

PROPOSAL PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

MahasiswaPunyaAcara



GEMASTIK 9

2016

DAFTAR ISI

Nama Perangkat Lunak	3
Latar Belakang Ide Perangkat Lunak	4
Tujuan Dan Manfaat Perangkat Lunak	5
Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan	5
Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	5
Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak	6
Implementasi Perangkat Lunak	7
Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak	7
Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak	8

GEMASTIK 9
2016



Mahasiswa Punya Acara

GEMASTIK 9
2016

LATAR BELAKANG PERANGKAT LUNAK

Mahasiswa dikenal sebagai orang yang memiliki *seabrek* tugas di kampus. Tak jarang mahasiswa betah di kampus sampai tengah malam bahkan menginap. Di samping itu, mahasiswa juga memiliki berbagai kegiatan yang ada di kampus mereka. Mulai dari kegiatan olahraga, kepramukaan, paduan suara, dan kegiatan organisasi. Di dalam kegiatan organisasi, tak asing kita sering mendengar kata “acara”.

Acara sendiri adalah suatu kegiatan yang diadakan dalam berbagai bentuk, bisa berbentuk seminar, workshop, festival, konser, kepedulian sosial, dan lain lain. Acara-acara tersebut akan terus ada berjalan seiringan dengan perkuliahan.

Tentu saja, dalam penyelenggaraan acara diperlukan adanya sumber daya manusia, dalam kasus ini adalah mahasiswa yang bertindak sebagai pelaku, dan sumber dana sebagai penunjang. Keberlangsungan suatu acara juga ditentukan dengan jumlah peserta yang ada. Banyak kendala yang muncul ketika mahasiswa membuat suatu acara. Dimulai dari susahnya publikasi acara yang menyebabkan rekrutmen peserta eksternal menjadi tidak maksimal, hingga masalah dana yang membuat keberlangsungan acara menjadi tidak lancar. Sumber dana seringkali hanya pas-pasan atau bahkan kurang, sehingga tak jarang banyak penyelenggara membutuhkan sponsorship. Oleh karena itu diperlukan suatu wadah komunikasi yang dapat digunakan dalam penyebaran suatu acara tersebut dan untuk memudahkan penyelenggara acara dalam mencari sponsorship.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 masalah umum yang dapat menghambat suatu acara:

1. Publikasi
Publikasi yang lebih gencar dan giat akan mendatangkan peserta yang lebih banyak sehingga keberlangsungan suatu acara dapat terjamin.
2. Rekrutmen peserta
Pengumpulan atau rekrutmen peserta eksternal akan lebih mudah bila publikasi dapat berjalan dengan baik, sehingga acara mahasiswa tersebut dapat berjalan dengan sukses.
3. Dana
Dengan bantuan sponsorship, suatu acara dapat berlangsung sesuai dengan yang direncanakan atau bahkan bisa lebih
4. Relasi
Relasi suatu organisasi mahasiswa dengan instansi atau perusahaan dapat terjadi jika mereka pernah bekerja sama.

Oleh karena itu sebuah aplikasi perlu dikembangkan. Sebuah wadah yang dapat memudahkan publikasi acara yang diadakan oleh mahasiswa. Wadah ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk menjalin relasi antara organisasi mahasiswa dengan pihak sponsorship, yang kedepannya bisa saja pihak sponsorship dapat menjadi mitra kerja ketika mahasiswa lulus. Dengan adanya wadah ini, diharapkan semua orang dapat mengetahui acara apa

saja yang diadakan oleh mahasiswa dan juga dapat digunakan untuk mencari sponsor yang dapat membantu keberlangsungan acara mahasiswa tersebut..

