

**PROPOSAL APLIKASI WEB
KONGKONG
(CROWDFUNDING MAHASISWA)**



Disusun oleh:

STICK 2

1. Moh Zulkifli Katili
2. Adnan Kasim

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERITAS NEGERI GORONTALO**

Pengesahan Proposal Aplikasi Web

1. Judul Proposal : kongkong, aplikasi crowdfunding mahasiswa.

2. Peserta

Nama : Moh Zulkifli Katili

NIM : 531416066

Nama : Adnan Kasim

NIM : 531416020

3. Nama Pendamping :

Gorontalo, 04 Februari 2019

Menyetujui,



Moh. Hidayat Koniyo, ST, M.Kom
Dekan Fakultas Teknik



Rahman Takdir, S.Kom, M.Cs
Pendamping

DAFTAR ISI

Pengesahan Proposal Aplikasi Web.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	2
ISI.....	3
1.1. Metode.....	3
1.2. Bahasa Pemrograman.....	3
1.3. Rancangan Database.....	4
1.4. Rancangan Prototype Aplikasi.....	5
KESIMPULAN.....	10

BAB SATU

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gotong-royong telah lama menjadi dasar filsafat Indonesia. Sejak dulu orang tua kita sudah mengajarkan yang namanya budaya gotong-royong, dimana masyarakat bersama-sama melakukan suatu pekerjaan untuk mencapai suatu hasil yang didambakan.

Dewasa ini terdapat suatu metode pendanaan bisnis yang sedang populer dan mirip dengan konsep gotong-royong yang disebut dengan *crowdfunding*.

Urun dana atau *crowdfunding*, adalah salah satu alternatif metode pendanaan yang sedang populer di dunia dimana pendanaan dilakukan beramai-ramai atau patungan. Crowdfunding memungkinkan puluhan bahkan ratusan orang patungan mewujudkan suatu proyek komersial maupun penggalangan dana untuk kepentingan sosial.

Kami mencoba mengadaptasi sistem crowdfunding pada skala lingkungan yang lebih kecil yaitu kampus, namun dengan target donatur yang tetap terbuka untuk umum.

Berangkat dari permasalahan dana yang selalu menjadi tantangan utama bagi para mahasiswa khususnya ormawa dalam mengimplementasikan ide. Menjadi alasan utama bagi kami untuk membuat sebuah platform crowdfunding yang khusus menyampaikan proposal dan ide mahasiswa.

Biasanya jika ormawa sedang kebingungan mencari dana, seorang anggota mungkin akan mengatakan “Kong-kong Jo”, yang artinya “patungan aja”. ungkapan ini kemudian kami gunakan menjadi nama aplikasi yang akan kami buat.

Melalui aplikasi *web* “KongKong”, kami berupaya untuk membantu ormawa dalam membuat proyek ataupun gerakan sosial mereka untuk memberikan dampak positif yang lebih besar dan tentunya bermanfaat untuk masyarakat.

1.2 Tujuan

Tujuan dari aplikasi kongkong ini yakni; Menyediakan platform web untuk mempublikasikan ide dari mahasiswa atau ormawa, serta menggalang dana untuk proyek atau kegiatan dari mahasiswa tersebut.

1.3 Manfaat

1. Merangsang aktivitas dan kreativitas mahasiswa dalam menyelenggarakan kegiatan.
2. Menanamkan nilai-nilai gotong-royong pada mahasiswa dan ormawa kampus.
3. Mewujudkan bentuk pemanfaatan teknologi pada setiap kegiatan kemahasiswaan di kampus.
4. Dengan website sendiri mahasiswa dapat menjadi mandiri, dan memiliki kendali penuh terhadap data yang dimiliki.
5. Mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan kampus.

