

PEDOMAN

SKRIPSI MAHASISWA STRATA 1



Disusun oleh:

TIM

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
2021

TIM PENYUSUN

Dekan : Yudi Herdiana, ST., MT.

Ketua Prodi Informatika : Yaya Suharya, S.Kom, MT.

Ketua Prodi Sistem Informasi: Rosmalina, ST., M.Kom.

Anggota Penyusun : Rustiyana, ST. MT.

Yusuf Muharam, M.Kom

Denny Rusdianto, ST., M.Kom

Sutiyono, ST., M.Kom

Klilda N, S.Pd., M.Sc.

Tim Support : Mochamad Ridwan, ST.

Ahmad Faojan M., S.Kom

Status Dokumen : Revisi (20 Februari 2021)

KATA PENGANTAR

Penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung (FTI UNIBBA) masih tampak beragam dalam proses maupun formatnya. Walaupun latar belakang dan bahan penulisan skripsi berbeda, dalam arti disesuaikan dengan bidang ilmu komputer yang dikembangkan pada masing-masing program studi yaitu Informatika dan Sistem Informasi, namun perlu dibuat suatu pedoman yang akan menghasilkan karya ilmiah yang memiliki ciri khusus di FTI UNIBBA.

Pedoman yang kemudian disebut sebagai Pedoman Skripsi Mahasiswa Strata 1 Tahun 2021 merupakan versi baru dari Pedoman Penulisan Skripsi yang dibuat sebelumnya yang diterbitkan pada tahun 2019 yang memuat beberapa perbaikan.

Pedoman ini sifatnya berupa rujukan. Sistematika yang berlaku pada masing-masing Program Studi diharapkan mengikuti dan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang tertulis pada pedoman penulisan skripsi ini, walaupun masih dimungkinkan untuk disesuaikan.

Akhirnya, diharapkan buku pedoman ini dapat bermanfaat bagi civitas akademika FTI UNIBBA, khususnya bagi mahasiswa yang akan menempuh penyelesaian studi.

Bandung, Februari 2021

Dekan,

Yudi Herdiana, ST., MT.

NIK. 04104808008

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	5
1.1 Landasan Pemikiran	5
1.2 Batasan dan Bentuk Skripsi.....	6
1.3 Tujuan Penulisan Skripsi	6
BAB 2 TENTANG SKRIPSI.....	7
2.1 Etika Penulisan Skripsi.....	7
2.2 Standarisasi Kelayakan Skripsi	8
2.3 Batasan dan Ruang Lingkup Skripsi	8
2.4 Kedudukan Skripsi dan Bobot SKS	9
2.5 Kriteria dan Indikator Kelayakan Skripsi.....	9
2.6 Capaian Pembelajaran SKRIPSI	12
2.7 Kedalaman Analisis.....	13
BAB 3 PENGAJUAN PROPOSAL SKRIPSI.....	15
3.1. Persyaratan Pengajuan Skripsi	15
3.2. Prosedur Pengajuan Proposal Skripsi.....	15
3.3. Sistematika Proposal Skripsi	16
3.4. Penilaian Proposal Skripsi.....	18
BAB 4 PROSES PEMBIMBINGAN SKRIPSI.....	20
4.1 Pengertian Pembimbing skripsi.....	20
4.2 Jumlah Pembimbing dan Peran Pembimbing Skripsi	20
4.3 Tugas Dan Kewenangan Pembimbing Skripsi	21
4.4 Perpanjangan Waktu Skripsi	22
4.5 Perubahan Pembimbing.....	22
4.6 Perubahan Topik.....	22
BAB 5 SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI.....	24
5.1 BAGIAN AWAL.....	24
5.2 BAGIAN UTAMA.....	25

5.3	BAGIAN AKHIR.....	35
BAB 6 TATA CARA PENULISAN SKRIPSI.....		36
6.1	Bahan yang digunakan	36
6.2	Pengetikan	36
6.3	Cara Pengetikan.....	36
6.4	Spasi	36
6.5	Kutipan	37
6.6	Tajuk.....	38
6.7	Abstrak dan Abstract	38
6.8	Penomoran Bab, Anak Bab, dan Paragraf	39
6.9	Penomoran Halaman	39
6.10	Sampul Luar/Kulit Luar	40
BAB 7 PELAKSANAAN UJIAN		50
7.1	Mahasiswa Peserta Ujian Skripsi	50
7.2	Persyaratan Dan Kriteria Ujian Skripsi	50
7.3	Kriteria dan Penentuan Penguji Skripsi.....	50
7.4	Tata Tertib Pelaksanaan Ujian Skripsi	51
7.5	Penilaian Ujian Skripsi	52
7.6	Hasil Penilaian Skripsi	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Rumpun Penelitian Informatika (<i>Computer Science</i>)	54
LAMPIRAN 2: Rumpun Penelitian Sistem Informasi.....	59
LAMPIRAN 3: Proposal SKRIPSI	63
LAMPIRAN 4: Laporan SKRIPSI.....	64
LAMPIRAN 5: Lembar Persetujuan Penguji	65
LAMPIRAN 6: Lembar Persetujuan Pembimbing	66
LAMPIRAN 7: Lembar pengesahan Program Studi dan Fakultas	67

BAB 1

PENDAHULUAN

Skripsi adalah suatu karya tulis ilmiah yang merupakan pembuktian dari hasil kegiatan akhir berupa penelitian mahasiswa tingkat Sarjana dan merupakan:

- uraian yang membahas suatu proses kegiatan kerja, membahas suatu masalah dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah yang berlaku dalam bidang ilmu tersebut;
- hasil kegiatan yang terencana dan terarah secara sistematis untuk memperoleh data dan informasi tentang suatu proses kegiatan kerja;
- hasil kegiatan yang terencana, terarah secara sistematis, dan terkendali, untuk memperoleh data dan informasi tentang suatu masalah dalam bidang ilmu tertentu, dengan menggunakan metode ilmiah.

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka penulisan skripsi, dapat dilaksanakan melalui studi kepustakaan yang disertai dengan pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh mahasiswa di lapangan, baik melalui wawancara maupun hasil pengukuran langsung lainnya, data sekunder adalah data yang diperoleh mahasiswa dengan memanfaatkan hasil pihak lain, seperti publikasi ilmiah, jurnal, majalah ilmiah. Dengan demikian, kegiatan yang dilakukan bisa berupa:

- studi kepustakaan, serta pengumpulan data primer dan sekunder;
- studi kepustakaan dan pengumpulan data primer;
- studi kepustakaan dan pengumpulan data sekunder.

1.1 Landasan Pemikiran

- a. Tujuan dibuatnya pedoman penulisan skripsi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung (FTI UNIBBA) adalah untuk memelihara, mengembangkan, menciptakan dan menyebarluaskan ilmu komputer yang dapat menjadi rekomendasi dalam mensejahterakan individu dan masyarakat serta mendukung pembangunan nasional melalui berbagai kegiatan akademik dan penelitian yang relevan. Tujuan lainnya

diharapkan bisa mewujudkan keunggulan dalam bidang ilmu komputer melalui pengembangan pendidikan akademik dan profesional, keilmuan dan unsur-unsur terkait, dan dengan komitmen untuk merespon segala permasalahan pendidikan dan kehidupan secara kreatif, inovatif, dan berkeadilan.

- b. FTI UNIBBA memiliki fungsi antara lain melaksanakan dan mengembangkan Program Studi serta melaksanakan penelitian dalam rangka pengembangan ilmu komputer.
- c. Mahasiswa sebagai bagian dari civitas akademika ikut bertanggungjawab dalam upaya memelihara, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan ilmu komputer melalui kegiatan penelitian dan penyusunan karya ilmiah, terutama sebagai atau skripsi saat mengakhiri studinya pada program dan jenjang tertentu di FTI UNIBBA.
- d. Untuk melakukan kegiatan penelitian dan penyusunan karya ilmiah tersebut bagi mahasiswa perlu adanya pedoman atau skripsi.

1.2 Batasan dan Bentuk Skripsi

a. Batasan

SKRIPSI adalah karya tulis mahasiswa yang menunjukkan kulminasi proses berpikir ilmiah, kreatif, integratif, dan sesuai dengan disiplin ilmunya yang disusun untuk memenuhi persyaratan akhir studi dalam menempuh program Sarjana di FTI UNIBBA.

b. Bentuk

Bentuk berupa SKRIPSI SKRIPSI adalah laporan hasil penelitian yang ditulis mahasiswa sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjana Sarjana Komputer (**S.Kom**).

