**PROPOSAL**

**PERANCANGAN APLIKASI MY DIARY BERBASIS ANDROID**

****

**Disusun Oleh :**

Selvi Febrianti

200250501084

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**2021**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, proposal yang berjudul “Perancangan Aplikasi My Diary Berbasis Android” ini dapat di selesaikan dengan baik.

Proposal ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah “Pemrograman Mobile” pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Tomakaka Mamuju, sebagai kewajiban mahasiswa dalam memenuhi SDM

Saya menyadari bahwa dalam proposal ini masih banyak kekurangan karena pengalaman yang saya miliki sangat kurang. Namun berkat bimbingan dan Doa, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karana itu saya berharap untuk para pembaca dapat memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan proposal ini

Mamuju, 21 Oktober 2021

Selvi febrianti

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR ii**

**BAB I PENDAHULUAN 4**

* 1. Latar Belakang 4
  2. . Rumusan Masalah 4
  3. . Batasan Masalah 4
  4. . Tujuan dan Manfaat Penelitian 5

**BAB II KAJIAN PUSTAKA 6**

2.1. Alat Perancangan Sistem 6

2.2. Sistem Basis Data 8

2.3. Java 9

2.4. Netbeans 11

2.5. Watelfall 11

2.6. Teknik Pengumpulan Data 13

**BAB III PERANCANGAN SISTEM 15**

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian 15

3.2. Metode Penelitian 15

3.3. Teknik Pengumpulan Data 16

3.4. Analisis Pengumpulan Data 17

3.5. Rancangan Sistem yang Diusulkan 18

3.6. Instrumen Penelitian 19

3.7. Jadwal Penelitian 21

**DAFTAR PUSTAKA 22**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Dengan perkembangan teknologi di lihat dari banyaknya aplikasi sistem informasi yang memberikan kemudahan untuk para penggunanya dalam organisasi, perusahaan, dan instansi-instansi dimana teknologi ini memberikan sumbangsi yang luar biasa bagi perkembangan zaman. Sehingga memudahkan dalam efisien waktu, biaya, dan tenaga. dan mempermudah dalam pengambilan keputusan.

* 1. **Rumusan Masalah**

1. Apa saja alat dan perancangan sistem?
2. Apa itu sistem basis data?
3. Pengertian Java dan menurut pendapat ahli?
4. Apa itu netbeans?
5. Apa itu waterfall?
6. Apa itu teknik pengumpulan data?
   1. **Batasan Masalah**
7. Kenali apa itu perancangan system
8. Memberikan pemahaman dalam basis data
9. Memberikan pengertian terkait dengan java
10. Pemberian pemahaman tentang netbeans
11. Memberikan pengertian dan fungsi dari waterfall
12. Memberikan pemahaman mengenai teknik pengumpulan basis data.

Adapun masalah yang saya ketahui saat ini, dalam hal efisiensi dan keefektifan dalam hal tenaga, waktu, biaya berdasarkan masalah yang akan di bahas iyalah Mempermudah dalam hal menyimpan hal privasi pada sebuah catatan yang ingin di buat.

* 1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Memberikan kemudahan baik untuk saya pribadi ataupun orang lain, dalam pembuatan sebuah catatan terkhusus untuk privasi
2. Efisien dalam waktu, Tenaga, dan biaya
3. Mempermudah dalam hal penyimpanan sebuah catatan khususnya untuk saya pribadi.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

**2.1. Alat Perancangan Sistem**

**Sistem Informasi** (SI) adalah kombinasi dari [teknologi informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi) dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi [teknologi informasi dan komunikasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi_dan_komunikasi) (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK.Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis. Dan dalam rancangan aplikasi yang akan saya buat untuk rancangan aplikasi saya menggunakan XD untuk perancangannya

**2.1.1. Adobe XD**

**Program ini memang dibawakan khusus untuk kemudahan desain UX dengan fitur yang lebih responsif dan menakjubkan.** Membuat prototipe aplikasi dan juga situs web menjadi lebih mudah dan cepat. Cobalah mempelajari Adobe XD jika Anda seorang perancang UI/UX, karena keunggulan fitur yang lebih mudah untuk digunakan. Untuk mengenal lebih jauh mengenai software Adobe XD, simak ulasannya berikut ini

**2.2. Sistem Basis Data**

Jadi arti dari basis data adalah kumpulan terorganisasi dari data-data yang saling berhubungan sedemikian rupa sehingga dapat mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh penggunanya. Atau Definisi Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain, dimana setiap user diberi wewenang untuk dapat mengakses seperti mengubah,menghapus dll.) data dalam tabel-tabel tersebut.

