

PROPOSAL SKRIPSI NON KELAS

JUDUL INDONESIA

**Aplikasi Web untuk Membangun Hubungan Kerja Sama dalam Pensponsoran dengan
Menggunakan Bahasa Pemrograman Laravel**

JUDUL INGGRIS

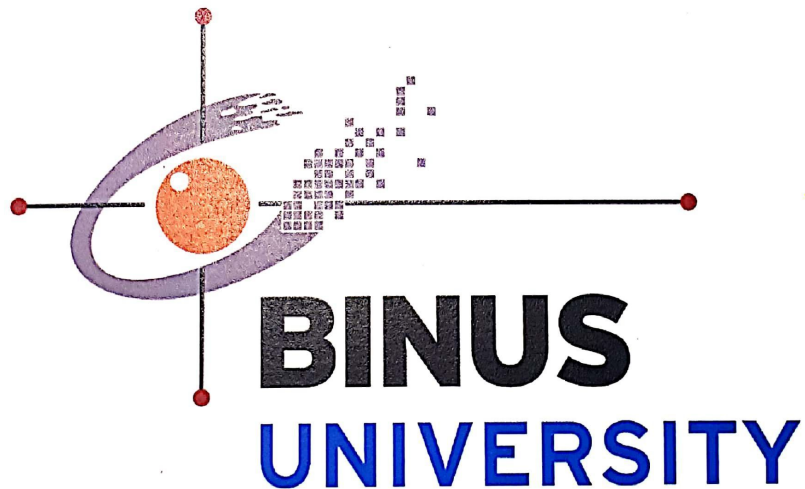
**Web Application to Create Cooperative Relationships in Sponsorship Using Laravel
Programming**

Topik: E - Application

2001542613 / RICHARD CHANIAGO / TI / 081310381145

2001593684 / MUHAMAD ARIFIN / TI / 081806805140

2001599252 / YUDISTIRO WAHYU ALDARY / TI / 082273183856



BINUS University
2019

Diperiksa oleh



D3333 - Junita Juwita Siregar, S.T, M.Kom

Daftar Isi

Daftar Isi	1
Bab 1 - Pendahuluan	2
Bab 2 – Tinjauan Pustaka	3
Bab 3 – Metode Pelaksanaan	6

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam permasalahan yang ada banyak suatu individu / kelompok / perusahaan tidak mudah mencari partner / sponsor dengannya dan kurang nya penyebaran informasi yang terkait di media luas. Untuk mencari partner / sponsor harus mendatangi sebuah event agar dapat menjalin kerjasama. Dan juga surat / dokumen serta proses yang masih banyak menggunakan kertas dan setidaknya harus meminta persetujuan dari banyak pihak yang akan membutuhkan waktu lama. Dalam pengerjaan proposal kerjasama dapat memiliki kesalahan dalam penulisan yang akan mengulang mencetak dokumen tersebut.

Pada saat ini banyaknya sebuah individu / kelompok yang ingin menyelenggarakan acara dan ingin mencari pendukung dari segment financial atau support product lainnya. Kurangnya koneksi di antara organisasi / kelompok dapat memperlambat mendapatkan suatu pihak sponsor yang akan dapat membantu event / produknya. Sehingga membuat pihak penyelenggara kesulitan dalam mencari dana tambahan dari sponsorship. Hal ini dapat berdampak buruk terhadap kesuksesan suatu event apalagi event yang baru saja dibuat yang mana membutuhkan dana untuk membantu kesuksesan event mereka begitu juga dengan sponsor yang baru, dimana membuat nama mereka dikenal oleh masyarakat.

Maka dari permasalahan tersebut kami mendapatkan ide untuk membuat sebuah aplikasi yang manfaatnya dapat mengubah semua proses menjadi digitalisasi yang semua pengerjaan terdapat di suatu aplikasi / website sehingga dapat mengurangi pemakaian kertas di kemudian hari. Serta mendapatkan jaringan atau koneksi yang terpercaya untuk individu / kelompok yang mencari partner sponsor dan dari pihak perusahaan dapat memberikan sponsor yang akan diproses secara pasti di dalam ketentuan hukum yang berlaku antara perjanjian dua pihak.