BAB DUA

ISI

1.1. Metode

Metode yang kami digunakan yaitu metode waterfall. Tahap-tahap dalam model waterfall tersebut antara lain :

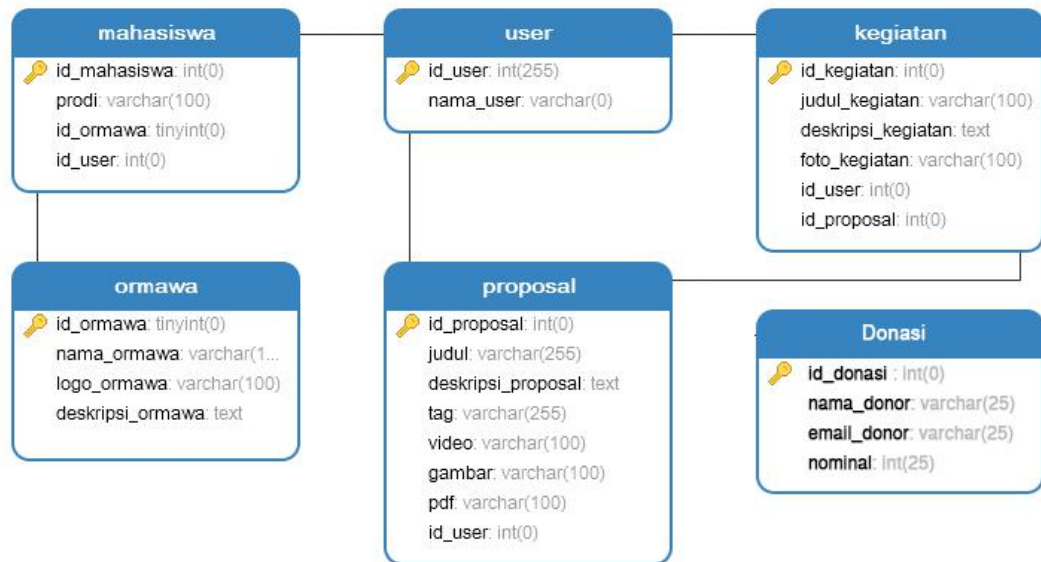
1. Analisa Sistem Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masukan, keluaran, proses, sumber data dan pengendalian atau control pada web kongkong.
2. Disain Pada tahap ini dilakukan penyusun sistem baru dan menerangkannya secara tertulis, kegiatan yang dilakukan adalah perancangan sistem logis dimana perancangan ini terdiri dari 4 diagram, yaitu usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.
3. Pengkodean Pada proses pembuatan program adalah proses dimana hasil dari perancangan yang telah disesuaikan dengan hasil pengamatan dijabarkan dalam bentuk program.
4. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

1.2. Bahasa Pemrograman

Bahasan pemrograman yang akan digunakan antara lain : Pada bagian backend menggunakan PHP dengan framework Laravel, serta MYSQL untuk pengolahan database. Pada bagian frontend menggunakan Javascript, HTML, dan CSS.

