

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Laporan ini berfokus pada pengembangan dan implementasi platform bernama Launchinpad, yang dirancang untuk mengatasi permasalahan dokumentasi dan kolaborasi pada proyek akhir semester mahasiswa Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Platform ini merupakan solusi inovatif yang mendukung mahasiswa dalam mendokumentasikan proyek secara sistematis sekaligus memfasilitasi kolaborasi berkelanjutan.

Proyek akhir semester seringkali menghadapi kendala dalam hal dokumentasi yang tidak terstruktur dan kurangnya tindak lanjut setelah proyek selesai. Akibatnya, banyak proyek yang berpotensi memiliki nilai akademik atau praktis yang tidak dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, mahasiswa seringkali kesulitan menemukan tim yang sesuai atau mendapatkan ide proyek yang relevan. Platform Launchinpad dirancang untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menyediakan ruang berbasis web yang berfungsi sebagai repositori proyek, sarana kolaborasi, dan showcase hasil karya mahasiswa.

Platform ini memiliki fitur utama yang mencakup:

1. **Repositori Proyek:** Mahasiswa dapat mengunggah hasil proyek mereka dengan informasi yang lengkap, sehingga proyek terdokumentasi dengan baik dan dapat diakses kapan saja.
2. **Fitur Kolaborasi:** Mahasiswa dapat mencari kelompok proyek yang sesuai, bergabung dengan tim yang membutuhkan anggota, serta membagi tugas dengan jelas sehingga memudahkan dosen dalam memantau perkembangan proyek.
3. **Showcase Proyek:** Proyek yang telah selesai dapat dipublikasikan di platform ini, sehingga pihak eksternal seperti perusahaan dapat melihat hasil karya mahasiswa serta menilai kemampuan mereka berdasarkan kontribusi dalam proyek tersebut.

4. Fitur Challenge: Platform ini juga dilengkapi dengan fitur Challenge, yang memungkinkan dosen maupun pihak eksternal untuk membuat tantangan atau kompetisi yang dapat diikuti mahasiswa. Fitur ini dirancang untuk mendorong mahasiswa agar berpikir kreatif, mengembangkan ide-ide baru, serta meningkatkan keterampilan praktis mereka.

Melalui fitur-fitur ini, Launchinpad diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan proyek akhir semester mahasiswa, mempermudah dosen dalam melakukan penilaian, serta membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka melalui partisipasi dalam tantangan yang tersedia. Platform ini merupakan langkah inovatif untuk mendukung metode pembelajaran berbasis proyek yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi berbagai pihak terkait.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran umum yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi terkait dokumentasi, kolaborasi, dan pemanfaatan proyek mahasiswa. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan platform berbasis web yang dapat mendokumentasikan proyek akhir semester mahasiswa secara sistematis dan berkelanjutan?
2. Bagaimana platform yang dikembangkan dapat memfasilitasi kolaborasi mahasiswa dalam pembagian tugas dan pencarian kelompok proyek secara efektif?
3. Seberapa efektif fitur Challenge pada platform tersebut dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa melalui tantangan yang dibuat oleh dosen atau pihak eksternal?

Rumusan masalah ini berfokus pada upaya meningkatkan dokumentasi proyek, efektivitas kolaborasi, serta pengembangan kreativitas mahasiswa melalui tantangan yang terstruktur.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memastikan ruang lingkup pembahasan tetap terarah dan sesuai dengan tujuan laporan, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Platform: Pengembangan platform Launchinpad difokuskan pada mahasiswa program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta sebagai pengguna utama, dengan peran tambahan bagi dosen sebagai pengawas dan pihak eksternal sebagai pengamat atau pemberi tantangan.
2. Fitur yang Dikembangkan: Platform ini hanya mencakup fitur utama berupa repositori proyek, kolaborasi tim, showase hasil proyek, dan fitur Challenge. Aspek lain seperti fitur bimbingan akademik atau sistem penilaian otomatis tidak menjadi fokus pengembangan dalam laporan ini.
3. Periode Waktu: Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi awal platform dalam rentang waktu dua semester, sehingga evaluasi terkait dampak jangka panjang terhadap kinerja mahasiswa atau efektivitas platform dalam kurun waktu lebih lama tidak dibahas secara mendalam.
4. Jenis Proyek: Platform ini difokuskan pada proyek berbasis teknologi informasi (IT) yang melibatkan pengembangan sistem berbasis web. Proyek dari bidang non-IT tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.

Dengan batasan ini, laporan diharapkan dapat memberikan hasil yang terarah, sesuai dengan tujuan awal pengembangan platform Launchinpad.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan platform berbasis web bernama Launchinpad yang berfungsi sebagai repositori untuk mendokumentasikan proyek akhir semester mahasiswa secara sistematis dan berkelanjutan.
2. Merancang fitur kolaborasi pada platform Launchinpad yang memungkinkan mahasiswa untuk mencari kelompok, berbagi ide, serta membagi tugas secara efektif agar memudahkan dosen dalam memantau perkembangan proyek.
3. Mengimplementasikan fitur Challenge pada platform Launchinpad sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa melalui tantangan yang dibuat oleh dosen maupun pihak eksternal.
4. Mengevaluasi efektivitas platform Launchinpad dalam meningkatkan dokumentasi proyek, kolaborasi mahasiswa, dan pengembangan kreativitas melalui fitur Challenge.

Tujuan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan berkelanjutan dalam pengelolaan proyek akhir semester mahasiswa serta mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa di bidang teknologi informasi.