**BAB 1**

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang.

Dalam Era yang serba teknologi saat ini, kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat dalam bidang pendidikan, per-indrustrian, bidang sosial dan bidang informasi serta bidang-bidang lainnya sudah sangat memberikan manfaat yang baik dalam kehidupan manusia.

Khususnya dalam bidang teknologi informasi, dalam beberapa tahun terakhir ini tidak bisa dipungkiri bawasannya sangat berkembang pesat yang membuat juga pergerakan yang signifikan dalam dunia pendidikan yang sendiri juga bisa kita lihat bahwa mahasiswa dalam bidang teknologi informasi kian meningkat pesat dalam tiap tahunnya dalam beberapa tahun terakhir dan masih bisa diperkirakan masih terus berkembang jika kita melihat kebutuhan yang terjadi pada era yang serba teknologi saat ini.

Maka karena hal itulah kami ingin membuat suatu hal yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini dengan membuat suatu hal yang dapat membantu para pelajar yang berminat dalam bidang teknologi informasi.

1.2 Maksud dan Tujuan.

Sehubungan dengan kemajuan teknologi informasi dan para pelajar dalam bidang tersebut yang makin berkembang pesat namun minimnya pembelajaran dalam bidang tersebut di negara kita yaitu indonesia, maka kami mebuat suatu aplikasi yang berbasis website yang mempunyai maksud dan tujuan untuk memberikan wadah serta membantu pembelajaran bagi para pelajar – pelajar di bidang ini di indonesia.

1.3 Sasaran.

Sasarannya adalah siapapun yang mempunyai minat dalam bidang teknologi informasi dan khususnya para mahasiswa dalam bidang tersebut.

1.4 Hasil yang diharapkan.

Dapat membantu para pelajar-pelajar di indonesia yang mempunyai minat dalam bidang teknologi informasi khususnya dalam hal ini ialah *programming*, diharapkan indonesia mampu dapat mengikuti serta bersaing dalam perkembangan dibidang teknologi informasi yang sangat pesat.

**BAB 2**

Pemahaman Umum

2.1 Analisis Masalah.

Dikarenakan semakin pesatnya perkembangan teknologi serta kebutuhan yang semakin meningkat pada bidang ini, membuat teknologi menjadi suatu hal yang amat penting bagi kehidupan di era ini.

Sehubungan dengan itu juga semakin meningkatnya permintan para mahasiswa dalam bidang teknologi informasi, namun tidak didukung dengan perkembangan pembelajarannya yang masih minim di indonesia.

2.2 Sasaran yang disarankan.

Sebuah aplikasi berbasis web yang diberi nama “Kuli\_Coding;” yang terinspirasi dari metode pembelajaran *integrated learning* atau pembelajaran yang terpadu. Dengan memakai konsep itu dapat membuat para user semakin termotivasi, meningkatkan kreatifitas dan antusias pada pembelajaran yang disediakan *kuli\_coding;*.

*kuli\_coding;* sendiri menyediakan fitur sebagai berikut :

1. Competitive programming competitions.

Ini adalah suatu fitur utama yang diberikan oleh *kuli\_coding* yaitu adalah suatu kompetisi persaingan antara user dalam hal pemrograman, *kuli\_coding* dapat memberikan soal berupa cerita, input maupun output dan juga user dapat mengirimkan pertanyaan yang juga nantinya akan diperiksa terlebih dahulu.

Karena ini adalah suatu fitur utama atau bisa disebut suatu konsep identitas dari kuli\_coding maka semua fitur-fitur lain akan berelasi dengan fitur ini yang memberikan *rank* pada user, karena memakai konsep *competitif*  atu persaingan yang membuat para user akan mempunyai suatu *rank* atau pangkat.

Dan faktor yang mempengaruhi rank ini adalah *point* yang didapat dari pertanyaan yang berhasil dijawab oleh user dan tentunya setiap *point* akan berbeda-beda tergantung dari tingkat kesulitan dari pertanyaan.