Sasaran yang diharapkan untuk dicapai dalam kegiatan ini dapat mempersingkat waktu dalam proses sponsor yang dapat memakan waktu yang cukup lama. Dan mengikuti era digital yang semuanya dapat dilakukan dengan sistem computer. Dan mendapatkan kepercayaan terhadap hubungan kerjasama antara user dan pihak sponsor, pihak sponsor dan penyelenggara, sehingga terbentuknya rasa saling membutuhkan antara kedua belah pihak

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada saat ini teknologi sudah banyak membantu kehidupan sehari – hari kita, mulai dari kegiatan yang membutuhkan kekuatan fisik maupun tidak. Aplikasi adalah suatu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia saat ini dan rata – rata manusia sudah menggunakan aplikasi untuk membantu pekerjaan mereka sehari – hari. Salah satu contohnya adalah web based application (aplikasi berbasis web). Web Application sudah sering kita dengar, berbeda dengan website yang menampilkan informasi dengan html, css dan sedikit javascript.

Web Application mengandung HTML, CSS, Javascript dan php (logic database) dalam membangunnya, bukan hanya berisi informasi saja, Web Application juga mengandung fitur – fitur yang banyak, user juga bisa menyimpan data pada web application, bertransaksi, bertemu user lain, bertukar pendapat dan lain – lain, contohnya seperti Tokopedia, Bukalapak, Kaskus dan lain-lain. Aplikasi yang mereka buat yang berbasis web application membantu kita dalam menemukan masalah, informasi dan bisa diskusi dengan user lain yang mana bisa menyakinkan kita ketika bertransaksi atau mendapatkan informasi yang valid.

User juga bisa melakukan kerja sama dengan perusahaan yang di inginkan bukan hanya perusahaan tetapi juga instansi bahkan organisasi yang memiliki web application maupun tidak. Tetapi terkadang ada kendala dalam mencari sponsorship seperti nomor tidak aktif, sulit dalam berinteraksi (dengan manual menggunakan nomor telp), sulit mencari sponsor dan lain – lain. Hal ini membuat pihak penyelenggara sulit dalam mencari bantuan dari finansial maupun materi dalam menjalankan event mereka.

Maka dari itu kami membuat aplikasi yang berbasis web dimana dapat membangun hubungan antara user dan pihak sponsor, aplikasi ini membantu user untuk mencari sponsor acara yang mereka selenggarakan dan pada aplikasi ini user mendapat informasi dari user lain mengetahui sponsor apa saja yang tersedia pada hari acara diselenggarakan. Pada aplikasi ini menawarkan fitur thread yang mana user dapat melihat ada event apa saja yang sedang berlangsung dan akan berlangsung, fitur ini membuat user dapat mencari sponsor untuk membantu penyelenggaraan dan pihak sponsor dapat mencari dan mendaftarkan sponsor mereka untuk bekerja sama dengan pihak penyelenggara. Dari hal tersebut baik pihak penyelenggara dan sponsor dapat terbantu satu dengan yang lainnya.

Fitur yang terdapat dalam web adalah dapat melihat news feed, planning, approval, tracking, chatbox dan maintance sebuah kerjasama sponsor.

- Fitur news feed terdiri dari berita tentang sponsor dan iklan untuk mendapatkan sponsor yang bermanfaat untuk perusahaan / organisasi mendapatkan kerjasama dalam sponsorship serta event yang akan berlangsung.

Kami mengambil beberapa web application dengan aplikasi sejenis, berupa website dari e2ecommerce-indonesia.com , website application dari Tokopedia dan Kaskus. Kami memiliki fitur unik yang tidak dimiliki oleh web yang sejenis yaitu adalah planning, approval, tracking, chatbox dan maintance.

