

PROPOSAL PROYEK DESAIN INOVASI SOFTWARE DEVELOPMENT

SISTEM INFORMASI LOST & FOUND FILKOM



Kelompok : 59

Anggota Kelompok:

- 1. Muhammad Hanif Alrasyid – 255150200111046**
- 2. Naufal Mohammad Adhi – 255150207111018**
- 3. Monica Vidyaningtyas – 255150219111002**
- 4. Intsany Rofilah – 255150207111003**

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
ABSTRAK.....	3
BAB I	
PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat.....	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Teori yang digunakan.....	6
2.2 Projek dan Penelitian Terdahulu.....	7
BAB III	
METODOLOGI DAN SOLUSI.....	8
3.1 Metodologi Perancangan.....	8
3.1.1 Pendekatan Penilitian.....	8
3.1.2 Tahapan Perancangan.....	8
3.1.3 Tools dan Software yang Digunakan.....	11
3.2 Solusi.....	11
3.2.1 Solusi Utama.....	11
3.2.2 Cara Kerja Solusi.....	11
3.2.3 Manfaat Solusi.....	12
3.2.4 Batasan Solusi.....	12
BAB IV	
HIPOTESIS HASIL.....	13
4.1 Prediksi Keluaran Utama.....	13
4.2 Pencapaian Tujuan.....	13
4.3 Kesesuaian dengan Kajian Pustaka.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	16

ABSTRAK

Tingginya intensitas kegiatan akademik dan non-akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Brawijaya menyebabkan seringnya terjadi kasus barang tertinggal atau hilang. Proses penanganan barang hilang dan ditemukan yang saat ini masih manual, tidak terpusat, dan kurang efisien sering kali menyulitkan pemilik untuk menemukan kembali barangnya serta merepotkan pihak pengelola. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Lost & Found berbasis web sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan sistem dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan basis data dan antarmuka, implementasi, hingga pengujian sistem. Sistem yang dihasilkan menyediakan platform terpusat bagi seluruh sivitas akademika untuk melaporkan barang yang hilang maupun yang ditemukan. Fitur utamanya mencakup formulir pelaporan online, galeri barang temuan dengan pencarian berbasis kategori, dan sistem notifikasi otomatis yang akan memberitahu pengguna jika barang yang cocok dengan laporannya telah ditemukan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pengelolaan barang hilang dan ditemukan di FILKOM dapat menjadi lebih cepat, transparan, efisien, serta memberikan kemudahan dan rasa aman bagi seluruh warga fakultas.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), Universitas Brawijaya, merupakan lingkungan akademik yang dinamis dengan ribuan mahasiswa, dosen, dan juga tenaga pendidikan yang beraktivitas setiap hari. Tingginya mobilitas dan kepadatan aktivitas di area seperti ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan sering kali menyebabkan kasus barang tertinggal atau hilang. Barang-barang seperti kartu tanda mahasiswa (KTM), *charger*, buku, hingga barang pribadi lainnya sering ditemukan tanpa pemilik.

Saat ini, proses penanganan barang hilang dan ditemukan di FILKOM cenderung masih manual dan tidak terpusat. Mahasiswa yang kehilangan barang sering kali kebingungan harus mencari ke mana, biasanya hanya bertanya dari satu pos satpam ke pos lainnya atau ke bagian Tata Usaha (TU). Di sisi lain, penemu barang juga kesulitan untuk menyerahkan barang ke pihak yang tepat agar dapat segera kembali ke pemiliknya. Akibatnya, banyak barang yang tidak terurus, menumpuk, dan pada akhirnya tidak kembali ke pemiliknya. Proses yang tidak efisien ini membuang waktu dan energi, serta menimbulkan kekhawatiran bagi pemilik barang.

Pengembangan sebuah sistem informasi terpusat dapat menjadi solusi efektif untuk menjembatani antara penemu barang dan pemilik yang kehilangan. Dengan adanya platform digital, pelaporan dan pencarian barang dapat dilakukan dengan cepat, transparan, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Proyek ini sejalan dengan beberapa Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals - SDGs):

- SDG 9: Industri, Inovasi, dan Infrastruktur: Membangun infrastruktur digital yang andal di lingkungan fakultas untuk meningkatkan efisiensi layanan internal.

- SDG 11: Kota dan Permukiman Berkelanjutan: Menciptakan lingkungan kampus yang lebih aman, nyaman, dan terorganisir bagi seluruh sivitas akademika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat menjadi platform terpusat untuk pengelolaan barang hilang dan ditemukan di lingkungan FILKOM?
- Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif dan mudah digunakan bagi mahasiswa dan staf administrasi untuk melaporkan, mencari, dan mengelola status barang?
- Bagaimana mengimplementasikan fitur notifikasi otomatis untuk memberitahu pengguna ketika barang yang cocok dengan deskripsi kehilangan mereka telah dilaporkan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pengembangan sistem ini adalah:

- Membangun sistem informasi berbasis web sebagai pusat data untuk mengelola barang hilang dan ditemukan di FILKOM secara efisien dan transparan.
- Menghasilkan antarmuka pengguna (UI/UX) yang efektif dan ramah pengguna untuk memudahkan proses pelaporan, pencarian, dan klaim barang.
- Mengimplementasikan sistem notifikasi otomatis untuk mempercepat proses pengembalian barang kepada pemiliknya.

1.4 Manfaat

Pengembangan sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Manfaat Teoritis:

- Menjadi referensi dan model pengembangan sistem informasi serupa untuk unit kerja atau fakultas lain.
- Memberikan kontribusi pada bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya dalam perancangan sistem informasi, manajemen basis data, dan desain antarmuka di lingkungan akademik.

Manfaat Praktis:

- **Bagi Mahasiswa dan Sivitas Akademika:** Mempermudah dan mempercepat proses pencarian barang yang hilang serta pelaporan barang yang ditemukan.
- **Bagi Administrasi/Petugas Keamanan FILKOM:** Meningkatkan efisiensi dalam mengelola, mendata, dan menyimpan barang hilang dan ditemukan.
- **Bagi Fakultas:** Meningkatkan kualitas layanan, keamanan, dan kenyamanan di lingkungan kampus serta membangun citra fakultas yang modern dan peduli terhadap komunitasnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori yang digunakan

1. Sistem Informasi

Dalam konteks penelitian ini, sistem informasi digunakan untuk mengelola data barang hilang dan ditemukan secara digital agar pelaporan dan pencarian dapat dilakukan dengan cepat dan terpusat.

Sistem informasi merupakan kombinasi antara teknologi, manusia, dan prosedur yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian organisasi.

2. Sistem Informasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web merupakan sistem yang berjalan di server dan dapat diakses melalui browser menggunakan jaringan internet, sistem berbasis web memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas, pemeliharaan yang mudah, dan efisiensi distribusi informasi.

Dalam penelitian ini, sistem berbasis web dipilih agar semua mahasiswa FILKOM dapat mengaksesnya tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan, hanya melalui browser.

3. Basis Data dan Manajemen Data

Basis data (database) adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan secara sistematis agar mudah diakses dan dikelola. Sistem Lost & Found FILKOM memanfaatkan MySQL untuk menyimpan laporan barang hilang, laporan barang ditemukan, data pengguna, dan status klaim barang.

4. Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)

Prinsip utama UI/UX yang baik mencakup:

- *Usability* (kemudahan penggunaan),
- *Accessibility* (mudah diakses oleh semua pengguna),
- *Consistency* (konsistensi tampilan dan navigasi),
- *Feedback* (adanya umpan balik dari sistem).

Desain UI/UX sistem Lost & Found FILKOM dibuat menggunakan **Figma** dengan prinsip *user-centered design*, agar mudah dipahami oleh mahasiswa dan staf fakultas.

5. Teknologi yang Digunakan

Beberapa teknologi utama yang digunakan dalam pengembangan sistem ini antara lain:

- **PHP**: bahasa pemrograman utama untuk logika sistem berbasis web.
- **MySQL**: sistem manajemen basis data untuk menyimpan laporan barang dan pengguna.
- **Laragon**: server lokal yang mengintegrasikan Apache, PHP, dan MySQL secara praktis.
- **Visual Studio Code**: text editor untuk pengembangan kode program.
- **Figma**: alat desain UI/UX untuk pembuatan prototipe antarmuka.

Kombinasi teknologi ini mendukung proses pengembangan sistem yang ringan, efisien, dan mudah diuji secara lokal.

2.2 Proyek dan Penelitian Terdahulu

1. Sistem Informasi Barang Hilang Berbasis Web (Universitas Negeri Yogyakarta – Prasetyo, 2020)

Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web menggunakan PHP dan MySQL untuk mengelola laporan kehilangan barang di kampus. Sistem dilengkapi fitur pelaporan, pencarian, dan klaim barang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan efisiensi pencarian hingga 60% dibanding metode manual.

