



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

Telp : +62-0341577911 ; Fax : +62-0341-577911

http: //filkom.ub.ac.id email: filkom@ub.ac.id

DOKUMEN PRAPROPOSAL SKRIPSI

SA2 – 01A

Nama Mahasiswa : M. Gatut P. H.
NIM : 145150200111148
Jurusan : Teknik Informatika
Program Studi : Teknik Informatika
Keminatan : Keminatan Mobile, Game Dan Multimedia
Bidang Skripsi : Mobile, Game Dan Multimedia
Jenis Penelitian : Implementatif
Tipe Penelitian : Implementatif – Pengembangan
Asal Judul Skripsi : Usulan Pembimbing
Judul : Pengembangan Aplikasi Pemesanan Alat Musik Pada Android

Latar Belakang
(Maksimal 500 Kata dan
Sitasi Penelitian
atau fakta lapangan
yang ada)

Bermain musik adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dari sifat musik yang universal—bisa diserap oleh semua kalangan. Namun, tingginya harga alat-alat musik yang dijual membuat banyak manusia berhenti untuk memainkan alat musik. Solusinya : pinjam atau sewa. Penyewaan alat musik adalah solusi ampuh bagi orang-orang yang ingin bermain musik namun tak cukup biaya untuk membeli yang baru. Sayangnya tempat penyewaan alat musik terlihat belum bisa memuaskan para pelanggannya karena sering kehabisan saat memesan langsung ke studio. Dari kasus di atas saya memiliki suatu karya yaitu aplikasi untuk memesan alat musik secara online yang akan membuat pengguna tidak perlu repot-repot datang langsung ke studio musik. Aplikasi ini memiliki basis android.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

Telp : +62-0341577911 ; Fax : +62-0341-577911

http: //filkom.ub.ac.id email: filkom@ub.ac.id

Landasan Kepustakaan (Maksimal 250 kata)	Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis kernel Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Bondan Sisephaputra, 2012). Android adalah platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android merupakan platform mobile generasi baru, platform yang memberikan pengembang kebebasan untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan.
Rumusan Masalah (diisi dalam bentuk penomoran)	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana Rancangan Aplikasi Pemesanan Catering Sekolah Pada Android ?2. Bagaimana hasil pengujian dari Aplikasi Pemesanan Catering Sekolah Pada Android?
Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan (Maksimal 250 kata dan 1 Gambar Metode)	<p>Rekayasa aplikasi perangkat bergerak merupakan salah satu teknik pengembangan aplikasi yang berfokus pada perangkat bergerak. Pengembangan perangkat lunak menggunakan prinsip objek yang merupakan representasi objek yang terdapat pada dunia nyata. Pengembangan perangkat lunak memiliki tiga tahapan pengembangan yaitu rekayasa kebutuhan, perancangan dan testing. Pada fase rekayasa kebutuhan, terdapat proses untuk menemukan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Kebutuhan dikategorikan menjadi tiga:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang mendefinisikan fitur apa saja yang harus ada pada aplikasi tersebut.2. Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang mendefinisikan batasan dari aplikasi, mulai dari keamanan, reliabilitas, atau waktu.3. Usability merupakan kebutuhan yang menyangkut masalah interface pada aplikasi. Interface sebaiknya mudah dimengerti supaya user tidak perlu sering mengecek panduan aplikasi mengenai interface aplikasi tersebut.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

Telp : +62-0341577911 ; Fax : +62-0341-577911

http: //filkom.ub.ac.id email: filkom@ub.ac.id

	<p>Kemudian pada proses rekayasa kebutuhan terdiri dari beberapa aktivitas antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Elisitasi dan analisis kebutuhan2. Spesifikasi kebutuhan3. Validasi dan verifikasi kebutuhan4. Manajemen kebutuhan <p>Selain itu penyusunan kebutuhan juga harus memiliki konsep sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Spesific berarti kebutuhan harus sesuai atau tepat seperti yang dibutuhkan.2. Measurable berarti kebutuhan harus dapat diukur dengan satuan tertentu.3. Attainable berarti kebutuhan harus dapat dicapai sesuai kemampuan teknologi sekarang.4. Realizable berarti kebutuhan harus mempertimbangkan sumber daya yang tersedia.5. Traceable berarti kebutuhan harus dapat dilacak asal mulanya ditentukan kebutuhan tersebut.
Daftar Pustaka	<p>Azizah, N., & Hartati, E. (2012). Pengalaman Ibu Pedagang Dalam Merawat Anak. <i>Jurnal Nursing Studies</i>, 1(1), 1–8.</p> <p>Fakhrun, N. A., Akhriza, T. M., & Prasetyo, A. (2017). APLIKASI ANDROID UNTUK MEMBANTU PROGRAM DIET BERBASIS AKTIVITAS. <i>Seminar Nasional Sistem Informasi</i> 2017, (September), 602–612.</p> <p>Soedibyo, S., & Gunawan, H. (2009). Kebiasaan Sarapan di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar di Poliklinik Umum. <i>Departemen Ilmu Kesehatan Anak FKUI-RSCM</i>, 11(1), 66–70.</p>
Status Usulan	<p>Diteruskan Menjadi Proposal / Ditolak *)</p> <p>Keterangan : (apabila ditolak)</p>

