



RANCANG BANGUN DASHBOARD SURABAYA MOVIE WEEK 2020

KERJA PRAKTIK



Oleh :

FADHLI DZIL IKHRAM ISVIANTO PRAKOSO

17410100019

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

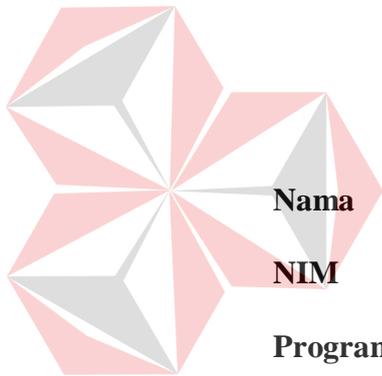
2020

RANCANG BANGUN DASHBOARD SURABAYA MOVIE WEEK 2020

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh:

Nama : FADHLI DZIL IKHRAM ISVIANTO PRAKOSO

NIM : 17410100019

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN DASHBOARD SURABAYA MOVIE WEEK 2020

Laporan Kerja Praktik oleh
Fadhli Dzil Ikhram Isvianto Prakoso

Nim: 17410100019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Juli 2020

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia

Digitally signed
by Erwin
DN: cn=Erwin
Date: 2020.07.28
'16:07:32 +07'00



Pengembangan dan
Penerapan Teknologi Informasi
UNIVERSITAS

Dinamika

UNIVERSITAS

Dinamika

Nuansa Jala Persada, S.Kom.

NIK. 179089

Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722057501

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

**Anjik
Sukmaaji**

Digitally signed
by Anjik
Sukmaaji
Date: 2020.07.29
13:16:49 +07'00'

i

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Sebagai Manusia, kita hanya mampu berusaha dan berdoa. Karena hanya Dia
(Tuhan YME) yang maha menentukan takdir”*



*“Laporan Kerja Praktik ini aku persembahkan untuk kedua orang tua tercinta,
keluarga, sahabat, teman, dan seluruh pihak yang telah membantu”*

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Fadhli Dzil Ikham Isvianto Prakoso
NIM : 17410100019
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN DASHBOARD SURABAYA
MOVIE WEEK 2020**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, diahlimediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebaga penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabut terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Maret 2020
Yang menyatakan



Fadhli Dzil Ikham Isvianto Prakoso
NIM : 17410100019

ABSTRAK

Surabaya Movie Week adalah acara tahunan yang diadakan oleh Program Studi PROFITI dari Universitas Dinamika. Acara ini adalah ajang untuk mencari pembuat film berbakat yang ada di daerah Surabaya. Acara ini diadakan di Universitas Dinamika dan untuk penghargaan/*awarding* akan dilakukan di Marvel City, Surabaya. Acara ini pernah diadakan di tahun 2019 dengan jumlah peserta yang lumayan banyak.

Namun acara ini memiliki beberapa kendala yaitu proses pencatatan peserta yang masih menggunakan cara manual yaitu ditulis tangan, selain itu pada saat penjurianpun juga menggunakan notepad untuk *me-list* film apa saja yang sudah terdaftar oleh peserta. Selain itu, proses *screening* dan penjurian juga menggunakan pencatatan kertas dan dianggap tidak praktis karena kertas ini memakan tempat dan rawan rusak/hilang. Ketika ingin mengetahui informasi tertentu seperti berapa banyak peserta yang mengikuti acara ini atau genre film apa yang paling banyak terdaftar disini juga susah untuk didapat karena harus menghitung satu persatu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancanglah *dashboard* untuk Surabaya Movie Week berbasis *website* agar para panitia dan juri dapat menampilkan data jumlah peserta dan trailer film yang akan divalidasi.

Kata Kunci : *Dashboard*, Surabaya Movie Week 2020, Film Pendek

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di Universitas Dinamika.

Kerja Praktik ini membahas Perancangan *Dashboard* pada acara Surabaya Movie Week 2020 yang berfungsi sebagai media penghubung antara peserta lomba dengan admin/juri penilai.

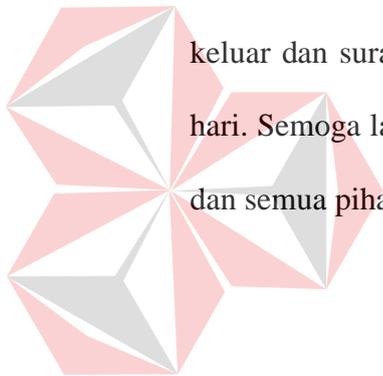
Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materi kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
3. Bapak Erwin Sutomo S. Kom., M. Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk memberikan arahan.
4. Bapak Nuansa Jala Persada, S.Kom. yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.

