

APLIKASI WEB INFORMASI DAN REGISTRASI PESERTA SEMINAR, WORKSHOP, TALKSHOW PADA ACARA SEMINAR NASIONAL PENGAMPLIKASIAN TELEMATIKA (SINAPTIKA) TAHUN 2016

Andi Nugroho

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana

Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta Selatan 11650

Telp: 021-5840816 Ext : 5700

E-mail : andi.nugroho@mercubuana.ac.id

Abstrak

Fakultas Ilmu Komputer memiliki acara yang disebut dengan Seminar Nasional Pengaplikasian Telematika (SINAPTIKA). Sinaptika merupakan seminar ilmiah tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer (Fasilkom), dari tahun ke tahunnya sinaptika selalu dilaksanakan. Pada Sinaptika tahun 2016 selain mengadakan acara seminar sinaptika juga mengadakan acara talkshow, workshop dan seminar. Peserta talkshow dan workshop serta seminar tidak mengetahui kemana harus mendaftarkan dirinya untuk mengikuti workshop, talkshow, dan seminar. Mahasiswa tidak mengetahui bagaimana cara melakukan pendaftarannya, hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang tidak mengetahui jumlah kapasitas yang masih ada maupun jumlah kapasitas yang sudah full. Mahasiswa juga tidak mengetahui kemana harus melakukan pembayaran, dan melakukan konfirmasi pembayaran dalam mengikuti acara sinaptika tersebut. Dengan adanya aplikasi ini pemakalah dan peserta dapat mengetahui kapan batasan waktu pengiriman makalah, mengetahui kapan batas waktu pembayarannya dan berapa jumlah yang harus dibayarkan, mengetahui tempat pelaksanaan acara sinaptika dan mengetahui waktu pelaksanaannya..

Kata kunci: seminar, workshop, web

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Mercu Buana merupakan salah satu perguruan tinggi yang berada di Jakarta Barat tepatnya di jalan Meruya Selatan No. 1, Kembangan, Jakarta Barat 11650. Pada Fakultas Ilmu Komputer terdapat sebuah acara yang disebut dengan Seminar Nasional Pengaplikasian Telematika (SINAPTIKA). Sinaptika merupakan seminar ilmiah tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer (Fasilkom), dari tahun ke tahunnya sinaptika selalu dilaksanakan. Awalnya seminar ilmiah ini diikuti oleh pemakalah yang berasal dari dalam kampus Universitas Mercu Buana. Seiring dengan perkembangan jaman Fasilkom ingin meningkatkan peserta pemakalah tidak hanya dari kalangan pemakalah Fasilkom Universitas Mercu Buana saja namun bisa berasal dari luar kampus. Namun pada saat ini pemberian informasi tentang acara sinaptika masih belum ada fitur bagi pendaftaran peserta seminar, peserta talkshow, maupun peserta workshop. Karena untuk sinaptika tahun 2016 selain mengadakan acara seminar sinaptika juga mengadakan acara talkshow, workshop dan seminar. Peserta talkshow dan workshop serta seminar tidak mengetahui kemana harus mendaftarkan dirinya untuk mengikuti workshop, talkshow, dan seminar. Mahasiswa merasa tidak mengetahui bagaimana cara melakukan pendaftarannya, hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang tidak mengetahui jumlah kapasitas yang masih ada maupun jumlah kapasitas yang sudah full.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pemakalah mengetahui kapan batasan waktu pengiriman makalah, mengetahui kapan batas waktu pembayarannya dan berapa jumlah yang baru dibayarkan, mengetahui tempat pelaksanaan acara sinaptika dan mengetahui waktu pelaksanaannya.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian internal ini adalah :

“Bagaimana memberikan informasi yang dibutuhkan seperti kapan acara dimulai, dimana acaranya, berapa biayanya, kemana harus melakukan pembayarannya, terhadap pemakalah dan peserta seminar dalam mengikuti acara sinaptika ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

