

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digital Innovation Lounge (DILo) sebuah *Creative Camp* yang dikembangkan oleh MIKTI bekerja sama dengan PT Telkom Indonesia, sebagai pusat interaksi peminat dan pelaku industri kreatif digital yang bertujuan menciptakan bibit- bibit *Digital Preneur* yang selanjutnya siap masuk ke industri (*Creative Center*). Saat ini DILo tersebar di 17 kota dan salah satunya di kota Bogor. DILo Bogor sendiri dibentuk pada tahun 2014. DILo merupakan wadah atau tempat para pemuda, *startup* dan komunitas berkolaborasi membangun mimpi di bidang informasi dan teknologi (IT), melalui program *pre-startup*, *development*, *digital professional talent* dan *digital community development*.

Dalam meningkatkan kemampuan di bidang teknologi dan industri kreatif Indonesia, DILo Bogor mengadakan program baru yang bernama Codefun. Program ini merupakan sebuah pelatihan untuk siapapun yang ingin menambah keahlian di bidang industri digital. Program Codefun membuka kelas pelatihan untuk tiga bidang yaitu *Digital Marketing*, *Web Programming*, dan *Mobile Apps*. Peserta yang telah menyelesaikan program kelas tersebut diberikan fasilitas untuk menyambungkan dan berinteraksi dan berdiskusi antar alumni peserta pelatihan dengan mentor program Codefun.

Padahal komunikasi antar peserta alumni dengan mentor belum bisa terintegrasi. Sarana komunikasi antar mentor dan peserta melalui pesan *group* Whatsapp. Ketika mereka sudah menyelesaikan program, maka *group* tersebut akan dihapus. Sehingga tidak mempunyai kesempatan untuk bertukar informasi antar peserta alumni satu dengan lainnya ataupun dengan mentor. Maka dari itu, untuk mendapatkan fasilitas dalam sarana berkomunikasi dan silaturahmi dibuatlah forum diskusi online, bertujuan sebagai media penyalur aspirasi dari seluruh alumni peserta pelatihan yang berupa ide, gagasan, maupun pertanyaan. Dalam informasi tersebut berisi *text* dan gambar. Dengan beragamnya bentuk informasi ini, maka perlu adanya media penyampaian informasi yang informatif, maka forum tersebut dibuatlah dalam bentuk *website*. *Website* atau sistus dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara yang saling terkait, dan masing- masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman (Nurmi 2017:2). Dalam pembuatan *Website* Forum Alumni Program Codefun di DILo Bogor”, diharapkan menjadi wadah yang lebih efisien dalam berkomunikasi, bertukar informasi seputar dunia teknologi, dan mengenal satu sama lain antar peserta alumni maupun mentor program Codefun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.2 Tujuan

Tujuan Praktik Kerja Lapang (PKL) ini adalah untuk memenuhi kebutuhan fungsional pada pembuatan *Website* Forum Alumni Program Codefun di DILo Bogor dengan membuat fitur diskusi online, fitur membuat *thread*, fitur komentar, dan fitur *controlling* dalam forum.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Pembuatan *Website* Forum Alumni Program Codefun ini adalah memberikan fasilitas kepada para alumni agar tetap bisa berkomunikasi, berdiskusi, memecahkan sebuah masalah, dan bertukar informasi antar alumni pelatihan program codefun dengan para mentor.

1.4 Batasan Masalah

- Luang lingkup dari Pembuatan *Website* Forum Alumni Program Codefun di DILo Bogor sbb berikut:
1. Akun sudah diinputkan dalam *database*, namun admin dapat mengaktifkan akun ketika sudah ada di *website* agar alumni.
 2. Akun mentor telah disediakan, dan sudah diinputkan dalam *database*.
 3. Admin juga bertugas sebagai moderator dalam *website* forum.

