

«SKRIPSI/TUGAS AKHIR»

«JUDUL BAHASA INDONESIA»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

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

«FINAL PROJECT/UNDERGRADUATE THESIS»

«JUDUL BAHASA INGGRIS»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR.»

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

LEMBAR PENGESAHAN

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

«pembimbing utama/1»

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«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:

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

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»

Meterai Rp. 6000

«Nama Lengkap»
NPM: «10 digit NPM UNPAR»

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

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

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» «tahun»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	1
1.5 Metodologi	2
1.6 Sistematika Pembahasan	2
2 LANDASAN TEORI	3
2.1 WCAG 2.1	3
2.1.1 Kriteria Sukses 1.1.1 Non-text Content	4
2.1.2 Kriteria Sukses 1.2.1 Audio-only dan Video-only (Prerecorded)	4
2.1.3 Kriteria Sukses 1.2.2 Captions (Prerecorded)	4
2.1.4 Kriteria Sukses 1.2.3 Audio Descriptive atau Media Alternative (Prerecorded)	4
2.1.5 Kriteria Sukses 1.2.4 Captions (Live)	4
2.1.6 Kriteria Sukses 1.2.5 Audio Description (Prerecorded)	4
2.1.7 Kriteria Sukses 1.2.6 Sign Language (Prerecorded)	4
2.1.8 Kriteria Sukses 1.2.7 Extended Audio Description (Prerecorded)	4
2.1.9 Kriteria Sukses 1.2.8 Media Alternative (Prerecorded)	4
2.1.10 Kriteria Sukses 1.2.9 Audio-only (Live)	4
2.1.11 Kriteria Sukses 1.3.1 Info dan Relationships	4
2.1.12 Kriteria Sukses 1.3.2 Meaningful Sequence	5
2.1.13 Kriteria Sukses 1.3.3 Sensory Characteristics	5
2.1.14 Kriteria Sukses 1.3.4 Orientation	5
2.1.15 Kriteria Sukses 1.3.5 Identify Input Purpose	5
2.1.16 Kriteria Sukses 1.3.6 Identify Purpose	5
2.1.17 Kriteria Sukses 1.4.1 Use of Color	5
2.1.18 Kriteria Sukses 1.4.2 Audio Control	5
2.1.19 Kriteria Sukses 1.4.3 Contrast (Minimum)	5
2.1.20 Kriteria Sukses 1.4.4 Resize text	5
2.1.21 Kriteria Sukses 1.4.5 Images of Text	5
2.1.22 Kriteria Sukses 1.4.6 Contrast (Enhanced)	5
2.1.23 Kriteria Sukses 1.4.7 Low atau No Background Audio	5
2.1.24 Kriteria Sukses 1.4.8 Visual Presentation	6
2.1.25 Kriteria Sukses 1.4.9 Images of Text (No Exception)	6

