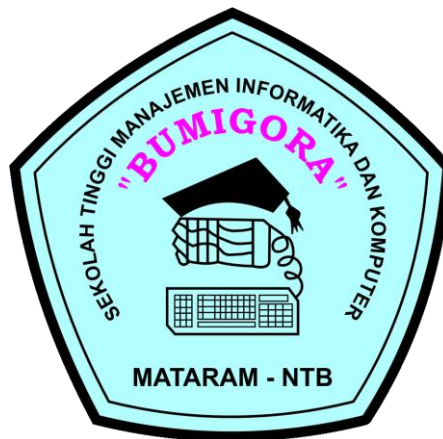


**PEDOMAN
PENULISAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA MATARAM
2015**

KATA PENGANTAR

Setiap lulusan STMIK BUMOGORA MATARAM dituntut mampu menulis karangan ilmiah secara benar. Skripsi atau Tugas Akhir merupakan karya tulis ilmiah hasil penelitian untuk memenuhi persyaratan memperoleh derajat kesarjanaan atau tahap Ahli Madya pada STMIK BUMIGORA MATARAM. Untuk memperoleh keseragaman dalam penulisan, maka adanya petunjuk pedoman penulisan skripsi dan tugas akhir. Usulan karya tulis Tugas Akhir atau Skripsi sangat diperlukan. Dalam buku ini disajikan garis-garis besar cara penulisan usulan karya tulis skripsi dan tugas akhir. Di samping itu juga diberikan tata cara penulisan dan penyusunan.

Penyusunan buku ini memerlukan waktu dan pemikiran yang mendalam untuk dapat memberikan isi yang bersifat umum, dan dapat dipakai untuk berbagai tema dalam bidang informatika. Kritik dan saran masih sangat kami perlukan untuk perbaikan buku ini. Mudah-mudahan terbitnya buku ini dapat memberikan manfaat seperti apa yang diharapkan.

Mataram, September 2015
Ketua,

Ir. Anthony Anggrawan, M.T., Ph.D
NIP.196112261994031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I

PETUNJUK UMUM	4
1.1. UMUM	4
1.2. SYARAT DAN KONDISI PESERTA	4

BAB II

TOPIK DAN MATERI SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR	6
2.1. PENGAJUAN TOPIK	6
2.2. SEMINAR KELAYAKAN SINOPSIS TOPIK SKRIPSI / TUGAS AKHIR	6
2.3. SEKMENTASI TOPIK YANG DAPAT DIUSULKAN	7
2.4. CAKUPAN MATERI	9

BAB III

FORMAT PENULISAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR	12
3.1. FORMAT PENULISAN	12
3.2. STRUKTUR SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR.....	13

BAB IV

PENULISAN KUTIPAN	23
4.1. KUTIPAN TIDAK LANGSUNG	23
4.2. KUTIPAN LANGSUNG	23
4.3. CONTOH PENULISAN KUTIPAN	24
4.4. DAFTAR REFERENSI	27

BAB V

SEMINAR SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR	6
5.1. SYARAT MENGIKUTI SEMINAR	6

BAB I

PETUNJUK UMUM

1.1. UMUM

Seorang mahasiswa STMIK Bumigora Mataram program Strata Satu (S1) dan Diploma Tiga (D3), diwajibkan membuat karangan ilmiah yang berupa laporan hasil penelitian. Karangan ilmiah tersebut selanjutnya disebut Skripsi atau Tugas Akhir.

Skripsi atau Tugas Akhir merupakan salah satu mata kuliah wajib dengan bobot 6 (enam) SKS. Pada tulisan ini akan dibahas khusus mengenai sistem dan prosedur pelaksanaan Skripsi dan Tugas Akhir tersebut. Skripsi adalah karya ilmiah yang disusun sebagai salah satu syarat kebulatan belajar pada program strata satu (S1). Tugas akhir merupakan kegiatan tugas terstruktur yang merepresentasikan keterampilan mahasiswa program vokasi terhadap belajar yang telah diselesaikan dan memiliki hubungan dengan kondisi nyata. Skripsi dan Tugas Akhir merupakan bahasan terhadap suatu obyek yang secara kompetensi memiliki relevansi dengan bidang informatika.

Pengujian Skripsi dan Tugas Akhir meliputi aspek-aspek : (a) penguasaan materi, (b) daya nalar, (c) karya yang dibuat, (d) kajian pustaka, (e) kesesuaian rancangan dengan implementasi, (f) simpulan dan saran serta (g) presentasi. Seminar yang dimaksudkan dalam mata kuliah ini adalah suatu kegiatan pembelajaran mahasiswa dalam kerangka peningkatan kemampuan mahasiswa untuk berkomunikasi secara formal. Dengan demikian, setelah mengikuti mata-kuliah ini, maka mahasiswa STMIK Bumigora Mataram diharapkan akan mampu memaparkan gagasan dan menyajikannya.

1.2. SYARAT DAN KONDISI PESERTA

1.2.1. Syarat Dan Kondisi Mahasiswa Peserta

1. Terdaftar / berstatus mahasiswa aktif pada tahun berlaku / bersangkutan;
2. Lulus mata kuliah Riset Teknologi Informasi (S1) dan telah atau sedang menempuh mata kuliah Metode Penulisan Karya Ilmiah (D3) dengan nilai minimal C sebagai pra syarat;
3. Telah memenuhi syarat minimum jumlah satuan kredit semester (SKS) :
 - a. Program strata satu = 75% (113 sks)

- b. Program diploma = 70 % (77 sks),
dari total jumlah SKS studi (yang diharuskan) dan tidak terdapat nilai E;
- 4. Telah atau sedang menempuh mata Kuliah Kerja Praktek (KKP) sebagai pra-syarat;
- 5. IPK minimal yang disyaratkan pada saat mengajukan skripsi atau tugas akhir adalah 2.50
- 6. Telah mengikuti pembekalan Skripsi / Tugas Akhir

1.2.2. Syarat Lain :

Seminar Skripsi/Tugas Akhir harus dipresentasikan oleh mahasiswa yang bersangkutan pada seminar terbuka yang hadir oleh:

- a. Dosen penguji dan dosen pembimbing (dosen pembimbing bertindak sebagai moderator)
- b. Mahasiswa atau civitas akademika.

1.2.3. Syarat Dan Kondisi Pembimbing

- 1. Pembimbing Skripsi dan Tugas Akhir disyaratkan bersesuaian dengan acuan

No	JABATAN AKADEMIK	KUALIFIKASI PENDIDIKAN	SKRIPSI/ TUGAS AKHIR
1	Asisten Ahli	Magister	M
		Doktor	M
2	Lektor	Magister	M
		Doktor	M
3	Lektor Kepala	Magister	M
		Doktor	M
4	Profesor	Doktor	M

- 2. Syarat dan ketentuan pembimbingan sesuai dengan kompetensinya, bila tidak sesuai harus didampingi co pembimbing.
- 3. Dalam ujian seminar bila ada 2 pembimbing, maka yang bertindak sebagai moderator adalah Pembimbing Utama.

BAB II

TOPIK DAN MATERI SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

2.1. PENGAJUAN TOPIK

1. Mahasiswa mengajukan topik (sinopsis) Skripsi atau Tugas Akhir ke Prodi. (Lampiran 1).
2. Sistematika Topik terdiri dari:
 - a. Judul Topik & Identitas mahasiswa
 - b. Sistematika penulisan Topik yang terdiri dari :
 - i. Latar belakang.
 - ii. Permasalahan.
 - iii. Tujuan.
 - iv. Manfaat.
 - v. Solusi yang ditawarkan.
 - c. Bagian Pengesahan Dosen pemberi rekomendasi dan atau Ketua Prodi
3. Topik Skripsi atau Tugas Akhir dapat memperoleh rekomendasi dari Dosen yang berkompeten dengan topik yang diajukan. Dosen yang memberi rekomendasi memberi pengesahan atau paraf pada dokumen Topik. Topik harus memperhatikan baik kebaruan Judul dan Kandungan Isi.

2.2. SEMINAR (UJIAN) KELAYAKAN SINOPSIS TOPIK SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

1. Mahasiswa menyerahkan sinopsi (sebanyak 3 berkas) skripsi / tugas akhir ke prodi.
2. Prodi memberikan catatan pada sinopsis dengan memperhatikan terhadap skripsi/tugas sebelumnya.
3. Prodi menjadwalkan seminar sinopsis dengan penguji sesuai dengan kompetensinya.
4. Penguji sinopsis berhak memberikan keputusan **DISETUJUI** atau **TIDAK DISETUJUI** terhadap seminar sinopsis mahasiswa.

2.3. SEKMENTASI TOPIK YANG DAPAT DIUSULKAN

2.3.1. Sekmentasi Topik

2.3.1.1. Ragam topik materi Skripsi S1 Teknik Informatika (Kompetensi RPL):

1. Basisdata dan atau Sistem Manajemen Basisdata
2. Matematika komputasi dan ilmu komputer:
 - a. Automata,
 - b. Aplikasi algoritma dan metodenya,
 - c. Sistem operasi,
 - d. Sistem / aplikasi terkomputerisasi,
 - e. Analisis sistem
3. Sistem dan manajemen informasi :
 - a. Sistem informasi manajemen,
 - b. Sistem pendukung keputusan,
 - c. Data Mining,
 - d. Automasi perkantoran,
 - e. dan lain sejenisnya;
4. Interaksi manusia dengan komputer;
5. Kecerdasan buatan :
 - a. Sistem cerdas,
 - b. Jaringan syaraf tiruan,
 - c. Logika fuzzy;
6. Sistem berbasis komputer;
7. Studi Kasus yang berkaitan dengan topik-topik di atas.

2.3.1.2. Ragam topik materi Skripsi S1 Teknik Informatika (Kompetensi Jaringan) :

1. Konfigurasi jaringan komputer;
2. Aplikasi jaringan komputer;
3. Keamanan jaringan komputer;
4. Rancang bangun jaringan komputer (sesuai studi kasus);
5. Studi Kasus yang berkaitan dengan topik-topik di atas

2.3.1.3. Ragam topik materi skripsi S1 Teknik Informatika (Kompetensi Multimedia):

1. Grafika komputer;
2. Pengolahan citra digital;
3. Pengenalan Pola;
4. Produk multimedia;
5. Aplikasi multimedia;
6. Studi kasus yang berkaitan dengan topik-topik diatas.

2.3.1.4. Ragam topik materi Tugas Akhir D3 Teknik informatika

1. Basisdata dan atau sistem manajemen basisdata;
2. Ilmu komputer :
 - a. Aplikasi algoritma dan metodanya,
 - b. Sistem operasi,
 - c. Sistem / aplikasi terkomputerisasi;
3. Sistem dan manajemen informasi :
 - a. Sistem informasi manajemen,
 - b. Automasi perkantoran,
 - c. dan lain sejenisnya;
4. Pemrosesan atau pengelolaan data;
5. Sistem berbasis komputer;
6. Jaringan komputer;
7. Aplikasi jaringan komputer;
8. Studi kasus yang berkaitan dengan topik-topik diatas.

2.3.1.5. Ragam topik materi Tugas Akhir D3 Manajemen Informatika

1. Basisdata dan atau sistem manajemen basisdata;
2. Ilmu komputer :
 - a. Aplikasi algoritma dan metodanya,
 - b. Sistem operasi,
 - c. Sistem / aplikasi terkomputerisasi;
3. Sistem dan manajemen informasi :
 - a. Sistem informasi manajemen,
 - b. Automasi perkantoran,
 - c. dan lain sejenisnya
4. Pemrosesan atau pengelolaan data;

5. Studi kasus yang berkaitan dengan topik-topik diatas.

2.4. CAKUPAN MATERI

1. Cakupan materi yang disyaratkan ada di dalam tiap **skripsi S1 Teknik Informatika** :

a. Jaringan komputer :

- Membuat aplikasi jaringan (program untuk jaringan),
Bahasan pada tentang aplikasi jaringan komputer adalah penyusunan perangkat lunak untuk menunjang mekanisme / operasi jaringan komputer. Perangkat lunak yang dibangun merupakan *tool* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan yang didasarkan atas studi kasus.
- Konfigurasi jaringan berdasar obyek tertentu,
Bahasan konfigurasi jaringan komputer membahas instalasi fisik dan *setting* jaringan komputer yang didasarkan atas suatu keperluan tertentu. Di dalam bahasannya memaparkan seluruh struktur/ rangkaian fisik jaringan komputer yang disusun beserta dasarnya dan uraian konfigurasi *setting* jaringan komputer.
- Penyusunan rancang bangun jaringan komputer untuk keperluan / obyek tertentu),
Rancang bangun jaringan computer mencakup bahasan konfigurasi jaringan komputer secara instalasi fisik dan *setting*-nya didasarkan atas suatu keperluan tertentu. Termasuk dalam pembahasan ini adalah penentuan topologi, mekanisme transmisi data dan sambungan, penentuan perangkat infrastruktur, penggunaan perangkat lunak, manajemen jaringan serta operasinya.
- Keamanan jaringan komputer,
Bahasan topic ini khusus membahas tentang mekanisme maupun teknik-teknik yang dipergunakan untuk memberi *security* jaringan computer. Bahasan yang dipergunakan berdasarkan atas suatu kebutuhan *security* jaringan computer ataupun studi kasus.

b. Multimedia :

- Membuat aplikasi multimedia,

Yang termasuk aplikasi multimedia adalah perangkat lunak yang mengolah data minimal 3 elemen multimedia (Text, Suara, Gambar, Video, Animasi) antara lain meliputi:

- Aplikasi game
- Aplikasi Web
- Aplikasi Mobile

- Sistem informasi berbasis multimedia & / spasial,
- Produk Multimedia,

Yang termasuk produk multimedia adalah perangkat lunak yang tidak melibatkan pengolahan data dan mempunyai tujuan spesifik serta siap digunakan dan memiliki nilai ekonomis, antara lain:

- CD Interaktif
- Multimedia KIOSK
- Tutorial
- Komputer Aided Instruction / Komputer Aided Learning
- Film animasi

- Grafik Komputer;

Yang termasuk grafik komputer adalah perangkat lunak yang mentransformasi dari deskripsi rumus matematik menjadi visualisasi gambar, antara lain:

- Visualisasi 3 Dimensi.
- Implementasi algoritma grafik
- Editor Grafik.
- Komputer Aided Design

- Pengolahan citra digital;

Yang termasuk pengolahan citra adalah perangkat lunak yang mengolah gambar, antara lain :

- Perbaikan mutu gambar
- Segmentasi gambar
- Kompresi gambar
- Enkripsi dan Deskripsi gambar
- Rekonstruksi gambar

- Pengenalan Pola;

Yang termasuk pengenalan pola adalah perangkat lunak yang menganalisis Text, suara, gambar, video, menjadi deskripsi keputusan, antara lain :

- Pengenalan pola anggota tubuh (sidik jari, mata, wajah, dll)
- Pengenalan pola suara
- Pengenalan pola Text (text processing)
- Pengenalan pola gambar bergerak (video)

c. Rekayasa Perangkat Lunak :

- Membuat aplikasi sistem informasi (automasi perkantoran, pemrosesan & analisa data, berbasis web, SIG),
- Membuat aplikasi tematis (sistem operasi, simulasi, implementasi algoritma),
- Membuat analisis dan perancangan sistem informasi,
- Membuat aplikasi sistem pendukung keputusan,
- Membuat aplikasi kecerdasan buatan,
- Membuat aplikasi sistem pakar;

2. Cakupan materi yang disyaratkan ada di dalam tiap **tugas akhir D3 Teknik Informatika**

- Membuat aplikasi sistem informasi (automasi perkantoran, berbasis web, SIG),
- Membuat aplikasi tematis (sistem operasi, implementasi algoritma),
- Membuat analisis dan perancangan sistem informasi,
- Konfigurasi jaringan berdasar obyek tertentu,
- Membuat aplikasi multimedia,
- Sistem informasi berbasis multimedia;

3. Cakupan materi yang disyaratkan ada di dalam tiap **tugas akhir D3 Manajemen Informatika :**

- Membuat aplikasi sistem informasi (automasi perkantoran, berbasis web, SIG)
- Membuat aplikasi tematis (sistem operasi, implementasi algoritma),
- Pemrosesan dan / pengelolaan data,
- Aplikasi informasi berbasis multimedia;

BAB III

FORMAT PENULISAN SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

3.1. FORMAT PENULISAN

1. Tugas Akhir diketik pada kertas A4 70/80 gram
2. Isi Tugas Akhir ditulis pada daerah yang dibatasi oleh:
 - a. jarak dari tepi atas kertas : 4 cm
 - b. jarak dari tepi bawah kertas : 3 cm
 - c. jarak dari tepi kiri kertas : 4 cm
 - d. jarak dari tepi kanan kertas : 3 cm
3. Permulaan Bab ditulis pada halaman baru dan dimulai dari baris pertama halaman.
4. Untuk jenis tulisan (font), berlaku ketentuan-ketentuan sebagai berikut:
 - **Judul bab** (heading 1) : Arial 14pt bold.
 - **Judul subbab** (heading 2, 3, dst) : Arial 12 pt bold.
 - **Teks**: Arial 11pt spasi 2.
 - **Abstrak**: Arial 11pt spasi 1.
 - **Daftar Isi**: Arial 11 spasi 1.
 - **Tabel**: Arial 11 spasi 1.
 - **Source Code**: Courier New 10 pt spasi 1.Seluruh bagian laporan menggunakan **alignment justified** kecuali judul Bab, judul Sub Bab, dan source code.
5. Judul Bab menggunakan penomoran angka Romawi dimulai dari I, II, dst. Judul bab ditulis setelah nomor Bab. Contoh:

BAB I

PENDAHULUAN

6. Judul lampiran menggunakan penomoran huruf dimulai dari A, B, C, dst. Judul lampiran ditulis sebaris dengan namanya. Contoh:

LAMPIRAN A Kuesioner

7. Untuk penomoran halaman berlaku ketentuan sebagai berikut:
 - Dari Kata Pengantar s/d Daftar Lampiran menggunakan angka romawi kecil (i, ii, iii, iv dst), rata tengah bawah.

- Bab-bab isi menggunakan nomor halaman dengan angka biasa mengurut mulai dari 1 untuk halaman pertama Bab I, rata tengah bawah di halaman awal/judul saja, sedangkan di halaman-halaman berikutnya kanan atas.
 - Lampiran-lampiran menggunakan nomor lampiran diikuti nomor halaman dengan pemisah titik (mis. A.1, A.2, dst), rata tengah.
8. Penomoran keterangan gambar, tabel, dan cuplikan source code (“keterangan isi”) menggunakan format nomor bab diikuti nomor keterangan sesuai dengan urutan kemunculannya, dengan font Arial 10pt bold. Antara nomor bab dan nomor keterangan dipisahkan titik. Ketentuan khusus untuk masing-masing jenis keterangan isi adalah sebagai berikut:
- Tabel: keterangan diletakkan di atas tengah tabel.
Contoh: “Tabel 2.2 Atribut Entitas”.
 - Gambar: keterangan diletakkan di bawah tengah gambar.
Contoh: “Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 1.0”
 - Cuplikan *source code*: keterangan diletakkan di bawah kode program. Contoh: “Program 3.2 PL-SQL stored procedure Simpan Data”.
9. Semua istilah asing ditulis dengan huruf miring (*italic*).

3.2. STRUKTUR SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Secara garis besar, Skripsi / Tugas Akhir terdiri atas:

1. Halaman Judul dan Lembar Pengesahan
2. Ucapan Terima Kasih
3. Surat Pernyataan Publikasi dan Originalitas
4. Abstrak
5. Daftar isi
6. Daftar Gambar
7. Daftar Tabel
8. Daftar Lampiran
9. Batang Tubuh Skripsi atau Tugas Akhir
10. Daftar Referensi
11. Lampiran

3.2.1. HALAMAN JUDUL DAN LEMBAR PENGESAHAN

- a. Halaman Sampul Skripsi / Tugas Akhir (lampiran 2).
- b. Halaman judul (lampiran 3).
- c. Lembar pengesahan Ketua. (lampiran 4).
- d. Lembar pengesahan Pembimbing dan Ketua Jurusan (lampiran 5).
- e. Lembar pengesahan Penguji. (lampiran 6).
- f. Sampul Samping Skripsi / Tugas Akhir (lampiran 7)

Judul Skripsi atau Tugas Akhir hendaknya singkat dan spesifik, tetapi cukup jelas memberikan gambaran mengenai penulisan yang akan dilakukan.

3.2.2. KATA PENGANTAR

Berisikan pengantar dan ucapan terimakasih dalam rangka penyusunan Skripsi/Tugas Akhir, serta diakhiri dengan tempat, nama bulan, tahun dan kata "Penulis" (lampiran 8).

3.2.3. SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Berisikan pernyataan tentang keaslian karya yang dibuat dan dibubuhi tanda tangan penulis (lampiran 9).

3.2.4. ABSTRAK

1. Abstrak merupakan ringkasan singkat tentang apa yang ditulis dalam Skripsi / Tugas Akhir. Isi abstrak terdiri dari (lampiran 10):

- Paragraf 1
 - Latar belakang
 - Permasalahan yang diangkat dalam penulisan
 - Tujuan (untuk menyelesaikan masalah)
- Paragraf 2
 - Metode (desain atau rancangan yang diterapkan untuk mencapai tujuan).
- Paragraf 3
 - Hasil atau keluaran yang akan dicapai atau yang diharapkan.
- Paragraf 4
 - Simpulan

2. Abstrak ditulis dengan jarak antar baris 1 spasi, dan maksimum 1 halaman.
3. Setelah paragraph terakhir Abstrak, dicantumkan kata-kata kunci dari penulisan tersebut.

3.2.5. BATANG TUBUH SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Batang tubuh Tugas Akhir mencakup pada hal-hal berikut:

- BAB I PENDAHULUAN
- BAB II LANDASAN TEORI
- BAB III METODOLOGI (Penamaan Bab)
- BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
- BAB V PENUTUP

3.2.5.1. PENDAHULUAN

Penulisan Skripsi/Tugas Akhir untuk menjawab keingintahuan penulis untuk mengungkapkan suatu konsep/gejala atau penerapannya untuk sebuah tujuan tertentu. Untuk itu, Pendahuluan perlu memuat

▪ Latar Belakang

Latar belakang berisikan uraian kondisi dan pemasalahan yang mendasari dilakukannya penelitian, atau uraian justifikasi tentang pentingnya subyek penelitian.

▪ Perumusan Masalah

Diawali dengan identifikasi masalah yang diperoleh dari latar belakang. Kemudian dilanjutkan dengan intisari masalah yang ingin dipecahkan atau dipelajari. Perumusan masalah tidak harus diungkapkan dalam kalimat Tanya.

▪ Batasan Masalah

Suatu rumusan yang berisikan hal – hal yang nantinya akan diterapkan dalam penulisan agar terfokus pada permasalahan yang diangkat. Batasan masalah mencantumkan bagian-bagian (input-proses-output) yang akan dibahas dalam bab-bab berikutnya.

▪ Tujuan dan Manfaat Penulisan

Berisi pernyataan singkat mengenai tujuan dilakukannya penelitian, termasuk target atau sasaran yang ingin dicapai. Penelitian dapat bertujuan untuk menjajaki, menguraikan, menjelaskan, membuktikan,

atau menerapkan suatu konsep/ hipotesa/ gejala, atau membuat sebuah prototipe. Manfaat penulisan adalah hasil yang dirasakan apabila tujuan tercapai. Manfaat penulisan dapat diuraikan berdasarkan pihak yang memperoleh manfaat dari Skripsi atau Tugas Akhir.

▪ **Metodologi Penelitian**

Bagian ini berisikan metodologi yang digunakan serta penjelasan secara rinci setiap kegiatan yang dilakukan untuk menjawab tujuan yang sudah diuraikan pada bab 1. Semua langkah-langkah yang dilakukan tidak boleh ada yang ditutupi, dan dijelaskan secara kronologis dan sistematis (lampiran 11).

▪ **Sistematika Penulisan**

Merupakan kerangka penulisan Tugas Akhir yang berisikan seperti batang tubuh Tugas Akhir beserta penjelasan isi dari masing-masing bab.

3.2.5.2. LANDASAN TEORI

Landasan teori membahas teori yang berkaitan langsung dengan judul dan topik, bahan penelitian lain yang diperoleh dari berbagai referensi, yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian yang diusulkan, yang merupakan rangkuman singkat materi-materi terkait yang terdapat pada berbagai referensi. Uraian dalam Landasan Teori diarahkan untuk menyusun kerangka pendekatan atau konsep yang akan diterapkan dalam penelitian. Landasan Teori mengacu pada Daftar Referensi, dan memakai referensi terbaru/asli, misalnya jurnal ilmiah, buku teks, serta karya ilmiah lainnya.

3.2.5.3. METODOLOGI

Bagian ini berisikan metodologi penelitian berdasarkan kompetensi dan permasalahan yang dibahas.

4.2.5.3.1. Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak

S1 Teknik Informatika

Nama Bab III **Analisis dan Perancangan Sistem.**

- **Sistem Informasi Manajemen**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Tinjauan organisasi (Struktur Organisasi, Visi, Misi Tujuan Organisasi), Identifikasi Masalah (penjelasan masalah, penyebab masalah, analisis alternatif solusi

masalah), Analisis Kebutuhan (Perangkat lunak, perangkat keras, sumberdaya manusia) , Sistem Lama, Sistem Alternatif, normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Desain input, Desain Interface sampai desain Output.

Jika aplikasinya multiuser peruntukannya untuk admin dan user

1. Sistem Pendukung Keputusan

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Tinjauan organisasi (Struktur Organisasi, Visi ,misi Tujuan Organisasi), Identifikasi Masalah (penjelasan masalah, penyebab masalah, Analisis alternatif solusi masalah), Analisis kebutuhan (Perangkat lunak, perangkat keras, sumberdaya manusia) ,Sistem Lama, Sistem Alternatif, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Model Komponen, Skema SPK, Relasi/ERD, Desain Interface sampai Desain Output.

2. Sistem Informasi Berbasis Web

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Tinjauan organisasi (Struktur Organisasi, Visi ,misi Tujuan Organisasi), Identifikasi Masalah (penjelasan masalah, penyebab masalah, Analisis alternatif solusi masalah), Analisis kebutuhan (Perangkat lunak, perangkat keras, sumberdaya manusia) Sistem Lama, Sistem Alternatif, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Site Map, Desain Layout (Admin dan User), Desain Output.