1. Memberikan informasi kepada pemakalah seperti kapan acara dimulai, kapan batasan waktu pengiriman makalah, berapa biaya yang harus dibayarkan, tempatnya dimana.
2. Peserta makalah dapat mengetahui kapan acara dimulai, tempatnya dimana, pemabayaran kemana, konfirmasi kemana, dan berapa biayanya.
3. Memberikan info tentang acara sebelumnya yang telah terselenggara, serta memberikan info tentang siapa *keynote speaker*, pembicara pada setiap acara yang ada pada acara sinaptika.

2. TINJAUAN PUSTAKA

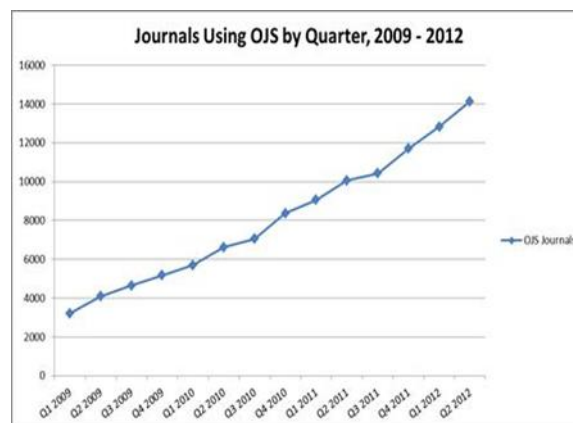
2.1 E-Journal Versus On-Line Journal (Lukman Et Al, 2012)

Electronic journal (e-journal) atau jurnal elektronik merupakan versi elektronik dari suatu jurnal. *E-journal* berisikan informasi-informasi digital yang dapat berwujud teks atau gambar. Dengan adanya *e-journal* maka penerbitan jurnal ilmiah sudah melalui proses elektronik, artinya proses pengiriman, penerimaan, *review* sampai proses terbitnya sudah dilaksanakan secara *on-line* sehingga memudahkan akses dan menekan biaya penerbitan.

2.2 Open Jurnal System (Lukman, Et Al, 2012)

Open Journal Systems (OJS) adalah *platform* manajemen dan penerbitan jurnal secara *online* yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2002 sebagai perangkat lunak *open source*. OJS dikeluarkan oleh *Public Knowledge Project (PKP)* dari Simon Fraser University dan berlisensi *GNU General Public License*. OJS merupakan piranti lunak berbasis *open source* yang bebas digunakan dan dimodifikasi.

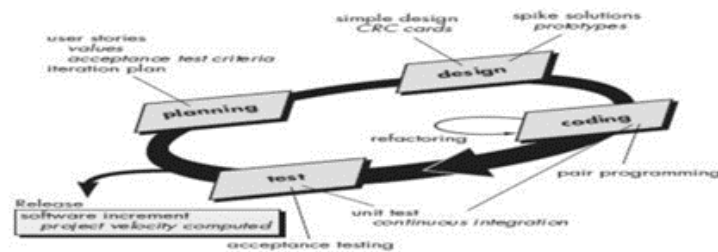
Sampai bulan Juli 2012 perkembangan pengguna OJS yang sudah berjalan dan melaporkan ke pihak PKP berjumlah 12.800 jurnal di seluruh dunia. Gambar 1 menunjukkan grafik penggunaan aplikasi OJS oleh penerbit jurnal.



