

MANAJEMEN MEDIA INFORMASI HEWAN REPTIL (ULAR) MELALUI PEMBANGUNAN ALBUM ELEKTRONIK

Ari Anggarani¹,

ari.anggarani@esaunggul.ac.id

Dosen FE Universitas Esa Unggul *Jl. Arjuna Utara No. 9 Tomang Tol Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510*

Malabay²

malabay@esaunggul.ac.id

Dosen Fasilkom Universitas Esa Unggul, *Jl. Arjuna Utara No. 9 Tomang Tol Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510*

Erwan Baharudin³

erwan.baharudin@esaunggul.ac.id

Dosen Fikom Universitas Esa Unggul *Jl. Arjuna Utara No. 9 Tomang Tol Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510*

Abstrak

Indonesia merupakan wilayah dengan kekayaan fauna yang sangat beraneka ragam. Di antara fauna yang tersebar di Wilayah Indonesia banyak sekali yang sangat menarik untuk diketahui khususnya hewan reptil dalam hal ini ular. Seiring dengan kemajuan sains dan teknologi, penelitian mengenai hewan ini telah banyak dilakukandan dalam rangka menertibkan pendokumentasian secara terulis atau gambar maka diperlukan suatu media informasi untuk ketertibannya, adapun media informasi tersebut dibangun dalam bentuk suatu album elektronik dan melalui suatu kegiatan penelitian dengan metoda kualitatif deskriptif serta pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan paradigma *waterfall*. Hasil dari penelitian ini akan melahirkan media album elektronik yang bermanfaat untuk membantu memberikan informasi secara komunikatif, adapun proses bisnis album ini akan memperlihatkan klasifikasi hewan reptil ular yang terbagi atas dua sisi yaitu dilindungi dan tidak dilindungi, yang masing-masing mempunyai dua bagian dalam konteks **berbisa (beracun) dan tidak berbisa (tidak beracun) sesuatu**, media album elektronik akan berbasis web untuk memudahkan pengguna melakukan penelusuran informasi tersebut.

Kata Kunci:Manajemen, Informasi, Reptil,Album Elektronik

PENDAHULUAN

Negeri Indonesia tercinta merupakan wilayah dengan kekayaan fauna yang sangat beraneka ragam. Di antara fauna yang tersebar di Wilayah Indonesia banyak sekali yang sangat menarik untuk diketahui khususnya hewan reptil dalam hal ini ular. Seiring dengan kemajuan sains dan teknologi, penelitian mengenai hewan ini telah banyak dilakukandan dalam rangka pencarian obat atau kecintaannya terhadap fauna untuk dapat mengetahui manfaatnya.

Kelestarian fauna reptil dalam hal ini di fokuskan pada ular, dikarenakan hewan ini

memiliki sesuatu yang unik, disamping keunikan yang dimiliki antara lain unik dari sisi hewan yang sangat berbahaya yang memiliki **bisa (racun)** dan ada juga yang tidak berbisa namun mempunyai ciri khas yang tidak kalah bahayanya seperti **melilit** hingga mangsa atau lawannya tidak berdaya.

Beberapa tinjauan informasi atau berita bahwa hewan ini sangat membantu dari sisi dunia **kesehatan** dan dunia pengetahuan, selain itu sekedar informasi ada suatu wadah komunitas yang membantu pelestarian hewan ini yang sering dikenal komunitas reptil, dalam

rangka ikut berperan melestarikan hewan yang beberapa klasifikasinya masuk katagori dilindungi dan dalam rangka menertibkan pendokumentasian data sebagai informasi yang bersifat mudah didapat secara cepat dan akurat maka diperlukan suatu media elektronik, media elektronik ini berbentuk album yang berisikan segala informasi yang berhubungan dengan hewan reptil ular.

Permasalahan

Manajemen Media Informasi Hewan Reptil (Ular) Melalui Pembangunan Album Elektronik akan sangat bermanfaat untuk informasi kepada masyarakat, namun permasalahan tetapa antara lain:

1. Bagaimana memberikan informasi kepada masyarakat secara rinci tentang hewan reptil ular ?
2. Bagaimana masyarakat pemelihara dan pecinta hewan reptil dapat memberikan informasi kepada masyarakat lainnya dengan mudah dan akurat untuk berbagi informasi ?
3. Bagaimana membangun album elektronik yang *user friendly* sebagai upaya media informasi?

Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini menampilkan suatu bentuk model rancangan dan aplikasi album elektronik berbasis web.

