

MEDIA INFORMASI DAN FORUM KOMUNITAS AIRSOFTGUN FAST JAMBI

Ezrifal Sany¹, Ihwan Kurnia Baiturahman²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika STMIK Nurdin Hamzah, Jambi 36121
e-mail :ezrifalsany@yahoo.com, ihwankurnia48@gmail.com

Abstract: *As one part of the field of Community Airsoftgun FAST (Freelancer Airsoft Spring Team) Jambi airsoftgun sports information is required. It requires the media information in the Community Airsoftgun FAST (Freelancer Airsoft Spring Team) Jambi felt still less effective and efficient. Given the many obstacles in sports mensosialisakan airsoftgun, we analyze the form of study in one of the Community Airsoftgun FAST (Freelancer Airsoft Spring Team). The results of the study are needed Airsoftgun Community information media FAST (Freelancer Airsoft Spring Team), the input data is that the data members, photos, videos, units, scheduled to play, and the output is the result of photo documentation, video, data members, playing schedule, the unit used , By leveraging Web Programming as a programming language and SQL for data storage, built a new system in the form of Media Information and Community Forum Airsoftgun FAST Jambi, conclusions can be drawn after the writing of this report is produced a system that can assist in promoting airsoftgun community.*

Keywords: *Web Programming, Community Airsoftgun, FAST Jambi.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada zaman seperti sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, segala sesuatu mengharuskan untuk kita menggunakan teknologi untuk mempermudah kegiatan maupun mengakses informasi. Teknologi sudah merambah disegala bidang termasuk dalam dunia olahraga dan hobi, salah satunya adalah olahraga airsoftgun. Airsoftgun adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut airsoftgun. Airsoftgun diciptakan untuk memenuhi penggemar senjata (positif) untuk mengalami pengalaman menembakkan senjata yang relatif aman untuk pengguna individu dan pengaplikasian strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan/skirmish (war game) jika dalam suatu komunitas.

Setiap komunitas yang baik dan bertanggung jawab selalu memiliki kode etik tersendiri, namun memiliki kesamaan prinsip demi keamanan dan kelangsungan hobi ini sendiri. Hobi ini termasuk hobi unik yang berbeda dengan hobi-hobi lainnya. Walaupun menyerupai bentuk aslinya, airsoftgun tetaplah merupakan sebuah mainan. Rancangan dan mekanisme dari airsoftgun sangatlah berbeda dengan senjata aslinya. Selain material yang digunakan, sistem penggeraknya dirancang hanya sebagai mainan untuk koleksi ataupun olahraga (perang-perangan) saja. Rata-rata airsoftgun standar pabrik

menghasilkan energi sebesar 1 joule, dengan kecepatan lesat BB (Ball Bullet) sekitar 280fps sampai 330fps (antara 90m/detik sampai 100m/detik). FAST (Freelancer Airsoft Spring Team) ini dibentuk untuk mengakomodasi penggemar hobi airsoftgun khususnya di Jambi agar tersalurkan. Namun, peminat olahraga airsoftgun sangat sedikit khususnya di kota Jambi. Selain itu, forum komunikasi masih kurang memadai untuk melakukan diskusi, sedangkan untuk voting menentukan jadwal skirmish masih dilakukan melalui komentar pada grub facebook. Dengan demikian komunitas FAST Jambi membutuhkan media informasi dan forum komunitas airsoftgun untuk mempromosikan tentang kegiatan positif yang di lakukan komunitas FAST Jambi. Dengan adanya media promosi ini di harapkan komunitas ini memiliki banyak anggota dan sebagai sarana sosialisasi untuk mengenal airsoftgun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Informasi

Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu samalain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target. Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui

informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual [WID15].

2.2 Pengertian Forum

Forum adalah sebuah sarana komunikasi untuk sebuah komunitas, sama halnya seperti *Social 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 atau bisa diartikan sebagai tempat untuk berinteraksi bagi para anggotanya. Dimana dengan adanya kategori pembahasan di tiap-tiap forum bisa mempermudah para anggota dalam mencari sebuah informasi. Forum juga suatu sarana untuk mencari informasi yang bisa di katakan lebih lengkap dan lebih detail, forum juga dapat di gunakan sebagai tempat untuk berdiskusi. Dengan adanya forum, maka dapat saling berinteraksi satu sama lain dengan anggota yang ada di forum [IND15].

