

3.1.2. Outline Skripsi Program Studi Teknik Informatika

Kode Outline: 01. Pemrograman Mobile

Program Studi Teknik Informatika Jenjang Strata Satu (S1)

LEMBAR JUDUL SKRIPSI

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR SIMBOL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Perumusan Masalah
- 1.3. Maksud dan Tujuan
- 1.4. Metode Penelitian
 - 1.4.1 Teknik Pengumpulan Data
 - a. Observasi
 - b. Wawancara
 - c. Studi Pustaka
 - 1.4.2 Metode Pengembangan Aplikasi*
- 1.5. Ruang Lingkup

BAB II LANDASAN TEORI

- 2.1. Tinjauan Jurnal
- 2.2. Konsep Dasar Program
- 2.3. Metode Algoritma
- 2.4. Pengujian Aplikasi
- 2.5. Peralatan Pendukung

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SOFTWARE

- 3.1. Analisa Kebutuhan Software
 - 3.1.1. Identifikasi Masalah
 - 3.1.2. Analisa Kebutuhan Aplikasi
- 3.2. Desain
 - 3.2.1. Rancangan Algoritma
 - 3.2.2. Database*
 - 3.2.3. Software Architecture
 - 3.3.4. User Interface
- 3.3. Implementasi
- 3.4. Testing

BAB IV PENUTUP

- 4.1. Kesimpulan
- 4.2. Saran – saran

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN*

Lampiran A masukan sistem

Lampiran B keluaran sistem

Catatan:

Permodelan Pengembangan Aplikasi

- a. Boleh menggunakan permodelan pengembangan aplikasi yang sesuai dengan yang ada dalam model SDLC
- b. Boleh menggunakan bahasa pemrograman apa saja yang dikuasai oleh mahasiswa
- c. Permodelan aplikasi menggunakan OOP maka permodelan yang dipakai UML
- d. Permodelan aplikasi menggunakan pemrograman terstruktur permodelan yang dipakai boleh menggunakan DFD
- e. Game disesuaikan dengan permodelan yang digunakan minimal menggunakan UML
- f. Sedangkan untuk Sistem Pakar outline menyesuaikan dengan bahasan yang akan diangkat dalam skripsi
- g. Database jika aplikasi menggunakan database maka menggunakan ERD untuk menggambarkan permodelan relation
- h. Dalam pengujian aplikasi mahasiswa boleh menggunakan metode apa saja selain white dan black box testing