Rank di sosial coding :

1. Newbie point 0 - 100
2. Coder point 101 – 300
3. Activist coder 301 – 700
4. Holic coder 701 – 900
5. Addict coder 901 -1000
6. Maniac coder 1001 – 2000
7. Geek coder 2001 – 4000
8. Freak coder 4001 – 5000
9. Kuli coding > 5000
10. Verivied account
11. Moderator
12. Social coding.

Ini adalah suatu fitur sosial media yang disediakan untuk user *kuli\_coding* yang membuat para user dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan memakai konsep “Follow akun” yang terinspirasi dari salah satu sosial media terbesar yaitu *twiiter*.

Yang bermamfaat melihat jawaban atau review dari user yang di follow, dan pastinya jawaban yang dilihat adalah dari pertanyaan yang sudah berhasil dijawan oleh user, yang belom dijawab, maka review dan jawabanya akan dikunci.

1. Forum.

Adalah suatu fitur sarana untuk para user dapat membuat komunitas yang juga diharapkan dapat menambah motivasi dan antusias para user, dan bukan itu saja mereka juga dapat membuat suatu projek perkerjaan mereka disana dengan bersama-sama.

1. User learning project.

Ini juga merupakan suatu fitur utama dalam aplikasi yang berbasis web yaitu *kuli\_coding*, yaitu setiap user diberikan sarana dalam membuat learning project yang dimaksudkan setiap user dapat memberikan pelajaran-pelajaran tentang *programming* bagi user lain seperti blog mereka masing-masing.

Fitur ini juga sudah didesain sedemikian rupa agar user dapat dengan nyaman dengan mendukung sarana pembelajaran dengan fitur berbasis video, setiap user dapat belajar dengan menonton video yang diupload oleh user serta dapat berdiskusi didalamnya dan bukan hanya itu user juga dapat melihat tulisan-tulisan atau blogging.

