

LAPORAN
“ APLIKASI WEB LOMBA “



Oleh :

Kelompok 4

Muhammad Ardan	(1202172055)
Hamdan Dzikrurrobi	(1202174252)
Khofifah Rachma Prabawati	(1202174086)
Raden Hasna Fadhillah	(1202170000)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2019**

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
BAB II.....	6
ISI.....	6
2.1. Solusi.....	6
2.2 Use Case Diagram.....	6
2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	7
BAB III	9
PENUTUP	9
3.1 Kesimpulan	9
3.2 Saran	9
LAMPIRAN.....	10

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini yang di beri judul “ Web Aplikasi Lomba “. Penyusunan makalah ini untuk memenuhi tugas final project rekrutasi lab Enterpraise Application Development (EAD). Kami berharap laporan ini dapat menjadi contoh dan dapat membantu menambah pengetahuan bagi para pembaca, sehingga saya dapat memperbaiki bentuk maupun isi makalah ini sehingga kedepannya dapat lebih baik..

Menyadari banyaknya kekurangan untuk penyusunan laporan ini. Karena itu, kami sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca untuk melengkapi segala kekurangan dan kesalahan dari laporan ini.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu membuat laporan ini.

Bandung, 5 April 2019

Penyusun

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kami membuat Aplikasi lomba untuk lab EAD. Permasalahan di Lab EAD terjadi ketika ada anggota yang mengikuti lomba, terdapat beberapa anggota yang lain tidak mengetahui lomba yang sedang tersedia. Permasalahan ini sering terjadi sehingga dari pihak lab menghendaki sebuah perubahan yang mendasar sehingga dapat meningkatkan kualitas informasi yang diterima.

Aplikasi lomba yaitu aplikasi yang berguna untuk mendata lomba yang disediakan untuk mahasiswa mahasiswi dikarenakan permasalahan yang terjadi dalam lab EAD ketika ada lomba tidak tersebar secara luas. Dari sana mahasiswa mahasiswi kurang mendapatkan informasi mengenai lomba di bidang yang mereka inginkan. Sehingga kami ingin membuat terobosan baru dalam memecahkan masalah tersebut dengan membuat aplikasi berbasis web yang memiliki fungsi utama untuk memberikan informasi mengenai lomba.

1.2 Rumusan masalah

1. Apa yang dibutuhkan user ?
2. Bagaimana flow dari lab aplikasi lomba?
3. Bagaimana ERD dari web tersebut?
4. Apa saja fitur yang tersedia?

1.3 Tujuan

1. Mampu menjelaskan apa yang dibutuhkan user
2. Mampu menjelaskan flow dari web tersebut
3. Mampu mengetahui gambaran dari erd web tersebut
4. Mampu mengetahui fitur yang tersedia pada web Aplikasi