Dalam hal ini proyek FILKOM UB mengadaptasi pendekatan yang sama, namun menambahkan fitur *notifikasi otomatis* dan desain UI/UX yang lebih modern.

BAB III

METODOLOGI DAN SOLUSI

3.1 Metodologi Perancangan

Perancangan dan pengembangan Sistem Informasi Barang Hilang dan Ditemukan di FILKOM Universitas Brawijaya menggunakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diimplementasikan secara efektif.

3.1.1 Pendekatan Penilitian

Penelitian ini menggunakan kombinasi beberapa metode untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan dan merancang solusi yang tepat:

a. Studi Literatur

Mencari referensi dari buku, jurnal, dan internet tentang sistem informasi, database, dan contoh aplikasi sejenis. Tujuannya agar sistem yang dibuat memiliki dasar teori yang kuat dan relevan.

b. Observasi Lapangan

Observasi dilaksanakan secara langsung di area FILKOM. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi pola kehilangan barang, lokasi yang rawan, dan proses penanganan barang hilang dan ditemukan yang saat ini berlangsung. Observasi juga meliputi pemantauan terhadap perilaku mahasiswa dan staf dalam melaporkan atau mencari barang yang hilang.

c. Wawancara & Kuesioner

Wawancara dilakukan dengan staf administrasi, petugas keamanan, serta mahasiswa untuk mengetahui kebutuhan, kendala, dan harapan mereka terhadap sistem yang akan dikembangkan. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa FILKOM untuk mengumpulkan data mengenai seberapa sering kehilangan barang, jenis barang apa yang sering hilang, serta pilihan sistem yang diharapkan.

d. Pembuatan Rancangan Awal (Prototyping)

Membuat rancangan sederhana dari sistem, mulai dari tampilan sampai alur penggunaannya. Rancangan ini kemudian diuji kepada sejumlah pengguna untuk mendapatkan masukan sebelum sistem dikembangkan secara lebih lanjut.

3.1.2 Tahapan Perancangan

Proses perancangan sistem dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Menentukan apa saja yang dibutuhkan pengguna, seperti fitur laporan barang hilang, pencarian barang, dan sistem klaim. Tahap ini juga melibatkan pengumpulan data dari observasi dan wawancara.

2. Perancangan Sistem

Merancang struktur sistem, tampilan halaman web, dan alur proses pelaporan. Desain antarmuka dibuat menggunakan Figma agar mudah dilihat dan dipahami.

3. Implementasi

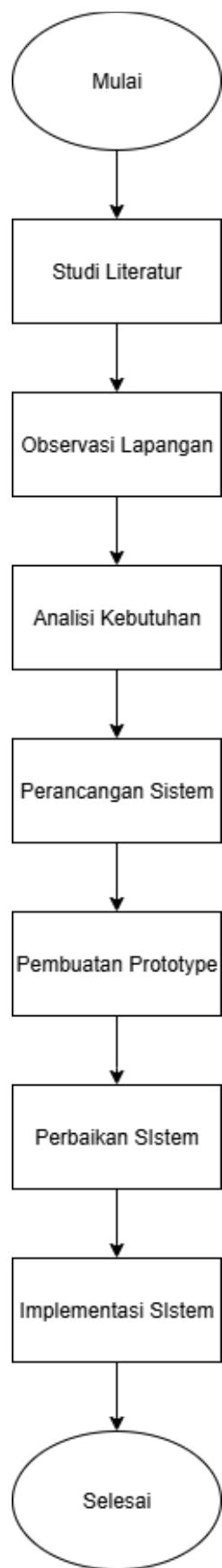
Mengubah rancangan menjadi sistem yang bisa dijalankan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sistem dijalankan di server lokal menggunakan Laragon.

4. Pengujian

Menguji setiap fitur untuk memastikan semua berjalan dengan benar, mulai dari login, pelaporan barang, pencarian, hingga proses klaim.

5. Evaluasi dan Perbaikan

Mengumpulkan masukan dari pengguna setelah mencoba sistem. Hasilnya digunakan untuk memperbaiki tampilan, alur, dan fungsionalitas sistem agar lebih baik.



Gambar 3.1 Flowchart Metodologi Perancangan Sistem Informasi Barang Hilang dan Ditemukan di FILKOM Universitas Brawijaya

3.1.3 Tools dan Software yang Digunakan

Untuk mendukung perancangan dan pengembangan sistem, digunakan berbagai tools, software, dan hardware sebagai berikut:

1. Hardware

- Laptop
- Koneksi internet untuk mengunduh tools dan menguji sistem

2. Software

- Laragon: Server lokal untuk menjalankan PHP dan MySQL secara mudah tanpa konfigurasi rumit
- Visual Studio Code (VS Code): Editor utama untuk menulis kode program
- Figma: Mendesain tampilan halaman web dan alur sistem
- Google Chrome: Menguji dan menampilkan hasil sistem

3. Database

- MySQL (bawaan Laragon) digunakan untuk menyimpan data pengguna, laporan barang hilang, dan data klaim

Dengan kombinasi ini, pengembangan sistem bisa dilakukan sepenuhnya secara lokal tanpa perlu koneksi server eksternal.

3.2 Solusi

3.2.1 Solusi Utama

Solusi yang dibuat adalah Sistem Informasi Barang Hilang dan Ditemukan berbasis web. Sistem ini dapat membantu mahasiswa, dosen, dan petugas FILKOM untuk melaporkan, mencari, serta mengelola data barang yang hilang dengan cara yang cepat dan terpusat.

Peran Pengguna dalam Sistem:

1. Mahasiswa

Bisa melaporkan barang hilang atau ditemukan dan mencari barang lewat sistem.

2. Petugas

Memverifikasi laporan, mengubah status barang, dan menangani proses klaim.

3. Admin

Mengatur seluruh data dan melakukan pemantauan aktivitas sistem.

3.2.2 Cara Kerja Solusi

a. Pelaporan Barang Ditemukan

1. Penemu barang login ke sistem.
2. Isi laporan barang hilang dan barang bukti.
3. Data disimpan dan menunggu verifikasi dari petugas.

4. Setelah diverifikasi, sistem akan mencocokkan laporan dengan data barang hilang.
 5. Jika cocok, sistem akan mengirimkan notifikasi kepada pelapor barang hilang.
- b. Pelaporan Barang Hilang**
1. Pengguna login lalu mengisi laporan barang hilang.
 2. Sistem mencari barang yang cocok dengan barang di database.
 3. Jika ada kecocokan, pengguna dapat melihat detail barang dan mengajukan klaim.
- c. Proses Klaim**
1. Pengguna mengajukan klaim dengan bukti kepemilikan.
 2. Petugas memverifikasi klaim.
 3. Jika cocok, barang bisa diambil oleh pemilik barang.
 4. Setelah selesai, status barang berubah menjadi “Dikembalikan”.

3.2.3 Manfaat Solusi

a. Dampak Positif

- Meningkatkan tingkat pengembalian barang hilang melalui sistem pencatatan dan pencocokan otomatis.
- Menghemat waktu pencarian bagi mahasiswa dan dosen yang kehilangan barang.
- Meningkatkan transparansi dalam proses pengelolaan barang temuan.
- Mempermudah koordinasi antara petugas, penemu, dan pemilik barang.
- Mengurangi beban administrasi petugas dalam mencatat dan mengelola data secara manual.

b. Dampak Negatif

- Ketergantungan pada partisipasi pengguna. Sistem hanya efektif jika pengguna aktif melaporkan.
- Risiko klaim palsu. Perlu verifikasi ketat untuk mencegah penyalahgunaan.
- Keterbatasan akses hanya bisa digunakan dalam lingkup FILKOM.
- Memerlukan perawatan rutin untuk menjaga keamanan dan ketersediaan data.

3.2.4 Batasan Solusi

1. Sistem hanya berlaku untuk area FILKOM.
2. Perlu koneksi internet untuk mengakses sistem.
3. Pencocokan barang masih membutuhkan verifikasi manual dari petugas.
4. Efektivitas sistem tergantung pada partisipasi pengguna dalam melaporkan barang.
5. Sistem belum terhubung dengan sistem kampus lain.

BAB IV

HIPOTESIS HASIL

Pada tahap ini, hipotesis hasil berisi perkiraan atau dugaan mengenai hasil yang akan dicapai dari proyek yang dirancang, yaitu sistem informasi Lost & Found FILKOM. Hipotesis ini menggambarkan hasil yang diperkirakan muncul dari penerapan sistem yang dikembangkan, baik dari sisi teknis, fungsional, maupun manfaat yang dihasilkan bagi civitas akademika FILKOM.

4.1 Prediksi Keluaran Utama

Sistem informasi Lost & Found FILKOM diperkirakan dapat menjadi solusi digital yang efektif dalam membantu mahasiswa, dosen, dan staf untuk melaporkan, mencari, serta mengelola barang hilang dan ditemukan di lingkungan FILKOM.

Melalui sistem ini, pengguna dapat dengan mudah menginput laporan kehilangan atau penemuan barang beserta deskripsi dan foto barang. Sistem kemudian akan menampilkan data tersebut di halaman utama agar pengguna lain dapat melihat dan membantu menemukan pemiliknya.

Dari sisi teknis, sistem diharapkan berjalan stabil, memiliki tampilan antarmuka yang ramah pengguna (user friendly), serta mampu menyimpan data secara aman dan terstruktur. Dari sisi fungsional, sistem diharapkan mempermudah komunikasi antara penemu dan pemilik barang melalui fitur notifikasi dan pelacakan status laporan.

4.2 Pencapaian Tujuan

Hipotesis hasil juga mencakup perkiraan pencapaian terhadap tujuan proyek yang telah dijelaskan pada Bab I. Sistem informasi Lost & Found FILKOM diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan berikut:

1. Meningkatkan efisiensi proses pelaporan dan pencarian barang hilang

Dengan adanya sistem digital, proses pelaporan tidak lagi dilakukan secara manual melalui papan pengumuman atau media sosial. Pengguna dapat langsung mengunggah laporan melalui sistem dan hasilnya langsung tersimpan di basis data, sehingga mempercepat proses pencarian dan identifikasi barang.

2. Meningkatkan keakuratan dan transparansi informasi

Sistem ini memungkinkan data barang hilang dan ditemukan tersimpan dengan detail, mencakup nama pelapor, waktu kejadian, lokasi, serta foto barang. Hal ini membantu

pengguna mendapatkan informasi yang jelas dan terpercaya, sekaligus meminimalkan risiko kesalahpahaman antar pengguna.

3. Mendorong partisipasi aktif seluruh civitas akademika

Sistem Lost & Found FILKOM dirancang agar mudah diakses oleh semua pihak di lingkungan kampus. Dengan kemudahan akses tersebut, diharapkan mahasiswa maupun dosen dapat lebih aktif berpartisipasi dalam membantu menemukan barang yang hilang, sehingga tercipta budaya saling peduli dan tanggung jawab bersama.

4. Mendukung pengelolaan data yang lebih sistematis dan terdokumentasi

Melalui sistem berbasis database, seluruh laporan kehilangan dan temuan barang akan tersimpan secara terstruktur. Data ini nantinya dapat digunakan oleh pihak fakultas untuk evaluasi keamanan lingkungan, serta menjadi arsip penting dalam pengelolaan fasilitas kampus.

Dengan demikian, sistem informasi Lost & Found FILKOM diprediksi dapat mencapai tujuannya sebagai platform digital yang efisien, transparan, dan bermanfaat bagi seluruh civitas akademika.

4.3 Kesesuaian dengan Kajian Pustaka

Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu yang dibahas pada Bab II, pengembangan sistem informasi Lost & Found FILKOM sejalan dengan konsep Information Management System dan Database System. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem berbasis web atau aplikasi dalam pengelolaan barang hilang terbukti meningkatkan efektivitas dan kecepatan pencarian.

Selain itu, proyek ini juga relevan dengan konsep User-Centered Design, di mana sistem dirancang dengan memperhatikan kemudahan dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, hasil yang diperoleh nantinya diharapkan selaras dengan teori dan konsep yang ada, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan layanan di lingkungan kampus FILKOM.

DAFTAR PUSTAKA

Harus menggunakan APA Style

- Connolly, T., & Begg, C. (2015). *Database systems: A practical approach to design, implementation, and management* (6th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Jogiyanto, H. M. (2017). *Analisis dan desain sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan sistem informasi* (Edisi revisi). Yogyakarta: Andi.
- Rahmad, H., & Hidayat, R. (2022). Development of user-friendly web-based lost and found system. *Journal of Software Engineering and Applications*, 15(10), 395–408. Retrieved from https://www.scirp.org/pdf/jsea_2021101815351506.pdf
- Putra, M. A., & Sari, D. (2021). Lost and found: An application to search and find lost items. *Jurnal KLIK (Kajian Ilmu Komputer)*, 8(2), 112–120. Retrieved from <https://klik.ulm.ac.id/index.php/klik/article/download/566/pdf>
- Alam, M., & Khan, R. (2023). LostNet: A smart way for lost and find. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 11(4), 210–217. Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11524469>
- Prasetyo, A. (2020). Rancang bangun sistem informasi barang hilang dan ditemukan di Universitas Negeri Yogyakarta berbasis web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(1), 12–20.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