Keutamaan Penelitian

Terbentuknya media album elektronik yang berbasis web dapat mempermudah masyarakat awam, pecinta dan pemelihara mengetahui dan berbagi informasi seputar hewan reptil ular secara cepat dan akurat. Disisi lain dapat digunakan sebagai acuan untuk album hewan lainnya dengan tujuan pelestarian fauna.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Manajemen

Manajemen adalah suatu kegiatan organisasi, sebagai suatu usaha dari sekelompok orang yang bekerjasama dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu yang mereka taati

sedemikian rupa sehingga diharapkan hasil yang akan dicapai sempurna, yaitu efektif dan efisien. Dengan demikian manajemen melibatkan berbagai elemen organisasi baik internal, eksternal, sarana, prasarana, alat, barang, maupun fungsi dan kedudukan (jabatan) dalam organisasi yang diatur sedemikian rupa dalam mencapai tujuan organisasi. (Salam, 2007). Manajemen adalah proses pengaturan, pengurusan dan pengelolaan dengan memanfaatkan orang lain dalam pengelolaan sumberdaya untuk pencapaian suatu tujuan. (Nawawi, 2008).

Makna Manajemen

1. Manajemen sebagai Proses Kegiatan

Manajemen diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dimulai dari merencanakan, melaksanakan serta mengkoordinasikan apa yang direncanakan sampai kegiatan mengawasi/mengendalikan agar sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

2. Manajemen sebagai Ilmu dan Seni

Manajemen sebagai suatu ilmu karena telah dipelajari sejak lama dan telah diorganisasikan menjadi suatu teori. Manajemen sebagai suatu seni, dalam mencapai tujuan diperlukan kerjasama dengan orang lain. Hakekatnya ada kegiatan mengatur/ managing, untuk mengatur diperlukan suatu seni, bagaimana mengatur orang lain melakukan pekerjaan untuk mencapai tujuan bersama.

3. Manajemen sebagai suatu Profesi

Manajemen sebagai profesi adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang. Manajer dengan menggunakan keahlian tertentu. Profesionalisme manajemen dikategorikan dalam suatu profesi yang memang membutuhkan keahlian tertentu serta posisi dan keahliannya diakui masyarakat.

Pemahaman Reptil

Reptil memiliki kulit bersisik tanpa kelenjar, bulu, rambut atau kelenjar susu seperti

pada mamalia. Tidak seperti ikan, sisik reptil tidak saling terpisah. Warna kulit beragam, dari warna yang menyerupai lingkungannya sampai warna yang membuat reptil mudah terlihat. Semua reptil tidak memiliki telinga eksternal. Pada sebagian besar reptil terdapat perbedaan antara jantan dan betina yaitu pada ukuran dan bentuk, maupun warna tubuh dewasa.

Ular adalah reptil yang tidak memiliki kaki, kelopak mata, atau telinga eksternal. Seluruh tubuhnya tertutup oleh sisik. Jumlah, bentuk dan penataan sisik ular dapat digunakan untuk mengidentifikasi jenis ular. Ukuran tubuh ular berkisar dari 10 mm sampai 10 m. Ular terpanjang berasal dari famili Pythonidae. Sebagian besar ular berukuran antara 45-200 cm, dan 10-20% dari panjang tersebut adalah panjang ekor.

Definisi Teknologi Informasi (TI) :

✚ Menurut Turban, et.al.(1999:19) TI didefinisikan sebagai **“aspek teknologi dari Sistem Informasi, meliputi hardware, software, database, jaringan (network).”**

Komponen utama TI meliputi :

- Perangkat keras (*hardware*)
- Perangkat lunak (*software*)
- Basis data (*database*)
- Jaringan (*network*)

✚ Sedangkan menurut James A. Senn (1995:12) TI didefinisikan sebagai **“berbagai peralatan dan kemampuan yang digunakan untuk menghasilkan, menyimpan dan menyebarkan informasi”**

James A. Senn mengidentifikasi 3 (tiga) komponen utama TI :

- Sistem komputer
- Jaringan komunikasi data
- *Know-how*

✚ Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa TI adalah **“aspek teknologi dari system informasi yang mencakup peralatan-peralatan dan kemampuan-kemampuan untuk meng-**

hasilkan, menyimpan dan menyebarkan informasi”

Komponen TI :

- Sistem Komputer
- Jaringan komunikasi data
- *Know-how*

Pengertian Sistem

- Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. (*Sutarman, 2012*)
- Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan , berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (*Jogiyanto, 2009*)
- Sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. (*Agus Mulyanto, 2009*)
- Sistem dalam bidang sistem informasi sebagai “sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerjasama, untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima proses *input* serta menghasilkan *input* dalam proses transformasi yang teratur. (*Agus Mulyanto, 2009*)
- Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan dan berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (*Andri Kristanto, 2008*)

Pengertian Analisis Sistem

Analisis sistem dapat diartikan sebagai suatu proses untuk memahami sistem yang ada, dengan menganalisa jabatan dan uraian tugas (*business users*), proses bisnis (*business proses*), ketentuan atau aturan (*business rule*), masalah dan mencari solusinya (*business problem and business solution*), dan rencana-

rencana perusahaan (*business plan*). (Yakub, 2012).

