4 OUTLINE TERBARU MANAJEMEN INFORMATIKA AMIK BSI

1. Kode Outline : Perancangan Sistem Berbasis Objek

Bentuk Outline Tugas Akhir Perancangan Sistem Berbasis Objek
(Mahasiswa Wajib melakukan Riset *)

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas akhir
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Lembar Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN
- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Penelitian
- 1.4. Ruang Lingkup
- 1.5. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI
- 2.1. Konsep Dasar Sistem
- 2.2. Teori Pendukung

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN
- 3.1. Tinjauan Perusahaan
  - 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan
  - 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
- 3.2. Prosedur Sistem Berjalan
- 3.3. Analisis Kebutuhan
  - 3.3.1. Identifikasi Kebutuhan
  - 3.3.2. *Use Case Diagram*
- 3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN
- 4.1. Perancangan Sistem
  - 4.1.1. Rancangan Diagram Aktivitas
  - 4.1.2. Rancangan Dokumen Sistem Usulan
- 4.2. Perancangan Perangkat Lunak
  - 4.2.1. Rancangan Basis Data
  - 4.2.2. Rancangan Antar Muka
  - 4.2.3. Rancangan Arsitektur Perangkat Lunak
- 4.3.Implementasi
  - 4.3.1. Spesifikasi Sistem Komputer
  - 4.3.2. Jadwal Implementasi

BAB V PENUTUP
- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
SURAT KETERANGAN RISET/ PKL (JIKA RISET/PKL)
LAMPIRAN

2. Kode Outline : Pemrograman Berorientasi Objek Berbasis Dekstop/Web

Bentuk Outline Tugas Akhir Pemrograman Berorientasi Objek Berbasis Dekstop/Web (Mahasiswa melakukan Observasi atau Riset *)

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas akhir
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Lembar Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN
- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Penelitian
- 1.4. Ruang Lingkup
- 1.5. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI
- 2.1. Konsep Dasar Program
- 2.2. Teori Pendukung

BAB III PEMBAHASAN
- 3.1. Tinjauan Perusahaan* (**)
  - 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan
  - 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
- 3.2. Analisis Kebutuhan
  - 3.2.1. Identifikasi Kebutuhan
  - 3.2.2. *Use Case Diagram*
- 3.3. Perancangan Perangkat Lunak
  - 3.3.1. Rancangan Dokumen
  - 3.3.2. Rancangan Basis Data
  - 3.3.3. Rancangan Antar Muka
  - 3.3.4. Rancangan Arsitektur Perangkat Lunak
- 3.4. Implementasi dan Pengujian Unit
  - 3.4.1. Implementasi
  - 3.4.2. Pengujian Unit

BAB IV PENUTUP
- 4.1. Kesimpulan
- 4.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
SURAT KETERANGAN RISET/ PKL (JIKA RISET/PKL) *
LAMPIRAN

Keterangan:
* Apabila studi kasus wajib melampirkan surat riset/PKL
** Bagi yang tidak studi kasus (bersifat general) maka tinjauan perusahaan diganti dengan analisa kebutuhan program dan tetap melakukan riset tanpa melampirkan surat riset/PKL

3. Kode Outline : Pemrograman Animasi Interaktif

Bentuk Outline Tugas Akhir Pemrograman Animasi Interaktif
(Mahasiswa melakukan Observasi atau Riset *)

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas akhir
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Umum
1.2. Maksud dan Tujuan
1.3. Metode Penelitian
1.4. Ruang Lingkup
1.5. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Konsep Dasar Animasi
2.2. Teori Pendukung

BAB III PEMBAHASAN
3.1. Tinjauan Perusahaan* (**)
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
3.2. AnalisisKebutuhan
3.3. Perancangan Perangkat Lunak
3.3.1.Rancangan *Storyboard*
3.3.2.Rancangan Antar Muka
3.4. Implementasi dan Pengujian Unit
3.4.1. Implementasi
3.4.2. Pengujian Unit

BAB IV PENUTUP
4.1. Kesimpulan
4.2. Saran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP
DAFTAR PUSTAKA
SURAT KETERANGAN RISET/ PKL *
LAMPIRAN

Keterangan:
* Apabila studi kasus wajib melampirkan surat riset/PKL. Bagi yang tidak studi kasus (bersifat general) tetap melakukan riset tanpa melampirkan surat riset/PKL.

Catatan :
Dalam menggunakan software, jika software tersebut tidak ada di lingkup BSI (tidak di install) maka mahasiswa tersebut harus membawa peralatan sendiri (notebook atau CPU yang sudah terinstall software tersebut), dan mahasiswa tidak boleh menginstall sendiri software tersebut di komputer ruang sidang.

4. Kode Outline : Perancangan Sistem Berbasis Objek Berkelompok

Bentuk Outline Tugas Akhir Perancangan Sistem Berbasis Objek Berkelompok
(Mahasiswa Wajib melakukan Riset *)

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan keaslian Tugas akhir
Lembar Pernyataan Publikasi karya ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Lembar Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN
- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Penelitian
- 1.4. Ruang Lingkup
- 1.5. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI
- 2.1. Konsep Dasar Sistem
- 2.2. Teori Pendukung

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN
- 3.1. Tinjauan Perusahaan
  - 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan
  - 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
- 3.2. Prosedur Sistem Berjalan
- 3.3. Analisis Kebutuhan
  - 3.3.1. Identifikasi Kebutuhan
  - 3.3.2. Use Case Diagram
- 3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN
- 3.1. Tinjauan Perusahaan
  - 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan
  - 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
- 3.2. Prosedur Sistem Berjalan
- 3.3. Analisis Kebutuhan
  - 3.3.1. Identifikasi Kebutuhan
  - 3.3.2. *Use Case Diagram*
- 3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN
- 4.1. Perancangan Sistem
  - 4.1.1. Rancangan Diagram Aktivitas
  - 4.1.2. Rancangan Dokumen Sistem Usulan
- 4.2. Perancangan Perangkat Lunak
  - 4.2.1. Rancangan Basis Data
  - 4.2.2. Rancangan Antar Muka
  - 4.2.3. Rancangan Arsitektur Perangkat Lunak
- 4.3. Implementasi dan Pengujian Unit
  - 4.3.1. Implementasi
  - 4.3.2. Pengujian Unit

BAB V PENUTUP
- 5.1. Kesimpulan

5.2. Saran

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
SURAT KETERANGAN RISET
LAMPIRAN

Keterangan:
1. Satu kelompok terdiri dari maksimal 2 orang dan boleh berbeda kelas.
2. Hasil akhir dari outline ini berupa perancangan sistem dan program (web atau desktop).

Teknis Ujian:
1. Mekanisme ujian dilakukan masing-masing mahasiswa.
2. Kelompok proyek sistem informasi terdiri dari *analist system* yang membahas analisa dan perancangan sistem. Programmer membahas rancangan program dan implementasi hasil rancangan.
3. Mahasiswa membawa dua buku tugas akhir untuk penguji dan masing-masing mahasiswa membawa satu buku tugas akhir.
4. Jadwal ujian mahasiswa dibuat secara berurutan.
5. Penilaian dilakukan sesuai dengan tanggung jawab masing-masing mahasiswa.

Catatan:
Judul disesuaikan dengan outline yang dipilih tanpa mencantumkan software yang digunakan