

BAB I

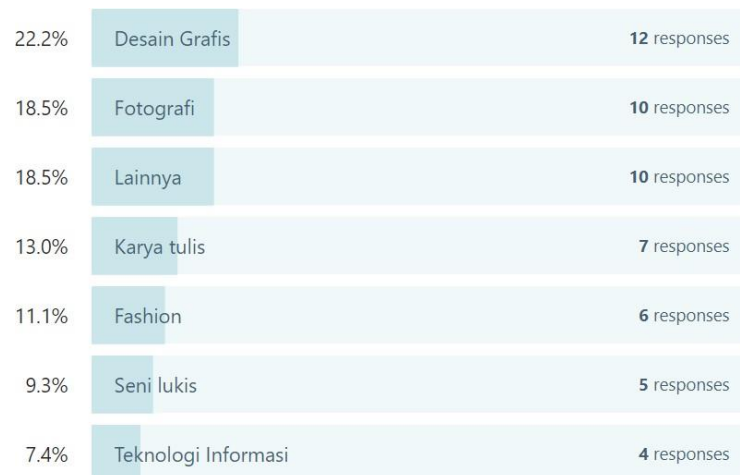
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Zaman digital yang semakin berkembang di era globalisasi seperti sekarang ini menuntut sebuah institusi, lembaga maupun organisasi untuk memanfaatkan sebuah sistem yang baik didalam pengelolaan data, hal ini sangat diperlukan agar kumpulan data atau dokumen yang sangat banyak jumlahnya dapat terorganisir dengan baik dan rapih. institusi seperti kampus yang besar, sangat memerlukan diterapkannya sistem pengelolaan dokumen agar dokumen tertata dengan baik. terutama hasil dari karya dan produk kreatif mahasiswa yang memiliki nilai jual dapat ditampung menjadi satu platform.

Kreativitas mahasiswa sangat dituntut apalagi dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga mahasiswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan perkuliahan, universitas trilogi menuntut mahasiswa untuk membuat suatu karya kreatif yang dapat di hasilkan dari kreatifitas mahasiswanya. baik di dalam perkuliahan maupun diluar perkuliahan. Dengan banyak nya karya kreatif yang di hasilkan oleh mahasiswa, maka dibutuhkan fasilitas atau sarana elektronik yang dapat dijangkau oleh semua pihak. Selain itu untuk mengapresiasi hasil karya yang dibuat oleh mahasiswa perlu disediakan sarana untuk memamerkan hasil karya tersebut. Kebanyakan dari mahasiswa tidak tahu bagaimana mereka dapat menjual hasil karyanya, maka dari itu diperlukan suatu wadah yang dapat menampung dan menjual hasil karya para mahasiswa. Karena sebuah karya mempunyai nilai jual yang tinggi jika para mahasiswa menghasilkan karya yang mampu di minati oleh masyarakat luas. Berdasarkan hasil dari penelitian pada 54 mahasiswa Universitas trilogi, memiliki bermacam - macam karya kreatif. Diantaranya sebanyak 12 orang dibidang desain grafis, 10 orang fotografi, 7 orang dibidang karya tulis, 6 orang dibidang fashion, 4 orang dibidang teknologi informasi, 5 orang dibidang seni lukis, dan 10 orang dibidang lainnya.

seperti terlihat pada grafik jumlah bidang karya kreatif mahasiswa universitas trilogi berikut ini:

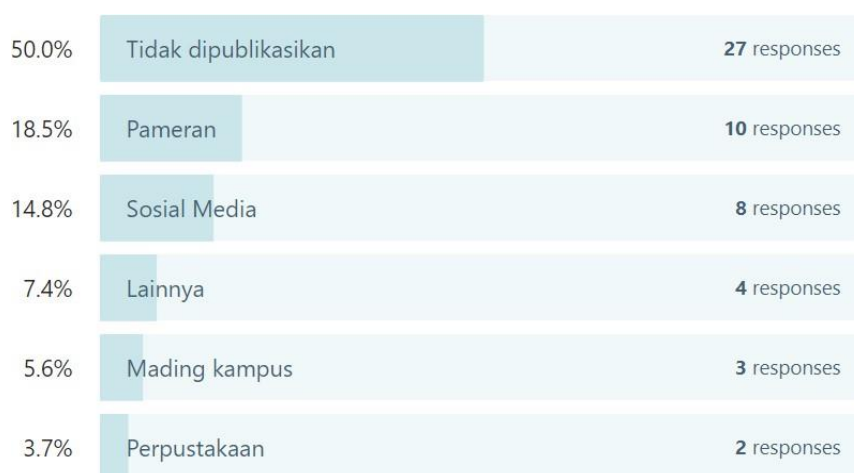


Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Bidang Karya Kreatif Mahasiswa

