

# **IMPLEMENTASI MCCALL UNTUK PENGUJIAN SITARIS SI DAN PENGEMBANGAN MENGGUNAKAN METODE AGILE**

## **PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**HAFIZ ARYAN SIREGAR**

**12150310904**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2024**

# DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>vi</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Batasan Masalah . . . . .	2
1.4 Tujuan . . . . .	2
1.5 Manfaat . . . . .	2
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	2
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>4</b>
2.1 Bagaimana Cara membuat tulisan Bold, Italic, dan Underline? . . .	4
2.2 Bagaimana Cara membuat tulisan <i>superscript</i> dan <i>subscript</i> ? . . . .	4
2.3 Bagaimana Cara Memasukkan Gambar? . . . . .	4
2.4 Bagaimana Cara Membuat Tabel . . . . .	5
<b>3 METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>9</b>
3.1 Cara Normalisasi Data dengan Min-Max <i>Normalization</i> . . . . .	9
3.2 Euclidean <i>Distance</i> . . . . .	9
<b>4 JANGKAAN HASIL</b>	<b>10</b>
4.1 Analisa . . . . .	10
4.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem . . . . .	10
4.1.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional Sistem . . . . .	10
4.2 Perancangan . . . . .	10
4.2.1 Perancangan Struktur Menu . . . . .	10
4.2.2 Perancangan Basis Data . . . . .	10
4.2.3 Perancangan Antar-Muka . . . . .	10
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

<b>LAMPIRAN A</b>	<b>HASIL WAWANCARA</b>	<b>A - 2</b>
<b>LAMPIRAN B</b>	<b>HASIL OBSERVASI</b>	<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN C</b>	<b>DATA MORFOMETRIK SAPI</b>	<b>C - 1</b>
<b>LAMPIRAN D</b>	<b>HASIL UJI UAT</b>	<b>D - 1</b>

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Cara memasukkan gambar di Latex . . . . .	4
2.2	Latex itu sederhana (Arfajsyah, Permana, dan Salisah, 2018) . . . .	5

## DAFTAR TABEL

2.1	Contoh tabel pertama . . . . .	5
2.2	Contoh penggabungan baris/kolom pada tabel (Sari, Permana, dan Salisah, 2017) . . . . .	6
2.3	Contoh tulisan vertikal pada tabel . . . . .	6
2.4	Contoh tabel skenario . . . . .	6
2.5	Contoh tabel landscape . . . . .	8

## **DAFTAR SINGKATAN**

AYM : Ayam  
MKN : Makan  
NSI : Nasi

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Program Studi Sistem Informasi merupakan salah satu program studi yang berada di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau. Program Studi Sistem Informasi dilengkapi dengan laboratorium yang mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia, meliputi pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pilar-pilar ini secara kolektif menjadikan perguruan tinggi sebagai kontributor dalam pengembangan pengetahuan, teknologi, dan masyarakat secara keseluruhan. Hal ini juga mencakup sesi praktikum yang bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen.

Laboratorium merupakan tempat yang digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan pengujian, riset ilmiah, praktikum, serta penelitian (Putri, 2013). Program Studi Sistem Informasi memiliki fasilitas infrastruktur pendukung Tridharma Perguruan Tinggi yang baik, salah satunya adalah laboratorium terpadu di bawah Fakultas Sains dan Teknologi yang dikelola oleh Program Studi Sistem Informasi sejak tahun 2002. Terdapat tiga laboratorium yang dikelola oleh Program Studi Sistem Informasi, yaitu Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI), Laboratorium Internet (INT), dan Laboratorium Software Engineering (SE) (Ahsyar, 2023). Ketiga laboratorium tersebut merupakan sumber daya berharga yang dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mencapai tujuan universitas dan menghasilkan lulusan yang kompeten di Program Studi Sistem Informasi melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, dengan tetap mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Laboratorium-laboratorium ini tidak hanya digunakan untuk praktikum mahasiswa sesuai kurikulum, tetapi juga mendukung berbagai kegiatan mahasiswa dan dosen untuk meningkatkan pengetahuan di bidang Sistem Informasi. Laboratorium-laboratorium Program Studi Sistem Informasi dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran mahasiswa. Evaluasi terhadap fasilitas yang ada di laboratorium-laboratorium Program Studi Sistem Informasi dilakukan untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa dalam memahami materi, termasuk manajemen inventaris.

Manajemen inventaris merupakan salah satu bentuk pengawasan barang-barang yang ada di Laboratorium Program Studi Sistem Informasi di UIN Suska Riau. Tujuan dari manajemen ini untuk memantau jumlah, kondisi, dan status barang yang ada di laboratorium. Pada penelitian sebelumnya, proses pengelolaan

inventaris sudah dilakukan secara terkomputerisasi berkat dikembangkannya sistem bernama SITARIS SI yang dikembangkan pada penelitian kerja praktek mini proyek tahun 2023, hal tersebut memberikan kemudahan bagi pengelola laboratorium termasuk Kepala Laboratorium dan Asisten Laboratorium dalam pengelolaan barang inventaris, namun dalam penerapannya yang kurang lebih 9 bulan masih terdapat kekurangan – kekurangan dalam sistem informasi tersebut. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian Pengembangan SITARIS SI dengan menggunakan Medote McCALL untuk menguji kualitas SITARIS pada aspek

## **1.2 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah tugas akhir ini adalah bagaimana mengakuisisi kemampuan pakar-pakar yang berhubungan dengan kelayakan sapi qurban ke dalam sebuah basis pengetahuan dan mengimplementasikan basis pengetahuan tersebut ke dalam sistem berbasis mobile.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Pakar-pakar pada penelitian ini meliputi pakar peternakan, kesehatan hewan, dan syariah Islam.
2. Sistem operasi smartphone mobile yang digunakan adalah Android Lollipop.
3. DST...

## **1.4 Tujuan**

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Tujuan 1.
2. Tujuan 2.
3. DST...

## **1.5 Manfaat**

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Tujuan 1.
2. Tujuan 2.
3. DST...

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

### **BAB 1. PENDAHULUAN**



BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

## **BAB 2. LANDASAN TEORI**

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: DST.

## **BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN**

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: DST.

## **BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN**

BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: DST.

## **BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

BAB 5 pada tugas akhir ini berisi tentang: DST.

## **BAB 6. PENUTUP**

BAB 6 pada tugas akhir ini berisi tentang: DST.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

Tidak ada batasan membuat subbab pada Bab 2. Buatlah subbab sesuai kebutuhan tugas akhir anda.

#### 2.1 Bagaimana Cara membuat tulisan **Bold**, *Italic*, dan Underline?

Berikut cara membuat tulisan **bold**, *italic*, dan underline ini dia:

1. **Bold**: Gunakan perintah `\textbf{}`.
2. *Italic*: Gunakan perintah `\textit{}`.
3. Underline: Gunakan perintah `\underline{}`.

#### 2.2 Bagaimana Cara membuat tulisan <sup>*superscript*</sup> dan <sub>*subscript*</sub>?

Berikut cara membuat tulisan **bold**, *italic*, dan underline ini dia:

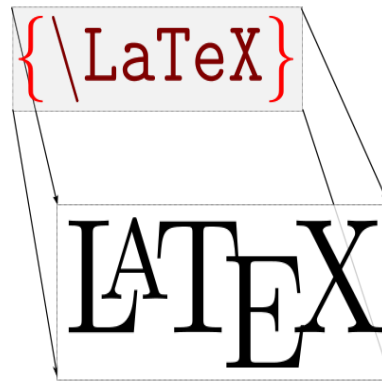
1. <sup>*superscript*</sup>: Gunakan perintah `$ \wedge \{ \}` \$.
2. <sub>*subscript*</sub>: Gunakan perintah `$ _{ \{ \}` \$.

#### 2.3 Bagaimana Cara Memasukkan Gambar?

Cara memasukkan gambar di latex dapat dilihat pada Gambar 2.1. Hasil dari kompilasi Gambar 2.1 dapat dilihat pada Gambar 2.1. Contoh gambar yang ada referensinya dapat dilihat pada Gambar 2.2.

```
\begin{figure}
\centering
\includegraphics[height= 5cm, width=5cm]{konten/gambar/latex.png}
\caption{Ini contoh gambar}
\label{gambarLatex}
\end{figure}
```

**Gambar 2.1.** Cara memasukkan gambar di Latex



**Gambar 2.2.** Latex itu sederhana (Arfajsyah dkk., 2018)

Berikut hal-hal yang perlu diketahui dalam memasukkan gambar di Latex:

1. Setiap gambar harus diberikan caption dan diberikan label.
2. Label dapat digunakan untuk merujuk gambar tertentu dengan kode `\pic \ref {namaLabel}`.
3. Jika posisi gambar berubah, maka nomor gambar juga akan diubah secara otomatis. Begitu juga dengan seluruh kalimat yang merujuk pada gambar tersebut.

## 2.4 Bagaimana Cara Membuat Tabel

Seperti pada gambar, tabel juga dapat diberi label dan caption. Caption pada tabel terletak pada bagian atas tabel. Contoh tabel sederhana dapat dilihat pada Tabel 2.1. Contoh tabel dengan penggabungan baris dan penggabungan kolom dapat dilihat pada Tabel 2.2. Contoh tabel dengan tulisan vertikal dapat dilihat pada Tabel 2.3. Contoh tabel skenario dapat dilihat pada Tabel 2.4. Contoh tabel *landscape* dapat dilihat pada Tabel 2.5. Contoh tabel yang ada referensinya dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.1.** Contoh tabel pertama

Variabel A	Variabel B	Variabel C
A	B	C
D	E	F
G	H	I
J	K	L

**Tabel 2.2.** Contoh penggabungan baris/kolom pada tabel (Sari dkk., 2017)

No. Transaksi	Item	Qty
1	Mie Rebus Instan	3
	Mie Goreng Instan	1
	Air Mineral	4
2	Roti Coklat	5
	Gula	3
Jumlah		16

**Tabel 2.3.** Contoh tulisan vertikal pada tabel

No.	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	1	1	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1

**Tabel 2.4.** Contoh tabel skenario

<b>Nama Use Case:</b> Disini isi nama usecase anda	
<b>Deskripsi:</b> Disini isi deksripsi usecase anda	
<b>Tujuan:</b> Disini isi tujuan usecase anda	
<b>Aktor:</b> Disini isi aktor yang terlibat	
<b>Kondisi Awal:</b> Disini isi kondisi awal	
<b>Kondisi Akhir:</b> Disini isi kondisi akhir	
<b>Skenario Normal</b>	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Aksi Sistem</b>
1. Aksi normal 1	
2. Aksi normal 2	
	3. Aksi normal 3
	4. Aksi normal 4
<b>Skenario Gagal</b>	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Aksi Sistem</b>
1. Aksi gagal 1	

**Tabel 2.4** Contoh tabel skenario (Tabel lanjutan...)

---

**Nama Use Case:** Disini isi nama usecase anda

**Deskripsi:** Disini isi deksripsi usecase anda

**Tujuan:** Disini isi tujuan usecase anda

**Aktor:** Disini isi aktor yang terlibat

**Kondisi Awal:** Disini isi kondisi awal

**Kondisi Akhir:** Disini isi kondisi akhir

---

2. Aksi gagal 2

3. Aksi gagal 3

4. Aksi gagal 4

---

**Tabel 2.5.** Contoh tabel landscape

Variabel A	Variabel B	Variabel C	Variabel D
A	B	C	D
	F	G	H
I	J	K	L

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Cara Normalisasi Data dengan Min-Max *Normalization*

$$\hat{X}_i = \frac{x_i - x_{min}}{x_{max} - x_{min}} \quad (3.1)$$

Persamaan 3.1 adalah persamaan MinMax Normalization.  $\hat{X}_i$  adalah nilai data hasil normalisasi.

#### 3.2 Euclidean *Distance*

$$d = \sqrt{\sum_{i=1}^n (c_i - x_i)^2} \quad (3.2)$$

Persamaan 3.2 adalah persamaan Euclidean *Distance*.

## BAB 4

### JANGKAAN HASIL

Tidak ada batasan membuat subbab pada Bab 4. Buatlah subbab sesuai kebutuhan tugas akhir anda.

## 4.1 Analisa

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

### 4.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

#### 4.1.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional Sistem

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

## 4.2 Perancangan

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

### 4.2.1 Perancangan Struktur Menu

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

### 4.2.2 Perancangan Basis Data

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat  
tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.

### 4.2.3 Perancangan Antar-Muka

Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.  
Buat tulisan anda disini. Buat tulisan anda disini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arfajsyah, H. S., Permana, I., dan Salisah, F. N. (2018). Sistem pakar berbasis android untuk diagnosa penyakit gigi dan mulut. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(2), 110–117.
- Sari, U. I., Permana, I., dan Salisah, F. N. (2017). Sistem pendukung keputusan berbasis rule untuk pemilihan model hijab. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 138–143).

**LAMPIRAN A**  
**HASIL WAWANCARA**

**LAMPIRAN B**  
**HASIL OBSERVASI**

**LAMPIRAN C**  
**DATA MORFOMETRIK SAPI**

**LAMPIRAN D**  
**HASIL UJI UAT**

XYZasdasd