5. Teman - teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal ini.
6. Pihak - pihak lain yang tidak disebutkan satu - persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan YME memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik ini yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar perancangan sistem pengelolaan surat keluar dan surat masuk ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, Maret 2020

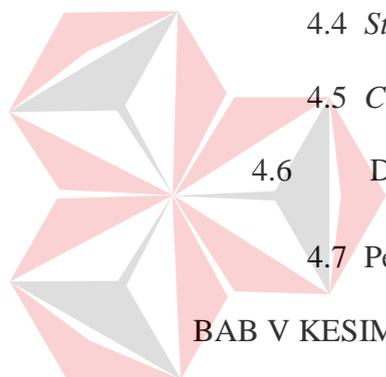
Penulis

DAFTAR ISI

Contents

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan	5
2.2 Identitas Instansi	5
2.3 Sejarah Perusahaan	6
2.4 Visi dan Misi Instansi	6
2.5 Jumlah Pelanggan	6
2.6 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1 <i>Dashboard</i>	7

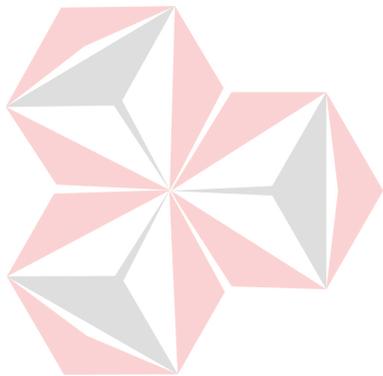
3.2	Surabaya Movie Week.....	8
3.3	<i>Storyboard</i>	9
3.4	<i>Context Diagram</i>	9
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		11
4.1	Analisis dan Desain Sistem.....	11
4.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	12
4.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	13
4.3.1	Fungsional Verifikasi film	13
4.3.2	Fungsional Tampilan Daftar Film	14
4.4	<i>Storyboard</i>	15
4.5	<i>Context Diagram</i>	16
4.6	Desain <i>UI</i>	16
4.7	Pembahasan	19
BAB V KESIMPULAN		20
5.1	Kesimpulan	20
5.2	Saran	20
DAFTAR PUSTAKA		23
LAMPIRAN		24



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

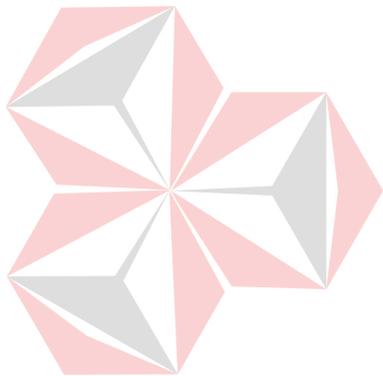
Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna	14
Tabel 4.3.1 Fungsional Verifikasi Film	15
Tabel 4.3.2 Fungsional Tampilan Data Film	16



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi Organisasi.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3.4 Simbol Diagram Konteks.....	12
Gambar 4.5 <i>Context Diagram</i>	17
Gambar 4.6.1 <i>Dashboard</i> Validasi Film.....	18
Gambar 4.6.2 <i>Dashboard</i> Detail film yang pernah di upload oleh peserta beserta profil tim yang terkait.....	19



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Dinamika merupakan salah satu perguruan tinggi yang terlatak di Jl. Raya Kedung Baruk No. 98, Surabaya Jawa Timur. Universitas dinamika merupakan perguruan tinggi yang bergerak di bidang pendidikan Teknologi Informasi. Pada Universitas Dinamika memiliki banyak bagian-bagian yang saling terintegrasi, salah satunya adalah bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi (PPTI), yang bertugas untuk menjamin berlangsungnya semua kegiatan operasional yang memanfaatkan perangkat teknologi informasi serta melakukan penerapan teknologi baru untuk meningkatkan efektifitas pekerjaan.

Bagian PPTI bertanggung jawab untuk menyediakan layanan teknologi informasi yang dapat mendukung untuk kegiatan akademik, administrasi, penelitian, pengabdian masyarakat dan proses belajar mengajar.

