**PROPOSAL SKRIPSI NON KELAS**

**JUDUL INDONESIA**

**JUDUL INGGRIS**

**Topik**: Aplikasi Database / E-Application / Mobile Application / SIG / Natural Language Processing / Multimedia & Game / Artificial Intelligence / Data Mining / Networking \*)

<<NIM1>> <<Nama 1>> <<Jurusan 1>> / <<no telepon>>

<<NIM2>> <<Nama 2>> <<Jurusan 2>> / <<no telepon>>

<<NIM3>> <<Nama 3>> <<Jurusan 3>> / <<no telepon>>



BINUS University

<<tahun>>

Diperiksa oleh\*\*

<<tanda tangan>>

<<KdDosen-NmDosen>>

\*) pilih salah satu, untuk lainnya harap dikonsultasikan dulu ke Jurusan

\*\* dittd oleh dosen pembimbing 3+1 saat ini

Untuk Jurusan: Teknik Informatika, tambahkan (Alam Sutera/Global Class) di samping jurusan untuk mahasiswa alam sutera / global class

# DAFTAR ISI

[Daftar Isi i](#_Toc39496154)

[Bab 1. Pendahuluan 1](#_Toc39496155)

[Bab 2. Tinjauan Pustaka 2](#_Toc39496156)

[Bab 3. Metode Pelaksanaan 3](#_Toc39496157)

[Daftar Pustaka 4](#_Toc39496158)

\*Note:

Untuk mengupdate nomor halaman pada daftar isi ini secara otomatis, silahkan klik kanan pada list daftar isi di atas, pilih Update Field, lalu pilih update page number only.

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini uraikan proses dalam mengidentifikasi masalah yang akan dicari solusinya yang merujuk pada berbagai sumber pustaka, pandangan singkat dari para penulis lain yang pernah melakukan pembahasan topik terkait dapat dikemukakan di sini. Uraikan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Uraikan secara singkat pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan mampu memberikan nilai atau manfaat jangka panjang kepada pihak sasaran. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini dan manfaat kegiatan juga harus disajikan pada bab ini.

# BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menimbulkan gagasan menciptakan yang didasari atas karsa dan nalar mahasiswa. Tunjukkan keberadaan produk-produk teknologi yang mendukung pada ide PKM-KC. Uraikan juga literatur yang memiliki keterkaitan dengan ide atau gagasan yang ditawarkan dan jika ada kemiripan, pada bagian mana karsa cipta yang ditawarkan memiliki perbedaan atau keunikan. Karsa cipta yang ditawarkan harus bersifat konstruktif dan mampu menghasilkan suatu sistem, desain, model/barang atau prototip dan sejenisnya serta memiliki daya guna yang jelas.

# BAB 3. METODE PELAKSANAAN

Pada bagian ini uraikan metode yang digunakan dalam pelaksanaan program (cara koleksi data awal, rekayasa keteknikan, cara uji keandalan karya, teknik koleksi, pengolahan, analisis data dll) secara rinci. Selain itu, uraikan juga tahapan pekerjaan dalam menyelesaikan permasalahan dan sekaligus pencapaian tujuan program.

# DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, masukkan semua list referensi yang digunakan untuk mendukung proposal skripsi ini. Referensi harus mengikuti format penulisan *American Psychological Association* (APA) versi 6.