

«SKRIPSI/TUGAS AKHIR»

REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA



«Anugrah Jaya Sakti»

NPM: «2016730053»

PROGRAM STUDI «MATEMATIKA/FISIKA/TEKNIK INFORMATIKA»
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
«2020»

«FINAL PROJECT/UNDERGRADUATE THESIS»

STUDY PROGRAM RECCOMENDATIONS IN COLLEGE FOR HIGH SCHOOL
STUDENTS



«Anugrah Jaya Sakti»

NPM: «2016730053»

DEPARTMENT OF «MATHEMATICS/PHYSICS/INFORMATICS»
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
«2020»

LEMBAR PENGESAHAN

REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA

«Anugrah Jaya Sakti»

NPM: «2016730053»

Bandung, «tanggal» «bulan» «2020»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Husnul Hakim, M.T.

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«Rosa De Lima, M.Kom.»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

«Ketua Program Studi»

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa «skripsi/tugas akhir» dengan judul:

REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal «tanggal» «bulan» «2020»

Meterai Rp. 6000

«Anugrah Jaya Sakti»
NPM: «2016730053»

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Rekomendasi Program Studi di Perguruan Tinggi untuk Siswa SMA". Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana di Program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Sains, Universitas Parahyangan Bandung. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Ibrahim Warga Purawinata dan (Almh) Ibu Dede Komariah yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa.
2. Syarif Jordan .
3. Bapak Husnul Hakim selaku Dosen Pembimbing.
4. Ibu Flaviana selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni yang membantu dalam pembuatan surat permohonan kepada Biro Admiristari. Akademik.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan.
6. Seluruh teman-teman yang telah memeberikan semangat.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, «bulan» «2020»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem Rekomendasi	5
2.1.1 Fungsi Sistem Rekomendasi	5
2.1.2 Sumber Data dan Pengetahuan	6
2.1.3 Teknik Rekomendasi	6
2.1.4 <i>Collaborative Filtering</i>	7
2.1.5 Aplikasi dan Evaluasi	8
2.2 <i>Cluster</i>	9
2.2.1 K-Means	9
2.3 Program Studi Universitas Katolik Parahyangan	9
2.3.1 Universitas Katolik Parahyangan	9
2.3.2 Program Studi	10
2.3.3 Syarat Masuk Program Studi	15
2.3.4 Karakteristik Program Studi	17
2.4 Template Skripsi FTIS UNPAR	19
2.4.1 Tabel	19
2.4.2 Kutipan	19
2.4.3 Gambar	20
A KODE PROGRAM	23
B HASIL EKSPERIMEN	25

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png	21
2.2	Ular kecil	21
2.3	<i>Serpentes</i> betina	22
B.1	Hasil 1	25
B.2	Hasil 2	25
B.3	Hasil 3	25
B.4	Hasil 4	25

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel syarat program studi	16
2.2	Tabel kriteria	18
2.3	Tabel contoh	19
2.4	Tabel bewarna(1)	19
2.5	Tabel bewarna(2)	19

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu tahapan pendidikan setelah lulus dari bangku sekolah menengah atas atau SMA adalah dengan melanjutkan studi ke perguruan tinggi baik perguruan tinggi negeri ataupun swasta. Salah satu hal yang perlu diperhatikan saat akan melanjutkan studi di perguruan tinggi adalah program studi apa yang akan dipilih. Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum.

Kesalahan dalam memilih program studi memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan mahasiswa dimasa mendatang. Dampak bisa berupa masalah psikologi, mahasiswa akan merasa terpaksa saat belajar karena mempelajari sesuatu hal yang tidak sesuai minat. Selain masalah psikologi dampak lain yang bisa terjadi berupa masalah pada bidang akademik, prestasi seorang mahasiswa tidak akan maksimal, nilai mata kuliah kurang baik, dan mahasiswa yang salah dalam memilih jurusan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi mengalami *Drop Out*.

Ketidakcocokan program studi dengan mahasiswa di Indonesia masih cukup tinggi. Berdasarkan buku Statistik Pendidikan Tinggi pada tahun 2017, terdapat 1.437.425 mahasiswa baru, 6.924.511 mahasiswa terdaftar, dan 1.046.141 mahasiswa lulus. Dengan kata lain ada 391.284 atau 27.22% mahasiswa yang tidak lulus. Jumlah mahasiswa *Drop Out* pada tahun 2017 adalah 195.176 dengan presentasi pada Perguruan Tinggi Negeri (PTN) sebesar 96% dan pada Perguruan Tinggi Swasta (PTS) sebesar 4%. Presentasi jumlah mahasiswa lulus tepat waktu merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas universitas (PP No. 66 Tahun 2010) selain itu, menurut Sudjito (2014): kecocokan program studi merupakan salah satu penentu keberhasilan studi dari seorang mahasiswa.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem rekomendasi yang dapat memberikan rekomendasi item berupa program studi yang sesuai dengan minat siswa SMA. Sistem rekomendasi adalah alat dan teknik perangkat lunak yang menyediakan saran untuk item yang akan digunakan oleh pengguna. Sistem rekomendasi berfokus pada item tertentu dan ditujukan untuk individu atau personal. Beberapa teknik yang biasa digunakan pada sistem rekomendasi, yaitu : *Content-based*, *Collaborative Filtering*, *Demographic*, *Knowledge-based*, *Community-based*, *Hybrid recommender systems*. Teknik yang akan digunakan pada sistem rekomendasi yang akan dibangun adalah *Collaborative Filtering*.

Collaborative Filtering merupakan teknik yang merekomendasikan item yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan *rating* tanpa memerlukan informasi mengenai item ataupun pengguna, contoh informasi yang dimaksud adalah deskripsi mengenai item atau pengguna. Secara sederhana *Collaborative Filtering* menghitung kesamaan atau similaritas antara pengguna aktif dengan beberapa pengguna yang memiliki selera atau minat yang serupa. Untuk menghitung similaritas digunakan metode *Pearson Correlation Coefficient*. *Pearson Correlation Coefficient*

bekerja dengan cara menghitung korelasi antara dua variabel dari masing-masing pengguna yang sedang dibandingkan. Semakin tinggi nilai korelasi yang dihasilkan maka mengidentifikasi kedua pengguna memiliki similaritas yang cukup tinggi.

Pada skripsi ini akan dibangun sebuah perangkat lunak sistem rekomendasi yang dapat memberikan rekomendasi item berupa program studi yang sesuai dengan minat siswa SMA. Sistem rekomendasi ini akan menggunakan algoritma *Collaborative Filtering* dengan model *Neighborhood* dengan pendekatan *User-based*. *User-based* memprediksi berdasarkan kesamaan *rating* pengguna dengan item.

Rating yang dalam kasus ini adalah indeks prestasi kumulatif (IPK) . Berdasarkan Pasal 23 ayat 5 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang berbunyi Hasil penilaian capaian pembelajaran lulusan pada akhir program studi dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK).

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari penulisan skripsi :

1. Bagaimana cara menilai kecocokan seorang calon mahasiswa terhadap suatu program studi ?
2. Bagaimana membangun perangkat lunak untuk memberikan rekomendasi program studi di perguruan tinggi yang cocok untuk calon mahasiswa ?
3. Bagaimana kualitas hasil rekomendasi dari perangkat lunak yang dibangun ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari cara menilai kecocokan seorang mahasiswa terhadap suatu program studi.
2. Membangun perangkat lunak untuk memberikan rekomendasi program studi di perguruan tinggi yang cocok dengan calon mahasiswa.
3. Menguji hasil rekomendasi dari perangkat lunak yang sudah dibangun.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perguruan tinggi dan program studi yang ada di Indonesia, maka perlu adanya batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penulisan skripsi ini. Berikut merupakan batasan-batasan masalah pada skripsi ini :

1. 15 Program studi Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR).
2. Data mahasiswa UNPAR yang masuk melalui jalur Penelusuran Minat dan Kemampuan (PMDK) pada tahun 2013-2018 yang sudah lulus.
3. Hanya menggunakan nilai mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Pendidikan Kewarganegaraan, Fisika, dan Kimia sebagai atribut.

1.5 Metodologi

1. Melakukan studi literatur mengenai sistem rekomendasi.
2. Mempelajari mengenai berbagai program studi dan karakteristiknya.
3. Mempelajari metode yang dapat digunakan untuk menghitung tingkat kecocokan calon mahasiswa dengan program studi.
4. Menganalisis hal-hal yang mempengaruhi kecocokan program studi dengan calon mahasiswa.
5. Mempelajari framework Laravel dan Bootstrap.
6. Membangun perangkat lunak sesuai dengan analisis dan perancangan yang dilakukan.
7. Melakukan pengujian kualitas hasil rekomendasi perangkat lunak yang dibangun.
8. Menulis dokumen skripsi.

1.6 Sistematika Pembahasan

1. Bab 1 menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan untuk sistem rekomendasi program studi di perguruan tinggi untuk anak SMA.
2. Bab 2 menjelaskan mengenai sistem rekomendasi dengan menggunakan *Collaborative Filtering*, teknik perhitungan kesamaan atau similaritas dengan *Pearson Correlation Coefficient*, teknik *clustering* menggunakan K-Means, penjelasan *Framework Laravel*, dan Program Studi yang berada di Universitas Katolik Parahyangan.
3. Bab 3
4. Bab 4
5. Bab 5

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi adalah alat dan teknik perangkat lunak yang menyediakan saran untuk item yang akan digunakan oleh pengguna. Saran terkait dengan berbagai proses pengambilan keputusan, seperti barang apa yang akan dibeli, musik apa yang akan didengarkan, atau berita online apa yang akan dibaca.

Sistem rekomendasi biasanya berfokus pada item tertentu seperti buku, musik, dll. Sistem rekomendasi ditujukan untuk individu atau personal yang kurang memiliki pengalaman pribadi. Contoh Sistem rekomendasi buku adalah *website* Amazon.com. Item yang ditawarkan sebagai daftar item peringkat. Sistem rekomendasi mencoba memprediksi produk dengan cara mengumpulkan referensi dari pengguna lainnya.

Pengembangan sistem rekomendasi dimulai dari pengamatan yang sederhana berupa rekomendasi yang diberikan oleh orang lain dalam membuat keputusan rutin sehari-hari bisa berupa buku, musik, film, rekrutmen karyawan, dll.

Sistem rekomendasi menghasilkan rekomendasi menggunakan berbagai jenis pengetahuan dan data tentang pengguna, item yang tersedia, dan transaksi sebelumnya, contohnya berupa e-commerce yang mengatasi masalah kelebihan informasi yang terjadi akibat transaksi pengguna sebelumnya.

2.1.1 Fungsi Sistem Rekomendasi

Fungsi utama sistem rekomendasi adalah menemukan item yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Selain untuk menemukan item yang relevan terdapat juga beberapa fungsing sistem rekomendasi, yaitu :

1. Meningkatkan jumlah penjualan barang
Salah satu fungsi penting untuk sistem rekomendasi yang komersil. Peningkatan jumlah penjualan item ini disebabkan karena penjualan item dilakukan tepat sasaran kepada pembeli yang memang membutuhkan dan menginginkan item tersebut. Merekomendasikan item yang sesuai dengan kebutuhan atau minat pengguna.
2. Menjual barang-barang yang lebih beragam
Memberikan rekomendasi item yang mungkin sulit ditemukan oleh pengguna jika tanpa menggunakan sistem rekomendasi.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna
Sistem rekomendasi yang dirancang dengan baik memberikan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pengguna akan merasa senang menggunakan sistem tersebut.
4. Meningkatkan kesetiaan pengguna
Pengguna akan tetap menggunakan sebuah *website* jika sistem rekomendasi yang hasilkan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Lebih mengerti apa yang diinginkan pengguna
Sistem dapat memberikan hasil rekomendasi item yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.1.2 Sumber Data dan Pengetahuan