1.3 Tujuan Penulisan Skripsi

Tujuan skripsi dan memberi kesempatan kepada mahasiswa agar dapat memformulasikan ide, konsep, pola pikir, dan kreativitasnya yang dikemas secara terpadu dan komprehensif, dan dapat mengkomunikasikan dalam format yang lazim digunakan di kalangan masyarakat ilmiah.

BAB 2

TENTANG SKRIPSI

2.1 Etika Penulisan Skripsi

Skripsi dan yang berkualitas merupakan tuntutan setiap lembaga pendidikan tinggi. Untuk menghasilkan skripsi atau tersebut diperlukan kriteria ilmiah, persyaratan administratif, dan etika penyusunan. Ketaatan yang tinggi terhadap norma etis dalam perencanaan dan pelaksanaan penyusunan skripsi atau merupakan hal yang sangat penting. Untuk itu penyusun skripsi perlu menghargai integritas dan humanitas kajian yang mencakup tiga bidang pokok :

- a. Proteksi subjek dari hal-hal yang merugikan baik fisik, mental dan sosial;
- b. Menghargai hak-hak subjek untuk mengetahui hakikat dan tujuan penelitian, dan hak untuk memberikan persetujuan berpartisipasi;
- c. Menghargai rahasia pribadi subjek. Pertimbangan etis yang perlu dipenuhi oleh penyusun SKRIPSI yang meliputi:

- 1) Kejujuran Akademik

- mencantumkan secara jelas semua sumber yang dijadikan acuan atau dimanfaatkan dalam kajian, dan memperoleh izin penggunaan apabila diperlukan;
- harus melaporkan kajiannya sesuai dengan hal yang sebenarnya.

- 2) Keterbukaan.

bersedia menerima kritik atau masukan demi peningkatan kualitas hasil kajiannya.

- 3) Tidak memaksa dan merugikan subjek

apabila subjek kajian adalah manusia, partisipasi subjek harus bersifat sukarela. Subjek tidak boleh dipaksa, disinggung perasaannya, atau dirugikan secara material atau non material.

- 4) Menjaga kerahasiaan subjek.

menjaga keamanan dan keselamatan subjek dengan tidak mempublikasikan nama dan identitas subjek yang dikaji, kecuali seizin yang bersangkutan.

2.2 Standarisasi Kelayakan Skripsi

- a. Skripsi merupakan bentuk perwujudan karya mahasiswa setelah menjalani proses pembelajaran berbagai keilmuan, keahlian dan ketrampilan sebagaimana diatur dalam kurikulum di FTI UNIBBA. Pemenuhan skripsi merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk memperoleh gelar Sarjana kepada Fakultas untuk diuji dalam suatu sidang oleh tim yang diangkat oleh Fakultas.
- b. Skripsi di susun lebih berorientasi pada penelitian dengan pendekatan eksperimental dan pengembangan sistem yang sesuai dengan kaidah keilmuan teknologi informasi baik bidang Informatika maupun bidang Sistem Informasi serta difokuskan pada kemampuan untuk menemukan solusi permasalahan dunia nyata.

2.3 Batasan dan Ruang Lingkup Skripsi

- a. **Penelitian ekperimental** adalah suatu proses dalam menyusun skripsi untuk melakukan eksplorasi pengetahuan, sifat, karakteristik fenomena dunia nyata, sistem, algoritma atau rumusan fungsi tertentu untuk menghasilkan sekumpulan informasi, pengetahuan dan kesimpulan perilaku objek yang teliti.
- b. **Pengembangan sistem** adalah perancangan dan pembangunan suatu sistem fungsional baik yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak berdasarkan pada landasan konseptual yang telah dipelajari untuk menghasilkan solusi optimum.
- c. **Pengembangan produk**, perancangan, pembuatan dan modifikasi suatu produk berdasarkan pada pendekatan ilmiah dan seni serta memiliki landasan konseptual yang telah dipelajari selama proses pembelajaran.
- d. **Penelitian eksploratif** adalah proses dalam penyusunan skripsi untuk memahami suatu masalah atau situasi dalam menjelaskan suatu keadaan atau mendapatkan pemahaman terhadap suatu masalah dengan melakukan penggalan secara mendalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pandangan mendalam dan menyeluruh tentang

masalah dan peluangnya yang sebenarnya, yang digunakan untuk bahan atau informasi pengambilan keputusan.

2.4 Kedudukan Skripsi dan Bobot SKS

Skripsi mempunyai kedudukan yang sama dengan mata kuliah lain, tetapi berbeda bentuk, proses belajar, dan cara penilaiannya. Bobot skripsi ditetapkan sebesar 6 SKS, yang terdiri dari dua jenis kegiatan belajar-mengajar, yaitu:

- a. Kegiatan lapangan sebesar 3 SKS, yang setara dengan kegiatan akademik setiap 12-15 jam selama satu semester, atau setara dengan kegiatan akademik 230-375 jam;
- b. Kegiatan penulisan, yang pada dasarnya sama dengan kegiatan lapangan, yaitu 3 SKS, yang setara dengan kegiatan akademik setiap minggu 12-15 jam selama satu semester, atau setara dengan kegiatan akademik 230-375 jam.

Skripsi ini merupakan suatu *final assignment*. Bagi mahasiswa yang melakukan penelitian terapan, pada dasarnya penelitiannya bersifat sederhana dan lebih merupakan penelitian terapan (*applied research*) daripada penelitian dasar (*basic research*), dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan mahasiswa dan waktu dalam melakukan penelitian.

2.5 Kriteria dan Indikator Kelayakan Skripsi

Topik SKRIPSI dikembangkan dari keilmuan teknologi informasi sesuai dengan bidang Informatika maupun Sistem Informasi. Materi karya tulis tersebut didasarkan pada data dan informasi yang berasal dari penelitian lapangan, yang dikaitkan dengan studi kepustakaan.

Penulisan tersebut harus dapat mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak ditemukan, terutama yang berkaitan dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Karena sifatnya yang demikian, karya tulis ilmiah harus mengetengahkan permasalahan asosiatif, yaitu menghubungkan antara dua variabel atau lebih, baik yang bersifat kausal, interaktif, maupun simetris.

Kriteria dan indikator kelayakan skripsi dimaksudkan sebagai tugas-tugas ilmiah minimal yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dalam menyelesaikan SKRIPSI-nya. Sebuah tugas ilmiah adalah suatu satuan kegiatan ilmiah untuk menghasilkan sekumpulan informasi, pengetahuan, kesimpulan dan solusi optimum yang terukur sesuai dengan keahlian dan ketrampilan yang dimilikinya.

a. Kriteria dan Indikator Penelitian Eksperimental

- 1) memiliki keterhubungan secara langsung antara permasalahan yang diteliti, ide pemecahan masalah, landasan konseptual, solusi terpilih dan kesimpulan. indikator untuk menilai keterhubungan ini adalah bahwa ide yang digunakan dapat menjawab secara akurat permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
- 2) latar belakang penelitian dilengkapi dengan data primer dan sekunder fenomena dunia nyata yang menjadi permasalahan dan tujuan penelitian.
- 3) apabila diperlukan dapat dirumuskan hipotesis yang akan menjadi batasan dalam penelitian.
- 4) memiliki kerangka teoritis yang kuat dalam mendukung ide dasar dan solusi yang diambil dalam penelitian.
- 5) memiliki metodologi yang digunakan sebagai langkah-langkah dalam penyelesaian masalah, ramalan atau solusi yang menjadi tujuan penelitian.
- 6) memiliki eksperimen dengan data primer/sekunder untuk menguji hipotesis atau ramalan atau solusi yang menjadi tujuan penelitian.
- 7) memiliki bahasan hasil eksperimen mengacu pada kerangka teoritis dalam referensi pustaka.
- 8) memiliki kesimpulan sebagai jawaban hasil penelitian apakah hipotesis atau ramalan atau solusi yang diusulkan sudah tepat atau perlu perbaikan.

b. Kriteria dan Indikator Pengembangan Sistem

- 1) memiliki keterhubungan secara langsung antara kebutuhan pembangunan sistem, kerangka teoritis, metode pembangunan sistem,

solusi terpilih dalam mengatasi kebutuhan sistem dan kesimpulan. Indikator untuk menilai keterhubungan ini adalah bahwa sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan kualifikasi dan spesifikasi yang ditentukan pada awal perancangan.

- 2) latar belakang pengembangan sistem dilengkapi dengan data primer dan sekunder yang menjadi referensi dalam menjawab betapa pentingnya sistem tersebut diusulkan untuk dibangun.
- 3) solusi sistem dirancang dan dibangun menggunakan logika yang bersumber dari kerangka teoritis yang kuat dan memiliki relevansi kuat terhadap kebutuhan pembangunan.
- 4) terdapat tahapan perancangan dan pembangunan sistem sesuai dengan metodologi yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembangunan.
- 5) terdapat pembahasan terkait dengan hasil perancangan, pembangunan dan pengujian sistem menggunakan data primer dan sekunder.
- 6) terdapat kesimpulan yang menjelaskan apakah solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan perancangan dan pembangunan sistem.
- 7) terdapat dokumentasi yang terkait dengan perancangan dan pembangunan sistem.

c. Kriteria dan Indikator Pengembangan Produk

- 1) produk atau kreasi karya merupakan hasil karya asli, bukan jiplakan bagi sebagian atau secara keseluruhan.
- 2) sudah mengadakan pra-bimbingan dengan dosen yang sesuai dengan bidang karya produk yang dibuat.
- 3) memiliki relevansi yang kuat antara produk dengan keilmuan.
- 4) produk atau kreasi karya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.
- 5) tahapan perancangan dan pembuatan produk atau kreasi karya dilakukan berdasarkan pada kaidah-kaidah keilmuan.
- 6) terdapat pembahasan terkait dengan rancangan dan pembuatan produk.

- 7) produk atau kreasi karya sudah diketahui dan diapresiasi oleh publik, boleh melalui pameran, lomba, *online exhibition* yang diakui atau publikasi pada forum atau website yang diakui
- 8) terdapat kesimpulan yang menjelaskan sejauh mana manfaat teoritis dan praktis produk yang dibuat.

d. Kriteria dan Indikator Penelitian Eksploratif

- 1) memiliki keterhubungan secara langsung antara permasalahan yang diteliti, ide pemecahan masalah, landasan teori, solusi terpilih dan kesimpulan. Indikator untuk menilai keterhubungan ini adalah bahwa ide yang digunakan untuk menjawab secara akurat kebutuhan atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
- 2) latar belakang penelitian dengan data primer dan sekunder fenomena dunia nyata yang menjadi permasalahan dan tujuan penelitian.
- 3) penelitian ini adalah penelitian yang bersifat mendalam, untuk mengetahui suatu informasi berdasarkan dari sudut pandang narasumber, sehingga dalam penelitian ini tidak ada hipotesa.
- 4) memiliki kerangka teoritis yang kuat dalam mendukung ide dasar dan solusi yang diambil dalam penelitian.
- 5) memiliki metodologi yang digunakan sebagai langkah-langkah dalam penyelesaian permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.
- 6) memiliki sajian data dan analisa dari hasil penelitian eksploratif yang mengacu pada kerangka teoritis dalam referensi pustaka.
- 7) memiliki kesimpulan sebagai jawaban hasil penelitian apakah hipotesis atau ramalan atau solusi yang diusulkan sudah tepat atau perlu perbaikan.

2.6 Capaian Pembelajaran SKRIPSI

Skripsi ini bertujuan untuk melatih dan menguji kemampuan berfikir kritis, kreatif dan analitis untuk memperkaya ilmu pengetahuan teoritis yang diperoleh mahasiswa saat kuliah dengan pengalaman selama melakukan penelitian di lapangan, agar mereka mampu:

- a. mendeskripsikan suatu permasalahan, mengkaitkan permasalahan tersebut dalam keilmuan teknologi informasi yang meliputi bidang informatika dan sistem informasi mendeteksi permasalahan yang sedang atau akan terjadi;
- b. menganalisis permasalahan tersebut pada **butir a.** berdasarkan ilmu yang dipelajarinya serta pengalaman praktisnya;
- c. mengambil kesimpulan dari analisis permasalahan tersebut diatas serta mengemukakan saran;
- d. selanjutnya setelah menyelesaikan program studinya, mahasiswa diharapkan mampu:
 - 1) menjadi tenaga siap didik dan siap kerja untuk mekakukan suatu kegiatan tertentu dan melakukan analisis terhadap kegiatan yang digelutinya sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam pengelolaan aktivitas organisasi.
 - 2) memiliki kemampuan yang tangguh dalam perencanaan kebutuhan implementasi, pengendalian, evaluasi dan pengembangan bidang teknologi informasi khususnya bidang informatika dan sistem informasi, guna mendukung aktifitas organisasi usaha secara efektif dan efisien.
 - 3) memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi khususnya perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak.

2.7 Kedalaman Analisis

No.	Materi	Kedalaman Analisis
1.	Uraian Analisis	Lebih mengutamakan uraian analisis yang lebih mendalam guna mendukung pemecahan masalah, dan/ atau lebih menguraikan metode /Teknik yang digunakan dengan beberapa contoh kasus dari analisis dan pemecahan masalah

2.	Analisis Perbandingan	<p>Menguraikan perbandingan antara :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sistem yang baru terhadap sistem yang lama b. Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah terhadap metode lama yang sedang dipakai c. Perangkat lunak dan Perangkat keras yang di usulkan terhadap Perangkat lunak dan Perangkat keras yang sedang dipakai oleh instansi dan perusahaan
3.	Spesifikasi Perangkat lunak dan Perangkat keras	Dijelaskan spesifikasi Perangkat lunak dan Perangkat keras yang digunakan secara rinci
4.	Keuntungan	Diuraikan keuntungan yang diperoleh dari analisis dan pemecahan masalah
5.	Referensi	Harus mencantumkan referensi

BAB 3

PENGAJUAN PROPOSAL SKRIPSI

3.1. Persyaratan Pengajuan Skripsi

- a. Mahasiswa FTI UNIBBA memiliki hak untuk mengajukan proposal skripsi setelah memenuhi persyaratan:
 - 1) telah memenuhi syarat SKS minimal **130 SKS**.
 - 2) telah memenuhi syarat IPK minimal **2.75**
 - 3) berada dalam masa studi aktif.
 - 4) membayar biaya sidang proposal
 - 5) sudah menyampaikan laporan Kerja Praktek.
 - 6) registrasi matakuliah skripsi **6 SKS**.
 - 7) telah melakukan Registrasi matakuliah skripsi
 - 8) telah terdaftar sebagai mahasiswa skripsi tapi melakukan pergantian topik (**wajib mengajukan proposal dengan topik baru**).
- b. Mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan tersebut di atas, selanjutnya dapat mengisi formulir pengajuan skripsi yang tersedia dan mengumpulkan persyaratan administrasi pada Program Studi atau tata usaha Fakultas. Persyaratan administrasi untuk pengajuan proposal skripsi yaitu:
 - 1) Form pengajuan proposal
 - 2) Kartu Rencana Studi (KRS) yang ditandatangani Program Studi.
 - 3) 1 bendel proposal
 - 4) Berita acara penyerahan laporan Kerja Praktek.
 - 5) Semua berkas diatas dimasukkan dalam map warna:

Program Studi Informatika	: Hijau Tua
Program Studi Sistem Informasi	: Orange

3.2. Prosedur Pengajuan Proposal Skripsi

- a. Proposal skripsi secara substantif merupakan deskripsi rancangan dan tahapan pelaksanaan penelitian atau pembangunan sistem atau pengembangan produk berdasarkan pada sistematika yang berlaku.

- b. Proposal skripsi disusun berdasarkan pada (1) ide mahasiswa secara mandiri, dan (2) referensi penelitian yang tersedia di rumpun penelitian. Informasi dan profil rumpun penelitian dapat dilihat pada **Lampiran 1** untuk Informatika dan **Lapiran 2** untuk **Sistem Informasi**.
- c. Topik yang diajukan dalam proposal skripsi harus disesuaikan dengan program studi yang diambil oleh mahasiswa.
- d. Proposal skripsi wajib diajukan oleh mahasiswa kepada Program Studi selambat-lambatnya 2 minggu sebelum registrasi pengambilan skripsi.
- e. Mahasiswa dapat berkonsultasi dengan dosen sesuai dengan kompetensinya selama proses penyusunan proposal skripsi.
- f. Mahasiswa yang mengajukan proposal dengan topik ide mahasiswa secara mandiri berhak mengusulkan nama pembimbing dan fakultas akan menetapkan sesuai dengan kompetensinya.
- g. Proposal skripsi harus disusun berdasarkan pada format yang ditetapkan oleh Fakultas seperti pada sistematika penulisan proposal dan tata cara penulisan skripsi.
- h. Proposal skripsi dikumpulkan pada Program Studi dilampiri dengan persyaratan pengajuan skripsi.
- i. Pengumuman proposal skripsi yang lolos untuk dapat dikerjakan akan dilakukan paling lambat 10 hari setelah mahasiswa melakukan Registrasi.
- j. Mahasiswa yang proposalnya telah diterima wajib menghadap pembimbing yang telah ditetapkan paling lambat 1 minggu setelah pengumuman hasil penilaian proposal diberikan dengan membawa proposal yang sudah disetujui dan buku bimbingan.