Dalam waktu ini, bagian PPTI mendapat permintaan dari Prodi PROFITI (Program Film dan Pertelevision) untuk dibuatkan layanan teknologi informasi berbasis *website* agar dapat membantu berlangsungnya *event* Surabaya Movie Week 2020. Pada tahun sebelumnya, *event* ini tidak banyak mengandalkan teknologi informasi pada pelaksanaannya, sehingga panitia kesulitan dalam menampung data pendaftaran, video, *trailer*, hasil *screening* dan hasil penjurian peserta.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan Perancangan Sistem Pengelolaan Informasi Lomba pada *event* Surabaya Movie Week 2020, dan dengan harapan agar system ini dapat mempermudah panitia, juri, dan peserta dalam menjalankan kegiatan lomba dan mendapat hasil yang lebih akurat dengan bantuan dari sistem ini.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan bagaimana merancang dashboard pada *event* Surabaya Movie Week 2020?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan tidak melebar. Batasan masalah ini meliputi :

1. Dashboard ini hanya digunakan oleh peserta, panitia, juri dan tim IT Surabaya Movie Week 2020.

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah membangun sistem pengelolaan informasi pada *event* Surabaya Movie Week 2020.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dibuatnya Sistem sistem pengelolaan informasi lomba pada *event* Surabaya Movie Week 2020 sebagai berikut :

- a. Data yang terkait dengan peserta dapat dilihat secara langsung oleh panitia dan juri.
- b. Proses *upload video* dan *trailer* bisa langsung sampai ke panitia.
- c. Memudahkan panitia dan juri dalam melakukan *screening*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya dashboard yang telah dibuat.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Universitas Dinamika, mulai dari visi misi perusahaan, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori - teori yang dianggap berhubungan dengan dashboard yang dibuat, dimana teori - teori tersebut akan menjadi acuan untuk penyelesaian masalah.



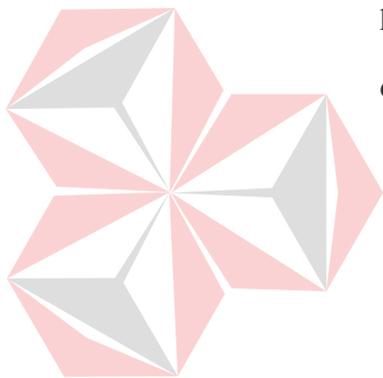
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang langkah - langkah yang digunakan untuk perancangan dashboard yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan sistem. Pada bab ini juga membahas tentang implementasi dari perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan dashboard pada Surabaya Movie Week 2020.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari pembuatan perancangan dashboard Surabaya Movie Week 2020, beserta dengan saran yang bermanfaat untuk pengembangan aplikasi ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Universitas Dinamika merupakan salah satu perguruan tinggi yang mengutamakan TI (Teknologi Informasi) untuk menunjang proses bisnis yang ada pada Universitas. Dalam pengembangan TI dikerjakan oleh bagian PPTI (Pengembangan dan Pelayanan Teknologi Informasi).



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

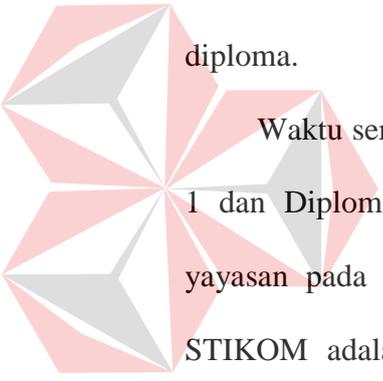
2.2 Identitas Instansi

Adalah semua perwakilan atau perwujudan media visual dan fisik yang menampilkan suatu jati diri organisasi sehingga dapat membedakan perusahaan tersebut dengan organisasi /perusahaan lainnya.

Nama Instansi : Universitas Dinamika
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk No 98, Surabaya Jawa Timur 60298
No. Telpon : (031) – 8721731/(031) - 8710218
Website : www.dinamika.ac.id
Email : official@Dinamika.ac.id

2.3 Sejarah Perusahaan

Pada tahun 1983 merupakan awal berdirinya Universitas Dinamika dengan nama AKIS (Akademi Komputer dan Informatika Surabaya). Kemudian untuk menyelenggarakan pengelolaan informatika tingkat diploma didapatkan Surat Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi untuk menyelenggarakan tingkat diploma.