3. Sistem Informasi Geografis

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Perancangan Data Spasial, Desain Informasi Spasial dan Non Spasial.

4. Aplikasi Sistem Informasi Geografis

Pada bagian ini berisi : Metodologi, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Perancangan Data Spasial, Desain Informasi Spasial dan Non Spasial.

5. Pemrosesan dan Pengolahan Data Spasial

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Identifikasi Obyek dan Data, Standarisasi data, Pemrosesan Data Spasial, Validasi, Layout Data Spasial Tematis.

- **Sistem Kecerdasan Buatan (Sistem Pakar)**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Perancangan Pengetahuan, Mesin Pelacakan/Penalaran, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Desain Interface sampai Desain Output.

- **Pemodelan dan Simulasi**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Identifikasi Sistem/Model, Pembangunan Model, Validasi, Pembangunan Simulator, Pengujian.

D3 Teknik/Manajemen Informatika

Nama Bab III **Desain Sistem dan Perancangan Program.**

- **Sistem Informasi Manajemen**

Pada bagian ini berisi : Metodologi , Sistem Lama, Sistem Alternatif, normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Desain input, Desain Interface sampai desain Output. Jika aplikasinya multiuser peruntukannya untuk admin dan user

6. Sistem Informasi Berbasis Web

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Sistem Lama, Sistem Alternatif, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Site Map, Desain Layout (Admin dan User), Desain Output.

7. Sistem Informasi Geografis

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Perancangan Data Spasial, Desain Informasi Spasial dan Non Spasial.

8. Aplikasi Sistem Informasi Geografis

Pada bagian ini berisi : Metodologi, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Perancangan Data Spasial, Desain Informasi Spasial dan Non Spasial.

9. Pemrosesan dan Pengolahan Data Spasial

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Identifikasi Obyek dan Data, Standarisasi data, Pemrosesan Data Spasial, Validasi, Layout Data Spasial Tematis.

3.2.5.3.2. Kompetensi Jaringan Komputer

S1 Teknik Informatika

- **Aplikasi Berbasis Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Metodologi (umum / penelitian, sebagai pembahasan), deskripsi jaringan komputer yang menjadi acuan bahasan dan identifikasi kebutuhan perangkat lunak, analisa, rancangan / desain aplikasi (DAD, struktur program / alurnya, interface), pengujian aplikasi.

- **Konfigurasi Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Metodologi (umum / penelitian, sebagai pembahasan), Identifikasi kebutuhan konfigurasi (dapat juga konfigurasi jaringan komputer sebelumnya), analisa / kajian kebutuhan konfigurasi, rancangan konfigurasi dan *setting* (sistem) jaringan computer, pengujian konfigurasi jaringan computer.

- **Keamanan Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Metodologi (umum / penelitian, sebagai pembahasan), Identifikasi obyek / kasus berkenaan dengan *security*, analisa kondisi dan solusi, rancangan teknik *security* jaringan computer, pengujian system *security*.

- **Rancang bangun Jaringan Komputer**

Pada bagian ini berisi : Metodologi (umum / penelitian, sebagai pembahasan), Identifikasi jaringan komputer (kebutuhan, lokasi, penggunaan, sumber daya), analisa kebutuhan rancangan bangun, rancangan bangunan jaringan computer (topologi, infrastruktur,

koneksi, konfigurasi fisik, *setting*, administrasi, perangkat lunak, manajemen jaringan), uji kelayakan.

D3 Teknik/Manajemen Informatika

- **Konfigurasi Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Deskripsi kondisi dan atau kebutuhan konfigurasi (menyesuaikan dengan studi kasusnya), rancangan konfigurasi dan *setting* (sistem) jaringan computer, pengujian konfigurasi jaringan computer.

- **Aplikasi Berbasis Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Deskripsi jaringan computer acuan bahasan dan kebutuhan aplikasi, rancangan / desain aplikasi (DAD, struktur program / alurnya, interface), pengujian aplikasi.

- **Keamanan Jaringan**

Pada bagian ini berisi : Identifikasi obyek / kasus berkenaan dengan *security*, rancangan teknik *security* jaringan computer, pengujian system *security*.

3.2.5.3.3. Kompetensi Multimedia

Secara Umum dapat mengikuti metode pembangunan aplikasi seperti Waterfal (Analisis, Desain, Implementasi, Ujicoba, dan Perawatan), atau menggunakan pendekatan **Penelitian Pengembangan** atau **Penelitian Rekayasa** dalam menghasilkan suatu produk (Perencanaan, Perancangan, Pembangunan, Pengujian, Penerapan, dan Evaluasi). Penggunaan metode yang dipilih dapat menggunakan keseluruhan tahapan atau menggunakan sebagian tahapan. Contoh menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dari tahap perencanaan hingga tahap pengujian.

- **Sistem Informasi berbasis Multimedia**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Sistem Lama, Sistem Alternatif, normalisasi untuk menghasilkan struktur database, Relasi/ERD, DAD, Kamus data, Bagan Berjenjang, Desain Interface sampai Desain Output.

Jika aplikasinya multiuser peruntukannya untuk admin dan user

- **Aplikasi Multimedia / Produk Multimedia**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Perencanaan (Planning), Perancangan : Desain Navigasi, Desain Konten/Aset, Desain Layout / Interface.

- **Game**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Latar Belakang Cerita, Rincian Game (Role of Game), Flowchart, Storyboard, Desain Layout.

- **Pengolahan Citra Penginderaan Jauh**

Pada bagian ini berisi : Metodologi, Identifikasi Obyek Citra, Pre Processing, Pemodelan Pengolahan citra, validasi, layout informasi spasial (Raster).

- **Pengolahan Citra Digital**

Pada bab ini berisi : Metodologi, Mereview Algoritma, Desain Proses Komputasi.

- **Pengenalan Pola**

Pada bab ini berisi : Metodologi, Mereview Algoritma, Desain Proses Komputasi.

- **Graphic Komputer**

Pada bab ini berisi : Metodologi, Mereview Algoritma, Desain Proses Komputasi.

3.2.5.4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan (tidak harus semua tahapan digunakan) :

- **Tahap Pembangunan**

- Dijelaskan langkah-langkah pembangunan aplikasi atau implementasi perancangan atau model yang telah dirancang di Bab III.
- Dijelaskan fitur-fitur yang tersedia dalam produk yang dihasilkan.

- **Tahap Pengujian**

Pengujian dapat menggunakan metode blackbox dan atau whitebox. Metode blackbox adalah metode untuk menguji kesesuaian antara input yang diberikan dengan output yang

diharapkan. Metode ini melibatkan pengguna dengan kuisioner sebagai alat ukur. Metode whitebox menguji kemampuan teknis (verifikasi dan validasi) dari aplikasi atau model yang dikembangkan, menggunakan flowgraph dan matrix validasi sebagai instrument pengukuran (lampiran).

- **Tahap Penerapan**

Tahapan ini khusus dilakukan bagi penelitian yang menghasilkan produk. Tidak diwajibkan bagi penelitian yang menghasilkan prototype.

Tahapan ini meliputi:

- Persiapan Instalasi
- Jika pengembangan perangkat lunak, melakukan tahap konversi
- Instalasi
- Manual Book bagi pengguna (dapat berupa hardcopy maupun terintegrasi pada aplikasi).
- Perawatan perangkat lunak/perangkat keras.

- **Tahap Evaluasi**

Mengukur kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna dan outcome yang diharapkan. Outcome yang dimaksud dapat meliputi unsur ekonomi, teknis, maupun organisasi.

3.2.5.5. PENUTUP

Berisikan simpulan dan saran untuk pengembangan/penyempurnaan lebih lanjut. Simpulan berisi pengetahuan apa saja yang diperoleh setelah mengerjakan penelitian, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan yang baru.

Sedangkan saran-saran penulis berisi tentang metodologi penelitian lanjutan, penerapan hasil penelitian, dan beberapa saran yang mempunyai relevansinya dengan hambatan yang dialami selama penelitian.

BAB IV

PENULISAN KUTIPAN

Berdasarkan cara pengutipannya, kutipan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu:

a. Kutipan tidak langsung

Kutipan tidak langsung adalah mengutip ide atau konsep orang lain dengan menggunakan bahasa/kalimat sendiri.

b. Kutipan langsung

Kutipan langsung adalah mengutip ide atau konsep orang lain sesuai dengan tulisan/kalimat aslinya.

Pada buku pedoman ini dijelaskan cara pengutipan berdasarkan format APA (*American Psychological Association*)

4.1. Kutipan Tidak Langsung

Pada format APA, kutipan tidak langsung dituliskan dalam kalimat/teks, dengan mencantumkan nama keluarga pengarang dan tahun penerbitan, tanpa menuliskan halaman karya yang dikutip.

Contoh:

Capra (1996) mendefinisikan paradigma sebagai konstelasi konsep.....

