



**RANCANG BANGUN APLIKASI REGISTRASI ONLINE PADA
SURABAYA MOVIE WEEK**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

RYAN IVANALDO WIRASANDI

16410100165

FAKULTAS TEKNOLOGI dan INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

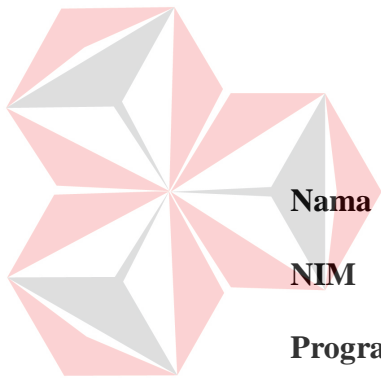
2020

**RANCANG BANGUN *APLIKASI REGISTRASI ONLINE* PADA
SURABAYA MOVIE WEEK**

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh:

Nama : RYAN IVANALDO WIRASANDI

NIM : 16410100165

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI dan INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI REGISTRASI ONLINE PADA
SURABAYA MOVIE WEEK**

Laporan Kerja Praktik oleh
Ryan Ivanaldo Wirasandi
Nim: 16410100165
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Januari 2020

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia



Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0722057501

Nuansa Jala Persada, S.Kom.
NIK. 179089

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Anjik
Sukmaaji

Digitally signed
by Anjik
Sukmaaji
Date: 2020.07.24
07:42:03 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301



UNIVERSITAS
Dinamika



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



*“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 : Ryan Iveraldo Wirasandi

NIM : 16410100165

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI REGISTRASI ONLINE
PADA SURABAYA MOVIE WEEK**

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, diahlimeasikan, 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.

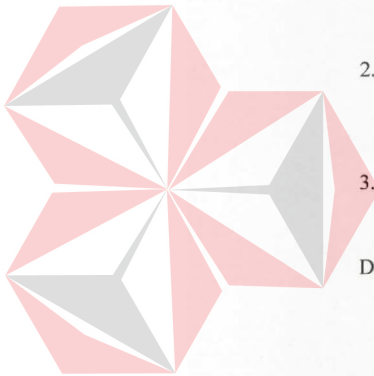
Surabaya, Januari 2020

Yang menyatakan



Ryan Iveraldo Wirasandi

NIM : 16410100165



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Surabaya Movie Week adalah lomba yang diadakan oleh prodi Produksi Film dan Televisi memperkenalkannya tentang aktifnya menyelenggarakan filmmaking workshop dan short movie, mulai dari pengembangan cerita dan sampai profesi yang terlibat didalamnya dan memberikan kesempatan generasi muda untuk terlibat dalam dunia film khususnya film pendek. Pada tahun sebelumnya, event ini tidak banyak mengandalkan teknologi informasi pada pelaksanaannya, pada waktu *registrasi* panitia lebih mengandalkan google form dan di dalam itu ada batasan yang digunakan akun sehingga kurang untuk menyimpan data dan kapasitas terjangkau yang disediakan lima belas giga byte sehingga kurang begitu berguna dan tidak ada menyajikan informasi lebih jelas sehingga kurang terpapar di media masa oleh karena itu dibuatlah *Aplikasi* ini untuk membantu panitia dan peserta lebih menghemat waktu dan meringankan tugas panitia yang tanpa harus ribet dan sulit untuk memonitor data peserta untuk penyeleksian.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatkanlah *aplikasi registrasi online* ini dapat mengatasi seluruh masalah yang dimiliki pada event ini dengan harapan dapat mempermudah pekerjaan peserta dan panitia dalam menjalankan kegiatan lomba Surabaya Movie Week ini.

Dengan adanya fitur-fitur yang dihasilkan oleh *aplikasi registrasi online* ini dapat menyelesaikan masalah para peserta dan panitia begitu juga dengan juri dapat dimudahkan dalam menjalankan acara ini.

Kata Kunci : Surabaya Movie Week, *registrasi* peserta, penyeleksian peserta, verifikasi peserta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan berdasarkan 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 sistem pengelolaan tugas akhir pada Universitas Dinamika yang berfungsi sebagai sistem pengelolaan yang memudahkan bagian Pusat Pengelolaan Tugas Akhir (PPTA) dalam mengelola Tugas Akhir.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas berdasarkan 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. Papa dan mamaku yang tercinta serta keluarga besarku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
3. 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.

4. Bapak Erwin Sutomo S. Kom., M. Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk memberikan arahan.
5. Bapak Erwin Sutomo S. Kom., M. Eng dan Nuansa Jala Persada, S.Kom yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.
6. Teman - teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal ini.
7. 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 berdasarkan 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.

Surabaya, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
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 Struktur Organisasi	7
BAB III DESKRIPSI PEKERJAAN	9
3.1 <i>Web</i>	9
3.2 <i>Laravel</i>	10
3.3 <i>Scrum</i>	11
BAB IV LANDASAN TEORI.....	12
4.1 Analisis dan Desain Sistem	12
4.2 Analisis Permasalahan	13
4.3 Analisis Kebutuhan.....	14
4.3.1 Analisi Kebutuhan Pengguna	14
4.3.2 Analisi Kebutuhan Fungsional	15
4.3.3 Fungsional <i>Register User</i>	15
4.3.4 Fungsional <i>Login User</i>	16
4.3.5 Fungsional <i>Upload Video dan Data lainnya(Registrasi)</i>	17
4.3.6 Fungsional <i>Login Admin</i>	17
4.3.7 Fungsional <i>Verifikasi Video Peserta (video dan data)</i>	18
4.4 <i>System Flow</i>	19

4.4.1	<i>System Flow Register Web</i>	19
4.4.2	<i>System Flow Login User</i>	20
4.4.3	<i>System Flow Upload Video dan Data (Registrasi)</i>	20
4.4.4	<i>System Flow Login Admin</i>	22
4.4.5	<i>System Flow Verifikasi</i>	23
4.5	<i>Data Flow Diagram</i>	25
4.5.1	<i>Context Diagram</i>	25
4.5.2	<i>Data Flow Diagram Level 0 Surabaya Movie Week</i>	25
4.5.3	<i>Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data</i>	28
4.5.4	<i>Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran</i>	28
4.5.5	<i>Data Flow Diagram Level 1 Verifikasi(validasi)</i>	29
4.6	<i>Entity Relationship Diagram</i>	30
4.6.1	<i>Conceptual Data Model</i>	30
4.6.2	<i>Physical Data Model</i>	30
4.7	<i>Desain UI</i>	30
4.8	<i>Pembahasan</i>	40
BAB V KESIMPULAN		41
5.1	<i>Kesimpulan</i>	41
5.2	<i>Saran</i>	41
DAFTAR PUSTAKA		42



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (<i>User</i>).....	14
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (<i>Admin</i>)	14
Tabel 4. 3 Fungsional <i>Register</i>	15
Tabel 4. 4 Fungsional <i>User Login</i>	16
Tabel 4. 5 Fungsional <i>Upload</i> Video dan Data (<i>Registrasi</i>).....	17
Tabel 4. 6 Fungsional <i>Login Admin</i>	18
Tabel 4. 7 Fungsional <i>Verifikasi</i> Film Peserta	18

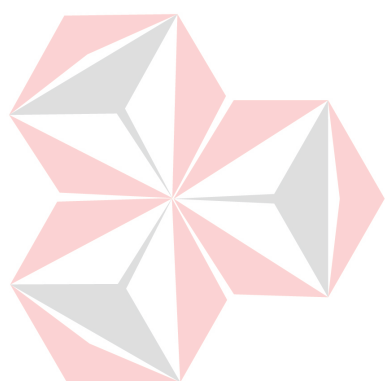


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lokasi Organisasi	5
Gambar 4. 1 <i>System Flow Register Web</i>	20
Gambar 4. 2 <i>System Flow Login User</i>	21
Gambar 4. 3 <i>System Flow Upload Video dan Data (Registrasi)</i>	22
Gambar 4. 4 <i>System Flow Login Admin</i>	23
Gambar 4. 5 <i>System Flow Verifikasi</i>	24
Gambar 4. 6 <i>Context Diagram</i>	26
Gambar 4. 7 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	27
Gambar 4. 8 <i>Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data</i>	28
Gambar 4. 9 <i>Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran</i>	29
Gambar 4. 10 <i>Data Flow Diagram Level Verifikasi</i>	29
Gambar 4. 11 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	31
Gambar 4. 12 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	32
Gambar 4. 13 Halaman Tampilan <i>Register</i>	33
Gambar 4. 14 Hasil Tampilan Inputan <i>Password Salah</i>	33
Gambar 4. 15 Halaman Tampilan <i>Login</i>	34
Gambar 4. 16 Hasil Tampilan <i>Salah Password</i>	34
Gambar 4. 17 Halaman Tampilan <i>Forgot Password</i>	35
Gambar 4. 18 Halaman Tampilan <i>Dashboard User</i>	35
Gambar 4. 19 Halaman Tampilan <i>Edit Profil</i>	36
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Edit Profile</i>	36
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Upload Video dan Data (Registrasi)</i>	37
Gambar 4. 22 Halaman Tampilan <i>Validasi (Verifikasi)</i>	38

Gambar 4. 23 Halaman Tampilan <i>Validasi (Verifikasi)</i> bagian 2	38
Gambar 4. 24 Halaman Tampilan Detil	38
Gambar 4. 25 Hamalan Tampilan Detil Bagian 2	39
Gambar 4. 26 Halaman Tampilan Penilaian	39



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Dinamika merupakan perguruan tinggi yang terletak 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 Produksi Film dan Televisi untuk dibuatkan layanan teknologi informasi berbasis *website* agar dapat membantu berlangsungnya event Surabaya Movie Week. Pada tahun sebelumnya, event ini tidak banyak mengandalkan teknologi informasi pada pelaksanaannya, sehingga panitia kesulitan dalam menampung data pendaftaran, video, trailer, hasil seleksi dan hasil penjurian peserta. Dari beberapa peserta ada yang kekurangan informasi dan kenyamanan pada dasarnya tiap beberapa event dapat memiliki *websitenya* sendiri daripada ke google form, dan untuk panitia kesusahan untuk menyeleksi data peserta yang begitu banyak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan Perancangan Sistem *Aplikasi Registrasi Online* pada event Surabaya Movie Week, dan dengan harapan agar sistem ini dapat mempermudah panitia, juri, dan peserta dalam menjalankan kegiatan lomba dan mendapat hasil yang lebih akurat dengan bantuan dari sistem ini seperti dimana juri tidak perlu lagi menghitung nilai secara manual dengan adanya *aplikasi* ini dapat mendapatkan nilai total hanya dengan hitungan detik dan *aplikasi* dapat diakses kapanpun dimanapun.

Dengan adanya fitur-fitur yang dihasilkan oleh *aplikasi* ini dapat menyelesaikan masalah para juri begitu juga dengan panitia dapat dimudahkan dalam menjalankan acara tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

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

1.3 Batasan Masalah

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

1. Laman ini hanya digunakan oleh peserta, panitia, juri dan tim IT Surabaya Movie Week 2020.
2. Terdapat *verifikasi* untuk meloloskan mekanisme *verifikasi* untuk penerimaan film.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah membangun *aplikasi registrasi online* pada event Surabaya Movie Week.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dibuatnya sistem pengelolaan informasi *aplikasi registrasi online* pada event Surabaya Movie Week, sebagai berikut:

- a. Memudahkan peserta untuk melakukan *registrasi* dan *upload* video secara *online*.
- b. Memudahkan untuk panitia *memverifikasi* data peserta yang telah melakukan *registrasi*.
- c. Melancarkan proses berjalannya acara.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya *aplikasi* yang telah dibuat, serta sistematika penulisan berdasarkan proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

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

BAB III LANDASAN TEORI

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

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang langkah - langkah yang digunakan untuk perancangan *Aplikasi Registrasi Online* yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan sistem.

