

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Proyek Akhir merupakan karya ilmiah yang disusun oleh mahasiswa setiap program studi Diploma III berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara seksama dengan bimbingan dosen pembimbing. Proyek akhir merupakan salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa. Ketentuan-ketentuan mengenai proyek akhir diatur oleh masing-masing fakultas atau dari program studi, dengan mengikuti standar universitas.

Pada Program Studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Fakultas Ilmu Terapan yang berada di Universitas Telkom, untuk bisa lulus serta mendapatkan gelar Diploma III, Mahasiswa harus wajib untuk lulus mata kuliah Proyek Akhir pada semester Akhir. Untuk mengambil mata kuliah proyek akhir mahasiswa harus memenuhi beberapa syarat yang sudah tertera di dalam program studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi. mahasiswa bisa memilih judul proyek akhir maupun melihat ketersediaan judul proyek akhir yang sudah di tentukan oleh dosen D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi, namun. Mahasiswa dapat mengajukan judul proyek akhirnya secara mandiri sesuai dengan studi kasus yang telah di kaji oleh mahasiswa itu sendiri.

Proses yang dilakukan selama pemilihan judul memerlukan waktu yang cukup lama. karena dosen harus menentukan judul terlebih dahulu sebelum mahasiswa memilih judul tersebut. Judul-judul yang telah ditentukan akan langsung diberikan kepada koordinator dosen penanggung jawab proyek akhir. Setelah itu judul yang diserahkan akan diproses untuk dibagikan kepada mahasiswa melalui sosial media facebook. Jika proses dilakukan secara tersistem maka dosen hanya memasukan judulnya dan mahasiswa memilih judul yang sudah diproses oleh sistem. sistem yang terkomputerisasi dengan baik akan memudahkan proses berjalannya proyek akhir dan tidak mempersulit pihak-pihak yang berkepentingan didalamnya,

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengatur seluruh proses. mulai dari dosen yang menentukan judul Proyek Akhir hingga pemilihan judul beserta kelompoknya oleh mahasiswa secara mandiri sekaligus dosen pembimbingnya. Aplikasi ini diharapkan dapat menangani proses bisnis yang dilakukan dalam melakukan pemilihan judul proyek akhir serta dapat menambah fungsionalitas dari output proses tersebut. Untuk mahasiswa dapat memilih judul proyek akhir yang tersedia, dapat mengajukan judul proyek akhir sendiri, dapat menentukan dosen pembimbing proyek akhir, dapat melihat maupun memilih jadwal untuk monitoring dan evaluasi (monev) , dapat melihat nilai dari monev, dapat melihat hasil revisi dari monev. Untuk dosen dapat menambahkan judul proyek akhir, dapat memantau perkembangan kemajuan mahasiswa, dapat memasukkan hasil revisi untuk monev, dapat melihat calon mahasiswa maupun mahasiswa yang sudah menjadi bimbingan proyek akhir dosen tersebut.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada prodi D3 RPLA adalah bagaimana caranya agar prodi dapat mengelola kegiatan proyek akhir dari mulai pengambilan judul hingga penilaian sidang dengan efektif dan efisien.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan Proyek Akhir :

- a. Pengguna memiliki perangkat yang mendukung browser web dan jaringan internet.
- b. Dosen hanya dapat mengirim informasi berupa teks, tidak dapat menambahkan berkas.
- c. Jumlah anggota setiap tim dibatasi 2 orang maksimal.
- d. Fitur Sidang hanya berupa nilai sidang yang hanya dapat di masukan oleh dosen pembimbing.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diperoleh tujuan yaitu bagaimana membuat sistem yang dapat menanggulangi proses-proses dan masalah yang terdapat dalam proyek akhir dari mulai pengambilan judul hingga penilaian sidang secara efektif dan efisien.

## **1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah**

### a. Tahap studi literature

Tahapan untuk mencari referensi data terkait yang berasal dari buku maupun situs web yang sesuai.

### b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Metode ini dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner kepada pihak mahasiswa dan dosen D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi mengenai fungsionalitas yang dibutuhkan di aplikasi.

### c. Tahap perancangan system

Metode ini dimulai dari mendesain sistem yang akan dibuat dengan implementasi dalam rancangan sistem.

### d. Tahap implementasi

Metode ini dilakukan dengan menerapkan hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya menjadi sistem.

### e. Tahap pengujian dan analisis

Metode ini yaitu melakukan pengujian terhadap sistem apakah sistem telah dan bisa berfungsi sesuai dengan yang telah direncanakan.

f. Tahap pembuatan laporan

Metode ini yaitu melakukan pembuatan laporan terhadap sistem yang telah dibuat dan diuji.

## **1.6 Pembagian Tugas Anggota**

Berikan pembagian tugas anggota tim proyek

a. Bryan Rafsanjani

Peran :Programmer

Tanggung Jawab:

- Pembuatan REST API
- Desain dan pembuatan AntarMuka
- Koding Sistem Website
- Pembuatan Poster

b. Rivkal Sukma Sanjaya

Peran: System Designer

Tanggung Jawab:

- Koding Desain Website
- Perancangan Database
- Pengujian dan APlikasi
- Desain dan Pembuatan Antarmuka
- Pembuatan Video Promosi
- Pembuatan Video Tutorial
- Pembuatan Buku