Paradigma sebagai konstelasi konsep, nilai-nilai persepsi dan praktek yang dialami bersama oleh masyarakat, yang membentuk visi khusus tentang realitas sebagai dasar tentang cara mengorganisasikan dirinya (Capra, 1996).

4.2. Kutipan Langsung

Pada format APA, kutipan langsung ditulis dengan menyebutkan nama pengarang, tahun terbit, dan halaman kalimat/teks yang dikutip. Kutipan langsung dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu kutipan langsung pendek dan kutipan langsung panjang.

4.2.1. Kutipan Langsung Pendek

Kutipan langsung pendek pada format APA adalah jika kalimat yang dikutip kurang atau sama dengan 40 kata. Kutipan langsung pendek dituliskan dalam teks dengan memberi tanda kutip di awal dan di akhir kalimat.

Contoh:

Menurut Santosa (2002), *bleed* adalah “rancangan yang dibuat dengan cara mengisi seluruh halaman yang tersedia tanpa diberi batas garis tepi” (p. 17).

Bleed adalah “rancangan yang dibuat dengan cara mengisi seluruh halaman yang tersedia tanpa diberi batas garis tepi” (Santosa, 2002, p. 17).

4.2.2. Kutipan Langsung Panjang

Kutipan langsung panjang pada format APA adalah jika kalimat yang dikutip lebih dari 40 kata. Penulisan kutipan langsung panjang dalam paragraf tersendiri dengan jarak 1 cm dari *margin* kiri teks. Penulisan kutipan langsung panjang tetap dalam jarak 1,5 spasi (seperti teks).

Contoh:

Asumsi tentang peneliti dan subyek : Paradigma alamiah berasumsi bahwa fenomena bercirikan interaktifitas. Walaupun usaha penjajagan dapat mengurangi interaktifitas sampai ke minimum, sejumlah besar kemungkinan akan tetap tersisa. Pendekatan yang baik memerlukan pengertian tentang kemungkinan pengaruh terhadap interaktifitas, dan dengan demikian perlu memperhitungkannya (Moleong, 2007, p. 54).

Menurut Moleong (2007), asumsi tentang peneliti dan subyek : Paradigma alamiah berasumsi bahwa fenomena bercirikan interaktifitas. Walaupun usaha penjajagan dapat mengurangi interaktifitas sampai ke minimum, sejumlah besar kemungkinan akan tetap tersisa. Pendekatan yang baik memerlukan pengertian tentang kemungkinan pengaruh terhadap interaktifitas, dan dengan demikian perlu memperhitungkannya (p. 54).

4.3. Contoh Penulisan Kutipan dalam Format APA

4.3.1. Karya dengan 2 sampai 5 pengarang

Penelitian tindakan adalah proses untuk memperoleh hasil perubahan dan memanfaatkan hasil perubahan yang diperoleh dalam penelitian itu (Smith & Cormack, 1991).

Wasserstein, Zappulla, Rosen, Gerstman, and Rock (1994) found that livestock prefer regular changes to new pastures.

4.3.2. Karya lebih dari 5 pengarang

Massachusetts state and municipal governments have initiated several programs to improve public safety, including community policing and after school activities (Smith et al., 1997).

4.3.3. Lebih dari 1 karya dengan pengarang yang sama.

Smith (1972) in his study of the effects of alcohol on the ability to drive, Smith (1991) showed that the reaction times of participating drivers were adversely affected by as little as a twelve ounce can of beer.

4.3.4. Mengutip dari beberapa karya dengan berbagai nama pengarang dan tahun penerbitan dalam 1 kalimat (kutipan diambil dari sumber yang berbeda).

Masalah adalah suatu keadaan yang bersumber dari hubungan antara dua faktor atau lebih yang menghasilkan situasi yang menimbulkan tanda tanya dan dengan sendirinya memerlukan upaya untuk mencari sesuatu jawaban (Guba, 1974; Lincoln & Guba, 1985; Guba & Lincoln, 1981).

4.3.5. Karya dengan nama keluarga/belakang pengarang sama

Jika mengutip dari karya dengan nama belakang pengarang yang sama dengan kutipan sebelumnya, maka nama depan pengarang perlu dicantumkan pada kutipan berikutnya.

At least 66,665 lions were killed between 1907 and 1978 in Canada and the United States (Kevin Hansen, 1980).

4.3.6. Jika dalam 1 kutipan

D. M. Smith (1994) and P. W. Smith (1995) both reached the same conclusion about parenting styles and child development.

4.3.7. Mengutip dari kutipan

Jika mengutip dari sumber yang mengutip, maka nama pengarang asli dicantumkan pada kalimat, dan nama pengarang buku dimana kutipan tersebut ditemukan dicantumkan pada akhir kutipan.

Menurut Wardana, Hasanah dan Hermana (2005), harga, kelengkapan, fitur, dan mutu produk merupakan hal penting yang konsumen pertimbangkan dalam memilih suatu produk (dalam Susanty, Hermana, 2006, p. 54).

4.3.8. Buku/*website* tanpa nama pengarang

Jika mengutip dari buku/*website* yang tidak ada nama pengarangnya, judul buku/*website* ditulis sebagai sumber kutipan dan ditulis dalam cetak miring, diikuti dengan waktu penerbitan.

“In 1991, with a total city area of 29,000 hectares (ha) divided into 19 districts, it is populated by approximately 2.7 million people, of which 2.5 million are permanent residents” (*Surabaya in brief*, 1992, p. 4).

4.3.9. Artikel tanpa nama pengarang

Jika mengutip dari artikel surat kabar, majalah, jurnal yang tidak ada nama pengarangnya, maka judul artikel ditulis sebagai sumber kutipan dan ditulis dalam tanda kutip, diikuti waktu penerbitannya.

Dalam iklan ini sebuah momen yang menegangkan dibangun berdasarkan sebuah botol *Perrier* di atas sebuah bukit. Suatu upaya filosofis untuk memperlihatkan ketinggian nilai dari produk yang menjadi objek iklan (“Kiat merebut emas di Cannes”, 2007, December).

4.3.10. Tidak ada waktu penerbitan

Jika tidak ada informasi mengenai waktu penerbitan, tuliskan n.d. untuk menggantikan waktu/tahun penerbitan. n.d. artinya no date.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui ternyata di antara kabupaten dan kota tingkat pengaruh dari variabel lingkungan, individu, dan komunikasi pemasaran lebih tinggi (Muslichah, Wahyudin & Syamsuddin, n.d.).

4.3.11. Pengarang lembaga

The standard performance measures were used in evaluating the system. (United States Department of Transportation, Federal Aviation Administration, 1997).

4.3.12. Komunikasi pribadi

Komunikasi pribadi dapat berupa surat, memo, email, interview, telepon dan sebagainya. Jika mengutip dari hasil komunikasi pribadi, nama sumber ditulis secara lengkap (nama depan dan tengah inisial saja diikuti nama keluarga/ belakang). Karena data yang diberikan biasanya tidak dapat diperoleh kembali, maka data komunikasi pribadi tidak perlu dicantumkan pada daftar Referensi.

This information was verified a few days later (T.K. Lutes, personal communication, April 8, 2001).

4.3.13. Mengutip dari *Website*

Cara mengutip dari *website* sama dengan jika mengutip dari bahan cetak. Jika sumber memiliki pengarang dan nomor halaman, sebutkan seperti pada sumber tercetak. Jika tidak ada pengarang sebutkan judul *websitenya* dalam cetak miring. Kemudian disebutkan status publikasi tersebut, apakah hanya berupa tayangan *internet* atau merupakan edisi *online* suatu terbitan publikasi ilmiah. Jika tidak ada nomor halaman, sebutkan nomor bab (*chapter*), nomor gambar, tabel atau paragraf. Alamat *website* (URL) dan informasi lainnya dituliskan pada Daftar Referensi. Ditambahkan tanggal mengakses/*download* informasi *internet* tersebut. (Cheek & Buss, 1981, para. 1)

(Shimamura, 1989, chap. 3)

4.4. DAFTAR REFERENSI (DAFTAR PUSTAKA)

1. Daftar Referensi dapat disusun dengan urutan berdasar pada:

- Abjad nama pengarang.
- Tahun publikasi.
- Urgensi Referensi.
- Pemunculan referensi.