Sumber: Hasil Penelitian 54 Mahasiswa Universitas Trilogi

Dalam membuat suatu karya di butuhkan tempat untuk menampung hasil dari karya yang telah dibuat guna untuk mengapresiasi diri dengan cara di publikasikan. publikasi sebuah karya selain untuk mengapresiasi diri, juga berguna untuk orang lain sebagai bahan acuan untuk menghasilkan karya lain atau referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa atau masyarakat umum. Pada Hasil karya kreatif dari mahasiswa terdapat suatu permasalahan yang perlu diperhatikan. yaitu sebagian besar hasil karya tersebut hanya untuk mendapatkan nilai pada perkuliahan tanpa ada pemikiran yang berkelanjutan mengenai manfaat dari karya yang telah dibuat. Banyak karya yang inovatif akhirnya terlupakan dan menjadi sia-sia. Berdasarkan dari hasil penelitian, sebagian besar mahasiswa Universitas Trilogi tidak mempublikasikan karya nya. Karena belum adanya wadah resmi yang memfasilitasi serta perhatian khusus dari Universitas Trilogi membuat mahasiswa kurang merasakan pentingnya karya-karya yang telah mereka buat. dari 50 mahasiswa Universitas trilogi, sebanyak 27 mahasiswa tidak mempublikasikan hasil karyanya, 10 orang

mempublikasikan karya nya melalui pameran, 8 orang melalui sosial media, 3 orang melalui mading kampus, 3 orang melalui perpustakaan, dan 4 mahasiswa lainnya melalui media lain. seperti terlihat pada grafik media publikasi karya kreatif mahasiswa universitas trilogi berikut ini:



Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Media Publikasi Karya Kreatif Mahasiswa

Sumber: Hasil Penelitian 50 Mahasiswa Universitas Trilogi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di lakukan dapat di tarik kesimpulan, yaitu diperlukan aplikasi elektronik portofolio berbasis web yang dapat menampung hasil karya kreatif dari mahasiswa Universitas Trilogi sehingga karya kreatifnya dapat diketahui oleh beberapa pihak maupun pihak universitas serta mengetahui perkembangan mahasiswa Universitas Trilogi. Selain karya kreatif mahasiswa yang dapat di ketahui oleh masyarakat umum, hasil karya mahasiswa juga dapat di tawarkan dan menarik perhatian kepada masyarakat umum, karya yang dihasilkan oleh para mahasiswa juga dapat dijual sebagai bentuk tercapainya suatu kemampuan yang di miliki oleh mahasiswa. Selain untuk menampung hasil karya mahasiswa Universitas Trilogi, aplikasi elektronik portofolio juga dapat di manfaatkan bagi mahasiswa lain atau masyarakat umum untuk menjadi bahan referensi membuat karya kreatif yang lainnya. Untuk itu diperlukan suatu penelitian yang berfokus pada: pengelolaan database karya kreatif mahasiswa. sehingga penulis menentukan penelitian dengan judul :

**“RANCANG BANGUN APLIKASI ELEKTRONIK PORTOFOLIO KREATIF
PADA MAHASISWA BERBASIS WEB (Studi Kasus Pada Universitas Trilogi)”.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Karya kreatif dari mahasiswa Universitas Trilogi sebagian besar belum dipublikasi, sehingga belum diketahui oleh berbagai pihak maupun pihak Universitas Trilogi.
2. Belum adanya rancangan Elektronik Portofolio untuk menampung, mempublikasi dan menjual karya kreatif hasil mahasiswa Universitas Trilogi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana cara agar karya kreatif dari mahasiswa Universitas Trilogi dapat dipublikasi dan diketahui oleh berbagai pihak maupun pihak Universitas Trilogi?
2. Bagaimana membuat aplikasi Elektronik Portofolio untuk menampung, mempublikasi dan menjual hasil karya kreatif pada mahasiswa Universitas Trilogi?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, Adapun batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penulisan ini hanya difokuskan pada perancangan aplikasi Elektronik Portofolio untuk menampung, mempublikasi, dan menjual hasil karya kreatif pada mahasiswa.
2. Aplikasi Elektronik Portofolio mahasiswa hanya diperuntukkan bagi mahasiswa Universitas Trilogi.