2.3 Pengertian Komunitas

Secara umum, definisi komunitas adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membantu satu organisasi yang memiliki kepentingan bersama. Komunitas dapat bersifat teritorial atau fungsional. Selain itu istilah komunitas dapat merujuk pada arti warga dalam sebuah kota, desa atau bahkan negara. Seperti yang kita ketahui warga perkotaan juga mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk dapat

tinggal dan hidup di kota tersebut. Berbicara mengenai komunitas secara umum kita langsung beripikiran bahwa komunitas itu adalah sekumpulan orang-orang yang berkumpul karena memiliki visi dan misi yang sama. Beberapa ahli juga berbicara mengenai pengertian komunitas sebagai berikut [PEL15]:

Pengertian Komunitas Menurut Para Ahli

1. George Hillery Jr
"Komunitas adalah sekumpulan orang yang hidup di satu wilayah dan memiliki ikatan untuk melakukan interaksi satu sama lain".
2. Christensson dan Robinson
"Komunitas adalah orang-orang yang hidup di suatu daerah yang secara geografis itu terbatas, mereka melakukan komunikasi satu dengan yang lain dan memiliki ikatan batin antar sesama yang tinggal disitu dan dengan wilayah tempat tinggalnya tersebut"
3. Fairi
"Komunitas merupakan sebuah hasil dari berkumpulnya masyarakat dalam jumlah kecil dan terlibat dalam tempat yang sudah ditentukan"
4. Vanina Delobelle
"Komunitas merupakan sarana berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat", komunitas dibentuk berdasarkan 4 faktor yaitu:
 - a. Keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat
 - b. Basecamp atau wilayah tempat dimana mereka biasa berkumpul
 - c. Berdasarkan kebiasaan dari antar anggota yang selalu hadir
 - d. Adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatunya.

2.4 Pengertian Airsoftgun

Airsoftgun merupakan mainan replika senjata dengan skala lebih kecil sampai skala 1:1, sedangkan pelurunya disebut BB (*Ball Bullet*) dari bahan plastik dan tidak mematikan. Pada dasarnya, *airsoftgun* digerakkan oleh hembusan udara yang dihasilkan oleh piston yang digerakkan oleh pengokang pada jenis *spring gun* (SPG), oleh motor yang digerakkan oleh baterai pada jenis *electric gun* (AEG: *Automatic Electric Gun*) atau hembusan gas (*freon*) pada jenis *Gas Blowback Gun* (GBB). Hembusan udara tersebut memutar BB bulat berukuran 6mm dalam laras *airsoftgun* agar laju BB tersebut bisa semakin akurat, Fasilitas ini dinamakan

fasilitas Hop-Up yang sudah banyak diadaptasi oleh mainan *airsoftgun* [INF15].

2.5 FAST Jambi

FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) merupakan komunitas penggemar *airsoftgun* khususnya yang berdomisili di Jambi. FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) dibentuk untuk mengakomodasi penggemar *airsoftgun* khususnya di Jambi agar tersalurkan dengan menjunjung tinggi prinsip RSSF (*Responsible Smart Safe Fun*). FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) didirikan pada tanggal 17 Agustus 2013 dan hanya memiliki 5 orang anggota. Untuk saat ini komunitas FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) telah memiliki sekitar 50 orang anggota aktif. Pada komunitas ini bisa saling berbagi pengalaman, bermain bersama dengan tujuan mencari *fun* bukan untuk MENYAKITI sesama teman. FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) tidak ada kaitan dengan kegiatan di luar hobi dan melarang segala hal yang melanggar hukum, undang - undang, aturan norma dan agama.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis kebutuhan

Analisis suatu aplikasi merupakan suatu proses yang harus dilakukan dalam perancangan dan implementasi suatu perangkat lunak untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan atau hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga dapat diadakan perbaikan. Tahap analisis merupakan tahap yang paling penting, karena kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan terjadinya kesalahan pada tahap selanjutnya. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu metode yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan aplikasi Pemograman Web pada FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).

Metode pembangunan aplikasi yang digunakan adalah metode analisis berarah objek. Pada metode ini, pendekatan *object oriented* ini memungkinkan komponen dari program dapat dipakai ulang sehingga mempermudah dalam pengembangan sistem selanjutnya serta program yang dihasilkan pun makin berkualitas baik. Aplikasi yang dibangun dengan pendekatan ini mudah dalam perawatan karena strukturnya mengalami proses *inheritance*. Sehingga teknologi dengan pendekatan *object oriented* dapat mengurangi efek

samping atau resiko ketika terjadi perubahan pada struktur.

3.2 Kebutuhan Masukan

Untuk proses masukan di butuhkan data-data yang saling mendukung antara lain:

1. Data Anggota
Merupakan data pribadi anggota komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
2. Data Jadwal Bermain
Data waktu dan tanggal bermain serta lokasi yang di gunakan komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
3. Data Foto
Merupakan data dokumentasi yang diabadikan melalui foto pada komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
4. Data Lokasi
Data lokasi bermain komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
5. Data Daftar Unit
Data jenis unit apa saja yang di gunakan pada komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
6. Data Skenario
Skenario yang ada pada permainan *airsoftgun*.
7. Data Berita Utama
Merupakan data yang akan dijadikan berita utama atau artikel untuk mengisi halaman utama pada website.
8. Data Video
Merupakan video hasil dokumentasi pada komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
9. Data Voting
Data yang digunakan untuk melakukan voting untuk menentukan dimana kegiatan *skirmish*.
10. Data Komentar
Data yang digunakan untuk mengomentari artikel atau berita utama.

