KEMENTRIANRISET,TEKNOLOGI,DANPENDIDIKANTINGGI

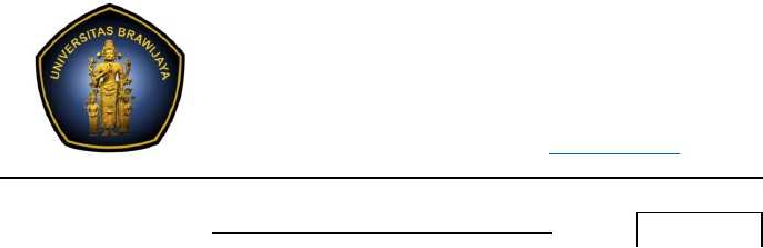
UNIVERSITASBRAWIJAYA FAKULTASILMUKOMPUTER Jl.Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

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

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

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOKUMEN PRAPROPOSAL SKRIPSI



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

SA2 – 01A

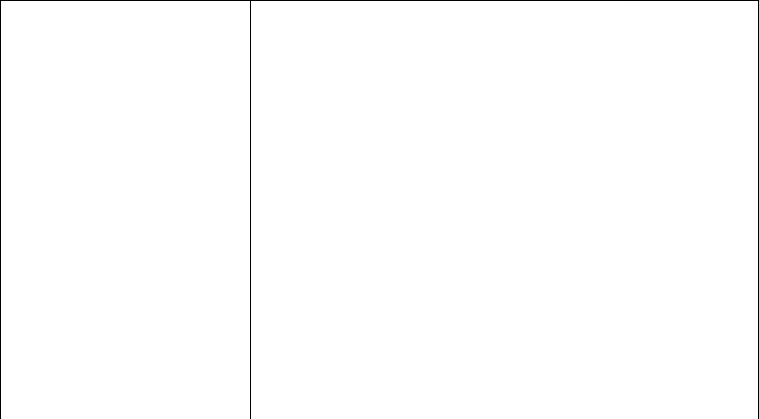
Judul : Pengembangan Aplikasi Pemesanan Alat Musik Pada

Android

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

Bermain musik adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dai 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 ampuuh 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.



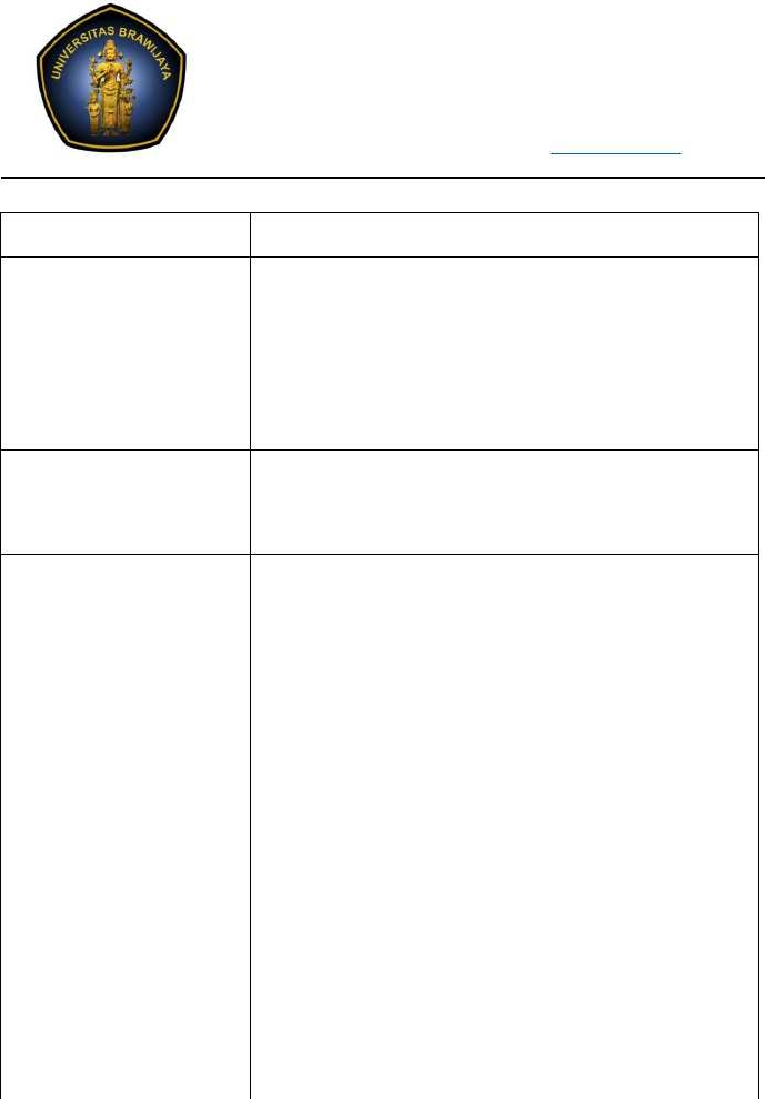
KEMENTRIANRISET,TEKNOLOGI,DANPENDIDIKANTINGGI

UNIVERSITASBRAWIJAYA FAKULTASILMUKOMPUTER Jl.Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

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

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

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



LandasanKepustakaan

(Maksimal250Kata)

RumusanMasalah (diisidalambentuk penomoran)

Metodeyangdigunakan untukmenyelesaikan permasalahan

(Maks250katadan1

Gambar Metode)

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.