2. Daftar Referensi dapat disusun dengan memakai nomor urut atau tanpa memakai nomor urut.

3. Nama Pengarang

- 3.1. Pengarang yang memiliki nama keluarga (family name). Penyebutan nama dimulai dengan nama keluarga, diikuti dengan nama depan/nama diri (first/given name) atau inisialnya, dan inisial nama tengah (kalau ada)
 - 3.2. Pengarang yang tidak memiliki nama keluarga. Apabila pengarang memiliki nama ganda atau nama majemuk, penulisan nama dimulai dari nama akhir, diikuti dengan nama depan atau inisialnya, dan inisial nama tengah (kalau ada). Nama pengarang yang merupakan nama tunggal ditulis sebagaimana adanya (termasuk nama tunggal yang ditulis terpisah).
4. Untuk referensi yang ditulis oleh dua atau tiga pengarang, masing-masing pengarang disebut namanya secara berurutan. Cara penulisan nama pengarang dapat mengikuti salah satu dari cara berikut:
 - a. Masing-masing pengarang ditulis namanya mengikuti aturan sebagaimana disebutkan dalam butir 3 diatas.
Contoh :
Cook, R. D., Malkus, and Plesha, M. E. [1989], *Concepts and Applications of Finite Element Analysis*, 3 rd. edition, John Wiley & Sons Inc., New york.
 - b. Pengarang pertama ditulis namanya mengikuti aturan sebagaimana disebutkan dalam butir 3 diatas. Nama pengarang kedua dan ketiga ditulis dengan urutan -. nama pertama (atau inisialnya), inisial nama tengah (kalau ada), nama akhir.
Contoh :
Cook, R. D., D. S. Malkus, and M. E. Plesha [1989], *Concepts and Applications of Finite Elementanalysis*, 3 rd. edition, John Wiley & Sons Inc., New York
 5. Untuk referensi yang ditulis oleh lebih dari tiga pengarang, hanya pengarang yang disebut namanya, dengan aturan penulisan nama seperti disebutkan dalam butir 3 diatas. Pengarang-pengarang yang lain tidak perlu ditulis namanya ; sebagai gantinya sesudah nama pengarang pertama dicantumkan et al. Atau dkk.
 6. Apabila pengarang (pengarang) bertindak sebagai editor publikasi, maka sesudah nama pengarang (pengarang), dicantumkan ed (s). atau editor (s) yang ditulis diantara tanda kurung kecil ().

- g. Referensi pada Daftar Pustaka ditulis dengan memenuhi ketentuan-ketentuan berikut ini. Panduan ini mengacu pada format American Psychological Association (APA).

a. Buku

a.1 Buku tanpa Bab

Paul, Richard P. (1981), *Robot Manipulators : Mathematics, Programming, and Control*, The MIT Press, Cambridge, Mass.

a.2 Buku dengan Bab

Harlow, H. F. (1958). Biological and biochemical basis of behavior. In D. C. Spencer (Ed.), *Symposium on interdisciplinary research* (pp. 239-252). Madison: University of Wisconsin Press.

a.3 Buku tanpa penulis

Art students international. (1988). Princeton, NJ: Educational Publications International.

a.4 Buku dengan edisi / versi

Strunk, W., Jr., & White, E. B. (1979). *The elements of style* (3rd ed.). New York: Macmillan.

a.5 Buku terjemahan

Luria, A. R. (1969). *The mind of a mnemonist* (L. Solotaroff, Trans.). New York: Avon Books. (Original work published 1965)

a.6 Buku dengan beberapa volume

Wilson, J. G., & Fraser, F. (Eds.). (1988-1990). *Handbook of wizards* (Vols. 1-4). New York: Plenum Press.

b. Jurnal

b.1 Artikel Jurnal

Peele, S. (1981). Reductionism in the psychology of the eighties: Can biochemistry eliminate addiction, mental illness, and pain? *American Psychologist*, 36, 807-818.

b.2 Artikel Jurnal, lebih dari enam pengarang

Cates, A. R., Harris, D. L., Boswell, W., Jameson, W. L., Yee, C., Peters, A. V., et al. (1991). Figs and dates and their benefits. *Food Studies Quarterly*, 11, 482-489.

c. Sumber Digital

c.1 Buku elektronik dari perpustakaan digital

Wharton, E. (1996). *The age of innocence*. Charlottesville, VA: University of Virginia Library. Retrieved March 6, 2001, from netLibrary database.

c.2 Artikel Jurnal dari perpustakaan digital

Schraw, G., & Graham, T. (1997). Helping gifted students develop metacognitive awareness. *Roeper Review*, 20, 4-8. Retrieved November 4, 1998, from Expanded Academic ASAP database.

c.3 Artikel Majalah atau Koran dari Internet (bukan dari perpustakaan digital)

Sarewitz, D., & Pielke, R. (2000, July), Internet. Breaking the global warming gridlock [Electronic version]. *The Atlantic Monthly*, 286(1), 54-64.

c.4 Artikel e-Journal

Bilton, P. (2000, January). Another island, another story: A source for Shakespeare's *The Tempest*. (online) *Renaissance Forum*, 5(1). Retrieved August 28, 2001, from <http://www.hull.ac.uk/renforum/current.htm>, accessed : June 30th 2008.

Wang, B. T., and Rogers, C. A. [1991], "*Modeling of Finite Length Spatially Distributed Induced Strain Actuators for Laminated Beams and Plates*", (online) Proceedings of the 32nd SDM Conference, Baltimore, MD., pp. 1511-1520. Available : <http://www.conference.bm.edu/proceedings>; accessed : July 25th 2008.

c.5 Halaman Web

Shackelford, W. (2000), Internet. The six stages of cultural competence. In *Diversity central: Learning*. Retrieved April 16, 2000, from http://www.diversityhotwire.com/learning/cultural_insights.html

c.6 Web Site dari organisasi

American Psychological Association. (n.d.), **Internet**. APASStyle.org: Electronic references. Retrieved August 31, 2001, from <http://www.apa.org/journals/webref.html>

d. Sumber Lain

d.1 Artikel Koran, tanpa pengarang

Counseling foreign students. (1982, April). Boston Globe, p. B14.

d.2 Tesis

Caravaggio, Q. T. (1992). Trance and clay therapy. Unpublished master's thesis, Lesley University, Cambridge, MA.

d.3 Disertasi

Arbor, C.F. (1995). Early intervention strategies for adolescents. Unpublished doctoral dissertation, University of Massachusetts at Amherst.

Wonoyudo, B. D. [1985], "*Komputer Simulation of a Nonconservative Nonlinear Multi-Degree of Freedom Sistem*", PhD. Dissertation, University of Wisconsin Madison, USA

8. Gelar akademis atau gelar-gelar administratif (termasuk pangkat) tidak perlu dicantumkan dalam menulis nama pengarang. Gelar keagamaan, kebangsawanan, atau gelar-gelar yang lain bisa dicantumkan atau bisa tidak dicantumkan.

BAB V

SEMINAR SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR

Seminar adalah tahap pengujian terhadap kualitas Skripsi dan Tugas Akhir mahasiswa. Mahasiswa dapat melalui tahap seminar setelah melakukan pembimbingan yang intensif dengan dosen pembimbing (pembimbingan terjadwal dan tidak terjadwal). Aspek yang diujikan adalah daya nalar, penguasaan materi skripsi/tugas akhir, relevansi judul dan isi dokumentasi, kualitas penulisan, dan aplikasi yang dibuat.

SYARAT MENGIKUTI SEMINAR

- a. Telah menyelesaikan penulisan seluruh Bab dan produk dari Skripsi/Tugas Akhir telah selesai diujicobakan.
- b. Dokumen Skripsi atau Tugas Akhir telah disahkan oleh Dosen Pembimbing dan Ketua Prodi pada Lembar Pengesahan Pembimbing dan Ketua Prodi.
- c. Mengumpulkan syarat administratif sebagai berikut :
 - Fotocopy KRS terbaru.
 - Kartu Konsultasi (Asli)
 - Fotocopy Petikan Nilai terbaru.
 - Daftar hadir seminar Tugas Akhir / Skripsi.
 - Surat Keterangan Penelitian dari Instansi tempat meneliti (Asli)
 - Fotocopy Ijazah SMA
 - Foto Hitam Putih 4 x 6 sebanyak 4 lembar
 - Foto Berwarna 3 x 4 sebanyak 2 lembar
 - Dokumen lengkap Skripsi atau Tugas Akhir yang telah disahkan oleh Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan.

Seminar Skripsi atau Tugas Akhir harus dipresentasikan oleh mahasiswa yang bersangkutan pada sebuah seminar terbuka yang dihadiri oleh: Dosen pembimbing dan dosen penguji dan Mahasiswa atau civitas akademika.

Hasil seminar dinyatakan dalam Berita Acara Seminar, yang dinyatakan dengan Lulus dan Tidak Lulus. Jika hasil seminar adalah Lulus mahasiswa harus melakukan revisi sesuai dengan daftar revisi yang tertera pada Catatan Perbaikan

(bila ada perbaikan). Dokumen yang telah direvisi disahkan oleh seluruh Dosen Penguji, kemudian disahkan oleh Ketua Prodi. Dokumen skripsi/Tugas Akhir digandakan dan dijilid untuk kemudian diserahkan ke Perpustakaan.

Sebagai syarat mengikuti Yudisium mahasiswa melengkapi Surat Keterangan berupa pengesahan dari masing-masing bagian yang terkait.

Jika hasil Seminar adalah tidak lulus, maka mahasiswa harus memperbaiki Skripsi atau Tugas Akhir sesuai Catatan Perbaikan, lalu mengikuti Seminar kembali.