1.3. Rancangan Database

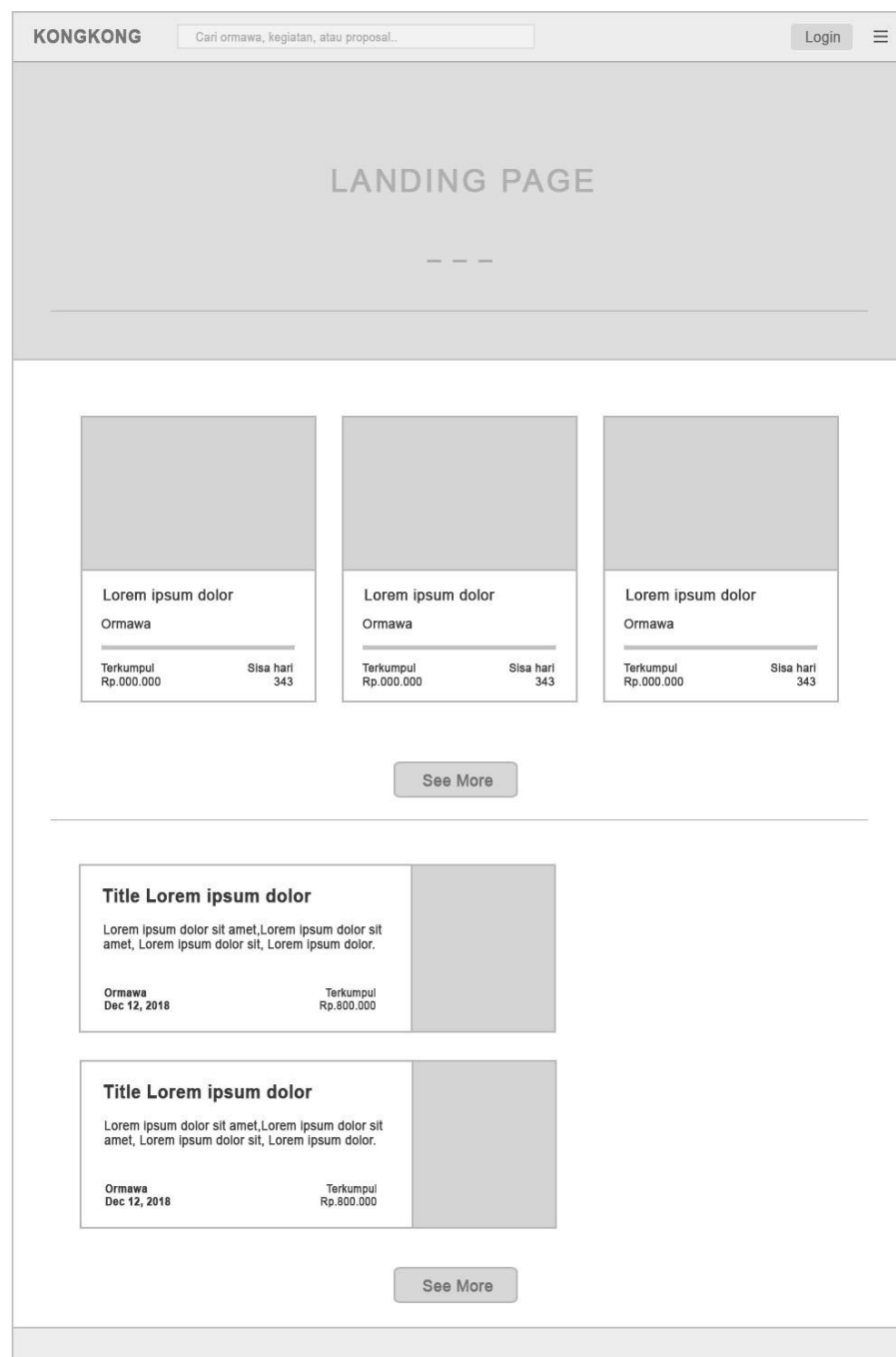
Adapun aplikasi database yang kami gunakan adalah phpmyadmin dan navicat Berikut adalah rancangan databasenya.



