

RANCANG BANGUN PEMBIMBINGAN LOMBA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UPN VETERAN JAKARTA BERBASIS WEBSITE

Mutiara Dwi Jayanti

ABSTRAK

Pada era globalisasi, kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong penggunaan sistem berbasis digital dalam berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan adalah dasar penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan penyediaan fasilitas penunjang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu ini. Salah satu cara efektif untuk mendukung perkembangan mahasiswa adalah dengan menyelenggarakan event perlombaan akademik dan non-akademik, yang membantu mereka mengenali potensi dan keahlian mereka. Namun, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam menentukan dosen pembimbing yang sesuai dengan minat lomba mereka, karena informasi tentang dosen seringkali tidak cukup informatif. Sistem penentuan dosen pembimbing di Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta saat ini masih menggunakan metode konvensional yang memerlukan bantuan kepala program studi, sehingga prosesnya memakan banyak waktu dan tidak praktis bagi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan merancang sistem pembimbingan lomba berbasis website menggunakan metode waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan hingga pengujian dengan Black Box Testing. Dengan sistem ini, diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam mengajukan bimbingan lomba, meminimalisir kesalahan dalam pemilihan dosen pembimbing, dan memudahkan admin dalam mengarsip data perlombaan mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, universitas, dan mahasiswa, serta menjadi acuan untuk penelitian dan pengembangan aplikasi website selanjutnya.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Lomba, Mahasiswa, Waterfall

STUDENT COMPETITION GUIDANCE DESIGN
FACULTY OF COMPUTER SCIENCE UPN VETERAN JAKARTA
WEBSITE BASED WITH LARAVEL FRAMEWORK

Mutiara Dwi jayanti

ABSTRACT

In the era of globalization, rapid technological advances have encouraged the use of digital-based systems in various daily activities, including in the field of education. Education is an important basis for improving the quality of human resources, and providing supporting facilities is one effort to improve this quality. One effective way to support student development is by holding academic and non-academic competition events, which help them recognize their potential and skills. However, students often experience difficulty in determining supervisors who suit their competition interests, because information about lecturers is often not informative enough. The system for determining supervisors at the Faculty of Computer Science, UPN Veteran Jakarta, currently still uses conventional methods which require the assistance of the head of the study program, so the process takes a lot of time and is not practical for students. This research aims to design a website-based competition guidance system using the waterfall method, which includes stages from needs analysis to testing using Black Box Testing. With this system, it is hoped that it will make it easier for students to apply for competition guidance, minimize errors in selecting supervisors, and make it easier for admins to archive student competition data. It is hoped that the results of this research will provide benefits for researchers, universities and students, as well as become a reference for further research and development of website applications.

Keywords: Information Systems, Competition, Students, Waterfall