**Proposal Final Project .NET Kelas (C, E)**

**Semester Genap 2013/2014**

**Jurusan Teknik Informatika – Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Dosen: Abdul Munif**

**“Judul Aplikasi”**

# Nama anggota kelompok

1. Rizaldi Tri Yanuar (5111100069)
2. Friska Ayu Listya I. (5111100142)
3. Martini Dwi Endah Susanti (5111100189)
4. Wati Marpaung (5111100200)

# Latar Belakang

Teknologi adalah suatu hal yang sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia jaman sekarang, terutama teknologi *mobile*. Perkembangan teknologi *mobile* juga semakin pesat dan berbanding lurus dengan kebutuhan manusia yang semakin banyak. Penggunaan teknologi seperti *gadget* juga semakin mudah sehingga bisa digunakan oleh semua orang dari segala jenis usia, mulai dari orang tua, anak muda, hingga anak-anak. Menurut hasil *survey*, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet melalui *gadget* tersebut.

Dari survey lain, menunjukkan bahwa 79,5% responden yang berupa anak-anak dan remaja berusia 10-16 tahun menggunakan internet untuk mengakses media sosial, mencari informasi, dan sebagainya. Jika anak-anak terlalu banyak mengakses media sosial, maka bisa menjadi kecanduan dan melupakan kewajibannya sebagai siswa untuk belajar.

Untuk itu, kami mencoba membuat sebuah solusi yaitu dengan membuat sebuah *game* interaktif bernama **[apa namanya?]** yang berbasis **[windows phone apa desktop?]**. **[tolong lanjutin yak saya bingung]**

# Rumusan masalah

# Batasan masalah

* Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa C# dengan *framework* .NET dan menggunakan Microsoft Visual Studio 2012.
* Aplikasi ini dibuat untuk *platform*...
* **[data uji yang dipakai, ]**
* **[fitur-fitur yang tidak akan dibuat dalam final project .NET ini, tetapi mungkin saja dibuat/dikembangkan di kemudian hari.]**

# Tujuan pembuatan aplikasi

*Sebutkan beberapa tujuan pembuatan aplikasi. Hubungkan tujuan pembuatan aplikasi dengan latar belakang dan rumusan masalah.*

# Alamat repository kode

*Tuliskan tautan/link repository kode kalian. Repository yang boleh dipakai adalah GitHub, BitBucket, atau Google Code. Pembuatan repository ini sifatnya* ***WAJIB****.*

# Deskripsi aplikasi

Deskripsi aplikasi yang diberikan harus mencakup:

* Penjelasan singkat aplikasi (dalam 3-5 paragraf).
* Platform aplikasi: web, mobile apps, atau desktop.
* Library/pustaka yang dipakai, contoh: .NET Framework, Unity, LINQ, NHibernate, dll.
* Fitur-fitur utama aplikasi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1. | … | … |
| 2. | … | … |

# Jadwal Pengerjaan

Sebutkan rencana jadwal pengerjaan final project ini. Tabel berikut ini menunjukkan contoh jadwal pengerjaan.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kegiatan** | **Waktu (minggu ke-)** | | | | | | | |
| **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** |
| 1. | Pembuatan proposal dan pendefinisian kebutuhan/fitur |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Pembuatan desain basis data dan antarmuka |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Implementasi basis data |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Implementasi antar muka |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Implementasi kode untuk fitur-fitur. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Testing aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | … |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Potensi untuk dilombakan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Lomba** | **Waktu Pelaksanaan** |
| 1. | (contoh: Imagine Cup 2015) | 2015 |
| 2. | (contoh: Gemastik 2014) | Agustus - Oktober 2014 |
| 3. | (contoh: MGDW) | … |
| 4. | (contoh: Nokia DVLUP) | … |
| … | … | … |

# Potensi pengembangan aplikasi

Sebutkan fitur-fitur yang bisa ditambahkan jika diberikan waktu pengerjaan aplikasi lebih panjang (misalkan 1 tahun).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Fitur** | **Keterangan** |
| 1. | Social sign in (contoh) | Pengguna dapat melakukan sign in dengan Facebook, Twitter, atau Google Account. |
| 2. | Offline access (contoh) | Aplikasi dapat digunakan meskipun tidak ada koneksi internet, karena data disimpan di local storage juga dalam bentuk SQLite DB. |
| 3. | … | … |