



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Prodi Teknik Informatika FST

No :

Proposal Penelitian Skripsi

Nama : Estu Fardani
Contact Hp : 085643214898

Nim : 09650004

A. Judul /Topik

Implementasi Software Center Menggunakan Metode Pengembangan SDLC Berbasis HTML5
--

B. Masalah

1. Latar Belakang

Linux BlankOn adalah distribusi Linux turunan Debian yang dikembangkan oleh Yayasan Penggerak Linux Indonesia (YPLI) dan Tim Pengembang BlankOn. Distribusi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna komputer umum di Indonesia. Linux BlankOn sudah dipakai luas dengan pangsa utama mahasiswa, pelajar, guru, umum, hingga kalangan bisnis sekalipun. Linux BlankOn didesain dengan tetap mengedepankan budaya Indonesia, mulai dari penggunaan bahasa Indonesia, pengenalan aksara, hingga penggunaan bahasa daerah. Linux BlankOn juga mampu berjalan di komputer spesifikasi rendah yang masih banyak beredar di masyarakat Indonesia. Menurut data Distrowatch (11/2/2013) Linux BlankOn menempati posisi 84 sebagai distribusi Linux yang banyak dipakai di seluruh dunia dan merupakan satu-satunya distro di Asia Tenggara yang tercatat di DistroWatch.

SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem maupun aplikasi. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana(planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

HTML5 adalah bahasa untuk penataan dan penyajian konten World Wide Web. HTML5 merupakan revisi kelima dari standar HTML yang dibuat pada tahun 1990. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, kemudahan desain, perbaikan tampilan, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin. Kelebihan lain dari HTML5 adalah tidak tergantung dengan platform yang digunakan.

Software Center adalah aplikasi untuk mempermudah pemasangan software. Aplikasi ini sudah mulai digunakan pada Linux OpenSUSE, Ubuntu, Mac OSX, android, Iphone, hingga Blackberry. Akan tetapi aplikasi ini belum ada di Linux BlankOn. Pemasangan aplikasi di Linux BlankOn saat ini bisa dilakukan dengan beberapa cara. Cara pertama dengan bantuan konsol (terminal), kekurangannya adalah hanya bisa dilakukan jika mengetahui nama paket aplikasi yang ingin dipasang. Cara kedua dengan menggunakan Manajer Paket Synaptic sebuah manajemen paket-paket aplikasi. Meski

sudah menggunakan GUI namun tetap hanya bisa dilakukan jika mengetahui nama paket aplikasi yang ingin dipasang. Sehingga mempersulit user biasa untuk memasang aplikasi.

Aplikasi sejenis yang telah ada adalah Ubuntu Software Center dari distribusi Ubuntu. Aplikasi ini berlisensi Open Source sehingga memungkinkan diterapkan pada Linux BlankOn. Namun karena aplikasi ini sudah menjadi merek dagang Ubuntu, dibutuhkan proses ubah suai merek Ubuntu diganti dengan BlankOn. Proses ini membutuhkan waktu dan tidak menjamin akan berjalan baik. Sehingga muncul pemikiran bagaimana jika membuatnya saja dari awal.

2. 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?

3. Tujuan Penelitian

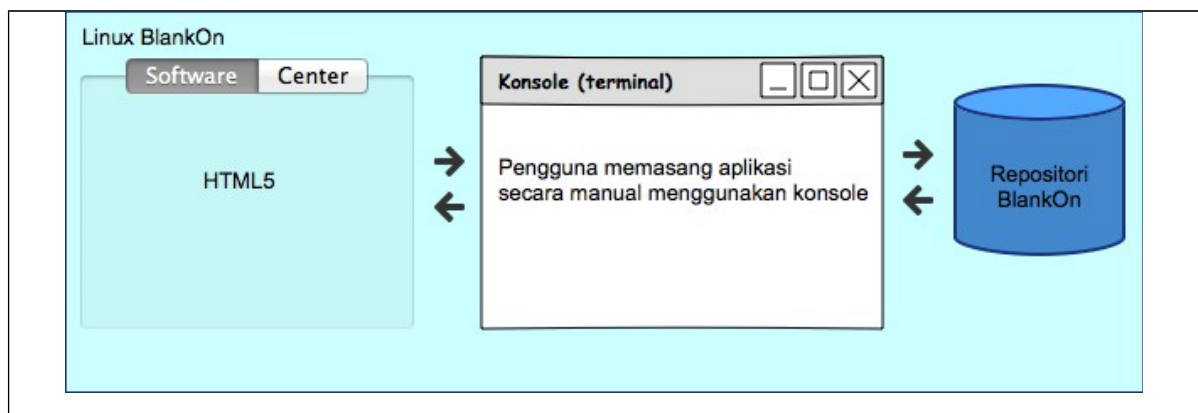
1. Melakukan analisis dan merancang Software Center di Linux BlankOn
2. Menggunakan SDLC dan HTML5 untuk membangun Software Center pada Linux BlankOn.
3. Melakukan implementasi Software Center di Linux BlankOn dibangun menggunakan HTML5.