Pada bab ini juga membahas tentang implementasi berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan *Aplikasi Registrasi Online* pada event Surabaya Movie Week

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan berdasarkan pembuatan perancangan *Aplikasi Registrasi Online* pada event Surabaya Movie Week terkait dengan tujuan dan permasalahan, 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 Penerapan Teknologi Informasi) seperti tampak pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Lokasi 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. Telpom : (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 1 dan Diploma III pada jurusan Manajemen Informasi. Akhirnya keputusan yayasan pada tahun 1986 AKIS berubah nama menjadi STIKOM Surabaya. STIKOM adalah singkatan berdasarkan (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 merupakan rangkaian kalimat yang menyatakan cita-cita atau impian sebuah organisasi atau perusahaan yang ingin dicapai di masa depan.

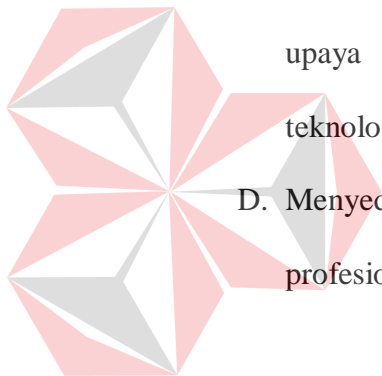
Misi merupakan produk dan jasa yang dihasilkan oleh perusahaan, pasar yang dilayani dan teknologi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam pasar tersebut.

A. Visi

Menjadikan Universitas Dinamika sebagai perguruan tinggi yang unggul dan mampu bersaing di tingkat nasional melalui pengembangan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

B. Misi

- A. Menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang bagi kemajuan Universitas Dinamika.
- B. Membangun strategi teknologi informasi dan komunikasi secara menyeluruh yang mendukung strategi Universitas Dinamika.
- C. Melakukan inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi upaya mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi
- D. Menyediakan sumber daya dengan kapasitas dan kemampuan yang profesional mendukung teknologi komputasi hijau.



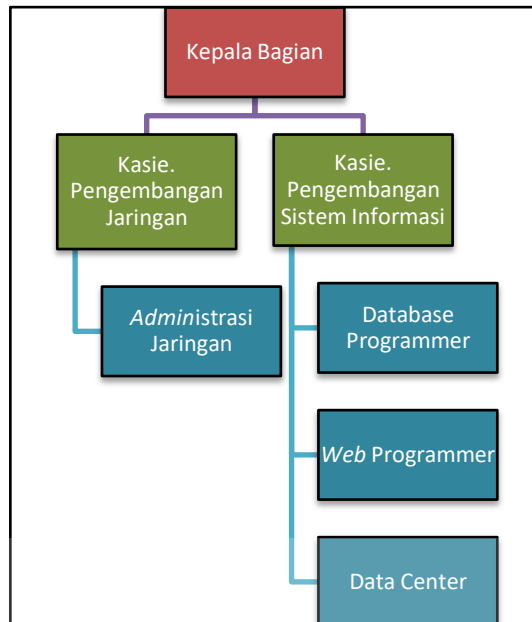
UNIVERSITAS
Dinamika

2.5 Struktur Organisasi

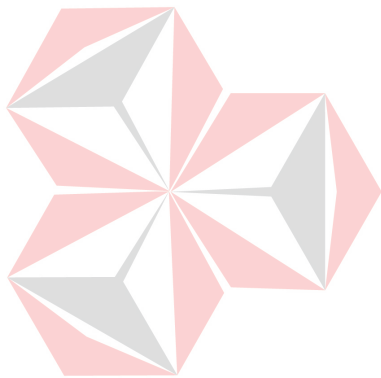
Struktur organisasi pada Universitas Dinamika pada bagian PPTI adalah sebagai berikut :

Berdasarkan struktur organisasi pada Gambar 2.2 Struktur Organisasi 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 sivitas akademika. Sedangkan Kasie pengembangan sistem informasi

bertanggung jawab terhadap penyediaan sistem informasi yang diperuntukkan bagi seluruh sivitas akademika.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan Teori ini dibuat merupakan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan Pembuatan *Aplikasi* Surabaya Movie Week. Di bagian ini terdapat teori yang mendukung pembuatan *aplikasi*.

3.1 Web

Pengertian *website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, *video*, *audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Destiningrum, M. & Adrian, 2017).

A. Website Dinamis

Merupakan suatu *website* yang strukturnya diperuntukan mengupdate sesering mungkin yang bisa diakses oleh para pengguna (*user*). Pada umumnya telah disediakan halaman backend yaitu untuk *mengedit* konten dari *website* tersebut. Contoh dari *website* dinamis seperti web berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita dan terdapat tombol *edit* di situs *website* tersebut (Arief, 2011).

B. Website Interaktif

Web interaktif adalah pengembangan dari *website* dinamis. Proses pengembangan didalam *website* interaktif terjadi komunikasi dua arah antara pengunjung dan pemilik *website* atau antara pengunjung dengan sesama pengunjung. Contoh *website* yang interaktif adalah Facebook, Twitter, Instagram, blog dll. Di *website* ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

Website aplikasi registrasi *online* Surabaya Movie Week ini lebih mengarah ke dalam jenis *website* dinamis dimana pengguna atau peserta dan *admin* dapat melakukan input dan *edit* pada halaman *registrasi upload* dan *validasi*.

3.2 Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Pengembangan *website* berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya, pengembangan awal dan pemeliharaan serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan *aplikasi* dengan menyediakan syntax yang ekspresive, jelas, dan menghemat waktu.

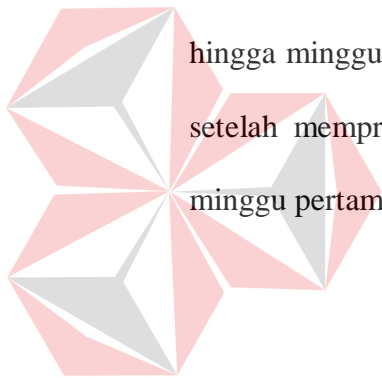
Sebagai sebuah framework PHP, Laravel hadir sebagai platform *web development* yang bersifat open source. Dari laravel adalah syntaxnya yang ekspresive dan elegan, serta dirancang khusus untuk memudahkan dan mempercepat proses *web development*

Dalam pengerjaan kerja praktik ini digunakan laravel 5.3 yang mengandalkan beberapa packages seperti spatie yaitu bentuk aturan dan permission. Packages tersebut meningkatkan efektifitas dari kode program. Salah satu package yang disarankan adalah spatie roles dan permission. Ada juga pun entrust package ini menyediakan fleksibilitas untuk menambahkan based permission untuk *aplikasi* laravel 5.3.

3.3 Scrum

Menurut (Schawber Ken & Jeff Sutherland, 2017), Scrum adalah sebuah kerangka kerja dimana orang-orang dapat mengatasi masalah kompleks adaptif, dimana pada saat bersamaan mereka juga menghantarkan produk dengan nilai setinggi mungkin secara produktif dan kreatif. Berikut adalah gambar proses dalam scrum.

Dalam proses pengerjaan kerja praktik ini menggunakan scrum pada tiap bagian, seperti : mengerjakan dashboard, *registrasi online* dan *verifikasi*, dan terakhir pada penilaian tiap minggu kita memiliki target yang dikerjakan dan hingga minggu terakhir untuk di presentasikan ke panitia dan melakukan evaluasi setelah mempresentasikan dan memperbaiki yang di minta oleh panitia dalam minggu pertama melakukan observasi dan wawancara ke narasumber.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Langkah-langkah yang digunakan untuk perancangan Sistem *Aplikasi Registrasi Online* yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

4.1 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 Hima Prodi Produksi Film dan Televisi, PPTI dan Panitia Surabaya Movie Week yang terlibat dalam proses bisnis *aplikasi*.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk lebih banyak mengetahui fungsi cara kerja lomba film pendek dan mempelajari *framework* laravel. Selain itu juga untuk mengetahui lebih banyak mengenai *aplikasi* khusus yang berfokus pada lomba film pendek dan berfokus mengerjakan dengan metode *scrum* yang berfokus pada bagian masing-masing yang mempercepat kinerja pengerjaan *aplikasi* ini.

3. Observasi

Cara ini dilakukan dengan melakukan pengamatan pada bagian yang terlibat dalam proses bisnis. Khususnya pada panitia Surabaya Movie Week dan Program Studi Produksi Film dan Televisi dari Universitas Dinamika. Analisis kebutuhan tentang apa saja item yang digunakan dan diperlukan dalam tahap perancangan sistem.

4.2 Analisis Permasalahan

Adapun permasalahan yang terjadi pada proses event Surabaya Movie Week adalah tidak memiliki *website* untuk menampung *registrasi*, penjurian, dan perekrutan volunteer sehingga proses tersebut dilakukan manual adapun yang melalui daring akan tetapi membutuhkan *aplikasi* lain. Hal ini tentu mengakibatkan sering terjadinya tenggatnya waktu harus dikejar, yang membuat para panitia kewalahan untuk menunggu peserta *upload* video yang dimana harus melalui *email* dan membutuhkan waktu lagi untuk *memverifikasi* dikirimkan ke juri untuk di nilai.

Untuk Mengerjakan *Aplikasi* tersebut dibagi menjadi 3 bagian. Pengerjaan *aplikasi* tersebut menggunakan scrum sehingga pekerjaan dibagi menjadi tiga supaya lebih ringan dalam mengerjakan tiap bagian. Bagian tersebut memiliki beberapa backlog seperti *registrasi* memiliki 2 backlog, yaitu : *registrasi* submit video dan penyeleksian video. adapun di bagian penjurian yang memiliki 1 backlog, yaitu menilai hasil video beserta sinopsis. yang terakhir bagian dashboard memiliki 1 backlog, yaitu bagian *registrasi* sebagai pembuat dashboard.

4.3 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk rancang bangun *aplikasi* Surabaya Movie Week berbasis *web* yang pada bagian *registrasi*. Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis pengguna dan analisis kebutuhan fungsional.

4.3.1 Analisa 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 dijabarkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (*User*)

Kebutuhan fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Register</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data User</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginputkan <i>email</i> , nama dan password
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Login</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data User</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginputkan <i>email</i> dan password ▪ <i>Memverifikasi email</i> dan <i>password</i> untuk masuk
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Upload</i> film beserta data-datanya 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data Profile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginputkan data <i>registrasi (upload video</i> dan data lainnya)

Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (*Admin*)

Kebutuhan fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Login</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data User</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menginputkan <i>email</i> dan password • <i>Memverifikasi email</i>

Kebutuhan fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
		dan <i>password</i> untuk masuk
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Verifikasi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Data Profile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menoloslkan untuk melanjutkan ke babak selanjutnya ▪ Tidak meloslkan untuk ke babak selanjutnya

4.3.2 Analisi Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan fungsional menjelaskan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik.

4.3.3 Fungsional *Register User*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola pendaftaran dan dibutuhkan data *user* seperti input data berupa: nama, *email*, dan *password* lalu di simpan yang menghasilkan sebuah akun.

Tabel 4. 3 Fungsional Register

Nama Fungsional	<i>Register ke web</i>	
Pengguna	<i>User</i>	
Deskripsi Singkat	Membuat akun pada <i>web</i>	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Mengisi data <i>registrasi</i> dari halaman tersebut	1. Menampilkan halaman <i>register</i> 2. Menyimpan data nama, <i>email</i> , dan <i>password</i>

		yang telah di inputkan 3. Menampilkan halaman utama
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Telah mempunyai akun untuk sebagai peserta lomba	

4.3.4 Fungsional *Login User*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola *login user* dan dibutuhkan data *user* seperti input data berupa *email*, dan *password* lalu di simpan. Masuk sebagai *user*.