Waktu sering berjalan, kebutuhan informasi untuk membuka program Strata I dan Diploma III pada jurusan Manajemen Informasi. Akhirnya keputusan yayasan pada tahun 1986 AKIS berubah nama menjadi STIKOM Surabaya. STIKOM adalah singkatan dari (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer) yang terletak pada Jalan Kutisari No 66 Surabaya. Pada tahun 2014 berubah nama menjadi Institut Bisnsi dan Informatika Stikom Surabaya yang berlokasi pada Jalan Raya Kedung Baruk No 98 Surabaya. Pada akhirnya tahun 2019 tepat bulan September berubah nama menjadi Universitas Dinamika.

2.4 Visi dan Misi Instansi

Visi dan Misi harus dituangkan dalam bentuk tulisan supaya seluruh pihak mengetahui apa yang menjadi tujuan dari sebuah organisasi, perusahaan, atau instansi tersebut. Ketika pembaca atau orang lain sudah tahu dan yakin akan langkah-langkah mencapai target utama. Maka kepercayaan pun bisa didapat.

Visi

Menjadikan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya sebagai perguruan tinggi yang unggul dan mampu bersaing di tingkat nasional melalui pengembangan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

Misi

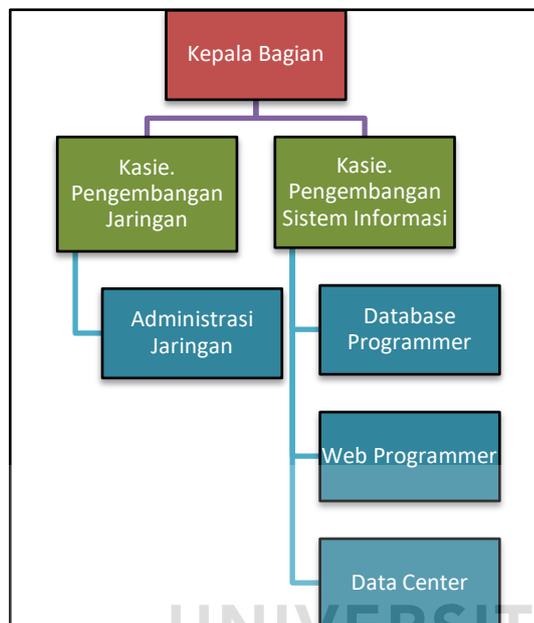
- a. Menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang bagi kemajuan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- b. Membangun strategi teknologi informasi dan komunikasi secara menyeluruh yang mendukung strategi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- c. Melakukan inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai upaya mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Menyediakan sumber daya dengan kapasitas dan kemampuan yang profesional mendukung teknologi komputasi hijau.

2.5 Jumlah Pelanggan

Pelayanan Teknologi dan Informasi pada PPTI memiliki satu lingkup yang menjadi pelanggan yaitu Universitas Dinamika. Meliputi setiap divisi dan kebutuhan operasional ada pada setiap divisi tersebut yang menggunakan SI/TI.

2.6 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Universitas Dinamika pada bagian PPTI adalah sebagai berikut :



Gambar 2.6 Struktur Organisasi

Berdasarkan struktur organisasi diatas diketahui PPTI memiliki struktur yang dikepalai oleh seorang Kepala Bagian. Kemudian dibawah oleh bagian Kasie Pengembangan Jaringan dan Kasie Pengembangan Sistem Informasi. Kasie pengembangan jaringan bertanggung jawab terhadap ketersediaan jaringan untuk pelaksanaan teknologi komunikasi seluruh civitas akademika. Sedangkan Kasie pengembangan sistem informasi bertanggung jawab terhadap penyediaan sistem informasi yang diperuntukkan bagi seluruh civitas akademika.

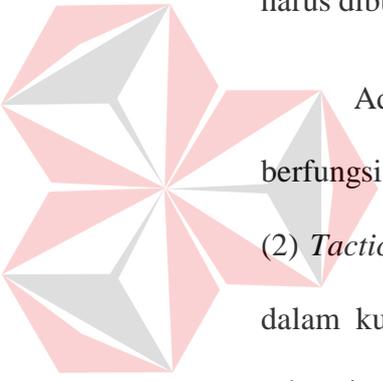
BAB III

LANDASAN TEORI

1.1 *Dashboard*

Dashboard adalah pusat kendali yang berfungsi untuk mengatur semua kegiatan di sebuah situs atau website.