3. Hasil karya yang dapat dijual dan ditampilkan adalah berupa karya digital online

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberi sebuah wadah untuk menampung, mempublikasi dan menjual hasil karya yang di miliki mahasiswa Universitas Trilogi.
2. Sebagai sarana promosi diri untuk mahasiswa dan meningkatkan nama baik universitas atas karya kreatif mahasiswanya
3. Merancang aplikasi Elektronik Portofolio berbasis web khusus mahasiswa Universitas Trilogi.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pendukung kesimpulan awal atau dapat dijadikan sebagai bahan kajian yang relevan bagi para peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini terdiri atas empat bagian, yaitu manfaat bagi Mahasiswa Universitas Trilogi, Universitas Trilogi, User dan penulis.

a. Bagi mahasiswa Universitas Trilogi

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mempublikasikan hasil karya kreatif mahasiswa Universitas Trilogi agar dilihat oleh berbagai pihak maupun pihak Universitas dan membantu mahasiswa menjual hasil karyanya.

b. Bagi Universitas Trilogi

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak universitas trilogi untuk mengetahui perkembangan yang dialami oleh mahasiswa. serta, dapat memberi nama baik universitas ke masyarakat atas karya kreatif yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Trilogi.

c. Bagi User

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk menghasilkan karya lain atau referensi yang bermanfaat. serta, dapat membeli hasil karya kreatif dari mahasiswa Universitas Trilogi

d. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sarana latihan dan pengembangan kemampuan dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah diperoleh diperkuliahan.

1.7. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis membutuhkan data-data yang digunakan untuk mendukung penulis dalam melakukan penelitian ini, dengan menggunakan metode pengumpulan pendekatan data dan pengembangan sistem. Berikut metode penelitian yang digunakan penulis :

1. Tahap pengumpulan data

a. Pengamatan (*Observasi*)

Pengertian observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individual atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan pada universitas trilogi

b. Wawancara (*Interview*)

Suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara

dilaksanakan secara online pada mahasiswa Universitas Trilogi.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan berbagai buku, peraturan perundang-undangan, serta hasil laporan dan bahan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Dari berbagai referensi tersebut dapat diambil teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang ditemukan dalam penelitian.

2. Tahap pengembangan sistem

a. Analisa kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya mengenai sistem yang diteliti dengan melakukan metode-metode pengumpulan data sehingga ditemukan kelebihan dan kekurangan sistem serta user requirement. Tahap ini juga dilakukan untuk mencari pemecah masalah dan menganalisa bagaimana sistem akan dibangun.

b. Desain (*System Design*)

Tahap ini merupakan tahapan perancangan sistem yang di dalamnya dilakukan pemodelan sistem dengan use case, relasi tabel, diagram konteks, activity diagram, sequence diagram.

c. Pengkodean (*Code*)

Tahap ini merupakan tahapan dalam pengimplementasian sistem yang sudah dirancang dan dilakukan pengujian secara unit, agar dapat mengetahui kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam sistem dan segera dilakukan perbaikan.

d. Pengujian (*Testing*)

Tahap ini merupakan tahap pengujian sistem secara keseluruhan. Tahap ini sistem yang akan dikembangkan menggunakan teknik pengujian black box.

e. Perawatan (*Maintenance*)

Tahap ini merupakan tahapan penggunaan sistem oleh user yang didalamnya harus ada pemeliharaan sistem untuk menjaga proses operasional sistem dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan sistem di kemudian hari.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian ini dikemukakan tentang Latar Belakang penyusunan penulisan ini, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Metode Penulisan serta Sistematika Penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bagian bab ini dipaparkan tentang konsep dan dasar teori, meliputi pengertian, definisi dan juga menjelaskan penelitian terdahulu yang terkait dan yang pernah dilakukan tentang Elektronik portofolio (E-Portfolio). Data-data sekunder yang mendukung proses penulisan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan penulis, baik itu metode pengumpulan data maupun metode pengembangan sistem dan kerangka pemikiran.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menganalisis objek penelitian, analisis kebutuhan sistem, serta perancangan sistem yang akan dibuat. Dalam implementasi diuraikan tentang pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan, perangkat keras yang diperlukan, pemrograman dan pengujian aplikasi.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan serta saran dari penulis yang berkaitan dengan Rancang bangun sistem elektronik portofolio kreatif pada mahasiswa berbasis web.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN