

## PROJECT PEMROGRAMAN FRAMEWORK

Kelas: Rabu/13.00/Q.3.2

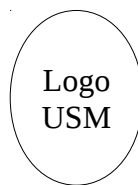
Dari hasil diskusi tema project yang sudah dibahas di kelas teori, yaitu Aplikasi pencatatan progress bimbingan untuk selanjutnya implementasikan ke dalam aplikasi yang siap dijalankan (meskipun sederhana) menggunakan framework CodeIgniter versi 3.X, lalu lengkapi syarat-syarat pengumpulan project sebagai berikut:

- A) Online-kan aplikasi Tim Anda menggunakan hosting Gratis/berbayar.
- B) Compress folder Aplikasi Anda beserta file .SQL (hasil export mysql) ke dalam file .ZIP/.RAR.
- C) Susun laporan project menggunakan sistematika sesuai Lampiran 1. dan Lampiran 2., dan cetak ke atas kertas A4.
- D) Kirim file laporan (.DOCX) beserta file aplikasi (.ZIP/.RAR) ke email dengan alamat:  
Email : [very@usm.ac.id](mailto:very@usm.ac.id)  
Subject : framework\_rabu\_13.00  
Attachment : file laporan (.DOCX) & file aplikasi (.ZIP/.RAR)  
Batas waktu : Selasa/3 Januari 2017
- E) Kumpulkan laporan hasil cetak dan tanda tangan presensi pada waktu berikut:  
Hari/Tanggal : Rabu/4 Januari 2017  
Pukul : 12.00 – 15.00 WIB  
Tempat : Ruang Dosen Gdg.M Lt.1

Selamat berkreasi dan bekerjasama dalam Tim!

LAPORAN PROJECT PEMROGRAMAN FRAMEWORK  
APLIKASI PENCATATAN PROGRESS BIMBINGAN

Kelompok: Rabu/13.00/Q.3.2



Tim Aplikasi:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. XXXXX    | NIM. XXXXX |
| 2. XXXXX    | NIM. XXXXX |
| 3. XXXXX    | NIM. XXXXX |
| 4. dst .... |            |

PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS SEMARANG  
Desember 2016

## Lampiran 2. Susunan Laporam

### Bab 1. Deskripsi

1.1. Nama Aplikasi

1.2. Alamat URL Aplikasi (Online)

– jika menggunakan class session untuk proses login, tuliskan username dan password disini.

1.3. Use Case Diagram

1.4. Object aplikasi

1.5. Struktur tabel

### Bab 2. Model

2.1. Nama model 1

.... skrip kode letakkan disini

2.2. dst .....

### Bab 3. View

3.1. Nama view 1

.... skrip kode letakkan disini

.... tampilan view letakkan disini

3.2. dst ...

### Bab 4. Controller

4.1. Nama controller 1

.... skrip kode letakkan disini

4.2. dst .....

### Bab 5. Tim Aplikasi

... harus diisi sesuai kontribusi masing-masing anggota tim

No.	Nama/Nim	Uraian Tugas	Prosentase Tugas (%)