

RANCANG BANGUN APLIKASI LINK-MATCH KAMPUS STT-NF MODUL DOSEN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER

Ardith Lutfiawan (0110217068)

Teknik Informatika



PROPOSAL TUGAS AKHIR





TABLE OF CONTENTS

LATAR BELAKANG

01 - 02

TUJUAN PENELITIAN

03 - 04

PENELITIAN TERKAIT

05 -

IDENTIFIKASI MASALAH

BATASAN PENELITIAN





TABLE OF CONTENTS

ALAT DAN BAHAN

06

JADWAL PENELITIAN

08

TAHAPAN PENELITIAN



01

LATAR BELAKANG





REVOLUSI INDUSTRI 4.0



LA
G

SUMBER
DAYA
MANUSIA

02

IDENTIFIKASI MASALAH





IDENTIFIKASI MASALAH



01

Bagaimana proses pembelajaran menggunakan pendekatan Link-Match di STT Terpadu Nurul Fikri menggunakan aplikasi Android?



02

Bagaimana proses pengembangan aplikasi Link-Match berbasis Android di lingkungan kampus STT Terpadu Nurul Fikri?



03

Apakah aplikasi yang dirancang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran Link-Match di STT Terpadu Nurul Fikri?



TUJUAN PENELITIAN

03



TUJUAN PENELITIAN

01

Menambah wawasan dalam merancang aplikasi berbasis Android.

03

Mengimplementasikan metode *Scrum* dalam perancangan aplikasi *Link-Match*.

02

Memahami proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Link-Match* yang berjalan di STT Terpadu Nurul Fikri.

04

Merancang aplikasi *Link-Match* yang dapat membantu proses pembelajaran di STT Terpadu Nurul Fikri.

BATASAN PENELITIAN

04





BATASAN PENELITIAN

01

Pembuatan aplikasi Link-Match pada modul dosen menggunakan Flutter Framework dengan tahapan pengembangan melalui metode pendekatan Scrum.

02

Alur aplikasi ini dibuat sesuai dengan sistem yang sedang berjalan di STT NF.

03

Pembuatan aplikasi Link-Match modul Dosen berbasis android ini mengambil obyek penelitian di STT NF.

04

Penelitian ini tidak melakukan pengujian keamanan aplikasi.



PENELITIAN TERKAIT

05



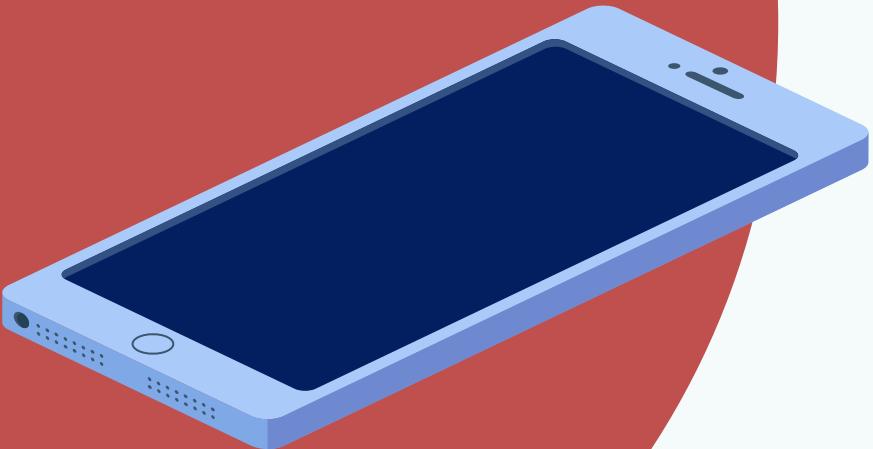
PENELITIAN TERKAIT

	NAMA	TAHUN	JUDUL
01	Yosef Koko Kurniawan, Yetli Oslan, Harianto Kristanto	2013	Implementasi REST - API Untuk Portal Akademik UKDW Berbasis Android
02	M Soleh Hapudin, Jani Sujatmoko	2013	Perancangan Program Project Management Berbasis Android Pada Sistem PMB
03	Muhammad Faisal Fahat, Bayu Priyambadha, Fajar Pradana	2018	Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Berbasis Scrum Studi Kasus CV. Nusantara Media Mandiri
04	Ricky Resky Ananda	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Scrum Interaktif Berbasis Aplikasi Android

No	Berbasis Mobile	Manajemen Proyek	Scrum	Flutter Framework
1	<u>Yosef Koko Kurniawan, Yetli Oslan, Harianto Kristanto (2013)</u> Implementasi REST - API Untuk Portal Akademik UKDW Berbasis Android			
2		<u>Muhammad Faisal Fahat, Bayu Priyambadha, Fajar Pradana (2018)</u> Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Berbasis Scrum Studi Kasus CV. Nusantara Media Mandiri		
3	<u>M Soleh Hapudin, Jani Sujatmoko (2013)</u> Perancangan Program Project Management Berbasis Android Pada Sistem PMB			
4	<u>Ricky Resky Ananda (2018)</u> Pengembangan Media Pembelajaran Scrum Interaktif Berbasis Aplikasi Android			
5	<u>Ardith Lutfiawan (2020)</u> Rancang Bangun Aplikasi Link-Match Kampus STT-NF Modul Dosen Berbasis Mobile Menggunakan Flutter			

