APLIKASI FORUM SAUNG IT BERBASIS WEB & ANDROID

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut

Dosen: Wisnu Uriawan, ST.,M.Kom.



Disusun oleh

1. Derayan Bima 1147050039
2. Dewi Sapitri 1147050042
3. Pramita Khaerunisa 1147050129
4. Thareq Kemal 1147050163

KELAS: IF-C

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

1437 H/2016

KATA PENGANTAR

*Assalammu’alaikum Wr. Wb.*

Puji Tuhan kehadirat maha Kuasa atas segala limpahan rahmat, taufik, inayah dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana. Semoga proposal ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, untuk terwujudnya aplikasi yang di bangun.

Semoga aplikasi yang dibangun ini dapat membantu memudahkan dalam melakukan akses Sistem Informasi yang dibangun dengan tujuan kegiatan FORUM dalam Saung IT agar lebih efektif dan efisien.

Proposal ini masih banyak kekurangan karena pengalaman yang dimiliki sangat kurang. Oleh karena itu kami berharap kepada pembaca untuk memberikkan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan proposal ini.

Bandung, 10 September 2016

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 1

KATA PENGANTAR 2

DAFTAR ISI 3

1. Latar Belakang Masalah 4
2. Rumusan Masalah 4
3. Batasan Masalah 5
4. Maksud dan Tujuan 5
5. Manfaat Penelitian 6
6. Waktu dan Tempat Penelitian 6
7. Model Pengembangan Perangkat Lunak 7
8. Penjadwalan 9
9. Sistematika Penulisan 9

DAFTAR PUSTAKA 10

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi yang sangat pesat membawa dampak dalam proses apapun yang dapat berhubungan dengan suatu teknologi, seperti bisnis, pendidikan, budaya dan lain-lain. Tentunya kami akan fokus terhadap pendidikan yaitu melalui suatu komunitas yang mengemban di bidang teknologi. Teknologi yang akan memberikan manfaat yang positif khususnya bagi pelajar agar pemakaian teknologi mereka bermanfaat.

Saung IT adalah sebuah komunitas non profit yang terdiri dari orang orang muda untuk mengembangkan ketrampilan dan karir di bidang IT yang saat ini berpusat di Bandung Jawa Barat. Diinisiasi pada awal tahun 2012, saat ini Saung IT memiliki beberapa chapter di kampus di Bandung, diantaranya Unikom, UIN Bandung, BSI, STMIK IM, dan menyusul kampus-kampus lainnya. Saung IT akan memiliki nilai yang berkualitas untuk mahasiswa.

Konsep saung IT adalah Social Education For Community, sebuah konsep pemerataan keilmuan dimana pengajar berasal dari komunitas dan dikembangkan oleh komunitas untuk mengentaskan kesenjangan digital di masyarakat. Dalam perjalanan pengembangan komunitas, Saung IT dikawal oleh beberapa praktisi dan perusahaan bidang IT yang berkompeten di bidangnya masing masing. Saung IT, apabila banyak yang mendukung tidak akan dipandang dengan sebelah mata karena mempunyai praktisi yang sudah tidak diragukan keahliannya.

Saat ini pengembangan ketrampilan yang dilakukan oleh saungit terdiri dari :

1. Pengembang Android

Sebuah komunitas pengembang aplikasi android, diarahkan kepada pendidikan pengembangan produk yang bisa terjual di pasar aplikasi bergerak.

2. Komunitas Pengembang Web

Komunitas web programming yang berbasiskan framework, peningkatan keahlian dalam membangun logika berfikir dalam pemrograman dengan memperkenalkan konsep aplikasi web. Framework yang diajarkan disini antara lain Laravel dan Code Igniter.

3. Linux dan Jaringan Bagi yang berminat untuk administrasi Server dan Jaringan dengan menggunakan Linux sebagai sistem operasinya.

4. Telepon Rakyat Penggunaan aplikasi telepon rakyat milik Anton Raharja, Saung IT mendapatkan kehormatan sebagai salah satu kontributor pembuat aplikasi web telepon rakyat.

Komunitas ini terbuka bagi siapapun yang berminat di bidang IT, anda bisa bergabung dan bersama-sama mengembangkan Saung IT. Tentunya dalam sebuah komunitas akan terus melakukan suatu perkembangan yang pesat dengan membuat komunitas ini menjadi lebih besar dan terkenal. Memperbanyak member dan mempermudah sistem informasi bagi member Saung IT yang sudah terdaftar ataupun yang belum terdaftar.

