

SKRIPSI

PERKAKAS COMMAND LINE KIRI



Alfred Aprianto Liaunardi

NPM: 6181801014

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

«tahun»

UNDERGRADUATE THESIS

KIRI COMMAND LINE TOOL



Alfred Aprianto Liaunardi

NPM: 6181801014

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY**

«tahun»

LEMBAR PENGESAHAN

PERKAKAS COMMAND LINE KIRI

Alfred Aprianto Liaunardi

NPM: 6181801014

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Pascal Alfadian, Nugroho, M.Comp.

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Mariskha Tri Adithia, P.D.Eng

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PERKAKAS COMMAND LINE KIRI

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» «tahun»



Alfred Aprianto Liaunardi
NPM: 6181801014

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

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

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

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

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

KATA PENGANTAR

«Tuliskan kata pengantar dari anda di sini ...»

Bandung, «bulan» «tahun»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
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	2
1.6 Sistematika Pembahasan	3
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Command Line</i>	5
2.1.1 <i>Command Line Interface</i> dan <i>Graphical User Interface</i>	5
2.1.2 Cara Kerja <i>Command Line</i>	6
2.1.3 Tipe <i>Command Line</i>	6
2.2 KIRI	6
2.3 Skripsi	6
2.4 L ^A T _E X	6
2.5 Template Skripsi FTIS UNPAR	7
2.5.1 Tabel	7
2.5.2 Kutipan	7
2.5.3 Gambar	8
2.5.4 Kode Program	10
2.5.5 Notasi	10
DAFTAR REFERENSI	11
A KODE PROGRAM	13
B HASIL EKSPERIMEN	15

DAFTAR GAMBAR

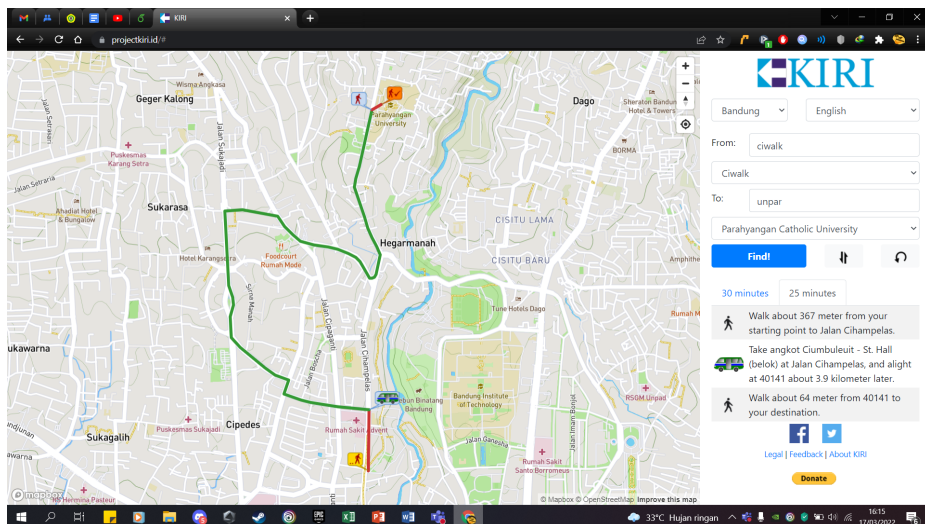
1.1	Tampilan halaman web KIRI	1
2.1	Dua jenis tampilan perangkat lunak	5
2.2	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png	9
2.3	Ular kecil	9
2.4	<i>Serpentes</i> betina	10
B.1	Hasil 1	15
B.2	Hasil 2	15
B.3	Hasil 3	15
B.4	Hasil 4	15

