



## Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Baru di SPARKO (Spartan Komando) Berbasis Web

Daffa Umar Maulana<sup>1</sup>, Karisma Nugroho<sup>1</sup>, Raka Tri Mustakim<sup>1</sup>, Saprudin<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan Banten, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>daffaumar22@gmail.com, <sup>2</sup>karismanugroho335@gmail.com, <sup>3</sup>kumakuga28@gmail.com, <sup>4\*</sup>dosen00845@umpam.ac.id

**Abstrak-**Perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut kita untuk terus menerus beradaptasi dan tumbuh. Ini menjadi kekuatan pendorong bagi organisasi yaitu Spartan Komando (SPARKO), untuk meningkatkan dan mengembangkan serta memperbarui berbagai informasi untuk mendukung layanan ini lebih baik lagi, Pendaftaran Anggota SPARKO masih menggunakan cara manual, dimana para calon anggota datang ke tempat dan menggunakan formulir berkas untuk mendaftar anggota SPARKO. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi sistem informasi berbasis Website Pendaftaran Anggota SPARKO yang dulunya masih dilakukan secara manual ke dalam sistem berbentuk website, keuntungan dilakukannya sistem website ini adalah untuk Membantu Organisasi SPARKO dalam pendaftaran anggota baru agar lebih praktis efisien. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Analisis, serta pengembangan sistem dan eksperimen Sistem, implementasi sistem.

**Kata Kunci :** Pendaftaran Anggota Baru, SPARKO, Website

**Abstract-**The current development of information technology requires us to continuously adapt and grow. This is a driving force for the organization, namely Spartan Komando (SPARKO), to improve and develop and update various information to support this service even better. SPARKO Member Registration still uses the manual method, where prospective members come to the place and use a file form to register SPARKO Member. The purpose of this research is to produce an information system application based on the SPARKO Member Registration Website which was previously done manually into a website-shaped system. The methods that the researchers used in this study were observation, interviews, analysis, and system development and system experimentation, system implementation.

**Keywords:** New Member Registration, SPARKO, Website

### 1. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan gaya hidup yang penting. Bahkan perkumpulan olahraga atau komunitas dibentuk untuk mengumpulkan mereka yang gemar berolahraga. Saat ini sudah ada komunitas olahraga bergaya militer. Bernama Spartan Komando alias Sparko. Olahraga Sparko didirikan Mayor Infanteri Eka Wira Dharmawan, pada pertengahan 2015 di Bandung, Jawa Barat. Awalnya merupakan sebuah program *Multiple Endurance Training* (MET) yang diperuntukan khusus kepada prajurit Komando Pasukan Khusus atau Kopassus. Namun dengan seiring maraknya peminat terhadap Komunitas olahraga ini, Eka Wira pun pada akhirnya membuka kesempatan kepada masyarakat sipil, mulai dari remaja hingga orang dewasa untuk ikut bergabung dan berlatih bersama untuk merasakan manfaat dari program MET tersebut

Dengan perkembangan teknologi saat ini organisasi semakin mudah menyampaikan informasi maupun membuka pendaftaran anggota baru. Dengan teknologi tersebut para calon anggota tidak perlu datang ke kantor untuk mendapatkan informasi dan formulir pendaftaran.

Sistem pendaftaran yang dipakai saat ini masih belum cukup efektif dan membutuhkan waktu lama sehingga anggota harus datang ke kantor untuk sekedar menanyakan ataupun mengambil formulir pendaftaran. Hal ini juga berdampak pada staf yang membutuhkan waktu lama dalam melayani pendaftar sehingga hanya dapat melayani sedikit calon anggota. Dalam pengarsipan data juga menimbulkan masalah karena pengarsipan pada saat ini hanya berupa arsip fisik sehingga membuat perekapan memerlukan waktu yang lama dan juga resiko pembuatan laporan yang salah. Oleh karena itu pihak organisasi memerlukan aplikasi pendaftaran penerimaan anggota baru secara online. Dengan adanya aplikasi tersebut bisa membantu proses pendaftaran agar lebih efisien Identifikasi Masalah

