

PROPOSAL SKRIPSI

<JUDUL>



**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Nama : <nama lengkap>

NIM : <nim>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA
TAHUN <tahun>**

<JUDUL>

Disusun Oleh:

Nama : <nama lengkap>

NIM : <nim>

Proposal skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Yogyakarta, <tgl-bulan-tahun>
Menyetujui Pembimbing,

<pembimbing>
NIDN

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	1
C. Tujuan Penelitian.....	1
D. Manfaat Penelitian.....	2
E. Tinjauan Pustaka.....	2
1. <i>A Web-based Undergraduate Project Management System</i>	3
2. <i>Thesis Management Supporting System based on J2EE Platform</i>	3
3. Prototipe Sistem Manajemen Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Teknologi <i>Java Server Faces (JSF)</i>	3
F. Landasan Teori.....	4
1. Teori Pertama.....	5
2. Teori Kedua.....	5
3. Teori Ketiga.....	5
4. Teori ke-n.....	5
G. Metodologi.....	6
1. Bahan Penelitian.....	6
2. Alat Penelitian.....	6
3. Jalan Penelitian.....	7
4. Jadwal Penelitian.....	8
Daftar Pustaka.....	9
Lampiran	vii

DAFTAR TABEL

Tabel E. 1 Tinjauan Pustaka	3
Tabel G. 1 Jadwal Penelitian	8

DAFTAR GAMBAR

Gambar G. 1 Siklus Hidup Metode Pengembangan eXtreme Programming (Ambler, 2002).....	8
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Biodata Peneliti:.....	vii
--------------------------------------	-----

A. Latar Belakang.

Latar belakang memuat keterangan-keterangan yang menyebabkan munculnya masalah. Perlu juga dikemukakan pentingnya masalah tersebut.

B. Perumusan Masalah.

Rumusan masalah adalah ungkapan atau kalimat-kalimat yang menegaskan apa yang menjadi masalah dalam menyelesaikan penelitian. Penulisan diawali dengan kalimat pengantar dan masalah dituliskan dalam pointer. Contoh:

Rumusan masalah yang dapat didefinisikan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Masalah pertama.....
2. Masalah kedua.....
3. Masalah ketiga.....
4. Masalah selanjutnya.....

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian berisikan hal yang dikerjakan dalam penelitian. Dituliskan dalam bentuk paragraf. Contoh pada skripsi yang bertema rancang bangun aplikasi:

Penelitian ini bertujuan untuk membangun/merancang prototipe aplikasi
.....
.....
.....

Contoh pada skripsi yang bertema implementasi algoritma/metode:

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan algoritma/metode
.....
.....

Contoh pada skripsi yang bertema identifikasi:

Penelitian ini bertujuan untuk identifikasi

D. Manfaat Penelitian.

Bagian ini memuat uraian mengenai manfaat penelitian. Manfaat dapat dibagi lagi menjadi manfaat untuk peneliti, dunia akademik, dan lain-lain. Penulisan diawali dengan kalimat pengantar dan masalah dituliskan dalam pointer. Contoh:

Manfaat penelitian ini secara umum adalah Adapun manfaat penelitian secara khusus diantaranya adalah sebagai berikut. 1. Manfaat pertama..... 2. Manfaat kedua..... 3. Manfaat ketiga..... 4. Manfaat selanjutnya.....
--

E. Tinjauan Pustaka.

Bagian ini memuat teori-teori yang digunakan pada penelitian, bersumber dari penelitian sebelumnya yang sejenis berupa artikel pada jurnal yang ber-ISSN. Bagian ini dapat dituliskan sebagai sub bab tambahan. Tinjauan pustaka memperlihatkan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Hal yang perlu diperhatikan pada bagian ini adalah penulisan kutipan dan acuan pada daftar pustaka. Contoh:

1. A Web-based Undergraduate Project Management System.

Penelitian yang dilakukan oleh Li Li et al, (2007),

2. Thesis Management Supporting System based on J2EE Platform.

Gutkowski et al, (2007), dalam penelitiannya

3. Prototipe Sistem Manajemen Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Teknologi Java Server Faces (JSF).

Marthasari, 2009, mengembangkan

Penelitian ini fokus terhadap

Perbedaan mendasar antara penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini tertera secara garis besar pada tabel E.1 berikut ini.