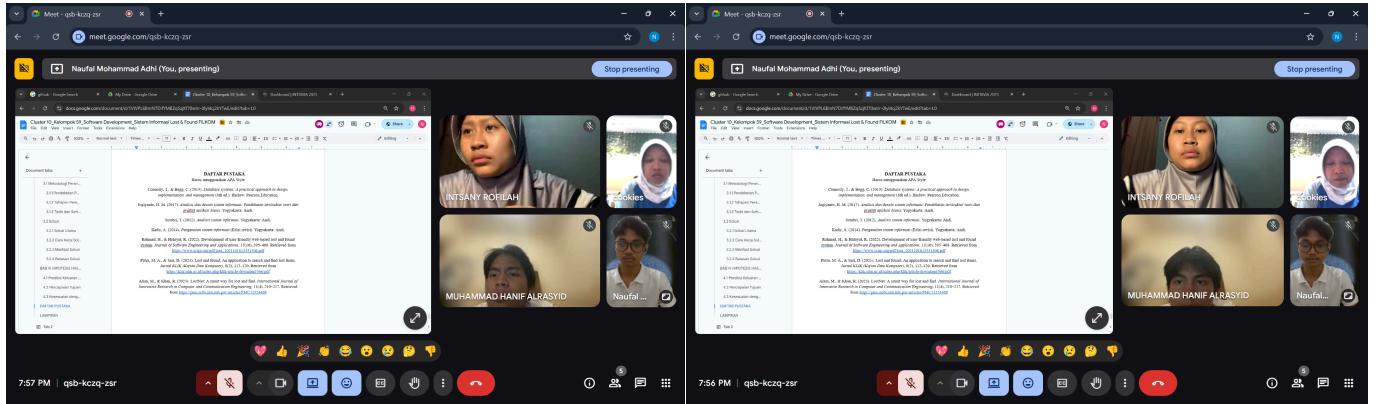
Pembagian kerja kelompok:

No	Nama Anggota	NIM	Bagian Proposal	Tugas Spesifik
1	Muhammad Hanif Alrasyid	255150200111046	BAB II (Tinjauan Pustaka)	<ul style="list-style-type: none">• Menulis teori yang digunakan• Menjelaskan konsep Sistem Informasi• Menjelaskan Sistem Informasi Berbasis Web• Menjelaskan Basis Data dan Manajemen Data• Menjelaskan Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)• Menjelaskan Teknologi yang Digunakan• Menulis bagian Proyek dan Penelitian Terdahulu
2	Naufal Mohammad Adhi	255150207111018	BAB III (Metodologi & Solusi)	<ul style="list-style-type: none">• Menyusun daftar pustaka yang relevan• Menjelaskan metodologi perancangan sistem• Menulis pendekatan penelitian yang digunakan• Menyusun tahapan perancangan sistem• Menjelaskan tools dan software yang digunakan• Menjelaskan solusi utama sistem

				<ul style="list-style-type: none"> ● Menjelaskan cara kerja solusi ● Menjelaskan manfaat dan dampak solusi ● Menjelaskan batasan solusi
3	Monica Vidyaningtyas	255150219111002	BAB IV (Metodologi & Solusi)	<ul style="list-style-type: none"> ● Menulis hipotesis hasil penelitian ● Menjelaskan prediksi keluaran utama sistem ● Menjelaskan perkiraan pencapaian tujuan proyek ● Menjelaskan kesesuaian hasil dengan kajian pustaka ● Menyusun daftar pustaka yang relevan
4	Intsany Rofilah	255150207111003	BAB I (Pendahuluan) & Abstrak	<ul style="list-style-type: none"> ● Menulis abstrak proposal penelitian ● Menulis latar belakang masalah ● Menyusun rumusan masalah penelitian ● Merumuskan tujuan penelitian ● Menjelaskan manfaat teoritis dan praktis penelitian ● Merapikan serta menulis daftar pustaka yang relevan dengan Bab I

LAMPIRAN 2

Foto Kerja Kelompok:



LAMPIRAN 3

Dokumentasi Konsultasi dengan Mentor

