**JUDUL KARYA**

(\*Menjabarkan permasalahan secara ringkas dan padat yang akan diteliti.)

(\*mencakup: nama produk-fungsi/deskripsi singkat-target pengguna)

**Nama Tim**

(\*Bebas tidak mengandung unsur SARA atau melecehkan)

**NAMA ANGGOTA :**

1. **Ketua (222410101xxx)**
2. **Anggota 1 (222410101xxx)**
3. **Anggota 2 (222410101xxx)**

**Nama Institusi**

**Kota**

**2024**

# Judul / Nama Perangkat Lunak

Bagian ini menguraikan pengertian dan deskripsi singkat judul atau nama perangkat lunak yang dikembangkan.

# Latar Belakang Ide Perangkat Lunak

Bagian ini menguraikan bagian ide/tema/pokok permasalahan, kenapa dipermasalahkan, apa relevansi pemecahan tema dan pokok permasalahan tersebut dan sejauh mana kajian tema pokok permasalahan tersebut telah dilakukan oleh peneliti atau penulis sebelumnya atau alasan mendasar pemilihan topik dapat berupa paparan teoritis maupun paparan praktis dan bukan alasan subjektif atau alasan pribadi dan bisa disertai dengan data dan fakta yang mendukung. Disesuaikan dengan memilih salah satu sub-tema yang diangkat kompetisi ini yaitu *Education, Society and Culture, Industri, Financial Technology,* dan *Health and Care*

# Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak

Bagian ini berisi tentang tujuan pembuatan sebuah aplikasi atau sistem dan manfaatnya dalam lingkup masyarakat.

# Batasan Perangkat Lunak

Bagian ini menjelaskan tentang batasan-batasan dalam perangkat lunak yang dikembangkan termasuk cakupan sistem, basis yang digunakan sistem dan lain-lain.

# Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Bagian ini menjelaskan tentang metode yang digunakan beserta alasannya, guna menunjang dan mendukung pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan serta menjelaskan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk merealisasikan perangkat lunak yang dikembangkan tersebut. Untuk macam-macam metodologi seperti: <https://badoystudio.com/metode-pengembangan-perangkat-lunak/> bisa memilih salah satu dari itu atau metodologi lainnya yang sesuai dengan keefektifan dalam pengembangan aplikasi.

# Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

Bagian ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan secara ilmiah beserta desain solusinya.

# Implementasi Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan implementasi atau penerapan hardware dan software (seperti dalam interface) yang merupakan jalannya penggunaan perangkat lunak. Implementasi disini mencakup alur bisnis atau peran sistem dengan pengguna aplikasi seperti apa dan pihak-pihak yang masih terkait dengan adanya sistem.

# Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan tangkapan layar beserta keterangan desain perangkat lunak yang dikembangkan.

# Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan dokumentasi-dokumentasi dan penjelasan tentang tata cara penggunaan fitur-fitur perangkat lunak yang dikembangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber atau rujukan yang digunakan dalam proposal

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Berisi dokumen tambahan yang perlu ditambahkan, dapat berupa foto, gambar, dan lain sebagainya.

***Keterangan :***

1. Template yang terdapat pada proposal dapat digunakan sebagai acuan pada penulisan proposal *Software Development* dan merupakan struktur minimal proposal yang harus dipenuhi pada babak penyisihan IT Covert 2024.
2. Peserta dapat memiliki kebebasan untuk menambah struktur yang ada pada proposal sesuai dengan kreativitas, namun tidak diperkenankan untuk mengurangi struktur minimal proposal yang ada.
3. Peserta dapat menghias proposal *Software Development* sesuai dengan kreativitas masing-masing.