1.4. Rancangan Prototype Aplikasi

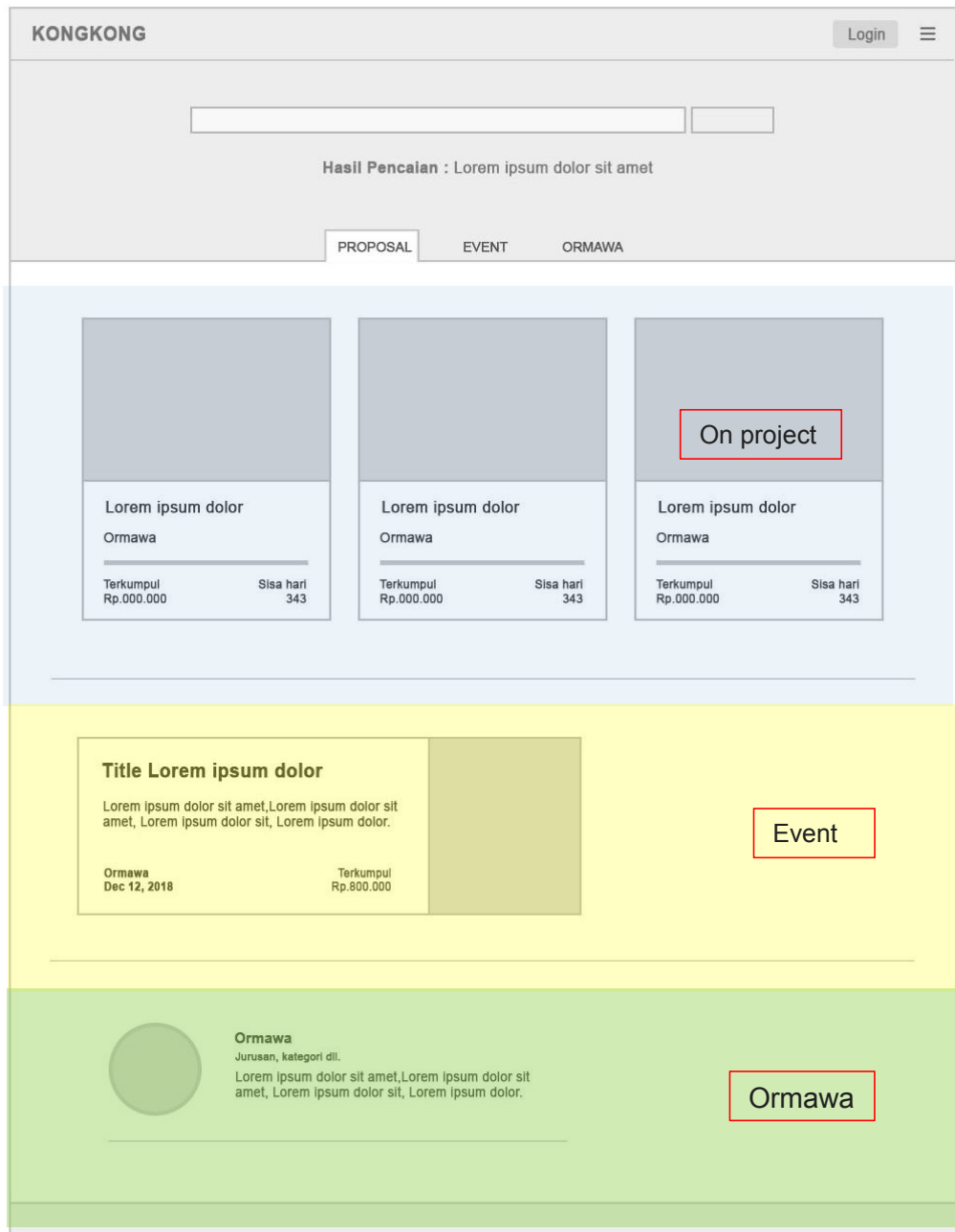
1. Landing Page

Halaman depan web berisi pilihan proposal baru teratas, dan event terbaru yang telah diselenggarakan.