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Project KIRI¹ (akan disingkat sebagai KIRI dalam dokumen ini) adalah sebuah perangkat lunak berbasis web yang dibuat untuk membantu mengurangi efek dari kemacetan. KIRI mengurangi dampak kemacetan dengan membantu pengguna, baik masyarakat maupun turis, dalam menggunakan salah satu sarana transportasi umum yang ada di Indonesia, yaitu angkutan kota (angkot). Cara KIRI mempermudah penggunaan angkot adalah dengan menunjukkan rute yang akan ditempuh, beserta langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna yang ingin berpergian dari satu titik ke titik lain, mulai dari seberapa jauh pengguna harus berjalan untuk menaiki angkot yang bersangkutan, di mana pengguna harus naik atau turun, seberapa jauh lagi pengguna harus berjalan sampai ke titik tujuan, dan seberapa lama estimasi waktu perjalanan yang akan ditempuh. Untuk kebutuhan pembuatan perangkat lunak yang memanfaatkan fitur dari KIRI, tersedia juga REST API KIRI yang dapat digunakan secara praktis. Adapun tampilan dari halaman web ini dapat dilihat di gambar 1.1.



Gambar 1.1: Tampilan halaman web KIRI, yang menunjukkan rute dari Cihampelas Walk ke Universitas Katolik Parahyangan.

Sementara itu, dalam komputer, salah satu dari sekian banyak tipe perangkat lunak adalah *command line*. *Command line* adalah perangkat lunak paling sederhana, yang sudah ada sejak pertama kali komputer diciptakan. Perangkat lunak selalu memiliki tampilan berupa *command line interface* (CLI), yang tidak memiliki tampilan apapun selain sebuah kotak yang memuat teks berupa perintah-perintah tertentu, baik perintah yang meminta masukan dari user untuk dilakukan oleh komputer, maupun perintah yang menampilkan keluaran dari komputer, tanpa ada tambahan

¹<https://projectkiri.id>

gambar grafis apapun, seperti pada perangkat lunak dengan tampilan *graphical user interface* (GUI). Singkatnya, tipe perangkat lunak ini bukan merupakan tipe yang paling indah untuk dilihat oleh para pengguna, tetapi jika digunakan dengan tepat, maka jenis perangkat lunak ini bisa menyuruh komputer untuk melakukan banyak sekali perintah-perintah dengan sangat cepat dan sangat efektif.

Pada skripsi ini akan dibuat sebuah perangkat lunak berupa perkakas *command line* (*command line tool*) yang dapat menjalankan fungsi-fungsi API dari KIRI. Perangkat lunak ini, seperti jenisnya, akan dibuat murni sebagai perkakas yang dijalankan dari *command line* (terminal, cmd, PowerShell, dll.), dan tampilan akhir dari perangkat lunak akan berupa *command line interface* tanpa tambahan *graphical user interface*. Keseluruhan dari perangkat lunak ini akan dibangun dalam bahasa C.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun perkakas *command line* yang dapat mengimplementasikan fitur-fitur API KIRI dalam bahasa C?
2. Bagaimana integrasi perkakas *command line* KIRI dapat dilakukan dengan perkakas-perkakas *command line* lainnya di Linux?

1.3 Tujuan

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun perkakas *command line* yang dapat mengimplementasikan fitur-fitur API KIRI dalam bahasa C.
2. Melakukan integrasi perkakas *command line* KIRI dengan perkakas-perkakas *command line* lainnya di Linux.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak dibuat murni dalam bentuk CLI, tanpa tambahan GUI.
2. Perangkat lunak yang dibuat tidak menyelesaikan batasan (lokasi tidak terdeteksi, rute tidak berhasil ditemukan, dsb.) yang sudah sejak awal terdapat dalam KIRI.

1.5 Metodologi

Metodologi yang akan diikuti dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan studi dan eksplorasi terhadap fungsi-fungsi yang dimiliki perangkat lunak KIRI serta cara implementasi API KIRI.
2. Melakukan analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibangun.
3. Melakukan studi dan eksplorasi terhadap seluruh kemungkinan *library-library* yang memenuhi spesifikasi dalam pembuatan perangkat lunak, berdasarkan analisis dan desain yang telah dilakukan sebelumnya.
4. Melakukan analisis kebutuhan fitur-fitur perangkat lunak dan melakukan eksplorasi *library* yang dapat digunakan dan memenuhi spesifikasi dalam pembuatan perangkat lunak.
5. Membangun perangkat lunak berdasarkan rancangan yang sudah dibuat, dengan mengimplementasikan seluruh modul dan *library* yang telah ditentukan di tahap sebelumnya dalam bahasa C.
6. Melakukan pengujian fungsional, perbaikan *bug*, serta rekomendasi perbaikan berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan.
7. Menyelesaikan pembuatan dokumen-dokumen yang berkaitan, seperti dokumen skripsi dan dokumentasi perangkat lunak.

1.6 Sistematika Pembahasan

Setiap bab dalam skripsi ini memiliki sistematika pembahasan dalam poin-poin sebagai berikut:

1. Bab 1: Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. Bab 2: Dasar Teori
Bab ini berisi pembahasan-pembahasan teoritis mengenai aspek-aspek yang akan dirujuk di dalam skripsi ini, seperti *command line*, bahasa C, dan juga KIRI.
3. Bab 3: Analisis dan Perancangan
Bab ini berisi pembahasan mengenai rancangan perangkat lunak serta seluruh analisis yang dilakukan terhadap kebutuhan fitur perangkat lunak.
4. Bab 4: Implementasi dan Pengujian
Bab ini berisi pembahasan mengenai pembuatan perangkat lunak, implementasi seluruh modul-modul yang telah ditentukan di bab 3, serta pengujian fitur-fitur dari perangkat lunak.
5. Bab 5: Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisi kesimpulan hasil pembuatan perangkat lunak dan saran-saran terhadap hasil perangkat lunak yang diberikan selama pengerjaan skripsi.

BAB 2

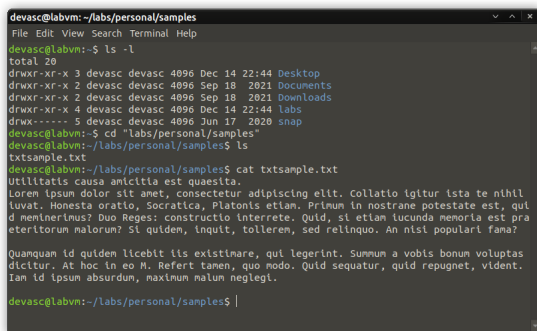
LANDASAN TEORI

2.1 *Command Line*

Command line (atau *command line interface*) dapat diartikan sebagai tampilan antarmuka/*interface* yang memproses perintah dari pengguna dan meneruskannya langsung ke sistem operasi untuk dijalankan. Seluruh sistem operasi komputer yang ada memiliki sebuah *command line interface* dalam bentuk *shell*, yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk langsung mengakses fungsi atau servis yang disediakan oleh sistem operasi. Sedangkan, perangkat lunak yang memproses *command line interface* ini disebut sebagai *command line interpreter*, atau *command line processor*.

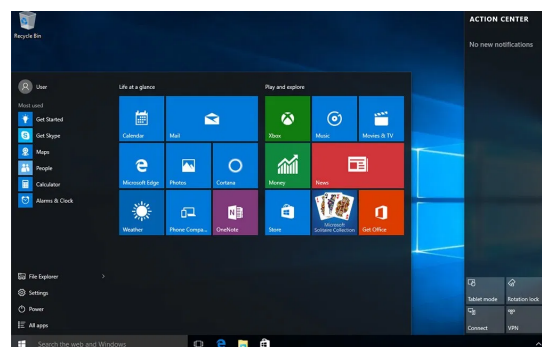
2.1.1 *Command Line Interface dan Graphical User Interface*

Ada beberapa dari tipe antarmuka yang masih banyak digunakan di zaman sekarang, tetapi dua tipe yang paling banyak muncul adalah *command line interface* dan *graphical user interface*. Perangkat lunak berbasis *command line* sendiri bisa memiliki berbagai macam tampilan, tetapi semuanya selalu mengikuti satu bentuk antarmuka umum. Bentuk yang dimaksud adalah sebuah area/*window* yang memuat teks berupa perintah-perintah dari user untuk dilakukan oleh komputer, beserta keluarannya yang juga berupa teks, seperti dapat dilihat pada gambar 2.1a. Jenis perangkat lunak seperti ini disebut memiliki antarmuka jenis *command line interface* (CLI). Adapun dekorasi visual yang dimiliki oleh jenis tampilan ini hanya berupa warna pada teks-teks yang ada, tanpa tambahan gambar apapun. Jika perangkat lunak tersebut memiliki dekorasi dan/atau tombol interaktif berupa gambar grafis, seperti pada gambar 2.1b, maka perangkat lunak tersebut dikategorikan sebagai perangkat lunak berbasis *graphical user interface*.



```
devasc@labvm: ~/labs/personal/samples
File Edit View Search Terminal Help
devasc@labvm:~$ ls -l
total 20
drwxr-xr-x 3 devasc devasc 4096 Dec 14 22:44 Desktop
drwxr-xr-x 2 devasc devasc 4096 Sep 18 2021 Documents
drwxr-xr-x 2 devasc devasc 4096 Sep 18 2021 Downloads
drwxr-xr-x 4 devasc devasc 4096 Dec 14 22:44 Labs
drwx----- 5 devasc devasc 4096 Jun 17 2020 snap
devasc@labvm:~$ cd ~/labs/personal/samples
devasc@labvm:~/labs/personal/samples$ ls
txtsample.txt
devasc@labvm:~/labs/personal/samples$ cat txtsample.txt
Utilitatis causa anictis est quæsitæ.
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Collatio igitur ista te nihil
luvat. Honestæ oratio, Socrática, Platonis etiam. Primum in nostræ potestate est, qui
d meminerimus? Duo Reges: constructio interrete. Quid, si etiam lucunda memoria est præ
eteritorum malorum? Si quidem, inquit, tollerem, sed relinquo. An nisi populari fama?
Quamquam id quidem licebit his existinare, qui legerint. Summum a vobis bonum voluptas
dicitur. At hoc in eo M. Refert tamen, quo modo. Quid sequatur, quid repugnet, vident.
Iam id ipsum absurdum, maximum malum negligi.
devasc@labvm:~/labs/personal/samples$
```

(a) Antarmuka perangkat lunak berbasis *command line interface*.



(b) Antarmuka perangkat lunak berbasis *graphical user interface*.

Gambar 2.1: Contoh dua jenis antarmuka (*interface*) perangkat lunak.

Selain dari tampilannya sendiri, ada beberapa perbedaan utama lain antara perangkat-perangkat lunak berbasis *command line interface* dengan perangkat lunak berbasis *graphical user interface*. Adapun perbedaan-perbedaan utama dari kedua jenis antarmuka ini adalah sebagai berikut.

- Penggunaan sumber daya sistem untuk menjalankan perangkat lunak berbasis *command line interface* lebih rendah dibandingkan dengan perangkat lunak berbasis *graphical user interface*.
- Bagi pengguna pemula (atau pengguna awam pada umumnya), perangkat lunak berbasis *command line interface* akan lebih sulit digunakan karena tidak adanya bantuan apapun dalam bentuk visual, sehingga satu-satunya cara untuk tahu bagaimana cara menggunakan fitur-fiturnya adalah melalui dokumentasi perangkat lunak yang ada. Karena alasan yang sama pula, perangkat lunak berbasis *command line interface* lebih sulit untuk dibiasakan penggunaannya.
- Automasi perintah yang bersifat berulang-ulang jauh lebih mudah dilakukan pada perangkat lunak berbasis *command line interface*. Hal ini dikarenakan perangkat lunak berbasis *command line interface* tidak hanya lebih mudah untuk dibuat *script*-nya, tetapi juga lebih efisien untuk digunakan ketika ada banyak sekali perintah yang harus dilakukan pada suatu saat tertentu.

2.1.2 Cara Kerja *Command Line*

2.1.3 Tipe *Command Line*

2.2 KIRI

2.3 Skripsi

Rencananya akan diisi dengan penjelasan umum mengenai buku skripsi.

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consetetuer eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

Etiam euismod. Fusce facilisis lacinia dui. Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, nonummy sed, ullamcorper eget, sapien. Praesent pretium, magna in eleifend egestas, pede pede pretium lorem, quis consetetuer tortor sapien facilisis magna. Mauris quis magna varius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non quam. Aliquam porttitor quam a lacus. Praesent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae pede quis diam bibendum placerat. Fusce elementum convallis neque. Sed dolor orci, scelerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis nec dui quis leo sagittis commodo.

2.4 L^AT_EX

Mengapa menggunakan L^AT_EX untuk buku skripsi dan apa keunggulan/kerugiannya bagi mahasiswa dan pembuat template.

Aliquam lectus. Vivamus leo. Quisque ornare tellus ullamcorper nulla. Mauris porttitor pharetra tortor. Sed fringilla justo sed mauris. Mauris tellus. Sed non leo. Nullam elementum, magna in cursus sodales, augue est scelerisque sapien, venenatis congue nulla arcu et pede. Ut suscipit enim vel sapien. Donec congue. Maecenas urna mi, suscipit in, placerat ut, vestibulum ut, massa. Fusce ultrices nulla et nisl.

Etiam ac leo a risus tristique nonummy. Donec dignissim tincidunt nulla. Vestibulum rhoncus molestie odio. Sed lobortis, justo et pretium lobortis, mauris turpis condimentum augue, nec ultricies nibh arcu pretium enim. Nunc purus neque, placerat id, imperdiet sed, pellentesque nec, nisl. Vestibulum imperdiet neque non sem accumsan laoreet. In hac habitasse platea dictumst. Etiam condimentum facilisis libero. Suspendisse in elit quis nisl aliquam dapibus. Pellentesque auctor sapien. Sed egestas sapien nec lectus. Pellentesque vel dui vel neque bibendum viverra. Aliquam porttitor nisl nec pede. Proin mattis libero vel turpis. Donec rutrum mauris et libero. Proin euismod porta felis. Nam lobortis, metus quis elementum commodo, nunc lectus elementum mauris, eget vulputate ligula tellus eu neque. Vivamus eu dolor.

2.5 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.

2.5.1 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 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1: 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 2.2 dan Tabel 2.3 berikut ini adalah tabel dengan sel yang berwarna dan ada dua tabel yang bersebelahan.

Tabel 2.2: 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 2.3: 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

2.5.2 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: [1]

- Bab dalam buku: [2]
- Artikel dari Jurnal: [3]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [4]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [5] [6] [7]
- Technical/Scientific Report: [8]
- RFC (Request For Comments): [9]
- Technical Documentation/Technical Manual: [10] [11] [12]
- Paten: [13]
- Tidak dipublikasikan: [14] [15]
- Laman web: [16]
- Lain-lain: [17]

2.5.3 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 2.2), tipe JPG (Gambar 2.3) dan tipe PDF (Gambar 2.4)
- 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 2.2 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
- Gambar 2.3 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisan di dalam file bab2.tex!
- Gambar 2.4 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. 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.

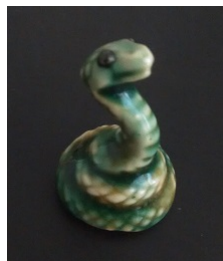
Nulla non mauris vitae wisi posuere convallis. Sed eu nulla nec eros scelerisque pharetra. Nullam varius. Etiam dignissim elementum metus. Vestibulum faucibus, metus sit amet mattis rhoncus,



Gambar 2.2: Gambar *Serpentes* dalam format png

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 2.3: 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 2.4: *Serpentes jantan*

2.5.4 Kode Program

Kode program dalam bahasa tertentu seringkali harus ditulis di dalam bab, bukan hanya dilampirkan di bagian Lampiran. Kode 2.1 menampilkan penggunaan karakter-karakter yang umum digunakan dalam sebuah program yang ditulis dengan bahasa C.

Kode 2.1: Kode untuk menampilkan karakter-karakter aneh

```

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

```

2.5.5 Notasi

Simbol-simbol (matematika) yang sering digunakan sepanjang penulisan skripsi, dapat dimasukkan ke dalam “Daftar Notasi”. Daftar ini ada di halaman depan sebelum Bab 1. Cara memasukkan sebuah simbol ke dalam Daftar Notasi adalah menggunakan perintah `\nomenclature`. Contoh:

`\nomenclature[]{A}{luas kandang ular}`

Argumen opsional digunakan untuk mengurutkan notasi. Silahkan lihat sendiri dokumentasi package `nomenc1`

DAFTAR REFERENSI

- [1] de Berg, M., Cheong, O., van Kreveld, M. J., dan Overmars, M. (2008) *Computational Geometry: Algorithms and Applications*, 3rd edition. Springer-Verlag, Berlin.
- [2] van Kreveld, M. J. (2004) Geographic information systems. Bagian dari Goodman, J. E. dan O'Rourke, J. (ed.), *Handbook of Discrete and Computational Geometry*. Chapman & Hall/CRC, Boca Raton.
- [3] Buchin, K., Buchin, M., van Kreveld, M. J., Löffler, M., Silveira, R. I., Wenk, C., dan Wiratma, L. (2013) Median trajectories. *Algorithmica*, **66**, 595–614.
- [4] van Kreveld, M. J. dan Wiratma, L. (2011) Median trajectories using well-visited regions and shortest paths. *Proceedings of the 19th ACM SIGSPATIAL International Conference on Advances in Geographic Information Systems*, Chicago, USA, 1-4 November, pp. 241–250. ACM, New York.
- [5] Lionov (2002) Animasi algoritma sweepline untuk membangun diagram voronoi. Skripsi. Universitas Katolik Parahyangan, Indonesia.
- [6] Wiratma, L. (2010) Following the majority: a new algorithm for computing a median trajectory. Thesis. Utrecht University, The Netherlands.
- [7] Wiratma, L. (2022) Coming Not Too Soon, Later, Delay, Someday, Hopefully. Disertasi. Utrecht University, The Netherlands.
- [8] van kreveld, M., van Lankveld, T., dan Veltkamp, R. (2013) Watertight scenes from urban lidar and planar surfaces. Technical Report UU-CS-2013-007. Utrecht University, The Netherlands.
- [9] Rekhter, Y. dan Li, T. (1994) A border gateway protocol 4 (bgp-4). RFC 1654. RFC Editor, <http://www.rfc-editor.org>.
- [10] ITU-T Z.500 (1997) *Framework on formal methods in conformance testing*. International Telecommunications Union. Geneva, Switzerland.
- [11] Version 9.0.0 (2016) *The Unicode Standard*. The Unicode Consortium. Mountain View, USA.
- [12] Version 7.0 Nougat (2016) *Android API Reference Manual*. Google dan Open Handset Alliance. Mountain View, USA.
- [13] Webb, R., Daruca, O., dan Alfadian, P. (2012) *Method of optimizing a text message communication between a server and a secure element*. Paten no. EP2479956 (A1). European Patent Organisation. Munich, Germany.
- [14] Wiratma, L. (2009) Median trajectory. Report for GMT Experimentation Project at Utrecht University.
- [15] Lionov (2011) Polymorphism pada C++. Catatan kuliah AKS341 Pemrograman Sistem di Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. <http://tinyurl.com/lionov>. 30 September 2016.

- [16] Erickson, J. (2003) CG models of computation? <http://www.computational-geometry.org/mailling-lists/compgeom-announce/2003-December/000852.html>. 30 September 2016.
- [17] AGUNG (2012) Menjajal tango 12. Majalah HAI no 02, Januari 2012.

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Kode A.1: MyCode.c

```
1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4 #include<stdio.h>
5
6 void myFunction( int input, float* output ) {
7     switch ( array[i] ) {
8         case 1: // This is silly code
9             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
10                 *output += 0.005 + 20050;
11             char = 'g';
12             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
13             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
14             strcpy(a,"hello_$@?");
15         }
16         count = ~mask | 0x00FF00AA;
17     }
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
```

Kode 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