

### 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