2.1.26	Kriteria Sukses	1.4.10 Reflow	6
2.1.27	Kriteria Sukses	1.4.11 Non-text Contrast	6
2.1.28	Kriteria Sukses	1.4.12 Text Spacing	6
2.1.29	Kriteria Sukses	1.4.13 Content on Hover or Focus	6
2.1.30	Kriteria Sukses	2.1.1 Keyboard	6
2.1.31	Kriteria Sukses	2.1.2 No Keyboard Trap	6
2.1.32	Kriteria Sukses	2.1.3 Keyboard (No Exception)	6
2.1.33	Kriteria Sukses	2.1.4 Character Key Shortcuts	6
2.1.34	Kriteria Sukses	2.2.1 Timing Adjustable	6
2.1.35	Kriteria Sukses	2.2.2 Pause, Stop, Hide	6
2.1.36	Kriteria Sukses	2.2.3 No Timing	6
2.1.37	Kriteria Sukses	2.2.4 Interruptions	6
2.1.38	Kriteria Sukses	2.2.5 Re-authenticating	7
2.1.39	Kriteria Sukses	2.2.6 Timeouts	7
2.1.40	Kriteria Sukses	2.3.1 Three Flashes or Below Threshold	7
2.1.41	Kriteria Sukses	2.3.2 Three Flashes	7
2.1.42	Kriteria Sukses	2.3.3 Animation from Interactions	7
2.1.43	Kriteria Sukses	2.4.1 Bypass Blocks	7
2.1.44	Kriteria Sukses	2.4.2 Page Titled	7
2.1.45	Kriteria Sukses	2.4.3 Focus Order	7
2.1.46	Kriteria Sukses	2.4.4 Link Purpose (In Context)	7
2.1.47	Kriteria Sukses	2.4.5 Multiple Ways	7
2.1.48	Kriteria Sukses	2.4.6 Headings and Labels	7
2.1.49	Kriteria Sukses	2.4.7 Focus Visible	7
2.1.50	Kriteria Sukses	2.4.8 Location	7
2.1.51	Kriteria Sukses	2.4.9 Link Purpose (Link Only)	7
2.1.52	Kriteria Sukses	2.4.10 Section Headings	8
2.1.53	Kriteria Sukses	2.5.1 Pointer Gestures	8
2.1.54	Kriteria Sukses	2.5.2 Pointer Cancellation	8
2.1.55	Kriteria Sukses	2.5.3 Label in Name	8
2.1.56	Kriteria Sukses	2.5.4 Motion Actuation	8
2.1.57	Kriteria Sukses	2.5.5 Target Size	8
2.1.58	Kriteria Sukses	2.5.6 Concurrent Input Mechanisms	8
2.1.59	Kriteria Sukses	3.1.1 Language of Page	8
2.1.60	Kriteria Sukses	3.1.2 Language of Parts	8
2.1.61	Kriteria Sukses	3.1.3 Unusual Words	8
2.1.62	Kriteria Sukses	3.1.4 Abbreviations	8
2.1.63	Kriteria Sukses	3.1.5 Reading Level	8
2.1.64	Kriteria Sukses	3.1.6 Pronunciation	8
2.1.65	Kriteria Sukses	3.2.1 On Focus	8
2.1.66	Kriteria Sukses	3.2.2 On Input	9
2.1.67	Kriteria Sukses	3.2.3 Consistent Navigation	9
2.1.68	Kriteria Sukses	3.2.4 Consistent Identification	9
2.1.69	Kriteria Sukses	3.2.5 Change on Request	9
2.1.70	Kriteria Sukses	3.3.1 Error Identification	9
2.1.71	Kriteria Sukses	3.3.2 Labels or Instructions	9
2.1.72	Kriteria Sukses	3.3.3 Error Suggestion	9
2.1.73	Kriteria Sukses	3.3.4 Error Prevention (Legal, Financial, Data)	9
2.1.74	Kriteria Sukses	3.3.5 Help	9
2.1.75	Kriteria Sukses	3.3.6 Error Prevention (All)	9
2.1.76	Kriteria Sukses	4.1.1 Parsing	9

2.1.77	Kriteria Sukses 4.1.2 Name, Role, Value	9
2.1.78	Kriteria Sukses 4.1.3 Status Messages	9
2.2	L ^A T _E X	10
2.3	Template Skripsi FTIS UNPAR	10
2.3.1	Tabel	10
2.3.2	Kutipan	11
2.3.3	Gambar	11
DAFTAR REFERENSI		15
A KODE PROGRAM		17
B HASIL EKSPERIMEN		19

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png	13
2.2	Ular kecil	13
2.3	<i>Serpentes</i> betina	14
B.1	Hasil 1	19
B.2	Hasil 2	19
B.3	Hasil 3	19
B.4	Hasil 4	19

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel contoh	11
2.2	Tabel bewarna(1)	11
2.3	Tabel bewarna(2)	11

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SharIF Judge adalah sebuah aplikasi gratis dan *open source* untuk menilai code berbahasa C , C++, Java dan Python. SharIF Judge adalah pencabangan dari Sharif Judge yang telah dibuat oleh Mohammed Javad Naderi. Versi dari pencabangan ini memuat fitur baru yang diperlukan oleh jurusan teknik informatika UNPAR. Aplikasi ini dibuat menggunakan PHP (*CodeIgnitor framework*) dan bagian backendnya dibuat dengan BASH.

Pada skripsi ini, akan dilakukan analisis dan rekomendasi perbaikan aplikasi SharIF Judge berdasarkan *Web Content Accessibility Guideline* 2.1. WCAG memuat rekomendasi untuk membuat konten *web* lebih mudah diakses. Pedoman - pedoman ini akan membuat konten lebih mudah diakses untuk orang disabilitas termasuk akomodasi untuk kebutaan dan penglihatan rendah, ketulian dan gangguan pendengaran, gerakan terbatas, photosensivitas, atau kombinasinya, dan beberapa akomodasi untuk kesulitan belajar dan keterbatasan kognitif; tetapi tidak akan memenuhi setiap kebutuhan pengguna dengan disabilitas. Dengan perbaikan ini diharapkan aplikasi SharIF Judge dapat diakses oleh banyak kalangan.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana tingkat kepatuhan SharIF Judge terhadap WCAG 2.1 ?
- Rekomendasi apa saja yang perlu dilakukan terhadap SharIF Judge untuk menaikkan level kepatuhannya ?

1.3 Tujuan

- Mengetahui tingkat kepatuhan SharIF Judge terhadap WCAG 2.1.
- Membuat rekomendasi yang perlu dilakukan terhadap SharIF Judge untuk menaikkan level kepatuhannya.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pembuatan template ini, tentu ada hal-hal yang harus dibatasi, misalnya saja bahwa template ini bukan berupa style \LaTeX pada umumnya (dengan alasannya karena belum mampu jika diminta membuat seperti itu)

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetur at, consectetur sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet,

placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

1.5 Metodologi

Tentunya akan diisi dengan metodologi yang serius sehingga templatennya terkesan lebih serius.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetur a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetur. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristique arcu eu metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus.

1.6 Sistematika Pembahasan

Rencananya Bab 2 akan berisi petunjuk penggunaan template dan dasar-dasar L^AT_EX. Mungkin bab 3,4,5 dapat diisi oleh ketiga jurusan, misalnya peraturan dasar skripsi atau pedoman penulisan, tentu jika berkenan. Bab 6 akan diisi dengan kesimpulan, bahwa membuat template ini ternyata sungguh menghabiskan banyak waktu.

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed wisi.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 WCAG 2.1

WCAG 2.1 merupakan pembaruan dari WCAG 2.0 yang dibuat pada desember 2008. WCAG memuat rekomendasi untuk membuat konten *web* lebih mudah diakses. Pedoman - pedoman ini akan membuat konten lebih mudah diakses untuk orang disabilitas termasuk akomodasi untuk kebutaan dan penglihatan rendah, ketulian dan gangguan pendengaran, gerakan terbatas, photosensivitas, atau kombinasinya, dan beberapa akomodasi untuk kesulitan belajar dan keterbatasan kognitif; tetapi tidak akan memenuhi setiap kebutuhan pengguna dengan disabilitas. Pedoman ini mencakup aksesibilitas konten *web* di desktop, laptop, tablet, dan perangkat bergerak. Dengan mengikuti pedoman ini juga akan sering membuat konten *web* lebih bermanfaat bagi pengguna secara umum. Kriteria Sukses WCAG 2.1 ditulis sebagai pernyataan yang dapat diuji yang tidak teknologi spesifik.