## 2. METODE

### 2.1 Metode Penelitian

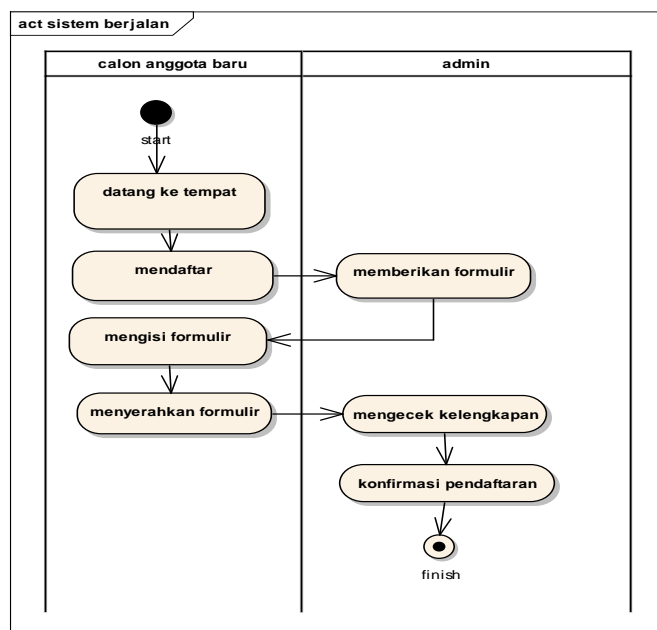
- a. Wawancara  
 Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada informan atau seorang atau seorang yang ahli atau berwenang dalam suatu masalah (Gorys Keraf, 2001:161). Pengumpulan data ini mengadakan wawancara dengan pihak staf untuk memperoleh penjelasan tentang pengembangan organasasi.
- b. Observasi  
 Metode observasi adalah metode dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis (Gorys Keraf,, 2001:161). Pengertian lain metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan peninjauan langsung terhadap objek penelitian.
- c. Studi Pustaka  
 Studi pustaka adalah bagian dari karya tulis ilmiah yang membahas penelitian terdahulu. pengertian studi pustaka menurut Sarwono yaitu kegiatan mempelajari buku referensi. Kegiatan ini berguna untuk mendapatkan landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisa Sistem Berjalan

Saat ini sistem yang digunakan pada Spartan Komando memakai cara metode UML Activity Diagram merupakan skenario untuk menjelaskan berdasarkan jalur atau langkah yang benar. Dibawah ini adalah gambaran Activity Diagram sistem yang sedang berjalan.

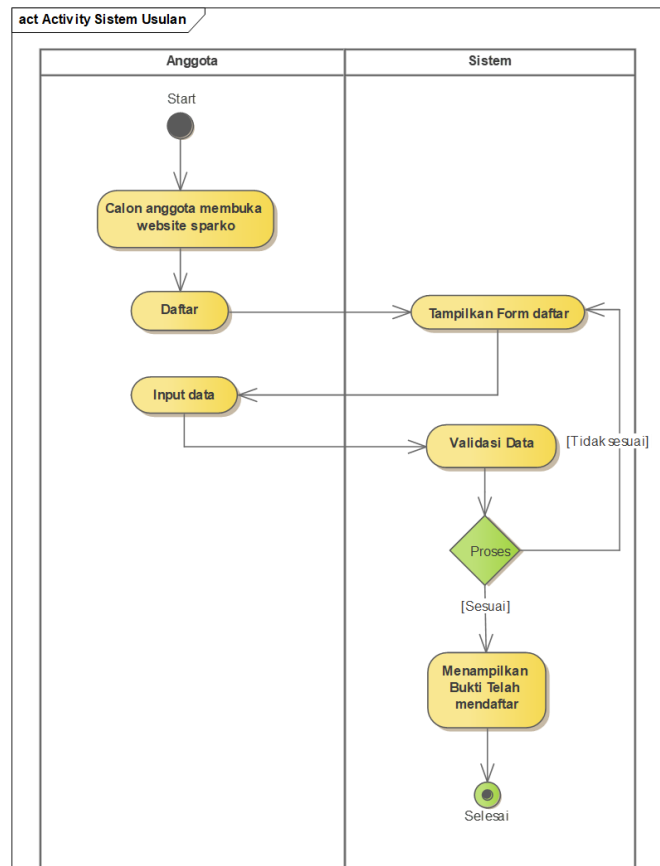
Pada sistem berjalan yang lama calon anggota akan pergi ke kantor sparko terlebih dahulu, dan kemudian mengisi formulir pendaftaran anggota kemudian staff akan mengkonfirmasi.



**Gambar 1.** Analisa Sistem Berjalan

### 3.2 Analisa Sistem Usulan

Pada sistem usulan, untuk Pendaftaran anggota, sistem yang akan digunakan dengan masih memakai metode UML. Dibawah ini adalah gambaran diagram dari sistem usulan. Pada sistem usulan calon anggota akan membuka website sparko kemudian calon anggota bisa mendaftarkan diri mereka pada form yang sudah tersedia.