Tabel 4. 4 Fungsional *User Login*

Nama Fungsional	<i>Login ke web</i>	
Pengguna	<i>User</i>	
Deskripsi Singkat	Masuk ke <i>web</i> sebagai pengguna	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Mengisi data <i>login</i> untuk masuk ke halaman	1. Menampilkan halaman <i>login</i> 2. Menyimpan data <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah di inputkan 3. Menampilkan halaman dashboard (<i>user</i>)
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Telah masuk sebagai <i>user</i> ke halaman dashboard	

4.3.5 Fungsional *Upload Video dan Data lainnya(Registrasi)*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola *upload* video dan data dan dibutuhkan data *profile* seperti input data berupa nama_kelompok, *email*, nama_sekolah, nama_sutradara, nama_penulis, *link*, poster, video, sinopsis, hp, kota, foto_identitas lalu di simpan sebagai tanda telah melakukan *registrasi*.

Tabel 4. 5 Fungsional *Upload Video dan Data (Registrasi)*

Nama Fungsional	<i>Upload Video beserta data lainnya (Registrasi)</i>	
Pengguna	<i>User</i>	
Deskripsi Singkat	Menginputkan video dan data lainnya	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Pilih Menu <i>registrasi</i> dan <i>upload</i> 2. menginputkan data <i>registrasi</i> dan <i>upload video</i>	1.Menampilkan dashboard (<i>user</i>) 2.Menampilkan halaman <i>registrasi</i> dan <i>upload</i> 3. Menyimpan data nama_kelompok, <i>email</i> , nama_sekolah, nama_sutradara, nama_penulis, <i>link</i> , poster, sinopsis, hp, kota, foto_identitas dan video
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Menyimpan data <i>Registrasi</i> dan video	

4.3.6 Fungsional *Login Admin*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola *login admin* dan dibutuhkan data *user* seperti input data berupa *email*, dan *password* lalu di simpan. Masuk sebagai *admin*.

Tabel 4. 6 Fungsional *Login Admin*

Nama Fungsional	<i>Login ke Web</i>	
Pengguna	<i>Admin</i>	
Deskripsi Singkat	Masuk ke <i>web</i> sebagai <i>admin</i>	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Mengisi data <i>login</i> untuk masuk ke halaman	1. Menampilkan halaman <i>login</i> 2. Menyimpan data <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah di inputkan 3. Menampilan halaman dashboard (<i>admin</i>)
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Telah masuk sebagai juri ke halaman dashboard	

4.3.7 Fungsional *Verifikasi Video Peserta (video dan data)*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola *verifikasi* untuk meloloskan dan tidak lolos dan dibutuhkan data *profile* seperti nama_kelompok, *email*, nama_sekolah, nama_sutradara, nama_penulis, *link*, poster, video, sinopsis, hp, kota, foto_identitas untuk diseleksi yang sesuai kriteria yang ditentukan oleh pihak panitia Surabaya Movie Week yang menghasilkan peserta yang layak lolos untuk diseleksi.

Tabel 4. 7 Fungsional *Verifikasi Film Peserta*

Nama Fungsional	<i>Verifikasi data peserta</i>	
Pengguna	<i>Admin</i>	
Deskripsi Singkat	<i>Memvalidasi Video dan Data Peserta</i>	
Alur Normal	Pengguna	Sistem
	1. Pilih menu <i>validasi</i>	1. Menampilkan halaman

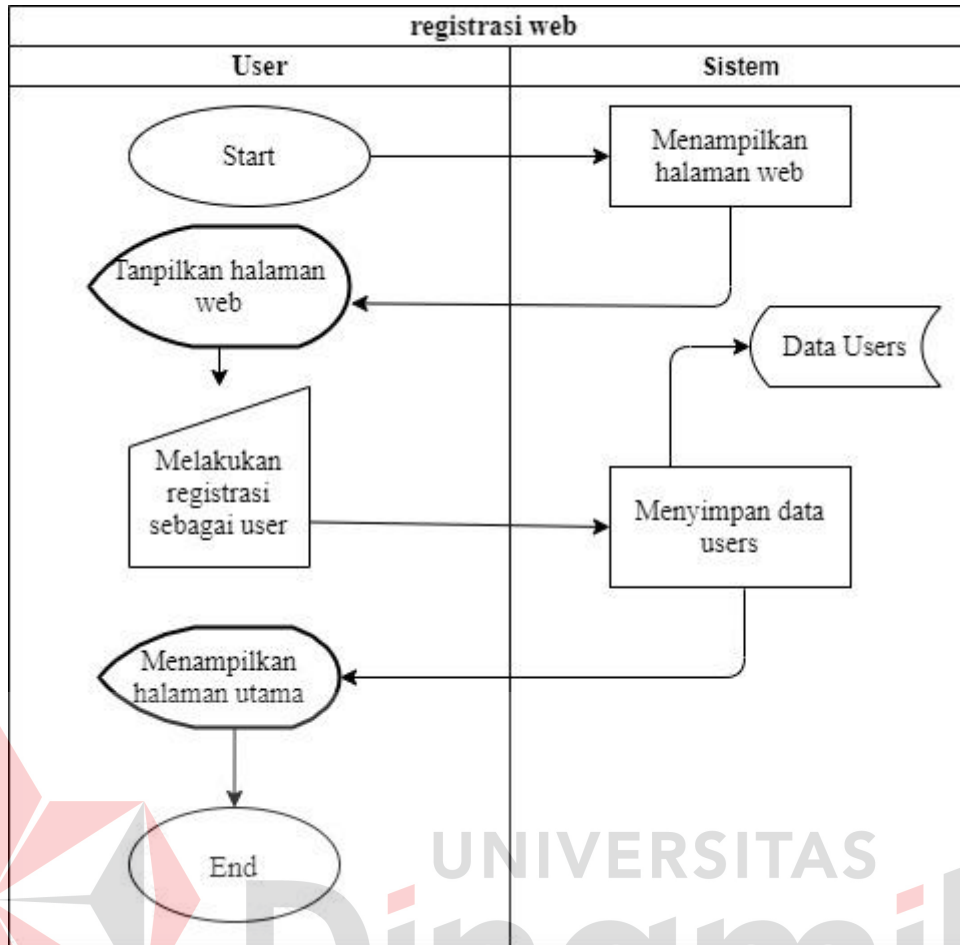
	2. melihat detail video yang akan dikelola 3. <i>admin</i> akan menekan tombol lolos jika video dan data sesuai klasifikasi. Jika video tidak sesuai klasifikasi akan menekan tombol tidak lolos	dashboard 2. Menampilkan halaman <i>validasi</i> 3. Menampilkan data <i>nama_kelompok, email, nama_sekolah, nama_sutradara, nama_penulis, link, poster, sinopsis, hp, kota, foto_identitas</i> dan video 4. mengirimkan <i>notifikasi</i> ke <i>email</i> peserta (lolos) & (tidak lolos)
Alur Alternatif	-	-
Kondisi Akhir	Video dan data terkait akan lanjut ke sistem penilaian	

4.4 System Flow

Adalah perangkat diagram grafik yang menyimpan dan mengkomunikasikan aliran data media dan prosedur proses informasi yang diperlukan dalam sistem informasi.

4.4.1 System Flow Register Web

Proses awal peserta untuk melakukan *registrasi* agar dapat menjadi bagian peserta Surabaya Movie Week dengan cara menginputkan nama, *email*, dan *password* lalu sistem menyimpannya ke data *user* seperti tampak pada gambar 4.1.