Gambar 1 Grafik Pengguna Aplikasi OJS oleh Penerbit Jurnal (Lukman, Et Al, 2012)

2.3 Metode Pengembangan Sistem Informasi (Roger S. Pressman, Ph.D, Bruce R. maxim, 2015)

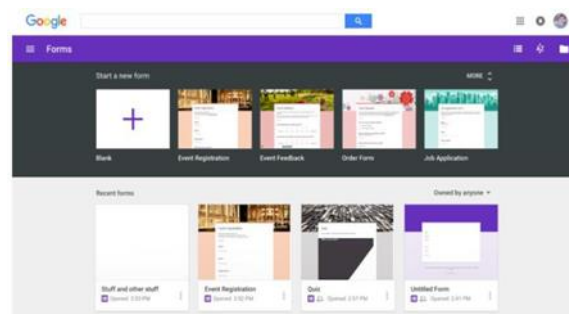
Extreme programming menggunakan *object oriented* dalam pembangunan aplikasinya, dimana aplikasi yang dibangun mengikuti aturan-aturan dan hal-hal yang praktis yang disesuaikan dengan 4 langkah dalam *extream code* diantaranya adalah Planning, design, coding, dan testing untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Agile (Extreme Programming Process) (Roger S. Pressman, Ph.D, Bruce R. maxim, 2015)

2.4 Google Forms (Zapier, 2016)

Di antara *tools* yang paling digunakan dalam internet yaitu Google. Apakah Anda memerlukan formulir kontak atau halaman *checkout*, tempat untuk survei atau direktori mahasiswa, formulir merupakan semua hal yang Anda butuhkan, maka dengan aplikasi *google form* ini dengan mudah dapat mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Dengan *google form*, hanya membutuhkan waktu beberapa menit untuk membuat *form online* secara gratis. Aplikasi yang terdapat pada *google forms* antara lain dengan *google docs*, *sheets*, dan *powerpoint tools* tersebut merupakan bagian dari *google apps*. Bila Anda perlu mengumpulkan data pada *spreadsheet* Anda, *google form* merupakan teman terbaik Anda.



Gambar 3 Google Form (Zapier, 2016)

Seperti terlihat pada gambar 3 di atas *google form* tidak hanya digunakan untuk melihat data survey saja namun dapat digunakan untuk membuat *form* pendaftaran dan *feedback*. *Google form* sudah mulai diciptakan sebagai fitur *google sheets* pada tahun 2008, dua tahun setelah *google sheets* diluncurkan.

2.5 Panduan Pengelolaan atau Tata Kelola Jurnal Elektronik (Anonimous, 2016)

Saat ini publikasi hasil penelitian Indonesia di tingkat internasional masih sangat rendah, terutama publikasi di terbitan berkala (jurnal) ilmiah yang terindeks di pengindeks internasional bereputasi. Salah satu faktor penyebabnya adalah budaya menulis yang belum berkembang di masyarakat pada umumnya dan perguruan tinggi pada khususnya, dan/atau rendahnya kemauan dan kemampuan menulis hasil-hasil penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat dalam terbitan berkala ilmiah bermutu.

2.6 Penelitian Terdahulu

Perancangan aplikasi dalam penelitian ini dibangun dengan metode *Unified Software Development Process* dan perancangan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Mekanisme pengerjaan penelitian ini dibuat secara iteratif dari proses pembuatan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan Desain Perancangan Perangkat Lunak (DPPL), kemudian diikuti dengan pembuatan aplikasi dan ditutup dengan pengujian. Proses ini dilakukan terus menerus sesuai dengan jangka waktu perencanaan. Hasil dari penelitian ini adalah dokumen perancangan dan aplikasi manajemen publikasi ilmiah. Penerapan aplikasi manajemen publikasi ilmiah ini mampu meningkatkan kualitas dari proses pengelolaan jurnal ilmiah di Jurusan Sistem Informasi menjadi lebih sistematis dan terorganisir untuk mencapai efisiensi dan meningkatkan publikasi menjadi global (Simaremare, Pribadi, & Wibowo, 2013).

Berdasarkan hasil penggalan kebutuhan terhadap pengguna yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan bahwa terdapat enam aktor yang berperan untuk menghasilkan pembagian kerja yang jelas. Pengguna aplikasi ini antarlain adalah Administrator, Chairman, Head Editor, Editor, Reviewer dan Author.