Didalam tahapan analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem sebagai berikut :

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis. Menurut, (Yakub, 2012)

Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah berupa penggambaran perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi". Secara garis besar tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem, dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat. (*Jurnal CCIT, 2007 Didefinisikan Oleh Jhondan Gery Grudnitski*). Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan keahlian perancangan untuk elemen – elemen computer yang menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program computer untuk sistem yang baru. (Andri Kristanto, 2008).

Pengertian Web

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Deddy Hidayat, 2010)

Web merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan

dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah browser. (Yuhefizar, 2008)

Rekayasa Perangkat Lunak

Pembuatan perangkat lunak untuk suatu perubahan adalah penting. Proses perangkat lunak kompleks dan melibatkan banyak aktivitas. Seperti produk, proses juga memiliki atribut dan karakteristik seperti :

- *Understandability*, yaitu sejauh mana proses secara eksplisit ditentukan dan bagaimana kemudahan definisi proses itu dimengerti.
- *Visibility*, apakah aktivitas-aktivitas proses mencapai titik akhir dalam hasil yang jelas sehingga kemajuan dari proses tersebut dapat terlihat nyata/jelas.
- *Supportability*, yaitu sejauh mana aktivitas proses dapat didukung oleh CASE.
- *Acceptability*, apakah proses yang telah ditentukan oleh insinyur dapat diterima dan digunakan dan mampu bertanggungjawab selama pembuatan produk perangkat lunak.
- *Reliability*, apakah proses didesain sedikikan rupa sehingga kesalahan proses dapat dihindari sebelum terjadi kesalahan pada produk.
- *Robustness*, dapatkah proses terus berjalan walaupun terjadi masalah yang tak diduga.
- *Maintainability*, dapatkah proses berkembang untuk mengikuti kebutuhan atau perbaikan.
- *Rapidity*, bagaimana kecepatan proses pengiriman sistem dapat secara lengkap memenuhi spesifikasi.

PEMBAHASAN

Pembuatan perangkat lunak untuk album elektronik ini memperhatikan beberapa tahapan sebagai berikut :

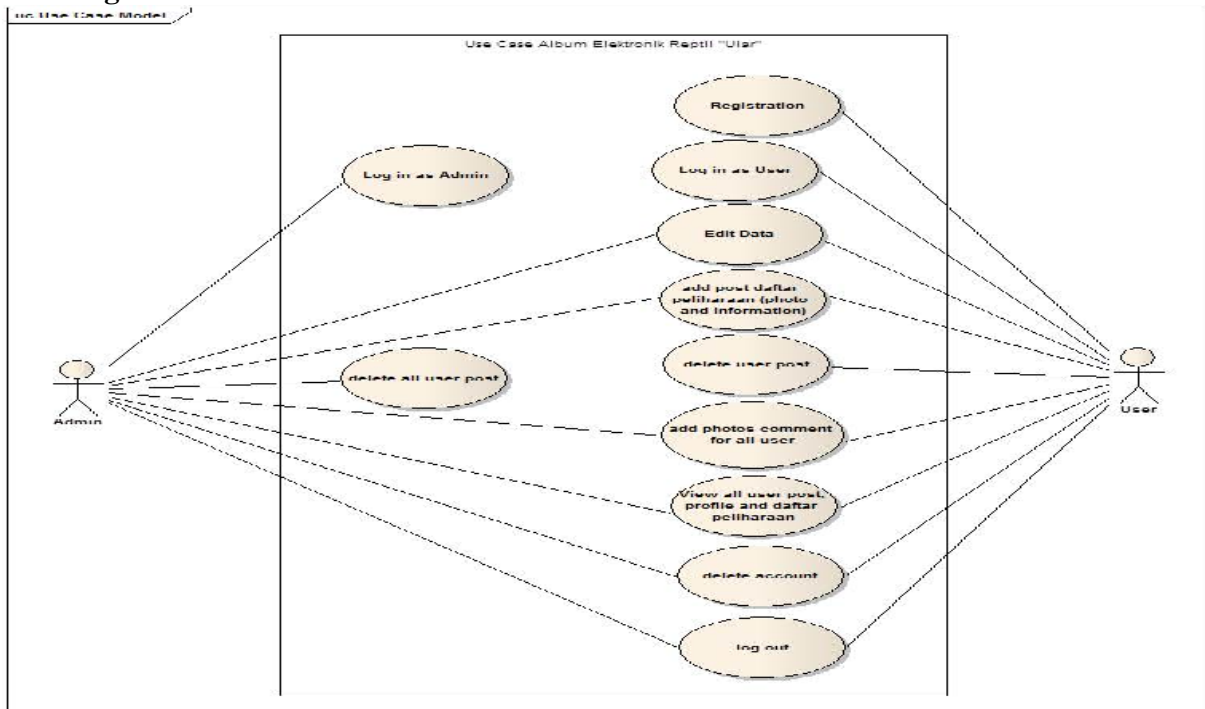
- *Understandability*, yaitu menentukan beberapa atribut pengguna dan obyek

