**JUDUL**

(\*Menjabarkan permasalahan secara ringkas dan padat yang akan diteliti.)



**Nama Tim**

**(\*Bebas tidak mengandung unsur SARA atau melecehkan)**

**NAMA ANGGOTA :**

1. **Ketua (202410101xxx)**
2. **Anggota 1 (202410101xxx)**
3. **Anggota 2 (202410101xxx)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2021**

# Tema

*Transformation of Technology on Pandemic Era*

# Judul / Nama Perangkat Lunak

Bagian ini menguraikan pengertian dan deskripsi singkat judul atau nama perangkat lunak yang dikembangkan.

# Latar Belakang Ide Perangkat Lunak

Bagian ini menguraikan bagian ide/tema/pokok permasalahan, kenapa dipermasalahkan, apa relevansi pemecahan tema dan pokok permasalahan tersebut dan sejauh mana kajian tema pokok permasalahan tersebut telah dilakukan oleh peneliti atau penulis sebelumnya atau alasan mendasar pemilihan topik dapat berupa paparan teoritis maupun paparan praktis dan bukan alasan subjektif atau alasan pribadi dan bisa disertai dengan data dan fakta yang mendukung.

# Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak

Bagian ini berisi tentang tujuan pembuatan sebuah aplikasi atau sistem dan manfaatnya dalam lingkup masyarakat.

# Batasan Produk yang Dikembangkan

Bagian ini menjelaskan tentang batasan-batasan dalam perangkat lunak yang dikembangkan termasuk cakupan sistem, basis yang digunakan sistem dan lain-lain.

# Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Bagian ini menjelaskan tentang metode yang digunakan beserta alasannya, guna menunjang dan mendukung pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan serta menjelaskan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk merealisasikan perangkat lunak yang dikembangkan tersebut. Untuk macam-macam metodologi seperti: <https://badoystudio.com/metode-pengembangan-perangkat-lunak/> bisa memilih salah satu dari itu atau metodologi lainnya yang sesuai dengan keefektifan dalam pengembangan aplikasi.

# Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

Bagian ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan secara ilmiah beserta desain solusinya. Contoh, seperti kebutuhan fungsional (fitur yang harus ada pada sistem untuk dapat membantu pengguna mencapai tujuan ketika menggunakan sistem) dan kebutuhan non fungsional (kebutuhan yang menitikberatkan pada properti prilaku yang dimiliki oleh sistem. Meliputi kebutuhan hardware, software dan lain-lain).

# Implementasi Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan implementasi atau penerapan hardware dan software (seperti dalam interface) yang merupakan jalannya penggunaan perangkat lunak. Implementasi disini mencangkup alur bisnis atau peran sistem dengan pengguna aplikasi seperti apa dan pihak-pihak yang masih terkait dengan adanya sistem. Contoh implementasi aplikasi Sister yaitu:

1. Sister memperoleh perizinan dari pihak kemahasiswaan Universitas Jember
2. Pengguna sister dibagi menjadi sister untuk mahasiswa dan orang tua. Sister mahasiswa ialah mahasiswa aktif Universitas Jember yang telah terdaftar, sedangkan untuk sister orang tua ialah orang tua atau wali mahasiswa Universitas Jember
3. Sister terintegrasi dengan MMP atau e-learning UNEJ yang mencangkup jadwal mata kuliah dan materi perkuliahan mahasiswa
4. dst

# Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan tangkapan layar beserta keterangan design perangkat lunak yang dikembangkan.

# Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan dokumentasi-dokumentasi dan penjelasan tentang tata cara penggunaan fitur-fitur perangkat lunak yang dikembangkan. Berikut contohnya pada aplikasi sister:

1. Mahasiswa melakukan login dengan mamasukkan nim dan password
2. Pengguna disajikan fitur yaitu hasil studi, mmp, milestone, transkrip, kehadiran, cek kouta event dan more.
3. Ketika pengguna memilih fitur hasi studi maka akan menyajikan hasil nilai dari mata kuliah yang sedang ditempuh.
4. dst

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber atau rujukan yang digunakan dalam proposal (\*Untuk penulisan Daftar Pustaka dan lainnya dapat dilihat di Pedoman Penulisan UNEJ)

**Lampiran-lampiran**

Berisi dokumen tambahan yang perlu ditambahkan, dapat berupa foto, gambar, dan lain sebagainya.