

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Studi D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta secara aktif menghasilkan berbagai proyek teknologi setiap tahunnya. Dengan konsentrasi pada *mobile programming*, *web programming*, dan *multimedia*, mahasiswa terlibat dalam berbagai proyek dari tugas kuliah hingga tugas akhir[1]. Jumlah mahasiswa D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta mencapai 1.500, dengan ratusan mahasiswa baru yang bergabung setiap tahun, menghasilkan proyek seperti aplikasi *mobile*, *website*, dan konten multimedia yang meningkat setiap tahunnya.

Meningkatnya jumlah proyek yang dihasilkan setiap tahun, pendataan dan pengarsipan hasil proyek mahasiswa menjadi tantangan yang signifikan. Saat ini, tidak ada platform terpusat yang memudahkan dosen dan pihak eksternal dalam mengakses dan mengevaluasi inovasi yang dihasilkan mahasiswa. Sehingga dengan adanya platform terpusat, mahasiswa dapat mengumpulkan hasil proyek yang telah dikerjakan selama periode tertentu dalam satu media. Selain itu, mahasiswa dapat mengevaluasi setiap pekerjaannya dengan membandingkannya dengan karya sebelumnya serta memamerkannya kepada masyarakat luas[2].

Solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan sebuah *website* portofolio atau *E-Gallery* bagi mahasiswa. Platform berbasis web ini memungkinkan pendataan, pengarsipan, dan dokumentasi hasil proyek mahasiswa secara terstruktur dan mudah diakses. *Website* ini akan menampilkan proyek-proyek mahasiswa dengan rapi, memudahkan pencarian dan peninjauan oleh dosen, mahasiswa, maupun pihak eksternal. Dengan demikian, siapa saja dapat mengakses karya mahasiswa kapan saja dan di mana saja, sehingga memperluas jangkauan hasil proyek mahasiswa. Alasan utama untuk menggunakan *website* adalah kemudahan aksesnya, di mana platform ini dapat diakses dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan *smartphone*.

Adanya penelitian berjudul "Implementasi Laravel dalam Pembuatan E-Gallery Mahasiswa D3 Manajemen Informatika", bertujuan untuk memberikan manfaat nyata bagi program studi, mahasiswa, dan pihak eksternal. Program studi akan mendapatkan kemudahan dalam mendokumentasikan dan menampilkan proyek secara terpusat, sementara mahasiswa dapat menggunakan platform ini untuk memamerkan portofolio mereka, meningkatkan daya saing di dunia kerja, dan membuka peluang kolaborasi dengan industri. Bagi pihak eksternal, *E-Gallery* ini akan memberikan akses langsung untuk mengevaluasi potensi dan keterampilan mahasiswa, memudahkan pencarian calon talenta yang sesuai dengan kebutuhan industri, serta membuka peluang kerjasama dalam bentuk magang, perekrutan, atau proyek bersama. Dengan demikian, *E-Gallery* ini tidak hanya berfungsi sebagai arsip digital, tetapi juga sebagai sarana pameran yang efektif untuk meningkatkan profil program studi dan memperkuat hubungan dengan pihak eksternal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat rumusan masalah utama yaitu, bagaimana cara mengimplementasikan Laravel dalam pembuatan *E-Gallery* Mahasiswa D3 Manajemen Informatika?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membuat sistem *E-Gallery* mahasiswa D3 Manajemen Informatika berbasis *website* dengan menggunakan Laravel.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini, antara lain:

1. Website *E-Gallery* mahasiswa D3 Manajemen Informatika dalam penelitian ini dibuat menggunakan *framework* Laravel versi 10 dan MySQL sebagai basis data.
2. Fitur tambah proyek dalam penelitian ini hanya dapat diakses oleh mahasiswa dan alumni D3 Manajemen Informatika.

3. Dalam penelitian ini, user tidak memiliki kemampuan untuk menambah kategori proyek. Kategori yang tersedia akan sepenuhnya dikelola dan disediakan oleh admin.
4. Metode pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *black box testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa dan Alumni D3 Manajemen Informatika
Sistem *E-Gallery* berfungsi sebagai platform untuk menyimpan dan memamerkan proyek, sekaligus memberikan peluang bagi mereka untuk membangun relasi dengan pihak lain.
2. Bagi Dosen D3 Manajemen Informatika
Platform ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mengawasi, menilai, dan mengidentifikasi proyek unggulan yang dihasilkan oleh mahasiswa, sehingga mempermudah proses evaluasi.
3. Bagi Program Studi D3 Manajemen Informatika
Sebagai bentuk portofolio Program Studi Manajemen Informatika yang akan ditampilkan kepada mitra, seperti mitra magang atau mitra yang akan melakukan kerjasama dengan Program Studi D3 Manajemen Informatika.
4. Bagi mitra dan industri
Mempermudah mitra dan industri yang ingin melakukan kerjasama dengan prodi dengan melihat karya atau proyek mahasiswanya melalui sistem ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, dimana setiap bab menjelaskan topik yang akan dibahas. Berikut uraian mengenai sistematika penulisan tugas akhir, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang, tujuan, manfaat, batasan penelitian tugas akhir, identitas objek penelitian, dan sistematika laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang mencakup penelitian-penelitian terkait sebagai dasar teori untuk mendukung penyelesaian proyek.

3. BAB III METODOLOGI

Pada bab ini mengulas identifikasi masalah yang sedang dihadapi dan solusi yang disertai dengan metode penyelesaian yang digunakan.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat penjelasan mengenai implementasi kode, database, dan pengujian sistem pada proyek ini.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian dan hasil kerja yang telah dilaksanakan, serta saran-saran yang bermanfaat.