Sistem rekomendasi adalah sistem pemrosesan informasi yang secara aktif mengumpulkan berbagai jenis data untuk membangun rekomendasinya. Data utama berupa data item yang disarankan dan pengguna yang akan menerima rekomendasi. Data yang digunakan sistem rekomendasi mencakup pada tipe jenis objek, yaitu :

1. Item
Item adalah objek yang direkomendasikan, item bisa ditandai oleh kompleksitasnya dan nilai atau kegunaannya. Bisa bernilai positif jika sesuai atau negatif jika tidak sesuai.
2. Pengguna
Pengguna adalah objek yang menggunakan sistem, memiliki tujuan dan karakteristik beragam. Pengguna juga dapat dijelaskan oleh data pola perilaku (pola penelusuran web, atau pola pencarian perjalanan)
3. Transaksi
Interaksi yang direkam antara pengguna sistem rekomendasi. Transaksi adalah data seperti log yang menyimpan informasi penting yang dihasilkan selama interaksi manusia-komputer dan berguna untuk algoritma pembuatan rekomendasi yang digunakan sistem. Bentuk dari peringkat yang populer di sistem rekomendasi :
 - Peringkat numerik 1 - 5
 - Peringkat ordinal (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju)
 - Peringkat biner, buruk (0) dan baik (1)
 - Peringkat unary menunjukkan bahwa pengguna telah mengamati atau membeli barang atau menilai barang secara positif

2.1.3 Teknik Rekomendasi

Berikut adalah teknik-teknik yang dapat digunakan pada sistem rekomendasi :

1. *Content-based*
Sistem merekomendasikan item yang mirip berdasarkan item yang disukai pengguna di masa lalu. Kesamaan dihitung berdasarkan fitur(atribut) yang terkait dengan item. misal , review positif film komedi, maka akan direkomendasikan film di genre yang sama.
2. *Collaborative Filtering*
Rekomendasi berdasarkan item yang disukai pengguna lain yang memiliki kesamaan. Implementasi paling sederhana, merekomendasikan item yang disukai pengguna lain dengan selera serupa di masa lalu. *Collaborative Filtering* populer dan banyak digunakan pada sistem rekomendasi. *Nearest neighbors* meningkatkan popularitas karena sederhana, efisien, dan kemampuan mereka untuk menghasilkan rekomendasi yang akurat dan menunjukkan ciri personal tertentu.
3. *Demographic*
Rekomendasi berdasarkan profil demografis pengguna. Asumsinya bahwa rekomendasi yang berbeda harus dihasilkan untuk demografis yang berbeda. Misalnya diarahkan ke web dengan bahasa atau negara pengguna.

4. *Knowledge-based*

Merekomendasikan item berdasarkan pengetahuan domain spesifik tentang fitur (atribut) item tertentu yang memenuhi kebutuhan atau referensi pengguna.

5. *Community-based*

Merekomendasikan item berdasarkan teman-teman pengguna. Bukti menunjukkan bahwa orang cenderung lebih mengandalkan rekomendasi dari teman-teman dari pada rekomendasi dari orang yang belum dikenal.

6. *Hybrid recomender systems*

Kombinasi dari beberapa teknik yang sudah disebutkan sebelumnya. Menggunakan teknik A dan B mencoba untuk menggunakan keunggulan A dan memperbaiki kelemahan B. Contoh, *Collaborative Filtering* memiliki kelemahan terhadap item yang tidak memiliki peringkat (tidak terdapat riwayat) bisa digabungkan dengan metode *Content-based*.

2.1.4 Collaborative Filtering

Dalam pengembangan sistem rekomendasi dapat menggunakan teknik *Collaborative Filtering*. *Collaborative Filtering* menghasilkan rekomendasi item yang spesifik untuk pengguna berdasarkan peringkat tanpa memerlukan informasi tambahan mengenai item ataupun pengguna. Gagasan utamanya adalah peringkat pengguna u untuk item i cenderung mirip dengan pengguna v , jika u dan v memberikan peringkat item lain dengan nilai yang sama.

Tantangan dalam membangun sistem rekomendasi menggunakan teknik *Collaborative Filtering* adalah sedikitnya jumlah data pengguna sebelumnya yang sudah memberikan peringkat kepada suatu item. Dalam *Collaborative Filtering* terdapat salah satu algoritma yaitu *Neighborhood-based Collaborative Filtering* atau yang dikenal dengan *Memory-base Collaborative Filtering*.

Neighborhood-based Collaborative Filtering

Neighborhood-based Collaborative Filtering atau yang dikenal dengan *Memory-base Collaborative Filtering* adalah algoritma pertama yang dikembangkan untuk teknik *Collaborative Filtering*. Pada algoritma ini *rating user-item* disimpan dalam sistem secara langsung digunakan untuk memprediksi peringkat item baru, dapat dilakukan dengan *user-based model*.

• *User-based Neighborhood Model*

User-based bekerja dengan mengidentifikasi pengguna yang akan diberikan rekomendasi dengan pengguna lain yang memiliki kesamaan. Aktivitas pengguna yang memiliki kesamaan ini akan menjadi dasar dalam memberikan rekomendasi kepada pengguna lain. Aktivitas bisa berupa memberikan *rating* kepada item. Berikut adalah tahapan yang perlu dilakukan pada *User-based Neighborhood Model* :

1. Mencari nilai rata-rata *rating* yang sudah diberikan oleh pengguna lain.
2. Menghitung kesamaan atau similaritas pengguna menggunakan *Pearson Correlation Coefficient* 2.1 :

$$\text{sim}(i, j) = \text{Pearson}(i, j) = \frac{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{i,k} - \mu_i) \cdot (r_{j,k} - \mu_j)}{\sqrt{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{i,k} - \mu_i)^2} \cdot \sqrt{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{j,k} - \mu_j)^2}} \quad (2.1)$$

Keterangan :

- $\text{sim}(i, j)$ = Kesamaan atau similaritas antara pengguna i dan pengguna j
- $\sum_{k \in I_i \cap I_j}$ = Himpunan item pengguna i dan pengguna j yang saling beririsan

- $r_{i,k}$ = Nilai yang diberikan pengguna i terhadap item k
 - $r_{j,k}$ = Nilai yang diberikan pengguna j terhadap item k
 - μ_i = Rata-rata nilai yang diberikan pengguna i
 - μ_j = Rata-rata nilai yang diberikan pengguna j
3. Memilih nilai kesamaan atau similaritas yang bernilai lebih besar dari 0. Nilai kesamaan atau similaritas memiliki rentang nilai -1, 0, dan +1 untuk pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati -1, berarti pengguna tersebut kurang memiliki kesamaan dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati 0, berarti pengguna tersebut memiliki kesamaan yang cukup baik dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati +1, berarti pengguna tersebut memiliki kesamaan yang tinggi dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi.
4. Menghitung nilai prediksi dengan rumus *weighted sum* 2.2 :

$$r_{i,k} = \frac{\sum (Sim(i,j) * r_{j,k})}{\sum Sim(i,j)} \quad (2.2)$$

Keterangan :

- $r_{i,k}$ = Nilai prediksi pengguna i untuk item k
 - $Sim(i,j)$ = kesamaan atau similiaritas pengguna i dan pengguna j
 - $r_{j,k}$ = Penilaian pengguna j terhadap item k
5. Mengurutkan nilai prediksi dari yang terbesar ke terkecil.

2.1.5 Aplikasi dan Evaluasi

Aplikasi

Faktor pertama yang harus dipertimbangkan adalah domain aplikasi yang akan dibangun karena memiliki efek yang besar pada algoritma yang akan digunakan. Kelas domain paling umum :

1. Entertainment : rekomendasi film dan musik
2. Content : personalisasi berita, dokumen, dan web page
3. E-commerce : rekomendasi produk untuk di beli
4. Services : rekomendasi servis travel, hotel, dan rumah

Evaluasi

Sebuah sistem rekomendasi banyak digunakan untuk memberikan prediksi berupa saran item yang sesuai dengan minat pengguna. Prediksi yang diberikan sistem rekomendasi memiliki nilai keakuratan yang dapat berbeda sesuai dengan kasus yang dihadapi dan juga algoritma yang digunakan. Prediksi yang diberikan harus akurat, oleh karena itu diperlukan evaluasi pada sistem rekomendasi. Evaluasi dapat menggunakan tiga metode yaitu :

1. *Offline*
Metode *offline* dilakukan dengan cara menjalankan beberapa algoritma pada data yang sama dan membandingkan kinerjanya.

2. Online

Metode *online* dilakukan saat perangkat lunak sudah diluncurkan dan melibatkan pengguna nyata.

3. Focused user study

Metode *Focused user study* dilakukan saat metode *online* tidak layak dilakukan atau terlalu beresiko.

2.2 Cluster

Clustering adalah algoritma yang menganalisis objek data tanpa perlu label kelas. *Clustering* bisa digunakan untuk menghasilkan label kelas untuk sebuah kelompok data. Tujuan dari algoritma *cluster* adalah untuk meminimalkan jarak *intra-cluster* sekaligus memaksimalkan jarak *inter-cluster*. Kesamaan ditentukan dengan menggunakan ukuran jarak. Kelompok yang dihasilkan akan memiliki anggota yang memiliki kesamaan yang tinggi satu sama lain didalam kelompok yang sama dan berbeda dengan kelompok lain.

2.2.1 K-Means

K-Means adalah algoritma *clustering* yang termasuk kategori *partisial*. Kategori partisial adalah membagi item kedalam *non-overlapping cluster* sehingga setiap item hanya ada pada satu *cluster*. *Cluster* akan dibentuk sebanyak K dan untuk setiap *cluster* memiliki *centroid* awal. *Centroid* untuk setiap *cluster* adalah titik dimana jumlah jarak minimum dari semua item dalam *cluster*. Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam pembuatan *cluster* :

1. Memilih secara acak K *centroid*
2. Menghitung jarak tiap objek ke titik *centroid* menggunakan *euclidean distance*
3. Menghitung *centroid* baru dari anggota yang berada didalam *centroid*
4. Lakukan tahap 1-3 hingga *centroid* konvergen

2.3 Program Studi Universitas Katolik Parahyangan

2.3.1 Universitas Katolik Parahyangan

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi yang dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut. atau universitas. Pendidikan tinggi adalah kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian.

Universitas Katolik Parahyangan adalah sebuah universitas atau Perguruan tinggi katolik pertama yang didirikan pada 17 Januari 1955. Saat ini terletak di Jalan Ciumbuleuit No.94, Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Terdapat tujuh fakultas dengan total program studi yaitu tujuh belas dengan enam belas program studi sarjana dan satu program studi D3.

Terdapat beberapa jalur penerimaan mahasiswa baru yang dilakukan oleh Universitas Katolik Parahyangan. Jalur penerimaan diselenggarakan secara mandiri, berikut jalur penerimaan yang disediakan Universitas Katolik Parahyangan :

1. Penelusuran Minat dan Kemampuan (PMKD) atau jalur prestasi
PMDK adalah satu jalur penerimaan mahasiswa baru yang dilaksanakan dengan seleksi berdasarkan pada nilai raport SMA di kelas X (Sepuluh) dan XI (Sebelas), tanpa ujian tertulis.

