

**SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN SKRIPSI
SARJANA TERAPAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

JUDUL	KETERANGAN
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR SIMBOL	
DAFTAR SINGKATAN	
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	<p>Mengemukakan fakta dan data yang diperoleh melalui temuan-temuan dalam suatu kejadian di bidang ilmu rekayasa perangkat lunak. Fakta dan data diuraikan secara sistematis dan teratur, sehingga dapat menunjukkan masalah yang sesungguhnya terjadi. Dengan menyertakan metode, teknik, teknologi yang dipilih dan kontribusi terhadap penelitian berdasarkan analisis.</p> <p>Misalkan penulis mengambil suatu judul berikut "Deteksi Penyakit Kanker Dengan Sistem Pakar Berbasis Fuzzy". Judul tersebut mempunyai Problem adalah Deteksi Penyakit Kanker, Problem Domain adalah Penyakit Kanker, dan Uniqueness adalah Sistem Pakar Berbasis Fuzzy.</p> <p>Berkaitan dengan Latar Belakang, Problem Domain-nya adalah tentang penyakit kanker, sehingga disini penulis dapat menceritakan tentang penyakit kanker dan tingkat urgensi (seperti tingkat kenaikan jumlah penderitanya dari tahun ke tahun, gawatnya penyakit kanker tersebut, dan semisalnya). Latar belakang yang baik berisikan problem domain yang mempunyai tingkat urgensi tinggi.</p>
1.2 Rumusan Masalah	<p>Menjelaskan masalah yang dirumuskan untuk diselesaikan atau dikembangkan dalam penelitian dan menjelaskan batasan masalah atau ruang lingkup penelitian. Uraian permasalahan yang baik manakala penulis berhasil menyakinkan kepada pembaca tentang seberapa tingkat urgensi dari permasalahan tersebut sehingga membuat pembaca yakin bahwa permasalahan tersebut membutuhkan solusi dari penelitian pada proyek akhir penulis.</p>
1.3 Batasan Masalah	Menjelaskan batasan atau ruang lingkup penelitian.
1.4 Tujuan	Merumuskan tujuan yang akan dicapai secara spesifik,

	jelas dan dapat diukur serta merupakan kondisi baru yang diharapkan terwujud setelah Skripsi diselesaikan.
1.5 Manfaat	Mengemukakan manfaat penelitian dapat berupa kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang rekayasa perangkat lunak. Kontribusi menggambarkan manfaat dari penelitian terhadap pihak tertentu saat penelitian sudah selesai. Kontribusi sebaiknya bersifat spesifik, tidak terlalu luas dan tidak terkesan mengada-ada. Jelaskan siapa yang mendapatkan manfaat dari penelitian penulis dan dalam bentuk apa manfaatnya.
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Terdahulu	<p>Penelitian terkait memuat hasil penelitian pihak lain yang mempunyai Problem yang sama dengan penelitian kita, tetapi dengan menggunakan Uniqueness yang berbeda. Disini ceritakan bagaimana penelitian-penelitian terkait telah mencoba untuk menyelesaikan permasalahan yang sama dengan kita, dengan cara mereka masing-masing yang ditunjukkan dengan kutipan terhadap pustaka. Penelitian terkait yang baik melibatkan kajian pustaka yang relevan dan terpercaya dari jurnal ilmiah internasional ataupun nasional, presentasi ilmiah internasional ataupun nasional.</p> <p>Setiap kutipan yang ditulis dalam penelitian yang bersumber dari referensi harus dilakukan penulisan rujukan/sitasi. Hal ini sangat penting untuk menghindari tuduhan plagiat.</p>
2.2 Landasan Teori	Landasan teori mendeskripsikan teori yang melandasi dan sebagai arahan dalam memecahkan masalah atau untuk mewujudkan hasil penelitian. Dalam hal ini, landasan teori dapat berupa suatu uraian yang bersifat teoritik, model matematis, ataupun bentuk-bentuk representatif yang diambil dari sumber primer dan sekunder. Setiap kutipan yang ditulis yang bersumber dari referensi harus dilakukan penulisan rujukan/sitasi.
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Deskripsi Sistem	<p>Berisi data-data yang digunakan untuk melakukan penelitian. Secara konkrit data penelitian berupa entitas yang menjadi obyek yang diolah yang dapat diamati, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam penelitian (misalnya berupa data hasil pengamatan).</p> <p>Alat penelitian mencantumkan piranti yang dipakai untuk melakukan penelitian. Alat yang perlu disebutkan adalah spesifikasi yang benar-benar terkait dengan fungsinya sebagai alat pengolah materi penelitian.</p> <p>Analisa kebutuhan (requirement) yang berisikan analisa sistem yang diusulkan berupa diagram rich picture atau flow map diagram.</p>

3.2 Alur Metode (sesuaikan dengan metode yang diangkat) 3.2.1 Tahapan dari Metode (sesuaikan dengan tahapan metode yang diangkat)	Berisikan metoda pengembangan perangkat lunak yang digunakan, beserta tahapan dari setiap metoda tersebut. Dan menjelaskan setiap aksi yang dilakukan untuk setiap tahapan. Contohnya : 3.2 Alur Metode Prototype 3.2.1. Komunikasi 3.2.2. Perencanaan 3.2.3. Permodelan 3.2.4. Kontruksi 3.2.5. Penyerahan sistem
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	Berisikan hasil dari perangkat lunak yang dibuat, screen shoot perangkat lunak dan potongan script.
4.2 Pembahasan	Berisikan data pengujian, proses pengujian, metoda pengujian, prosedur pengujian, dan analisis terhadap hasil dari pengujian.
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	Berisikan kesimpulan dari hasil yang telah dicapai untuk menjawab tujuan dari skripsi
5.2 Saran	Berisikan saran dari peneliti yang ditujukan kepada peneliti lain yang akan melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah dilaksanakan
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Tabel 1. Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	(Bulan ke 1)				(Bulan ke 2)				(Bulan ke n)			
1		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2													
3													
...													
n													

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun, (2017), Panduan Penyusunan Tugas Akhir dan Skripsi Program Diploma Tiga dan Sarjana Terapan Politeknik Negeri Bengkalis, hal. 41-51

Tim Penyusun, (2021), Pedoman Penyusunan Proposal Proyek Akhir Sarjana Terapan Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika Politeknik Elektronika Negeri Surabaya