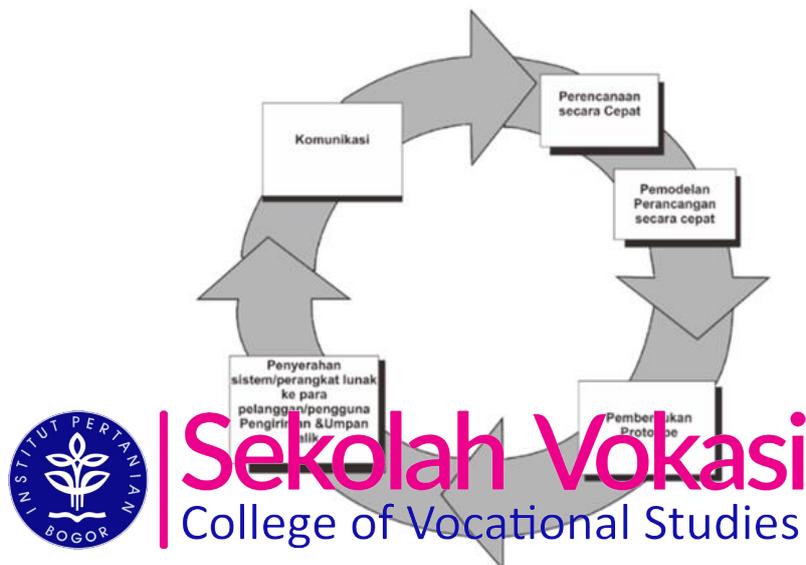
2 METODE KAJIAN

2.1 Tempat dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan di Jalan Raya Pajajaran No 39 Kelurahan Babakan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan PKL ini berlangsung sejak tanggal 2 Januari 2020 sampai tanggal 13 Maret 2020. Dengan lima hari kerja dalam seminggu. Jam kerja yang berlaku bagi peserta PKL adalah hari Senin sampai dengan hari Jumat dari pukul 09.00 WIB sampai 17.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Pembuatan *Website* Forum Alumni Program Codefun di DILO Bogor menggunakan metode prototipe yang dikemukakan oleh Pressman (2012). Alasan penggunaan metode prototipe adalah karena terbatasnya waktu pengerjaan yang diberikan DILO Bogor selaku *client*, cangkupannya situs *web* dalam skala kecil, dan terbatasnya tim yang mengerjakan *project* ini. Dalam hal ini, metode prototipe merupakan metode pengembangan sistem yang tepat untuk digunakan dalam pembuatan *project* ini. Metode prototipe terdiri dari lima tahapan seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur metodologi prototipe (Pressman 2012)

2.2.1 Komunikasi

Pada Metode prototipe ini tahapan pertama dimulai dengan dilakukannya komunikasi. Komunikasi dilakukan antara tim pengembang perangkat lunak dengan para pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan-pertemuan dengan para *stakeholder* untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apapun yang saat ini diketahui dan menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh pada iterasi selanjutnya merupakan keharusan (Pressman 2012).

Komunikasi merupakan tahapan awal dalam membangun sebuah system informasi. Pada tahapan ini dapat dilakukan dengan cara wawancara dan diskusi bersama pelanggan. Tujuan dari wawancara itu sendiri untuk pengumpulan data, mengetahui seperti apa sistem yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pelanggan tersebut.



2.2.2 Perencanaan Secara Cepat

Tahap kedua metodologi prototipe adalah perencanaan secara cepat. Aktivitas komunikasi sesungguhnya akan sangat membantu dalam mendefinisikan sasaran dan tujuan kita secara keseluruhan dengan subjek komunikasi yang akan berubah dengan berjalannya waktu. Meski demikian, pemahaman tentang sasaran-sasaran dan tujuan-tujuan tidaklah sama dengan mendefinisikan suatu rencana. Aktivitas perencanaan sesungguhnya merupakan sejumlah praktik manajemen dan teknis yang memungkinkan tim perangkat lunak untuk mendefinisikan suatu peta jalan (*roadmap*) yang pada gilirannya memungkinkan tim perangkat lunak mencapai tujuan-tujuan yang bersifat strategis dan taktis (Pressman 2012).

Aktivitas perencanaan secara cepat dilakukan dengan mendiskripsikan *system* mendefinisikan kebutuhan yang terdapat di dalam pembangunan sistem, mendefinisikan aktor yang akan terlibat dalam penggunaan sistem.

2.2.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

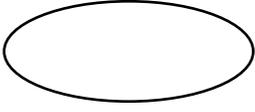
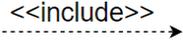
Tahap ketiga metodologi prototipe adalah pemodelan perancangan secara cepat. Dalam pekerjaan rekayasa perangkat lunak, dua jenis model yang dapat dibuat seperti model-model yang berkaitan dengan spesifikasi kebutuhan dan model-model yang berkaitan dengan perancangan yang mengarah ke implementasi selanjutnya. Model-model spesifikasi kebutuhan juga dinamakan sebagai model-model analisis. Model-model ini melibatkan spesifikasi kebutuhan pengguna dengan menggambar perangkat lunak dalam 3 atau 4 domain yang berbeda seperti ranah informasi, ranah fungsional, dan ranah perilaku. Sementara itu, model perancangan menggambarkan karakteristik perangkat lunak yang akan sangat membantu para praktisi untuk mengembangkan perangkat lunak secara efektif seperti arsitektur perangkat lunak, antarmuka pengguna, dan rincian berperingkat komponen (Pressman 2012). Dalam hal ini pengguna dapat melihat rancangan alur kerja sistem yang dimodelkan dengan *use case diagram*, *activity diagram*.

a Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan sistem dengan cara menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. (Pressman 2012). *Use case diagram* memberikan gambaran hubungan antara pengguna dengan sistem melalui fungsional sistem dan pengguna direpresentasikan menggunakan simbol-simbol tertentu. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Rosa dan Shalahudin 2013). Adapun keterangan simbol-simbol pada *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 1.



Tabel 1 Simbol-simbol *use case diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Use case		<i>Use Case</i> adalah Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
Actor/ aktor		Orang, proses, atau sistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase nama aktor.
Association/ Asosiasi		Komunikasi/penghubung antara aktor dan <i>use case</i> yang terlibat atau penghubung antar <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan aktor.
Extend / Ektensi		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri meski tanpa <i>use case</i> tambahan itu;
Generalization / generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> yang salah satu fungsinya adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Include/ menggunakan		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dan <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



b Activity Diagram

Menurut Pressman (2012), “Diagram aktivitas UML menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau suatu komponen sistem melalui aliran kontrol diantara aksi-aksi yang dilakukan sistem. Ini mirip dengan diagram alir kecuali bahwa diagram aktivitas dapat menunjukkan aliran-aliran konkuren”. *Activity diagram* merupakan sebuah diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem (Rosa dan Sholahudin 2013). Simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Simbol-simbol *activity diagram*

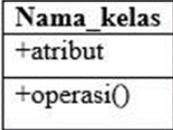
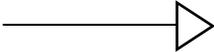
Nama	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Activity/ Aktifitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Decision/ Percabangan		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Join/ Penggabungan		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas dan digabungkan menjadi satu
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

c Class Diagram

Class diagram menggambarkan sebuah kelas yang terdiri dari atribut, operasi-operasi, dan hubungan antar kelas (Pressman 2012). Simbol-simbol pada *class diagram* dapat dilihat pada tabel 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Tabel 3 Simbol-simbol *class diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Kelas		Kelas pada struktur sistem, kelas memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, metode.
Antarmuka/<i>interface</i>		Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi / <i>association</i>		Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>Multiplicity</i>
Asosiasi berarah/<i>directed Association</i>		Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi		Hubungan antara anak dan induk kelas. Kelas anak mewarisi sifat dan metode dari kelas induk.
Agregasi/<i>aggregation</i>		Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Bogor Agricultural University

2.2.4 Pembentukan Prototipe

Tahap keempat metodologi prototipe adalah pembentukan prototipe yang merupakan tahapan setelah tahap pemodelan perancangan secara cepat. Prototipe bertindak sebagai mekanisme untuk mendefinisikan spesifikasi-spesifikasi dan aktivitas kebutuhan perangkat lunak. Aktivitas konstruksi mencakup di dalamnya sejumlah pekerjaan penulisan kode dan pengujiannya hingga perangkat lunak siap dikirimkan ke para pelanggan dan ke para pengguna akhir (Pressman, 2012).

