

**APLIKASI PENGELOLAAN DAN PUBLIKASI KEGIATAN KARANG
TARUNA PERUM. BALOPER PADALARANG BERBASIS WEB**

PROPOSAL PROYEK 2

Disusun Oleh:

MOCHAMAD FARHAN J. P. 1173043

RIZKI RADIYATAMA 1173047



**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK POS INDONESIA
BANDUNG
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PENGELOLAAN DAN PUBLIKASI KEGIATAN KARANG TARUNA PERUM. BALOPER PADALARANG BERBASIS WEB

PROPOSAL PROYEK 2

Program Studi D3 Teknik Informatika

Tanggal:

Telah disetujui dan disarankan oleh:

Calon Pembimbing

.....
NIK/NIP:

1.1 Pendahuluan

IT (Information Technology) merupakan suatu istilah untuk mendefinisikan segala sesuatu atau peralatan teknologi yang mampu memberi kemudahan bagi seseorang untuk membuat, mengubah, menyimpan atau bahkan menyebarkan informasi terhadap satu sama lain.

Karang Taruna adalah organisasi kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan sosial. Kegiatan yang diadakan oleh karang taruna perlu memberikan manfaat kepada masyarakat desa/kelurahan. Sehingga yang didapat oleh masyarakat desa/kelurahan ataupun keanggotaan tidak hanya hiburan namun, ilmu dan kesejahteraan sosial yang diperoleh dari kegiatan dan masyarakat desa/kelurahan dapat mengetahui kegiatan-kegiatan karang taruna baik yang telah diselenggarakan ataupun yang akan diselenggarakan.

Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat menyajikan informasi seputar kegiatan karang taruna yang telah diselenggarakan ataupun yang akan diselenggarakan agar dokumentasi setiap kegiatan dapat terpublikasi dengan baik. Dan memberikan fasilitas kepada pengurus karang taruna untuk mengelola organisasi secara terstruktur serta mempromosikan kegiatan kepada media lain di luar lingkungan desa/kelurahan sehingga dapat menarik pihak lain yang ingin memberikan sponsor dalam sebuah kegiatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pendahuluan diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi dalam menyajikan informasi seputar kegiatan karang taruna yang telah dilakukan ataupun akan dilakukan ?
2. Bagaimana agar setiap informasi kegiatan dapat setiap dokumentasi kegiatan dapat terpublikasi dengan baik ?

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan Sistem Informasi *Travel* ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan sebuah media berbasis web kepada para pengurus karang taruna untuk menyajikan informasi kegiatan karang taruna sehingga dapat diketahui oleh masyarakat desa/kelurahan.
2. Memberikan sebuah media berbasis web kepada para pengurus karang taruna untuk mempublikasikan hasil dokumentasi setiap kegiatan agar diketahui oleh masyarakat desa/kelurahan.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun batasan-batasan masalah dalam Sistem Informasi ini. Batasan-batasan masalah tersebut meliputi:

1. Website ini dibangun menggunakan *PHP version 5.4.19 – 5.6.8* sebagai *server side programming* dan *MySQL version 5.5.32 – 5.6.24* sebagai *database-nya*.
2. Website menyediakan fitur kepada pengguna untuk memberikan donasi terhadap kegiatan yang dipublikasi.
3. Pengguna luar atau pengelola karang taruna perlu menghubungi administrator untuk bergabung dalam mengadakan kegiatan.

1.5 Jadwal kegiatan pekerjaan proyek

Rancang bangun ini dilakukan pada tempat usaha yang bergerak dibidang jasa layanan *travel* yang rencananya akan dilakukan mulai bulan Oktober 2018 sampai dengan selesai.

[illegible]