TUJUAN DAN MANFAAT PERANGKAT LUNAK

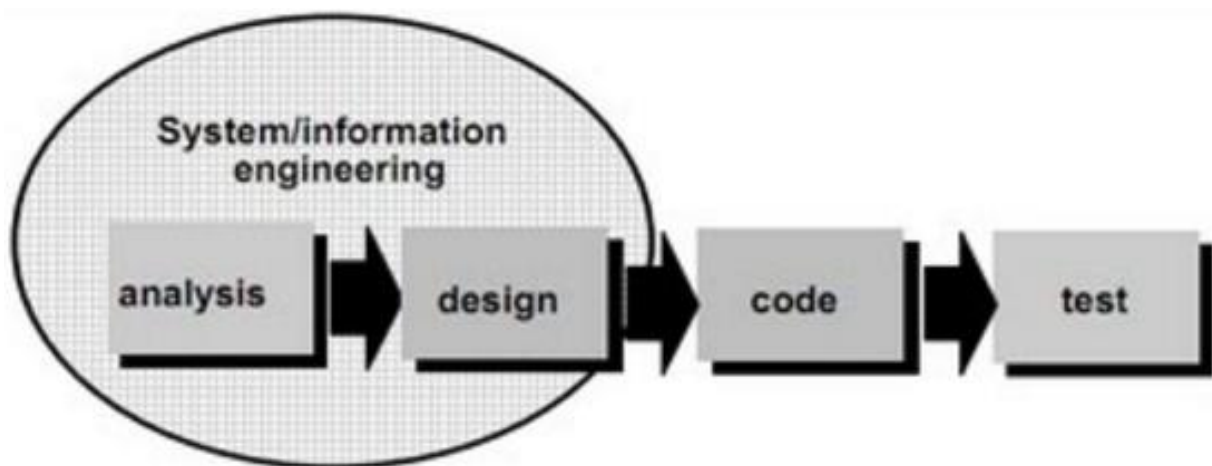
1. Memudahkan pengguna dalam penyebaran dan memperoleh informasi mengenai acara yang diadakan oleh mahasiswa
2. Sebagai jembatan atau penghubung antara penyelenggara yang membutuhkan dana atau sponsorship dengan pemberi dana/sponsorship
3. Dapat menjadi salah satu media untuk publikasi suatu acara yang diselenggarakan oleh mahasiswa.

BATASAN PERANGKAT LUNAK YANG DIKEMBANGKAN

Agar perangkat lunak tepat sasaran, maka penulis membatasi bahwa penyelenggara acara adalah mahasiswa, dalam kasus ini, yaitu adalah peng-upload acara haruslah seorang mahasiswa. Sedangkan pengguna/pengakses biasa tidak penulis batasi.

METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Metode yang digunakan dalam rancangan ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Metode Waterfall adalah sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial. Metode ini dikenalkan oleh Royce pada tahun 1970 dan pada saat itu disebut sebagai isi klus klasik dan sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linier. Selain itu Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang software. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu system dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Ada dua gambaran dari Waterfall Model, biarpun berbeda dalam menggunakan fase tapi intinya sama.