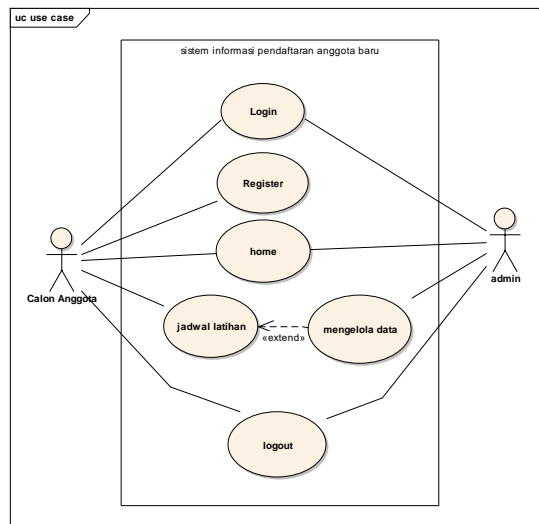


Gambar 2. Analisa Sistem Usulan

#### 3.2.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah satu jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.

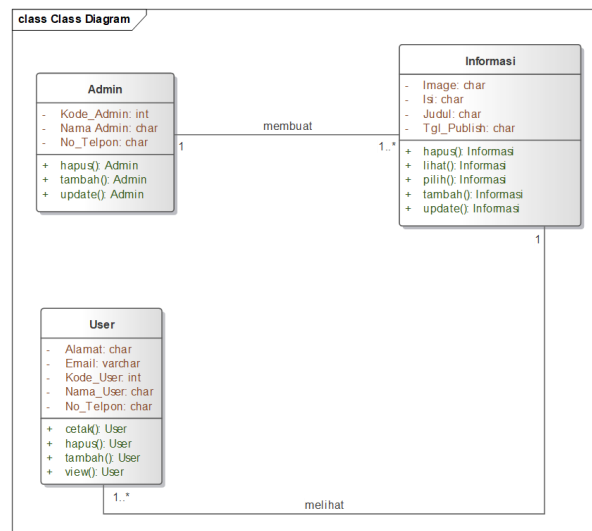
Pada use case diagram dibawah, calon anggota bisa melakukan daftar dan login, kemudian bisa masuk ke menu home dashboard dan melihat jadwal latihan



**Gambar 3. Use Case Diagram**

### 3.2.2 Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya. Pada class diagram dibawah satu admin dapat membuat banyak informasi dan banyak anggota dapat melihat 1 informasi.



**Gambar 4. Class Diagram**

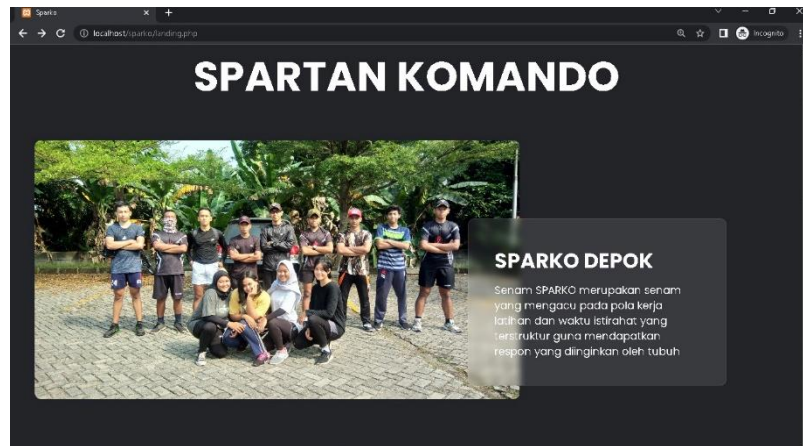
### 3.3 Implementasi Antar Muka (Interface)

#### 3.3.1 Implementasi Tampilan Awal

Pada tampilan awal ini akan memberikan informasi kepada calon anggota tentang apa itu organisasi SPARKO .