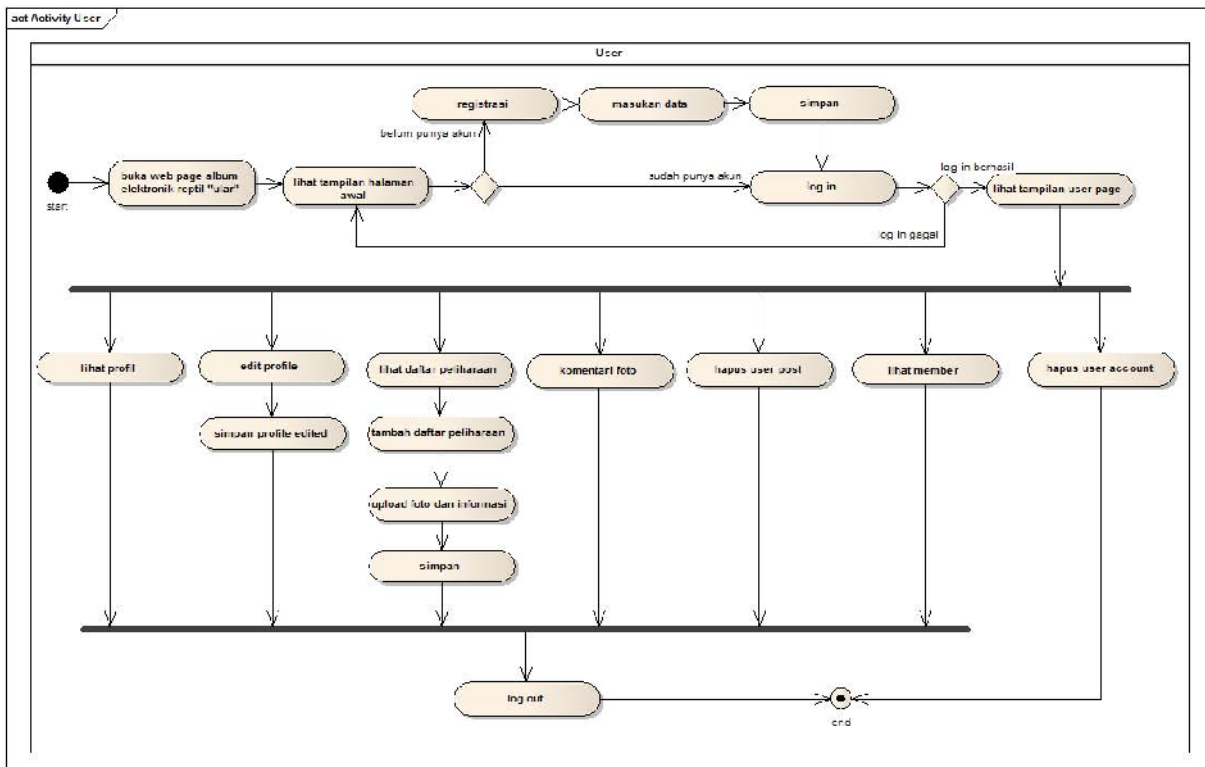
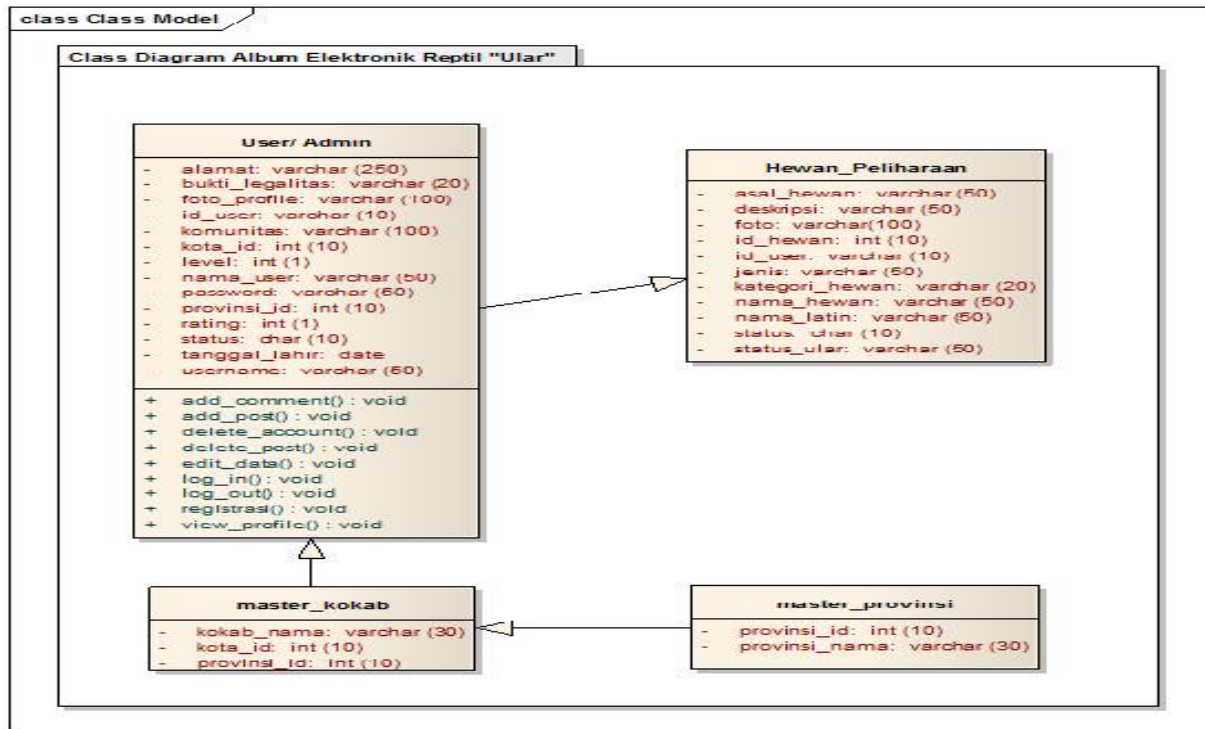
ular yang akan dimuat dalam aplikasi berdasarkan data yang didapat di lapangan.