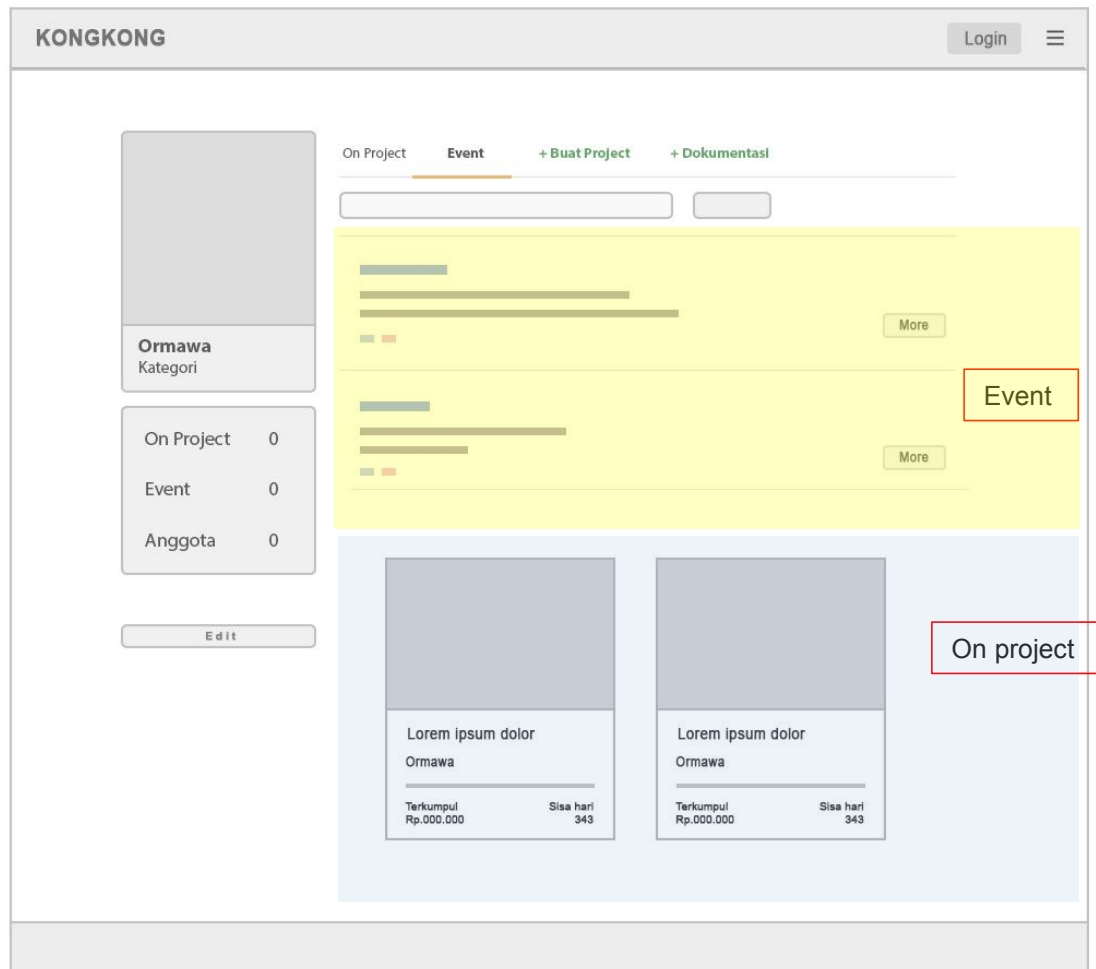
2. Halaman Pencarian

Halaman pencarian dapat dibagi menjadi beberapa tab, yaitu tab untuk hasil pencarian proposal(biru), event(kuning) dan ormawa(hijau).



3. Profil Page

Halaman profil berisi 4 tab. 2 tab untuk user umum yaitu “*on project*” dan “*event*”, dan 2 tab lagi untuk ormawa yaitu “*buat project*” dan “*dokumentasi*”



4. Edit Profil

Menu edit profil dapat diakses dengan menekan tombol edit pada bagian bawah sidebar. Di menu ini ormawa dapat mengedit informasi seperti nama, kategori, dll.