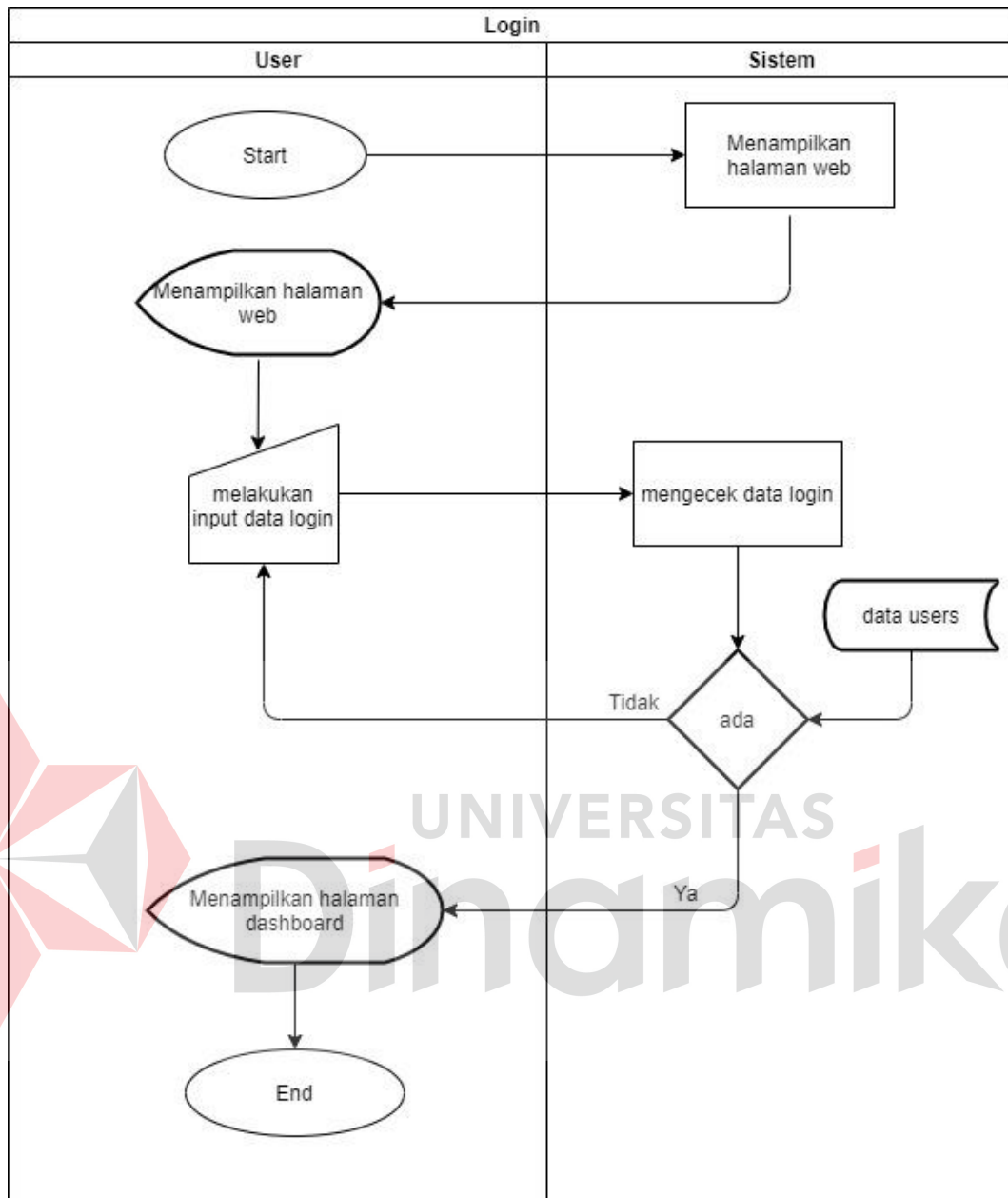
Gambar 4. 1 System Flow Register Web

4.4.2 System Flow Login User

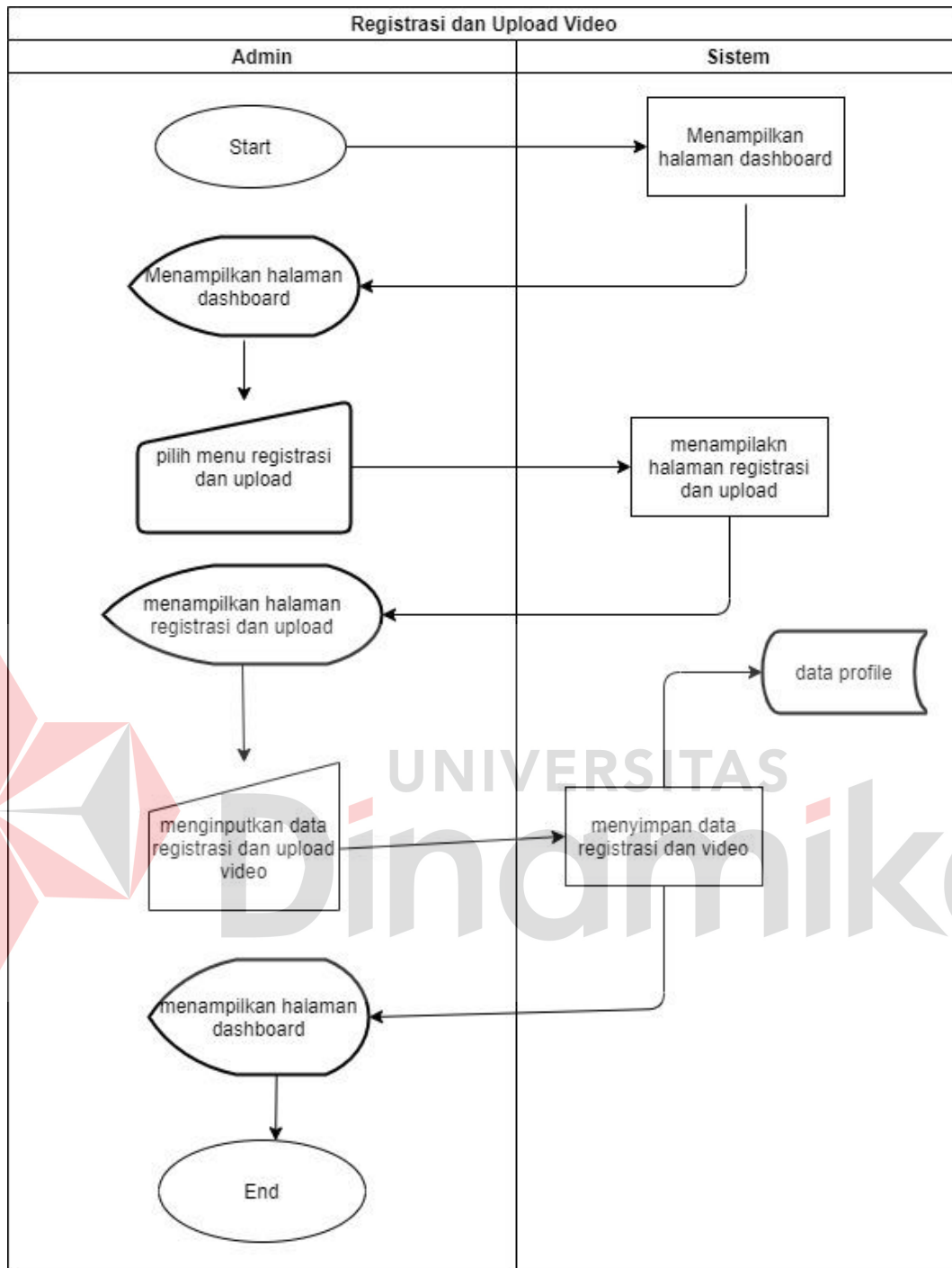
Proses awal *user* untuk melakukan *login* agar dapat masuk ke halaman dashboard *user* dengan cara menginputkan *email* dan *password* seperti tampak pada gambar 4.2.

4.4.3 System Flow Upload Video dan Data (Registrasi)

Proses *User* untuk menginputkan data yang diperlukan dan *upload* video sebagai syarat untuk mengikuti lomba dengan beberapa aturan dan tema yang sudah dijelaskan atau ini disebut tahap *registrasi* seperti tampak pada gambar 4.3.



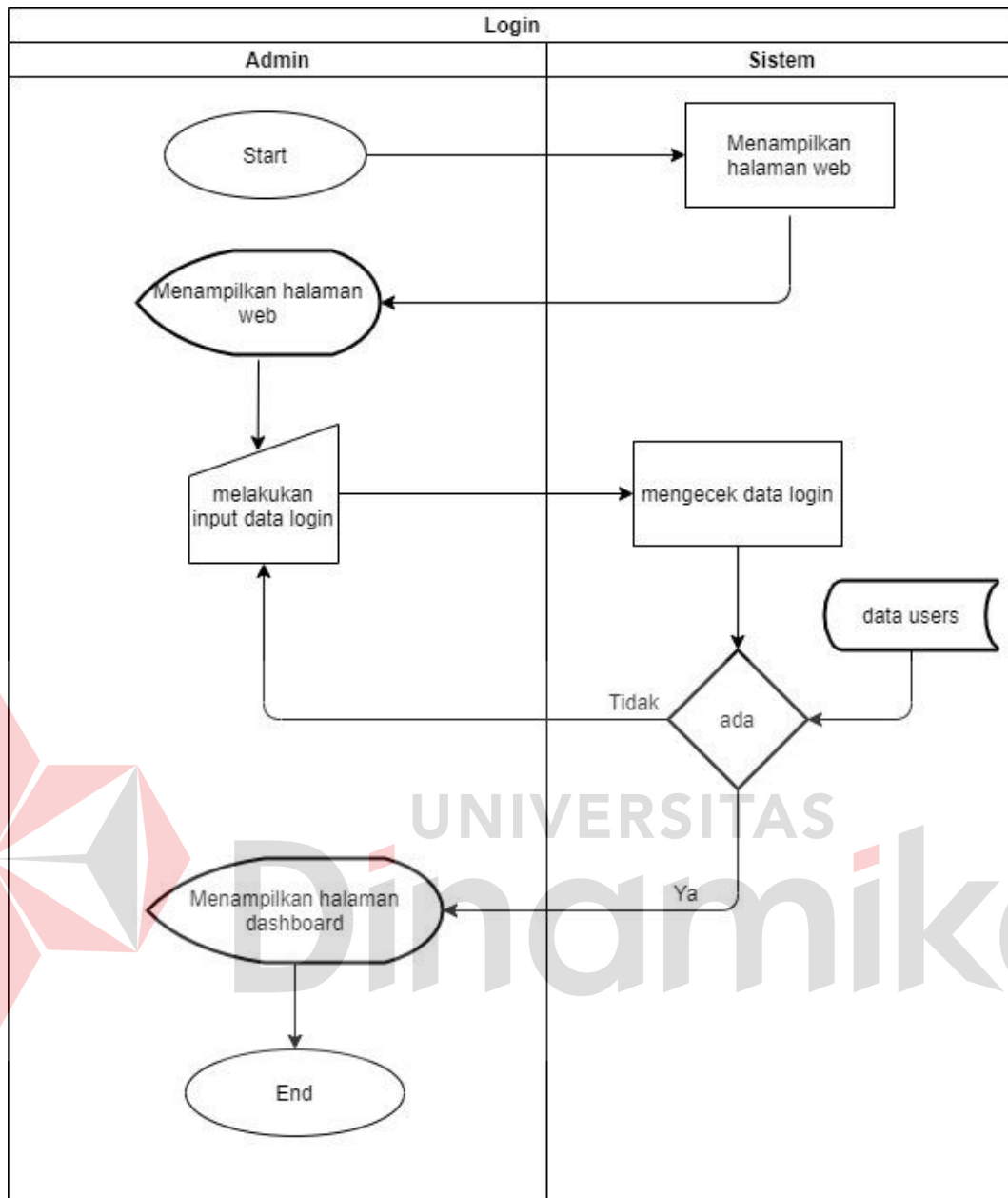
Gambar 4. 2 *System Flow Login User*



Gambar 4. 3 System Flow Upload Video dan Data (Registrasi)

4.4.4 System Flow Login Admin

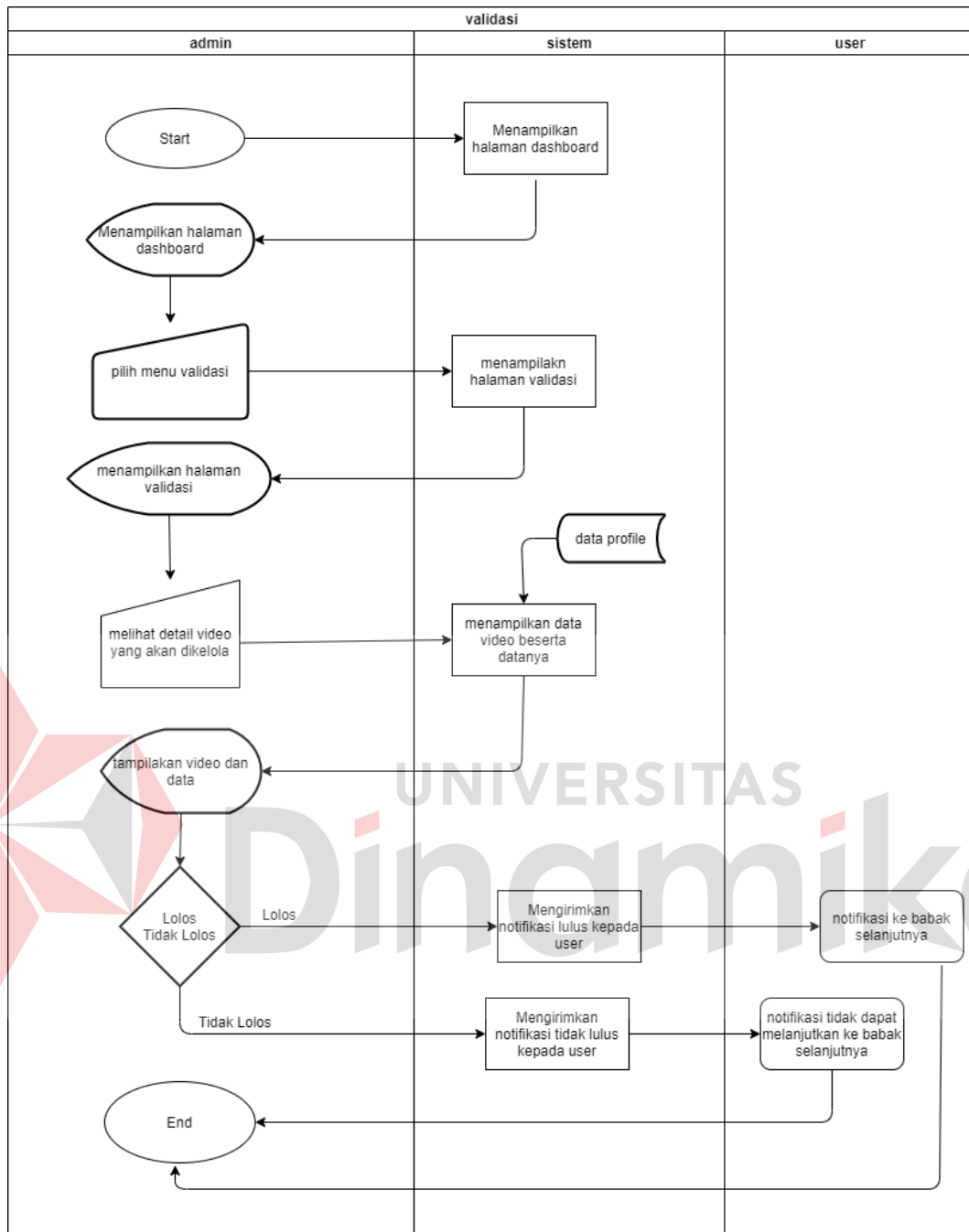
Proses awal *admin* untuk melakukan *login* agar dapat masuk ke halaman dashboard *admin* seperti tampak pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 System Flow Login Admin