Lampiran 1 : Contoh Usulan Topik untuk Tugas Akhir / Skripsi

Nama : Rahmat Jauhar
NIM : 1110511007
Program : Teknik Informatika jenjang S1

Topik :

Pengembangan program aplikasi kepegawaian dalam perencanaan dan pengambilan keputusan terhadap perencanaan tenaga kerja bantu pada PT. X-tray Co. Ltd.

Kemampuan menentukan kebutuhan tenaga bantu pada PT. X-tray Co. Ltd secara cepat dan memiliki kesesuaian tinggi akan mampu mempengaruhi performa perusahaan. Walaupun tenaga bantu pada PT. X-tray Co. Ltd bekerja secara temporal, namun dibutuhkan personal yang memiliki kinerja memuaskan. Frekuensi rekrutmen tenaga kerja bantu PT. X-tray Co. Ltd dapat mencapai 10 kali per tahun dengan densitas dapat mencapai 500 orang. Keterbatasan PT. X-tray Co. Ltd selama ini adalah menentukan kebutuhan tenaga kerja bantu yang bersifat temporal tersebut. Kekurangan tersebut dalam hal menentukan jumlah tenaga, pemilihan tenaga (rekrutmen), penilaian kinerja, serta penentuan pemberian *reward* (bonus prestasi). PT. X-tray Co. Ltd pada dasarnya telah memiliki program / aplikasi yang dipergunakan untuk mengolah data kepegawaiannya. Program tersebut dipergunakan untuk mengelola data personal di PT. X-tray Co. Ltd secara menyeluruh. Namun demikian, program aplikasi kepegawaian yang dimiliki belum mampu dipergunakan untuk membuat analisa dan perencanaan. Kemampuan program aplikasi kepegawaian PT. X-tray Co. Ltd yang telah ada hanya mampu memberikan informasi kepegawaian saja.

Berdasar pada kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan program aplikasi kepegawaian PT. X-tray Co. Ltd. Pengembangan tersebut dalam pemenuhan kebutuhan akan penentuan perencanaan rekrutmen pegawai, analisa dan penilaian kinerja pegawai; utamanya pegawai dengan status tenaga bantu. Produk program aplikasi kepegawaian yang telah dikembangkan akan memiliki kemampuan menghasilkan informasi sebagai bahan pengambilan keputusan. Informasi yang dihasilkan merupakan bahan dasar dalam penentuan jumlah tenaga bantu yang direkrut, kriteria dan seleksi tenaga bantu, penilaian kinerja tiap tenaga bantu serta dasar dalam pemberian *reward* tiap tenaga bantu.

Manfaat atau *benefit* yang dapat diperoleh dari penggunaan program aplikasi kepegawaian yang telah dikembangkan tersebut antara lain :

- a. Memudahkan dan menghemat waktu dalam membuat perencanaan rekrutmen tenaga bantu,
- b. memudahkan dalam pengelolaan data tenaga bantu dan pilihannya,
- c. memudahkan pengelolaan data kinerja tenaga bantu beserta analisa kemampuannya,
- d. mempercepat proses analisa data tenaga bantu dan analisa dukungan kebutuhan salary dan reward bagi tenaga bantu,
- e. PT. X-tray Co. Ltd memiliki basisdata dan *track record* baik dalam mengelola tenaga bantu.

Dengan memanfaatkan program aplikasi kepegawaian yang telah dikembangkan, PT. X-tray Co. Ltd akan mampu membuat perencanaan kebutuhan tenaga bantu beserta pengelolaannya secara lebih baik dan professional. Pekerjaan perencanaan kebutuhan tenaga bantu tidak akan lagi menguras tenaga, waktu, biaya dan sumber daya.

HALAMAN JUDUL DAN PENGESAHAN untuk Program Studi Diploma

Lampiran 2. Contoh Halaman Sampul

- Judul TA, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1
- Tulisan TUGAS AKHIR , Arial 18 Tebal.
- Nama program studi, STMIK Bumigora Mataram dan seterusnya huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

PENGOLAHAN DATA PENGELUARAN BIAYA BAHAN BAKAR MINYAK

TUGAS AKHIR



**Oleh :
MUHAMMAD FAIZAL
1200310011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA
MATARAM
2015**

Lampiran 3. Contoh Halaman Judul

- Judul TA, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1
- Tulisan TUGAS AKHIR, Arial 18 Tebal
- Diajukan Sebagai dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Nama program studi, STMIK Bumigora Mataram dan seterusnya huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

PENGOLAHAN DATA PENGELUARAN BIAYA BAHAN BAKAR MINYAK

TUGAS AKHIR



Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebulatan Studi Tahap Diploma Tiga (D3) Program Studi Teknik Informatika Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bumigora Mataram

Oleh :
MUHAMMAD FAIZAL
1100310011

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA
MATARAM
2015**

Lampiran 4. Contoh Halaman Pengesahan Ketua

- Judul TA, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1
- Tulisan TUGAS AKHIR, Arial 18 Tebal.
- Diajukan Sebagai dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Nama Ketua beserta NIP menggunakan garis bawah, huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

**PENGOLAHAN DATA
PENGELUARAN BIAYA BAHAN BAKAR MINYAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebutuhan Studi
Tahap Diploma Tiga (D3) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

Oleh :
MUHAMMAD FAIZAL
1100310011

Ketua,

Ir. Anthony Anggrawan, M.T., Ph.D
NIP.196112261994031001

Lampiran 5. Contoh Halaman Pengesahan Pembimbing dan Ketua Prodi

- Nama perguruan tinggi beserta prodi (KOP), huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1
- TUGAS AKHIR huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1.
- Isi TUGAS AKHIR huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1,5.
- Menyetujui dan Mengetahui huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1. Nama Pembimbing dan nama Ketua Prodi huruf Arial 12 tebal.
- Telah diterima dan disetujui dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA MATARAM
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

TUGAS AKHIR

JUDUL : Pengolahan Data Pengeluaran Biaya Bahan Bakar Minyak

NAMA : Muhammad Faizal

NIM : 0500310011

NPM : 05.8.349.32.53.0.3.0007

PROGRAM STUDI : Teknik Informatika

JENJANG : Diploma Tiga (D3)

DIUJIKAN : 11 Nopember 2015

Menyetujui
Heroe Santoso, M.Kom.
Pembimbing

Tanggal Menyetujui :

Telah diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Sebutan Profesional Ahli Madya (A.Md.)

Mengetahui :
Heroe Santoso, M.Kom
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Tanggal Mengetahui :

Lampiran 6. Contoh Halaman Pengesahan Penguji

- Judul TA, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 tebal dengan jarak antar baris 1.
- LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI huruf Arial 14 tebal
- Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Disetujui dan isi dari disetujui oleh Penguji huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1 dan menggunakan garis bawah.

PENGOLAHAN DATA PENGELUARAN BIAYA BAHAN BAKAR MINYAK

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebutuhan Studi
Tahap Diploma Tiga (D3) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

Oleh :
MUHAMMAD FAIZAL
1100310011

Disetujui Oleh Penguji :

1. **Heroe Santoso, M.Kom**
NIK : 96.6.64

2. **Galih Hendro Martono, M.Eng**
NIK : 14.6.194

Lampiran 7. Contoh Keterangan Sampul Samping Tugas Akhir

- Terdiri dari Logo STMIK, Nama Mahasiswa beserta NIM, Judul TA dan Tahun Pembuatan huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

Logo STMIK	Nama Mahasiswa Nim	Judul Tugas Akhir	Tahun Pembuatan
-----------------------	-------------------------------	--------------------------	------------------------

Lampiran 8. Contoh Kata Pengantar

- KATA PENGANTAR huruf Arial 14 Tebal
- Isi Kata Pengantar huruf Arial 11 tidak Tebal dengan jarak antar baris 2.
- Isi Kata Pengantar maksimal 2 halaman.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Penulis panjatkan puji syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya atas rahmat, nikmat, kebahagiaan serta seluruh anugerah yang berbentuk apapun yang telah dilimpahkan kepada seluruh hamba-hamba-Nya. Dengan segala rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Kelompok Dalam Penempatan Pengajar Dengan Metode Promethee dan Borda Berbasis Web”.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Anthony Anggrawan, M.T., Ph.D selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bumigora Mataram.
2. Bapak Heroe Santoso, M.Kom, selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika.
3. Bapak Heroe Santoso, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama dalam perkuliahan.
5. Tak terlupakan tercinta Bapak dan ibu yang telah memberikan dukungan moril dan dukungan materi.
6. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberi semangat.

Penulis sebagai manusia biasa, menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka penulis senantiasa mengharapkan teguran, kritik serta saran yang sifatnya membangun untuk dapat lebih

sempurnanya pembuatan Tugas Akhir atau sejenisnya pada masa-masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Mataram, Januari 2015

Penulis,

Lampiran 9 : Contoh Surat Pernyataan Orisinalitas (Prodi D3)

- PERNYATAAN ditulis huruf Arial 14 tebal.
- Surat Pernyataan Orisinalitas ditulis huruf Arial 11 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh Sebutan Profesional Ahli Madya di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari ditemukan plagiat (penjiplakan) suatu karya, maka saya bersedia untuk menerima sanksinya, yaitu berupa pembatalan / pencabutan sebutan profesional yang telah saya terima.