Tabel E. 1 Tinjauan Pustaka

No.	Judul	Fokus Penelitian	Peneliti
1	<i>A Web-based Undergraduate Project Management System</i>	Li Li et al, (2007)
2	<i>Thesis Management Supporting System based on J2EE Platform</i>	Gutkowski et al, (2007)

3	Prototipe Sistem Manajemen Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Teknologi <i>Java Server Faces (JSF)</i>	Marthasari, 2009
4	<judul skripsi>	<nama mhs, tahun>

F. Landasan Teori.

Bagian ini memuat teori-teori yang digunakan pada penelitian, bersumber dari buku (baik versi cetak maupun *e-book*) yang ber-ISBN atau ISSN. Hal yang perlu diperhatikan pada bagian ini adalah penulisan kutipan dan acuan pada daftar pustaka (penulisan acuan sama dengan penulisan acuan tinjauan pustaka, hanya peletaknya di belakang). Contoh:

1. Teori Pertama.

Penjelasan teori pertama
.....
.....
.....(nama belakang pengarang pertama, tahun)

2. Teori Kedua.

Penjelasan teori kedua
.....
.....
.....(nama belakang pengarang kedua, tahun)

3. Teori Ketiga.

Penjelasan teori ketiga
.....
.....
.....(nama belakang pengarang ketiga, tahun)

4. Teori ke-n.

Penjelasan teori ke-n
.....
.....
.....(nama belakang pengarang ke-n, tahun)

G. Metodologi.

Bagian ini memuat uraian tentang langkah-langkah penyelesaian masalah selama melaksanakan skripsi. Langkah-langkah tersebut harus disesuaikan dengan judul skripsi. Bagian-bagian dari metodologi dapat dituliskan sebagai sub bab tersendiri. Contoh:

1. Bahan Penelitian.

Berisi bahan-bahan yang digunakan untuk melakukan penelitian. Secara kongkrit bahan penelitian berupa entitas yang menjadi obyek yang diolah dan/atau diberi perlakuan-perlakuan tertentu. Pengolahan atau pemberian perlakuan tersebut menghasilkan fenomena-fenomena yang dapat diamati, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan kajian dalam penelitian (misalnya berupa data hasil pengamatan). Sama seperti bidang-bidang lain, penelitian dalam bidang teknologi informasi juga memerlukan bahan. Banyak penelitian, terutama dalam bidang perangkat lunak, yang bekerja dengan informasi sebagai obyek. Informasi dapat menjadi bahan penelitian, hanya saja ia bersifat abstrak. Sebagai contoh, dalam penelitian (pengembangan) sistem informasi, bahan penelitiannya adalah proses-proses bisnis yang berlaku (misalnya, prosedur pembayaran gaji) dan data tentang domain sistem informasi (misalnya, data arus kas). Sebagai pegangan, dalam penelitian yang melibatkan populasi atau sampel penelitian, populasi atau sampel tergolong sebagai bahan penelitian.

2. Alat Penelitian.

Alat mencantumkan peranti-peranti yang dipakai untuk melakukan pengolahan atau pemberian perlakuan terhadap bahan penelitian. Pada penelitian keinformatikaan yang menggunakan sistem komputer sebagai alat, pengertian “alat” agak kabur karena banyak jenis komputer yang dapat digunakan sebagai alat.

Dengan demikian yang perlu disebutkan adalah spesifikasi yang benar-benar terkait dengan fungsinya sebagai alat pengolah materi penelitian (informasi). Sebagai contoh, penyebutan “monitor” sebagai sebuah alat menjadi tidak relevan, kecuali bila monitor tersebut menjadi piranti kunci dalam penelitian (misalnya dalam penelitian dalam bidang pengolahan citra yang memerlukan resolusi tinggi). Dengan argumen yang sama, maka penelitian yang bersifat pengembangan biasanya melibatkan beberapa alat sekaligus: perangkat keras, perangkat lunak (misalnya, paket DBMS dan paket pemrograman terintegrasi), dan jaringan komputer.