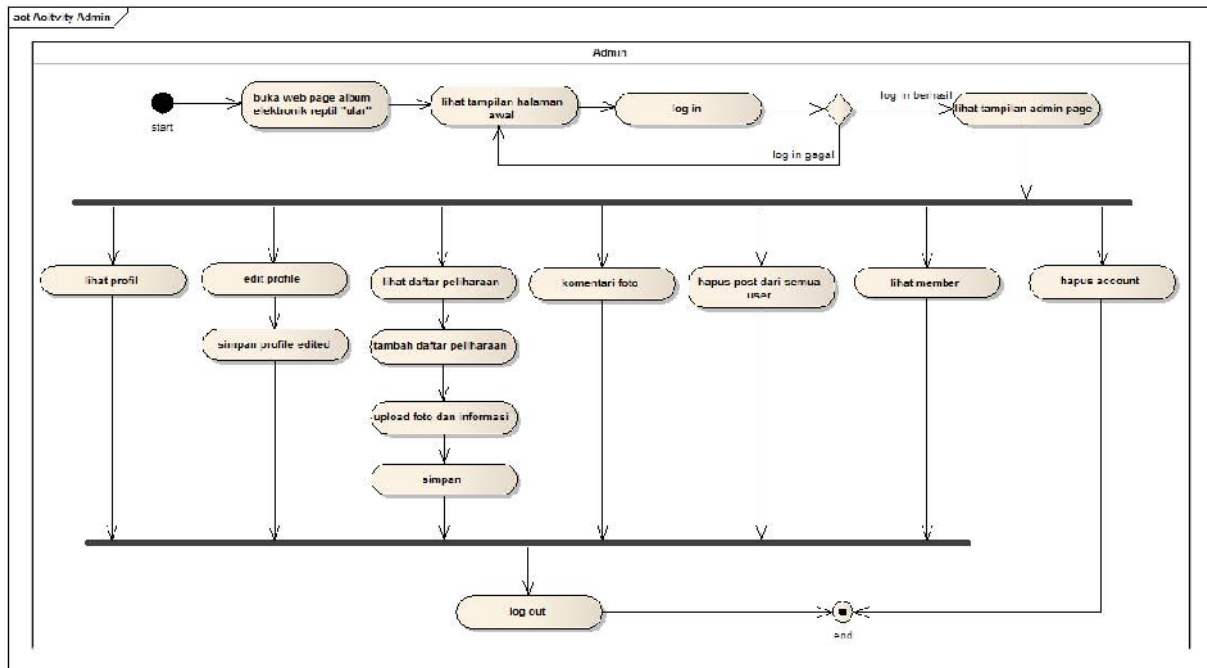
- *Visibility*, memberikan gambaran kegiatan untuk aliran dokumen pengguna dengan memperhatikan atribut yang disesuaikan.
- *Supportability*, yaitu membuat rancangan yang dibentuk dengan perangkat lunak *Enterprise Architecture* untuk beberapa diagram.
- *Acceptability*, membangun aplikasi dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan informasi nyata penggunaannya.
- *Reliability*, melakukan kajian evaluasi dokumen untuk disesuaikan pada rancangan aplikasinya.