Dalam sistem informasi manajemen, *dashboard* adalah alat untuk membaca, halaman sebuah situs, *real-time user interface*, menampilkan presentasi grafis status saat ini (*snapshot*) dan sejarah tren indikator kinerja utama organisasi untuk mengaktifkan seketika dan informasi keputusan harus dibuat sekilas. (Filloshop, 2014)



Ada 3 (tiga) tipe digital *dashboard*: (1) *Strategical dashboard*, berfungsi sebagai pendukung garis perusahaan dengan tujuan yang strategis. (2) *Tactical dashboard*, berfungsi sebagai pendukung pengukuran progress dalam kunci atau inisiatif proyek. (3) *Operational dashboard*, berfungsi sebagai pendukung monitoring dari aktivitas proses bisnis yang spesifik (Rasmussen, 2009) (dikutip oleh: Hendy febrianto, 2011, hendyfebrianto.wordpress.com). *Dashboard* Surabaya Movie Week ini termasuk *Operational dashboard*, karena hanya menampilkan data tertentu untuk kebutuhan panitia atau juri.

Manfaat memiliki sebuah *dashboard / control panel* ?

1. Presentasi visual dari ukuran kinerja.
2. Kemampuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki tren negatif.
3. Mengukur efisiensi/inefisiensi.
4. Kemampuan untuk menghasilkan laporan rinci yang menampilkan tren baru.
5. Kemampuan untuk membuat keputusan yang lebih tepat berdasarkan dikumpulkan Bisnis Intelijen.
6. Menyelaraskan strategi dan tujuan organisasi.
7. Menghemat waktu dibandingkan dengan berjalan beberapa laporan.
8. Memperoleh visibilitas total dari semua sistem langsung.
9. Identifikasi cepat data outliers dan korelasi.

1.2 Surabaya Movie Week

Surabaya Movie Week adalah ajang tahunan yang diadakan oleh Program studi Profiti Universitas Dinamika. Tujuan acara ini adalah untuk mencari pembuat film berbakat yang ada di Surabaya. Acara ini telah diadakan dit tahun 2019, karena kesuksesan acara yang menjanjikan maka dibuatkanlah acara ke 2 pada tahun 2020 .

Berdasarkan hasil wawancara oleh *Supervisor* Surabaya Movie Week 2020, Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom, Sebagai bagian dari generasi muda yang terampil dalam bidang kreatif perfilman, kami Himpunan Mahasiswa D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika Surabaya ingin ambil andil dalam perkembangan industri Film di Surabaya. Dalam kesempatan ini kami akan membuat Surabaya Movie Week #1 untuk memunculkan potensi perfilman di Surabaya.

1.3 *Storyboard*

Storyboard adalah papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah / cerita. Selain memvisualisasikan cerita, storyboard juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar. (Ismail, 2020)

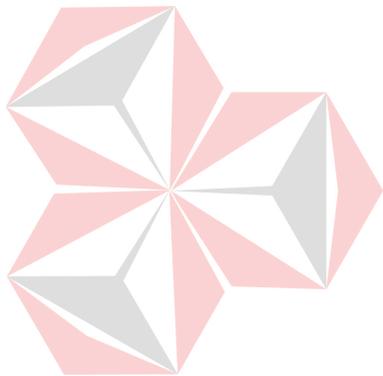
1.4 *Context Diagram*

Diagram konteks adalah diagram yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keluaran, diagram ini merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan, diagram tersebut tidak memuat penyimpanan dan penggambaran aliran data yang sederhana, proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari sistem (Kendall dan Kendall, 2003).

Adapun simbol-simbol Diagram konteks adalah sebagai berikut :

<u>Simbol</u>	<u>Arti</u>
	Entity yang terlibat dalam sistem
	Arah aliran data
	Proses yang terjadi dalam sistem

Gambar 3.4 Simbol Diagram Konteks



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

2.1 Analisis dan Desain Sistem

Pada tahap mengidentifikasi masalah yang digunakan sebagai dasar pembangunan aplikasi. Identifikasi yang dilakukan adalah dengan mempelajari proses yang ada, ada beberapa cara yang telah dilakukan yaitu :

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan proses bisnis, alur sistem, dan desain dari aplikasi yang dibuat. Pada wawancara dilakukan saat kegiatan kerja praktik berlangsung. Wawancara ditujukan kepada Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom dari Divisi Produksi Film dan Televisi yang terlibat dalam perancangan acara Surabaya Movie Week 2020.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk lebih banyak mengetahui susunan *dashboard* dan seni antarmuka pengguna. Selain itu juga untuk mengetahui lebih banyak mengenai *dashboard* aplikasi yang terintegrasi dengan laravel.