**BAB 3**

Tim pelaksana

Project managers : 1. Mahardika H.P

Programmer : 1. Rifqi

2. Alif faruqi

Database developer : 1. Aditia putra

Designer : 1. Maharani

2. Riska Maghira

System Administrator (sysadmin) : 1. Philip lambok

**BAB 4**

Desain dan rancangan

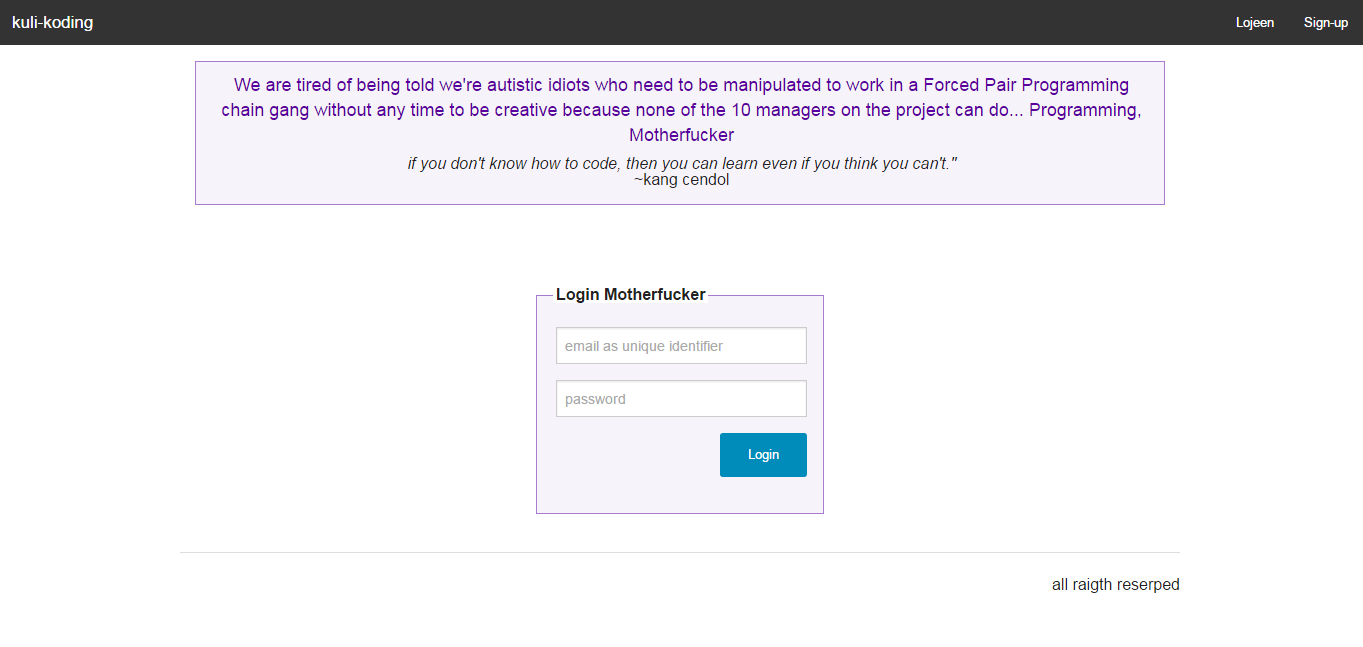
4.1 Pengumpulan data