Fase – fase dalam waterfall menurut Pressman

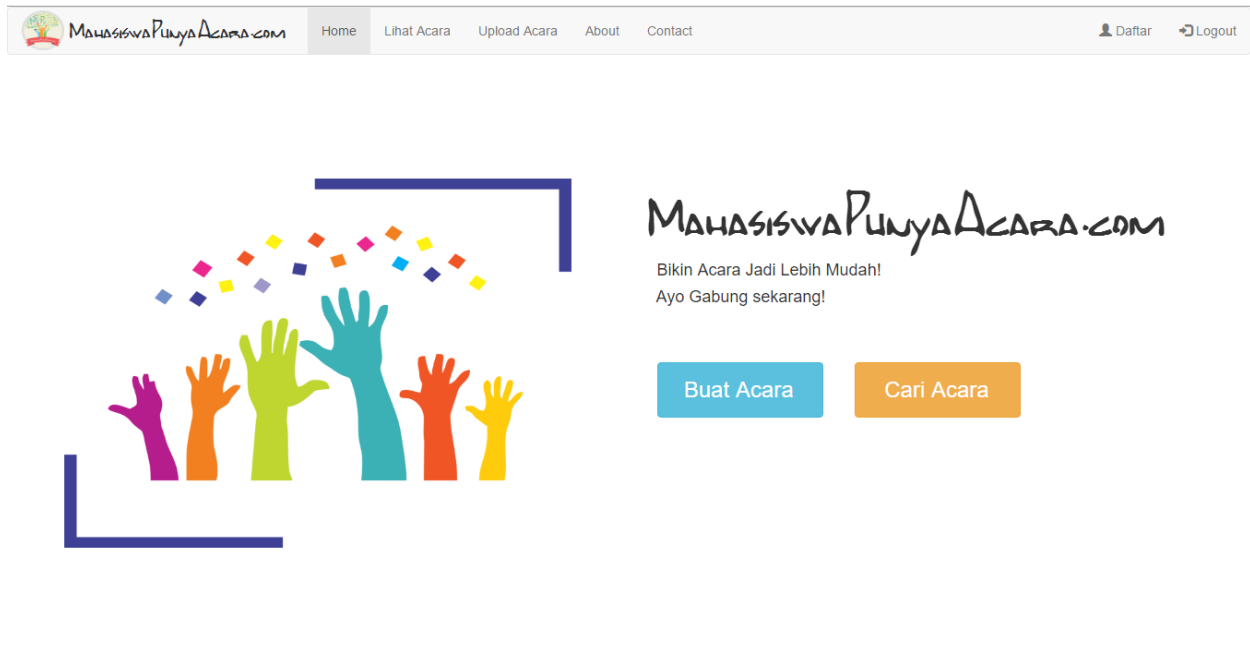
Secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analysis
Menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh system. Dapat dikatakan sebagai pengumpulan data
2. Design
Yaitu penerjemahan kebutuhan yang ada di tahap pertama ke dalam perancangan perangkat lunak sehingga dapat digunakan dalam pembuatan system. Dapat dikatakan sebagai software requirement.
3. Code
Menerjemahkan software requirement ke dalam Bahasa computer, yang sering kita kenal dengan coding.
4. Test
Secara umum, test merupakan pengujian terhadap system yang telah dibuat.

ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN SOLUSI PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak ini dapat diakses oleh semua pengguna. Pengguna dapat melihat acara dan mengunggah acara. Untuk melihat acara, pengguna tidak perlu login. Namun untuk menambahkan suatu acara, pengguna harus login terlebih dahulu dan dengan syarat bahwa pengguna tersebut adalah seorang mahasiswa. Jika belum mempunyai akun, pengguna bisa mendaftar login. Setelah itu pengguna dapat menambahkan acara yang ingin di-*publish*. Perangkat ini digunakan dalam bentuk website. Di dalam perangkat lunak terdapat beberapa kebutuhan :

1. Kebutuhan Fungsional
 - a. Mahasiswa
 - Mahasiswa dapat membuat akun baru
 - Mahasiswa dapat mengupload acara (poster dan keterangan acara) yang diselenggarakan olehnya melalui akun yang sudah dibuat
 - Mahasiswa dapat mengajukan permintaan sponsor untuk acara yang diselenggarakannya dengan mengupload katalog sponsorship.
 - b. Calon Peserta
 - Calon peserta dapat mencari kegiatan / acara yang telah diupload oleh mahasiswa melalui website ini.
 - Calon peserta dapat melihat daftar acara-acara yang telah diupload oleh mahasiswa.
 - c. Sponsor
 - Sponsor dapat menawarkan kerjasama dengan cara memberikan *contact person* yang kemudian akan dikirimkan ke mahasiswa yang mengupload acara.
2. Kebutuhan Interface
 - a. Perangkat untuk memasukkan data dapat berupa keyboard dan mouse
 - b. Mempunyai akses data ke dalam database



IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

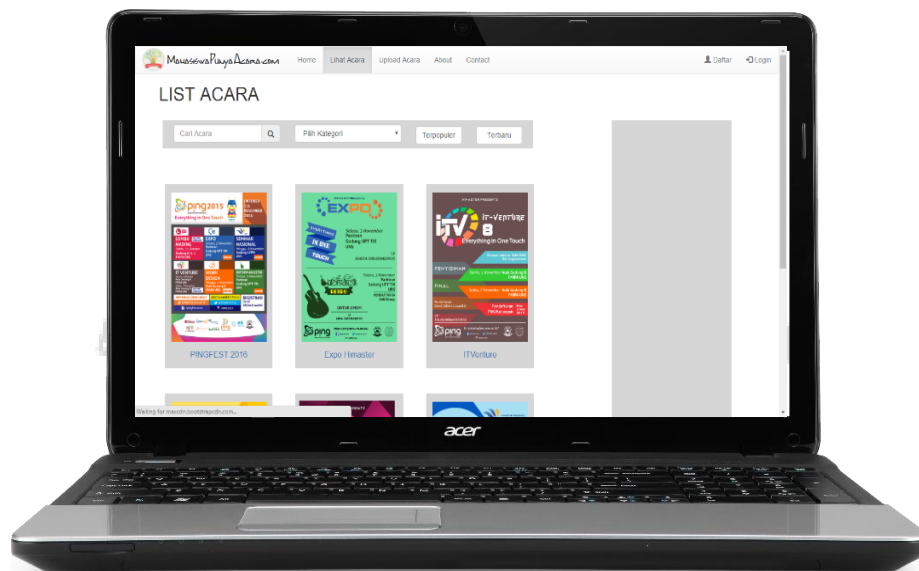
Aplikasi MahasiswaPunyaAcara ini dikembangkan pada lingkup dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 8
2. Bahasa yang digunakan : html, php, javascript, css
3. Database Management System : SQL

