

**Tugas Akhir Mata Kuliah
Pengembangan Aplikasi Mobile**

JUDUL TULIS DISINI



Oleh:

NAMA ANDA

2018014XXXX

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2020**

Kata Pengantar

Berisi kata pengantar

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iii
Daftar Gambar	iv
 BAB I	 PENDAHULUAN
1.1	Latar Belakang
1.2	Rumusan Masalah
1.3	Batasan Masalah
1.4	Tujuan Tugas Akhir
1.5	Manfaat
1.6	Sistematika Penulisan
 BAB II	 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI
2.1	Tinjauan Pustaka
2.2	Landasan Teori
2.3	Pertanyaan Tugas Akhir
 BAB III	 METODOLOGI PENELITIAN
3.1	Metode Pengembangan Sistem
3.2	Alat dan Bahan
3.3	Analisis Sistem
3.4	Rancangan Sistem
3.4.1	<i>Activity</i> Diagram
3.4.2	<i>Use Case</i> Diagram
3.4.3	ER Diagram
A.	Identifikasi Entitas
B.	ERD
3.4.4	Rancangan Antar Tabel
3.4.5	<i>Class</i> Diagram
3.4.6	Rancangan Antar Muka

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Basis Data

4.2 Tampilan Aplikasi

4.3 Pengujian

4.4 Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Berisi judul tabel dan halaman tabel yang berada dalam laporan ini

DAFTAR GAMBAR

Berisi nama gambar dan halaman tabel yang berada dalam laporan ini

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pada bagian ini kemukakan pengetahuan dasar dan fenomena yang terjadi di masyarakat ataupun dunia akademik. Terdapat dua hal yang wajib dikemukakan:

1. Deskripsi yang luas dan longgar yang berkaitan dengan bidang/masalah di masyarakat, industry dan atau bidang-bidang lainnya.

Deskripsi ini mewakili bidang/masalah secara umum di mana engineer Teknik Elektro atau Teknik Informasi bekerja dan akan terlibat di dalamnya. Sangat disarankan di sini, sebisa mungkin tidak ada Batasan tentang pilihan teknologi yang akan digunakan. Contoh: bidang transportasi, bidang telekomunikasi, bidang Pendidikan, bidang manufaktur, bidang renewable energi, bidang manufaktur, militer, pertanian, pengelolaan infrastruktur dan sebagainya. Contoh yang dapat diangkat misalnya:

Energi fosil diperkirakan akan habis dalam waktu dua dasawarsa. Oleh karena itu, pemanfaatan energi fosil harus bijak dan terencana. (A)

Tidak disarankan mendeskripsikan hal-hal yang terlalu spesifik misalnya:

Perencanaan penggunaan energi fosil dengan teknologi deep learning sangat berguna di dalam masa depan .

Biarkan pilihan teknologi yang digunakan menjadi keputusan dalam proses design.

2. Deskripsi lebih khusus dan mendetail yang didapatkan dari poin 1 di atas.

Dari deskripsi umum di atas, selanjutnya fokuskan pada fenomena masalah yang akan diangkat. Pendetailan harus mampu membawa masalah kepada masalah yang menunjukkan peran Anda nantinya sebagai insinyur Teknik Elektro atau Teknik Informasi. Misalnya dari contoh (A) di atas kita bisa mendetailkan menjadi.

Salah satu cara memanfaatkan energi fosil secara bijak adalah dengan mengatasi masalah kemacetan lalu lintas. Salah satu penyebab utama kemacetan adalah tidak baiknya perencanaan lampu lalu lintas.

Contoh lain misalnya:

Game dibuat untuk menghibur dan biasanya banyak dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Dalam buku *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, game merupakan sebuah sistem dimana seorang pemain ikut serta ke dalam sebuah konflik buatan yang memiliki aturan dan memberikan hasil yang terukur [1]. Gambar 1.1 adalah contoh Gambar yang diambil dari internet yang harus dicantumkan sumbernya dan memiliki lisensi Creative Common. Jika Gambar adalah milik peneliti lain atau tidak dibuat atau diambil sendiri maka peneliti wajib meminta izin kepada peneliti lain tersebut untuk mencantumkan gambar.



Gambar 1.1 Contoh Gambar Diambil Dari Website [2]

1.2 Rumusan Masalah

Dari pendahuluan di atas, mahasiswa diharapkan dapat memformulasikan masalah engineering yang solid. Masalah yang kemudian akan diformulasi mahasiswa harus terdefinisi dengan baik (harus jelas, tidak ambigu/ada makna ganda, tanpa menggunakan jargon), masalah harus real (benar-benar ada masalah tersebut) sehingga nantinya akan ada solusi yang konkrit.