Kebutuhan Utama Aplikasi Kebutuhan fungsional yang menjadi kebutuhan utama di dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. KF-08. Sistem menyediakan fitur bagi Head Editor untuk menetapkan dan menghapus Editor terhadap makalah.
2. KF-09. Sistem menyediakan fitur bagi Editor untuk menetapkan Reviewer dan menghapus Reviewer.
3. KF-10. Sistem menyediakan fitur bagi Editor untuk menentukan keputusan, melakukan copyediting, Pada gambar 4 dibawah ini menampilkan halaman untuk mengupload paper.



Gambar 4 Halaman Create Submission (Simaremare et al., 2013)

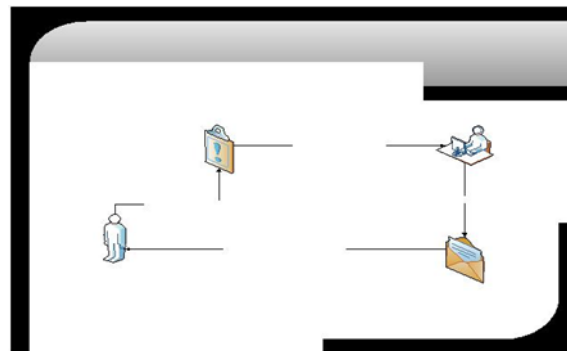
3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan system yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Planning

Tahap awal ini mendengarkan permasalahan yang dihadapi oleh user yang akan membuat program, kemudian user akan menggambarkan proses bisnis yang ada saat ini, serta menjabarkan proses dan hasil akhirnya berupa laporan yang diharapkan dari dibuatkannya aplikasi.



Gambar 5 Analisa sistem berjalan

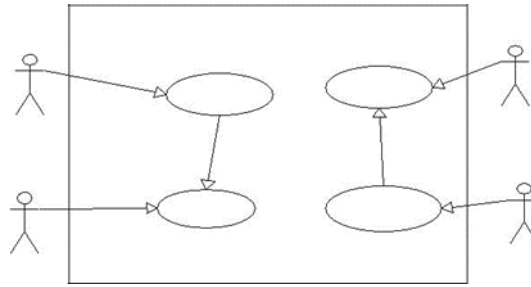
Berdasarkan gambar 3.1 diatas pemakalah bila ingin menjadi pembicara pada seminar Sinaptika diharuskan melihat pengumuman yang diberikan oleh panitia sinaptika baik dari penyebaran brosure ke universitas-universitas, maupun dari pengumuman yang diberikan melalui e-mail. Dari pengumuman yang didapat maka calon pembicara pada seminar akan menghubungi pihak panitia untuk menanyakan kapan deadline pengumpulan paper, biaya, dan tempat penyelenggaraan. Setelah itu pihak panitia akan mengirimkan e-mail yang berisikan tentang pemberitahuan kapan acara akan diselenggarakan, biaya, tema seminar, serta tempat penyelenggaraan seminar Sinaptika kepada pembicara.

2. Design

Tahap Design pada *Extreme Programming* (XP) tetap mengusung sebuah pembuatan program maupun pengembangan program yang simple, dimana dalam design yang simple ini tetap memberikan gambaran secara detil dari permasalahan yang dihadapi. Biasanya dari sisi *design* sistem analis akan memberikan simulasi gambaran program yang telah didesign dan dijadikan program simple untuk diperlihatkan kepada *user* untuk memastikan bahwa sistem analis telah memahami maksud yang diinginkan oleh user. Adapun dalam tahapan ini dibuatkan diagram seperti :

a. Use case diagram

Pada *design use case* digambarkan interaksi antara actor terhadap sistem web sinaptika berikut ini adalah gambar 6 *use case diagram*