Ada beberapa kondisi yang harus dipenuhi untuk sebuah Kriteria Sukses yaitu :

1. Semua Kriteria Sukses harus menjadi masalah akses penting bagi orang disabilitas yang mengatasi masalah di luar masalah kegunaan yang dihadapi oleh semua pengguna. Dengan kata lain, masalah akses harus menyebabkan masalah yang lebih besar bagi orang disabilitas daripada orang yang tidak disabilitas agar dianggap sebagai masalah aksesibilitas.
2. Semua Kriteria Sukses harus dapat diuji. Hal ini penting karena jika tidak, maka tidak mungkin untuk menentukan apakah suatu halaman memenuhi Kriteria Sukses. Kriteria Sukses dapat diuji dengan kombinasi evaluasi mesin dan manusia selama pengujian dapat menentukan apakah sebuah Kriteria Sukses terpenuhi dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

Kriteria Sukses memiliki tiga tingkat kesesuaian yaitu *Level A*, *AA*, *AAA*. Ada beberapa faktor yang menentukan tingkat kesesuaian. Faktor tersebut termasuk :

1. Apakah Kriteria Sukses esensial (dalam kata lain, jika Kriteria Sukses tidak terpenuhi maka teknologi bantuan juga tidak dapat membuat konten dapat diakses).
2. Apakah mungkin untuk memenuhi Kriteria Sukses untuk semua situs *Web* dan jenis konten yang akan diterapkan Kriteria Sukses.
3. Apakah Kriteria Sukses membutuhkan keterampilan yang dapat dicapai secara wajar oleh pembuat konten (Pengetahuan dan keterampilan untuk memenuhi Kriteria Sukses dapat diperoleh dalam pelatihan seminggu atau kurang).
4. Apakah Kriteria Sukses dapat memaksakan batasan tampilan dan fungsi dari halaman *Web* (batasan dari fungsi, presentasi, kebebasan berekspresi, desain atau estetika)
5. Apakah tidak ada solusi jika Kriteria Sukses tidak terpenuhi

2.1.1 Kriteria Sukses 1.1.1 Non-text Content

Semua konten yang bukan text harus dipersembahkan kepada pengguna memiliki text alternatif yang tujuannya sama. Kecuali pada kondisi sebagai berikut :

- content...

Level A.

2.1.2 Kriteria Sukses 1.2.1 Audio-only dan Video-only (Prerecorded)

- kurang ngerti Level A.

2.1.3 Kriteria Sukses 1.2.2 Captions (Prerecorded)

Caption disediakan untuk semua konten *prerecorded audio* di *synchronize media* kecuali medianya adalah media alternatif untuk text dan diberi label dengan jelas seperti itu. Level A.

2.1.4 Kriteria Sukses 1.2.3 Audio Descriptive atau Media Alternative (Prerecorded)

Alternatif untuk *time-based media* atau deskripsi audio dari konten *prerecorded video* disediakan untuk *synchronize media* kecuali medianya adalah media alternatif untuk text dan diberi label dengan jelas seperti itu. Level A.

2.1.5 Kriteria Sukses 1.2.4 Captions (Live)

Caption disediakan untuk semua konten *live audio* di *synchronize media*. Level AA.

2.1.6 Kriteria Sukses 1.2.5 Audio Description (Prerecorded)

Deskripsi audio disediakan untuk semua konten *prerecorded video* di *synchronize media*. Level AA.

2.1.7 Kriteria Sukses 1.2.6 Sign Language (Prerecorded)

Intepretasi bahasa isyarat disediakan untuk semua konten *prerecorded audio* di *synchronize media*. Level AAA.

2.1.8 Kriteria Sukses 1.2.7 Extended Audio Description (Prerecorded)

- kurang ngerti Level AAA.

2.1.9 Kriteria Sukses 1.2.8 Media Alternative (Prerecorded)

Alternatif untuk media *time-based* disediakan untuk semua *prerecorded synchronize media* dan untuk semua *prerecorded video-only media* Level AAA.