4.4.5 System Flow Verifikasi

Proses *admin* untuk *memvalidasi* dari data peserta yang telah mendaftar untuk berlanjut dilakukan ke penjurian maka dari itu perlu dilakukan *verifikasi* seperti tampak pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 System Flow Verifikasi

4.5 Data Flow Diagram

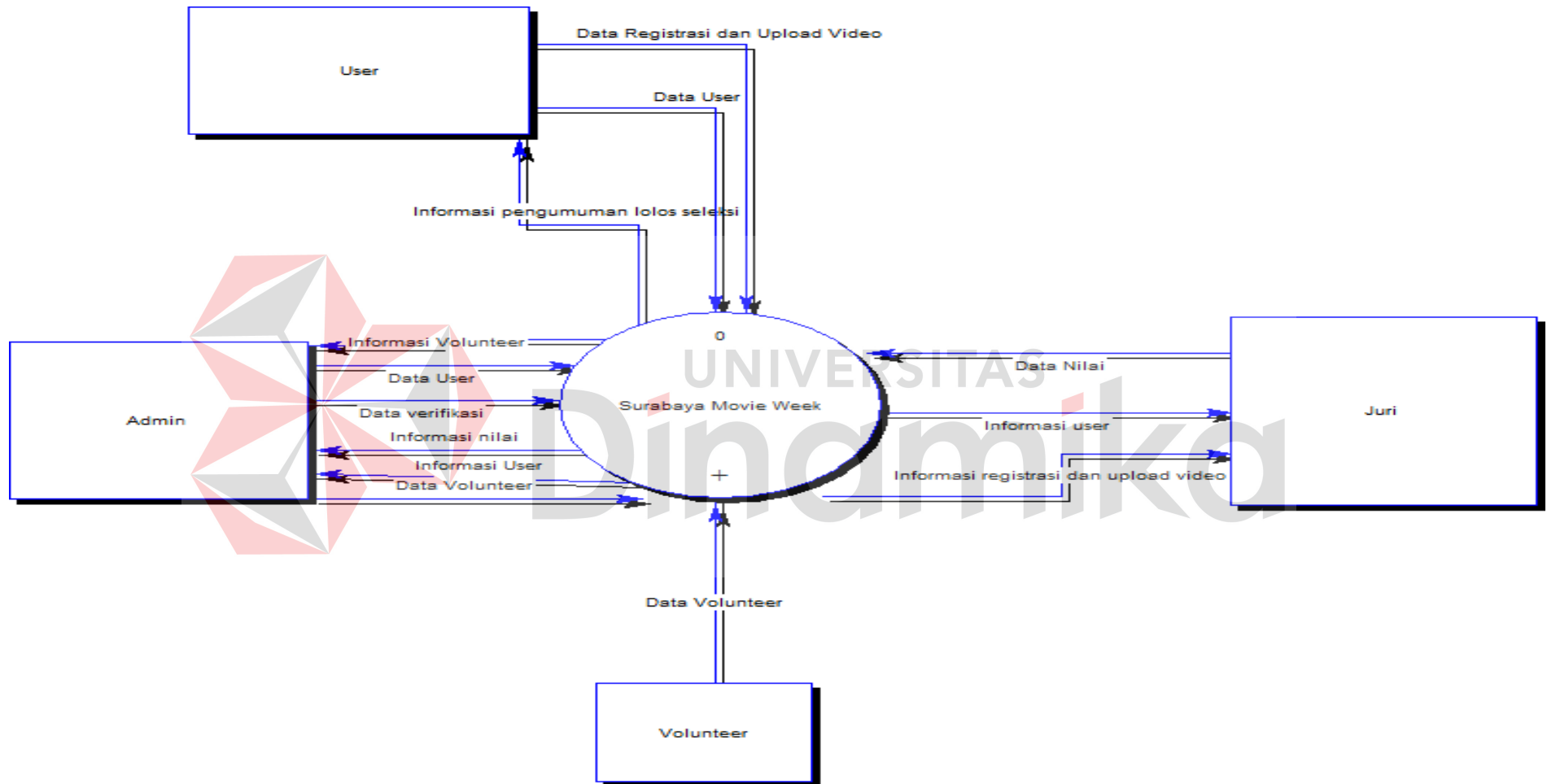
Adalah suatu langkah atau metode untuk membuat sebuah perancangan sistem yang mana berorientasi pada alur data bergerak ke sebuah sistem lainnya.

4.5.1 Context Diagram

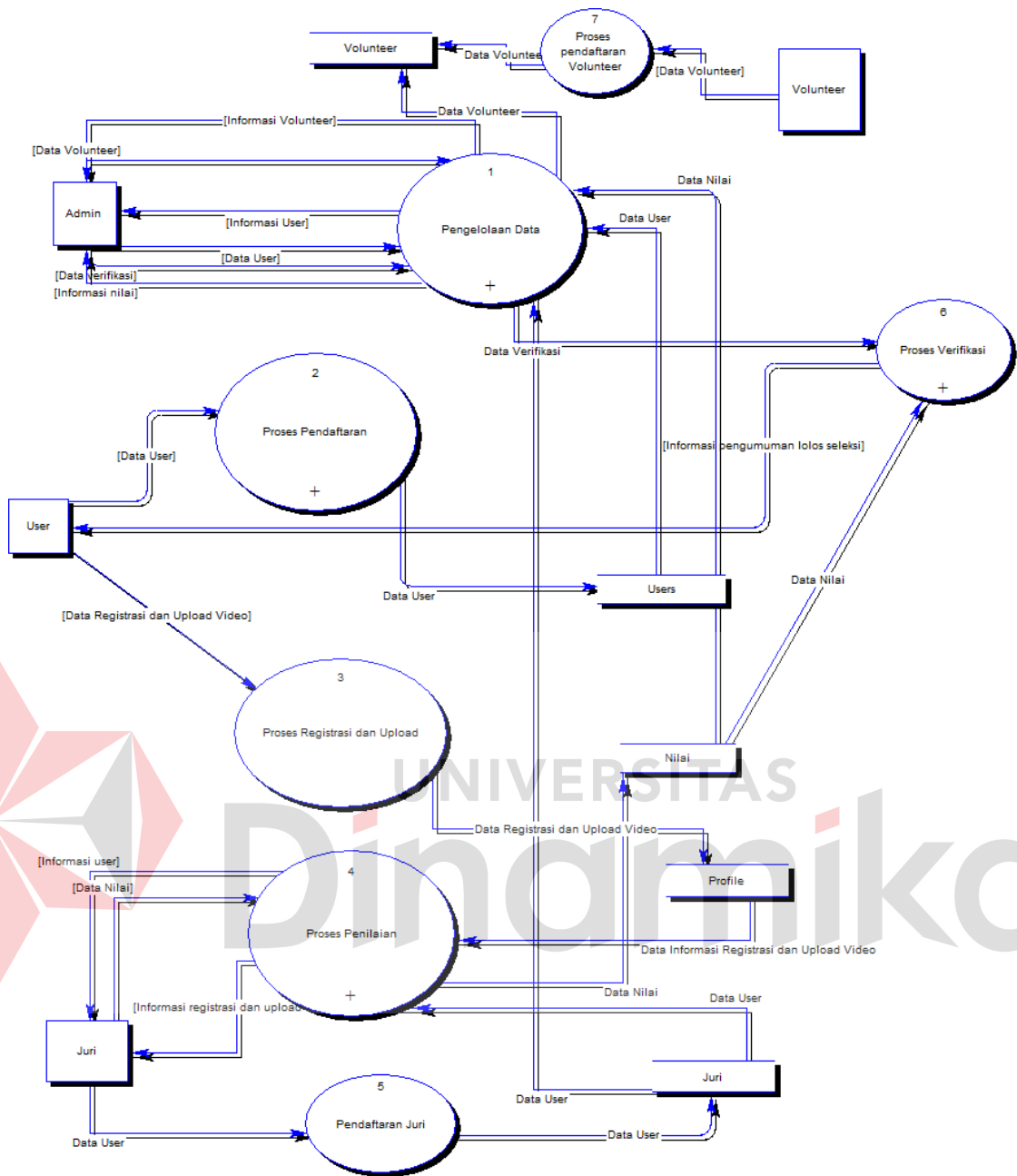
Context Diagram merupakan level tertinggi dari *Data Flow Diagram* yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. *Context diagram* ini terdiri dari empat *entity* berupa *User*, *Admin*, *Juri* dan *Volunteer* dimana setiap *entity* bisa melakukan hal yang berbeda seperti penjelasan gambar 4.6 *Context Diagram*.

4.5.2 Data Flow Diagram Level 0 Surabaya Movie Week

Berdasarkan *context diagram* gambar 4.6 maka dapat dirancang *data flow diagram* level 0 yang berisi proses pengolahan data, proses pendaftaran, proses registrasi dan *upload*, proses verifikasi, proses pendaftaran juri, proses penilaian dan proses pendaftaran volunteer disini memiliki 7 proses yang dimana memiliki 4 *entity* yang sesuai pada rolenya menggunakan *data flow* yang sesuai pada rujukan seperti penjelasan gambar 4.7 *Data Flow Diagram* Surabaya Movie Week level 0.