3.3. Sistematika Proposal Skripsi

a. **Bagian Awal**

Sampul luar:

Sampul luar memuat judul usulan penelitian, logo UNIBBA, nama dan nomor pokok mahasiswa, nama program studi, fakultas dan tahun usulan. Semua tulisan/logo dibuat dengan format rata tengah (center).

- 1) Judul pada proposal ditulis dalam bahasa Indonesia, dibuat sesingkat mungkin (12-15 kata), jelas, dan menunjukkan masalah yang diteliti dengan tepat serta tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
- 2) Logo UNIBBA.
- 3) Nama dan nomor pokok mahasiswa. Nama ditulis lengkap, tidak boleh disingkat, NPM mahasiswa secara lengkap dituliskan di bawah nama.
- 4) Nama Institusi, dengan urutan penulisan Program Studi, Fakultas, dan Universitas.
- 5) Tahun yang ditulis pada bagian ini adalah tahun proposal ditulis dan diajukan.
- 6) Format sampul proposal dapat dilihat pada contoh.
- 7) Dijilid dengan sampul plastik mika warna putih.

b. Bagian Utama

HALAMAN JUDUL (PROPOSAL SKRIPSI)

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan Masalah

1.4 Tujuan Penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.2 Dasar Teori

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

3.2. Alat dan Bahan

3.3. Metode Penelitian

3.4. Metode Pengumpulan Data

3.5. Metode Perancangan

IV. JADWAL PENELITIAN

c. Bagian Akhir

- DAFTAR PUSTAKA
- LAMPIRAN

3.4. Penilaian Proposal Skripsi

- a. Dalam hal penilaian proposal skripsi, Program Studi akan mengadakan Sidang Proposal atau bentuk penilaian lainnya yang dilaksanakan sesuai ketentuan yang ada di lingkungan Unibba.
- b. Indikator yang digunakan sebagai perangkat untuk memberikan penilaian bahwa sebuah proposal skripsi dinyatakan lolos untuk dilanjutkan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut :
 - 1) Proposal skripsi disusun berdasarkan sistematika yang diatur dalam panduan penulisan proposal skripsi FTI UNIBBA yang berlaku.
 - 2) Secara substansi proposal skripsi harus memuat 4 hal pokok yaitu : (1) latar belakang pentingnya penelitian, (2) Fokus permasalahan yang diteliti atau dicari solusinya, (3) kerangka teoritik yang menjadi referensi pustaka, dan (4) metode/teknik pemecahan masalah atau solusi.
 - 3) Latar belakang pentingnya penelitian memuat data primer dan/sekunder dari sumber yang terpercaya ataupun data-data dari penelitian sebelumnya.
 - 4) Kerangka teoritik yang menjadi referensi pustaka bersumber dari jurnal nasional terakreditasi atau internasional 5 tahun terakhir.
 - 5) Metode/teknik pemecahan masalah diuraikan secara mendalam pada metodologi.
 - 6) Metode/teknik pemecahan masalah memiliki dasar teoritik yang kuat.
 - 7) Proposal skripsi disusun menggunakan referensi dari jurnal nasional dan internasional yang dapat dilihat dari daftar pustakanya.

- c. Proposal skripsi mahasiswa yang belum lolos akan direkomendasikan untuk mendapatkan pembimbingan dosen sesuai dengan kompetensi dan keahliannya.

Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan revisi proposal selama 2 minggu untuk kemudian diajukan kembali. Jika dalam jangka waktu 2 minggu belum dikumpulkan kembali kepada Program Studi maka dianggap mengundurkan diri dari matakuliah skripsi.

- d. Hasil penilaian proposal skripsi berupa status penerimaan proposal skripsi dan nama dosen pembimbing akan diterbitkan dalam bentuk SK pembimbing skripsi.

BAB 4

PROSES PEMBIMBINGAN SKRIPSI

4.1 Pengertian Pembimbing skripsi

- a. Bimbingan skripsi adalah proses pendampingan oleh dosen yang sudah ditetapkan sebagai pembimbing skripsi terhadap mahasiswa dalam rangka penyelesaian skripsi.
- b. Pendampingan dalam konteks ini adalah memberikan konsultasi, wawasan berfikir dan pelaporan perkembangan skripsi (lisan atau tertulis) melalui berbagai media komunikasi secara berkala oleh mahasiswa kepada pembimbing untuk mencapai tujuan skripsi.
- c. Mahasiswa yang berhak mendapatkan pembimbingan skripsi adalah mahasiswa yang telah dinyatakan layak untuk mengambil matakuliah skripsi dan lolos seleksi pengajuan proposal skripsi.
- d. Dosen pembimbing skripsi adalah dosen yang memenuhi syarat akademik untuk memberikan pendampingan pelaksanaan tugas skripsi mahasiswa dan disahkan melalui SK Dekan.
- e. Dosen pembimbing skripsi harus memiliki kemampuan, keahlian dan ketrampilan yang relevan dengan proposal skripsi, hal ini tercermin dari rekam jejak (*track record*) dan peta jalan (*roadmap*) dosen yang bersangkutan.

4.2 Jumlah Pembimbing dan Peran Pembimbing Skripsi

- a. Jumlah Pembimbing: Jumlah pembimbing skripsi sesuai dapat menyesuaikan kebutuhan, namun demikian maksimum 2 orang dosen sesuai dengan kualifikasi dan kompetensinya.
- b. Peran pembimbing: Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping memiliki peran yang sama yaitu memberikan pendampingan dan konsultasi agar mahasiswa dapat segera menyelesaikan skripsi dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.

- c. Peran Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping pada dasarnya menyediakan pembimbingan bagi mahasiswa dalam perencanaan dan pelaksanaan skripsi, penyusunan konten dan penulisan *working paper* maupun penyusunan jurnal.

4.3 Tugas Dan Kewenangan Pembimbing Skripsi

Fakultas Teknologi Informasi melalui SK Dekan menugaskan dan memberikan kewenangan kepada pembimbing SKRIPSI untuk memberikan layanan dan fasilitas bagi mahasiswa yang meliputi:

a. Tugas Pembimbing:

- 1) Memberikan arahan, bimbingan dan wawasan secara intensif bagi mahasiswa agar dapat segera menyelesaikan tugas skripsi dalam waktu yang cepat (1 trimester). Indikator yang digunakan untuk memberikan penilaian proses ini adalah catatan dosen yang ditulis pada buku bimbingan.
- 2) Memberikan pendampingan dalam penulisan *working paper* dan jurnal sesuai dengan sistematika yang ditentukan.
- 3) Memberikan arahan agar mahasiswa menggunakan jurnal sebagai referensi utama dalam penulisan *working paper* dan jurnal.
- 4) Memberikan motivasi dan mendorong mahasiswa bisa lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas skripsi serta menghindari penyusunan skripsi ilegal (pembelian skripsi dan aplikasi dari pihak lainnya).
- 5) Mengusulkan perpanjangan penyelesaian waktu skripsi kepada Program Studi.

b. Kewenangan Pembimbing:

- 1) Memberikan penilaian proses pembimbingan dan pendampingan ujian skripsi mahasiswa.
- 2) Memberikan rekomendasi pada mahasiswa dibawah bimbingannya yang gagal dalam menyelesaikan topik yang dipilih untuk mengganti topik dengan mempertimbangkan kemampuan mahasiswa yang bersangkutan .

- 3) Pembimbing dapat mengembalikan bimbingannya pada bagian skripsi apabila mahasiswa dalam jangka waktu 1 tahun atau 3 trimester atau lanjut 2 belum berhasil menyelesaikan studinya.
- 4) Pembimbing dapat mengembalikan bimbingannya pada Program Studi apabila judul/topik yang diberikan tidak sesuai dengan keahlian dan kompetensinya.

