

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Kristen Maranatha merupakan sebuah universitas swasta di Kota Bandung yang berlokasi di Jalan drg. Suria Sumantri No 65. Universitas ini merupakan universitas yang sering melakukan kegiatan-kegiatan seminar maupun forum terbuka. Kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Universitas Kristen Maranatha dapat dihadiri oleh mahasiswa dan umum (non-mahasiswa). Dengan kegiatan yang banyak, saat ini Universitas Kristen Maranatha masih mengadakan proses registrasi/pendaftaran peserta kegiatan seminar secara manual dengan prosedur tertentu yang masih merepotkan sebagian kalangan. Selain itu, penyampaian informasi kegiatan seminar dan forum yang akan diadakan masih sangat terbatas karena belum ada wadah informasi mengenai kegiatan seminar dan forum yang akan diadakan.

Dengan masalah di atas, penulis mengangkat tema pendaftaran kegiatan secara *online* agar dapat memberikan sarana proses registrasi bagi para calon peserta kegiatan seminar dan forum. Aplikasi akan menjadi wadah informasi mengenai kegiatan-kegiatan seminar dan forum yang diadakan oleh Universitas Kristen Maranatha dan menjadi sarana registrasi bagi para peserta yang ingin mendaftar. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *generate QR-Code*. *QR-Code* yang digunakan dimanfaatkan sebagai ID Peserta yang digunakan pada saat presensi pada hari kegiatan. Aplikasi yang akan dibuat merupakan wujud otomatisasi dari proses pendaftaran yang saat ini masih dilaksanakan secara manual.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah merumuskan masalah yang akan diteliti secara spesifik. Masalah yang ada diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *website* yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan seminar dan forum yang diadakan oleh Universitas Kristen Maranatha?
2. Bagaimana menyediakan *website* dengan sarana registrasi/pendaftaran kegiatan-kegiatan seminar dan forum yang dilakukan oleh Universitas Kristen Maranatha?
3. Bagaimana membuat *website* yang dapat melakukan pencatatan kehadiran peserta kegiatan seminar dan forum yang dilakukan oleh Universitas Kristen Maranatha?

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan *website* ini adalah agar dapat membantu Universitas Kristen Maranatha dalam mencari solusi berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Tujuan khusus dari pembuatan proyek ini antara lain:

1. Membuat *website* yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan seminar dan forum yang diadakan oleh Universitas Kristen Maranatha.
2. Membuat *website* yang memberikan sarana registrasi/pendaftaran kegiatan-kegiatan seminar dan forum yang dilakukan oleh Universitas Kristen Maranatha.
3. Membuat *website* yang dapat melakukan pencatatan kehadiran peserta kegiatan seminar dan forum yang dilakukan oleh Universitas Kristen Maranatha.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi merupakan aplikasi berbasis *web*.
2. Menyediakan informasi mengenai kegiatan-kegiatan seminar dan forum yang dilaksanakan oleh Universitas Kristen Maranatha.
3. Jenis kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan seminar-seminar dan forum yang khusus diadakan oleh Universitas Kristen Maranatha atau pihak yang menjalin kerjasama.

4. Menyediakan laporan pencatatan kehadiran peserta kegiatan, serta menyediakan informasi kesesuaian jumlah peserta kegiatan yang mendaftar dengan peserta yang hadir.
5. Aplikasi dilengkapi dengan fitur Galeri dan testimonial/komentar berdasarkan foto
6. Aplikasi dilengkapi dengan fitur mengirim *feedback* mengenai kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan.
7. Aplikasi dapat terintegrasi dengan aplikasi *facebook*.
8. Pembayaran kegiatan seminar hanya dapat dilakukan transfer antar-bank.
9. Kegiatan yang diadakan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam jangka waktu 1 (satu) hari. Apabila kegiatan yang diadakan lebih dari satu hari dalam 1 (satu) *event*, maka kegiatan dipisah menjadi 2 *event* yang berbeda.
10. Aplikasi memiliki 3 (tiga) hak akses pengguna yang terdiri dari Admin, Member yang terbagi menjadi dua bagian yaitu Mahasiswa dan Umum, serta Pihak luar yang hanya dapat melihat *website*
 - a. Admin dapat mengolah informasi kegiatan (tambah, ubah, dan hapus), memroses pembayaran peserta kegiatan, dan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas administrasi *website*.
 - b. Mahasiswa dapat melakukan proses registrasi kegiatan dengan terlebih dahulu melakukan *Log In*. Mahasiswa dapat mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan baik itu untuk mahasiswa, maupun kegiatan umum.
 - c. Umum dapat melakukan proses registrasi kegiatan terlebih dahulu melakukan *Log In*. Umum dapat mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan untuk umum.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian proyek tugas akhir. Teori yang didapat berasal dari buku-buku referensi dan dari situs-situs ilmu pengetahuan dari internet.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab III membahas secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab IV terdiri atas implementasi hasil rancangan dari bab III, yaitu kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi yang dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab V terdiri atas Rencana Pengujian dan Pelaksanaan Pengujian yang menggunakan metode *Black Box Testing*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari perancangan dan pengujian sistem, serta saran yang digunakan dalam pengembangan sistem di masa yang akan datang.