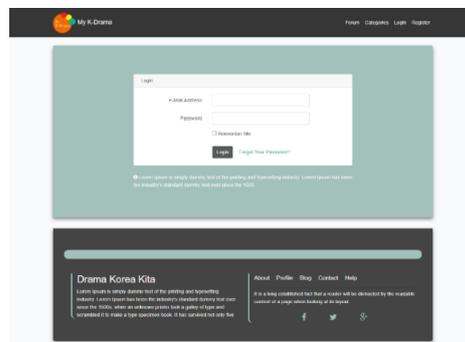
4.4. Implementasi Sistem  
a. Halaman Register



Gambar 5. Halaman Register

Pada halaman *register* ini *user* memasukkan nama, alamat *email*, *password* dan *confirm password* untuk bisa melakukan *login*.

b. Halaman Login



Gambar 6. Halaman Login

Pada halaman ini, admin atau anggota melakukan *login* untuk mengakses sistem dengan cara memasukkan *email* dan *password*.

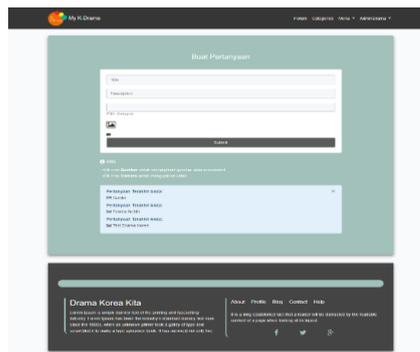
c. Halaman Forum



Gambar 7. Halaman *Forum*

Pada halaman ini terdapat beberapa menu untuk mengelola *post* diantaranya adalah menu buat pertanyaan, menu kategori, menu *popular*, menu *search* serta *list* dari *post* yang sudah dibuat.

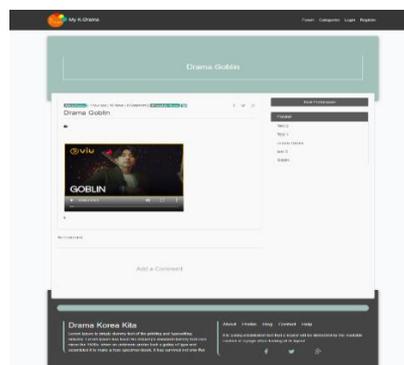
d. Halaman Buat Pertanyaan



Gambar 8. Halaman Buat Pertanyaan

Pada halaman ini admin atau anggota dapat membuat pertanyaan maupun membagikan informasi dengan memasukkan judul, isi dari pertanyaan atau informasi, video dan gambar.

e. Halaman *Post*

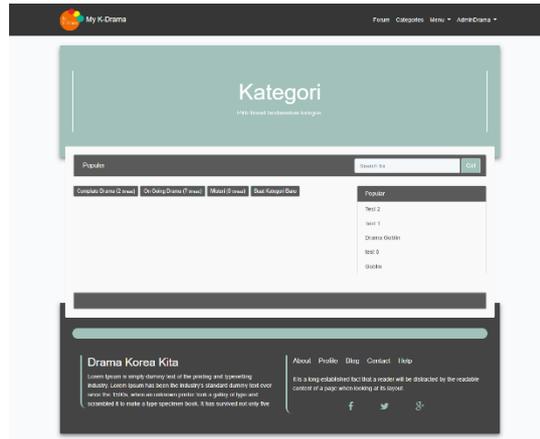


Gambar 9. Halaman *Post*

Pada halaman ini menampilkan keseluruhan sebuah *post* yang telah dibuat, berisi tentang isi *post* dan komentar dari *post* tersebut.

Pada halaman ini juga ditampilkan menu tambah komentar dan menu komentar yang berisi identitas dari komentator dan isi dari komentar tersebut serta menu untuk membalas komentar.

f. Halaman *Categories*



Gambar 10. Halaman *Kategori*

Pada halaman ini ditampilkan semua kategori yang ada serta jumlah *post* yang terdapat didalam kategori tersebut.

g. Halaman *Populars*



Gambar 11 Halaman *Populars*

Pada halaman ini berisi tentang daftar *post* yang *popular* yang diurutkan berdasarkan banyaknya *user* yang melihat *post* tersebut.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti mengambil beberapa kesimpulan, yaitu telah dihasilkan *Website* Forum Komunitas Pecinta Film Drama Korea , yaitu *website* yang dibuat dengan menggunakan *software* SublimeText, Xampp, bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Kemudian metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu

*Waterfall* dan perancangan sistem menggunakan UML. *Website* Forum Komunitas Pecinta Film Drama Korea ini memudahkan para pecinta Drama Korea dalam mencari dan berbagi informasi seputar drama Korea serta memudahkan para pecinta drama Korea untuk berinteraksi tanpa bertemu atau tatap muka secara langsung.

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis bermaksud memberikan beberapa rekomendasi yaitu :

1. Ditambahkannya fitur *report* agar mempermudah pengguna dan admin melakukan *block user* atau *thread* yang berbahaya dan lain-lain.
2. Ditambahkan fitur *login with social network* agar lebih mempermudah pengguna dalam melakukan *login*.
3. Ditambahkannya fitur *filtering* kata agar tidak terjadi ketidaknyamanan dalam berinteraksi sesama pengguna.

### Daftar Pustaka

- Arief, M. R. (2011) .*Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan My SQL*. Yogyakarta : Andi.
- Indriyanti, A. D., Pratama, R. (2015). *Perancangan Dan Pembuatan Forum Makanan Berbasis Web*. Jurnal Manajemen Informatika, 4(1), 76-81.
- Kurniansyah, D. (2017). *Kecenderungan Narsistik Pada K-Drama*. Skripsi Psikologi dan Kesehatan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Kurniawan, W., Suprianto, A. & Sumardiyono, B. (2016). *Rancangan Sistem Forum Diskusi Online Untuk Program Studi Sistem Informasi Antara Dosen Dan Mahasiswa*. Jurnal Rekayasa Informasi, 5(2), 43-51.
- Nugroho, A. (2016). *E-commerce*. Bandung : Informatika Bandung.
- Setiawan, J. K., Wardhana, Ariani. (2018). *Analysis And Design Of Basketball Online Discussion Forum*. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 7(5),140-153.
- Sinaga, B. (2015). *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Forum Diskusi Mahasiswa/I Berbasis Web Di Stmik Pelita Nusantara Medan*. Jurnal Mantik Penusa, 18(2), 58-63.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Wahyuningrum, R., Augusta, R. (2017). *Sistem Forum Diskusi Online Warga RW 02 Kelurahan Jati Kecamatan Pulogadung Jakarta Timur*. Riau Journal Of Computer Science, 4(1), 36-54.
- Widodo., Herlawati. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung:Informatika.