**Judul Proposal PT Singkat dan Spesifik, Tetapi Cukup Jelas Memberi Gambaran Mengenai Produk yang Diusulkan**

**Proposal Proyek Tingkat II**

**TIM NAMA\_TIM**

**NIM Nama Mahasiswa**

**NIM Nama Mahasiswa**

**NIM Nama Mahasiswa**

****

**D3 Teknik Informatika - Fakultas Ilmu Terapan**

**Universitas Telkom**

**Bandung**

**2018**

# CATATAN REVIEWER

**Nama Dosen Reviewer**

# Latar Belakang Ide Perangkat Lunak

Proyek tingkat merupakan sebuah proyek yang dilakukan pada permasalaan / kasus nyata. Kemukakan argumentasi pentingnya dilakukan PT yang diusulkan tersebut. Sampaikan dengan jelas, fokus, terkait, dan terarah tentang hal yang melatarbelakangi diperlukannya PT yang akan dibuat.

# Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, uraikan pendekatan dan konsep untuk menjawab masalah yang diteliti, masalah yang akan dicari penyelesaiannya.

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan asumsi, dan lingkup / batasan yang menjadi batasan PT. Uraian perumusan masalah tidak harus dalam bentuk pertanyaan.

# Tujuan dan Manfaat Pengembangan

Berikan pernyataan singkat mengenai tujuan PT. Tujuan harus **jelas** dan **dapat diukur** keberhasilannya. Tujuan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ada. Statement dari tujuan harus menjawab masalah-masalah yang telah dirumuskan di atas.

Bisa dimunculkan hipotesa (jika dianggap perlu) terhadap hasil yang didapat dari PT yang akan dibuat. Hipotesa diperoleh dengan justifikasi yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

# Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan

Berikan hal-hal yang menjadi batasan dalam pembuatan produk PT atau mencapai tujuan PT. Batasan masalah bukanlan merupakan pemotongan / pengurangan fungsional.

Contoh batasan masalah :

* User yang menjadi target adalah anak-anak usia 5-7 tahun
* Keterbatasan penglihatan yang menjadi target pengguna adalah keterbatasan yang bersifat parsial (tidak total)
* Teknik pengolahan citra yang digunakan adalah teknik A
* Bahasa daerah yang digunakan dalam database adalah bahasa daerah Jawa, Bali, dan Sunda

# Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Uraian metodologi penyelesaian masalah dapat berupa variabel-variabel dalam penelitian, model yang digunakan, rancangan proyek, teknik pengumpulan data, cara penafsiran dan penyimpulan hasil proyek.

Uraikan hal-hal dan tahapan langkah yang **spesifik** dari PT yang akan dibuat. Misal : literur apa saja yang dibaca, identifikasi masalah, analisis data, perancangan interface, perancangan basisdat, implementasi, skenario pengujian, teknik pengujian, dsb.

# Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

Uraikan deskripsi sistem yang akan dibuat dengan jelas dan menyeluruh. Dapat disampaikan : target user / pengguna, fungsionalitas / hak akses user, arsitektur sistem, spesifikasi HW & SW, blok diagram dari flow sistem, dsb. Pada bagian ini harus tergambarkan dengan jelas bagi dosen penguji untuk memahami sistem yang akan dibangun.

# Implementasi Perangkat Lunak

Uraikan rincian rencana implementasi sistem yang akan dibuat.

# *Screenshot Mock-up Interface* Perangkat Lunak

Tunjukkan tampilan rencana antarmuka sistem yang akan dibuat.

# Jadwal kegiatan

Jadwal pelaksanaan mengacu pada metodogi penyelesaian masalah (bab 5). Pembuatan jadwal harus terbagi kedalam sepuluh milestone yang terukur (mewakili 10 pekan pengerjaan proyek).

|  |  |
| --- | --- |
| **Progress Report** | **Capaian** |
| Milestone 01 | Tools yang diperlukan terkumpul dan siap dipakai |
| Bahan info kebudayaan selesai di kumpulkan |
| Mock-up aplikasi selesai dibuat |
| Milestone 02 | Fungsionalitas A selesai di implementasikan |
| .. | .. |
| Milestone 09 | Debug berdasarkan hasil testing selesai dilakukan |
| Aplikasi di demokan di [..] untuk mendapatkan data survey kepuasan pengguna. |
| Milestone 10 | Dokumen [..] berhasil di selesaikan |
| Aplikasi terpackage dengan rapi dan siap di publish |

# Pembagian Tugas

Pembagian tugas dan tangguna jawab setiap anggota harus dipaparkan dengan jelas. Sehingga dengan paparan tersebut akan tergambarkan kompleksitas tugas setiap anggotanya.

Nama Mahasiswa 1 :

* Desain algoritma
* Web coding

Nama Mahasiswa 2 :

* Desain interface aplikasi
* Pembuatan video promosi produk

Nama Mahasiswa 3 :

* Pembuatan backsound music dan animasi tokoh

# Timeline Kegiatan Anggota

Timeline kegiatan Mahasiswa 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Mahasiswa 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Timeline kegiatan Mahasiswa 3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **Februari** | | | | **Maret** | | | | **April** | | | | **Mei** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Aktifitas A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aktifitas F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Daftar referensi

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ludeman, L. C., 1987, *Fundamental of Digital Signal Processing*, Singapore, John Wiley & Sons, Inc. |
|  | ………… |

# Lampiran

Data-data pendukung, melampiran pernyataan sdh survei dari institusi sistem lama (kalau ada obyek studinya).