

# Implementasi *Software Center* Menggunakan Metode Pengembangan SDLC Berbasis HTML5

Estu Fardani

09650004

# Latar Belakang

- Semua Sistem Operasi Memiliki Software Center

# Latar Belakang

- Semua Sistem Operasi Memiliki Software Center
- BlankOn Belum Memiliki Software Center

# Latar Belakang

- Semua Sistem Operasi Memiliki Software Center
- BlankOn Belum Memiliki Software Center
- Memasang aplikasi di BlankOn masih menggunakan konsole, dan synaptic

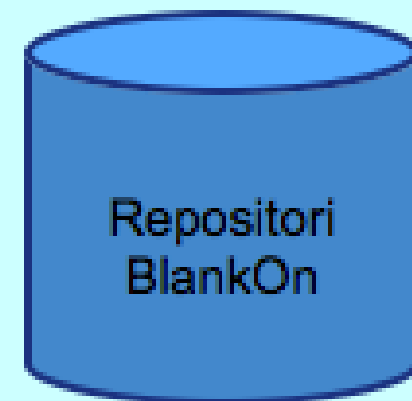
# Latar Belakang

- Semua Sistem Operasi Memiliki Software Center
- BlankOn Belum Memiliki Software Center
- Memasang aplikasi di BlankOn masih menggunakan konsole, dan synaptic
- Memasang Ubuntu Software Center di BlankOn Linux tidak praktis

Linux BlankOn

Konsole (terminal)

Pengguna memasang aplikasi  
secara manual menggunakan konsole



Repositori  
BlankOn

# Rumusan Masalah

1. Bagaimana melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn?

# Rumusan Masalah

1. Bagaimana melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn?
2. Bagaimana membangun Software Center menggunakan metode SDLC berbasis HTML5?



# Rumusan Masalah

1. Bagaimana melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn?
2. Bagaimana membangun Software Center menggunakan metode SDLC berbasis HTML5?
3. Bagaimana mengimplementasikan Software Center di Linux BlankOn?

Linux BlankOn

Software Center

HTML5

Konsole (terminal)

Pengguna memasang aplikasi  
secara manual menggunakan konsole

Repositori  
BlankOn



# Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn

# Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn
2. Menggunakan SDLC dan HTML5 untuk membangun Software Center pada Linux BlankOn.

# Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn
2. Menggunakan SDLC dan HTML5 untuk membangun Software Center pada Linux BlankOn.
3. Melakukan implementasi Software Center di Linux BlankOn dibangun menggunakan HTML5.

# Manfaat Penelitian

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan pengguna lebih mudah dalam mengelola aplikasi di Linux BlankOn, lebih mudah memasang dan menghapus aplikasi yang ada.

# Batasan Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan Sistem Operasi Linux BlankOn
2. Penelitian ini terbatas aplikasi berbasis desktop
3. Penelitian ini terbatas pembuatan aplikasi saja, tidak termasuk pada perbaikan konten dari pengembang aplikasi.
4. Penelitian ini hanya menggunakan teknologi HTML5.
5. Hasil software center hanya menampung aplikasi yang tidak berbayar.

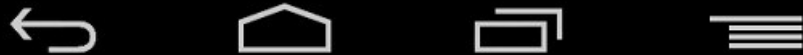
Android Market is upgrading to Google play

[Learn More >](#)

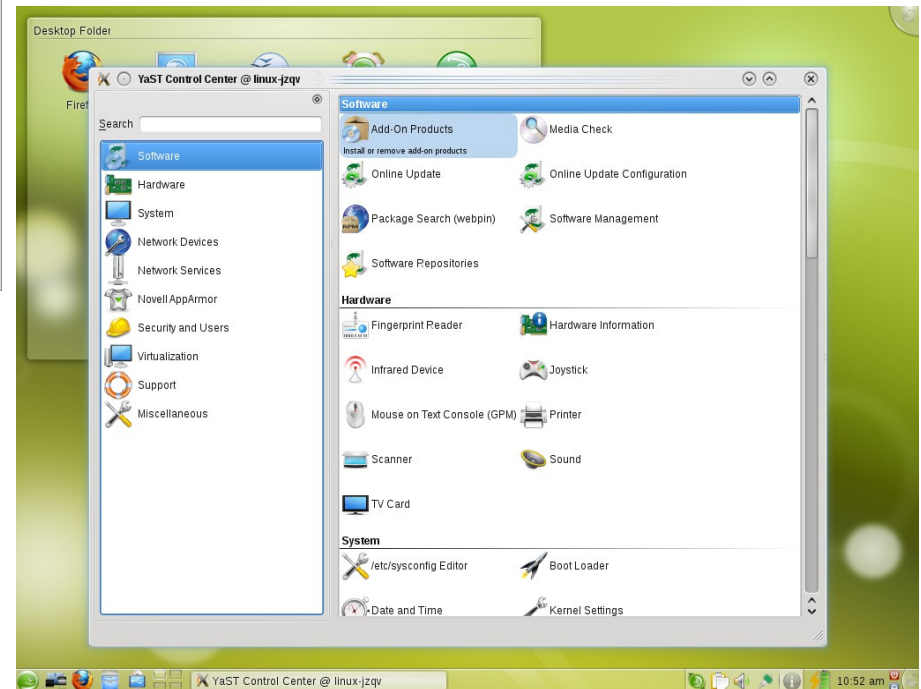
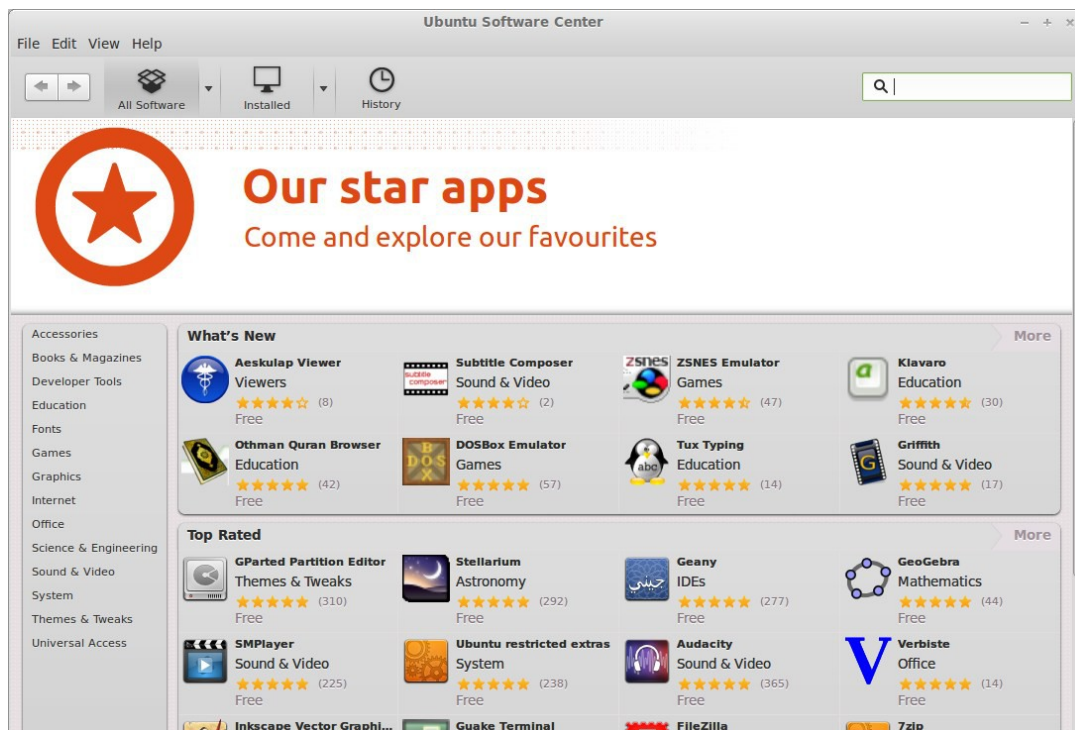


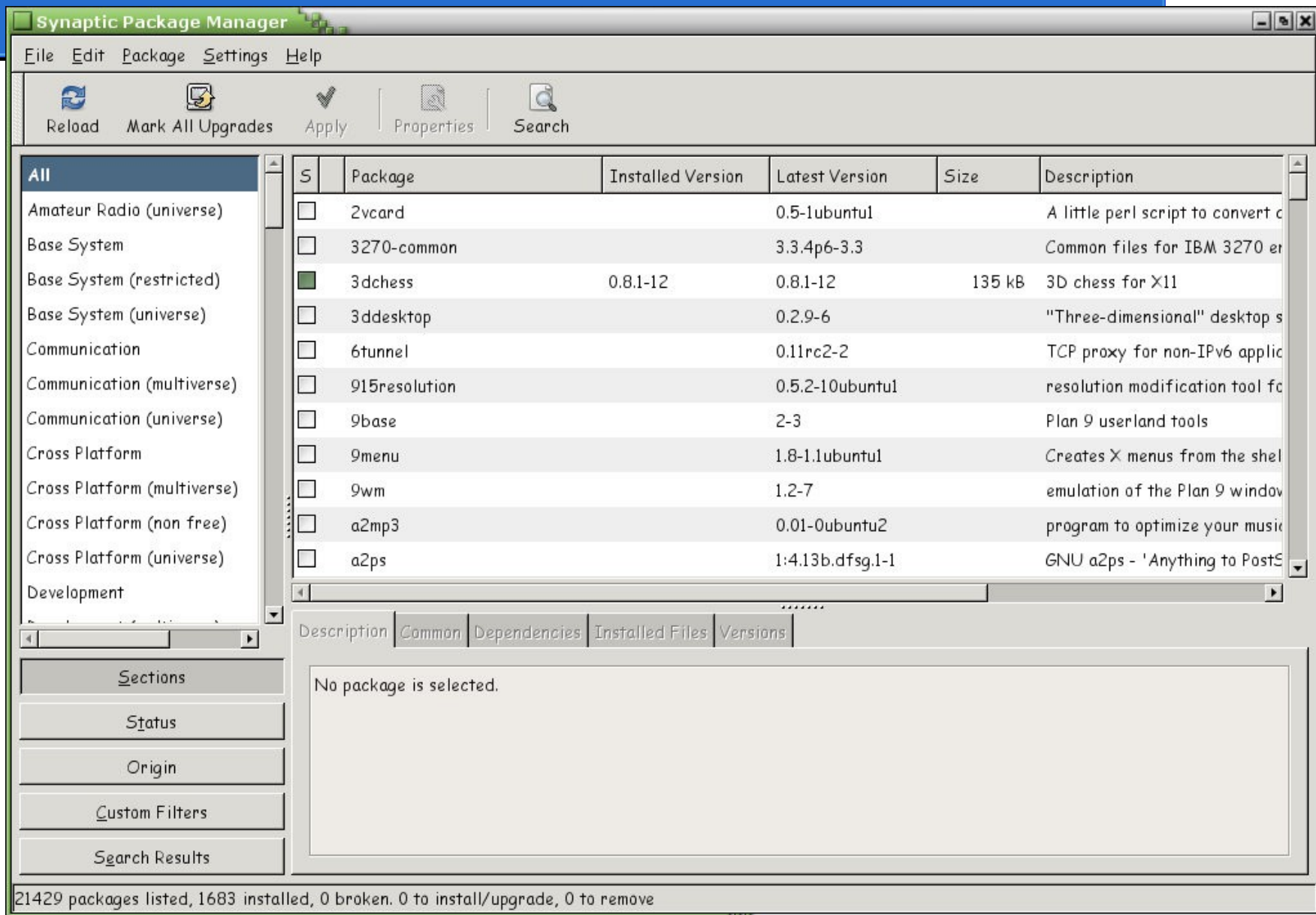
Play Store

Continue



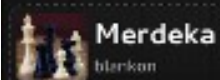






## Applications

- Accessories →
- Games →
- Graphics →
- Internet →
- Islamic Software →
- Office →
- Programming →
- Sound & Video →
- Science →
- System Tools →
- Preferences →
- Administration →
- Locations →
- Settings
- Lock Screen
- Log Out
- Shut Down



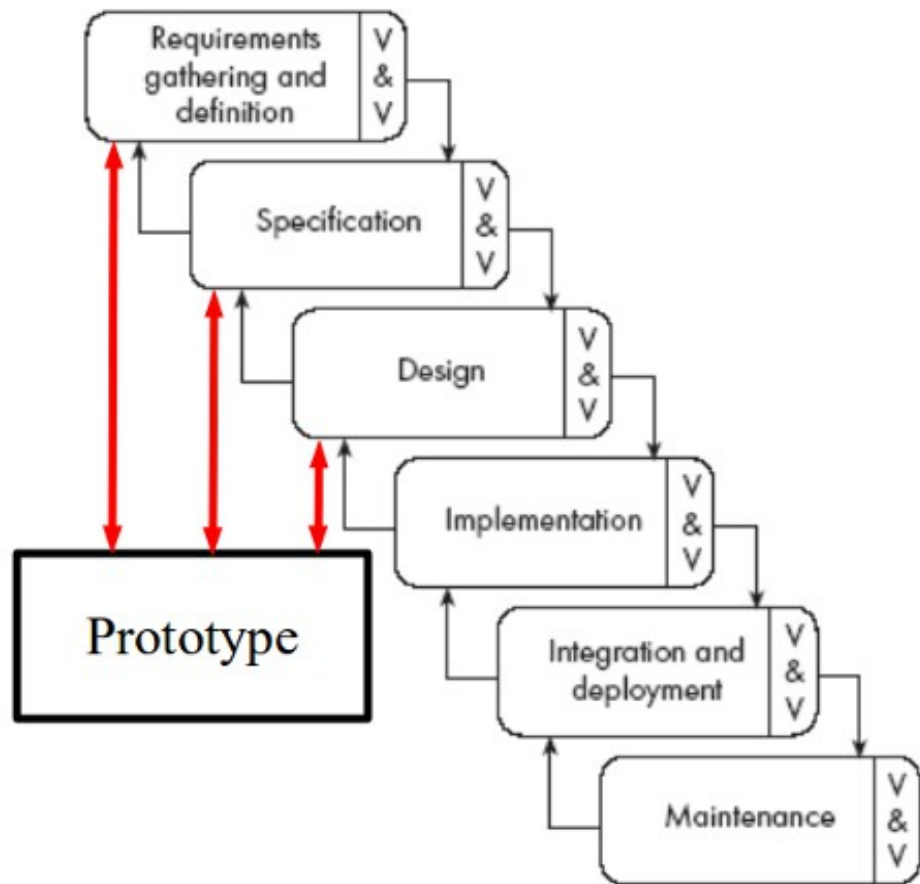
Wed, 22 Aug 2012 12:16

# 67

DIRGAHAYU KEMERDEKAAN  
REPUBLIK INDONESIA

# Tahapan Metode Penelitian

SDLC



# Tahap Penyelesaian

1. Mereview aplikasi sejenis, kelebihan kekurangan, cara kerja, dan bagaimana dibangun.
2. Pembuatan mockup(rancang desain rupa) aplikasi sebagai modal awal bentuk aplikasi.
3. Penerjemahan desain awal ke kode HMTL5.
4. Penyelesaian proses bisnis apa yang terjadi dibalik aplikasi
5. Uji kelayakan fungsi aplikasi di Linux BlankOn

# Jadwal Penelitian

[illegible]

# Daftar Pustaka

- Novento, Wandi. 2011. *Aplikasi Online Board Game "Knowledge Explorer" berbasis HTML5*. Skripsi. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Ilham R., Tafif. 2012. *Analisis dan Perancangan Aplikasi Desktop untuk Pengolahan Data Siswa pada Manajemen Prakerin SMK Yosonegoro Magetan*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM
- Britton, Carol (2001). *Object-Oriented Systems Development*. McGraw-Hill. hlm. 27-34, 268. ISBN 0-07-709544-8.
- Lee, Christopher. (2011). *Referensi Ringkas HTML5*. Jakarta: Elek Media Pramono, Bambang & Aji Kisworo Mukti, (2012). *Pengembangan Aplikasi Cloud Computing Menggunakan Node.js*. Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Saputra, Agus. (2012). *Web Tips PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom
- Paul Thomas, Matthew. (2013, 15 Februari), *Software Center*, <https://wiki.ubuntu.com/SoftwareCenter>, diakses 1 Maret 2013