Lebih jelasnya masalah yang diharapkan adalah seperti dalam 3 poin di bawah ini.

1. Harus ada proses perancangan yang utuh dari penentuan masalah real yang perlu dipecahkan,
2. Harus menjelaskan spesifikasi yang akan dibuat
3. Harus ada implementasi dalam bentuk salah satu atau di bawah ini:
 - a. Hardware/perangkat keras
 - b. Software/perangkat lunak
 - c. Proses/simulasi yang dibuat sendiri (Matlab, C/C++, Python, dan lain-lain) bukan melalui software yang murni dan sudah paten dan tinggal memasukkan data (ETAP, EDSA, SPSS, dan lain-lain)

4. Hasil rancangan dalam bentuk hardware/software/simulasi tersebut harus diuji dan diverifikasi apakah bekerja dengan baik atau belum. Jika belum bekerja baik, mahasiswa harus bisa menjelaskan alasannya dan perbaikannya ke depan.

Selain itu, rumusan sangat disarankan untuk melibatkan pengalaman multidisiplin. Misalnya melibatkan unsur-unsur non teknik seperti seni, ekonomi, mekanik, politik, proses kimia, etika, kesehatan, dan sebagainya.

Contoh-contoh rumusan masalah yang tidak disarankan:

1. Masalah tidak real dan tidak terlalu hipotetis misalnya topik riset atau topik untuk lomba (contoh: mencari metode paling cepat untuk menentukan posisi kebakaran di dalam hutan).
2. Rumusan untuk membuat alat/produk yang tidak dapat diimplementasikan dan diukur/diuji dalam waktu maksimal 2 semester. Misalnya membuat roket dengan daya jangkauan 500 km.

Solusi terlalu kompleks sehingga dalam satu tahun hanya dapat menghasilkan bagian kecil dari solusi yang diharapkan. Rumusan masalah berisi ringkasan fenomena dan masalah.

1.3 Batasan Masalah

Berisi berbagai hal-hal yang menjadi batasan sebuah tugas akhir. Batasan yang wajib harus ada adalah batasan ekonomi. Contoh: Biaya pembuatan alat yang akan dibuat di dalam tugas akhir ini tidak boleh lebih besar dari 1 juta Rupiah. Selain itu, harus ada minimal 2 batasan sebagai berikut:

1. lingkungan,
2. sosial,
3. politik,
4. etika,
5. kesehatan dan keselamatan,
6. manufacturability,
7. sustainability.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir berisi apa yang dijanjikan mahasiswa untuk dibuat di tugas akhir berdasarkan sub-bab 1.2 dan 1.3 lengkap dengan spesifikasinya. Misalnya:

1. Di dalam tugas akhir ini akan dirancang sebuah inverter dengan spesifikasi 220 volt dan daya 2kVA. Inverter harus menggunakan IGBT dengan bla bla bla bla.

Akan dirancang sebuah software dalam bentuk aplikasi di ponsel pintar dengan spesifikasi blab bla lagi dsb.

1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir didefinisikan sebagai manfaat yang diperoleh apabila tugas akhir telah selesai dilakukan. Manfaat tugas akhir pada umumnya berupa daftar bernomor manfaat tugas akhir. Manfaat tugas akhir dapat berupa manfaat bagi dunia akademik dan atau masyarakat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi pembahasan apa yang akan ditulis disetiap Bab. Sistematika pada umumnya berupa paragraf yang setiap paragraf mencerminkan bahasan setiap Bab

Bab I

Bab II

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berisi tugas akhir-tugas akhir terdahulu yang terkait dengan judul tugas akhir yang dilakukan. Hal ini meliputi tugas akhir, tesis, atau publikasi terdahulu yang terkait dengan judul tugas akhir yang diusulkan. Lakukan pembahasan secara sistematis dengan menjelaskan masalah apa yang dilakukan oleh tugas akhir terdahulu, kontribusi yang dilakukan, serta analisis penulis terkait dengan keunggulan dan keterbatasan tugas akhir.

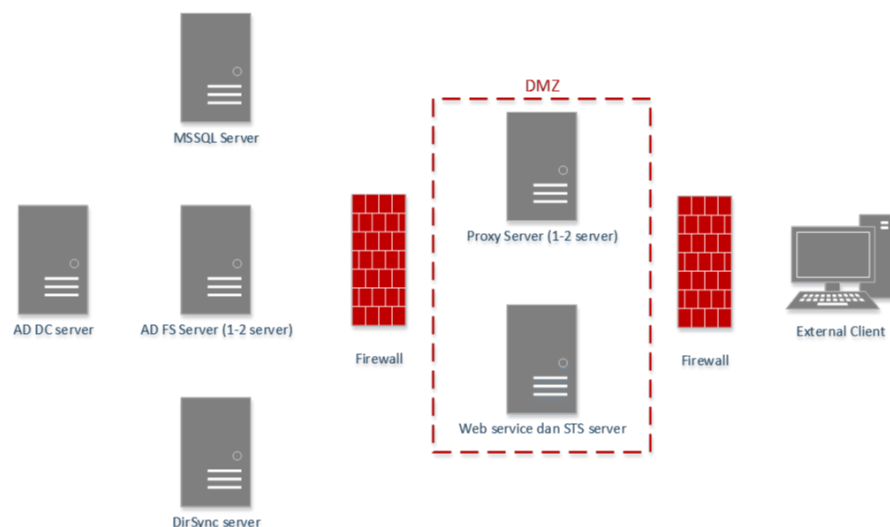
Setelah membahas berbagai tugas akhir terdahulu, maka alangkah baiknya penulis melakukan rangkuman terutama terkait dengan peluang pengembangan atau tugas akhir yang akan dilakukan.

2.2 Landasan Teori

Berisi teori-teori yang menjadi dasar solusi atau produk hasil tugas akhir. Dasar teori pada umumnya diperoleh melalui buku referensi, publikasi tugas akhir, dan informasi web yang dapat dipertanggungjawabkan. Hindari penggunaan dasar teori melalui tautan wikipedia, surat kabar, atau portal berita.

2.2.1 Pengenalan Aplikasi Permainan

Proses pembuatan game dimulai dari pembuatan *game design document* dimana dokumen ini akan menjadi landasan pengembangan game tersebut serta menginformasikan gambaran keseluruhan game yang akan dibuat [3].



Gambar 2. 1 Contoh Gambar Buatan Sendiri

Game design document adalah sebuah bagian penting dalam pembuatan game baik itu elemen-elemen penyusunnya maupun proses pengembangannya. *Game design* yang telah dibuat, dijabarkan satu persatu mengenai tahapan dalam pembuatan game dan hasilnya disatukan dalam bentuk dokumentasi *game design document* yang digunakan oleh *developer* sebagai buku petunjuk bagaimana membuat game [4].

Dalam buku *Game Design Essentials* disebutkan *game design document* merupakan metode yang menghubungkan elemen-elemen penyusun game, baik itu *art, sound, program, gameplay* sehingga semuanya terdokumentasi menjadi satu dan menjadi acuan bagi para *developer* dalam membuat game [5].

2.2 Dasar Teori Lainnya

2.3 Pertanyaan Tugas akhir (jika perlu)

Pertanyaan tugas akhir bersifat opsional dan dapat ditambahkan untuk menekankan hal-hal yang hendak diketahui dari tugas akhir berdasar pada tujuan tugas akhir. Pertanyaan tugas akhir dikenal dengan RQ (Research Question) dan harus memiliki keterkaitan dengan RO (Research Objective). Satu RO dapat memiliki satu atau lebih dari satu RQ.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Tugas Akhir

Alur tugas akhir disajikan dalam bentuk diagram. Diagram dapat disusun dengan aturan yang baik semisal menggunakan Flowchart. Setelah menggambarannya, penulis wajib menjelaskan langkah-langkah setiap alur tugas akhir dalam sub bab tersendiri sesuai dengan kebutuhan

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat Tugas akhir

Alat- alat yang digunakan pada tugas akhir ini berupa perangkat keras maupun perangkat lunak sebagai sarana pendukung antara lain. Kemukakan secara detail sesuai dengan kebutuhan tugas akhir dan juga tambahkan spesifikasi minimum sehingga peneliti lain yang hendak melakukan hal yang sama bisa melakukannya :

1. *Notebook* dengan spesifikasi minimum sistem operasi Windows 8, *processor* Intel Core i3 2330M CPU @ 2,2 GHz, memori 4GB DDR3, grafis NVIDIA GeForce GT 610 (4GB), *hardisk* 500GB. Pada tugas akhir ini digunakan Windows 10, Intel Core i7 4570M CPU, Memori 4GB DDR 3, grafis Intel HD4300.
2. *Smartphone* dengan spesifikasi tipe minimum, OS Android OS v4.1.2 (Jelly Bean), CPU Dual-core 800 MHz, GPU Mali-400, Internal 4 GB, 768 MB RAM. Pada tugas akhir ini digunakan
3. *Game creation platform* versi 3.3.2 untuk Stencyl dan Construct2.
4. CORELDRAW X7, Tiled dan GIMP 2

3.2.2 Bahan Tugas akhir

Bahan tugas akhir adalah segala sesuatu yang bersifat fisik atau digital yang digunakan untuk kebutuhan tugas akhir. Bahan tugas akhir dapat berupa:

1. Bahan habis pakai. Bahan yang digunakan untuk tugas akhir. Sebagai contoh mungkin dibutuhkan kertas transparansi, baterai, atau yang lain
2. Bahan yang berupa data atau informasi yang menjadi dataset tugas akhir. Dataset tugas akhir dapat berupa
 - Dataset pihak lain yang diperoleh dengan izin atau dalam lisensi yang diizinkan untuk digunakan secara langsung

- Dataset pihak pertama yang disusun sendiri melalui quisioner, observasi, atau interview

Dokumen panduan yang mengacu pada standar, hasil tugas akhir, atau artikel yang disitasi dan digunakan

3.3 Analisis Sistem

Pada bagian ini penulis diminta untuk menjabarkan analisis dari sistem yang akan dikembangkan

3.3.2 Arsitektur

Pada bagian ini penulis wajib menjelaskan arsitektur yang akan digunakan.

3.3.3 Analisis Pengguna

Pada bagian ini penulis diwajibkan menjelaskan tentang analisis dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibuat.

3.3.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Pada bagian ini penulis diwajibkan menjelaskan tentang kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.

3.4 Rancangan Sistem

Pada bagian ini penulis diwajibkan menjelaskan tentang perancangan-perancangan yang diperlukan untuk membangun sistem.

3.4.1 Activity Diagram

Berisi activity diagram yang kalian gunakan untuk membuat aplikasi

3.4.2 Use Case Diagram

Berisi use case diagram yang kalian gunakan untuk membuat aplikasi

3.4.3 ER Diagram

Berisi ER diagram yang kalian gunakan untuk membuat aplikasi

A. Identifikasi Entitas

Pada bagian ini penulis menjelaskan entitas-entitas apa saja yang terlibat dalam aplikasi

B. ERD

Pada bagian ini berisi rancangan ERD dan penjelasannya.

3.4.4 Rancangan Antar Tabel

Pada bagian ini berisi rancangan antar tabel dari konversi ERD

3.4.5 Class Diagram

Berisi class diagram yang kalian gunakan untuk membuat aplikasi

3.4.6 Rancangan Antar Muka

Berisi desain aplikasi dan penjelasan dari desain yang kalian buat sebelum membuat aplikasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Basis Data

Berisi hasil basis data yang sudah dibuat dalam server basis data

4.2 Tampilan Aplikasi

Berisi hasil dari aplikasi yang sudah jadi beserta penjelasannya.

4.3 Pengujian

Berisi hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Contoh.

Tabel 3.2 Hasil Pengujian

No	Kasus Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapat	Status
1	Tombol LOGIN pada halaman masuk prodi dengan authentication valid	Pengguna masuk ke halaman pilih tahun prodi	Setelah tombol diklik pengguna dapat masuk ke halaman pilih tahun prodi	Berhasil

4.4 Pembahasan

Berisi pembahasan dari aplikasi dan pengujian yang telah dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dapat diawali dengan apa yang dilakukan dengan tugas akhir ini lalu dilanjutkan berisi poin-poin yang setiap poin membahas tujuan atau menjawab RQ. Cara termudah adalah dengan menjawab RQ. Apabila terdapat 5 RQ maka kesimpulan selayaknya berupa poin-poin menjawab masing-masing RQ. Dalam beberapa hal, kesimpulan dapat juga berisi tentang temuan/*findings* yang Anda dapatkan setelah melakukan pengamatan dan atau analisis terhadap hasil tugas akhir.

5.2 Saran

Saran berisi hal-hal yang bisa dilanjutkan dari tugas akhir ini yang belum dilakukan karena batasan permasalahan. Saran bukan berisi saran kepada sistem atau pengguna, tetapi saran diberikan kepada aspek tugas akhir yang dapat dikembangkan dan ditambahkan di tugas akhir selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber yang menjadi rujukan untuk membuat laporan akhir ini.

- [1] E. Adam and A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*, California: Prentice Hall, 2006, p. 67.
- [2] MoD, "Wikimedia," 2013. [Online]. Available:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Computer_Keyboard_MOD_45155531.jpg. [Accessed 19 April 2016].
- [3] S. Tang and M. Hanneghan, "Game Content Model: An Ontology for Documenting Serious," Liverpool John Moores University, Liverpool, 2011.
- [4] R. Wahyudi, "Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia," 2 Oktober 2012. [Online]. Available:
<http://tekno.kompas.com/read/2012/10/02/16084725/Manisnya.Bisnis.Game.Digital.di.Indonesia>.
- [5] Z. Zhou and L. Wu, "The Study Of Principles Of Puzzle Game Design," *International Symposium On Information Technology In Medicine And Education*, p. 1, 2012.

LAMPIRAN A

Lampiran bersifat opsional dapat berupa

- Bukti pelaksanaan Kuesioner seperti pertanyaan kuesioner, resume jawaban responden, dan dokumentasi kuesioner
- Spesifikasi Aplikasi atau Sistem yang dikembangkan meliputi spesifikasi teknis aplikasi, tautan unduh aplikasi, manual penggunaan aplikasi, hingga screenshot aplikasi
- Cuplikan kode yang sekiranya penting dan ditambahkan.
- Tabel yang terlalu panjang yang masih diperlukan tetapi tidak memungkinkan untuk ditayangkan di bagian utama tuags akhir.
- Gambar-gambar pendukung yang tidak terlalu penting untuk ditampilkan di bagian utama. Akan tetapi, mendukung argumentasi/pengamatan/analisis

Penurunan rumus-rumus atau pembuktian suatu teorema yang terlalu panjang dan terlalu teknis sehingga Anda berasumsi bahwa pembaca biasa tidak akan menelaah lebih lanjut. Hal ini digunakan untuk memberikan kesempatan bagi pembaca tingkat lanjut untuk melihat proses penurunan rumus-rumus ini.

LAMPIRAN B

CARA PENULISAN REFERENSI (Bibliografi)

Penulisan referensi mengikuti aturan standar yang sudah ditentukan. Untuk internasionalisasi DTETI, maka penulisan referensi akan mengikuti standar yang ditetapkan oleh IEEE (*International Electronics and Electrical Engineers*). Aturan penulisan ini bisa diunduh di <http://www.ieee.org/documents/ieeecitationref.pdf>. Untuk memudahkan, berikut ini adalah sampel penulisan dalam format IEEE. Gunakan Mendeley atau Microsoft Word Citation untuk sitasi otomatis hindari penggunaan sitasi manual

Basic Format:

[1] J. K. Author, "Title of chapter in the book," in Title of His Published Book, xth ed. City of Publisher, Country: Abbrev. of Publisher, year, ch. x, sec. x, pp. xxx-xxx.

Examples:

[1] B. Klaus and P. Horn, Robot Vision. Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

[2] L. Stein, "Random patterns," in Computers and You, J. S. Brake, Ed. New York: Wiley, 1994, pp. 55-70.

[3] R. L. Myer, "Parametric oscillators and nonlinear materials," in Nonlinear Optics, vol. 4, P. G. Harper and B. S. Wherret, Eds. San Francisco, CA: Academic, 1977, pp. 47-160.

[4] M. Abramowitz and I. A. Stegun, Eds., Handbook of Mathematical Functions (Applied Mathematics Series 55). Washington, DC: NBS, 1964, pp. 32-33.

[5] E. F. Moore, "Gedanken-experiments on sequential machines," in Automata Studies (Ann. of Mathematical Studies, no. 1), C. E. Shannon and J. McCarthy, Eds. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 1965, pp. 129-153.

[6] Westinghouse Electric Corporation (Staff of Technology and Science, Aerospace Div.), Integrated Electronic Systems. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1970.

[7] M. Gorkii, "Optimal design," Dokl. Akad. Nauk SSSR, vol. 12, pp. 111-122, 1961 (Transl.: in L. Pontryagin, Ed., The Mathematical Theory of Optimal Processes. New York: Interscience, 1962, ch. 2, sec. 3, pp. 127-135).

[8] G. O. Young, "Synthetic structure of industrial plastics," in Plastics, vol. 3, Polymers of Hexadromicon, J. Peters, Ed., 2nd ed. New York: McGraw-Hill, 1964, pp. 15-64

Handbook

Basic format:

Name of Manual/Handbook, x ed., Abbrev. Name of Co., City of Co., Abbrev. State, year, pp. xx-xx.

Examples:

- [1] Transmission Systems for Communications, 3rd ed., Western Electric Co., Winston-Salem, NC, 1985, pp. 44–60.
- [2] Motorola Semiconductor Data Manual, Motorola Semiconductor Products Inc., Phoenix, AZ, 1989.
- [3] RCA Receiving Tube Manual, Radio Corp. of America, Electronic Components and Devices, Harrison, NJ, Tech. Ser. RC-23, 1992.

Conference/Prosiding:

Basic Format:

- [1] J. K. Author, “Title of paper,” in Unabbreviated Name of Conf., City of Conf., Abbrev. State (if given), year, pp.xxx-xxx.

Examples:

- [1] J. K. Author [two authors: J. K. Author and A. N. Writer] [three or more authors: J. K. Author et al.], “Title of Article,” in [Title of Conf. Record as], [copyright year] © [IEEE or applicable copyright holder of the Conference Record]. doi: [DOI number]

Sumber online/internet

Basic Format:

[1] J. K. Author. (year, month day). Title (edition) [Type of medium]. Available: [http://www.\(URL\)](http://www.(URL))

Example:

[1] J. Jones. (1991, May 10). Networks (2nd ed.) [Online]. Available: <http://www.atm.com>

Skripsi, thesis dan Disertasi:

Basic Format:

[1] J. K. Author, "Title of thesis," M.S. thesis, Abbrev. Dept., Abbrev. Univ., City of Univ., Abbrev. State, year.

[2] J. K. Author, "Title of dissertation," Ph.D. dissertation, Abbrev. Dept., Abbrev. Univ., City of Univ., Abbrev. State, year.

Examples:

[1] J. O. Williams, "Narrow-band analyzer," Ph.D. dissertation, Dept. Elect. Eng., Harvard Univ., Cambridge, MA, 1993.

[2] N. Kawasaki, "Parametric study of thermal and chemical nonequilibrium nozzle flow," M.S. thesis, Dept. Electron. Eng., Osaka Univ., Osaka, Japan, 1993.

LAMPIRAN C- Format Penulisan

Secara ringkas format penulisan yang digunakan di dalam laporan tugas akhir ini diatur sebagai berikut:

1. Ukuran kertas, format dan font

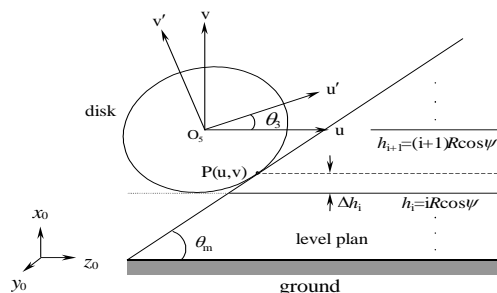
Hanya PDF yang diperkenankan untuk dikirim. Ukuran kertas yang diperkenankan adalah A4 (21.0cm×29.7cm) dan aturan margin dibawah ini harus ditaati dengan tegas:

Left margin	25 mm
Right margin	20 mm
Top margin	25 mm
Bottom margin	25 mm

Font yang dipergunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12 pt, dan menggunakan spasi sebesar 1.5.

2. Gambar, Tabel dan Persamaan

Semua gambar dan table harus disebut di dalam naskah sebelum ditampilkan. Jika gambar berupa *image* yang discan maka gunakan output dengan resolusi minimum 600 dpi supaya bisa ditampilkan dengan jelas. Urutkan penomoran dari awal sampai akhir. Gambar 1. dibawah ini diberikan sebagai contoh. Sedangkan Tabel 2 adalah contoh untuk tabel. Perlu diperhatikan, penomoran tabel adalah sebelum tabel tersebut ditampilkan.



Gambar 1 Contoh Gambar Mohon Gunakan Insert Caption

Tabel 1 Contoh Tabel Mohon Gunakan Insert Caption

	A	B	C
(1)	150 %	16.3 %	1.3 %

Persamaan harus menggunakan angka Arab dan dituliskan di dalam tanda kurung. Perlu diperhatikan bahwa persamaan adalah bagian dari kalimat sehingga memenuhi kaidah tata Bahasa yang benar. Berikut ini adalah contoh persamaan, untuk semua system linear maka bisa dituliskan dalam persamaan ruang keadaan

$$\dot{x} = Ax + Bu ,$$

(1)

$$y = Cx + Du .$$

(2)

Persamaan (1) adalah persamaan ruang keadaan dan persamaan (2) adalah persamaan output.