

## ABSTRAK

Pengelolaan lomba dan kegiatan himpunan mahasiswa dan pengajuan beasiswa prestasi dulunya masih menggunakan cara manual, yaitu melakukan pengajuan dengan menyerahkan berkas-berkas untuk meminta persetujuan. Kurangnya ketersediaan informasi mengenai lomba maupun kegiatan himpunan mahasiswa, sehingga lomba maupun kegiatan himpunan mahasiswa kurang lebih hanya beredar lewat desas-desus pembicaraan orang di kalangan mahasiswa atau dosen. Proses persetujuan juga dinilai dapat memakan waktu lebih dari 3 hari yang menjadikan hal tersebut tidak efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah solusi berupa aplikasi berbasis *web* untuk membantu urusan kemahasiswaan dalam melakukan tugas-tugas mereka dalam ruang lingkup pengelolaan pengajuan lomba, kegiatan himpunan mahasiswa, dan beasiswa, serta membantu mengelola data proposal yang dikirim mahasiswa untuk mempermudah dalam menganalisis dan memperoleh informasi. Karena alasan tersebut, kami mengembangkan sebuah aplikasi bernama FAIRSHIP yang menggunakan metodologi *Iterative and Incremental* sebagai *Software Development Life Cycle*-nya, terdiri dari 3 *increment* dengan melibatkan analisis, perancangan, *coding*, integrasi, pengujian, dan meninjau kekurangan secara bertahap. FAIRSHIP dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Codeigniter* sebagai *framework* dan menggunakan MySQL sebagai sistem manajemen basis datanya. Dengan menggunakan aplikasi ini, bagian urusan kemahasiswaan akan mudah untuk melakukan proses pengelolaan kegiatan lomba, ataupun kegiatan himpunan serta pengelolaan beasiswa.

Kata kunci : Aplikasi *Web*, Pengelolaan Kegiatan, Kemahasiswaan.