**Aplikasi Unit Information  
”UKM-AC”  
Berbasis Web Interaktif**

**Proposal Proyek Tingkat**

**TIM UKM-AC**

* **Ahmad Dzaky Abrori 6706160131**
* **Seto Jalu Priyono 6706164002**
* **Elisabeth Meisah S. 6706160047**

****

**D3 Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Terapan**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2017**

# CATATAN REVIEWER

**Retno Rahayu Novi**

# Latar belakang masalah

Saat ini kita telah memasuki era globalisasi dimana *gadget* (laptop, computer, smartphone) telah menjadi kebutuhan primer bagi manusia. Dengan adanya *gadget*, komunikasi atau penyaluran informasi menjadi lebih mudah. Kemudahan penyaluran informasi tersebut berkat adanya internet. Salah satu media penyalurannya adalah website.

Dengan website yang interaktif, akan mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan. Apalagi dengan tampilan yang bagus dan *user friendly* pasti orang akan tertarik untuk melihatnya. Namun dengan adanya fitur tersebut saat ini, “UKM BAND” dalam melakukan promosinya hanya melewati *event* UKM *fair* yang hanya diadakan dua hari dalam satu tahun. Hal tersebut juga membuat mahasiswa baru kesulitan mencari tahu apa saja kegiatan yang ada dalam “UKM BAND”. Dan “UKM BAND” masih menggunakan line saja untuk segala akses komunikasi serta serta penyebaran informasi kegiatan.

Hal ini memjadi landasan untuk kami agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan dimana kami akan membuat media perantara antara “UKM BAND” dengan mahasiswa baru maupun dengan anggotanya sendiri.

Kami menyajikan halaman dokumentasi berupa foto dan video dari UKM BAND, sehingga mahasiswa baru tau seperti apa kegiatan yang ada di UKM BAND. Anggota UKM BAND-pun dapat dengan mudah mencari dokumentasi band-nya. Dan akan memudahkan mahasiswa baru yang ingin mendaftar ke dalam UKM BAND.

# Perumusan masalah

* Bagiamana tata cara pembuatan dari aplikasi yang berbasis website ini agar terlihat menarik dan *user friendly*?
* Bagaimana cara mengklasifikasikan calon anggota yang mendaftar berdasarkan genre?
* Bagaimana cara mengemas tampilkan dokumentasi agar dapat menarik mahasiswa baru?
* Device seperti apa yang dapat mengakses aplikasi website ini ?

# Tujuan

* Mengenalkan UKM BAND kepada mahasiswa baru.
* Sebagai media penyimpanan dokumentasi UKM BAND.
* Sebagai media pedaftaran anggota baru.
* Sebagai media yang mempermudah calon anggota baru merekrut anggota bandnya untuk mengikuti audisi.
* Rencananya kami akan membuat tampilan PC terlebih dahulu dimana websitenya kami buat responsive sehingga dapat juga diakses via mobile.

# Batasan Masalah

* Target user kami adalah seluruh civitas UKM BAND dan mahasiswa baru.
* Dokumentasi yang ditampilkan hanya berupa video dan foto.
* Pengklasifikasian anggota baru hanya berdasarkan genre masing – masing.
* Aplikasi web ini bukan aplikasi mobile namun sebatas web yang responsive sehingga dapat diakses melalui mobile.

# Metodologi penyelesaian masalah

* Identifikasi masalah
* Pengumpulan data
* Analisi data
* Perancangan interface
* Perancangan basisdata
* Implementasi
* Skenario pengujian

/\* Uraian metodologi penyelesaian masalah dapat berupa variabel-variabel dalam penelitian, model yang digunakan, rancangan proyek, teknik pengumpulan data, cara penafsiran dan penyimpulan hasil proyek.

Uraikan hal-hal dan tahapan langkah yang **spesifik** dari PT yang akan dibuat. Misal : literur apa saja yang dibaca, identifikasi masalah, analisis data, perancangan interface, perancangan basisdat, implementasi, skenario pengujian, teknik pengujian, dsb. \*/

# Deskripsi Sistem

Sebagai mahasiswa baru pasti bertanya – Tanya mengenai “Apa saja UKM yang ada di universitas ini?”, “Apakah kegiatannya menarik?”. Jika kita bertanya pada saat UKM *fair* berlangsung kepada kakak tingkat yang mengikuti UKM tersebut sudah pasti akan memberikan gambaran baik mengenai UKM-nya. Sebagai mahasiswa baru bagaimana cara kita mengetahui kebenaran jawaban tersebut? Kami memanfaatkan hal tersebut agar mahasiswa baru dapat melihat apakah kegiatan di UKM band menarik atau tidak. Dengan cara menampilkan dokumentasi dari UKM band (foto dan video) baik secara keseluruhan dan setiap band. Pada saat pendaftaran di UKM band juga belum efektif, mahasiswa baru diminta mengisi data (nama, jurusan, no. hp, id line, posisi). Namun setelah mendaftar hanya dimasukkan ke dalam grup calon anggota UKM band yang isinya hingga 400 anggota. Kemudian mahasiswa baru diminta mengisi form lagi yang ada di komentar pada *notes* grup tersebut (nama, jurusan, posisi/alat music yang dimainkan, influence, dan genre). Hal tersebut tentu mempersulit calon anggota untuk mencari rekan band mereka karena tidak tertata. Oleh karena itu kami juga membuat form pendaftaran yang nantinya akan di klasifikasikan berdasarkan genre atau posisi.