- *Robustness*, membangun aplikasi album elektronik dengan tidak menimbulkan dampak yang merugikan penggunanya.
- *Maintainability*, mendayagunakan aplikasi dengan memperhatikan perawatan pada beberapa dokumen yang terupload dan mudah untuk di update sebagai status informasi.
- *Rapidity*, membuat aplikasi yang sarat akan muatan kesederhanaan namun tetap informatif agar tetap terjaga dokumen yang dikirim dapat lengkap tersimpan.

Rancangan Usulan







Aplikasi Usulan HOME



ANGGOTA AKTIF

MEMBER Album Elektronik Reptil "Ular"

Home / Member

Administrator
Administrator
Jakarta Reptil Lovers
Kabupaten Panglegang - Banten

Erwan Baharudin
KR.I (Komunitas Reptil Jakarta)
Kota Jakarta Barat - DKI Jakarta

FORM PENDAFTARAN

Form Pendaftaran

Nama Lengkap
Contoh : Muhammad Hatta

Email
Contoh : example@gmail.com

Tanggal Lahir
mm/dd/yyyy

Alamat
Contoh : Jalan Asia Afrika Barat No.01

Username
Contoh : muhammad_hatta

Kata Sandi
Contoh : Pa\$sw0rd

Ulangi Kata Sandi
Contoh : Pa\$sw0rd

Mendaftar Cancel

Username
[Input Field]

Password
[Input Field]

Login Daftar

BERANDA

Home Member About Pendaftaran

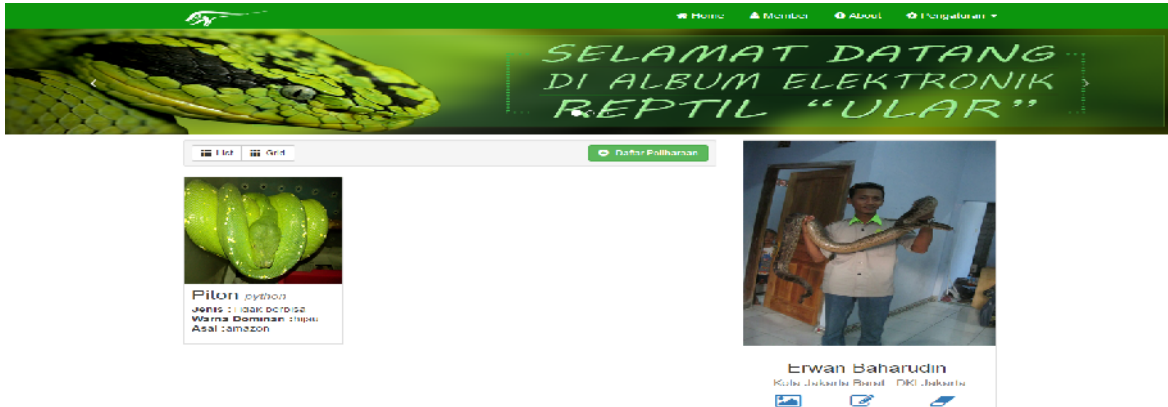
SELAMAT DATANG
DI ALBUM ELEKTRONIK
REPTIL "ULAR"