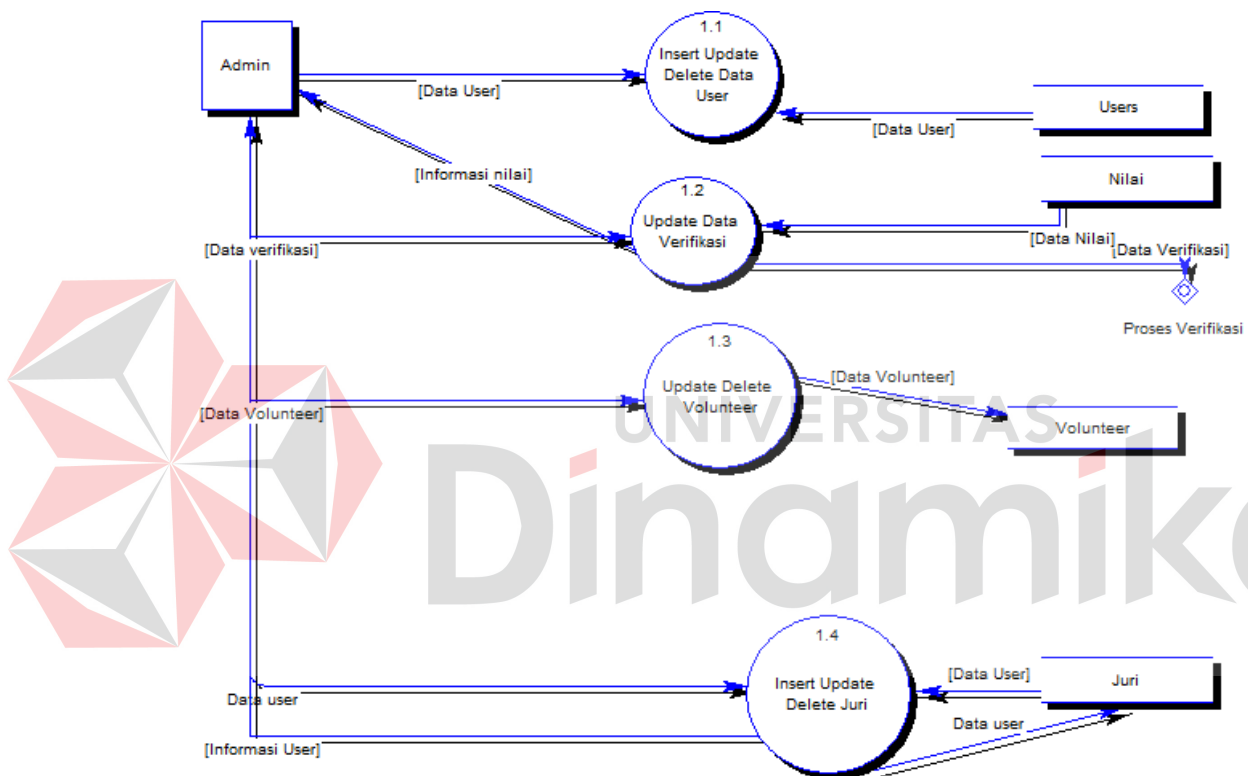
Gambar 4. 6 Context Diagram



Gambar 4. 7 Data Flow Diagram Level 0

4.5.3 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data

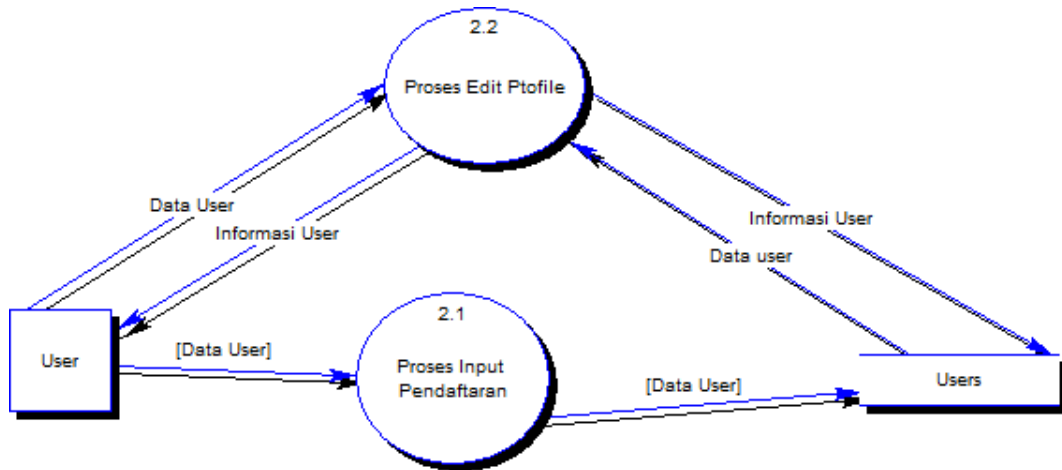
Berdasarkan conetxt diagram gambar 4.7 maka dapat dirancang *data flow diagram* Level 1 Pengelolaan data dapat dilihat pada gambar 4.8 disini dijelaskan *entity admin* yang memilik beberapa proses dari insert update delete *user*, proses update data *verifikasi*, proses update delete volunteer dan onsert update delete juri seperti dijelaskan gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Data

4.5.4 Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran

Berdasarkan conetxt diagram gambar 4.7 maka dapat dirancang *data flow diagram* Level 1 Pendaftaran dapat dilihat pada gambar 4.9 dijelaskan tentang *entity user* dan proses *edit* porfile dan proses input pendaftaran seperti dijelaskan gambar 4.9.



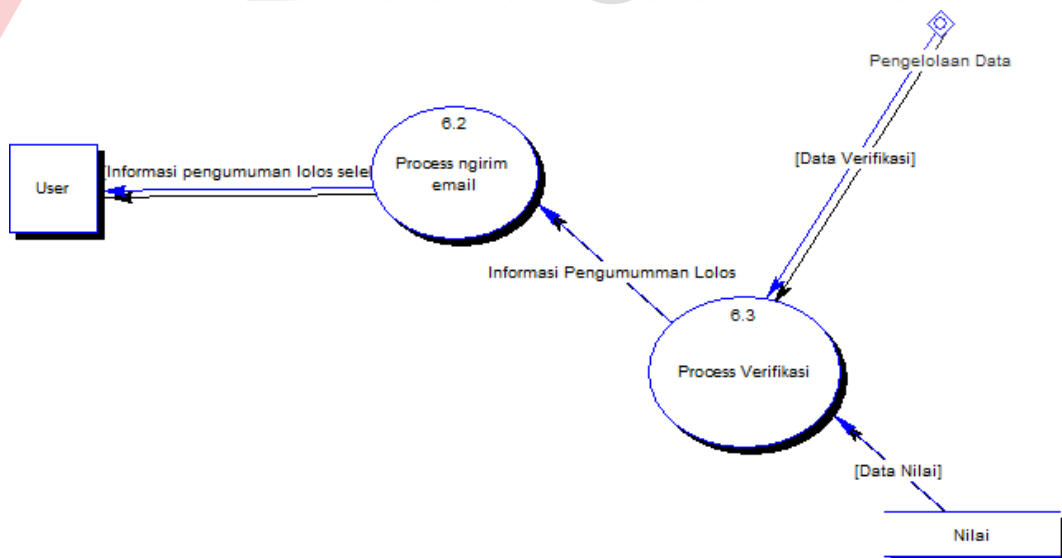
Gambar 4. 9 Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran

4.5.5 Data Flow Diagram Level 1 Verifikasi(validasi)

Berdasarkan conetxt diagram gambar 4.7 maka dapat dirancang *data flow diagram* Level 1 verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.10 dijelaskan disini *entity user* memiliki proses ngirim *email* dan proses *verifikasi* dijelaskan pada gambar 4.10.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4. 10 Data Flow Diagram Level Verifikasi

4.6 Entity Relationship Diagram

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan symbol. ERD disajikan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

4.6.1 Conceptual Data Model

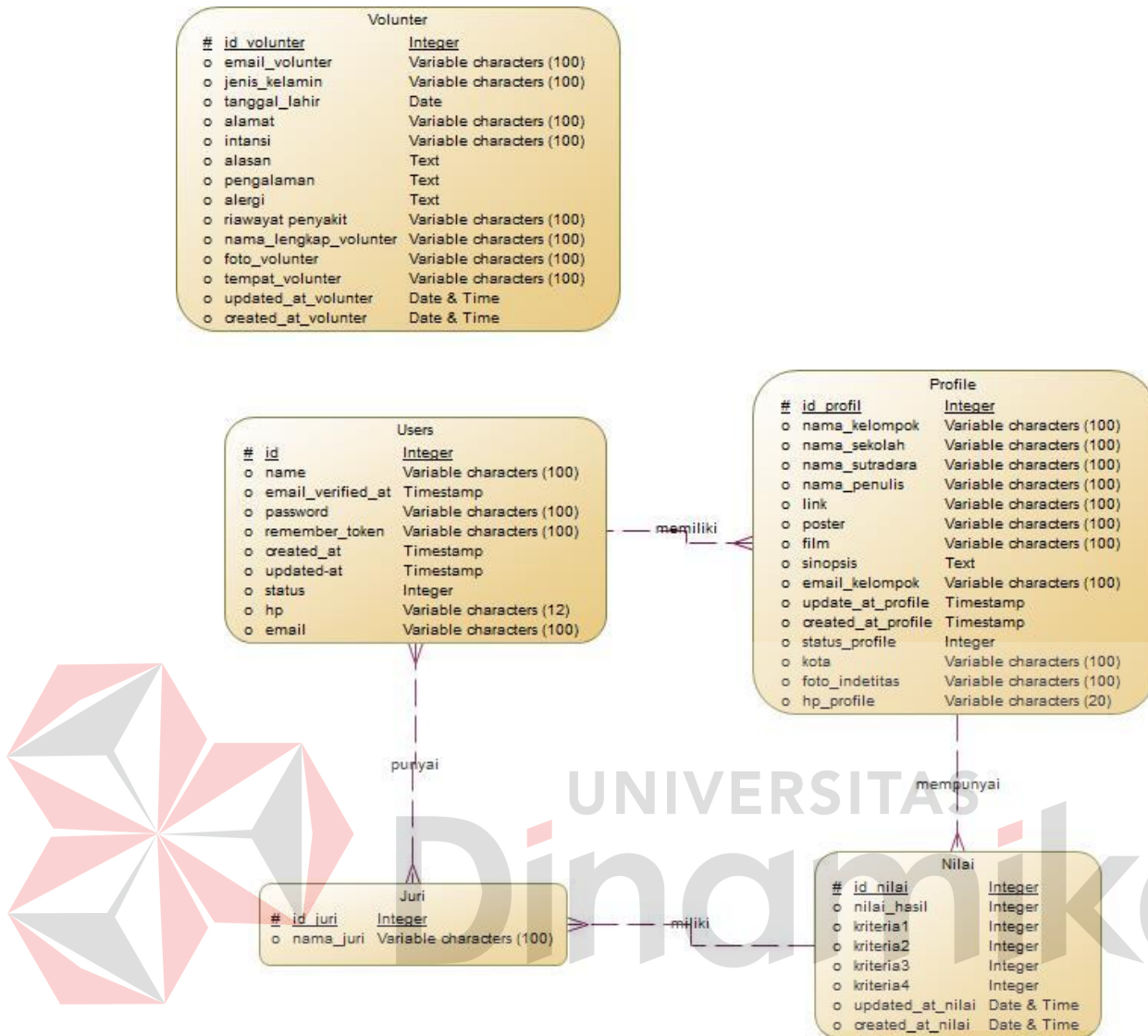
Conceptual Data Model (CDM) berisi lima *entity*, yaitu *entity User*, *entity Peserta*, *entity Juri*, *entity Nilai* dan *entity Volunter* dijelaskan pada gambar 4.11.

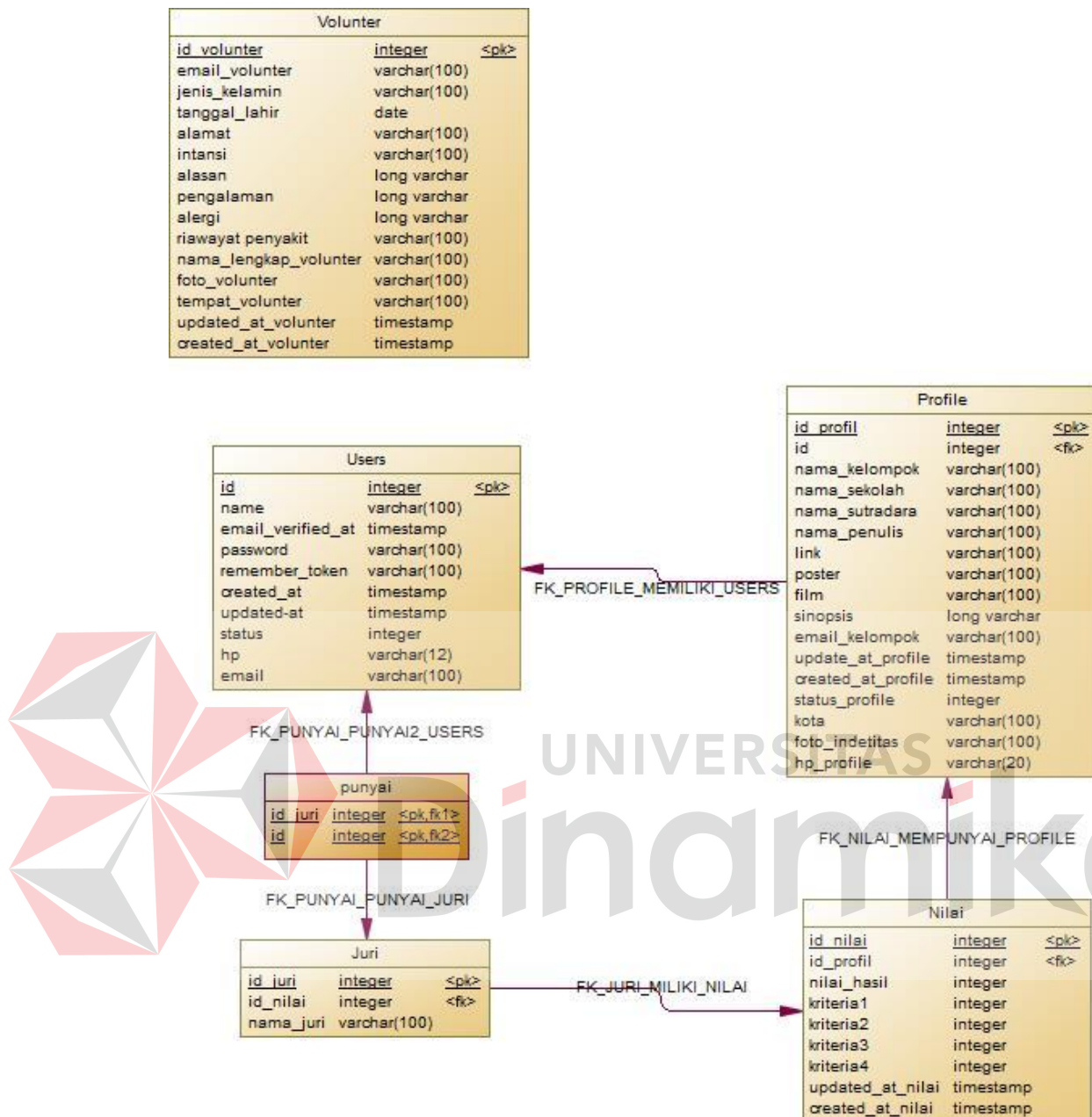
4.6.2 Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) berisi enam *entity*, yaitu *entity User*, *entity Peserta*, *entity Juri*, *entity Nilai*, *entity Punyai* dan *entity Volunter* dijelaskan pada gambar 4.12.

