

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Menurut KBBI, komunitas juga dapat berarti masyarakat dan paguyuban. Pada umumnya, alasan didirikannya suatu komunitas yaitu untuk menjadi wadah berkumpul sekelompok orang yang memiliki ketertarikan dan/atau hobi yang sama, sehingga kegiatan di dalamnya masih berkaitan dengan hobi yang sama tersebut. Terdapat berbagai komunitas yang bergerak di bidang tertentu, seperti komunitas yang bergerak di bidang pendidikan, olahraga, wisata dan kuliner, kesehatan, seni dan budaya, sosial, *fashion*, bisnis, religi, dan otomotif. Masing-masing komunitas tersebut terbagi menjadi beberapa macam, contohnya komunitas bidang otomotif umumnya terbagi menjadi komunitas motor dan komunitas mobil.

Komunitas mobil GranMax Luxio Club Indonesia atau yang biasa disingkat dengan nama Maxxio adalah sebuah perkumpulan atau komunitas yang bergerak di bidang otomotif yang para anggotanya merupakan pengguna dan/atau pengendara kendaraan roda empat bermerek Daihatsu GranMax dan Daihatsu Luxio. Komunitas ini awal didirikan pada tanggal 27 Februari 2011 di Jakarta. Hingga saat ini, telah terbentuk sebanyak 14 regional dan 44 *chapter* dengan banyaknya total anggota berjumlah 5.353 orang serta banyaknya anggota aktif berjumlah 1.482 orang yang tersebar di seluruh Indonesia. Dari banyaknya anggota di komunitas Maxxio ini, saat ini seluruh anggota terhimpun dalam forum *Facebook* dan *WhatsApp*, serta terdapat *Instagram* dan satu laman situs untuk mempublikasikan kegiatan komunitas Maxxio.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan secara *online* dengan Ketua Umum komunitas Maxxio, Bapak Andri Sugianto, pada forum *Facebook* dan *WhatsApp* para anggota saling berinteraksi dan menyebar informasi terkait dengan seluruh kegiatan yang diselenggarakan di komunitas.

Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada transkrip wawancara yang terdapat pada Lampiran 1. Dikarenakan anggota hanya mengandalkan forum *Facebook* dan *WhatsApp*, beberapa informasi seringkali terlewat karena menumpuknya informasi dalam satu waktu yang diakibatkan oleh banyaknya anggota yang mengirim pesan secara bersamaan, serta informasi tersebut juga kurang terorganisasi dengan baik. Sebagai contoh yaitu informasi mengenai kegiatan (*event*) yang sedang atau akan dilaksanakan, informasi mengenai tagihan uang kas, serta informasi dari pengurus yang seringkali terlewat di grup *WhatsApp* yang kurang mudah diakses. Baik anggota maupun pengurus harus mencari informasi tersebut secara manual di grup atau dengan cara bertanya langsung melalui *chat*. Begitu pula terkait informasi kegiatan, baik kegiatan nasional, kegiatan regional, maupun kegiatan *chapter* dimana informasi serta dokumentasi semua kegiatan tersebut masih tercampur menjadi satu di dalam forum media sosial. Adapun hasil kuesioner yang disebar ke total 1.482 orang anggota aktif komunitas menyatakan bahwa 3 kendala yang paling sering dialami oleh anggota yaitu informasi yang tertimbun dengan informasi lainnya, informasi yang tidak dipublikasikan pada forum umum, serta informasi yang berubah tanpa sepengetahuan anggota. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, sebanyak 81.6% anggota komunitas merasa diperlukannya suatu *platform online* baru untuk berdiskusi dan bertukar informasi, serta terdapat sebanyak 82.1% anggota komunitas memilih menggunakan *mobile application* (Android) untuk *platform online* baru tersebut.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fairus, dkk (2020) yang berjudul “Membangun Aplikasi Sistem Informasi Komunitas Motor Berbasis Android (Studi Kasus : GSX Community Boyolali-Klaten)”. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah sistem informasi yang mempermudah calon anggota komunitas dalam mengakses informasi tentang komunitas dan melakukan pendaftaran secara *online* serta dapat mempermudah pengurus komunitas dalam mengelola data anggota. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Caesar Romauli (2020) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Komunitas Musik Berbasis *Web* (Studi Kasus: Kandank Jurank Doang)”. Hasil penelitian tersebut yaitu tersedianya sistem informasi yang

