

**APLIKASI MEDIASI INSAN INDONESIA BERPRESTASI BERBASIS WEB
DENGAN MEMANFAATKAN THE POWER OF CROWD MELALUI SOSIAL
MEDIA**

SKRIPSI

Oleh

Budi	1301038773
Angeline Prilcelia H.	1301007566



Universitas Bina Nusantara

Jakarta

2013

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

School of Computer Science
Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2012/2013

APLIKASI MEDIASI INSAN INDONESIA BERPRESTASI BERBASIS WEB DENGAN MEMANFAATKAN THE POWER OF CROWD MELALUI SOSIAL MEDIA

Budi	1301038773
Angeline Prilcelia H.	1301007566

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghubungkan orang yang berprestasi dengan pemberi beasiswa dan menghubungkan orang yang berkarya dengan sponsor maupun investor. Adapun **metode penelitian** yang digunakan yaitu metode pengumpulan data (studi pustaka, survei), metode analisis, metode perancangan (perancangan *UML*, dan perancangan layar) dan metode implementasi. **Analisis** dilakukan dengan menganalisa *web* sejenis yang telah ada. **Hasil yang dicapai** dari penelitian ini adalah suatu aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan konsep *crowdsourcing*. **Disimpulkan** bahwa dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pertukaran informasi mengenai prestasi dan karya anak bangsa serta beasiswa.

Kata Kunci: sosial media, prestasi, karya

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, P., DeNardis, L. (2008). *Information Technology in Theory*. (1stedition). Vancouver: Thomson Learning.Inc.
- Ambler, S. W. (2002). *Agile Modeling*. (1stedition). New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Connolly, T. M., Begg, C. E. (2005). *Database System*. (4thedition). London: Addison-Wesley.
- Deitel, D. (2007). *Java How to Program*. (7th edition). Boston: Prentice Hall.
- Elidjen, A Review of CRM to CEM Customer Engagement As Innovation Co-Creator, Seminar Nasional SEMANTICS 2012, BINUS University, July 14, 2012.
- Kadir, A. (2008). *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. (1stedition). Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Proctor, K. S. (2011). *Optimizing Assessing Information Technology*. (1stedition). Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Santoso, I. (2010). *Interaksi Manusia dan Komputer*. (2nd edition). Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Shi, N. (2007). *Reverse Engineering of Design Pattern from Java Source Code*. (1stedition). Davis: University of California.
- Shneiderman, B. (2005). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. (4thedition). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Th0R. (2008). *Hacker's Biggest Secret*. (1stedition). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Turban, E., Rex, K. J., Potter, R. E. (2007). *Intrroduction to Information Technology*. (4thedition). USA: John Wiley & Sons, Inc.

- Whitten, J. L., Lonnie, D. B., Kevin, C. D. (2007). *System Analysis and Design Methods*. (7thedition). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Yuswohadi. (2008), *Crowd Marketing Becomes Horizontal*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Zaki, A. (2008). *AJAX untuk Pemula*. (1stedition). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anonim1. (2011). Diakses 3 Oktober 2012. (<http://www.anneahira.com/komputer-aplikasi.htm>)
- Anonim2. (2011). Diakses 27 Oktober 2012. (http://atikindah.tripod.com/web_browser.html)
- Anonim3. (2012). Diakses 27 Oktober 2012. (<http://mysql.com>)
- Anonim4. (2012). Diakses 7 November 2012. (<http://www.mountangoatsoftware.com>)
- Anonim5. (2013). Diakses 7 Januari 2013. (<http://www.bps.go.id>)