Gambar 6 Use Case Diagram Web Sinaptika

3. Coding

Pada *fase coding* disini untuk membangun web Sinaptika ini menggunakan *bootstrap* untuk *design*-nya sehingga tidak dibutuhkan pengkodean yang *significant* hanya untuk pendaftaran dan pengecekan peserta saja yang membutuhkan aplikasi lainnya yaitu google form, aplikasi google form ini di hubungkan dengan aplikasi web Sinaptika dengan memasukan url dalam *hyperlink* web Sinaptika sehingga apabila peserta seminar dan workshop ingin melakukan pendaftaran maka cukup dengan mengklik *hyperlink* lalu peserta akan dihadari dengan pilihan seminar dan workshop yang mana mahasiswa tersebut akan mendaftarkan dirinya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

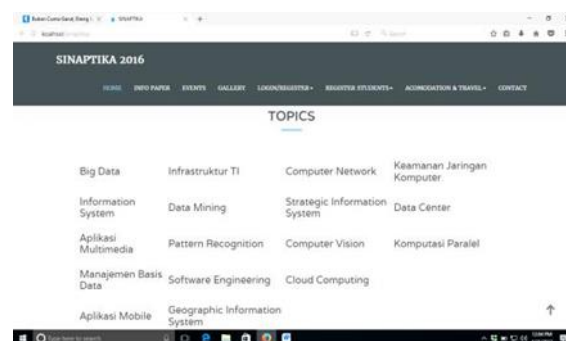
4.1 Hasil Implementasi

Pada hasil implementasi akan ditampilkan gambar dari form aplikasi yang sudah dibuat, selain itu juga dapat dilihat langsung pada url <http://sinaptika.mercubuana.ac.id> antara lain seperti terlihat pada gambar 7 berikut ini.



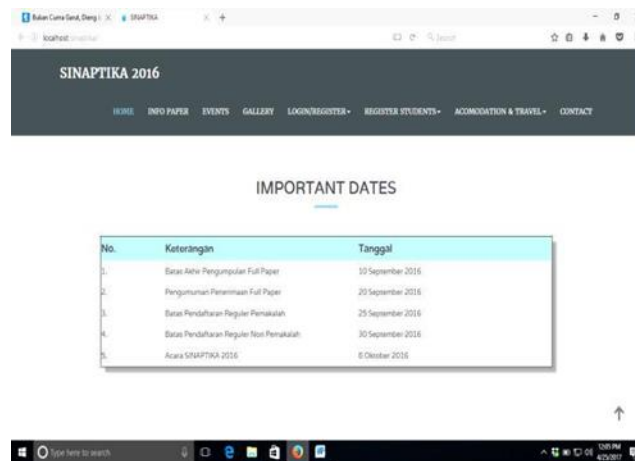
Gambar 7 Tampilan Setelah pengumuman web Sinaptika

Berikutnya adalah tampilan pada gambar 8 yaitu topik yang dapat diangkat untuk mengirimkan prosiding seminar Sinaptika untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8 Topics submit paper

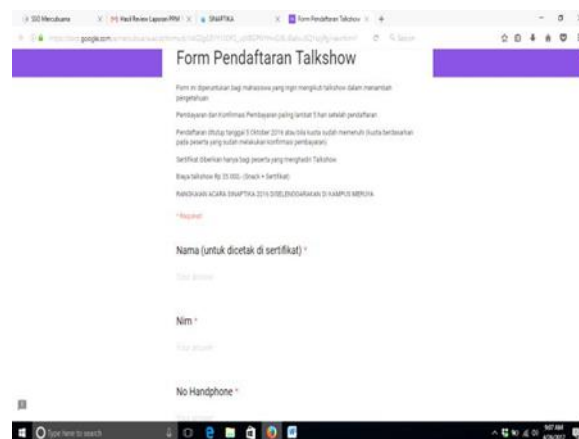
Selanjutnya adalah gambar 9 yaitu gambar yang isinya adalah tanggal-tanggal penting untuk melakukan *submit paper* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