mempermudah pengelolaan data baik bagi masyarakat terkait maupun bagi calon anggota komunitas musik mengenai cara pendaftaran kelas pelatihan musik (*courses*), mengenai anggota komunitas (*members*), dan mengenai kegiatan komunitas (*event*). Kemudian terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Hadi, dkk (2021) dengan judul “Implementasi *Prototype* dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis *Web*”. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah sistem informasi yang mempermudah proses pengolahan dan pengelolaan data anggota, pengelolaan data terkait kegiatan, melakukan diskusi melalui forum, dan pembuatan serta pencetakan laporan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan dan telaah pustaka yang telah dipelajari, peneliti mengusulkan penelitian untuk membangun sistem informasi komunitas berbasis Android untuk komunitas GranMax Luxio Club Indonesia atau komunitas Maxxio yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Komunitas Berbasis Android ‘MyMaxxio’ (Studi Kasus: GranMax Luxio Club Indonesia)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskannya permasalahan yaitu “bagaimana cara untuk mempermudah anggota komunitas Maxxio dalam mengakses segala informasi mengenai komunitas serta memiliki pengalaman yang lebih baik dalam berpartisipasi pada kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu merancang dan membangun sistem informasi komunitas berbasis Android yang dapat membantu komunitas Maxxio dalam mempermudah pengaksesan informasi mengenai komunitas dan informasi mengenai kegiatan yang diselenggarakan serta dapat memperbaiki

pengalaman anggota dalam berpartisipasi pada kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu seluruh anggota komunitas Maxxio dapat dengan mudah mencari dan mengakses informasi yang berkaitan dengan komunitas dan kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas serta dapat berpartisipasi dalam kegiatan komunitas dengan menggunakan aplikasi MyMaxxio.

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan-batasan masalah pada penelitian ini:

1. Perancangan perangkat lunak dibatasi hanya untuk perangkat berbasis Android dengan menggunakan metode *Prototype* sebagai metode pengembangan perangkat lunak.
2. Penelitian menggunakan studi kasus pada komunitas GranMax Luxio Club Indonesia atau yang lebih umum disebut komunitas Maxxio.
3. Perangkat lunak akan dibangun untuk sisi pengguna sebagai anggota komunitas Maxxio dimana akan memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi mengenai uang kas, informasi mengenai kegiatan komunitas, dan melakukan partisipasi pada kegiatan komunitas.
4. Data pendukung penelitian diambil dari laman situs resmi komunitas GranMax Luxio Club Indonesia atau komunitas Maxxio yaitu granmaxluxio.com.

1.6 Luaran Penelitian

Penelitian ini menghasilkan luaran atau produk berupa suatu sistem informasi komunitas atau aplikasi berbasis android bernama 'MyMaxxio' untuk komunitas Maxxio atau GranMax Luxio Club Indonesia yang mampu menjadi solusi untuk mempermudah pengaksesan informasi mengenai komunitas dan

informasi mengenai kegiatan yang diselenggarakan serta dapat memperbaiki pengalaman anggota dalam berpartisipasi pada kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan dengan banyaknya bab yaitu 5 buah, dimana penjelasannya dapat diuraikan di bawah ini.

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini, dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah pada penelitian, batasan masalah pada penelitian, luaran penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, diuraikan teori-teori yang menjadi dasar pada penelitian ini. Selain itu, bab ini juga memberikan uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dan yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini, metode-metode yang dilakukan di penelitian ini dijelaskan seperti tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian, alur penelitian yang digambarkan dengan diagram, serta jadwal pelaksanaan penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, hasil penelitian diuraikan berdasarkan pembahasan mengenai komunitas sebagai objek penelitian, hasil analisis sistem berjalan, perancangan sistem usulan, hingga implementasi.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, terdapat kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dalam penelitian ini, serta terdapat saran untuk penelitian lainnya, khususnya penelitian-penelitian yang serupa.