Erwan Baharudin
KR.I (Komunitas Reptil Jakarta)
MonasBukitPlus
Lihat Profil

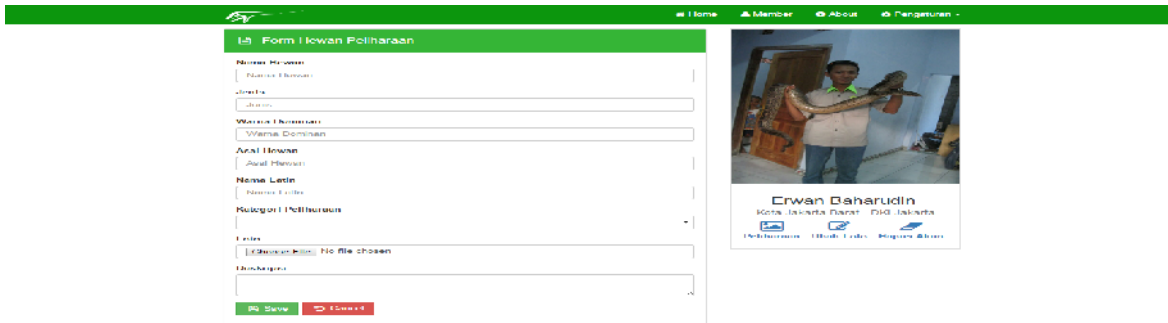
Daftar Peliharaan

Erwan Baharudin
Kota Jakarta Barat - DKI Jakarta
Peliharaan Ubah Foto Hapus Akun

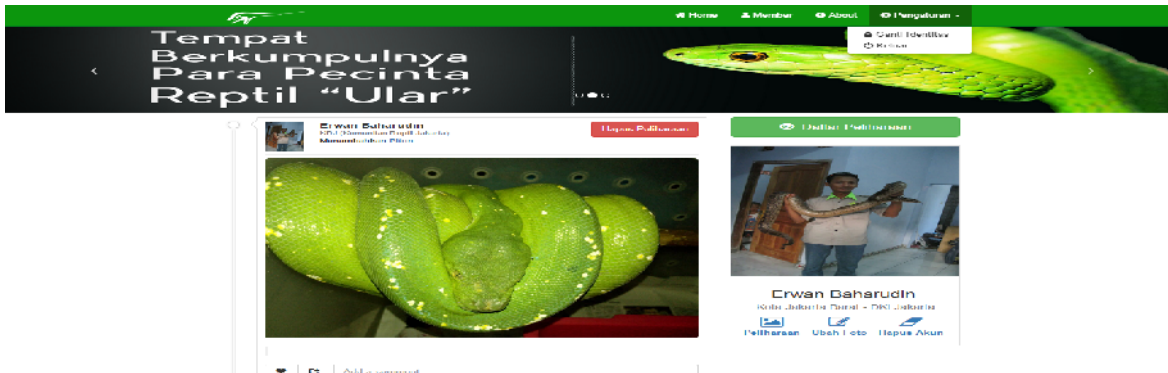
TAMPILAN HEWAN PELIHARAAN SENDIRI



TAMBAH HEWAN PELIHARAAN



DROP DOWN MENU



FORM UBAH IDENTITAS

Form Member

Nama Lengkap
Erwan Baharudin

Username
erwan

Nama Email
Erwan Baharudin

Email
erwan@uniba.ac.id

Tanggal Lahir
01/01/1985

Alamat
Jalan Wijaya Utara no 33

Kecamatan
Kec. (Kecamatan, wilayah Jakarta)

Provinsi
DKI Jakarta

Kota
Kota Jakarta Barat

Simpan

Detail Profil Member

Erwan Baharudin
KOTA JAKARTA BARAT - DKI JAKARTA

Ular

HEWAN PELIHARAAN MEMBER DAPAT TERNAK SENDIRI

Erwan Baharudin Kota Jakarta Barat - DKI Jakarta

Home / Profile / Erwan Baharudin

Ular

Detail

Jenis: 1 ekor berjenis
Warna: hijau
Asal: indonesia
Nama Latin: python

Erwan Baharudin
KOTA JAKARTA BARAT - DKI JAKARTA
Jalan Wijaya Utara no 33

Ular Yang Dimiliki

- Ular

Copyright © Album Elektronik Reptil Ular 2015

HEWAN PELIHARAAN MEMBER DAPAT MEMBELI

Erwan Baharudin Kota Jakarta Barat - DKI Jakarta

Home / Profile / Erwan Baharudin

Ular

Tidak ada ular yang ditekan

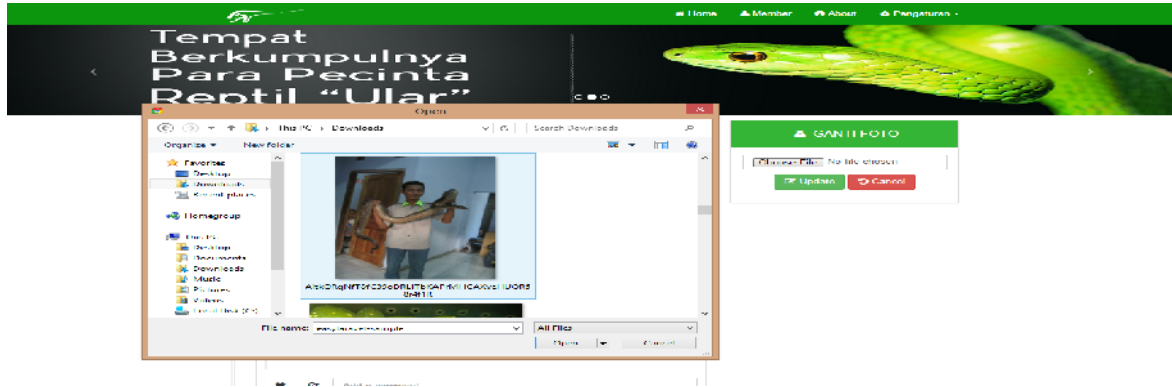
Erwan Baharudin
KOTA JAKARTA BARAT - DKI JAKARTA
Jalan Wijaya Utara no 33