1.4 Manfaat

1. Lebih mudah mendapatkan informasi mengenai lomba
2. Dapat mengetahui dan mengelola minat serta bakat dari user

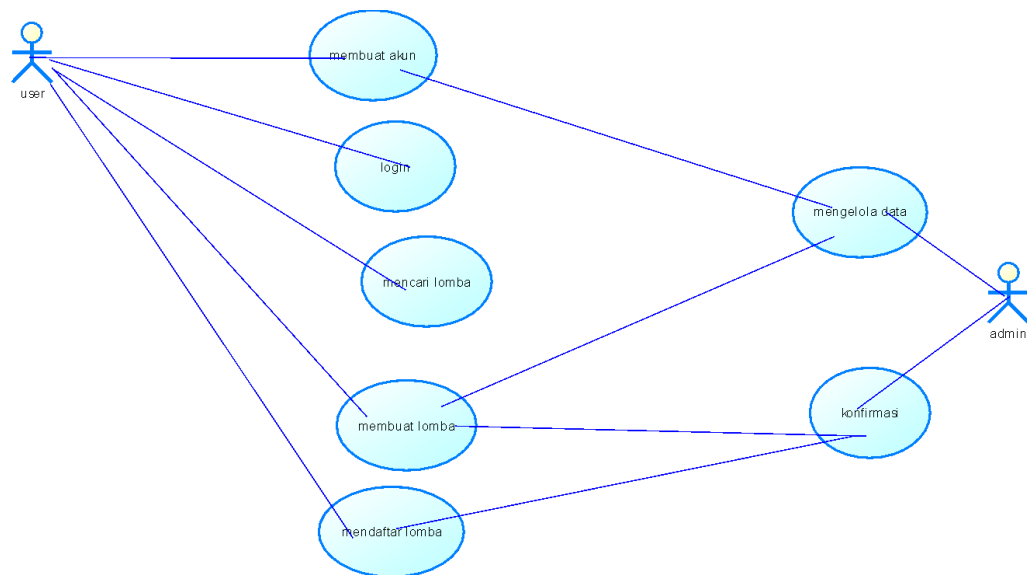
BAB II

ISI

2.1. Solusi

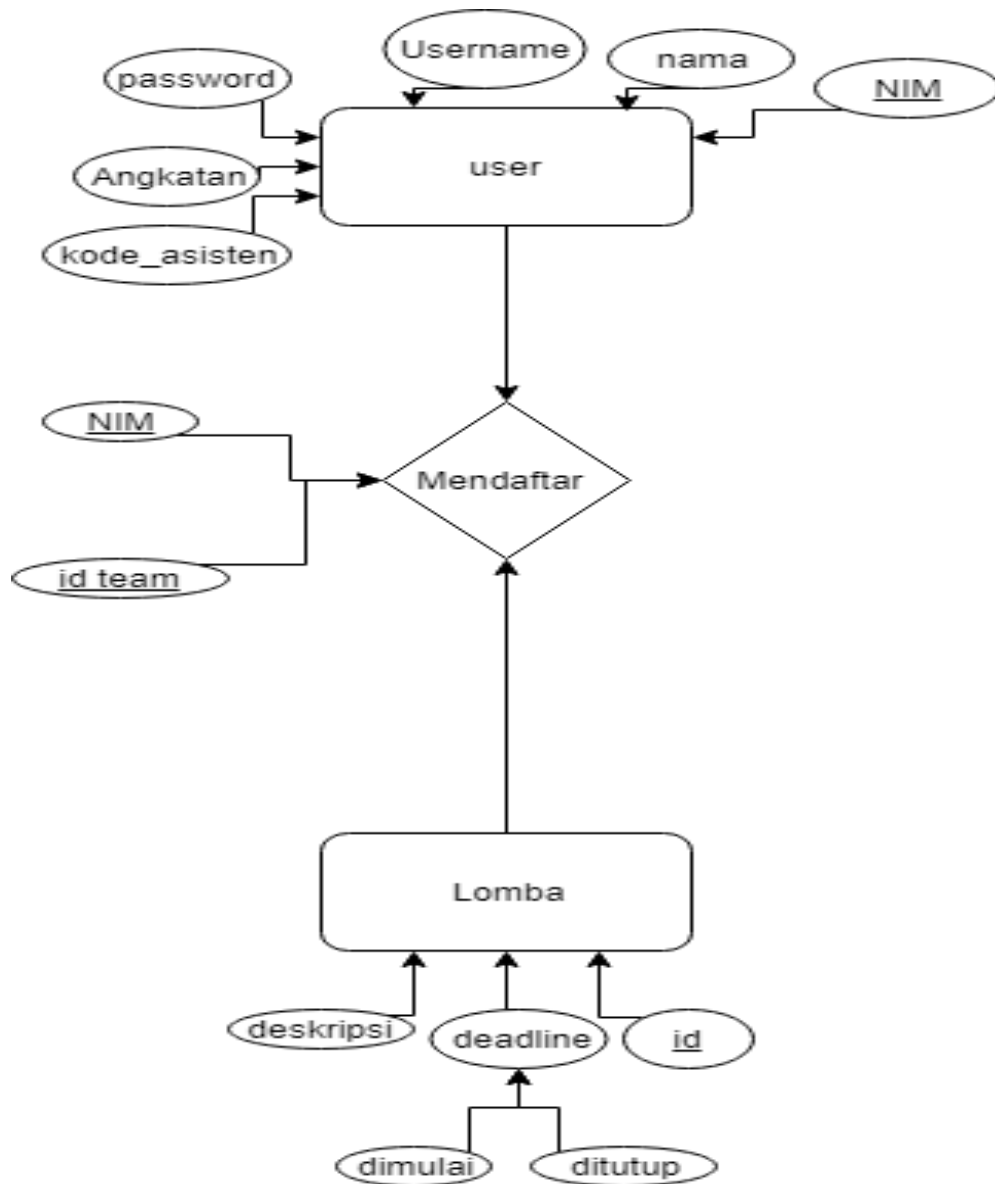
Pada kasus ini penulis membuat sebuah aplikasi berbasis *web* yang menganut *framework bootstrap* yang dapat menyelesaikan masalah dari lab EAD untuk memudahkan anggota lab dan mahasiswa untuk mengikuti kompetisi/lomba yang tersedia bagi kalangan mahasiswa. Aplikasi ini dapat digunakan berupa mendaftarkan *team* dan memasukan poster lomba. Dari segi penggambarannya, aplikasi ini sudah mampu untuk menambahkan *team* dan membuat akun yang dapat digunakan untuk login, selain itu juga dapat digunakan sesuai porsinya yakni melihat daftar *team* yang mengikuti dan juga mengedit serta menghapus team yang mengikuti lomba tersebut.