SCREENSHOT MOCKUP INTERFACE PERANGKAT LUNAK



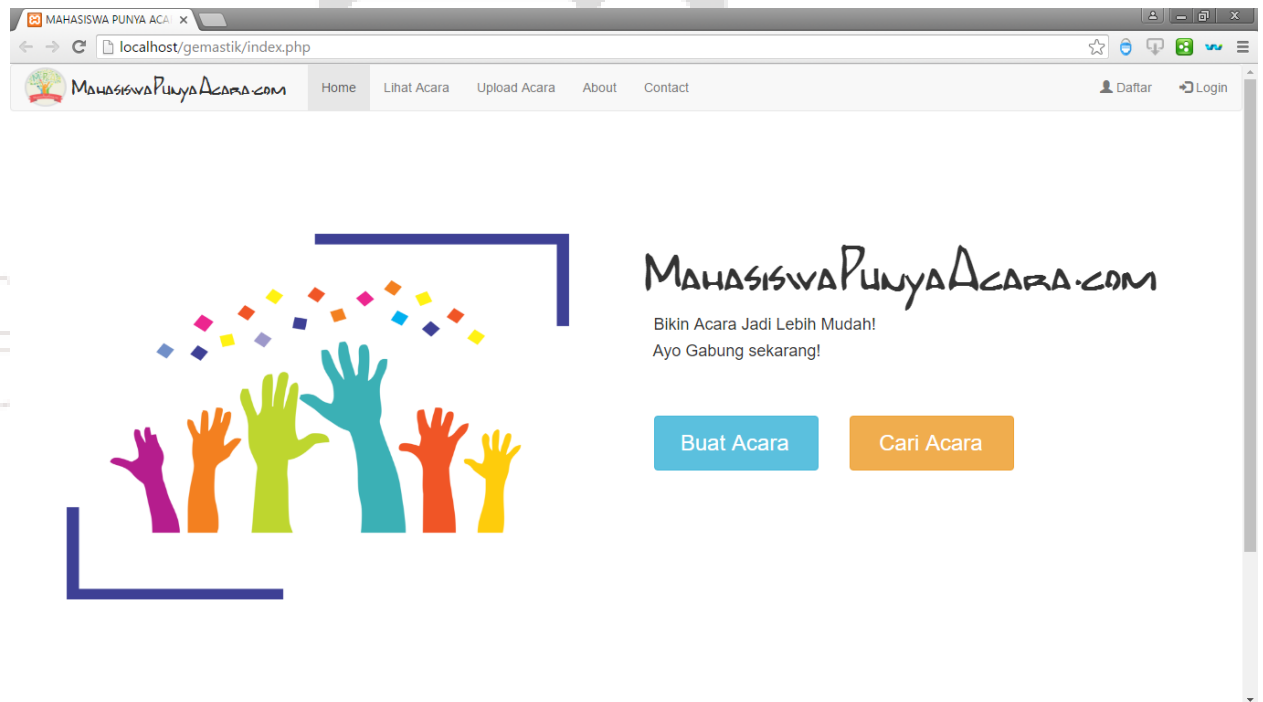
Screenshot 1



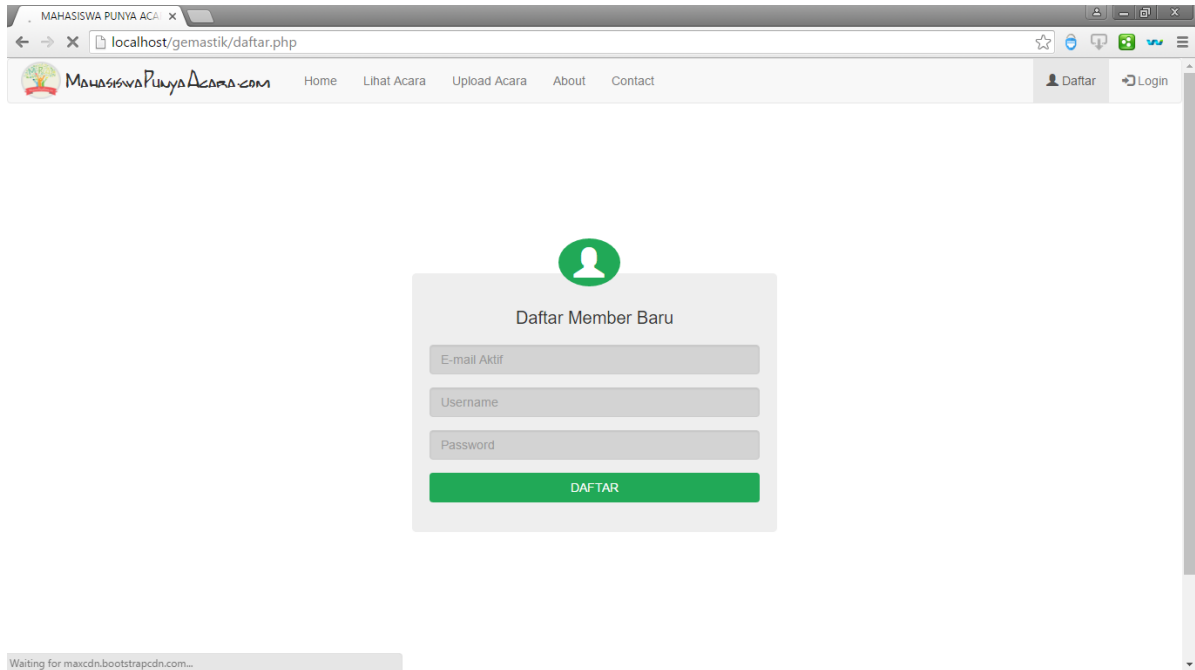
Screenshot 2

DOKUMENTASI CARA PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK

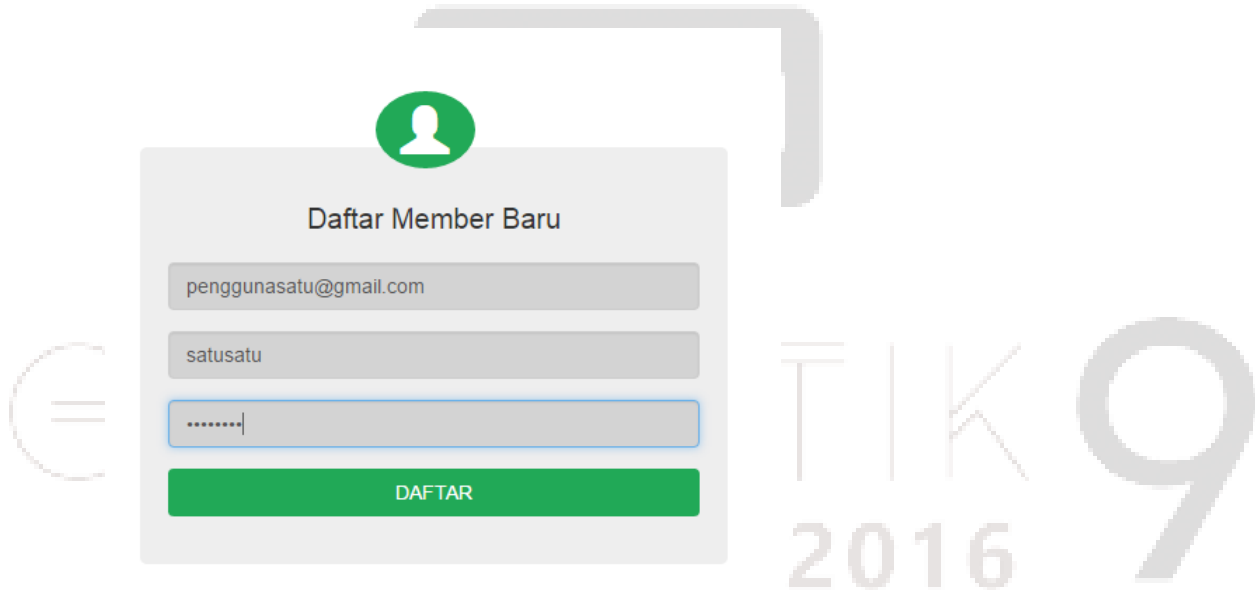
1. Halaman Utama



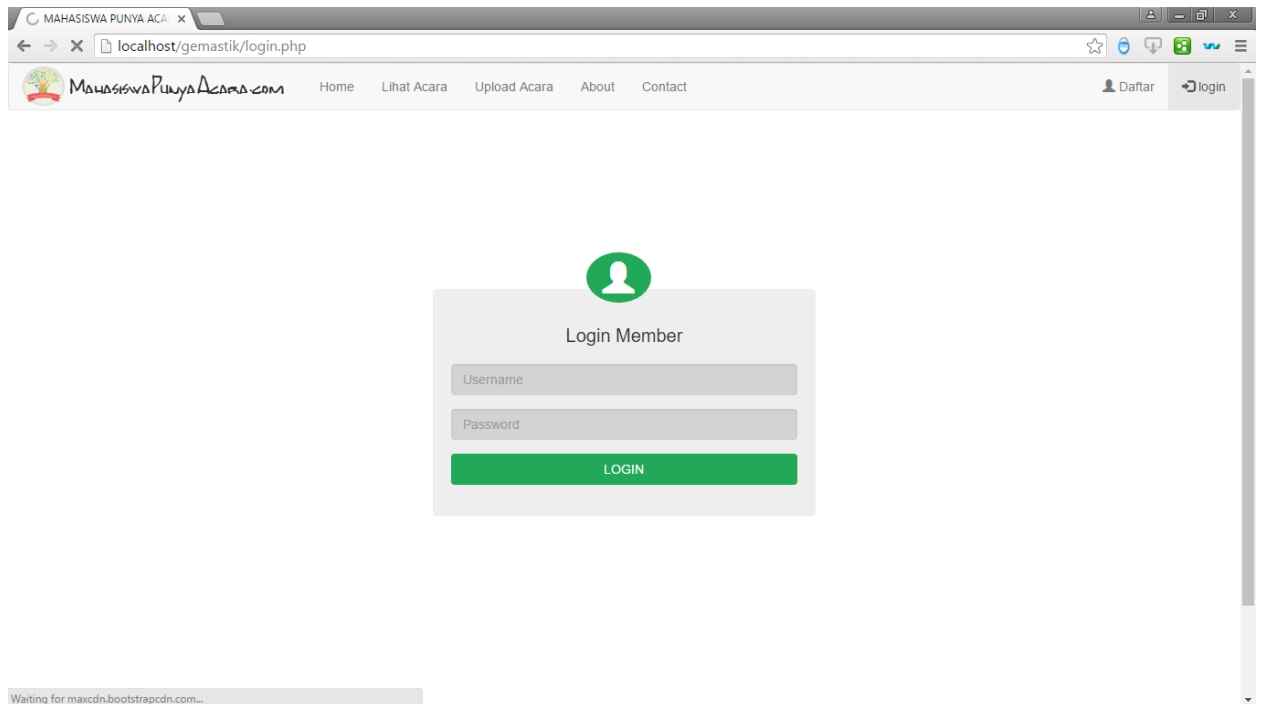
2. Untuk menu Buat Acara, pengguna diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Yaitu dengan klik Daftar pada bagian kanan atas.