4.7 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.

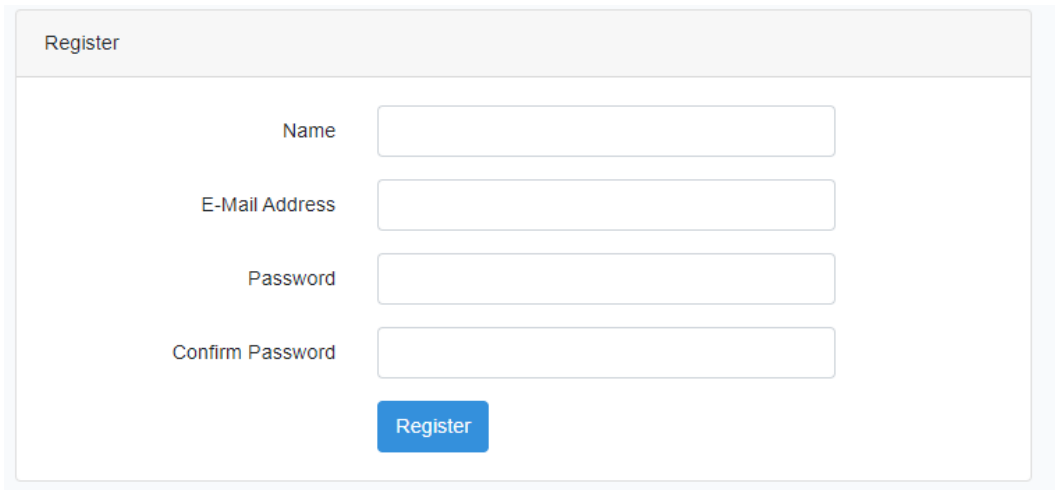
Gambar 4. 11 *Conceptual Data Model (CDM)*



Gambar 4. 12 Physical Data Model (PDM)

1. Halaman *Register Web*

Halaman ini merupakan tampilan yang akan muncul ketika seorang *User* (Sineas) yang ingin mengikuti event Surabaya Movie Week dengan menginputkan nama, *email* dan *password* seperti tampak pada gambar 4.13. Jika salah memasukkan *password* akan muncul pemberitahuan tampak pada gambar 4.14.



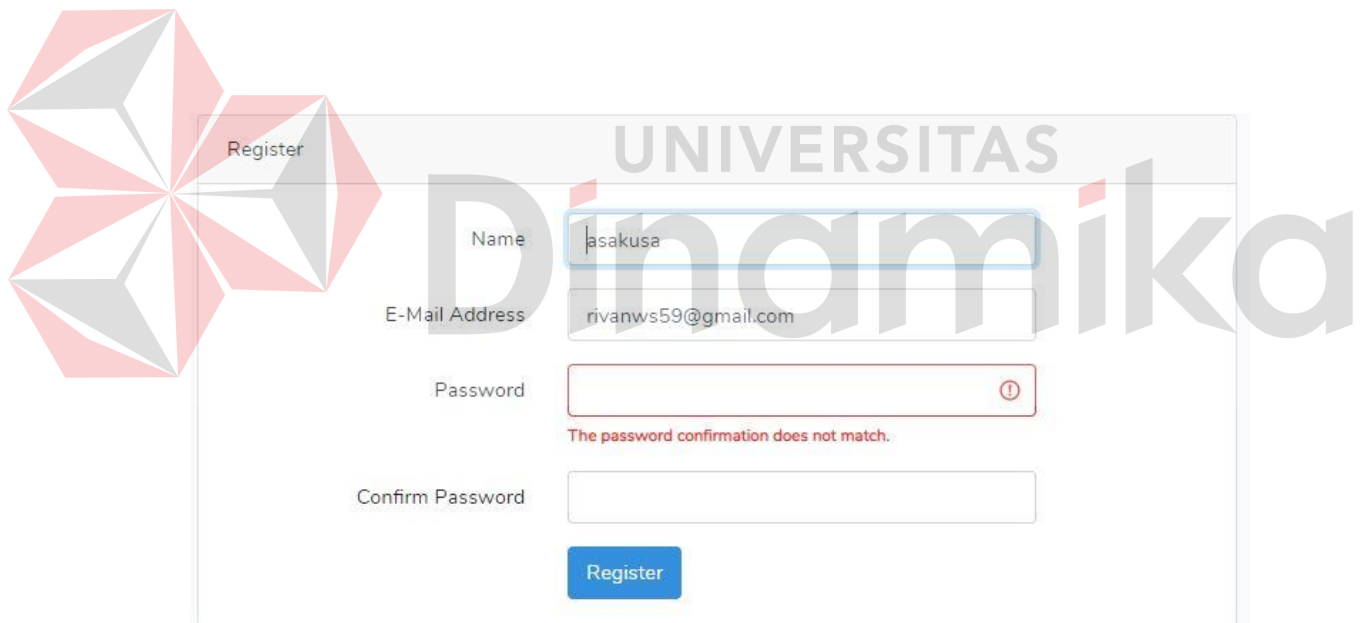
Register

Name

E-Mail Address

Password

Confirm Password

Gambar 4. 13 Halaman Tampilan *Register*

Register

UNIVERSITAS

Dinamika

Name

E-Mail Address

Password

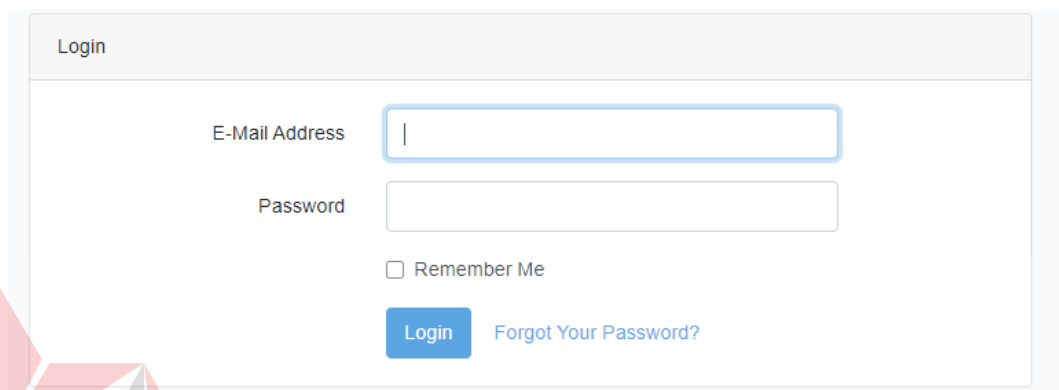
Confirm Password

The password confirmation does not match.

Gambar 4. 14 Hasil Tampilan Inputan *Password* Salah

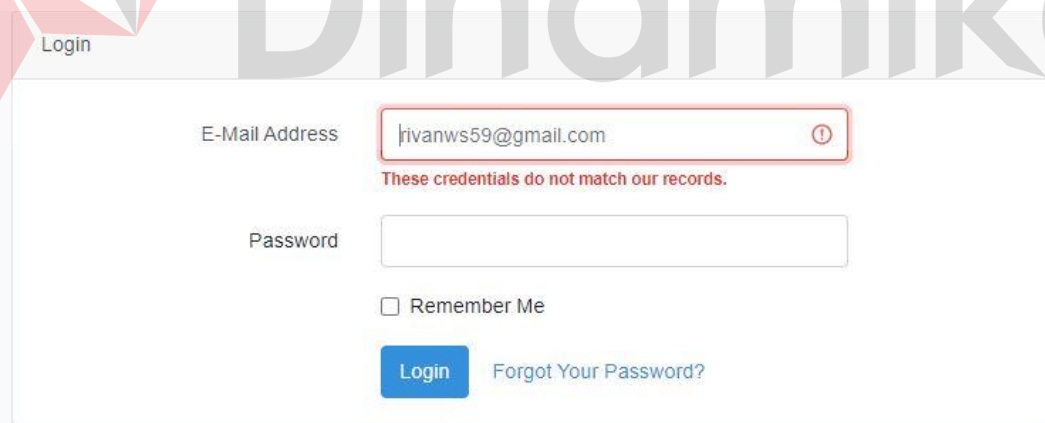
2. Halaman *Login*

Halaman ini merupakan tampilan yang akan muncul ketika *User*, *Admin* dan *Juri* melakukan *login* untuk masuk sebagai role nya masing-masing dengan mengisi *email* dan *password* terlebih dahulu seperti tampak pada gambar 4.15. Jika salah memasukan *email* atau *password* akan muncul pemberitahuan seperti tampak pada gambar 4.16.



The screenshot shows a login form titled "Login". It contains two input fields: "E-Mail Address" and "Password". The "E-Mail Address" field is currently empty and has a blue border. Below the "Password" field, there is a checkbox labeled "Remember Me" which is unchecked. At the bottom of the form, there is a blue "Login" button and a link "Forgot Your Password?" in blue text.

Gambar 4. 15 Halaman Tampilan *Login*



The screenshot shows the same login form as in Gambar 4.15, but with an error message. The "E-Mail Address" field now contains the text "jivanws59@gmail.com" and has a red border with a red exclamation mark icon. Below the field, a red error message reads: "These credentials do not match our records." The "Password" field is empty. The "Remember Me" checkbox is still unchecked. The "Login" button and "Forgot Your Password?" link are still present at the bottom.