1. Bagaimana Rancangan Aplikasi Pemesanan Catering

Sekolah Pada Android ?

2. Bagaimana hasil pengujian dari Aplikasi Pemesanan

Catering Sekolah Pada Android?

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

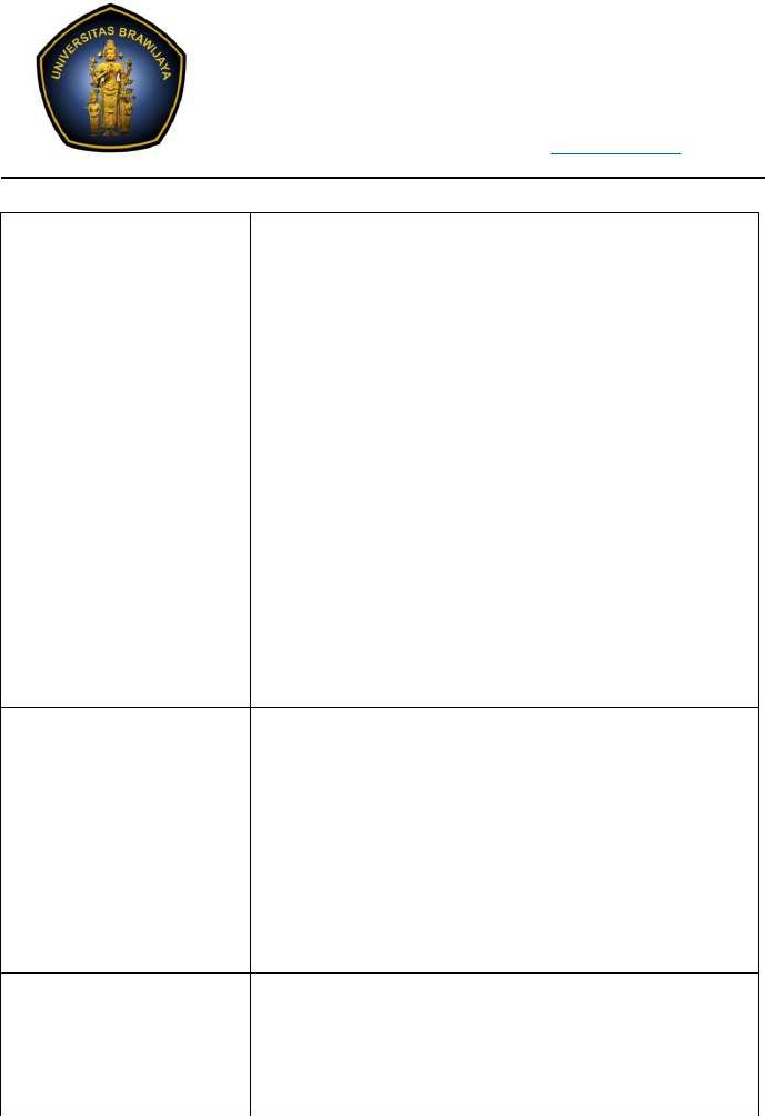
menemukan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Kebutuhan dikategorikan menjadi tiga:

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.

KEMENTRIANRISET,TEKNOLOGI,DANPENDIDIKANTINGGI

UNIVERSITASBRAWIJAYA FAKULTASILMUKOMPUTER Jl.Veteran 8, Malang 65145, Indonesia

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

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

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kemudian pada proses rekayasa kebutuhan terdiri dari beberapa aktivitas antara lain sebagai berikut:

1. Elisitasi dan analisis kebutuhan

2. Spesifikasi kebutuhan

3. Validasi dan verifikasi kebutuhan

4. Manajemen kebutuhan

Selain itu penyusunan kebutuhan juga harus memiliki konsep sebagai berikut:

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.

DaftarPustaka Azizah, N., & Hartati, E. (2012). Pengalaman Ibu Pedagang

Dalam Merawat Anak. Jurnal Nursing Studies, 1(1), 1–8. Fakhrun, N. A., Akhriza, T. M., & Prasetyo, A. (2017). APLIKASI

ANDROID UNTUK MEMBANTU PROGRAM DIET

BERBASIS AKTIVITAS. Seminar Nasional Sistem Informasi

2017, (September), 602–612.

Soedibyo, S., & Gunawan, H. (2009). Kebiasaan Sarapan di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar di Poliklinik Umum. Departemen Ilmu Kesehatan Anak FKUI-RSCM, 11(1),

66–70.

StatusUsulan Diteruskan Menjadi Proposal / Ditolak \*) Keterangan : (apabila ditolak)