4.4 Perpanjangan Waktu Skripsi

- a. Perpanjangan waktu skripsi diberikan kepada mahasiswa yang belum mampu menyelesaikan tugas skripsinya selama 1 trimester dan hanya atas rekomendasi dosen pembimbing.
- b. Perpanjangan skripsi diberikan hanya 2x setelah mahasiswa mengambil matakuliah skripsi, yaitu perpanjangan skripsi Lanjut I dan perpanjangan skripsi Lanjut II. Apabila mahasiswa gagal menyelesaikan tugas skripsi dalam perpanjangan skripsi Lanjut maka mahasiswa diarahkan untuk mengulang skripsi dengan judul baru (mengajukan proposal baru).
- c. Perpanjangan skripsi wajib dilakukan oleh semua mahasiswa skripsi dengan mengisi form perpanjangan yang tersedia di Program Studi sebelum melakukan Registrasi. Form perpanjangan ini merupakan bukti rekomendasi untuk dapat melakukan registrasi skripsi lanjut. Batas akhir perpanjangan skripsi akan diumumkan oleh Program Studi setiap pertengahan semester sebelumnya.

4.5 Perubahan Pembimbing

Perubahan pembimbing pada saat proses bimbingan berjalan dimungkinkan atas rekomendasi pembimbing dengan mengisi form perubahan pembimbing yang ditandatangani oleh pembimbing lama dan pembimbing baru atas persetujuan dari Program Studi masing-masing.

4.6 Perubahan Topik

Apabila terjadi perubahan topik dalam proses bimbingan maka mahasiswa harus melaporkan hal tersebut ke Program Studi dan kembali

mengajukan proposal skripsi dengan topik baru sesuai dengan prosedur pengajuan proposal.

BAB 5

SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Skripsi yang dibuat merupakan artikel jurnal, yang terdiri atas tiga bagian yaitu BAGIAN AWAL, BAGIAN INTI dan BAGIAN AKHIR, yang ditulis secara narasi dan meminimalkan penulisan butir. Penulisan butir hanya digunakan untuk menjelaskan urutan langkah atau tahap-tahap.

5.1 BAGIAN AWAL

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, dan halaman hak bebas royalti dan publikasi.

a. **Halaman Sampul**

Sampul skripsi memuat judul, penulisan, lambang UNIBBA, nama dan **Nomor Pokok Mahasiswa** disingkat NPM, nama program studi, nama fakultas, nama Universitas dan tahun penyelesaian.

b. **Halaman Judul**

Halaman judul berisi tulisan dan gambar yang sama dengan halaman sampul, tapi dicetak di atas kertas putih.

c. **Halaman Persetujuan Pembimbing**

Halaman ini memuat bukti persetujuan administratif dan akademik dari pembimbing utama, pembimbing pendamping, dan mengetahui ketua program studi.

d. **Halaman Pengesahan Penguji**

Halaman ini memuat bukti pengesahan administrasi dan akademik oleh ketua Prodi dan tim penguji. Unsur-unsur yang ada dalam halaman ini adalah judul skripsi, nama penulis, pernyataan pengesahan tim penguji dan ketua program studi.

1) **Halaman Pengesahan Lembaga**

Halaman ini memuat pengesahan dari Dekan dan Ketua Program Studi.

2) Halaman Pernyataan

Halaman pernyataan memuat pernyataan bahwa skripsi tersebut merupakan karya asli mahasiswa yang bersangkutan.

e. Abstrak

Untuk abstract seluruh teks menggunakan *huruf miring*. Panjang abstrak dan abstract laporan skripsi ditetapkan minimal berjumlah 250 kata dan maksimal berjumlah 500 kata. Abstrak dan abstract terdiri 3 paragraph yang terdiri dari Pendahuluan (20%), Pembahasan (50%), Hasil dan Kesimpulan (30%).

f. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi informasi secara garis besar mengenai maksud penulisan skripsi serta ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dalam penulisan skripsi.

g. Daftar Isi

Daftar isi memuat abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel/daftar gambar/daftar lampiran, judul bab dan subbab, serta daftar pustaka.

h. Daftar Tabel

Apabila di dalam skripsi terdapat beberapa tabel perlu dibuat daftar tabel yang memuat nomor urut dan judul tabel beserta nomor halaman tabel.

i. Daftar Gambar

Apabila ada, daftar gambar berisi nomor urut, judul gambar, beserta nomor halaman di tempat gambar tersebut disajikan. .

j. Daftar Lampiran

Apabila ada, daftar lampiran berisi nomor urut, nama lampiran, beserta nomor halaman lampiran disajikan.

5.2 BAGIAN UTAMA

a. BAB PENDAHULUAN

1) **Latar belakang;** Latar belakang masalah menjelaskan rasional atau justifikasi penelitian dilihat dari latar belakang pemilihan permasalahan yang diteliti.

Paragraf ini sering disebut sebagai motivator atau pendorong dilakukannya kegiatan observasi, praktek kerja, atau penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi. Hal ini bisa seperti ganda, yaitu : (1) sebagai pendorong bagi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatannya, dan (2) sebagai pendorong bagi orang lain untuk membaca bagian-bagian selanjutnya dari laporan skripsi ini; berarti uraian pada paragraf ini harus dapat menggugah minat baca.

Pada paragraf ini perlu pula diuraikan sejauh mana kegiatan kerja itu diobservasi, dilakukan, atau masalah itu diteliti.

- latar belakang masalah yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :
- sinyalemen kegiatan kerja yang akan diobservasi/dilakukan, atau masalah yang akan diteliti;
- relevansi kegiatan kerja yang akan diobservasi/dilakukan, atau masalah yang akan diteliti, dengan bidang terapan ilmu yang dipelajari;
- keserasian pendekatan yang digunakan sesuai dengan bidang terapan ilmu yang dipelajari; dan
- gambaran kegunaan hasil observasi, atau penelitian.

Kalau ada mahasiswa melakukan observasi terhadap kegiatan kerja, maka pengungkapan bagian ini dapat didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

- Apa yang telah diketahui, teoritis maupun faktual, dari kegiatan kerja yang akan diobservasi/dilakukan?
- Adakah permasalahan yang perlu diobservasi, atau adakah permasalahan yang menarik sehingga mahasiswa memilihnya untuk meneliti?
- Bagian mana yang menarik untuk diobservasi, atau bagian mana yang menarik bagi mahasiswa untuk melakukan observasi? mengapa bagian itu menarik?

- Apakah mungkin secara teknis meningkatkan kualitas dan efisiensi kegiatan kerja itu?

Apabila mahasiswa akan melakukan penelitian, maka pengungkapan bagian ini dapat didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan berikut :

- Apa yang telah diketahui, teoritis maupun faktual, dari masalah yang diteliti?
- Adakah permasalahan di situ; apakah ada "keraguan" yang terdapat pada permasalahan itu?
- Bagian mana yang menarik dari masalah yang diteliti?
- Apakah mungkin secara teknis masalah itu diteliti?

- 2) **Rumusan masalah;** Perumusan masalah dinyatakan dalam kalimat tanya atau pernyataan yang lugas dan jelas. Rumusan masalah adalah aspek abstraksi dan pemilihan yang tepat terhadap aspek kegiatan kerja yang akan diobservasi/dilakukan atau aspek masalah yang akan diteliti. Dengan perkataan lain, rumusan masalah merupakan inti fenomena aspek kegiatan kerja yang akan diobservasi/dilakukan atau permasalahan yang akan diteliti.
- 3) **Batasan masalah;** Pembatasan masalah harus dibuat dengan alasan ilmiah sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek metodologis, kelayakan di lapangan, dan keterbatasan yang ada pada penulis tanpa mengorbankan kebermaknaan arti, konsep, atau judul yang diteliti
- 4) **Tujuan Penelitian;** Tujuan penelitian menyatakan target penelitian yang akan dicapai yang merupakan penyelesaian, permasalahan yang diajukan.
- 5) **Metodologi Penelitian;** Menjelaskan secara singkat metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan serta Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian.
- 6) **Sistematika Penulisan;** berisi secara sistematis keseluruhan penulisan skripsi.

b. BAB TINJAUAN PUSTAKA

1) Landasan Teori

Penelitian relevan yang menunjukkan bahwa skripsi yang ditulis terkait dengan hasil penelitian terdahulu dan yang dituliskan cukup abstraksi. (tinjauan penelitian minimal 3 penelitian).