Penulisan kode program (implementasi) dari pembuatan *Website* Forum Alumni Peserta Program Codefun di Digital Innovation Lounge (DILo) Bogor menggunakan *framework* CodeIgniter, *database MySQL*, bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan *javascript*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



a CodeIgniter

Web Application Framework (WAF), atau sering disingkat *web framework*, adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (*library*) dan alat (*tool*) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi suatu kerangka kerja (*framework*) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi *web*. CodeIgniter adalah *framework web* untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan peneliti EllisLab (www.ellislab.com). CodeIgniter memiliki banyak fitur (fasilitas) yang membantu para pengembang (*developer*) PHP untuk dapat membuat aplikasi *web* secara mudah dan cepat. CodeIgniter mengizinkan para pengembang untuk menggunakan *framework* secara parsial atau secara keseluruhan (Raharjo 2018).

b MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL bersifat *free* dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL). Dengan adanya keadaan ini maka anda dapat menggunakan software ini dengan bebas tanpa perlu harus takut dengan lisensi yang ada. MySQL termasuk jenis *Relational Database Management System* (RDBMS). Itulah sebabnya istilah istilah *table*, baris, kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah *table* (Budi 2015).

c PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Dengan menggunakan PHP, *website* akan lebih interaktif dan *dinamis*. Artinya, ia dapat membentuk tampilan berdasarkan permintaan terkini. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip - skrip seperti ASP, Cold Fusion maupun JSP. Kemudahan lain dari PHP adalah mampu berintegrasi dengan berbagai macam *database* salah satunya MySQL. (Budi 2015).

d HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yaitu teks pada yang memungkinkan *user* saling mengirimkan informasi *request-respons*. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman *web*. (Sholahudin, 2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak Cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Bogor Agricultural University

e CSS

CSS atau *Cascading Style Sheets* adalah suatu fasilitas untuk mempermudah pemeliharaan sebuah halaman *web*, dengan menggunakan CSS halaman *web* dapat diubah tampilannya tanpa harus mengubah dokumen HTML-nya. Beberapa atribut CSS yang didefinisikan untuk menentukan satu ukuran atau jarak biasanya dapat diisi dengan satuan *point*(pt), *centimeter*(cm), *inchi*(in), dan *pixel*(px). (Shalahudin, 2008).

f Javascript

Javascript adalah Bahasa *script* (Bahasa pemrograman yang dapat memegang control aplikasi) yang berbasis pada Bahasa pemrograman Java. Namun javascript bukanlah bagian teknologi Java dari Sun. Java merupakan Bahasa pemrograman berorientasi objek murni sedangkan javascript digunakan secara *procedural*. (Shalahudin, 2008).

2.5 Penyerahan Sistem / Perangkat Lunak ke Para Pelanggan / Pengguna, Pengirim, dan Umpan Balik

Tahap terakhir pada metodologi prototipe adalah penyerahan sistem kepada pengguna, yang nantinya pengguna melakukan pengujian atau evaluasi-evaluasi tertentu terhadap prototipe yang sudah dibuat. Kemudian pengguna akan memberikan umpan balik berupa saran atau penambahan sistem yang akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat prototipe diperbaiki untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan metode *black box* juga disebut pengujian perilaku atau pengujian fungsional, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian *black box* yang memungkinkan untuk mendapatkan rangkaian kondisi masukan yang sepenuhnya akan menjalankan semua persyaratan fungsional untuk sebuah program (Pressman 2012).