Kegunaan atau Fungsi Sistem Basis Data, mengatasi masalah-masalah pemrosesan data yang sering ditemui dengan menggunakan metode konvensional, permasalah yang diatasi diantaranya:

1. Redudansi data dan juga inkonsistensi data.
2. Kesuliatan dalam pengaksesan data.
3. Data Isolation.
4. Konkurensi pengaksesan.
5. Masalah keamanan.
6. Masalah Integritas.

**2.3. Java**

Java adalah bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk mengembangkan bagian back-end dari software, aplikasi Android, dan juga website.

Java juga dikenal memiliki moto “Write Once, Run Anywhere”. Artinya, Java mampu dijalankan di berbagai platform tanpa perlu disusun ulang menyesuaikan platformnya. Misalnya, berjalan di Android, Linux, Windows, dan lainnya.

Hal itu dapat terjadi karena Java memiliki sistem syntax atau kode pemrograman level tinggi. Di mana ketika dijalankan, syntax akan di-compile dengan Java Virtual Machine (JVM)menjadikode numeric (bytescode) platform. Sehingga aplikasi Java bisa dijalankan di berbagai perangkat. Sejarah Singkat Bahasa Pemrograman Java

Bahasa pemrograman Java pertama kali muncul dari sebuah project “TheGreen Project” di Sun Microsystem, sebuah perusahaan perangkat lunak di Amerika. Proyek itu dimotori oleh James Gosling, Patrick Naughton, MikeSheridan, dan Bill Joy.  Awalnya, proyek bertujuan untuk menciptakan sebuah peralatan pintar. Namun, karena tak puas dengan hasil dari bahasa pemrograman [C++](https://www.niagahoster.co.id/blog/bahasa-pemrograman-cpp/) dan C, mereka memutuskan untuk membuat bahasa pemrograman sendiri yang lebih canggih lagi. Setelah 18 bulan proyek berjalan,James Gosling akhirnya berhasil menciptakan bahasa pemrograman baru yang dinamai Oak. Sayangnya, nama Oak ternyata telah digunakan perusahaan Oak Technology. Sehingga, tahun 1995 Oak diganti menjadi Java yang dikabarkan terinspirasi oleh kopi Jawa. Oleh sebab itu, logo bahasa pemrograman Java berupa secangkir kopi.

**2.4. Netbeans**

NetBeans adalah sebuah open source lingkungan pengembangan terpadu (IDE) untuk mengembangkan dengan Java, PHP, C + +, dan bahasa pemrograman lainnya. NetBeans adalah juga disebut sebagai platform komponen modular digunakan untuk mengembangkan aplikasi Java desktop.

platform yang ekstensi untuk pengembang pihak ketiga NetBeans menggunakan komponen, juga dikenal sebagai modul, untuk memungkinkan pengembangan perangkat lunak. NetBeans menginstal modul secara dinamis dan memungkinkan pengguna untuk men-download fitur update dan upgrade digital dikonfirmasi.

NetBeans IDE NetBeans Profiler termasuk modul, Graphical User Interface (GUI) alat desain, dan NetBeans JavaScript Editor.

NetBeans menyederhanakan kerangka usabilitas Java swing pengembangan aplikasi desktop yang, yang menyediakan kemampuan

**2.5. Waterfall**

Model *waterfall* atau sering kali disebut sebagai *classic life cycle* adalah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis, dimulai dari spesifikasi kebutuhan [konsumen](https://id.wikipedia.org/wiki/Konsumen) dan berkembang melalui proses perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), pembangunan (*construction*), dan penyebaran (*deployment*), yang berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah [perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) yang utuh. Model ini dapat digunakan pada saat kebutuhan untuk sebuah masalah telah dipahami dengan baik, dan pekerjaan dapat mengalir secara linear dari proses komunikasi hingga penyebaran (*deployment*). Situasi ini ditemui saat adaptasi atau perpanjangan dari sistem yang ada sudah terdefinisi dengan baik. Adapun model ini juga dapat digunakan pada situasi di mana dibutuhkan usaha yang terbatas untuk pengembangan perangkat lunak, tetapi [kebutuhan perangkat lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik_kebutuhan_perangkat_lunak) sudah terdefinisi dengan baik dan cenderung stabil. Namun, dalam pengembangan perangkat lunak, model ini cenderung menjadi salah satu pendekatan yang kurang iteratif dan fleksibel, karena proses mengalir satu arah

