

Proyek Perangkat Lunak

PERTEMUA 3

Dokumen Proposal Proyek Perangkat Lunak

1. Latar Belakang
2. Rumusan Masalah
3. Tujuan
4. Manfaat
5. Batasan Masalah
6. Metodologi
7. Studi Pustaka
8. Jadwal Kegiatan
9. Rancangan Sistem
10. Penutup

Latar Belakang

Menjelaskan alasan dan konteks mengapa proyek ini dibuat. Biasanya berisi:

- **Permasalahan yang ada di dunia nyata**
- **Kebutuhan pengguna atau organisasi**
- **Tren teknologi yang relevan**
- **Pentingnya solusi perangkat lunak yang diusulkan**

Rumusan Masalah

Merinci masalah utama yang ingin diselesaikan oleh proyek. Disajikan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang jelas, seperti:

- **Apa kendala yang dihadapi pengguna saat ini?**
- **Mengapa solusi yang ada belum memadai?**
- **Bagaimana Sistem dapat memberikan Solusi ?**

Tujuan

Menjabarkan apa yang ingin dicapai oleh proyek. Tujuan harus spesifik, terukur, dan relevan, misalnya:

- **Membangun aplikasi mobile untuk pemesanan makanan**
- **Meningkatkan efisiensi proses bisnis melalui sistem otomatis**

Manfaat

Menguraikan dampak positif dari proyek, baik untuk pengguna, organisasi, maupun masyarakat. Contoh:

- **Mempermudah akses layanan**
- **Menghemat waktu dan biaya operasional**
- **Meningkatkan akurasi data**

Batasan Masalah

Menjelaskan ruang lingkup proyek dan hal-hal yang tidak akan dibahas atau dikembangkan. Tujuannya agar fokus dan realistis. Contoh:

- **Sistem hanya mendukung platform Android**
- **Tidak mencakup fitur pembayaran online**

Metodologi

Menjelaskan pendekatan atau metode yang digunakan dalam pengembangan proyek. Bisa mencakup:

- **Metode pengumpulan data (observasi, wawancara, kuesioner)**
- **Model pengembangan perangkat lunak (Waterfall, Agile, Scrum)**
- **Teknik analisis dan desain sistem**

Studi Pustaka

Berisi referensi dari literatur, jurnal, buku, atau proyek sebelumnya yang relevan.

Tujuannya untuk memperkuat landasan teori dan menunjukkan bahwa proyek ini didasarkan pada penelitian yang valid.

Jadwal Kegiatan

Menampilkan timeline atau rencana waktu pelaksanaan proyek. Biasanya dalam bentuk tabel atau diagram Gantt, mencakup:

- **Analisis kebutuhan**
- **Desain sistem**
- **Pengembangan**
- **Pengujian**
- **Implementasi**

Rancangan Sistem

Menjelaskan desain teknis dari perangkat lunak yang akan dibuat. Bisa meliputi:

- **Diagram alur data (DFD)**
- **Diagram use case**
- **Struktur database**
- **Antarmuka pengguna (UI/UX)**

Penutup

Bagian akhir yang merangkum keseluruhan proposal.

Biasanya berisi:

- **Harapan terhadap proyek**
- **Kesimpulan dari tujuan dan manfaat**