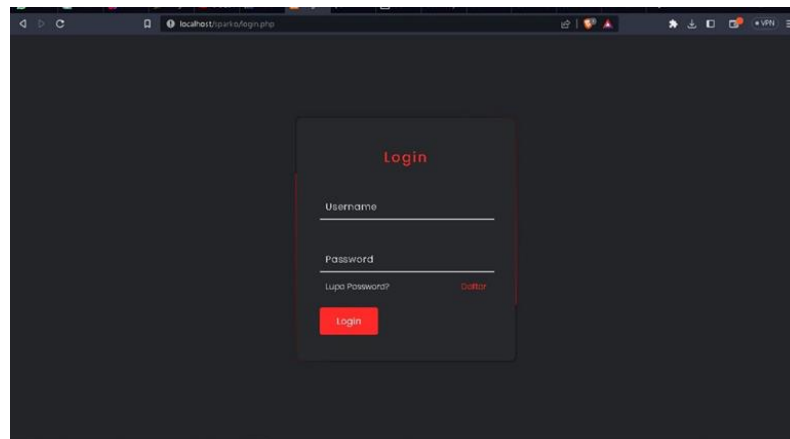
**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 01, No. 01, Juni 2023**  
**ISSN 9999-9999 (media online)**  
**Hal 11-18**



**Gambar 5.** Tampilan Awal

### 3.3.2 Implementasi Tampilan *Login*

Pada tampilan *Login* anggota bisa memasukkan username dan password yang sudah dibuat.



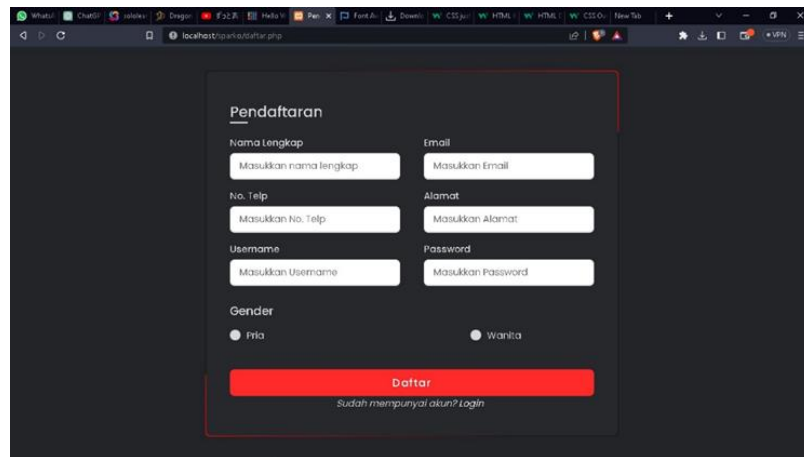
**Gambar 6.** Tampilan *Login*

### 3.3.3 Implementasi Tampilan Pendaftaran

Pada tampilan pendaftaran, calon anggota bisa mendaftarkan diri mereka dengan mengisi form pendaftaran yang sudah disediakan



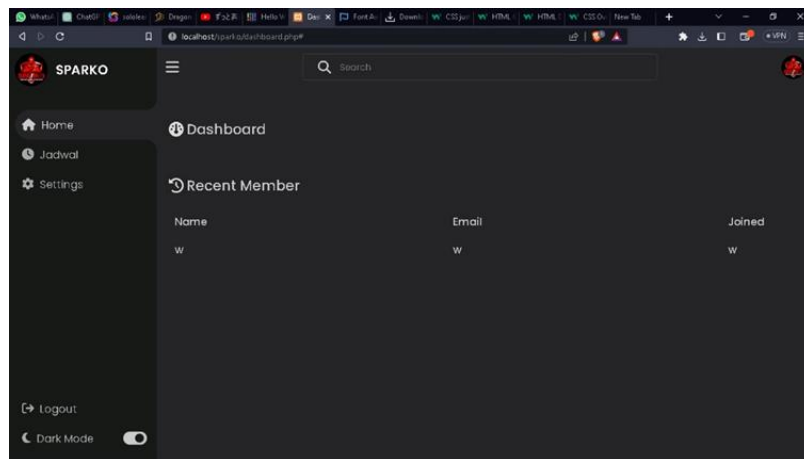
**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 01, No. 01, Juni 2023**  
**ISSN 9999-9999 (media online)**  
**Hal 11-18**



**Gambar 7.** Tampilan *Register*

### 3.3.4 Implementasi Tampilan *Dashboard*

Pada tampilan *Dashboard* admin bisa melihat siapa saja anggota yang baru bergabung