3. Observasi

Proses observasi dilakukan dengan mengakses beberapa web atau event yang sama yaitu lomba membuat film seperti Malang film festival dimana event ini hampir sama seperti Surabaya movie week yang bertempat di Malang.

2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna ditujukan untuk menjabarkan siapa saja pengguna dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna yang terlibat. Analisis kebutuhan pengguna dari Sistem Pengelolaan surat keluar dan surat masuk dijabarkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta 	<ul style="list-style-type: none"> • Data Pendaftaran <i>event</i> • Data pendaftaran <i>volunteer</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informasi tanggal penutupan pendaftaran ▪ Informasi keterangan <i>event</i> ▪ Informasi profil juri ▪ Informasi lokasi <i>event</i> ▪ Informasi lokasi <i>awarding</i> ▪ Informasi CP <i>event</i> ▪ Informasi <i>social media</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juri ▪ Panitia ▪ Kaprodi 	<ul style="list-style-type: none"> • Data pendaftaran dari peserta • Data <i>film</i> • Data <i>trailer/teaser</i> • Data poster/<i>thumbnail film</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informasi format penilaian <i>film & trailer/teaser</i> ▪ Informasi penilaian peserta oleh tiap juri ▪ Informasi total jumlah peserta yang mendaftar ▪ Informasi format <i>screening</i>

2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar suatu sistem dapat berjalan dengan baik sesuai input dan output yang diharapkan.

Kebutuhan fungsional yang ada dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem dapat menampilkan informasi tentang Jumlah peserta
2. Sistem dapat menampilkan daftar film yang telah di upload peserta untuk kebutuhan screening dan verifikasi oleh juri.

2.3.1 Fungsional Verifikasi film

Kebutuhan fungsional input nilai peserta dapat dilihat pada Tabel 4.3.1 .

Tabel 4.3.1 Fungsional Verifikasi film

Nama Fungsional	Verifikasi film	
Pengguna	Juri	
Deskripsi Singkat	Memastikan film/trailer unggahan peserta Surabaya Movie Week 2020 lolos kriteria yang dilombakan.	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Juri login menggunakan <i>Email</i> dan <i>Password</i> yang telah disediakan oleh admin 2. Juri menuju menu Validasi	1. Menampilkan halaman <i>home</i> 2. Menampilkan <i>dashboard</i> Validasi, Menampilkan table daftar film yang berisikan nama kelompok, poster, dan aksi (keterangan lolos <i>screening</i> dan detail film yang berisikan informasi pembuat film beserta profil sutradara)
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Data film dari peserta telah ditampilkan	

2.3.2 Fungsional Detail Film

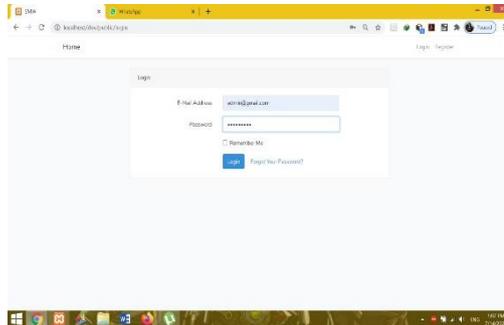
Kebutuhan fungsional input nilai peserta dapat dilihat pada Tabel 4.3.2

Tabel 4.3.1 Fungsional Tampilan Daftar Film

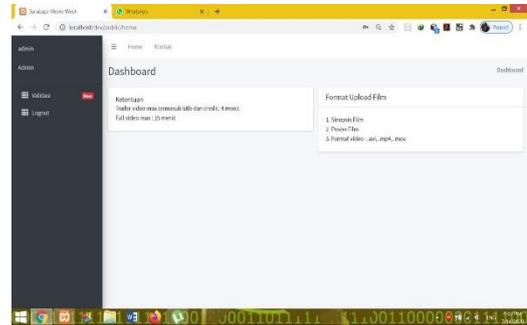
Nama Fungsional	Tampilan Daftar Film	
Pengguna	Juri	
Deskripsi Singkat	Menampilkan informasi film dan sutradara yang mengerjakan film tersebut.	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juri login menggunakan email dan password yang telah diberikan oleh tim IT. 2. Juri mengklik tombol “validasi”. 3. Juri mencari film berdasarkan kota peserta. 4. Juri mengklik tombol “Detail” di kolom Aksi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan <i>dashboard home</i> 2. Menampilkan <i>dashboard validasi</i> 3. Menampilkan film berdasarkan asal kota peserta. 4. Menampilkan detail film beserta sutradara yang membuat film.
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Data film beserta sutradara akan terlihat di <i>Dashboard Verivikasi</i>	

2.4 Storyboard

Kebutuhan fungsional input nilai peserta dapat dilihat pada Gambar 4.4 .



Juri melakukan login dengan *Email* dan *Password*



Dashboard utama akan ditampilkan yang berisi Ketentuan film beserta Format *upload* film



Juri lalu pergi ke menu "Validasi"

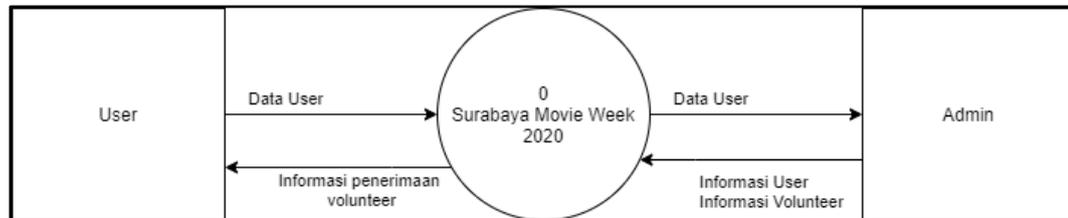


Juri bisa mengklik tombol "Detail" di dalam kolom "Aksi" untuk melihat detail film yang berisikan profil tim beserta sutradara.

Gambar 4.4 *Storyboard Dashboard* Surabaya Movie Week

2.5 Context Diagram

Context Diagram merupakan level tertinggi dari *Data Flow Diagram* yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. *Context diagram* dari sistem perancangan surat keluar dan surat masuk dapat dilihat pada gambar 4.5.



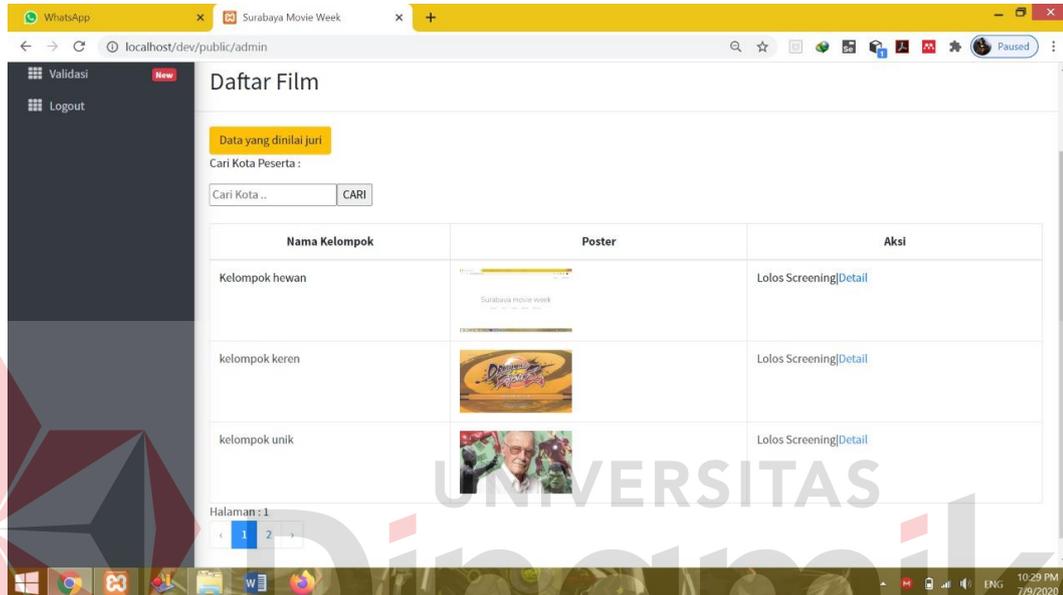
Gambar 4.5 Context Diagram

2.6 Desain UI

Desain *input/output* merupakan rancangan *input/output* berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *input/output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

1. Bagian validasi

Halaman ini berisi film yang telah diupload oleh peserta Surabaya Movie Week 2020 yang siap untuk melewati proses *screening* oleh juri. Proses ini adalah yang menentukan apa film tersebut lolos untuk berkompetisi di acara ini atau tidak.