2) Dasar Teori

Menjelaskan teori yang relevan dengan kegiatan yang diobservasi/dilakukan atau masalah yang diteliti. Tinjauan pustaka ini dapat pula berisi uraian tentang data sekunder yang diperoleh dari publikasi baku, publikas ilmiah, atau hasil penelitian pihak lain yang dapat dijadikan pertimbangan dan kaidah-kaidah teoritis serta asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk mengkaji kegiatan kerja yang diobservasi/dilakukan atau menjawab masalah yang diteliti.

Pada bab ini dimungkinkan mengajukan lebih dari satu teori atau data sekunder untuk membahas kegiatan kerja yang dilakukan atau permasalahan yang menjadi topik skripsi, sepanjang teori-teori dan data sekunder itu berkaitan dan tidak kontradiktif.

c. BAB METODOLOGI

1) Kerangka Pikir

Kerangka pikir berisi gambaran pola hubungan antar variabel atau kerangka konsep yang akan digunakan untuk menjelaskan masalah yang diteliti, disusun berdasarkan kajian teoretik.

2) Deskripsi

Penjelasan langkah-langkah pada kerangka pikir

**d. BAB ANALISIS, PERANCANGAN DAN HASIL
BIDANG INFORMATIKA
ANALISIS**

1) Analisis Masalah

Berisi penjelasan mengenai bagian-bagian yang terkait dalam sistem dan sebab-sebab terjadi suatu permasalahan.

2) **Analisis Software**

Berisi kebutuhan software Minimum untuk membuat aplikasi yang disajikan dalam bentuk table.

3) **Analisis Pengguna**

Contoh:

Penganalisaan pengguna adalah yang berkaitan dengan yang akan memakai game, pengguna game adalah anak usia Taman Kanak-Kanak yaitu 4-6 tahun, agar game ini nantinya bisa memberikan suatu kepuasan, kesenangan, dan tentunya ilmu pengetahuan ketika game dimainkan oleh pengguna, maka strategi yang akan diterapkan dalam game ini adalah dilihat dari sisi *User Interface* dan Fitur-fitur yang diterapkan dalam game tersebut.

4) **User Interface**

Contoh :

User Interface dari game sangat berpengaruh terhadap minat pemain dalam menggunakannya. Hal ini mencakup perangkat yang digunakan sebagai piranti masukan dan keluaran dari game. Karena game yang dibuat ditujukan untuk anak, maka user interface game juga harus menyesuaikan dengan kepribadian anak. Kecendrungan dari kepribadian anak adalah anak menyukai bentuk huruf-huruf yang menarik, animasi gambar, warna-warna yang cerah, serta background perpaduan antara hijau rerumputan dan batu-batuan. Maksud dan tujuan memberikan tampilan tersebut agar anak dapat menyukai dan tidak bosan dalam menjalankan game serta memainkannya.

Selain yang tersebut di atas, penggunaan gambar serta unsur multimedia lain seperti suara sangat berperan dalam pembelajaran. Karena anak belum dapat membaca kalimat yang panjang, maka

tampilan pada game seminimal mungkin menggunakan kalimat yang sederhana serta gambar agar anak dapat mengerti maksudnya. Komunikasi terhadap anak dilakukan melalui penggunaan gambar beserta suara yang menjelaskan hal-hal apa saja yang harus anak lakukan selama permainan. Seperti misalnya apabila anak diberikan misi untuk menyusun kata dari A-Z. Jadi setiap instruksi disampaikan secara lisan dan tulisan.

Untuk perangkat masukan digunakan mouse agar anak dapat leluasa menggerakkan petunjuk mouse untuk memilih huruf-huruf yang dimaksud. Dengan membatasi pemakaian keypad, anak tidak terlalu rumit menguasai kontrol permainan.

5) **Fitur-Fitur**

Contoh :

Fitur-fitur yang digunakan dalam game ini dimaksudkan agar anak dapat dengan mudah memainkan serta tidak bosan dalam memainkannya, ditunjang lagi dengan fungsi timer yang akan menantang anak agar dapat dengan cepat memilih huruf yang dimaksud.

Fungsi timer tersebut akan mempengaruhi hadiah yang akan didapatkan oleh anak, karena kecenderungan anak biasanya diberikan hadiah agar lebih bersemangat, seperti bila sesuai target waktu, maka akan mendapatkan bintang emas, bila tidak sesuai maka akan mendapatkan bintang perak. Yang terpenting dalam bagian fitur ini adalah:

- Adanya tingkatan atau level permainan, tentunya dengan kesulitan yang meningkat. Keberadaan level ini dapat menjadikan user penasaran akan tantangan atau level selanjutnya, sehingga anak selalu berusaha sebaik mungkin dalam melewati setiap tantangan atau level.
- Pengenalan huruf-huruf dilakukan dengan cara mengurutkan susunan huruf A-Z. Pengenalan juga dilakukan dengan

menampilkan objek-objek yang diawali oleh huruf yang bersangkutan dengan cara menjodohkan.

- Diantara satu level, terdapat beberapa sub level yang mewakili target yang akan dicapai. Untuk dapat mencapai level berikutnya, pemain harus menyelesaikan target. Dengan ini, diharapkan pemain dapat menguasai beberapa huruf sekaligus dalam satu level.
- Pemain tidak hanya mengenal huruf, namun dilatih juga untuk membentuk kata yang sesuai soal berupa objek yang ditanyakan. Disediakan pula hadiah berupa bintang emas dan perak bila menyelesaikan rule. Jadi diharapkan agar permainan ini dapat menimbulkan unsur kesenangan dan keinginan untuk terus dilanjutkan hingga selesai.

Dari hasil yang didapat dari hal di atas paduan antara User Interface dengan fitur game perlu dibentuk untuk menciptakan produk yang dapat memberikan manfaat luas dan nyata bagi masyarakat.

6) **Analisis Data**

Penganalisaan data berupa data masukan, keluaran, dan proses untuk penunjang bagi sistem informasi yang akan dibuat.

7) **Analisis Biaya**

Berisi analisis biaya untuk pengembangan sistem. Diantaranya, biaya analisis untuk analis, programmer, spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain yang mungkin dibutuhkan yang disajikan dalam bentuk tabel.

PERANCANGAN

- 1) Diagram Arus Data (DAD) - UML
- 2) Entity Relasional Diagram (ERD)
- 3) Normalisasi
 - Normalisasi Pertama (NF-1)

- Normalisasi Ke-2 (NF-2)
 - Normalisasi Ke-3 (NF-3)
- 4) Struktur Tabel
 - 5) Desain; Menjelaskan tentang tampilan program secara keseluruhan misal terdiri dari Menu, Sub Menu, Splash, dan lain-lain.

BIDANG SISTEM INFORMASI

ANALISIS

1) Tata Kelola Perusahaan/Instansi

Dilihat dari sisi manajerial suatu perusahaan dan diceritakan secara deskriptif yang dapat menjawab:

- Siapa (bagian) apa saja yang terlibat di perusahaan tersebut (dilihat dari sisi yang sedang di bahas)? dan hal-hal apa saja yang dikerjakan dari bagian tersebut?
- Bagaimana pimpinan mengelola perusahaan/instansi tersebut?
- Struktur Organisasi ditampilkan

2) Analisis Sistem

Analisis sistem yang sedang berjalan pada perusahaan atau tempat penelitian dimana peneliti mengambil data.

3) Analisis Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan PIECES Analysis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya dapat menemukan masalah utamanya.

4) **Analisis Kebutuhan Sistem**

Menguraikan analisis kelayakan sistem baru jika diimplementasikan di objek penelitian.

5) **Analisis Sistem Penunjang Keputusan**

Dilihat dari kebutuhan sistem informasi dalam mendukung keputusan bagi manager.

- Apa pentingnya sistem informasi dalam perusahaan/instansi tersebut dalam mendukung keputusan bagi pimpinan?
- Hal-hal apa saja yang disajikan dalam sistem informasi tersebut dalam mendukung keputusan bagi pimpinan?

6) **Analisis Data Penunjang Keputusan**

Penganalisaan data berupa data masukan, proses, dan keluaran untuk penunjang bagi pimpinan untuk melakukan suatu keputusan.

7) **Analisis Kebutuhan/Alat**

- Software
- Hardware

8) **Analisis Biaya**

Berisi analisis biaya untuk pengembangan sistem. Diantaranya, biaya analisis untuk analis, programmer, spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain yang mungkin dibutuhkan yang disajikan dalam bentuk tabel

PERANCANGAN

1) **Rancangan DAD - UML**

2) **Entity Relasional Diagram (ERD)**

3) **Normalisasi**

- Normalisasi Pertama (NF-1)

- Normalisasi ke-2 (NF-2)
- Normalisasi ke-3 (NF-3)

4) **Struktur Tabel**

5) **Desain**

- Capture desain sistem informasi per modul yangtelah dibuat.
- Keterangan per modul

6) **Listing Program**

Berisi kode program yang disajikan per modul yang dilengkapi dengan keterangan di atasnya.