- Fitur planning setiap user dapat membuat rencana kerjasama dan tujuan serta hasil dari kerjasama sponsorship. Serta dapat mengajukan proposal mereka pada sponsor yang dituju dan pada acara yang dituju. Di planning setiap user dapat membuat rencana kerjasama dan tujuan serta hasil dari kerjasama sponsorship.
- Di fitur approval setiap organisasi / kelompok yang menginginkan kerjasama/ sponsor dapat mengupload prosposal yang akan di terima / dikembalikan untuk di revisi

- Fitur tracking merupakan berguna agar setiap partner dapat melihat jalur yang sudah dicapai dalam kerjasama sponsor. Di fitur approval setiap organisasi / kelompok yang menginginkan kerjasama/ sponsor dapat mengupload prosposal yang akan di terima / dikembalikan untuk di revisi.
- Fitur chatbox merupakan transaksi antara user dan sponsor, sponsor dan pihak penyelenggara. Transaksi yang di maksud adalah hubungan kerjasama yang di lakukan oleh kedua belah pihak, baik pihak user dan sponsor, sponsor dan pihak penyelenggara, fitur ini di butuhkan karena terkadang user sulit menemukan sponsor yang mereka butuhkan, biasanya user hanya mencari kontak di internet untuk sponsor yang diinginkan dan masih memakai cara yang manual yang mana menggunakan nomor telepon kantor hingga datang langsung ke alamatnya, dan juga terkadang informasi yang di berikan pihak sponsor tidak valid seperti beberapa contact person tidak aktif atau tidak bisa dihubungi. Hal tersebut membuat user kesulitan dalam mendapatkan sponsor. Bukan hanya user juga pihak sponsor yang baru dan ingin mengenalkan produk mereka juga kesulitan menaruh produk mereka kedalam suatu acara besar karena kurangnya informasi terhadap acara yang diadakan penyelenggara. Di fitur ini setiap pihak dapat saling melakukan chatting mengenai kerja sama sponsor mulai dari perkenalan hingga kerjasama pada sponsor atau pihak penyelenggara yang dituju.
- Di dalam fitur maintance setiap user dapat mengelola sebuah kerjasama sponsor yang sedang berlangsung untuk pemutusan kerjasama.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Tahap Perancangan

Dalam merancang website, kita menggunakan kerangka kerja sistem scrum yang kita lakukan dalam proses magang / internship, scrum terdiri dari:

1. Sprint: yang mencakup kontainer pekerjaan yang apa saja yang harus dikembangkan dan diselesaikan untuk memberikan apa yang user butuhkan. Batasan untuk satu kali sprint biasanya selama satu bulan atau kurang. Sprint terdiri dari:
 - a. Sprint Planning : membuat rancangan pekerjaan selama satu sprint berjalan.
 - b. Daily Scrum : memberikan task - task yang sudah dikerjakan dan yang akan dikerjakan berikutnya.
 - c. Sprint Review : mereview job sebelumnya yang sudah dikerjakan selama satu sprint berjalan.
 - d. Sprint Restrospective : kesempatan bagi team untuk memeriksa dirinya sendiri untuk meningkat proses kerja.
2. Product Backlog: sebuah list pekerjaan yang akan di kerjakan selama sprint berlangsung.
3. Testing Process: melibatkan pengujian dari sudut pandang user dan dapat dilakukan perbaikan di sprint berikutnya.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

- **Pengumpulan Data**

1. Wawancara

Kami melakukan wawancara kepada beberapa penyelenggara event tentang membangun kerjasama dengan partner/sponsorship. Maka dari itu data yang dikumpulkan ternyata masih banyak yang kesulitan dalam mencari koneksi partner/sponsorship. Sehingga kami memiliki inisiatif untuk membuat web application ini.

2. Observasi

Sumber data ini didapat langsung dari pihak penyelenggara event terdahulu, pengalaman mereka menggambarkan keadaan dimana mereka kesulitan dan pasti terdapat kegagalan dalam proses kerjasama karena informasi didapatkan oleh mereka tidak valid, sehingga dapat merugikan pihak penyelenggara event tersebut.

3. Kuesioner

Kami memberikan pertanyaan tertulis kepada para beberapa pengurus organisasi yang telah selesai dalam penyelenggaraan eventnya guna untuk mendapatkan data yang efisien dan terpercaya. Penyebaran kuisisioner dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil web application untuk dikembangkan pada kerja sama partner/sponsorship selanjutnya dalam rangka membantu dan memajukan event dari user tersebut.