Mataram, tgl-bln-thn
Yang membuat pernyataan

ttd

Nama Mahasiswa
NIM

HALAMAN JUDUL DAN PENGESAHAN untuk Program Studi Strata 1

Lampiran 2. Contoh Halaman Sampul

- Judul Skripsi, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1.
- Kata SKRIPSI, Arial 18 Tebal
- Nama jurusan, STMIK Bumigora Mataram dan seterusnya huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

APLIKASI SISTEM PAKAR INTERAKTIF PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUMAH BERDASARKAN KONDISI TANAH LOKASI BANGUNAN

SKRIPSI



**Oleh :
NURMAH
1110530041**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA
MATARAM
2015**

Lampiran 3. Contoh Halaman Judul

- Judul Skripsi, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1.
- Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Nama jurusan, STMIK Bumigora Mataram dan seterusnya huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

APLIKASI SISTEM PAKAR INTERAKTIF PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUMAH BERDASARKAN KONDISI TANAH LOKASI BANGUNAN

SKRIPSI



Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Keblutan Studi
Jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

Oleh :
NURMAH
1110530041

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA
MATARAM
2015**

Lampiran 4. Contoh Halaman Pengesahan Ketua

- Judul Skripsi, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1.
- Tulisan SKRIPSI, Arial 18 Tebal.
- Diajukan Sebagai dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Nama Ketua beserta NIP/NIK menggunakan garis bawah, huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

**APLIKASI SISTEM PAKAR INTERAKTIF
PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUMAH
BERDASARKAN KONDISI TANAH LOKASI BANGUNAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebutuhan Studi
Jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

**Oleh :
NURMAH
1110530041**

Ketua,

**Ir. Anthony Anggrawan, M.T., Ph.D
NIP.196112261994031001**

Lampiran 5. Contoh Halaman Pengesahan Pembimbing dan Ketua Prodi

- Nama perguruan tinggi beserta prodi (KOP), huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1
- Skripsi huruf Arial 14 Tebal dengan jarak antar baris 1.
- Isi Skripsi huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1,5.
- Menyetujui dan Mengetahui huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1. Nama Pembimbing dan nama Ketua Prodi huruf Arial 12 tebal.
- Telah diterima dan disetujui dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) BUMIGORA MATARAM
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

SKRIPSI

JUDUL : Aplikasi Sistem Pakar Interaktif Perencanaan
Pembangunan Rumah Berdasarkan Kondisi Tanah Lokasi
Bangunan

NAMA : Muhammad Faizal

NIM : 1100310011

NPM : 05.8.349.32.53.0.3.0007

PROGRAM STUDI : Teknik Informatika

JENJANG : Strata Satu (S1)

DIUJIKAN : 11 Nopember 2015

Menyetujui
Heroe Santoso, M.Kom.
Pembimbing

Tanggal Menyetujui :

Telah diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Akademik Sarjana Komputer (S.Kom)

Mengetahui :
Galih Hendro Martono, M.Eng
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Tanggal Mengetahui :

Lampiran 6. Contoh Halaman Pengesahan Penguji

- Judul Skripsi, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 tebal dengan jarak antar baris 1.
- LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI huruf Arial 14 tebal
- Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Disetujui dan isi dari disetujui oleh Penguji huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1 dan menggunakan garis bawah..

APLIKASI SISTEM PAKAR INTERAKTIF PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUMAH BERDASARKAN KONDISI TANAH LOKASI BANGUNAN

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebutuhan Studi
Jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

Oleh :
NURMAH
1110530041

Disetujui Oleh Penguji :

1. **Ir. Bambang Krismono T., M.Kom**
NIK : 93.6.34

2. **Galih Hendro Martono, M.Eng**
NIK : 14.6.194

Lampiran 7. Contoh Halaman Pengesahan Penguji

- Judul Tugas Akhir, Oleh Penulis beserta NIM huruf Arial 14 tebal dengan jarak antar baris 1.
- Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dan seterusnya huruf Arial 12 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Disetujui oleh penguji berisi Nama Penguji beserta NIK/NIP huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1 dan menggunakan garis bawah antara nama dengan NIK/NIP.

APLIKASI SISTEM PAKAR INTERAKTIF PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUMAH BERDASARKAN KONDISI TANAH LOKASI BANGUNAN

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Kebutuhan Studi
Tahap Diploma Tiga (D3) Program Studi Teknik Informatika
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Bumigora Mataram

**Oleh :
NURMAH
1110530041**

Disetujui Oleh Penguji :

1. **Ir. Bambang Krismono T., M.Kom**
NIK : 93.6.34 _____

2. **Heroe Santoso, M.Kom**
NIK : 96.6.64 _____

Lampiran 8. Contoh Keterangan Sampul Samping Skripsi

- Terdiri dari Logo STMIK, Nama Mahasiswa beserta NIM, Judul Skripsi dan Tahun Pembuatan huruf Arial 12 Tebal dengan jarak antar baris 1.

Logo STMIK	Nama Mahasiswa Nim	Judul Skripsi	Tahun Pembuatan
-----------------------	-------------------------------	----------------------	------------------------

Lampiran 9. Contoh Kata Pengantar

- KATA PENGANTAR huruf Arial 14 Tebal
- Isi Kata Pengantar huruf Arial 11 tidak Tebal dengan jarak antar baris 2.
- Isi Kata Pengantar maksimal 2 halaman.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Penulis panjatkan puji syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya atas rahmat, nikmat, kebahagiaan serta seluruh anugerah yang berbentuk apapun yang telah dilimpahkan kepada seluruh hamba-hamba-Nya. Dengan segala rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Kelompok Dalam Penempatan Pengajar Dengan Metode Promethee dan Borda Berbasis Web”.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

7. Bapak Ir. Anthony Anggrawan, M.T., Ph.D selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bumigora Mataram.
8. Bapak Galih Hendro Martono, M.Eng, selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
9. Bapak Heroe Santoso, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu selama dalam perkuliahan.
11. Tak terlupakan tercinta Bapak dan ibu yang telah memberikan dukungan moril dan dukungan materi.
12. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberi semangat.

Penulis sebagai manusia biasa, menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka penulis senantiasa mengharapkan teguran, kritik serta saran yang sifatnya membangun untuk dapat lebih

sempurnanya pembuatan skripsi atau sejenisnya pada masa-masa yang akan datang.
Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Mataram, Januari 2015

Penulis,

Lampiran 10 : Contoh Surat Pernyataan Orisinalitas (Prodi S1)

- PERNYATAAN ditulis huruf Arial 14 tebal.
- Surat Pernyataan Orisinalitas ditulis huruf Arial 11 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari ditemukan plagiat (penjiplakan) suatu karya, maka saya bersedia untuk menerima sanksinya, yaitu berupa pembatalan / pencabutan gelar akademik yang telah saya terima.

Mataram, tgl-bln-thn
Yang membuat pernyataan

ttd

Nama Mahasiswa
NIM

Lampiran 11 : Contoh ABSTRAK untuk Skripsi / Tugas Akhir

- ABTRAK ditulis huruf Arial 14 tebal.
- Isi abstrak ditulis huruf Arial 11 tidak tebal dengan jarak antar baris 1.
- Abstrak dibuat 1 halaman.

ABSTRAK

Promosi adalah suatu upaya suatu perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat dan bertujuan untuk meningkatkan pendapatan perusahaan. PT. Nusa Sinar Makmur merupakan perusahaan jasa tenaga kerja Indonesia yang memanfaatkan promosi untuk meningkatkan jumlah calon TKI. Promosi yang dilakukan masih bersifat terbatas yaitu dengan menggunakan brosur dan memanfaatkan jasa petugas lapangan (PL). Permasalahan yang timbul adalah timbulnya percaloan yang disebabkan oleh terbatasnya informasi yang sampai kepada masyarakat., Seiring dengan perkembangan komputer, pengemasan informasi ke dalam CD interaktif menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan promosi PT. Nusa Sinar Makmur.

Perancangan dan pembuatan CD interaktif ini menggunakan metodologi Waterfall, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan menganalisa kebutuhan perusahaan, merancang media, membangun aplikasi dengan tools, dan mengujicobanya pada pengguna.

Hasil atau keluaran yang akan dicapai yaitu dihasilkannya CD interaktif yang dikemas dalam media penyimpanan DVD yang dapat dijalankan di dua media elektronik yaitu PC (Personal Computer) dan DVD Player.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pertama CD interaktif dapat membantu PT. Nusa Sinar Makmur memberikan informasi yang lengkap kepada masyarakat, kedua CD interaktif yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik pada media elektronik yaitu PC dan DVD player.

Kata-kata kunci : CD Interaktif, Multimedia, Promosi.