4. 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.

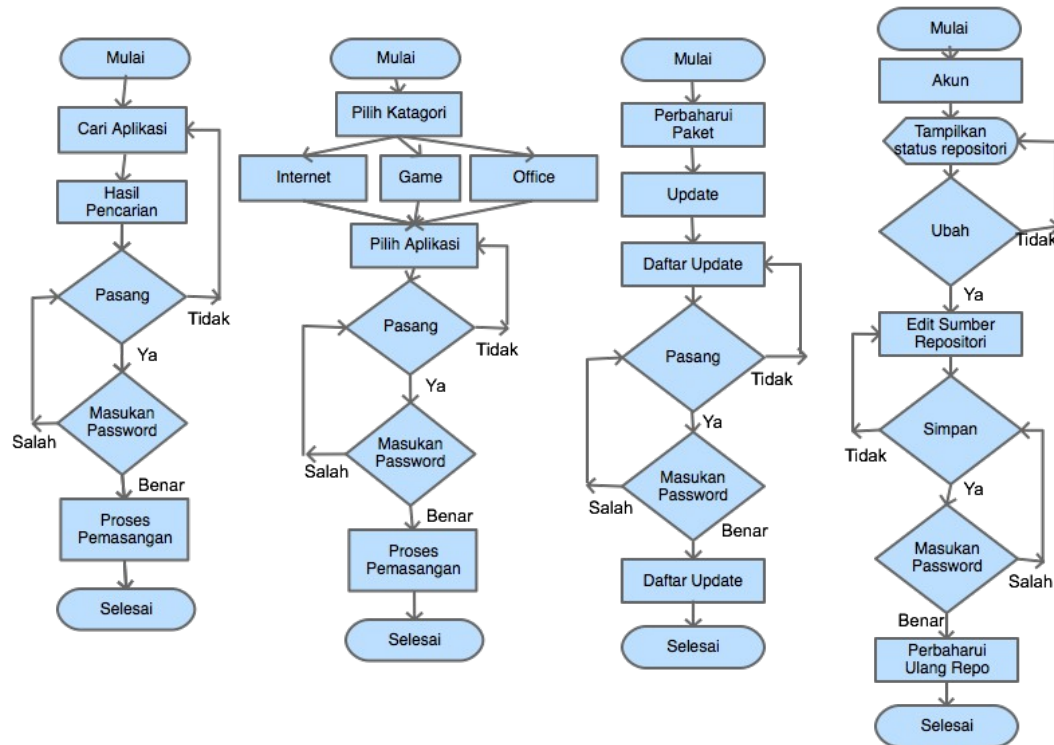
C. Penyelesaian Masalah

1. Usulan



Berdasarkan latar belakang, rumusan tujuan dan batasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka saya usulkan penyelesaian masalah dengan membuat Software Center HTML5. Penggunaan metode SDLC karena lebih mudah dalam melakukan kontrol tiap tahap pengembangan.

2. Langkah Penyelesaian



Adapun jalannya penelitian ini dibagi menjadi tahapan-tahapan sebagai berikut:

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

3. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan				
		Februari 2013	Maret 2013	April 2013	Mei 2013	Juni 2013
1	Penulisan Proposal					

2	Pengajuan Proposal					
3	Seminar Proposal					
4	Penelitian					
5	Penulisan Laporan Skripsi					
6	Pengumpulan Laporan Skripsi					
7	Revisi Laporan Skripsi					
8	Seminar Hasil Skripsi					

D. Tinjauan Pustaka Utama

Novento, Wandu. 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

E. Usulan Dosen Pembimbing

Imam Riadi M.Kom

Yogyakarta, 18 Februari 2013

(Estu Fardani)

1. **Hasil Evaluasi :** Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)
Dengan dosen Pembimbing :

(Pembimbing I)

2. **Catatan :**
Alasan penolakan skripsi

- a. Proyek TA terlalu mudah.
- b. Pernah ada topik sejenis.
- c. Metode utama telah banyak dipakai dalam topik lainnya.
- d. Metode yang dipakai tidak jelas.
- e. Masalah terlalu sempit.
- f. Referensi tidak relevan dengan topik.
- g.

Yogyakarta ,
Pimpinan Rapat dosen Teknik Informatika

- Coret yang tidak perlu