The screenshot displays a web application interface for film validation. The main heading is 'Daftar Film'. Below it, there is a section for 'Data yang dinilai juri' with a search bar labeled 'Cari Kota Peserta' and a 'CARI' button. A table lists the film entries:

Nama Kelompok	Poster	Aksi
Kelompok hewan		Lolos Screening Detail
kelompok keren		Lolos Screening Detail
kelompok unik		Lolos Screening Detail

At the bottom of the table, it indicates 'Halaman: 1' with navigation arrows. The browser's address bar shows 'localhost:dev/public/admin' and the system tray at the bottom right shows the time '10:29 PM' and date '7/9/2020'.

Gambar 4.6.1 Dashboard validasi film

2. Detail

Berisi informasi tentang film yang telah di upload oleh peserta. Informasi ini tentang Nama kelompok, email, Nama sekolah, Kota, Nama Sutradara, Nama penulis (naskah), dan link trailer film beserta identitas sutradaranya.

1587989927_Contoh_film.mp4

Poster



Identitas Sutradara



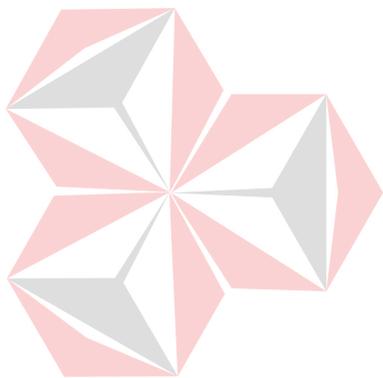
Nama Kelompok	Kelompok Bunga
E-mail	martinrider15@gmail.com
Nama Sekolah	SMA 19
Kota	Jakarta
Nama Sutradara	Ahmad Syinul
Nama Penulis	Martin Sangaji
Link Trailer	https://www.youtube.com/watch?v=IARpY0nIQx0

Gambar 4.6.2 Dashboard detail film yang telah di upload beserta profil tim yang

terkait

2.7 Pembahasan

Dashboard yang dibuat ini lebih mengacu pada pengguna juri yang memiliki fungsi untuk menampilkan informasi tentang film yang telah di upload oleh peserta Surabaya Movie Week 2020. Dengan adanya *Dashboard* ini juri akan lebih mudah memantau konten yang akan dilombakan di acara ini dan dapat lebih mudah mengetahui film mana yang lolos *screening* dan yang tidak seperti pada gambar 4.6.2 .



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem, maka kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun Registrasi Online Surabaya Movie Week pada Universitas Dinamika” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah Rancang Bangun *dashboard* Surabaya Movie Week dalam bentuk *Storyboard* sampai *Context Diagram*.
2. Rancang Bangun Dashboard Surabaya Movie Week ini digunakan oleh peserta, panitia, juri, dan Kaprodi dan didapati 2 fungsional yaitu fungsional jumlah peserta dan fungsional tampilan daftar film sebagai dasar pembuatan rancangan sistem.

5.2 Saran

Dalam Rancang Bangun Registrasi Online Surabaya Movie Week pada Universitas Dinamika yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk pengembangan sistem ini sebagai berikut.

1. Agar menyediakan trailer untuk kedepannya, karena di acara ini tidak dijelaskan dengan rinci ada berapa genre film yang akan dilombakan, maka untuk kedepannya agar dijelaskan supaya pembuatan *dashboard* lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

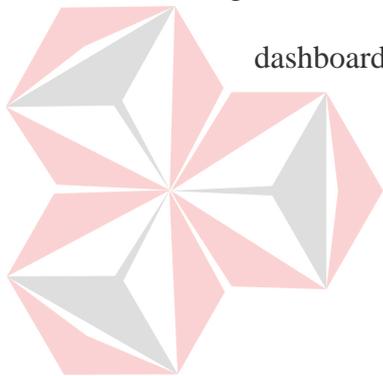
Filloshop. (2014). *Pengertian Dashboard Website*.

<https://filloshop.com/docs/post/pengertian-dashboard-website>

Irna. (2015). *Diagram konteks atau Kontext Diagram (Pengertian, Simbol dan contoh)*. <http://goresantinta-irna.blogspot.com/2015/02/diagram-konteks-pengertian-simbol-dan.html>

Ismail, J. (2020). *Apa Itu Storyboard Dan Cara Menggunakannya Dalam Produksi*. <https://studioantelope.com/apa-itu-storyboard/>

Ong, H. (2017). *Dashboard Digital*. <https://sis.binus.ac.id/2017/01/26/digital-dashboard/>



UNIVERSITAS
Dinamika