Saung IT saat ini telah berubah menjadi seperti forum besar yang berisikan anak-anak muda yang serius dalam mengembangkan suatu Teknologi Informasi bagi bangsa. Namun saat ini Saung IT sangat membutuhkan suatu wadah teknologi informasi yang dapat berguna secara praktis dan efisien. Demikianlah kami membuat suatu sistem forum berbasis Website dan Android, yang didalamnya merupakan system informasi dengan beberapa fitur seperti : Pendaftaran member, Forum, Jadwal Pelatihan Online dan lain-lain. Saat ini suatu kegiatan forum tersebut masih dilakukan secara manual.

1. Identifikasi Masalah
2. Pendaftaran anggota member yang masih menggunakan catatan dibuku administrasi akan sulit untuk dilakukan
3. Info penjadwalan yang masih manual sehingga tidak begitu efektif dan cepat dalam mendapatkan suatu informasi
4. Tidak adanya sistem forum yang disediakan, sehingga seluruh member tidak dapat melakukan interaksi secara online, mudah, dan cepat
5. Batasan Masalah
6. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah proses melakukan kegiatan pelatihan di Saung IT dan proses pendaftaran member Saung IT
7. Untuk penyampaian suatu informasi yang lebih cepat
8. Maksud dan Tujuan
   1. Maksud:

Maksud dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk mempermudah proses melakukan kegiatan pelatihan di Saung IT dan proses pendaftaran member Saung IT

* 1. Tujuan:

1. Agar tidak terjadi *over time*
2. Membuat segalanya praktis dan online
3. Proses berjalan cepat dan tidak ada hambatan ketika melakukan pendaftaran member, info-info, dan dapat melakukan chatting dalam forum.
4. Manfaat Penelitian

Sebagai salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan suatu komunitas yaitu Saung IT, terutama untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan IT, dan ikut partisipasi kepada komunitas kami. Akan mempercepat proses Sistem Informasi dan kegiatan Interaksi Forum dalam pelatihan Saung IT ini. Cara instan ini akan membantu semua pihak yang bersangkutan akan merasa diuntungkan dan tidak ada yang dirugikan.

1. Waktu dan tempat penelitian

Waktu : September-Desember 2016

Tempat : Di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dan Kantor Sekretarian Saung IT

1. Model Pengembangan



Penjelasan Metodelogi *Waterfall*:

1. Rekayasa perangkat lunak (system enginerring),melakukan pengumpulan data

dan penetapan kebutuhan semua elemen system

1. Requirements analysis , melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak ,fungsi performsi dan interfacing
2. Design, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungi dan interfacing
3. Koding ( imolementasi ), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin lomputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
4. Testing ( pengujian ) , kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual.jika testing sudah benar maka program boleh digunakan
5. Maintenance ( perawatan ) , menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.
6. Penjadwalan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | ket |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |
| 1 | System Engineering |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Requirement Analysis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Design |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Coding |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Maintenance |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan, maksud dan tujuan, waktu dan tempat penelitian, penjadwalan, model model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori tentang penelitian dan pembuatan. Permasalahan yang berhubungan dengan penilitian yang dilakukan juga dijelaskan pada bab ini.

Bab III. Analisis dan Perancangan

Bab ini menjabarkan tentang Deskripi Sistem, Kebutuhan Data, dan Kebutuhan Proses. Bab ini juga menjelaskan tentang cara dan proses pembuatan tampilan dan susunan dari program.

Bab IV Implementasi dan Pengujian

Membahas tentang bahasa pemrograman yang dipakai, susunan program dan urutan pembuatan program. Bab ini juga membahas pengujian oleh sendiri sebelum diserahkan kepada dosen untuk menghindari kesalahan-kesalahan.

Bab V Penutup

Bab terakhir yang membahas kesimpulan penelitian dan kritik dan saran dari penulis. Inti sari pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. S.Pressman,Ph,D.Rogers.2012.Rekayasa Perangkat Lunak. Indonesia: Andi&Mc Graw Hill.
2. Fikri, Rijalul, Ipam Fuadina Adam dan Imam Prakoso. 2005. Pemrograman Java: Penerbit Andi.
3. Irawan.2013.Pemrograman Database dengan Java. Palembang:Maxikom