06

ALAT DAN BAHAN





ALAT DAN BAHAN



smartphon
e



laptop



POSTMAN



StarUML



Flutter



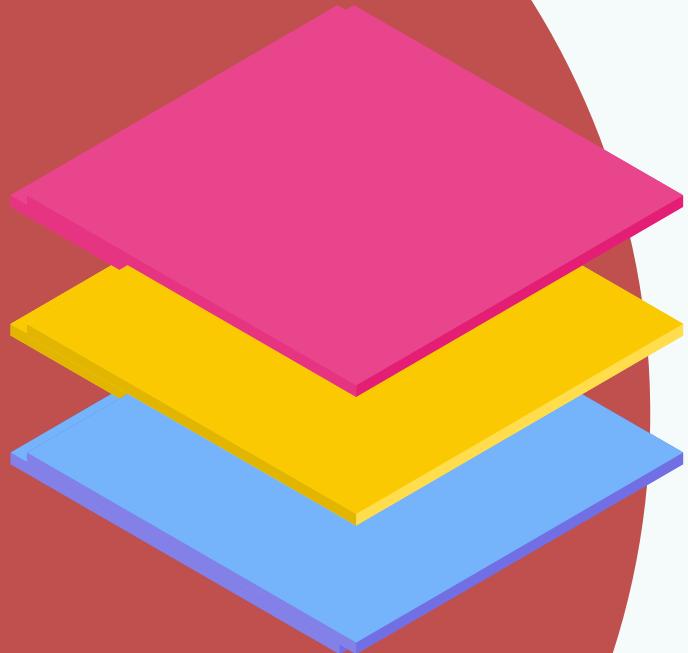
API



Figma

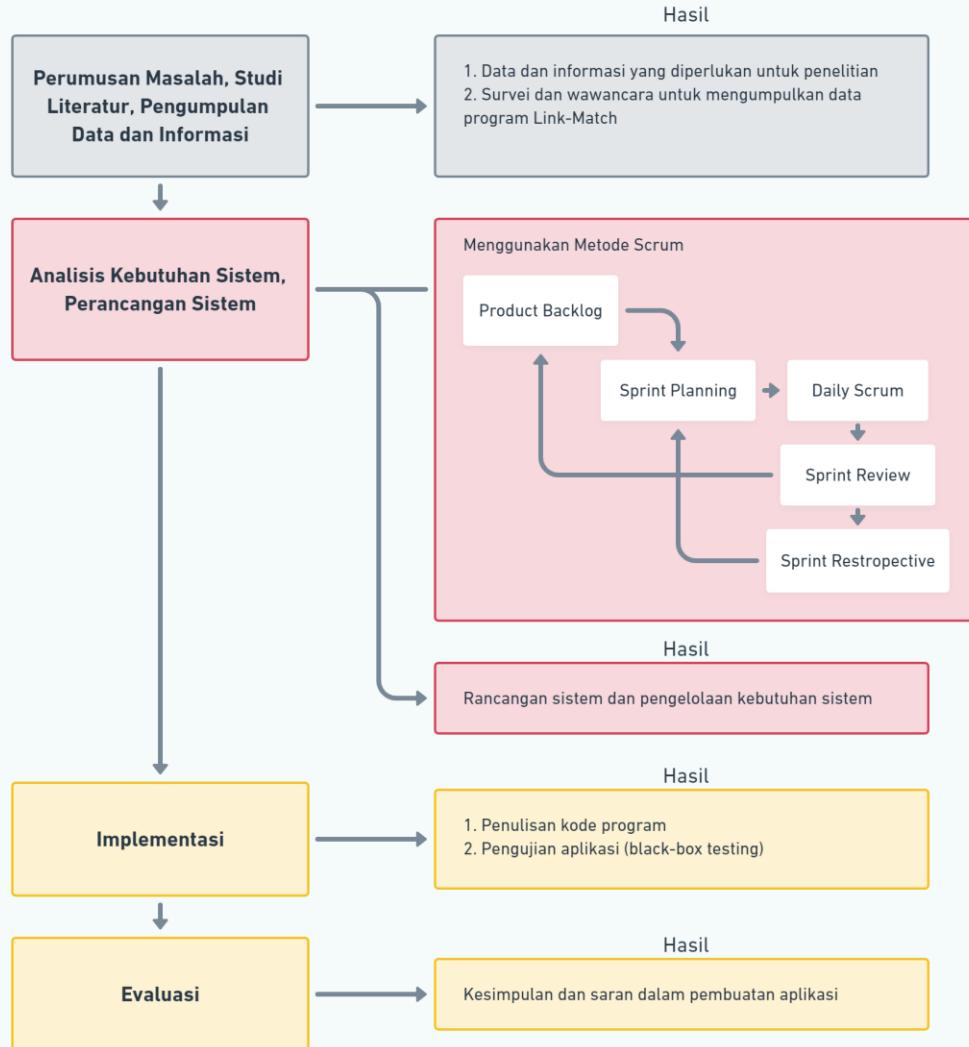
TAHAPAN PENELITIAN

07





TAHAPAN PENELITIAN



JADWAL PENELITIAN

08





JADWAL PENELITIAN



**JAZAKUMULLAH
KHAIRAN KATSIRAN**