Gambar 4. 16 Hasil Tampilan Salah *Password*

3. Tampilan *Forgot Password*

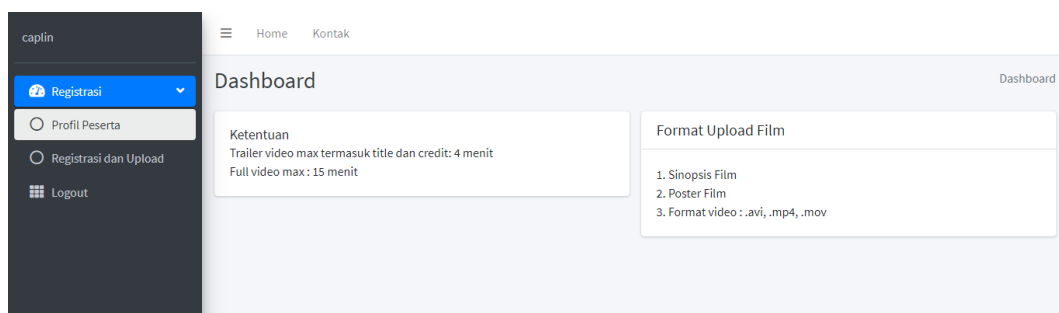
Halaman ini merupakan tampilan setelah menekan *forgot password* untuk mengubah *password* dengan mengirimkan notifikasi pada *email* seperti tampak pada gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Halaman Tampilan *Forgot Password*

4. Halaman *Dashboard*

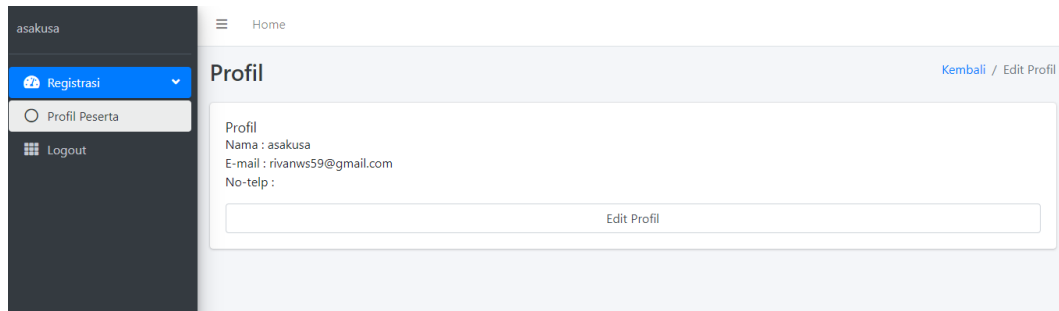
Tampilan halaman utama yang menampilkan ketentuan dan format *upload* film yang mudah mendapatkan informasi, untuk melakukan pendaftaran dan *upload* video menekan tombol *registrasi* dan *upload*, profil peserta dan log ut yang sudah disediakan di samping kanan seperti tampak pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Halaman Tampilan *Dashboard User*

5. Halaman Profil

Halaman profil peserta setelah menekan *button* profil peserta di pojok kanan seperti tampak gambar 4.19.dapat melakukan mengubah profil yang ada di halaman tersebut seperti tampak pada gambar 4.20.



Gambar 4. 19 Halaman Tampilan *Edit Profil*



Gambar 4. 20 Tampilan *Edit Profile*

6. Halaman *Upload Video (Registrasi)*

Halaman ini digunakan untuk *user* (sineas) untuk menginputkan data nama kelompok, *email*, No handphone, Nama institusi sekolah, kota, nama lengkap sutradara, Kartu identitas sutradara, nama penulis skenario, *link trailer youtube*, poster, film dan sinopsis seperti tampak pada gambar 4.21.

The image shows a web browser window with a dark sidebar on the left and a white registration form titled "Registrasi dan Upload". The sidebar contains the following menu items: "Regist...", "Profil P...", "Regist...", and "Logout". The registration form has the following fields:

- Nama Kelompok :** [Input field]
- Email Peserta :** [Input field]
- No Handphone :** [Input field]
- Nama Institusi Sekolah :** [Input field]

Gambar 4. 21 Tampilan *Upload* Video dan Data (*Registrasi*)

7. Halaman *Validasi (verifikasi)*

Tampilan Halaman *admin* setelah melakukan *login* dapat melihat daftar film dan menekan tombol detail untuk melihat detail film, untuk melihat data yang dinilai juri bisa menekan *button* warna kuning dan *button log out* untuk keluar yang ada di pojok kiri tersebut seperti tampak pada gambar 4.22. setelah melihat data peserta *admin* bisa menyeleksi dengan menekan tombol lolos dan tidak lolos seperti tampak pada gambar 4.23.

8. Halaman Detail

Halaman detail film menjelaskan data kelompok yang telah sudah melakukan pendaftaran dan *upload* film tersebut dapat di download, disini tugas *admin* untuk melihat film peserta yang untuk layak lolos dan dilanjutkan ke penjurian seperti tampak pada gambar 4.25 dan gambar 4.26.

Nama Kelompok	Poster	Aksi
kelompok hewan		Lolos Screening Detail
kelompok gila		Lolos Screening Detail

Gambar 4. 22 Halaman Tampilan *Validasi (Verifikasi)*

Nama Kelompok	Poster	Aksi
kelompok sadis		Lolos Tidak Lolos Detail

Halaman : 2

< 1 2 >

Gambar 4. 23 Halaman Tampilan *Validasi (Verifikasi)* bagian 2

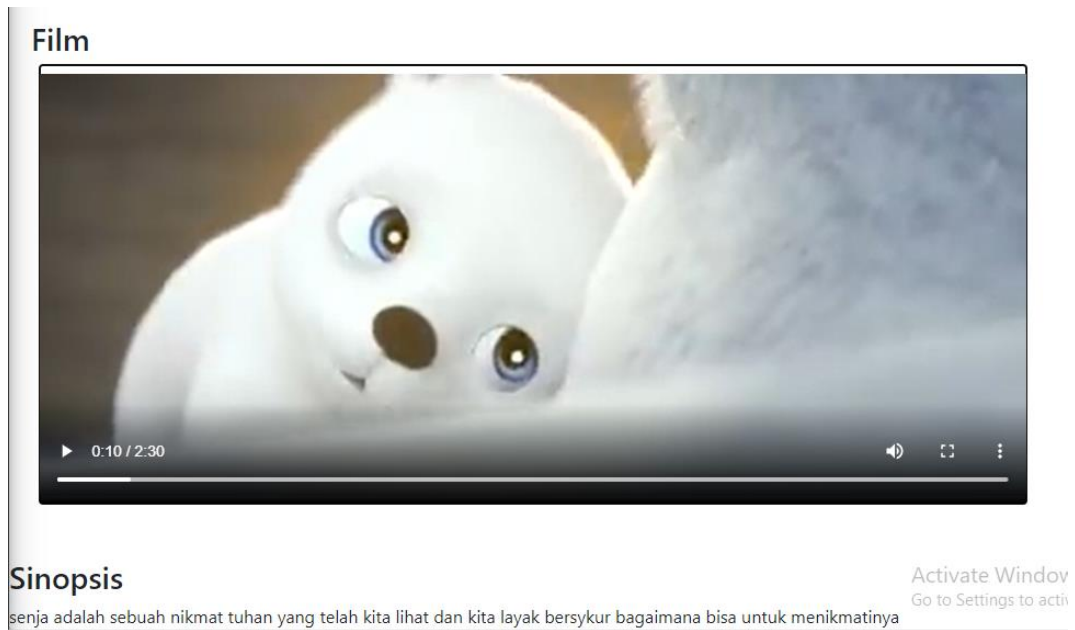
1587013870_1582548057_sedih.mp4

Poster

Identitas Sutradara

Nama Kelompok	kelompok ninja saga
E-mail	caplin@gmail.com
Nama Sekolah	SMA Hangtuah 5
Kota	surabaya
Nama Sutradara	ary wahyuningtyas
No hp	000000000000
Nama Penulis	Aldica Febrin S
Link Trailer	https://youtu.be/bXMmCi1iQSQ

Gambar 4. 24 Halaman Tampilan *Detail*



Gambar 4. 25 Hamalan Tampilan Detil Bagian 2

9. Halaman Penilaian

Halaman Penilaian ini **di** khususkan untuk *admin* melihat semua nilai yang telah diberikan oleh juri untuk memutuskan seperti tampak pada gambar 4.26.

admin

Admin

Validasi **New**

Logout

Home

Penilaian Juri [Kembali](#) / [Penilaian Juri](#)

Penilaian Film

Nama Kelompok	ID Juri	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Total
	6	50	100	97	88	71
	3	20	12	10	29	20
Kelompok Hewan	3	33	90	22	33	30
Kelompok Gila	3	90	60	40	69	72
Kelompok Unik	6	23	11	55	22	31
Kelompok giat	3	33	44	33	55	39

Gambar 4. 26 Halaman Tampilan Penilaian

4.8 Pembahasan

Aplikasi yang dibuat ini lebih mengacu pada pengguna peserta dan *admin* yang memiliki fungsi input data, *upload* film peserta dan *verifikasi* film peserta Surabaya Movie Week. Dengan adanya *aplikasi registrasi Online* ini peserta dan *admin* dapat mengakses *aplikasi web* ini dimanapun, dan dengan menggunakan sistem *verifikasi admin* hanya perlu menekan *button* lulus dan tidak lulus seperti pada Gambar 4.23. Bila peserta menginputkan data dan *upload* video bisa seperti pada Gambar 4.20 dimana peserta telah melakukan mendaftarkan video dan data dengan tanggal yang ditentukan, dalam mengakses *registrasi online* peserta hanya memasuksan data dan *upload* film sehingga dimudahkan untuk kenyamanan dalam melakukan *registrasi* yang tidak membutuhkan akses *verifikasi email* ataupun lainnya. seperti pada Gambar 4.21



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem, maka kerja praktik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah rancangan *registrasi online* dan *verifikasi* dalam bentuk *System Flow*, DFD, CDM, PDM sampai desain interface.
2. Sistem *verifikasi* film yang diseleksi oleh panitia yang sesuai ketentuan dari segi tema, sinopsis yang sesuai dengan film dana tidak mengandung sara.
3. Dalam *Registrasi* yang telah di masukkan oleh peserta mereka hanya *upload* film dan memasukkan data tanpa harus memasukkan *verifikasi email* untuk menyetujui ataupun lainnya.

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. untuk volunter lebih baik harus mempunyai akun dulu baru mendaftar sebagai volunter. Agar sistemnya saling terhubung.

DAFTAR PUSTAKA

Anisah (2018) 'Perancangan Sistem Informasi *Registrasi Online* untuk Penerimaan Siswa Baru Berbasis *Web* Pada SMK Negeri 1 Kelapa Bangka Barat', 07, p. 02.

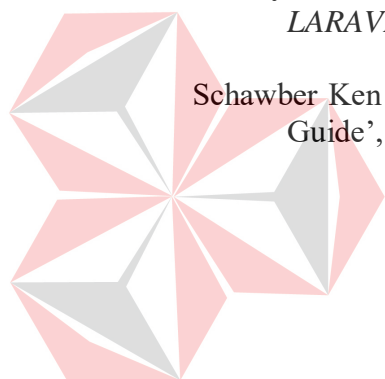
Arief, M. R. (2011) *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Destiningrum, M. & Adrian, Q. J. (2017) 'Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Jurnal TEKNOINFO Medical Centre).', 11 (2), pp. 30–37.

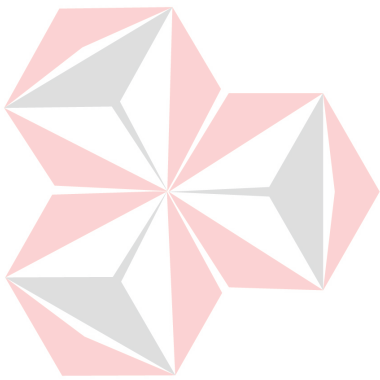
Permana, D. A. (2018) 'ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEREKRUTAN KARYAWAN BERBASIS *WEB*', 56.

Prasetyo, Y. Y. & H. A. (2018) *PANDUAN MUDAH BELAJAR FRAMEWORK LARAVEL*. JAKARTA: PT ELEX MEDIA Komputindo.

Schawber Ken & Jeff Sutherland (2017) 'Panduan Scrum. Retrieved from Scrum Guide', 2017



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika