

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ULANG APLIKASI WSDC 2017 BALI DENGAN  
IONIC 5**



**Rajasa Cikal Maulana Solihin**

**NPM: 2017730084**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
2021**



# DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>v</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
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
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>5</b>
2.1 WSDC 2017 Bali . . . . .	5
2.2 Cordova . . . . .	7
2.3 Ionic . . . . .	7
2.3.1 Migrasi Ionic 3 ke Ionic 5 . . . . .	7
2.4 Template Skripsi FTIS UNPAR . . . . .	8
2.4.1 Tabel . . . . .	8
2.4.2 Kutipan . . . . .	9
2.4.3 Gambar . . . . .	9
2.4.4 Kode Program . . . . .	11
2.4.5 Notasi . . . . .	12
<b>DAFTAR REFERENSI</b>	<b>13</b>
<b>A KODE PROGRAM</b>	<b>15</b>
<b>B HASIL EKSPERIMEN</b>	<b>17</b>



## DAFTAR GAMBAR

2.1	Halaman utama aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android . . . . .	5
2.2	Halaman <i>Announcements</i> aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android . . .	6
2.3	Halaman <i>Schedule</i> aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android . . . . .	6
2.4	Halaman <i>Venues</i> aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android . . . . .	6
2.5	Halaman Info plikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android . . . . .	7
2.6	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png . . . . .	10
2.7	Ular kecil . . . . .	11
2.8	<i>Serpentes</i> betina . . . . .	11
B.1	Hasil 1 . . . . .	17
B.2	Hasil 2 . . . . .	17
B.3	Hasil 3 . . . . .	17
B.4	Hasil 4 . . . . .	17



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*World Schools Debating Championships* (WSDC) merupakan sebuah turnamen debat bahasa Inggris tahunan untuk tim-tim tingkat sekolah menengah yang mewakili berbagai negara <sup>1</sup>. Pada awalnya, kompetisi universitas dunia akan diselenggarakan di Sydney pada bulan Juli 1988. Anggota Federasi Debat Australia menyadari bahwa tidak ada acara serupa untuk siswa sekolah menengah. Namun kejuaraan universitas dunia ini menunjukkan potensi yang sangat besar untuk kompetisi debat internasional yang melibatkan siswa dari seluruh dunia. Pada tahun 1991, kejuaraan diadakan di Edinburgh. Dan sejak saat itu nama *World Schools Debating Championships* digunakan dan berlangsung hingga saat ini.

Ionic merupakan sebuah kerangka kerja *open source* lintas platform yang memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi hibrida yang bekerja pada berbagai macam platform seluler seperti *android*, *iOS*, dan *Windows* [1]. Ionic memiliki berbagai macam *front-end library* dan *User Interface*(UI) *Components* yang digunakan untuk perancangan aplikasi menggunakan teknologi web seperti *HTML*, *CSS*, dan *Javascript*.

Pada Ionic 5, terdapat beberapa kerangka *Javascript* yang dapat diimplementasikan menggunakan *framework* Ionic, seperti *Angular*, *React*, dan *Vue*. *Angular* pada awalnya diciptakan oleh karyawan Google, Misko Hevert dan Adam Abrons pada tahun 2008, yang masih bernama *AngularJS* dan dikembangkan dalam *JavaScript* [2]. Pada saat itu sebagian besar situs web menggunakan aplikasi multi-halaman, yaitu ketika pengguna mengklik tautan, maka browser harus mengambil dokumen *HTML* yang diminta dari server. *React* adalah *library JavaScript open source* untuk membangun antarmuka pengguna, dikelola oleh Facebook, dapat digunakan dalam berbagai skenario termasuk aplikasi *iOS* dan *Android* [2]. Sedangkan *Vue* merupakan *framework* progresif untuk membangun antarmuka pengguna untuk web, yang dapat digunakan baik untuk proyek kecil dan untuk *Single-Page Applications* (SPAs) [2].

WSDC yang diselenggarakan di Bali, Indonesia pada tahun 2017 memiliki sebuah aplikasi bernama WSDC 2017 Bali yang dikembangkan oleh PT DNArtworks menggunakan *framework* Ionic 3 untuk menunjang acara tersebut. Terdapat beberapa fungsi penting di dalam aplikasi ini, diantaranya adalah jadwal untuk kegiatan peserta, berita tentang acara WSDC yang sedang berlangsung, pemberitahuan mengenai kegiatan acara kepada peserta, informasi lokasi dan penunjuk arah ke lokasi kegiatan acara yang sedang berlangsung, dan notifikasi untuk peserta.

---

<sup>1</sup> 'WSDC' <https://wsdcdebate.org/history>, Diakses pada 8 Juli 2021.

Aplikasi WSDC 2017 Bali dibangun pada tahun 2017 oleh PT DNArtworks menggunakan Ionic versi 3. Sedangkan Ionic versi 3 saat ini sudah tidak dapat pembaruan. Saat ini Ionic semakin berkembang dan sudah mencapai Ionic versi 5. Maka dari itu, pada skripsi ini akan dibuat sebuah aplikasi pembaruan dari aplikasi WSDC 2017 Bali saat ini, dengan menggunakan *framework* Ionic versi 5. *Framework* yang lebih baru memungkinkan perawatan yang lebih efisien, serta dukungan teknologi yang lebih terbaru.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Fitur-fitur apa yang akan tersedia di aplikasi WSDC terbaru?
- Bagaimana membangun aplikasi *android* WSDC menggunakan *framework* Ionic versi 5?
- Bagaimana melakukan migrasi Ionic versi 3 ke Ionic versi 5?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Mendefinisikan fitur-fitur yang akan tersedia di aplikasi WSDC terbaru.
- Membangun aplikasi *android* WSDC menggunakan *framework* Ionic versi 5.
- Melakukan migrasi Ionic versi 3 ke Ionic versi 5.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini dibuat batasan-batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak. Batasan-batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak akan memiliki fitur notifikasi.
2. Aplikasi hanya akan berjalan pada *platform mobile* berbasis android.

## 1.5 Metodologi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam skripsi ini adalah:

1. Melakukan studi mengenai *framework* Ionic versi 3 dan versi 5.
2. Menganalisis aplikasi WSDC 2017 Bali.
3. Mempelajari bagaimana cara melakukan migrasi Ionic versi 3 ke versi 5.
4. Mendesain kelas aplikasi.
5. Membangun aplikasi WSDC dengan *framework* Ionic versi 5.
6. Melakukan pengujian dan eksperimen.
7. Menulis dokumen skripsi.



## 1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan setiap bab pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab Pendahuluan

Bab 1 berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi, dan sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyusun skripsi ini.

2. Bab Dasar Teori

Bab 2 berisi teori-teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini. Teori-teori tersebut yaitu WSDC, Ionic, dan Migrasi Ionic.

3. Bab Analisis

Bab 3 berisi analisis yang dilakukan pada skripsi ini, meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan aplikasi WSDC.

4. Bab Perancangan

Bab 4 berisi perancangan aplikasi, meliputi

5. Bab Implementasi dan Pengujian

Bab 5 berisi implementasi dan pengujian aplikasi, meliputi

6. Bab Kesimpulan dan Saran Bab 6 berisi kesimpulan dari hasil pembangunan aplikasi beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan dasar-dasar teori mengenai Ionic, berikut dengan cara untuk melakukan migrasi dari Ionic 3 ke Ionic 5. Akan dibahas pula aplikasi WSDC 2017 Bali saat ini. Cordova, dan Angular.

#### 2.1 WSDC 2017 Bali

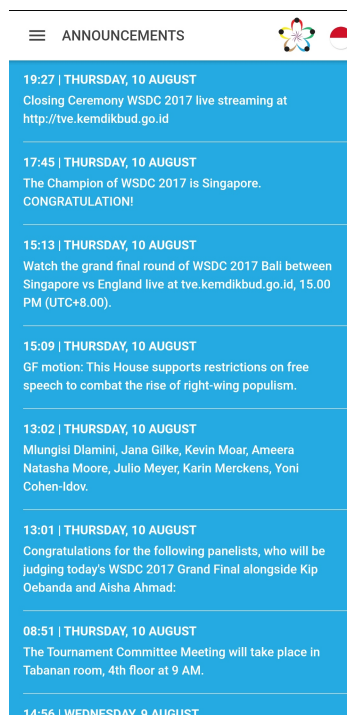
Aplikasi WSDC 2017 Bali digunakan untuk menunjang keberlangsungan acara WSDC 2017 yang diselenggarakan di Bali, Indonesia. Aplikasi WSDC 2017 Bali dapat diunduh untuk sistem operasi *android* melalui URL <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.wsdc2017indonesia.app&hl=en&gl=US> (Gambar 2.1).



Gambar 2.1: Halaman utama aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android

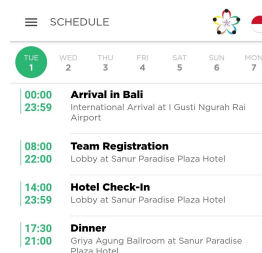
Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi WSDC 2017 Bali saat ini yaitu:

1. *Announcements* : Pengguna dapat melihat pemberitahuan tentang berjalannya acara WSDC 2017 Bali.



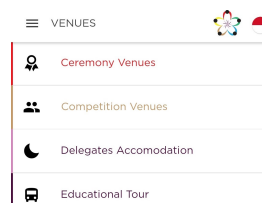
Gambar 2.2: Halaman *Announcements* aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android

- 1 2. *Schedule* : Pengguna atau peserta WSDC 2017 Bali dapat melihat jadwal acara yang akan
- 2 maupun sudah diadakan.



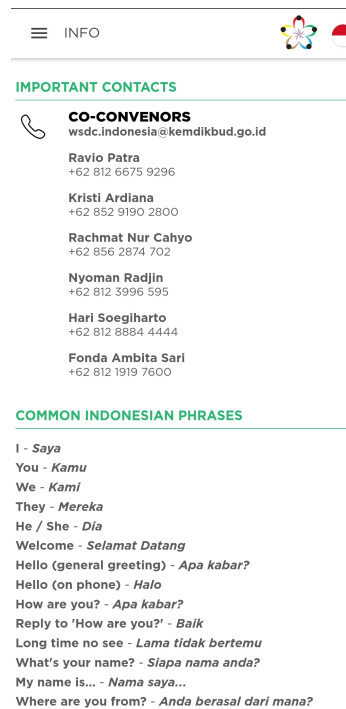
Gambar 2.3: Halaman *Schedule* aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android

- 3 3. *Venues* : Pengguna atau peserta WSDC 2017 Bali dapat melihat berbagai macam lokasi acara,
- 4 mulai dari lokasi upacara, lokasi kompetisi, dan lokasi wisata edukasi. Masing-masing dari
- 5 lokasi tersebut dapat menunjukan arah dan jarak dari lokasi tempat pengguna berada.



Gambar 2.4: Halaman *Venues* aplikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android

- 6 4. *Info* : Pengguna dapat melihat informasi terkait dengan tim pengembang dari aplikasi WSDC
- 7 2017 Bali, kontak-kontak penting yang dapat dihubungi, dan kata-kata penting dalam bahasa
- 8 Indonesia.



Gambar 2.5: Halaman Info plikasi WSDC 2017 Bali pada Perangkat Android

## 2.2 Cordova

## 2.3 Ionic

Ionic merupakan *Software Development Kit* (SDK) *open source* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi seluler yang bersifat hibrida pada tahun 2013 oleh Max Lynch, Ben Sperry, dan Adam Bradley, dibangun menggunakan AngularJS dan Apache Cordova <sup>1</sup>. Ionic memiliki berbagai macam *front-end library* dan *User Interface*(UI) *Components* yang digunakan untuk perancangan aplikasi menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, dan Javascript, dengan integrasi untuk berbagai *framework* seperti Angular, React, dan Vue. Saat pertama kali dibuat, Ionic menggunakan AngularJS. Namun, seiring waktu saat Angular versi 2 yang menggunakan Typescript dirilis, Ionic versi 2 dan selanjutnya menggunakan Angular. Lalu, pada tahun 2019, Ionic mendukung penggunaan *framework* lain selain Angular, yaitu React dan Vue.

### 2.3.1 Migrasi Ionic 3 ke Ionic 5

Aplikasi WSDC Bali 2017 saat ini menggunakan *framework* Ionic versi 3 yang sudah tidak didukung lagi. Maka dari itu dilakukan pembaruan aplikasi WSDC 2017 Bali ke dalam *framework* Ionic versi 5. Dalam melakukan migrasi tersebut terbagi menjadi dua tahap, yaitu melakukan migrasi dari Ionic 3 ke Ionic 4. Kemudian dilakukan migrasi kembali dari Ionic 4 ke Ionic 5.

<sup>1</sup>'Ionic', [https://en.wikipedia.org/wiki/Ionic\\_\(mobile\\_app\\_framework\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ionic_(mobile_app_framework)) Diakses pada 2 Oktober 2021

## 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  $\text{\LaTeX}$ , 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

	$v_{start}$	$\mathcal{S}_1$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	12	20
$\tau_2$	1		20
$\tau_3$	1	9	20
$\tau_4$	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)

	$v_{start}$	$\mathcal{S}_2$	$\mathcal{S}_1$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	5	12	20
$\tau_2$	1	8		20
$\tau_3$	1	2/8/17	9	20
$\tau_4$	1			20

Tabel 2.3: Tabel bewarna(2)

	$v_{start}$	$\mathcal{S}_1$	$\mathcal{S}_2$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	12	5	20
$\tau_2$	1		8	20
$\tau_3$	1	9	2/8/17	20
$\tau_4$	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: [3]
- Bab dalam buku: [4]
- Artikel dari Jurnal: [5]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [6]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [7] [8] [9]
- Technical/Scientific Report: [10]
- RFC (Request For Comments): [11]
- Technical Documentation/Technical Manual: [12] [13] [14]
- Paten: [15]
- Tidak dipublikasikan: [16] [17]
- Laman web: [18]
- Lain-lain: [19]

## 2.4.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 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 2.6), tipe JPG (Gambar 2.7) dan tipe PDF (Gambar 2.8)
  - 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*, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 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 2.6 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
  - Gambar 2.7 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisannya di dalam file bab2.tex!
  - Gambar 2.8 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



Gambar 2.6: Gambar *Serpentes* dalam format png

1 nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada.  
 2 Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
 3 Etiam congue neque id dolor.

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

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

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





Gambar 2.7: Ular kecil

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

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

Gambar 2.8: *Serpentes* jantan

#### 15 2.4.4 Kode Program

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

Kode 2.1: Kode untuk menampilkan karakter-karakter aneh

```

1
21 // This does not make algorithmic sense,
32 // but it shows off significant programming characters.
43
54 #include<stdio.h>
55
56 void myFunction( int input, float* output ) {
57     switch ( array[i] ) {
58         case 1: // This is silly code
59             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
60                 *output += 0.005 + 20050;
61             char = 'g';
62             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
63             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
64             strcpy(a,"hello_.$@?");
65         }
66         count = ~mask | 0x00FF00AA;
67     }
68 }
69
70 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
71 // Adrian P. Robson, nepsweb.co.uk
72 // 8 October 2012
73 // http://nepsweb.co.uk/docs/progfonts.pdf

```

## 2.4.5 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] Waranashiwar, J. dan Ukey, M. (2018) Ionic framework with angular for hybrid app development. *International Journal of New Technology and Research*, **4**, 01–02.
- [2] Wohlgethan, E. (2018) Supporting web development decisions by comparing three major javascript frameworks: Angular, react and vue.js. Thesis. Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg, Germany.
- [3] de Berg, M., Cheong, O., van Kreveld, M. J., dan Overmars, M. (2008) *Computational Geometry: Algorithms and Applications*, 3rd edition. Springer-Verlag, Berlin.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] Lionov (2002) Animasi algoritma sweepline untuk membangun diagram voronoi. Skripsi. Universitas Katolik Parahyangan, Indonesia.
- [8] Wiratma, L. (2010) Following the majority: a new algorithm for computing a median trajectory. Thesis. Utrecht University, The Netherlands.
- [9] Wiratma, L. (2022) Coming Not Too Soon, Later, Delay, Someday, Hopefully. Disertasi. Utrecht University, The Netherlands.
- [10] 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.
- [11] Rekhter, Y. dan Li, T. (1994) A border gateway protocol 4 (bgp-4). RFC 1654. RFC Editor, <http://www.rfc-editor.org>.
- [12] ITU-T Z.500 (1997) *Framework on formal methods in conformance testing*. International Telecommunications Union. Geneva, Switzerland.
- [13] Version 9.0.0 (2016) *The Unicode Standard*. The Unicode Consortium. Mountain View, USA.
- [14] Version 7.0 Nougat (2016) *Android API Reference Manual*. Google dan Open Handset Alliance. Mountain View, USA.
- [15] 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.

- [16] Wiratma, L. (2009) Median trajectory. Report for GMT Experimentation Project at Utrecht University.
- [17] Lionov (2011) Polymorphism pada C++. Catatan kuliah AKS341 Pemrograman Sistem di Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. <http://tinyurl.com/lionov>. 30 September 2016.
- [18] Erickson, J. (2003) CG models of computation? <http://www.computational-geometry.org/mailling-lists/compgeom-announce/2003-December/000852.html>. 30 September 2016.
- [19] 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

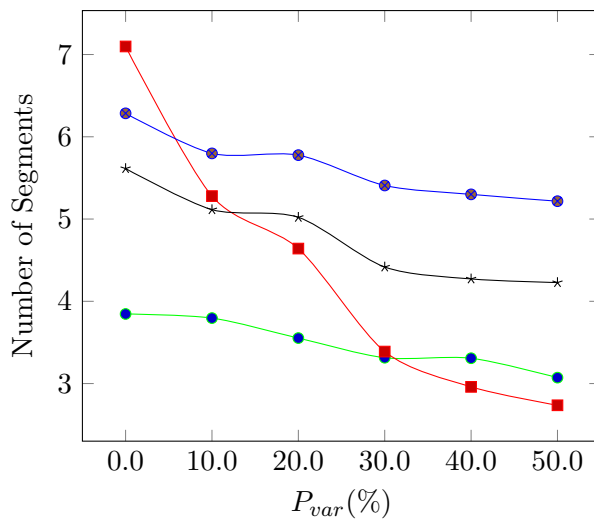
```
1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> 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

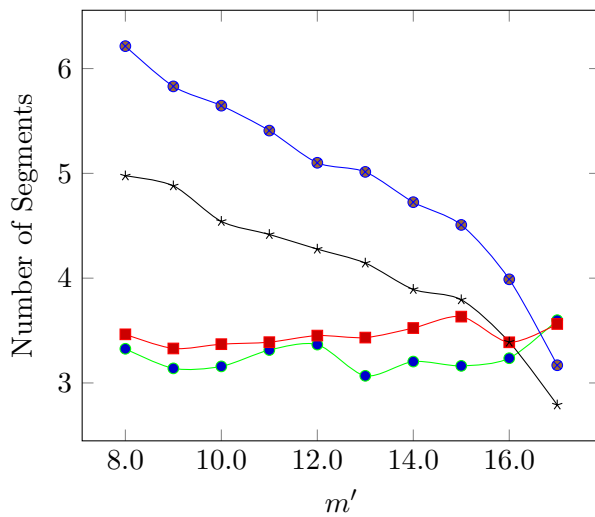
Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4