Contoh:

```
// Input Data Pegawai
```

Disini ditulis code program

e. **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

TEKNIK INFORMASIKA

HASIL

- 1) Listing Program; berisi kode-kode program yang disajikan per modul
- 2) Implementasi Sistem; Tempat dan Waktu Implementasi
- 3) Spesifikasi Sistem

- Perangkat Keras; Berisi penjelasan spesifikasi minimum h/w untuk menjalankan program yang disajikan dalam bentuk table
- Perangkat Lunak; Berisi penjelasan mengenai spesifikasi minimum s/w untuk menjalankan program yang disajikan dalam bentuk table

4) Instalasi Sistem

Berisi penjelasan mengenai langkah-langkah instalasi sistem yang terdiri dari:

- Instalasi Aplikasi
- Instalasi Database

5) Menjalankan Sistem

Berisi penjelasan mengenai jalannya sistem yang disajikan per modul.

SISTEM INFORMASI

HASIL

Dilihat dari sisi kelayakan operasional dinilai dengan menggunakan kerangka kerja PIECES yang dikembangkan oleh James Wetherb, yang bertujuan untuk mengukur apakah sistem yang akan dikembangkan dapat dioperasikan dengan baik atau tidak di dalam organisasi, meliputi:

1) Tampilan

Program Tampilan program terdiri dari print screen dari tampilan input, output dan proses.

2) Hasil Pengujian

Program Hasil pengujian program menampilkan hasil output dari sebuah input data pada aplikasi yang telah siap

3) HASIL (output)

Dilihat dari sisi kelayakan operasional dinilai dengan menggunakan kerangka kerja PIECES yang dikembangkan oleh James Wetherb, yang bertujuan untuk mengukur apakah sistem yang akan dikembangkan dapat dioperasikan dengan baik atau tidak di dalam organisasi.

f. **KESIMPULAN**

5.3 BAGIAN AKHIR

a. **DAFTAR PUSTAKA**

b. **LAMPIRAN**

BAB 6

TATA CARA PENULISAN SKRIPSI

6.1 Bahan yang digunakan

Kertas yang digunakan untuk mengetik laporan SKRIPSI adalah kertas HVS 80 gram ukuran A4 (21.0 cm x 29.7 cm) warna putih. Untuk sampul luar (kulit luar) ditetapkan sampul keras (hard cover). Bahan yang digunakan adalah karton buffalo atau linen, dengan warna biru. Tiap bab diberi pembatas dengan kertas dorslah (doorslag); dengan warna biru, sesuai dengan warna sampul luar.

6.2 Pengetikan

Layout kertas, untuk pengetikan naskah laporan SKRIPSI:

- pinggir atas : 3 cm dari tepi
- pinggir kiri : 4 cm dari tepi
- pinggir bawah : 3 cm dari tepi
- pinggir kanan : 3 cm dari tepi

6.3 Cara Pengetikan

Apabila menggunakan program lain, lay-out pengetikannya harus disesuaikan agar memenuhi ketentuan di atas.

- a. Pengetikan hanya dilakukan pada satu muka kertas, tidak bolak balik.
- b. Jenis huruf yang digunakan adalah Times New Roman ukuran 12.
- c. Tinta pada komputer, yang digunakan berwarna hitam untuk tulisan dan diperbolehkan menggunakan tinta warna (bila diperlukan).
- d. Perbanyak hasil cetak, dilakukan dengan fotokopi sejumlah yang ditetapkan Program masing-masing. Bahan yang digunakan adalah kertas fotokopi ukuran A4.

6.4 Spasi

- a. Jarak antara baris yang satu dengan baris berikutnya adalah satu setengah spasi.

- b. Jarak antara penunjuk bab (BAB I) dengan tajuk bab (PENDAHULUAN) adalah dua spasi.
- c. Jarak antara tajuk bab (judul bab) dengan teks pertama yang ditulis, atau antara tajuk bab dengan tajuk anak bab adalah empat spasi.
- d. Jarak antara tajuk anak bab dengan baris pertama teks adalah dua spasi, dan alinea teks diketik menjorok ke dalam gunakan TAB.
- e. Jarak antara baris akhir teks dengan tajuk anak bab berikutnya adalah empat spasi.
- f. Jarak antara teks dengan tabel, gambar, grafik, diagram, atau judulnya adalah tiga spasi.
- g. Alinea baru diketik menjorok ke dalam gunakan TAB dari margin kiri teks.
- h. Penunjuk bab dan tajuk bab selalu mulai dengan halaman baru.
- i. Jarak spasi dalam penentuan abstrak adalah satu setengah spasi.
- j. Jarak antara alinea yang satu dengan alinea yang lain adalah satu setengah spasi.
- k. Alinea baru diketik menjorok ke dalam lima ketukan dari margin kiri teks.

6.5 Kutipan

Kutipan langsung (bisa dalam bahasa aslinya atau terjemahannya), yang terdiri tidak lebih dari tiga baris, dimasukkan di dalam teks dengan jarak tetap dua spasi, diikuti dengan nama penulis, tahun, dan halaman). Kutipan langsung (bisa dalam bahasa aslinya atau terjemahannya), yang terdiri dari empat baris atau lebih, diketik terpisah dari teks, dengan jarak satu spasi dan menjorok masuk gunakan TAB dari margin kiri teks, diikuti nama penulis, tahun, dan halaman. Jarak antara baris akhir teks dengan kutipan langsung tersebut pada butir 2 spasi, dan jarak antara baris akhir kutipan langsung itu dengan baris awal teks berikutnya adalah dua spasi. Penggunaan gagasan atau pemikiran seseorang penulis buku, artikel, dsb, walaupun disusun dengan menggunakan kata-kata sendiri, harus pula dicantumkan namanya (apabila perlu dapat pula dicantumkan judul karya tulisnya) dan tahun buku/artikel itu ditulis, sesuai dengan kebiasaan penulisan pada masing-masing disiplin ilmu.

6.6 Tajuk

Tiap tajuk diketik di halaman baru dengan huruf kapital, ditempatkan di tengah, dan tidak diberi garis bawah.

Tajuk yang dimaksud adalah :

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GRAFIK

DAFTAR DIAGRAM

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I : PENDAHULUAN

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

BAB III : METODOLOGI

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP (kalau perlu)

6.7 Abstrak dan Abstract

a. Pengetikan Abstract

Judul ABSTRACT dan seluruh teks diketik dengan *huruf miring*.

b. Panjang dan Isi Abstrak dan Abstract

Panjang abstrak dan abstract laporan SKRIPSI ditetapkan minimal berjumlah 250 kata dan maksimal berjumlah 500 kata. Abstrak dan abstract terdiri 3 paragraph yang terdiri dari Pendahuluan (20%),

Pembahasan (50%), Hasil dan Kesimpulan (30%).

6.8 Penomoran Bab, Anak Bab, dan Paragraf

- a. Penomoran bab pada penunjuk bab menggunakan angka Romawi kapital, penetikannya diletakkan di tengah.
- b. Penomoran anak bab dan paragraf menggunakan angka, diketik pada margin sebelah kiri.
- c. Penomoran anak bab dan paragraf disesuaikan dengan nomor bab.

6.9 Penomoran Halaman

- a. Halaman Bagian Awal
 - 1) Penomoran halaman bagian awal, dari halaman 'judul bagian dalam' sampai dengan halaman 'daftar lampiran'. Menggunakan angka Romawi kecil.
 - 2) Halaman 'judul bagian dalam' dan halaman 'persetujuan pembimbing' tidak diberi nomor urut halaman, tetapi diperhitungkan sebagai halaman i dan halaman ii (nomor halaman tersebut tidak diketik).
 - 3) 'Halaman abstrak' sampai dengan 'halaman daftar lampiran' diberi nomor dengan angka Romawi kecil, yang merupakan kelanjutan dari halaman 'judul bagian dalam' dan halaman 'persetujuan pembimbing.'
 - 4) Nomor halaman diletakkan pada lajur bawah tengah.

- b. Halaman Bagian Inti

Pemberian nomor pada bagian inti laporan SKRIPSI ditetapkan seperti di bawah ini.

