# LAPORAN

# "APLIKASI WEB LOMBA"



# Oleh:

# Kelompok 4

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

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

# **DAFTAR ISI**

KATA PENG	GANTAR	3
BAB I		4
PENDAHUL	.UAN	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 rekruitasi 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 mengucapakan 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 memgetahui 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

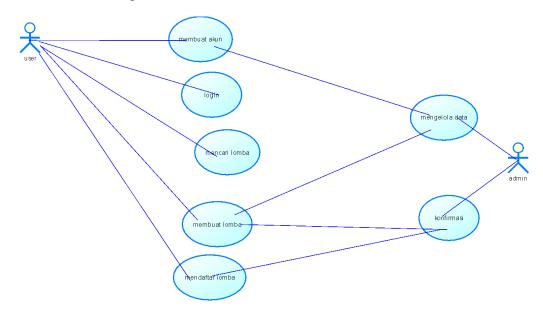
#### **BAB II**

#### ISI

#### 2.1. Solusi

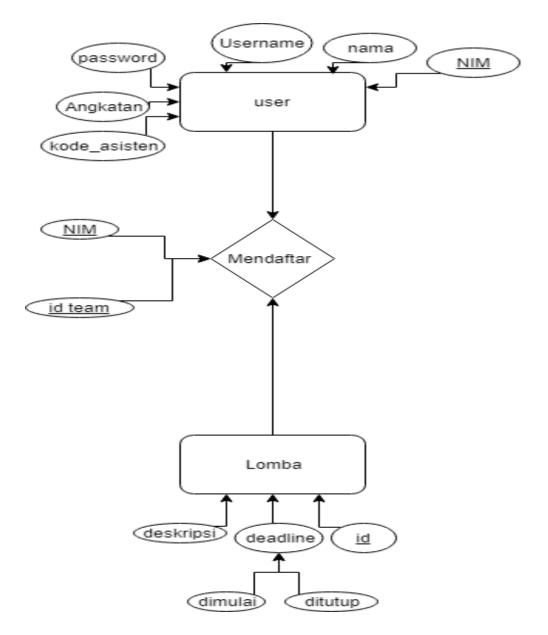
Pada kasus ini penulis membuat sebuah aplikasi berbasis web yang menganut framework bootstrap yang dapat menyelesaikan masalah dari lab EAD untuk memudahkan anggota lab dan mahasiswa untuk mengikuti kompetisi/lomba yang tersedia bagi kalangan mahasiswa. Aplikasi ini dapat digunakan berupa mendaftarkan 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. Sedangakan 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

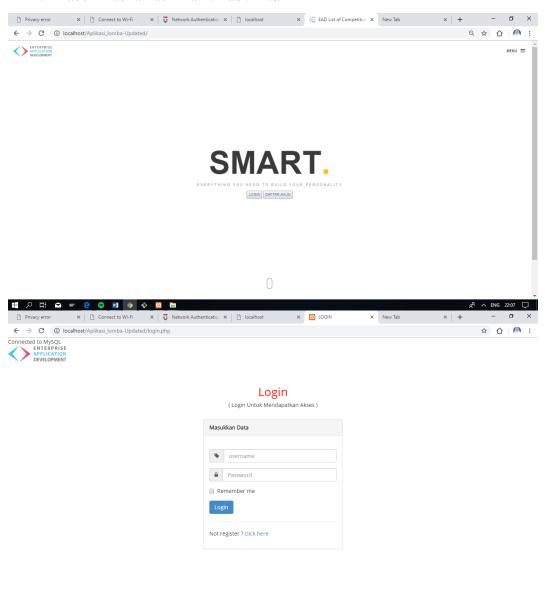
2. Hamdan Dzikrurobbi : Back-End

3. Khofifah Rachma Prabawati : Front-End

\_

#### 4. Raden Hasna Fadhillah : Back-End

**#** 夕 掛 🕿 💌 🤤 🔞 🔞 🕟



x<sup>R</sup> ∧ ENG 22:12 □





#### EAD

EAD lab (Enterpraise Application Development Laboratorium) termasuk salah satu lab yang ada di jurusan Sistem Informasi. EAD merupakan Laboratoriu dibawah KK ESD yang mengelola praktikum terkait matakuliah lanjutan pengembangan aplikasi seperti Mobile Application Development, Web Application Development, dan database





#### **Bussiness Plan Contest**

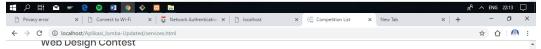
rancangan bisnis. Dalam lomba ini mahasiswa/peserta di tuntut untuk membuat rancangan bisnis beserta proses-proses bisnisnya yang inovatif.

#### Web Design Contest

Lomba Web Design adalah cabang lomba yang dimana lomba ini menjadi wadah bagi mahasiswa yang mempunyai keterampilan dalam mengembangkan desain sebuah web. Dalam lomba ini mahasiswa/peserta di bebaskan untuk menggunakan software apa saja dengan tema yang biasanya ditentukan oleh panitia lomba.

#### UX and UI Design Contest

Lomba UX dan UI design adalah cabang lomba yang dimana lomba ini tentang desain antarmuka sebuah produk/sistem yang berorientasi terhadap kenyama dan kemudahan untuk pengguna dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Dalam lomba ini mahasiswa/peserta harus membuat sebuah rancangan interface



Lomba Web Design adalah cabang lomba yang dimana lomba ini menjadi wadah bagi mahasiswa yang mempunyai keterampilan dalam mengembangkan desair sebuah web. Dalam lomba ini mahasiswa/peserta di bebaskan untuk menggunakan software apa saja dengan tema yang biasanya ditentukan oleh panitia lomba.

# **UX and UI Design Contest**

Lomba UX dan UI design adalah cabang lomba yang dimana lomba ini tentang desain antarmuka sebuah produk/sistem yang berorientasi terhadap kenyamanan dan kemudahan untuk pengguna dalam menggunakan sistem/produk tersebut. Dalam lomba ini mahasiswa/peserta harus membuat sebuah rancangan interface yang dapat mempermudah penggunanya yang sedang membutuhkan bantuan

#### **Blog Contest**

Lomba Blog adalah cabang lomba yang dimana lomba ini tentang cara menulis artikel dengan benar dan diposting di Website/Blog. Dalam lomba ini /peserta di tuntut untuk membuat sebuah artikel dengan tema yang telah ditentukan dan tidak boleh plagiat atau copy paste, harus juga lolos plagia

Buat Lomba

# 2 耳 ☆ ▼ 0 0 10 0 0 10 11