Tujuan dari PMDK untuk menjaring siswa-siswa yang berprestasi. PMDK dilakukan hanya satu kali dalam satu tahun penerimaan.

2. Ujian Saringan Masuk (USM)

USM adalah satu jalur penerimaan mahasiswa baru yang dilaksanakan dengan mengerjakan soal yang disediakan oleh Universitas Katolik Parahyangan. Terdapat dua tempat pelaksanaan untuk USM, pertama dilaksanakan di Universitas Katolik Parahyangan dan kedua dilaksanakan di sekolah-sekolah (*on-site test*). Tujuan dari USM untuk menjaring mahasiswa baru yang memiliki kemampuan akademik untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Universitas Katolik Parahyangan sesuai dengan batas waktu (masa studi) yang ditetapkan.

2.3.2 Program Studi

Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum. Kurikulum pendidikan tinggi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar - mengajar di perguruan tinggi.

Terdapat tujuh fakultas yang ada di Universitas Katolik Parahyangan, yaitu :

1. Fakultas Ekonomi
2. Fakultas Hukum
3. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
4. Fakultas Teknik
5. Fakultas Falsafah dan Peradaban
6. Fakultas Teknologi Industri
7. Fakultas Teknologi Informasi dan Sains

Fakultas Ekonomi

Terdapat empat program studi pada fakultas Ekonomi, yaitu : Ekonomi Pembangunan, Manajemen, Akuntansi, Manajemen Perusahaan. Manajemen Perusahaan merupakan program studi D3 yang ada di Universitas Katolik Parahyangan. Berikut merupakan penjelasan program studi yang ada pada Fakultas Ekonomi :

1. Ekonomi Pembangunan

Mempelajari persoalan pembangunan ekonomi yang sudah, sedang, dan akan terjadi di negara berkembang. Menganalisis isu perekonomian untuk mencari dan menemukan solusi dari berbagai persoalan ekonomi secara kritis, kreatif, dan inovatif. Program studi Ekonomi Pembangunan mempersiapkan mahasiswanya untuk menjadi perencana bidang pembangunan ekonomi. Ekonomi Pembangunan adalah cabang ilmu ekonomi. Mempelajari pembangunan industri, perbankan, keuangan, dan bisnis. Berkutat dengan analisis berbagai isu perekonomian untuk mendapatkan solusi dari persoalan ekonomi.

Terdapat tiga peminatan pada program studi Ekonomi Pembangunan, yaitu :

- Ekomoni Industri dan Perdagangan

- Ekonomi Kawasan dan Lingkungan
- Ekonomi Moneter dan Keuangan

2. Manajemen

Mempelajari bagaimana mengelola suatu perusahaan atau organisasi. Fokus pada kegiatan mengelola, merencanakan, dan mengatur semua proses dalam perusahaan untuk mencapai tujuan.

Terdapat satu peminatan pada program studi Manajemen, yaitu :

- Manajemen

3. Akuntansi

Mempelajari mengenai keuangan dan ilmu ekonomi, Mahasiswa pada program studi Akuntansi akan memiliki pengetahuan dan penguasaan materi tentang keuangan dan ilmu ekonomi. Mampu mengelola keuangan bisnis.

Terdapat satu peminatan pada program studi Akuntansi, yaitu :

- Akuntansi

Fakultas Hukum

Terdapat satu program studi pada Fakultas Hukum, yaitu : Ilmu Hukum.

1. Ilmu Hukum

Mempelajari tentang hukum baik praktek maupun teori. Hukum mengatur bagaimana manusia bertindak dan bertingkah laku agar tidak merugikan orang lain. Mendalami konsep, teori, dan beberapa kasus hukum yang terjadi.

Terdapat satu peminatan pada program studi Ilmu Hukum, yaitu :

- Ilmu Hukum

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Terdapat tiga program studi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yaitu : Ilmu Administrasi Publik, Ilmu Administrasi Bisnis, dan Ilmu Hubungan Internasional.

1. Ilmu Administrasi Publik

Mempelajari seluk beluk pemerintahan, masyarakat, dan kebijakan publik, sistem pemerintahan, pembuatan kebijakan hingga pengimplementasian dan evaluasi, pelayanan masyarakat, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan birokrasi.

Terdapat satu peminatan pada program studi Ilmu Administrasi Publik, yaitu :

- Ilmu Administrasi Publik

2. Ilmu Administrasi Bisnis

Mempelajari mengenai kegiatan operasional bisnis dan perusahaan, yaitu : pemasaran (marketing), pengelolaan keuangan, pengelolaan personalia (SDM), hingga kegiatan produksi. Mempelajari untuk membuat produk sendiri, bukan membuat, menjual, dan mendapatkan keuntungan, tetapi menciptakan value pada produk yang dipasarkan. Mempelajari urusan klarikal kantor, mengelola sarana dan prasarana kantor, memproses data secara akurat, dan mengelola informasi yang berhubungan dengan pekerjaan kantor. Program studi ini cocok dengan orang yang memiliki ketertarikan dalam bidang pengurusan dokumen.

Terdapat dua peminatan pada program studi Ilmu Administrasi Bisnis, yaitu :

- *General Business*
- *Digital Business*

3. Ilmu Hubungan Internasional

Mempelajari mengenai interaksi, relasi, dan komunikasi yang terjadi secara internasional. Tidak hanya mempelajari hubungan diplomasi satu negara dengan negara lain, tapi juga konflik, kesejahteraan, ekonomi, dan perdamaian dunia. Beberapa kajian diplomasi dan negosiasi, politik luar negeri, perdagangan luar negeri, politik internasional, ekonomi internasional, hukum internasional, globalisasi, dll. Diasah mengenai isu-isu global, tokoh-tokoh, dan organisasi internasional yang berpengaruh, dan kerjasama internasional.