2.1.10 Kriteria Sukses 1.2.9 Audio-only (Live)

Menyediakan alternatif untuk *time-based media* yang menyediakan informasi yang setara untuk konten *live audio-only*. Level AAA.

2.1.11 Kriteria Sukses 1.3.1 Info dan Relationships

Informasi , struktur, dan hubungan yang ditampilkan melalui presentasi dapat ditentukan secara program atau tersedia dalam text. Level A.

2.1.12 Kriteria Sukses 1.3.2 Meaningful Sequence

Ketika urutan di mana konten disajikan mempengaruhi maknanya, urutan bacaan yang benar dapat ditentukan secara program. Level A.

2.1.13 Kriteria Sukses 1.3.3 Sensory Characteristics

Petunjuk yang diberikan untuk memahami dan mengoperasikan konten tidak hanya bergantung pada komponen karakteristik sensorik seperti bentuk, warna, ukuran, lokasi visual, orientasi, atau suara. Level A.

2.1.14 Kriteria Sukses 1.3.4 Orientation

Tampilan dan pengoperasian konten tidak bergantung pada satu orientasi tampilan, seperti *portrait* atau *landscape*, kecuali jika orientasi tampilan tertentu esensial. Level AA.

2.1.15 Kriteria Sukses 1.3.5 Identify Input Purpose

Tujuan untuk setiap *input field* yang digunakan untuk mendapatkan informasi pengguna dapat ditentukan secara program ketika :

- content

Level AA.

2.1.16 Kriteria Sukses 1.3.6 Identify Purpose

Dalam konten yang diimplementasi dengan *markups languages*, tujuan dari komponen antarmuka, ikon, dan *regions* dapat ditentukan secara program. Level AAA.

2.1.17 Kriteria Sukses 1.4.1 Use of Color

Level A.

2.1.18 Kriteria Sukses 1.4.2 Audio Control

Level A.

2.1.19 Kriteria Sukses 1.4.3 Contrast (Minimum)

Level AA.

2.1.20 Kriteria Sukses 1.4.4 Resize text

Level AA.

2.1.21 Kriteria Sukses 1.4.5 Images of Text

Level AA.

2.1.22 Kriteria Sukses 1.4.6 Contrast (Enhanced)

Level AAA.

2.1.23 Kriteria Sukses 1.4.7 Low atau No Background Audio

Level AAA.

2.1.24 Kriteria Sukses 1.4.8 Visual Presentation

Level AAA.

2.1.25 Kriteria Sukses 1.4.9 Images of Text (No Exception)

Level AAA.

2.1.26 Kriteria Sukses 1.4.10 Reflow

Level AA.

2.1.27 Kriteria Sukses 1.4.11 Non-text Contrast

Level AA.

2.1.28 Kriteria Sukses 1.4.12 Text Spacing

Level AA.

2.1.29 Kriteria Sukses 1.4.13 Content on Hover or Focus

Level AA.

2.1.30 Kriteria Sukses 2.1.1 Keyboard

Level A.

2.1.31 Kriteria Sukses 2.1.2 No Keyboard Trap

Level A.

2.1.32 Kriteria Sukses 2.1.3 Keyboard (No Exception)

Level AAA.

2.1.33 Kriteria Sukses 2.1.4 Character Key Shortcuts

Level A.

2.1.34 Kriteria Sukses 2.2.1 Timing Adjustable

Level A.

2.1.35 Kriteria Sukses 2.2.2 Pause, Stop, Hide

Level A.

2.1.36 Kriteria Sukses 2.2.3 No Timing

Level AAA.

2.1.37 Kriteria Sukses 2.2.4 Interruptions

Level AAA.

2.1.38 Kriteria Sukses 2.2.5 Re-authenticating

Level AAA.

2.1.39 Kriteria Sukses 2.2.6 Timeouts

Level AAA.

2.1.40 Kriteria Sukses 2.3.1 Three Flashes or Below Threshold

Level A.

2.1.41 Kriteria Sukses 2.3.2 Three Flashes

Level AAA.

2.1.42 Kriteria Sukses 2.3.3 Animation from Interactions

Level AAA.

2.1.43 Kriteria Sukses 2.4.1 Bypass Blocks

Level A.

2.1.44 Kriteria Sukses 2.4.2 Page Titled

Level A.

2.1.45 Kriteria Sukses 2.4.3 Focus Order

Level A.

2.1.46 Kriteria Sukses 2.4.4 Link Purpose (In Context)

Level A.

2.1.47 Kriteria Sukses 2.4.5 Multiple Ways

Level AA.

2.1.48 Kriteria Sukses 2.4.6 Headings and Labels

Level AA.

2.1.49 Kriteria Sukses 2.4.7 Focus Visible

Level AA.

2.1.50 Kriteria Sukses 2.4.8 Location

Level AAA.

2.1.51 Kriteria Sukses 2.4.9 Link Purpose (Link Only)

Level AAA.

2.1.52 Kriteria Sukses 2.4.10 Section Headings

Level AAA.

2.1.53 Kriteria Sukses 2.5.1 Pointer Gestures

Level A.

2.1.54 Kriteria Sukses 2.5.2 Pointer Cancellation

Level A.

2.1.55 Kriteria Sukses 2.5.3 Label in Name

Level A.

2.1.56 Kriteria Sukses 2.5.4 Motion Actuation

Level A.

2.1.57 Kriteria Sukses 2.5.5 Target Size

Level AAA.

2.1.58 Kriteria Sukses 2.5.6 Concurrent Input Mechanisms

Level AAA.

2.1.59 Kriteria Sukses 3.1.1 Language of Page

Level A.

2.1.60 Kriteria Sukses 3.1.2 Language of Parts

Level AA.

2.1.61 Kriteria Sukses 3.1.3 Unusual Words

Level AAA.

2.1.62 Kriteria Sukses 3.1.4 Abbreviations

Level AAA.

2.1.63 Kriteria Sukses 3.1.5 Reading Level

Level AAA.

2.1.64 Kriteria Sukses 3.1.6 Pronunciation

Level AAA.

2.1.65 Kriteria Sukses 3.2.1 On Focus

Level A.

2.1.66 Kriteria Sukses 3.2.2 On Input

Level A.

2.1.67 Kriteria Sukses 3.2.3 Consistent Navigation

Level AA.

2.1.68 Kriteria Sukses 3.2.4 Consistent Identification

Level AA.

2.1.69 Kriteria Sukses 3.2.5 Change on Request

Level AAA.

2.1.70 Kriteria Sukses 3.3.1 Error Identification

Level A.

2.1.71 Kriteria Sukses 3.3.2 Labels or Instructions

Level A.

2.1.72 Kriteria Sukses 3.3.3 Error Suggestion

Level AA.

2.1.73 Kriteria Sukses 3.3.4 Error Prevention (Legal, Financial, Data)

Level AA.

2.1.74 Kriteria Sukses 3.3.5 Help

Level AAA.

2.1.75 Kriteria Sukses 3.3.6 Error Prevention (All)

Level AAA.

2.1.76 Kriteria Sukses 4.1.1 Parsing

Level A.

2.1.77 Kriteria Sukses 4.1.2 Name, Role, Value

Level A.

2.1.78 Kriteria Sukses 4.1.3 Status Messages

Level AA.

2.2 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.

2.3 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.

2.3.1 Tabel

Berikut adalah contoh pembuatan tabel. Penempatan tabel dan gambar secara umum diatur secara otomatis oleh L^AT_EX, 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

2.3.2 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]

2.3.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen L^AT_EX 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*, L^AT_EX 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. 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 2.1: Gambar *Serpentes* dalam format png



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*

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

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