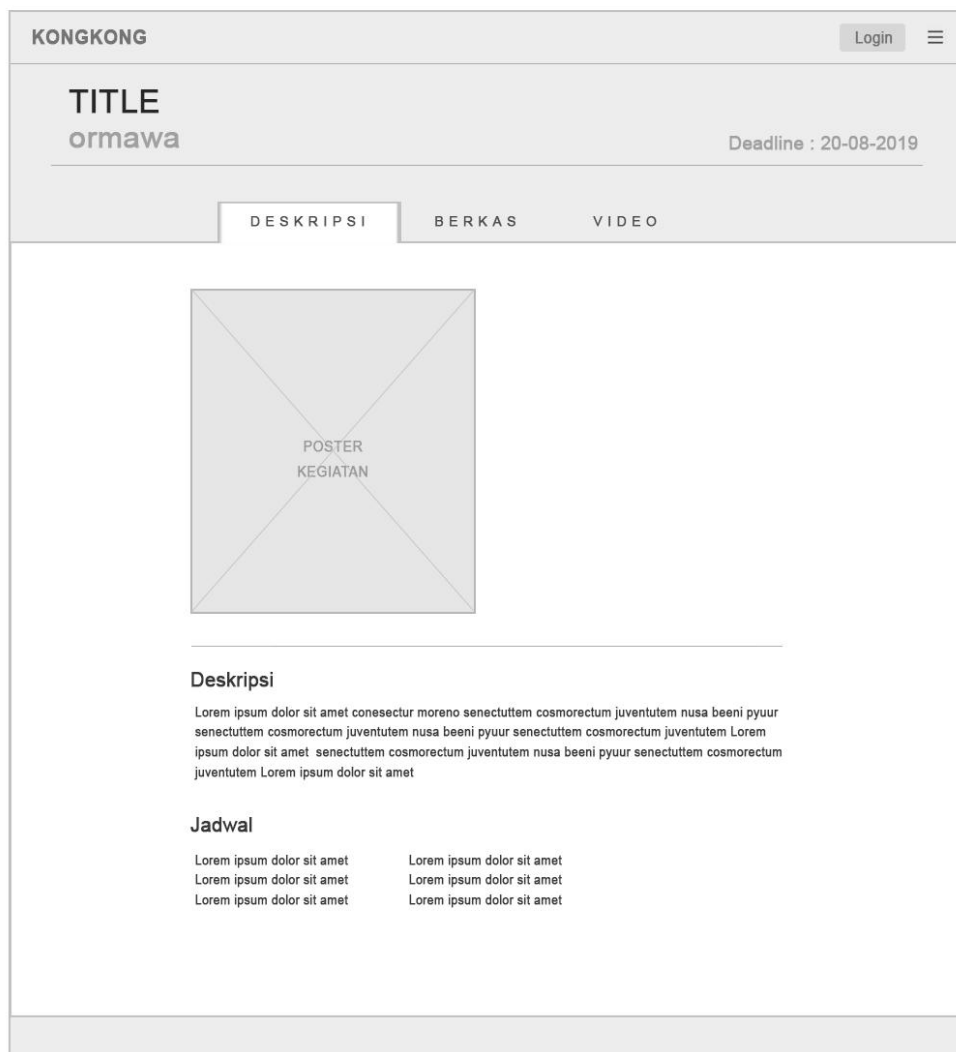
The screenshot shows the 'KONGKONG' web application interface. The top navigation bar includes the 'KONGKONG' logo and a 'Login' button. The sidebar on the left contains a profile card for 'Ormawa Kategori' and a summary table:

On Project	0
Event	0
Anggota	0

Below the table is an 'Edit' button. The main content area features tabs: 'On Project', 'Event' (selected), '+ Buat Project', and '+ Dokumentasi'. Under the 'Event' tab, there is a form with a title input field, a date input field, and five rows of content, each consisting of a short description input field and a longer description input field.

5. Detail Project

Halaman detail project dapat diakses dengan mengklik salah satu project. Didalam halaman ini terdapat informasi detail mengenai project seperti deskripsi, jadwal kegiatan, berkas proposal berupa pdf, video(optional).



BAB TIGA

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibangun, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Website KongKong yang akan dibangun merupakan website yang dapat digunakan sebagai platform untuk urun dana terhadap ide maupun project dari mahasiswa.
2. Website KongKong dapat digunakan sebagai alternatif sumber dana bagi kegiatan dan ide mahasiswa.
3. Website KongKong terdiri dari 3 user yaitu admin, mahasiswa/ormawa, donatur, dan umum.