Terdapat satu peminatan pada program studi Ilmu Administrasi Bisnis, yaitu :

- Ilmu Hubungan Internasional

Fakultas Teknik

Terdapat dua program studi pada Fakultas Teknik, yaitu : Teknik Sipil dan Arsitektur.

1. Teknik Sipil

Mempelajari proses merancang, membangun, dan merenovasi gedung serta infrastruktur lain, seperti jalan, jembatan, bendungan, dan infrastruktur lainnya. Memahami unsur-unsur bangunan seperti beton, baja, aspal, dan lain-lain. Mempelajari perancangan struktur bangunan yang kuat, layak, dan efisien.

Terdapat satu peminatan pada program studi Teknik Sipil, yaitu :

- Teknik Sipil

2. Arsitektur

Mempelajari desain dan rancangan konstruksi bangunan. Lebih menuangkan ide, konsep, dan desain di atas kertas, sedangkan realisasi akan dikerjakan oleh teknik sipil. Harus mempelajari kekuatan bangunan (firmitasi), estetika atau keindahan bangunan (venustas), dan fungsi bangunan (utilitas).

Terdapat satu peminatan pada program studi Arsitektur, yaitu :

- Arsitektur

Fakultas Falsafah dan Peradaban

Terdapat satu program studi pada Fakultas Falsafah dan Peradaban, yaitu : Ilmu Filsafat.

1. Ilmu Filsafat

Filsafat sebagai induk semua ilmu, filsafat lebih mempelajari tentang permasalahan mendasar manusia dan hubungannya dengan realita. Bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman yang mendasar. Kajian utamanya yaitu tujuan hidup, esensi manusia, moralitas, dan hati nurani. Mempelajari pemikiran para filsuf. Membantu berpikir secara terstruktur dan mampu memproses informasi secara jernih.

Terdapat dua peminatan pada program studi Ilmu Filsafat, yaitu :

- Filsafat Keilahian
- Filsafat Budaya

Fakultas Teknologi Industri

Terdapat tiga program studi pada Fakultas Teknologi Industri, yaitu : Teknik Industri, Teknik Kimia, dan Teknik Elektro.

1. Teknik Industri

Mempelajari proses industri baik dari sisi manajemen ataupun teknik. Turunan dari teknik mesin. Mempelajari disiplin ilmu lain seperti matematika, fisika, fisiologi, dan manajemen saintifik. Teknik Industri berfokus pada perancangan, peningkatan, dan pemasangan sistem terintegrasi yang membutuhkan manusia, material, peralatan, dan energi. Memiliki tiga bidang dan satu sistem manufaktur (mempelajari peningkatan kualitas, produktivitas, dan efisiensi sistem produk), dua manajemen industri (mempelajari manajemen keuangan, operasional, manajemen inovasi, perencanaan dan pengendalian produksi, dan ekonomi teknik), dan tiga sistem industri dan tekno ekonomi, seperti logistik, statistik, penelitian operasional, dan sistem basis data.

Terdapat satu peminatan pada program studi Teknik Industri, yaitu :

- Teknik Industri

2. Teknik Kimia

Cabang ilmu teknik yang mempelajari bagaimana proses dan cara mengubah bahan baku/mentah dan bahan kimia menjadi sebuah produk yang lebih bernilai secara komersial maupun perubahan sifat fisik dan kimia bahan mentah. Dididik untuk merencanakan dan merancang alat-alat proses, mengoperasikan, mengendalikan dan memelihara pabrik/industri, mengkontruksi pendirian suatu pabrik, mengadakan penelitian dan pengembangan proses, serta merencanakan serta mengelola penjualan dan pelayanan.

Terdapat satu peminatan pada program studi Teknik Kimia, yaitu :

- Teknik Kimia

3. Teknik Elektro

Mempelajari sifat-sifat elektron yang kita kenal sebagai listrik, mempelajari aplikasi dan pemanfaatan listrik dalam kehidupan sehari-hari, serta teknologi yang terkait. Cakupannya meliputi pembangkit tenaga listrik, sistem jaringan distribusi, pemanfaatan oleh pengguna akhir.

Terdapat satu peminatan pada program studi Teknik Elektro, yaitu :

- Mekatronika

Fakultas Teknologi Informasi dan Sains

Terdapat tiga program studi pada Fakultas Teknologi Informasi dan Sains, yaitu : Matematika, Fisika, dan Teknik Informatika.

1. Matematika

Mempelajari matematika murni seperti aljabar, geometri, dan analisis matematika; statistika; komputasi; aktuarial; dan riset operasi.

Terdapat dua peminatan pada program studi Matematika, yaitu :

- Aktuarial
- Matematika Terapan

2. Fisika

Mempelajari gejala alam yang tidak hidup atau materi dalam lingkup ruang dan waktu, mempelajari perilaku dan sifat materi dalam bidang yang sangat beragam (partikel submikroskopis - perilaku materi alam semesta sebagai satu kesatuan kosmos). Ilmu fisika sangat mendukung perkembangan teknologi, yaitu industri, komunikasi, rekayasa, kimia, dan kedokteran.

Terdapat satu peminatan pada program studi Fisika, yaitu :

- Fisika

3. Teknik Informatika

Mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip ilmu komputer dan analisa matematis untuk desain, pengembangan, pengujian, evaluasi perangkat lunak, sistem operasi, dan kerja komputer. Menghasilkan ide kreatif, merealisasikan ide, mendiferensiasikan berbagai macam fungsi, dan menciptakan struktur instruksi yang sangat detail dalam bahasa pemrograman untuk mengajarkan komputer apa yang harus dilakukan.