Banyak penulis yang menyebutkan alat penelitiannya sebagai berikut:

- Komputer Pentium IV 2,6 GHz
- RAM 512 MB
- Hard-disk 60 GB
- Monitor 15 inci

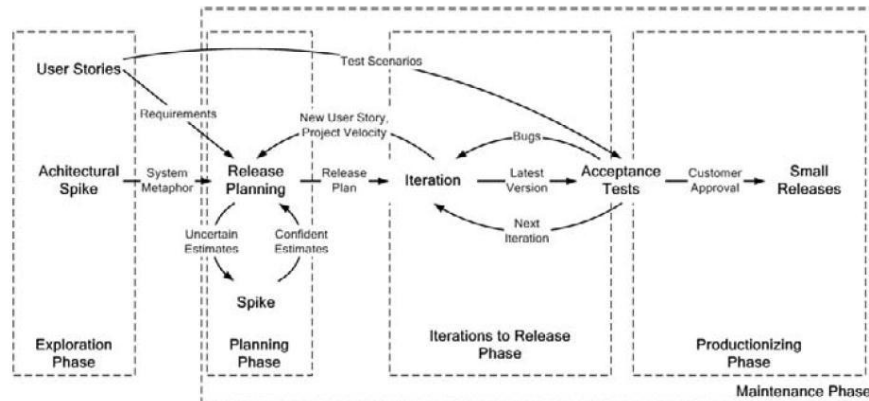
Persoalan dengan spesifikasi di atas adalah spesifikasi tersebut tidak secara tajam menunjukkan fungsinya sebagai alat penelitian. Pembaca dapat bertanya, misalnya, “bisakah penelitian ini dikerjakan dengan komputer dengan memori 256 MB atau hard-disk 20 GB atau monitor 14 inci ?” Akan lebih baik bila spesifikasi di atas diubah menjadi sebagai berikut: “**Komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan perangkat lunak X di atas sistem operasi Y.**”

Istilah “cukup” di atas dapat dijabarkan lebih lanjut dengan menyebutkan persyaratan perangkat keras minimum yang biasanya menyertai produk perangkat lunak atau sistem operasi. Dengan kata lain, komputer apapun yang digunakan, selama memenuhi persyaratan yang diberikan, dapat digunakan sebagai alat penelitian.

3. Jalan Penelitian.

Bagian ini menjelaskan tahap-tahap dalam metodologi penelitian yang digunakan. Contoh:

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah menggunakan metode *eXtreme Programming* (XP) yang termasuk dalam model *Agile*. Secara garis besar tahap-tahap dalam metode *eXtreme Programming* (Ambler, 2002) dapat dilihat pada gambar G.1 berikut ini.



Gambar G. 1 Siklus Hidup Metode Pengembangan eXtreme Programming (Ambler, 2002)

4. Jadwal Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester tahun ajaran/..... dengan estimasi waktu seperti tertera pada tabel G. 1 berikut ini.

Tabel G. 1 Jadwal Penelitian

No.	Deskripsi Kegiatan	Tahun ajaran												
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Kegiatan 1													
2	Kegiatan 2													
3	Kegiatan ke-n													

Daftar Pustaka

Ambler, Scott. 2002. *Agile Modeling: Effective Practices for eXtreme Programming and the Unified Process*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Gutkowski, Michal; Wojciechowski, Jaroslaw; Sakowicz, Bartosz; Napieralski, Andrzej. 2007. *Thesis Management Supporting System based on J2EE Platform*. IEEE Symposium (Editors). Proceedings of International Conference on The Experience of Designing and Applications of CAD Systems in Microelectronics. Ukraine: Polyana.

Li Li; Ping Li; Qing Liu; Jian Zhang; Zhongmin Wang; Jungang Han. 2007. *WebUPMS: A Web-based Undergraduate Project Management System*. IEEE Symposium (Editors). Proceeding of Information Technologies and Applications in Education. China: Kunming University.

Marthasari, Gita Indah. 2009. *Prototipe Sistem Manajemen Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Teknologi Java Server Faces (JSF)*. Lembaga Penelitian Univesitas Muhamadiyah Malang.

Pengarang pertama. Tahun. *Teori Pertama*. Kota Penerbit. Penerbit.

Pengarang kedua. Tahun. *Teori Kedua*. Kota Penerbit. Penerbit.

Pengarang ketiga. Tahun. *Teori Ketiga*. Kota Penerbit. Penerbit.

Pengarang ke-n. Tahun. *Teori Ke-n*. Kota Penerbit. Penerbit.

Lampiran

Lampiran A. 1 Biodata Peneliti:

Nama Lengkap : _____
NIM : _____
Alamat Asal : _____

Alamat di Yogyakarta : _____

No. HP. : _____
e-Mail : _____
Website : _____