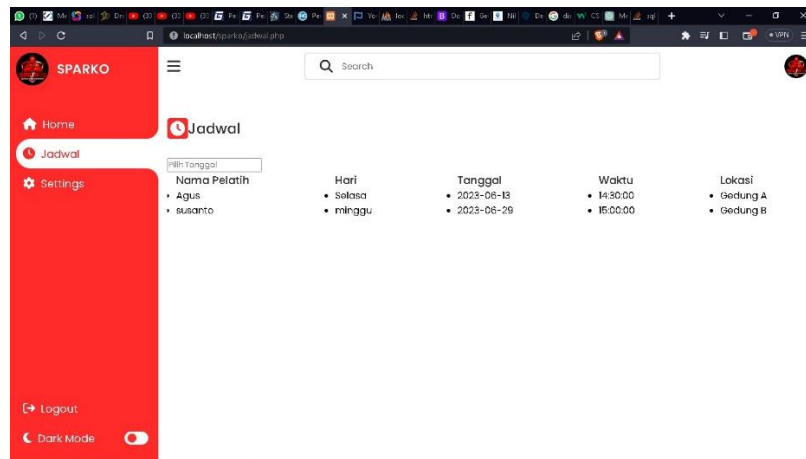
**Gambar 8.** Tampilan *Dashboard*

### 3.3.5 Implementasi Tampilan *Jadwal Latihan*

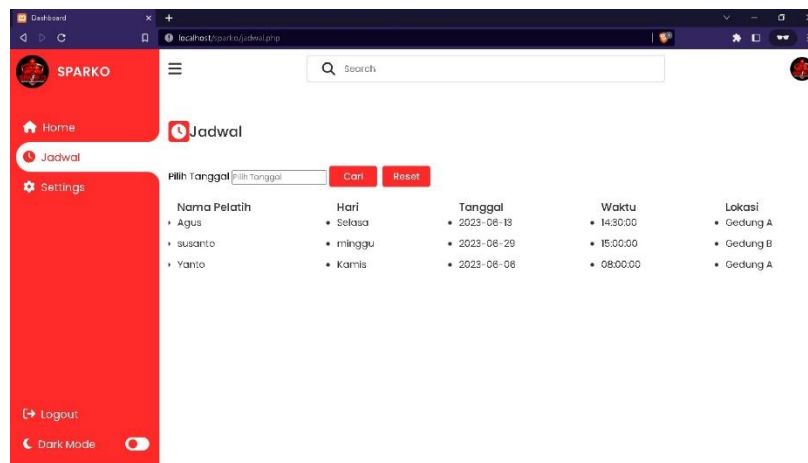
Pada tampilan *Jadwal Latihan* anggota bisa melihat kapan pelatihan dimulai dan siapa yang akan melatih



**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 01, No. 01, Juni 2023**  
**ISSN 9999-9999 (media online)**  
**Hal 11-18**



**Gambar 9.** Tampilan Menu Jadwal Latihan



**Gambar 10.** Tampilan Menu Jadwal Latihan

## 4. KESIMPULAN

1. Dengan di buatnya sistem website ini calon anggota baru tidak perlu menunggu waktu lama lagi untuk mendaftar.
2. Dengan dibuatnya sistem website ini dapat membantu pengurus SPARKO dalam mengelola data dan menyimpan data secara update dan realtime.

## REFERENCES

- Aulia Reta Faulina, (2023), Apa itu UML? Ini Pengertian, Fungsi, dan Contohnya, <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-uml/>. Diakses tgl 25 Mei 2023.
- Endah Wiji Lestari, dan Nanda Yustie Mirchandini, 2019. *Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Baru Pada Palang Merah Indonesia (PMI) Jakarta*, *Jurnal Komputer dan Informatika* Volume XXI No. 2.



**JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**  
**Volume 01, No. 01, Juni 2023**  
**ISSN 9999-9999 (media online)**  
**Hal 11-18**

- Ichsan Pratama. (2023) Spartan Komando (Sparko) : Komunitas Olahraga Karya Prajurit Kopassus <https://militer.id/spartan-komando-sparko-komunitas-karya-prajurit-kopassus/>. diakses tgl 09 Mei 2023.
- Kezaldo, dan Sony Abriantoro, 2021, *Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Anggota BEM Berbasis Web di Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi*, *Journal Of Computer & Informatin Technology* Vol. 2 No.1
- Muhammad Robith Adani, (2021), Pengertian Sistem Informasi dan Cara Penerapannya, <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-sistem-informasi/>, diakses tgl 23 Mei 2023.
- W. Hanjarwadi, (2020), Bugar Kuat ala Prajurit Sparta, <https://majalahpajak.net/bugar-kuat-ala-prajurit-sparta>, diakses tgl 09 Mei 2023.