3 KEADAAN UMUM DIGITAL INNOVATION LOUNGE (DILO) BOGOR

3.1 Sejarah

Digital Innovation Lounge (DILO) merupakan salah satu *creative camp* yang diinisiasi oleh Telkom Indonesia dan Masyarakat Industri Kreatif (MIKTI) yang dibentuk pada tahun 2014. DILO dibentuk untuk menciptakan, meningkatkan kualitas dan kuantitas bibit-bibit *digitalpreneur*, sekaligus juga untuk mendukung



pemberdayaan masyarakat dan komunitas di tanah air. Beberapa akun *social media* DILO Bogor:

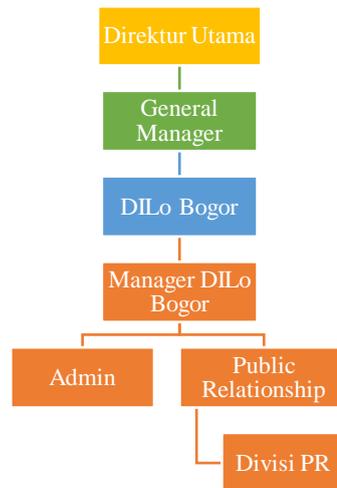
1. Email : dilobogor@gmail.com
2. Website : www.bogor.dilo.id
3. Youtube : youtube.com/dilobogor
4. Instagram : Instagram.com/dilobogor

3.2 Kegiatan

Kegiatan pada Digital Innovation Lounge (DILO) Bogor setiap harinya dilakukan mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 17.00 dengan waktu istirahat pukul 12.00 sampai 13.00 setiap hari kerja. Pada pelaksanaan praktik kerja lapang yaitu selama tanggal 2 Januari 2020 sampai dengan 13 Maret 2020 adalah menyelesaikan beberapa *project* seperti membantu dalam pembuatan *website* program Codefun bagi pengunjung, membantu kegiatan pelaksanaan kelas program Codefun. Dalam melaksanakan kegiatan PKL, peran penulis adalah sebagai *Web Developer* pada *project* pembuatan *website* forum bagi alumni program Codefun.

3.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang berlaku saat ini di DILO (Digital Innovation Lounge) Bogor. Direktur Utama dan Administrasi Manajerial oleh Hadi Santoso, Manager DILO Bogor oleh Iis Ismail Khanafi, Admin oleh Ayang Sedyo Laksono, *Public Relationship* oleh Nugraha Adi Putra. Selama pelaksanaan PKL penulis ditempatkan di bagian *Software Developer* sebagai *Programmer Junior*, yang dibimbing oleh Iis Ismail Khanafi. Struktur DILO Bogor dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2 Struktur organisasi DILO Bogor



3.4 Visi dan Misi

Digital Innovation Lounge (DILo) mempunyai visi dan misi, yakni:

a. Visi

Digital Innovation Lounge (DILo) diharapkan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas bibit- bibit *digitalpreuner*, sekaligus juga mendukung pemberdayaan masyarakat dan komunitas di tanah air.

b. Misi

1. Menumbuhkan bibit- bibit baru *digitalpreuner* melalui berbagai program dan kegiatan.
2. Meningkatkan kapabilitas komunitas kreatif dan *digitalpreuner* pemula agar bersaing di level nasional bahkan global.
3. Menyediakan jejaring kolaborasi antar pemangku kepentingan di sektor kreatif digital agar terjadi kerjasama mutual.
4. Mendukung program pemerintah untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dan pengembangan ekonomi kreatif nasional.

4 PEMBUATAN WEBSITE FORUM ALUMNI PROGRAM



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Pembuatan *website* forum alumni program codefun di DILo Bogor bertujuan untuk memberikan fasilitas berupa forum diskusi online antar peserta alumni dan para mentor program pelatihan codefun di DILo Bogor. *Website* ini memberikan fitur untuk pembuatan *thread*, pembuatan komentar, menyediakan wadah untuk menyampaikan gagasan, ide dari alumni peserta pelatihan maupun dari mentor. Pembuatan *website* forum alumni program codefun di DILo Bogor dibuat menggunakan metode prototipe (Pressman 2012). Pembuatan *website* ini terdiri dari dua kali iterasi. Iterasi terjadi saat prototipe diperbaiki untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Masing-masing iterasi melalui lima tahapan, yaitu komunikasi, perencanaan secara cepat, pemodelan perancangan secara cepat, pembentukan prototipe, dan penyerahan sistem atau perangkat lunak ke para pelanggan atau pengguna, pengirim, dan umpan balik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

