

Nama : Fauzan Abdulrahman

NPM : 1806065

## VTS Proyek Informatika

### 1) Tujuh Fase Proyek Software :

1. DEFINITION => Mendefinisikan ~~perilaku~~ aplikasi yang akan dibangun
2. Analysis => Menganalisis spesifikasi aplikasi
3. Design => Mendesain aplikasi yang akan dibangun
4. Programming => Memprogram aplikasi yang akan ~~dibuat~~ ~~di~~ ~~desain~~
5. System test => Menge-test semua program yang telah dibuat agar sesuai
6. Acceptance => Aplikasi selesai
7. Operation => Aplikasi sudah dapat digunakan

### 2) 3 aktivitas utama pada fase definisi

Pengana = memahami kebutuhan dari user dengan memberi solusi terbaik

Kedua = meninjau proyek dan dilaksanakan atau tidak jika dilaksanakan maka lakukan analisis

Ketiga = memberikan pemenuhan kepada user atau rencana dari kebutuhan berupa yaitu proposal analisis setelah proposal analisis ini selesai akan ada proposal pengembangan.  
Poin penting disini adalah pemberian proposal oleh user

### 3) Analisis Berarti menganalisis sebuah aplikasi yang sudah ada atau yang akan dirancang

Perancangan berarti merancang aplikasi yang akan dibangun namun tidak sampai tahap membangun aplikasi atau memprogram aplikasi yang dirancang

Rancang Bangun berarti merancang aplikasi yang akan dibangun lalu memprogram aplikasi tersebut sampai selesai

Pengembangan berarti mengembangkan aplikasi yang tidak ada

### 4) Judul Penelitian : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality dan Voice Recognition

#### Penelitian Referensi :

① Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality pada Outdoor Mathematics Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika

Penulis : Mohammad Ghazian Kafi Alsan

Tahun Aplikasi : 2020

Cakupan Penelitian : Augmented Reality digunakan di luar ruangan pada pembelajaran matematika oleh guru dan siswa

Kesimpulan penelitian : pada penelitian yang akan saya lakukan menggunakan



Fitur Voice Recognition gratis dengan adanya Pengelusan Bangun Suatu

② Judul penelitian : Implementasi metode Marker tracking pada aplikasi bangun ruang berbasis Augmented Reality

Penulis : Bagus Sabria Prihandoko

Tahun Publikasi : 2018

Cakupan penelitian : Implementasi Metode Marker Based Tracking

Kesimpulan Penelitian : Pada penelitian yang akan saya lakukan akan menggunakan metode serupa

③ Judul penelitian : Desain Bahan Ajar Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun

Penulis : Ridwan Abdul Hamid, Ibnu Fajar, Surya Anwar

Tahun Publikasi : 2018

Cakupan penelitian : Desain Bangun Ruang

Kesimpulan Penelitian : Pada penelitian yang akan saya lakukan mungkin akan menggunakan Software serupa

④ Judul penelitian : Aplikasi English Teacher sebagai Alat Bantu Belajar English conversation Berbasis Android dengan menerapkan Voice Recognition

Penulis : Jefri Z, Darogi, Agus Tedjagani

Tahun Publikasi : 2017

Cakupan penelitian : Penggunaan Voice Recognition

Kesimpulan Penelitian : Pada penelitian yang akan saya lakukan menggunakan fitur Voice Recognition contoh ketika tombol di klik akan terdapat penjelasan berupa gambar

⑤ Judul penelitian : Sistem Kendali peralatan melalui media Bluetooth menggunakan Voice Recognition

Penulis : Muhammad Rusdi, Achmad Yoni

Tahun Publikasi : 2018

Cakupan penelitian : Penggunaan Voice Recognition menggunakan Bluetooth

Kesimpulan Penelitian : Pada penelitian yang akan saya lakukan jika ingin melakukan akan menggunakan Bluetooth juga dan jika fitur tersebut dapat bermanfaat