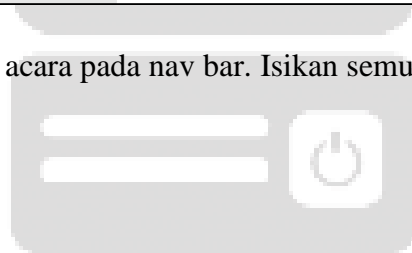
3. Isikan data yang diminta, yaitu email, username, dan password



- Setelah klik DAFTAR, maka pengguna akan masuk ke halaman login. Isikan username dan password yang telah dibuat tadi, lalu klik LOGIN.



- Kemudian pilih upload acara pada nav bar. Isikan semua data yang diminta kemudian tekan Upload!



GEMASTIK 9
2016

MAHASISWA PUNYA ACARA x

localhost/gemastik/uploadacara.php

MAHASISWA PUNYA ACARA.COM Home Lihat Acara Upload Acara About Contact

Daftar Login

Upload Acaramu!

Nama Acara: Nama Acaramu!

Penyelenggara: Penyelenggara Acara

Kategori Acara: Pilih Kategori

Tanggal Acara: Masukan Tanggal Berlangsungnya Acara

Lokasi: Masukan Lokasi Berlangsungnya Acara

Upload Poster (PDF): Choose File No file chosen

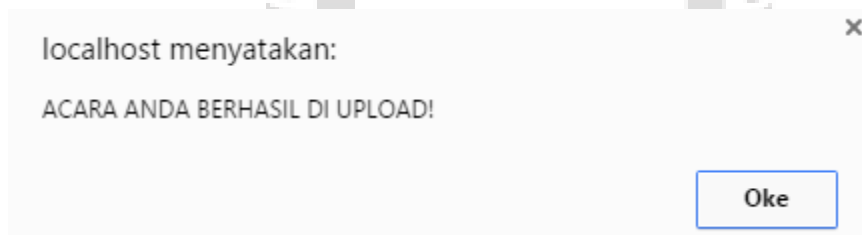
Deskripsi Acara: Tuliskan Deskripsi Acara Secara Lengkap

Butuh Dana? ☐ Ya ☐ Tidak

☐ Saya setuju dengan kebijakan dan ketentuan yang berlaku.