No.	Keterangan	Tanggal
1.	Batas Akele Pengumpulan Full Paper	10 September 2016
2.	Pengumuman Penentuan Full Paper	20 September 2016
3.	Batas Pendaftaran Reguler Pemakalah	25 September 2016
4.	Batas Pendaftaran Reguler Non Pemakalah	30 September 2016
5.	Acara SINAPTIKA 2016	8 Oktober 2016

Gambar 9 Tanggal penting

Berikut ini adalah form pendaftaran peserta workshop pada acara Sinaptika untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini.



Form Pendaftaran Talkshow

Form ini diperlukan bagi mahasiswa yang ingin mengikuti talkshow dalam rangka seminar pengantar.

Pendaftaran dan konfirmasi Pendaftaran paling lambat 1 hari sebelum pendaftaran.

Pendaftaran (tutup tanggal 3 Oktober 2016) apabila sudah sudah memenuhi syarat berdasarkan pada peserta yang sudah melakukan konfirmasi pendaftaran).

Sertifikat diberikan hanya bagi peserta yang mengikuti Talkshow.

Biaya talkshow Rp 20.000 (Dua x Sertifikat).

Melaksanakan Acara SINAPTIKA 2016 STRENGTHENING OUR KNOWLEDGE.

Request

Nama (untuk dicetak di sertifikat) *

NIM *

No Handphone *

Gambar 10 Form pendaftaran *talkshow*

Untuk tim panitia Sinaptika yang akan melakukan pengecekan cukup dengan masuk ke admin *google form*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Pada web Sinaptika pemakalah sudah dapat melihat tanggal penting yang isinya adalah kapan tanggal acara Sinaptika, waktu mulai acara, tempat pelaksanaan acara serta pembayaran yang harus dikeluarkan oleh pemakalah maupun peserta seminar Sinaptika.
2. Peserta seminar Sinaptika maupun peserta pada kegiatan acara Sinaptika dapat mengetahui namanya sudah terdaftar atau belum, selain itu peserta seminar juga dapat mengetahui informasi konfirmasi pembayaran baik melalui *whats app* ataupun melalui e-mail yang sudah diberikan informasinya pada *google form*.
3. Pihak panitia juga dapat langsung menghitung pengeluaran dan pemasukan dari pendaftaran peserta yang melakukan pendaftaran pada *google form*.

5.2 Saran

Saran pada penelitian ini adalah :

1. Kedepannya ditambahkan fitur untuk auto konfirmasi pembayaran peserta dan pemakalah agar pihak panitia tidak perlu lagi melakukan pengecekan siap yang sudah membayar dan siapa yang belum.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Anonimous, 2016. *Panduan Bantuan Pengelolaan / Tata Kelola Jurnal Elektronik 2016*. Kementrian Riset Dikti.
- [2] Dennis Alan, Wixom Haley Barbara, M. R. R., 2012. *System Analysis And Design Fifth Edition*.
- [3] Lukman, Ekawati Marlina, Ratih Keumalasari, Al Hafidz Akbar Maulana Siagian, S. R., 2012. Perkembangan Open Acces Jurnal Ilmiah Indonesia. *Prosiding Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia (KPDI) Ke-5*, (January 2016), 1–8. <https://doi.org/10.13140/2.1.1159.2009>
- [4] Roger S. Pressman, Ph.D, Bruce R. maxim, P., 2015. *Software.Engineering.A.Practitioners.Approac h.8th.edition.pdf*.
- [5] Simaremare, Y. P. W., Pribadi, A., & Wibowo, R. P., 2013. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), 470–475. Retrieved from <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5163/1552>
- [6] Sommerville, I., 2011. *Software Engineering Ninth Edition*.
- [7] Zapiet, 2016. *The Ultimate Guide to Google Personalized Search*.

Halaman ini sengaja dikosongkan