Ular Yang Dimiliki

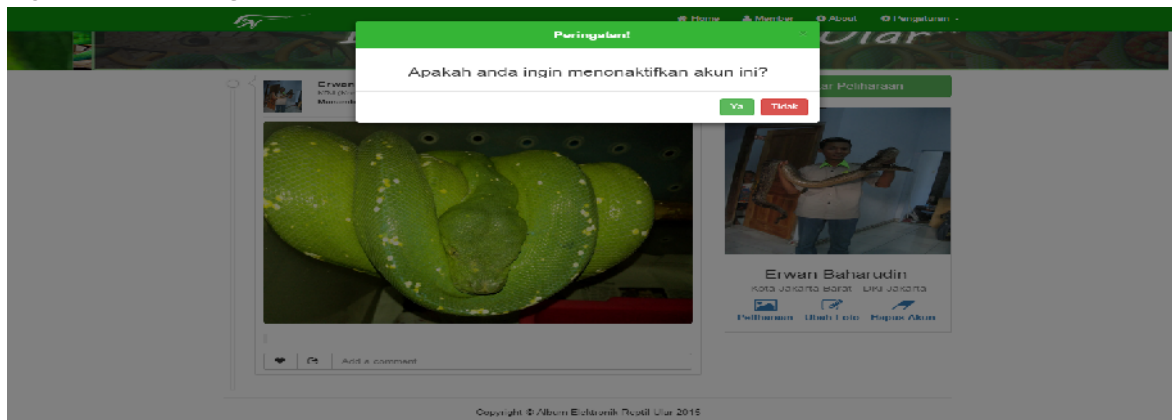
- Pilon

Copyright © Album Elektronik Reptil Ular 2015

UBAH FOTO IDENTITAS



NON-AKTIFKAN AKUN



KESIMPULAN

Dengan terbentuknya media album elektronik yang berbasis web dapat mempermudah masyarakat awam, pecinta dan pemelihara mengetahui dan berbagi informasi seputar hewan reptil ular secara cepat dan akurat. Sementara manfaat yang lain adalah dapat digunakan sebagai acuan untuk pembangunan album hewan lainnya dengan tujuan pelestarian fauna.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. (2008), *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Kencana, Prenada Media Group, Jakarta.
 Creswell, John W. (2010), *Research Design Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif dan*

Mixed, Cetakan I, PustakaPelajar, Yogyakarta.
 Hidayat, Deddy, (2010), *Definisi Sistem*, Tangerang: Jurnal Cyber Raharja.
<http://staff.pradnya.ac.id/ndari/.../materi%201%20MU.doc>, diunduh Rabu 15 April 2014.
http://didijuardi.files.wordpress.com/2008/05/pti_1.doc, diunduh Rabu 15 April 2014.
<http://alasyjaaripb.files.wordpress.com/.../penganalan-herpet>, diunduh Rabu 15 April 2014.
 Jogyanto, (2009), *Analisis dan desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
 Jurnal CCIT, (2007), Didefinisikan Oleh Jhon dan Gery Grudnitski.
 Kristanto, Andri, (2008), *Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Gava Media.

- Mustakini, (2009), *Sistem Informasi Teknologi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyanto, Agus, (2009), *Sistem Informasi Konsep Dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Adi, (2010), *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*, Yogyakarta: Andi Offset
- Oktavian, DiarPuji, (2010), *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*, Yogyakarta: Media Kom.
- Pressman, Roger S. 2010. "Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th Edition". New York: McGraw-Hill Inc.
- Senn, J. A (1998), *Information Technology In Business : Principles, Practices And Opportunities*, 2nd Ed., Prentice Hall, New Jersey.
- Soetomo, (2008), *Strategi-strategi Pembangunan Masyarakat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarman, (2012), *Buku Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Scout M, George, (2008), *Prinsip – Prinsip Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sibero, (2012), *Kitab Suci Web Programming*, Jakarta: Media Kom
- Sutabri, Tata, (2012), *Analisis Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset
- Turban, Et. Al. (1999), *Information Technology For Management – Making Connections For Strategic Advantage*, 2nd Ed., John Wiley & Sons. Inc., New York..
- Yakub, (2012), *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Yuhafizar, (2008), *10 jam Menguasai Internet: Teknologi dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.