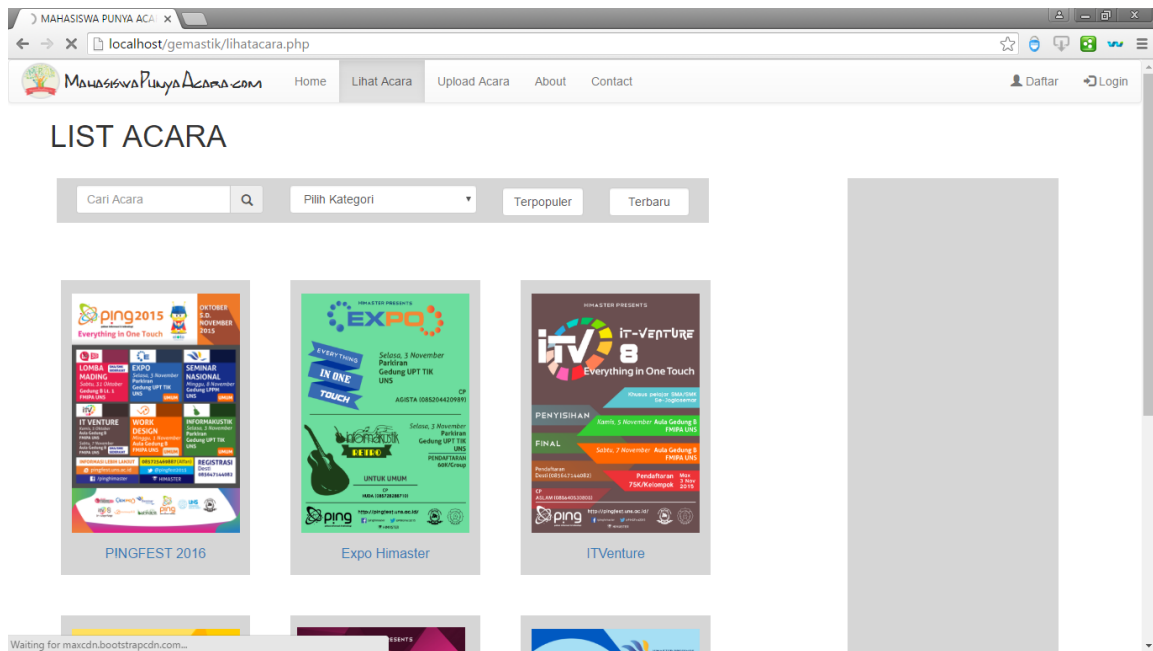
Upload! Reset

6. Ketika berhasil diupload, maka akan muncul pop up windows



7. Kemudian masuk ke nav bar Lihat Acara untuk melihat apakah sudah terunggah atau belum. Jika sudah maka akan tampak gambar seperti di bawah ini

GEMASTIK 9
2016



8. Jika ingin memberikan komentar atau masukan ke website, cukup pilih nav bar contact. Kemudian isikan data yang diminta maka pesan akan diterima dan disimpan server.

GEMASTIK 9
2016

MAHASISWA PUNYA ACA X

localhost/gemastik/contact.php

MAHASISWA PUNYA ACARA.COM Home Lihat Acara Upload Acara About Contact

Daftar Login

CONTACT

Nama:

Email:

Phone Number:

Message:

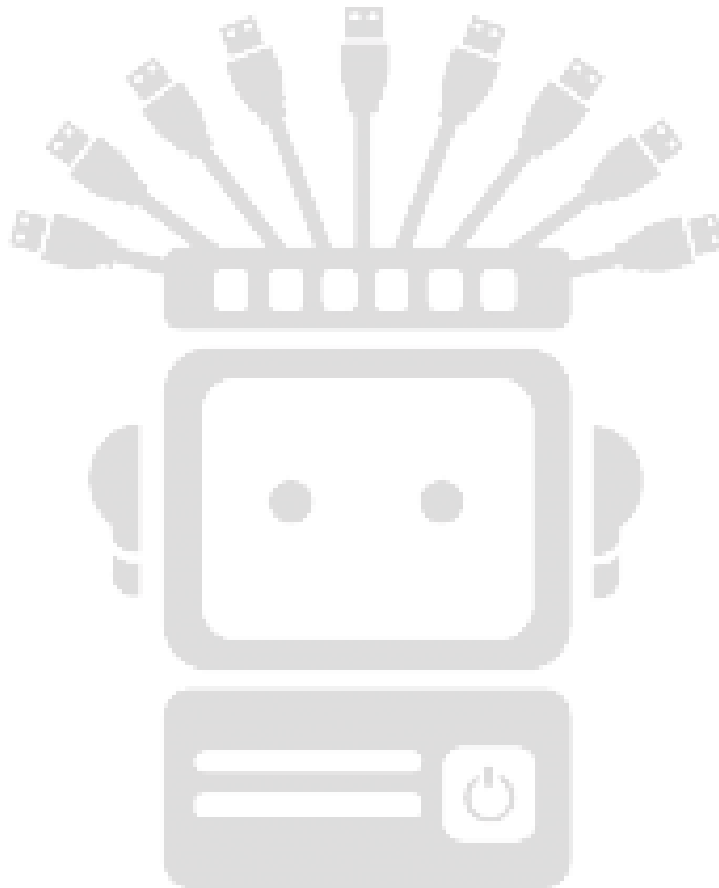
Tautan Video Demo Aplikasi

<https://youtu.be/0rkn1-8SrFk>

GEMASTIK 9
2016

DAFTAR PUSTAKA

- <http://d-in4matika.blogspot.co.id/2013/04/metode-waterfall-kelebihan-dan-kelemahan.html> , diakses pada 12 Juli 2016 pukul 20:54.



GEMASTIK 9
2016