Terdapat dua peminatan pada program studi Teknik Informatika, yaitu :

- *Data Science*
- *Computer Science*

2.3.3 Syarat Masuk Program Studi

Berikut merupakan syarat untuk program studi yang ada di Universitas Katolik Parahyangan :

Tabel 2.1: Tabel syarat program studi

Program Studi	Syarat Jurusan	USM	PMDK	Syarat Khusus
Ekonomi Pembangunan	IPA IPS	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Indonesia Bahasa Inggris	
Manajemen	IPA IPS	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	
Akuntansi	IPA IPS	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	
Ilmu Hukum	IPA IPS Bahasa	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris Pendidikan Kewarganegaraan	
Ilmu Administrasi Publik	IPA IPS Bahasa SMK	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	
Ilmu Administrasi Bisnis	IPA IPS Bahasa SMK	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	
Ilmu Hubungan Internasional	IPA IPS Bahasa	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris Uraian Bahasa Inggris	
Teknik Sipil	IPA	Matematika Bahasa Inggris Fisika	Matematika Bahasa Inggris Fisika	
Arsitektur	IPA	Matematika Bahasa Inggris Gambar	Matematika Bahasa Inggris Gambar	
Ilmu Filsafat	IPA IPS Bahasa SMK	Matematika Bahasa Inggris Wawancara	Bahasa Inggris Bahasa Indonesia	
Teknik Industri	IPA	Matematika Matematika	Bahasa Inggris Bahasa Inggris	
Teknik Kimia	IPA	Matematika Bahasa Inggris Fisika	Matematika Bahasa Inggris Fisika Kimia	Tidak buta warna
Teknik Elektro	IPA	Matematika Bahasa Inggris Fisika	Matematika Bahasa Inggris Fisika	Tidak buta warna
Matematika	IPA	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	
Fisika	IPA	Matematika Bahasa Inggris Fisika	Matematika Bahasa Inggris	
Teknik Informatika	IPA	Matematika Bahasa Inggris	Matematika Bahasa Inggris	

2.3.4 Karakteristik Program Studi

Berikut merupakan kriteria untuk calon mahasiswa sesuai dengan program studi :

Tabel 2.2: Tabel kriteria

Program Studi	Karakteristik
Ekonomi Pembangunan	Tertarik dengan Ilmu Ekonomi Tertarik dengan perhitungan Berpikir kritis Senang menganalisis Mampu memecahkan masalah
Manajemen	Keterampilan komunikasi Senang menganalisis Senang memecahkan masalah
Akuntansi	Tertarik dengan akuntansi Memiliki kemampuan berhitung yang kuat dan teliti Senang menganalisis
Ilmu Hukum	Tertarik dengan hukum Teliti dan berpikir kritis Keterampilan komunikasi Mampuan menganalisis
Ilmu Administrasi Publik	Terstruktur Senang menganalisis Senang memecahkan masalah
Ilmu Administrasi Bisnis	Memiliki minat yang tinggi untuk usaha Kemampuan komunikasi Kemampuan berhitung Terstruktur
Ilmu Hubungan Internasional	Tertarik dengan interaksi internasional Kemampuan berbahasa Inggris Berwawasan luas Kemampuan komunikasi
Teknik Sipil	Senang berhitung Terstruktur
Arsitektur	Tertarik dengan desain dan rancangan bangunan Tertarik dengan menggambar dan seni Tertarik dengan humaniora, sains, dan teknologi
Ilmu Filsafat	Tipe pemikir Berwawasan luas Berpikir Rasional Berpikir kritis
Teknik Industri	Senang berhitung Terstruktur
Teknik Kimia	Tertarik dengan Kimia Senang berhitung Terstruktur Tidak buta warna
Teknik Elektro	Tidak buta warna Senang berhitung Terstruktur Teliti
Matematika	Tertarik dengan Matematika Senang memecahkan masalah Terstruktur Teliti
Fisika	Senang berhitung Senang menganalisis Mampu memecahkan masalah Teliti
	Tertarik dengan teknologi

2.4 Template Skripsi FTIS UNPAR

Akan dipaparkan bagaimana menggunakan template ini, termasuk petunjuk singkat membuat referensi, gambar dan tabel. Juga hal-hal lain yang belum terpikir sampai saat ini.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

2.4.1 Tabel

Berikut adalah contoh pembuatan tabel. Penempatan tabel dan gambar secara umum diatur secara otomatis oleh \LaTeX , perhatikan contoh di file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara memaksa tabel ditempatkan sesuai keinginan kita.

Perhatikan bawa berbeda dengan penempatan judul gambar gambar, keterangan tabel harus diletakkan di atas tabel!! Lihat Tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 2.3: Tabel contoh

	v_{start}	\mathcal{S}_1	v_{end}
τ_1	1	12	20
τ_2	1		20
τ_3	1	9	20
τ_4	1		20

Tabel 2.4 dan Tabel 2.5 berikut ini adalah tabel dengan sel yang berwarna dan ada dua tabel yang bersebelahan.

Tabel 2.4: Tabel bewarna(1)

	v_{start}	\mathcal{S}_2	\mathcal{S}_1	v_{end}
τ_1	1	5	12	20
τ_2	1	8		20
τ_3	1	2/8/17	9	20
τ_4	1			20

Tabel 2.5: Tabel bewarna(2)

	v_{start}	\mathcal{S}_1	\mathcal{S}_2	v_{end}
τ_1	1	12	5	20
τ_2	1		8	20
τ_3	1	9	2/8/17	20
τ_4	1			20

2.4.2 Kutipan

Berikut contoh kutipan dari berbagai sumber, untuk keterangan lebih lengkap, silahkan membaca file referensi.bib yang disediakan juga di template ini. Contoh kutipan:

- Buku: [?]

- Bab dalam buku: [?]
- Artikel dari Jurnal: [?]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [?]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [?] [?] [?]
- Technical/Scientific Report: [?]
- RFC (Request For Comments): [?]
- Technical Documentation/Technical Manual: [?] [?] [?]
- Paten: [?]
- Tidak dipublikasikan: [?] [?]
- Laman web: [?]
- Lain-lain: [?]

2.4.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen \LaTeX tidak dapat dilakukan melalui proses *drag and drop*. Perhatikan contoh pada file `bab2.tex` untuk melihat bagaimana cara menempatkan gambar. Beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menempatkan gambar:

- Setiap gambar **harus** diacu di dalam teks (gunakan *field* LABEL)
- *Field* CAPTION digunakan untuk teks pengantar pada gambar. Terdapat dua bagian yaitu yang ada di antara tanda [dan] dan yang ada di antara tanda { dan }. Yang pertama akan muncul di Daftar Gambar, sedangkan yang kedua akan muncul di teks pengantar gambar. Untuk skripsi ini, samakan isi keduanya.
- Jenis file yang dapat digunakan sebagai gambar cukup banyak, tetapi yang paling populer adalah tipe PNG (lihat Gambar 2.1), tipe JPG (Gambar 2.2) dan tipe PDF (Gambar 2.3)
- Besarnya gambar dapat diatur dengan *field* SCALE.
- Penempatan gambar diatur menggunakan *placement specifier* (di antara tanda [dan] setelah deklarasi gambar. Yang umum digunakan adalah **H** untuk menempatkan gambar **sesuai** penempatannya di file .tex atau **h** yang berarti "kira-kira" di sini. Jika tidak menggunakan *placement specifier*, \LaTeX akan menempatkan gambar secara otomatis untuk menghindari bagian kosong pada dokumen anda. Walaupun cara ini sangat mudah, hindarkan terjadinya penempatan dua gambar secara berurutan.
 - Gambar 2.1 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
 - Gambar 2.2 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisannya di dalam file `bab2.tex`!
 - Gambar 2.3 ditempatkan menggunakan *specifier* **h**.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada.



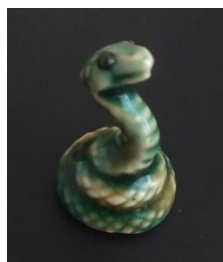
Gambar 2.1: Gambar *Serpentes* dalam format png

Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.

Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero. Etiam elementum pretium justo. Vivamus est. Morbi a tellus eget pede tristique commodo. Nulla nisl. Vestibulum sed nisl eu sapien cursus rutrum.

Nulla non mauris vitae wisi posuere convallis. Sed eu nulla nec eros scelerisque pharetra. Nullam varius. Etiam dignissim elementum metus. Vestibulum faucibus, metus sit amet mattis rhoncus, sapien dui laoreet odio, nec ultricies nibh augue a enim. Fusce in ligula. Quisque at magna et nulla commodo consequat. Proin accumsan imperdiet sem. Nunc porta. Donec feugiat mi at justo. Phasellus facilisis ipsum quis ante. In ac elit eget ipsum pharetra faucibus. Maecenas viverra nulla in massa.

Nulla ac nisl. Nullam urna nulla, ullamcorper in, interdum sit amet, gravida ut, risus. Aenean ac enim. In luctus. Phasellus eu quam vitae turpis viverra pellentesque. Duis feugiat felis ut enim. Phasellus pharetra, sem id porttitor sodales, magna nunc aliquet nibh, nec blandit nisl mauris at pede. Suspendisse risus risus, lobortis eget, semper at, imperdiet sit amet, quam. Quisque scelerisque dapibus nibh. Nam enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ut metus. Ut metus justo, auctor at, ultrices eu, sagittis ut, purus. Aliquam aliquam.



Gambar 2.2: Ular kecil

Etiam pede massa, dapibus vitae, rhoncus in, placerat posuere, odio. Vestibulum luctus commodo

lacus. Morbi lacus dui, tempor sed, euismod eget, condimentum at, tortor. Phasellus aliquet odio ac lacus tempor faucibus. Praesent sed sem. Praesent iaculis. Cras rhoncus tellus sed justo ullamcorper sagittis. Donec quis orci. Sed ut tortor quis tellus euismod tincidunt. Suspendisse congue nisl eu elit. Aliquam tortor diam, tempus id, tristique eget, sodales vel, nulla. Praesent tellus mi, condimentum sed, viverra at, consectetur quis, lectus. In auctor vehicula orci. Sed pede sapien, euismod in, suscipit in, pharetra placerat, metus. Vivamus commodo dui non odio. Donec et felis.

Etiam suscipit aliquam arcu. Aliquam sit amet est ac purus bibendum congue. Sed in eros. Morbi non orci. Pellentesque mattis lacinia elit. Fusce molestie velit in ligula. Nullam et orci vitae nibh vulputate auctor. Aliquam eget purus. Nulla auctor wisi sed ipsum. Morbi porttitor tellus ac enim. Fusce ornare. Proin ipsum enim, tincidunt in, ornare venenatis, molestie a, augue. Donec vel pede in lacus sagittis porta. Sed hendrerit ipsum quis nisl. Suspendisse quis massa ac nibh pretium cursus. Sed sodales. Nam eu neque quis pede dignissim ornare. Maecenas eu purus ac urna tincidunt congue.



Gambar 2.3: *Serpentes* jantan

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Listing A.1: MyCode.c

```

1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4
5 #include<stdio.h>
6
7 void myFunction( int input, float* output ) {
8     switch ( array[i] ) {
9         case 1: // This is silly code
10             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
11                 *output += 0.005 + 20050;
12             char = 'g';
13             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
14             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
15             strcpy(a,"hello_$@?");
16         }
17         count = ~mask | 0x00FF00AA;
18     }
19
20 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
21 // Adrian P. Robson, nepsweb.co.uk
22 // 8 October 2012
23 // http://nepsweb.co.uk/docs/progfonts.pdf

```

Listing A.2: MyCode.java

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set; //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID; //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist; //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj; //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i <totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35
36 }

```


LAMPIRAN B

HASIL EKSPERIMEN

Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4