Karena media UKM hanya melewati grup line otomatis penyebaran event pun akan lewat media tersebut. Hal tersebut juga tidak efektif karena setiap orang mengecek smartphone masing – masing berbeda – beda. Terkadang info tersebut tenggelam di tengah – tengah pesan yang tidak penting lainnya. Sehingga dalam website ini kami beri fitur untuk penyaluran *upcoming event* sehingga lebih tersampaikan dengan baik.

Melihat dari permasalahan di atas wesite kami memiliki fungsionalitas utama sebagai wadah atau media agar mahasiswa baru dapat mengenal,mengetahui kegiatan yang ada di ukm (ukm band) dimana mungkin mereka sebelumnya tidak memiliki gambaran tentang ukm tersebut menjadi mengetahui setelah mengunjungi aplikasi kami. Kemudian hal yang menjadi fungsionalitas pendukung adalah mahasiswa baru dapat dengan mudah mencari anggota band yang satu genre untuk seleksi. Untuk mendapatkan dokumentasi setiap band terdapat konten dokumentasi (video dan foto) anggota ukm (ukm band). Dan untuk calon anggota terdapat form pendaftaran bagi mahasiswa baru yang akan diklasifikasikan berdasarkan genre musik mereka (contoh pengklasifikasian : website edmodo) sehingga mereka mudah dalam mencari anggotanya.

# Jadwal kegiatan

|  |  |
| --- | --- |
| **Progress Report** | **Capaian** |
| Milestone 01 | Tools yang diperlukan terkumpul dan siap dipakai. |
| Bahan informasi ukm band selesai di kumpulkan. |
| Mock-up aplikasi selesai dibuat. |
| Milestone 02 | Pemantapan bahasa pemrograman php dan javascript sebagai fungsionalitas dari website. |
| Milestone 03 | Penerapan halaman awal/*home* (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Milestone 04 | Penerapan halaman form pendaftaran (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Milestone 05 | Penerapan halaman awal *upcoming event* (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Milestone 06 | Penerapan halaman dokumentasi setiap band (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Milestone 07 | Penerapan halaman klasifikasi calon anggota (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Milestone 08 | Penerapan halaman *upcoming event* setiap *event* (design, *content*, dan fungsionalitas). |
| Pengujian kepada *civitas* UKM band. |
| Milestone 09 | Mencari bug, evaluasi, dan perbaikan. |
| Milestone 10 | Aplikasi di demokan kembali di UKM band untuk mendapatkan data survey kepuasan pengguna. |
| Aplikasi terpackage dengan rapi dan siap di publish. |

# Pembagian Tugas

Ahmad Dzaky Abrori :

* *Content*.
* Dokumentasi (*file*/data, UI, database, dan *coding*)*.*

Seto Jalu Priyono :

* *Content*.
* Form Pendaftaran (Database, UI, pengklasifikasian, dan *coding*)*.*

Elisbeth Meisa S. :

* *Content*.
* *Upcoming Event* (*file*/data, UI, database, dan *coding*)*.*

# Timeline Kegiatan Anggota

Timeline kegiatan Ahmad Dzaky Abrori

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Pemahaman dan pemantapan bahasa PHP |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pencarian data mengenai dokumentasidan merancang desain UI yang baik. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Merancang home dan tampilan tiap band. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Merancang home dan tampilan tiap band. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengevaluasi web. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi dan uji coba aplikasi web |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Seto Jalu Priyono

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Pemahaman dan pemantapan bahasa PHP |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Merancang database. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat form pendaftaran. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengklasifikasikan calon anggota baru. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengevaluasi web. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi dan uji coba aplikasi web |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Elisabeth Meisa S.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Pemahaman dan pemantapan bahasa PHP |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pencarian data mengenai *upcoming event* dan merancang desain UI yang baik. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pencarian data mengenai *upcoming event* dan membuat database. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Merancang sistem database dan web. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengevaluasi web. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi dan uji coba aplikasi web |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Daftar reverensi

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ludeman, L. C., 1987, *Fundamental of Digital Signal Processing*, Singapore, John Wiley & Sons, Inc. |
|  | ………… |

# Lampiran

Data-data pendukung, melampiran pernyataan sdh survai dari institusi sistem lama (kalau ada obyek studinya).

**Catatan :**

* Jumlah halaman proposal **maksimal 15 halaman**  (diluar cover, lembar persetujuan, dan lampiran).
* Jika assessor sudah mengisi catatan di lembar proposal ini, tidak perlu lagi menggunakan form assessment yang lainnya (yang tersedia di administrasi fakultas).