4.2 Perancangan aplikasi/alur sistem

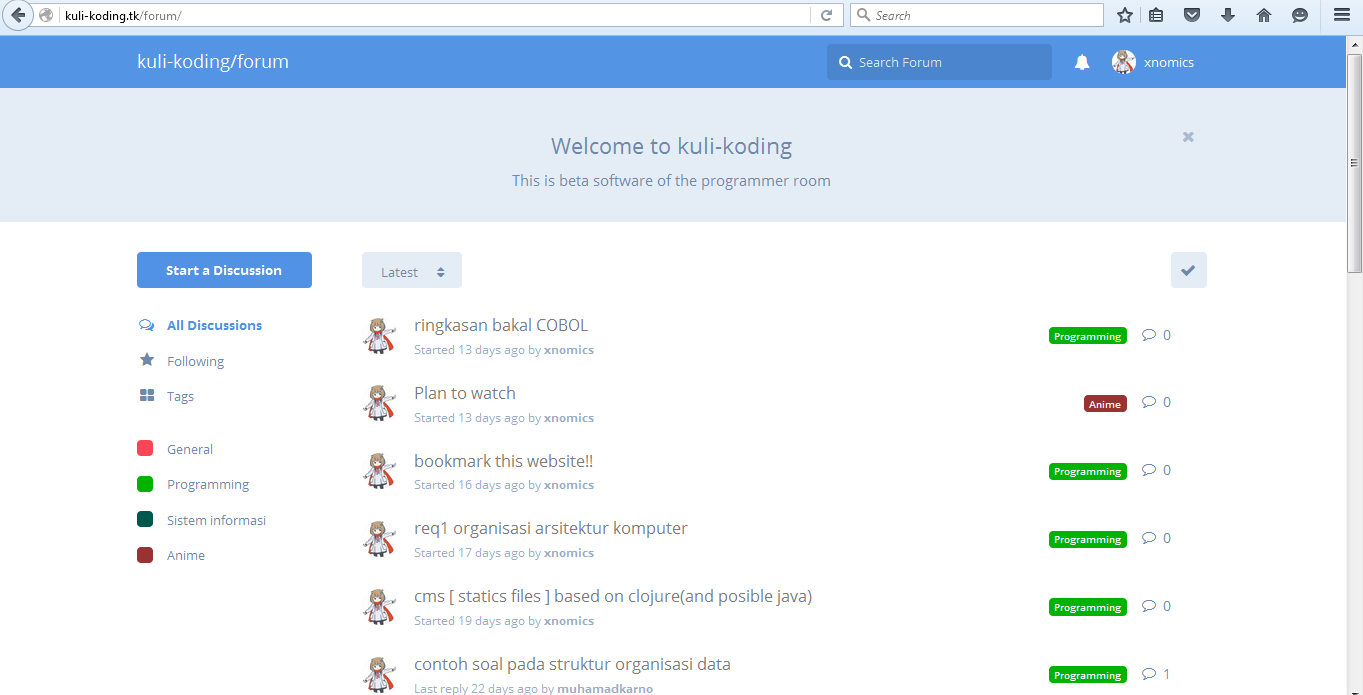
4.3 Perancangan database

4.4 Perancangan user interface

1. halaman login

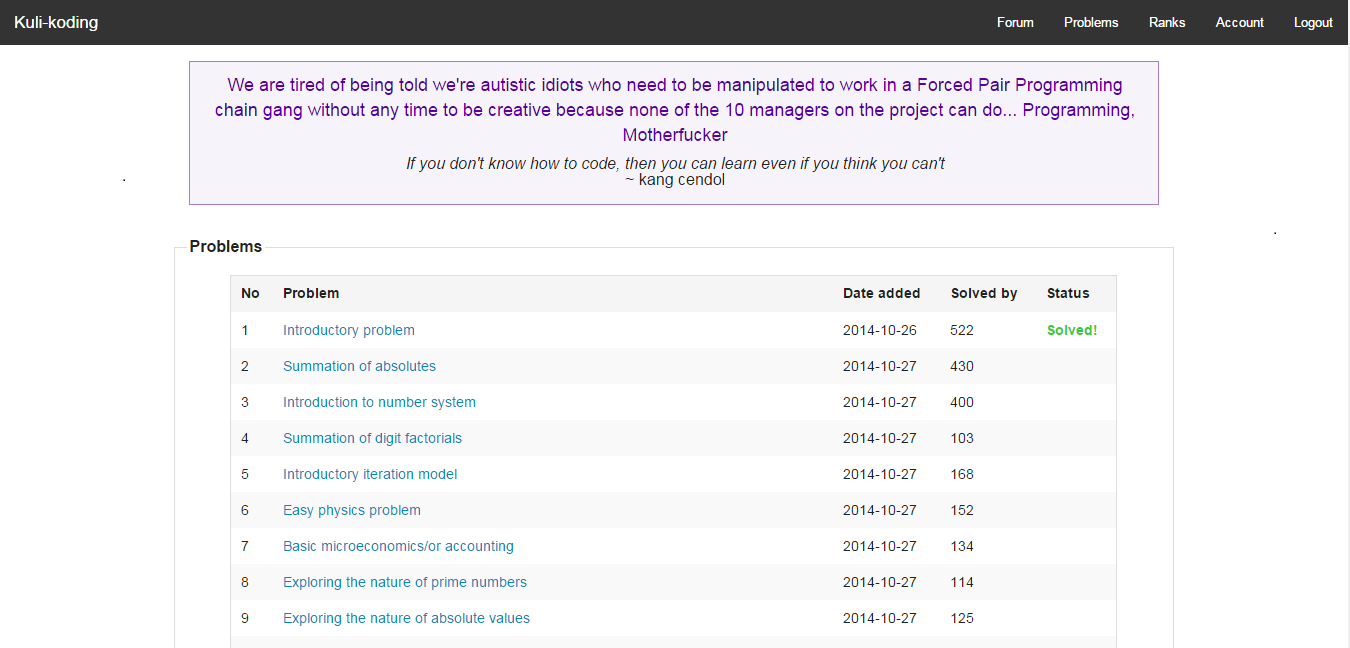


2. halaman forum



Sudah di implementasi pada alamat <http://kuli-koding.tk/forum>

3. halaman problems



**BAB 6**

6.1 Biaya proyek