Dengan demikian model *waterfall* menyatakan bahwa tim proyek harus pindah ke fase lainnya hanya ketika fase sebelumnya ditinjau dan diverifikasi. Namun, berbagai model *waterfall* yang dimodifikasi (termasuk model akhir Royce) dapat mencakup sedikit variasi utama dalam proses ini. Variasi ini termasuk kembali ke siklus sebelumnya setelah cacat ditemukan di hilir, atau kembali ke fase desain jika fase hilir dianggap tidak cukup.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Model_waterfall" \l "cite_note-:0-1) Adapun di dalam buku Software Engineering: A practitioners approach, fase model waterfall terbagi menjadi Communication, planning, modeling, construction, dan deployment

Requirement Analysis

Development

Design

Testing

Maintenance

**2.6. Teknik Pengumpulan Data**

**Teknik pengumpulan data** adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi serta fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. **Teknik pengumpulan data** tentu sangat ditentukan oleh metodologi penelitian yang diambil atau dipilih oleh peneliti.

Dengan kata lain, kegiatan pengumpulan dan analisis data merupakan tahap pelaksanaan dalam proses melakukan penelitian. Pengumpulan dan analisis data penelitian didasarkan pada suatu metode atau prosedur agar data yang diinginkan dapat terkumpul secara lengkap dari lapangan. Berikut ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data dan pengolahan data penelitian.

### Jenis Data Menurut Cara Memperolehnya dapat dikategorikan sebagai berikut menurut cara memperolehnya diantaranya

1. **Data primer,** yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian.
2. **Data sekunder**, yaitu data yang didapatkan tidak secara langsung dari objek atau subjek penelitian.

**BAB III**

**PERANCANGAN SISTEM**

* 1. **. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini saya lakukan diwilayah mamuju lebih tepatnya di kecamatan Mamuju, kabupaten Mamunyu Sulawesi Barat khususnya di Rumah. Dan waktu penelitian ini di lakukan 2 bulan dari Sepetember 2021

**3.2. Metode Penelitian (Waterfall/Air Terjun)**

Metode penelitian yang di gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode waterfall. Mengapa saya memilih metode ini di karnakan lebih sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Berdasarkan tahapan perancangan aplikasi menggunakan metode waterfall di jabarkan melalui gambar di bawah ini;

Inventigasi

Analisis

Desain

Perawatan

Implementasi

1. Analisa kebutuhan system, merupakan tahapan untuk mengetahui bagaimana sistem Requerment aplikasi yang akan di rancang
2. Dalam melakukan desain system adalah menentukan bagaimana desain dari aplikasi yang di rancang
3. Menulisakan program adalah sebuah kegiatan untuk mereliasisasikan desain dalam bahasa program yang telah di tentukan
4. Selanjutnya akan dilakukan uji coba program sebulum di implementasikan pada tempat penelitiian. Hal ini untuk mencari *eror* dan *bug* dalam program yang di tulis.
5. Penerapan di program di lakukan yaitu menguji langsung program aplikasi pada tempat penelitian.

**3.3. Teknik Pengumpulan Data.**

Dalam melakukan pengumpulan yang saya gunakan dalam penelitian adalah sebgai berikut:

1. Observasi

Dalam melakukan pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara langsung dengan turun lansung ke lapangan. Dimana teknik observasi ini keuntungan yang di peroleh adalah membantu para peneliti untuk mengumpulkan informaisi dan data yang didapatkan di lapangan.

1. Studi Dokumen

Dimana teknik ini pengumpulan data dengan mengandalkan dokumen sebagai salah satu sumber dana yang di gunakan biasanya merupakan sumber tertulis, film, gambar.

**3.4. Analisis system Berjalan**

Apabilah sistem berjalan dalam aplikasi my diary ini dapat di lihat pada diagram di bawah ini:

Mencari menu data yang akan di tampilkan

Start

Menampilkan data halaman yang akan di pilih

Menampilkan Halaman halaman aplikasi

Close

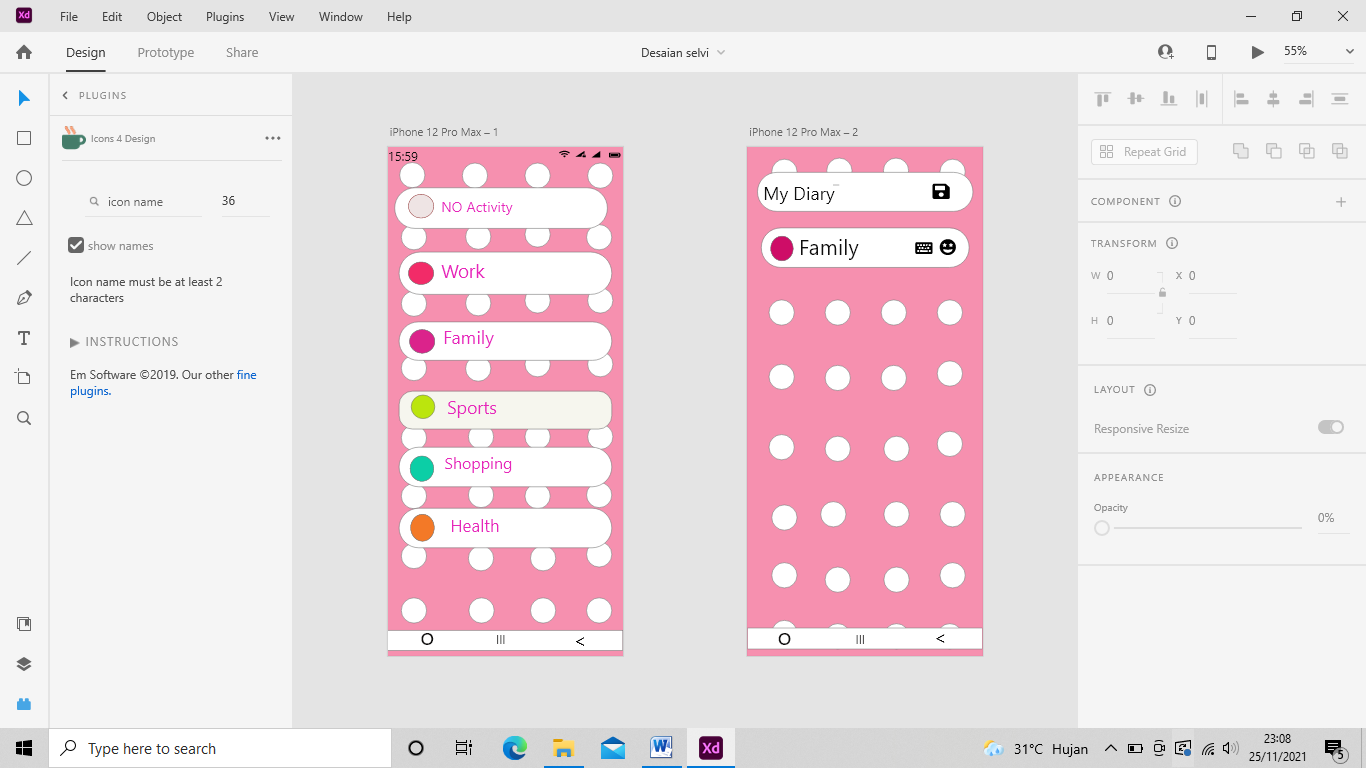
**3.5. rancangan Sistem yang Diusulkan**

Rancangan yang saya usulkan pada penelitian ini dapat di jelaskan pada pada tahapan berikut ini :

* + 1. **Rancangan Use Case Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| User | Sistem |
| Start  Pilih ikon yang ada pada aplikasi jika ingin mengetik makan pilih ikon keyboard  Masuk Aplikasi | Tampilan Menu Utama  Tampilan From Pilihan jenis tempat penyimpanan |

* + 1. **Rancangan Activity Diagram**



Pada rancangan aplikasi my diary ini terdapat 6 bagian yang dapat digunakan untuk memilih tempat yang cocok untuk sebuah catatan yang akan di buat, kemudian untuk halaman ke dua terdapat tanda save, yang di gunakan untuk menyimpan catatan yang telah di buat. Dan untuk tanda di sebelah smile di klik guna untuk memunculkan keyboard yang akan di gunakan untuk mengetik kata perkata yang akan di buat menjadi sebuah catatan harian. Dan untuk opsi bagian yang lainnya tampilannya sama saja. Dan untuk tanda yang ada di bagian bawah di gunakan untuk kembali ke layar utama hp.

**3.6. Instrumen Penelitian**

**3.6.1. Perangkat keras (Hardware)**

1. Leptop Spesifikasi AMD Ryzen 3 dan RAM 8 GB dan windows 10
2. Smarpone android dengan spesifikasi 6 RAM

**3.6.2. Perangkat Lunak (Software)**

1. system Operasi Windows

2. Android Studio

**3.7. Jadwal Penelitian**

Dalam perancangan Aplikasi ini di perkirakan akan menghabisakan waktu 2-3 bulan dengan rincian sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | Bulan 1 | | | Bulan | | 2 | Bulan | | 3 |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 1 | Pencarian sumber dan referensi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penentuan tempat perencanaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pengumpulan data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | pembuatan flowchart program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Desaian program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | pembuatan source code |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | penyelesaian akhir |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

.

**DAFTAR PUSTAKA**