1.3 Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses pengimputan data-data yang diambil dari komunitas *airsoftgun* FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*) antara lain data-data anggota, jadwal, lokasi, skenario, unit, vodo, voting, komentar dan foto-foto dokumentasi komunitas tersebut.

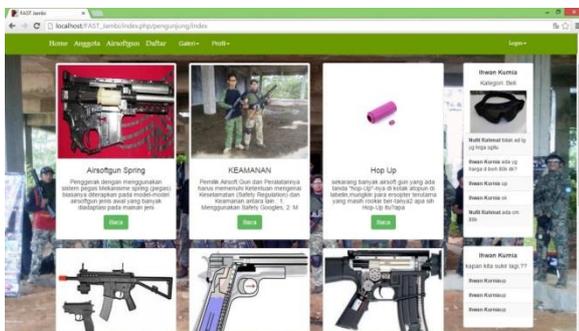
1.4 Kebutuhan Keluaran

Kebutuhan yang dikeluarkan berupa informasi jenis-jenis unit yang ada pada airsoftgun, anggota, jadwal skirmish, lokasi, anggota, video, hasil voting, komentar pada berita utama dan foto-foto dokumentasi komunitas airsoftgun FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).

1.5 Hasil Aplikasi

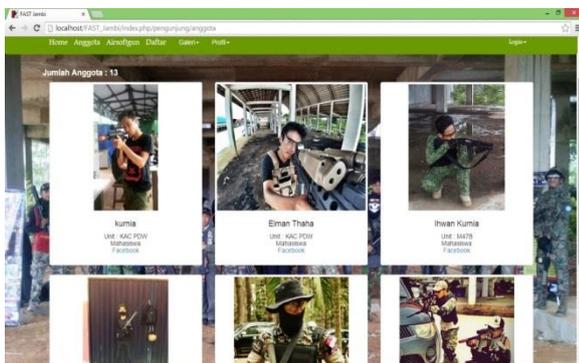
1. Halaman Tampilan Utama

Tampilan utama merupakan halaman yang pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan, halaman ini berisi tentang data-data artikel, form untuk login anggota, dll. Berikut adalah tampilannya:



2. Halaman Anggota

Halaman anggota ini berisi tentang nama-nama anggota komunitas airsoftgun FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.2 Halaman Anggota

3. Halaman Profil

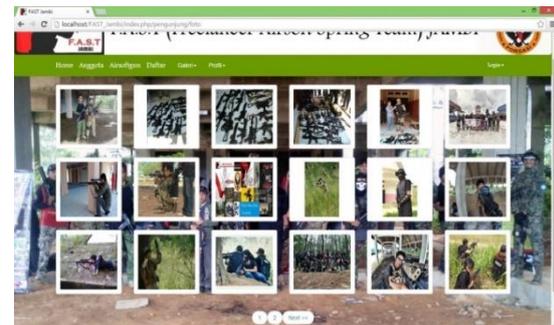
Halaman profil ini berisi tentang komunitas airsoftgun FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.3 Halaman Profil

4. Halaman Galeri

Halaman galeri ini berisi foto-foto hasil dokumentasi komunitas airsoftgun FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Halaman Galeri

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dalam tugas akhir, sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan perancangan media informasi berbasis web dimana perancangan ini dibangun dengan menggunakan prinsip desain yang baik, diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat pengunjung untuk mengakses website forum komunitas airsoftgun FAST (*Freelancer Airsoft Spring Team*).
2. Dengan adanya media informasi berbasis web yang telah dibangun ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan

mempromosikan komunitas airsoftgun FAST
(Freelancer Airsoft Spring Team) secara cepat
dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- [IND15] Indonesia,Engineering,
<http://www.engineerindonesia.org/showthread.php?Tid=9>,
diakses tanggal 27 Februari 2015.
- [INF15] Info, Airsoftgun,
<http://airsoftguninfo.blogspot.com/2010/03/penjelasan-tentang-airsoft-gun.html>, diakses tanggal 27 Februari 2015.
- [MME13] M Meilan Anastasia, “Trik Menguasai Php + JQuery berbasis Linux dan Windows” Lokomedia, 2013.
- [PEL15] Pelajar, Dunia,
<http://www.duniapelajar.com/2014/07/30/pengertian-komunitas-menurut-para-ahli/>, diakses tanggal 27 Februari 2015.
- [PRA14] Prasetyo, Adhi, “Buku Sakti Webmaster” Mediakita, 2014.
- [WID15] Widuri,
http://widuri.raharja.info/index.php?title=Media_Informasi, diakses tanggal 27 Februari 2015.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Ezrifal Sany, ST, M.Kom
TTL : 01 Juni 1981
NIDN : 1001068103
Pend. Terakhir : Strata 2
Bidang Keahlian : Komputer Grafik
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Nama : Ihwan Kurnia Baiturahman
TTL : Kelagian, 19 November 1993

NIDN : -
Pend. Terakhir : S1 (Teknik Informatika)
Bidang Keahlian : Pemrograman Web
Jabatan Fungsional : -