2.2 Use Case Diagram



Dapat dilihat dari gambar use case tersebut bahwa terdapat 2 aktor yaitu admin dan user. User melakukan aktivitas yaitu membuat akun, login, mencari lomba, membuat lomba dan mendaftar lomba. Aktivitas yang dilakukan oleh admin adalah mengelola data dan konfirmasi. Aktivitas user dan admin ini saling berkaitan seperti admin melakukan konfirmasi ketika user membuat lomba atau mendaftar lomba. Dan admin juga mengelola data akun user dan user ketika membuat lomba.

2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Dapat dilihat dari gambar ER diagram tersebut terdapat 2 entitas yaitu lomba dan user. Memiliki 1 relasi yaitu mendaftar. Atribut yang dimiliki lomba adalah deskripsi, id, deadline. Deadline mempunyai atribut dimulai dan ditutup. User memiliki atribut username, nama, nim, kode_asisten, angkatan, dan password. Sedangkan mendaftar memiliki atribut nim dan id_team.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Aplikasi ini secara garis besar dapat dijalankan untuk memberikan informasi terhadap user tetapi masih perlu beberapa perbaikan secara fitur-fitur dan kualitas interfacenya masih perlu ditingkatkan.

3.2 Saran

Menyadari bahwa penulis masih jauh dari kata sempurna, penulis akan berusaha lebih fokus dan details lagi. Mungkin web ini memiliki banyak kekurangan dalam segi tampilan dan fungsi utama, dan juga masih sedikit varian figurnya.

Kedepannya penulis akan membuat web yang lebih baik lagi dalam mengembangkan web dengan menambahkan fitur-fitur dan fungsi yang lebih kompleks.

LAMPIRAN

Pembagian tugas :

Untuk laporan dikerjakan secara bersama-sama.

1. Muhammad Ardan : *Front-End*

-

2. Hamdan Dzikrurobbi : *Back-End*

-

3. Khofifah Rachma Prabawati : *Front-End*

-

4. Raden Hasna Fadhillah : *Back-End*

