# Judul Dalam Bahasa Indonesia, Maksimal 15 Kata Menggunakan Huruf Times New Roman 14 Tebal dan Rata Tengah

*(Rata tengah, Times New Roman 14, Maksimum 15 Kata)*

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan

Guna Meraih Gelar Sarjana Komputer

Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta



Nama Lengkap

(Nomor Induk Mahasiswa)

## Bidang Minat

(Jaringan/RPL/Game Cerdas)

# PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA 2021

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi Dalam Bahasa Indonesia Singkat dan Spesifik, Tetapi Cukup Jelas Memberi Gambaran Mengenai Keseluruhan Isi Skripsi**

**SKRIPSI**

## Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

**Teknologi Informasi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta**

Menyetujui,

Yogyakarta, *Tanggal Bulan Tahun*

|  |  |
| --- | --- |
| Dosen Pembimbing 1  **Pembimbing I, Gelar NIP: ...** | Dosen Pembimbing 2  **Pembimbing II, Gelar NIP: ...** |

# LEMBAR PENGESAHAN

**Judul Skripsi dalam Bahasa Indonesia Singkat dan Spesifik, Tetapi Cukup Jelas Memberi Gambaran Mengenai Keseluruhan Isi Skripsi**

**SKRIPSI**

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1 Teknologi Informasi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Disusun Oleh :

# Nama Lengkap Mahasiswa NIM. ...

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji pada tanggal XX Bulan Tahun

Penguji I

## Penguji I, Gelar NIP: ...

Menyetujui,

Mengetahui,

Penguji II

## Penguji II, Gelar NIP: ...

Ketua Program Studi Teknologi Informasi

## Nama , Gelar NIP…….

# LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

## NAMA : NAMA LENGKAP MAHASISWA

## NIM : ...

## FAK./JUR. :

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“...<DITULIS DENGAN HURUF BESAR DAN TEBAL>...”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Yogyakarta, ………  Yang Membuat Pernyataan  Materai  **Nama Mahasiswa** |

# ABSTRAK

Perencanaan yang baik terhadap pengembangan suatu proyek perangkat lunak perlu dilakukan agar tidak terjadi kekacauan dalam proyek karena perencanaan merupakan aktivitas yang sangat penting. (maksimal 200 kata)

**Kata Kunci:** Manajemen Proyek, Scrum, CoCoMo, Biaya, Waktu *(maksimal 5 kata kunci)*

# *ABSTRACT*

*Good planning for the development of a software project required to avoid chaos in the project, because planning is very important activity. (max 200 words count)*

***Keywords:*** *Project Management, Scrum, CoCoMo, Cost, Time*

# LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

* 1. Allah SWT
  2. Bapak/Ibu … selaku Rektor Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta
  3. Bapak/Ibu … selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta.
  4. Bapak/Ibu … Ketua Program Studi Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta.
  5. Bapak/Ibu … dan Bapak/Ibu … selaku pembimbing skripsi.
  6. Bapak/Ibu … dan Bapak/Ibu … selaku penguji skripsi.
  7. Kedua orang tua..............
  8. Rekan...........................
  9. Sahabat.............
  10. ……………………….

Yogyakarta, *Tanggal Bulan Tahun*

Penulis

# KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

:

# ”JUDUL SKRIPSI DITULIS DENGAN HURUF BESAR DAN TEBAL”

# Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi …………………………

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun

Penulis

**DAFTAR ISI** *(Contoh)*

## HALAMAN JUDUL

[LEMBAR PERSETUJUAN ii](#_TOC_250014)

[LEMBAR PENGESAHAN iii](#_TOC_250013)

[LEMBAR PERNYATAAN iv](#_TOC_250012)

[ABSTRAK v](#_TOC_250011)

[ABSTRACT vi](#_TOC_250010)

[LEMBAR PERSEMBAHAN vii](#_TOC_250009)

[KATA PENGANTAR viii](#_TOC_250008)

DAFTAR ISI vi

[DAFTAR GAMBAR viii](#_TOC_250007)

[DAFTAR TABEL xi](#_TOC_250006)

[DAFTAR PUSTAKA xiii](#_TOC_250005)

ABSTRAK 1

ABSTRACT 2

BAB I PENDAHULUAN 3

* 1. [Latar Belakang 3](#_TOC_250004)
  2. [Rumusan Masalah 6](#_TOC_250003)
  3. [Tujuan Penelitian 7](#_TOC_250002)
  4. [Batasan Masalah 7](#_TOC_250001)
  5. Sistematika Penulisan 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

* 1. Manajemen Proyek Perangkat Lunak 11
  2. Sistem Informasi 11
  3. Metode Scrum 13
  4. Algoritma CoCoMo I 14
     1. Function Point 14
     2. Constructive Cost Model (CoCoMo) 17
  5. Codeigniter Framework 21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 23

* 1. Identifikasi Masalah 25
  2. Analisa Sistem 25
     1. Analisa Kebutuhan 26
  3. Analisa Data 57
  4. Perancangan Sistem 57
     1. Perancangan Sequence Diagram 58
     2. Perancangan Class Diagram 66
     3. Perancangan Database 67
     4. Perancangan Antar Muka Pengguna (User Interface) 68
     5. Perancangan Pengujian 72

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 77

* 1. Implementasi Sistem 77
     1. Lingkungan Implementasi 77
     2. Implementasi Antarmuka 78
  2. Pengujian Sistem 94
     1. Pengujian Functionality 94
     2. Pengujian Scrum 96
     3. Pengujian CoCoMo 99

BAB V KESIMPULAN 101

5.1. Kesimpulan 101

[DAFTAR PUSTAKA 102](#_TOC_250000)

LAMPIRAN 102

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur metode Scrum 13

Gambar 2.2. Perhitungan *Function Point* 14

Gambar 2.3. Arti faktor pada *function point* 17

Gambar 2.4. *Model - View - Controller* 21

Gambar 2.5. *Application Flowchart Codeigniter Framework* 22

Gambar 3.1. Metodologi yang digunakan 23

Gambar 3.2. Perancangan alur sistem 24

Gambar 3.3. Use Case Diagram Admin 27

Gambar 3.4. *Use Case Diagram* Manajer Proyek 29

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel perkiraan informasi domain 15

Tabel 2.2. Tabel bobot oleh IFPUG 15

Tabel 2.3. Faktor kompleksitas 16

Tabel 2.4. Contoh tabel tarif proyek 17

Tabel 2.5. Besar ukuran setiap kegiatan 17

Tabel 2.6. Faktor yang mempengaruhi biaya 18

Tabel 2.7. Jenis proyek 18

Tabel 2.8. Ukuran proyek 19

**BAB I**

## PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Format penulisan mengikuti template penulisan proposal skripsi, font menggunakan Times New Roman ukuran 12, spasi 2, rata kanan kiri, judul di cetak tebal, *space after paragraf* hanya digunakan pada paragraf akhir sebelum sub bab baru / bab baru seperti yang dicontohkan pada paragraf ini. Isi pada latar belakang meliputi latar belakang penelitian, tinjauan pustaka penelitian sebelumnya, permasalahan pada studi kasus, penggunaan data, hipotesis, metode penelitian, hasil yang diharapkan, keterbaruan pada penelitian, pada latar belakang diperbolehkan menempatkan sedikit gambar atau tabel untuk menmperjelas penjelasan. Contoh penggunaan sitasi [1] untuk menyebutkan daftar pustaka yang pertama. Jika mensitasi lebih dari satu sumber dapat mencantumkan simbol koma, sbagai contoh “pada penelitian [1], [2], dan [3] metode yang digunakan ….”.

## Rumusan Masalah

Awal paragraf selalu dimulai dari jarak 1 cm dari kiri dengan huruf besar, jumlah paragraf menyesuaikan. Pada rumusan diperkenankan untuk menambahkan penjelasan berupa paragraf sebelum menyimpulkan rumusan masalah yang diselesaikan pada penelitian. Rumusan masalah disimpulkan beberapa poin seperti di bawah ini:

1. Rumusan masalah pertama.
2. Rumusan masalah kedua.
3. Rumusan masalah ketiga, dst.

Poin penjelasan menggunakan abjad (a., b., c., dst), pada rumusan tidak menggunakan multilevel list / multilevel numbering, hanya menggunakan satu level numbering saja. Poin penjelasan menggunakan abjad (a., b., c., dst), pada rumusan tidak menggunakan multilevel list / multilevel numbering, hanya menggunakan satu level numbering saja.

## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menjelaskan mengenai hasil yang dicapai jika penelitian telah dilakukan yang secara sederhana terkait dengan rumusan masalah. Pada tujuan penelitian dan batasan masalah juga diijinkan menggunakan *numbering* seperti yang dilakukan pada batasan masalah.

## Batasan Masalah

Batasan masalah berisi mengenai Batasan-batasan yang digunakan pada penelitian sehingga penelitian tetap fokus pada rumusan masalah yang telah dituliskan.

# BAB II

## TINJAUAN PUSTAKA

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai penjelasan terkait metodologi penelitian yang meliputi metode, algoritma, alur, bagan, contoh sederhana penyelesaian masalah, pengumpulan dan analisis data, pengolahan data, pengujian. Metodologi dapat dituliskan pada alur/bagan. Gambar harus dirujuk pada paragraf dengan menuliskan Gambar 1 atau sesuai Gambar yang dimaksud.

6

5

4

3

2

1

0

Category 1

Category 2

Category 3

Category 4

Series 1 Series 2 Series 3

**Gambar 1.** Contoh Penamaan Gambar

Pada gambar 1 dijelaskan mengenai contoh penggunaan gambar dengan format bold / cetak tebal pada kata “**Gambar 1**”. Sumber gambar dijelaskan pada paragraf penjelas dengan mencantumkan sumber Gambar. Kontribusi dapat dituliskan langsung pada gambar ataupun pada paragraf. Sub bab dituliskan dengan aturan penulisan seperti pada bab 1, dan bab 3.

## Sub Bab Pertama

Pada sub bab dijelaskan keterkaitan dengan metode yang digunakan, dapat disesuaikan dengan langkah seperti di gambar atau penjelasan sesuai dengan topik penelitian. Jika terdapat sub bab yang berada pada posisi bawah halaman dan tanpa penjelasan sama sekali maka harus di enter untuk pindah pada halaman selanjutnya.

## Tabel

Penulisan urut tabel dituliskan di bawah tabel yang dijelaskan, dengan format seperti penulisan keterangan gambar, dengan kata “**Tabel 1.**” dicetak tebal. Tabel yang dijelasakan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Contoh Tabel

|  |  |
| --- | --- |
| Nama *use case* | Login |
| Aktor yang terlibat | Programmer |
| Deskripsi singkat | Programmer akan *login* dengan memasukkan *username*  dan *password* di halaman login |
| *Trigger* | Programmer ingin masuk ke sistem |
| *Precondition* | Membuka aplikasi |
| *Action* | Controller/welcome.php |
| *Postcondition* | Programmer masuk ke sistem sebagai Programmer |

Tabel 1 ditunjukkan contoh penggunaan tabel yang harus dirujuk pada paragraf penjelas, menggunakan font 12, bold dan italic dapat digunakan dalam tabel menyesuaikan kebutuhan tabel.

## Gambar

Gambar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan di setiap sub bab.

# BAB IV

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**BAB V**

**KESIMPULAN**

Pada bab ini kesimpulan yang dimaksud adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

## DAFTAR PUSTAKA

1. Boehm, B. W. (1981). *Software engineering economics* (Vol. 197). Englewood Cliffs (NJ): Prentice-hall.
2. Budgen, D., & Brereton, P. (2006, May). Performing systematic literature reviews in software engineering. In *Proceedings of the 28th international conference on Software engineering* (pp. 1051-1052). ACM.
3. Mining, W. I. D. (2006). Data Mining: Concepts and Techniques. *Morgan Kaufinann*.
4. Peppard, J., & Ward, J. (2003). *Strategic planning for information systems*. John Wiley & Sons Incorporated.
5. Hwang, H., Jung, T., & Suh, E. (2004). An LTV model and customer segmentation based on customer value: a case study on the wireless telecommunication industry. *Expert systems with applications*, *26*(2), 181-188.
6. Nama, N., (Tahun). Judul Makalah. *Nama Jurnal*, volume (nomor), halaman.
7. Nama, N., (Tahun). *Judul Buku*. Penerbit.