- 1) Penomoran halaman bagian inti, mulai dari BAB I : PENDAHULUAN sampai dengan BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN, menggunakan angka;
- 2) Pada tiap halaman yang bertajuk, mulai dari BAB I : PENDAHULUAN sampai dengan BAB VI : KESIMPULAN DAN

SARAN, nomor halaman diletakkan pada lajur bawah persis di tengah tengah;

- 3) Nomor halaman diletakkan pada lajur atas sebelah kanan, dan angka terakhir nomor halaman itu lurus dengan margin kanan.

c. Halaman Bagian Akhir

Pemberian nomor pada bagian akhir laporan SKRIPSI dilakukan sebagai berikut :

- 1) Penomoran bagian akhir, mulai dari DAFTAR PUSTAKA sampai dengan RIWAYAT HIDUP (kalau ada), menggunakan angka.
- 2) Pada tiap halaman yang bertajuk, mulai dari DAFTAR PUSTAKA sampai dengan RIWAYAT HIDUP (kalau ada), nomor halaman diletakkan pada lajur bawah persis di tengah-tengah.

6.10 Sampul Luar/Kulit Luar

Penulisan dan penempatan judul laporan SKRIPSI, anak judul (kalau ada), tulisan SKRIPSI, nama dan NPM mahasiswa, simbol Universitas Bale Bandung, program strata 1, Program Studi, Fakultas, nama Universitas, kota dan tahun penyusunan laporan SKRIPSI, pada sampul luar dan sampul dalam, mengikuti ketentuan berikut:

Judul dan Anak Judul

- a. Judul laporan SKRIPSI ditulis di baris paling atas, dengan huruf kapital semua, dengan jarak dari tepi atas kertas sekurang-kurangnya 4 (empat) cm.
- b. Jenis huruf yang digunakan adalah Times New Romans, dengan tinggi huruf karakter 14 dan tebal.
- c. Judul yang panjang ditulis menjadi dua baris atau lebih, dengan pemotongan judul yang logis, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
- d. Jarak antara kedua baris judul satu setengah spasi.

- e. Anak judul (kalau ada) ditulis di bawah judul, dengan huruf kapital semua yang lebih kecil dari huruf judul (yaitu karakter 12), dengan diberi jarak dari judul sekitar satu setengah spasi dari baris judul yang paling bawah.
- f. Anak judul yang panjang ditulis menjadi dua baris atau lebih, dengan pemotongan judul yang logis, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
- g. Jarak antara kedua baris judul diatur satu setengah spasi.
- h. Judul maupun anak judul tidak diakhiri dengan tanda titik (.).

Tulisan SKRIPSI

Tulisan SKRIPSI ditulis dengan huruf kapital semua, diletakkan di tengah, dengan jenis dan besar huruf yang sama dengan anak judul yaitu Times New Romans dengan karakter 12 dan tebal. Letak tulisan SKRIPSI sekitar dua setengah cm di bawah anak judul.

Di bawah tulisan SKRIPSI, dengan jarak sekitar satu cm, dicantumkan kalimat penjelasan berikut :

**Karya Tulis sebagai Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung**

Catatan :

Huruf pertama pada tiap kata 'Karya Tulis', 'Gelar', 'Sarjana Komputer', dan nama Fakultas, serta 'Universitas Bale Bandung' diketik dengan huruf kapital; lainnya dengan huruf kecil.

Nama dan NPM Mahasiswa

- a. Nama mahasiswa ditulis dengan huruf kapital semua, diletakkan di tengah, dengan jenis dan besar huruf yang sama dengan anak judul.
- b. Letak tulisan nama mahasiswa sekitar satu setengah cm di bawah tulisan UNIVERSITAS BALE BANDUNG.

- c. NPM mahasiswa ditulis dengan huruf kapital semua, diletakkan di tengah, dibawah nama mahasiswa, dengan jenis dan besar huruf yang sama dengan anak judul. Baris NPM diatur agak rapat dengan baris nama mahasiswa.

Simbol UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Simbol UNIVERSITAS BALE BANDUNG bergaris tengah sekitar dua setengah cm. Titik tengahnya terletak kira-kira di tengah-tengah di antara baris NPM mahasiswa dengan baris nama universitas (UNIVERSITAS BALE BANDUNG).

Program Strata 1, PROGRAM STUDI, Nama Universitas, Fakultas, Kota, dan Tahun Penyusunan.

- a. Tulisan Program Strata 1, Program Studi, nama Universitas (UNIVERSITAS BALE BANDUNG), Fakultas, kota dan tahun penyusunan laporan SKRIPSI ditulis dengan huruf kapital semua, dengan jenis dan besar huruf yang sama dengan anak judul, berurutan seperti contoh di bawah.
- b. Tahun penyusunan laporan SKRIPSI yang ditulis paling bawah, diletakkan sekitar tiga setengah cm dari tepi bawah kertas.

Contoh : (besar huruf dan jarak spasi sesuaikan dengan ketentuan)

PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI XXXXXXXXXXXX
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
TAHUN

Penempatan tulisan pada sampul luar (yang sama dengan halaman judul), harus memperhatikan keseimbangan jarak margin atas, bawah, kiri, dan kanan.

Judul Bagian Dalam

Judul bagian dalam sama dengan sampul luar/kulit luar, hanya dicetak pada kertas HVS.

Daftar Pustaka

- a. Pengetikan buku, jurnal, dan artikel yang digunakan sebagai bahan referensi, dilakukan seperti di bawah ini.
- b. Jarak spasi yang digunakan untuk pengetikan daftar pustaka adalah satu spasi.
- c. Baris kedua tiap buku (jurnal, artikel lain) referensi diketik menjorok ke dalam gunakan TAB.
- d. Judul buku diketik *huruf miring*, semua diketik dengan huruf kecil, kecuali huruf pertama judul dan subjudul.
- e. Kalau judul artikel yang digunakan merupakan bagian dari suatu buku, maka yang diketik miring adalah judul bukunya (judul artikelnya tetap diketik dengan huruf biasa).
- f. Judul jurnal tidak diketik dengan *huruf miring*; tetapi nama jurnalnya; hanya huruf pertama judul dan huruf pertama subjudul yang diketik dengan huruf kapital, lainnya dengan huruf kecil.
- g. Jarak spasi baris akhir suatu buku (jurnal, artikel lain) dengan baris pertama buku (jurnal, artikel lain) berikutnya adalah satu setengah spasi.

Urutan pengetikan

- a. Buku
 - 1) nama penulis, baik penulis Indonesia maupun bukan Indonesia, dimulai dengan nama belakang (diketik lengkap), diikuti nama depan (diketik singkatannya), diakhiri dengan tanda tanda (.); tahun terbit, diakhiri dengan tanda titik (.);

- 2) Judul buku, diketik dengan *huruf miring*; semua diketik dengan huruf kecil, kecuali huruf pertama;
- 3) judul dan subjudul, diakhiri dengan tanda titik (.) ; kota tempat penerbit atau negara bagian tempat penerbit (yang dapat didahului dengan kota tempat penerbit), diakhiri dengan tanda titik dua (:); dan nama penerbit, diakhiri dengan tanda titik (.); masing-masing dengan jarak dua ketukan, kecuali kota tempat penerbit dan nama penerbit berjarak satu ketukan.

b. Artikel yang diedit dalam satu buku:

- 1) nama penulis, baik penulis Indonesia maupun bukan Indonesia dimulai dengan nama belakang, diikuti nama depan, diakhiri dengan titik (.); tahun terbit, diakhiri dengan titik (.);
- 2) judul artikel, tidak diketik dengan *huruf miring*; semua diketik dengan huruf kecil, kecuali huruf pertama judul dan subjudul, diakhiri dengan titik (.); nama editor, diketik di belakang kata 'Dalam' dan dimulai dengan nama depannya (diketik singkatannya), diikuti nama belakang (diketik lengkap), diakhiri dengan titik dua (:); judul buku diketik dengan *huruf miring*; semua diketik dengan huruf kecil, kecuali huruf pertama judul dan subjudul, diakhiri dengan titik (.); kota tempat penerbit atau negara bagian tempat penerbit (yang dapat didahului dengan kota tempat penerbit), diakhiri dengan titik dua (:); dan nama penerbit, diakhiri dengan titik (.); masing-masing dengan jarak dan ketukan, kecuali kota tempat penerbit dan nama penerbit berjarak satu ketukan.

c. Jurnal

- 1) nama penulis, baik penulis Indonesia maupun bukan Indonesia, dimulai dengan nama belakang, diikuti nama depan, diakhiri dengan titik (.); tahun terbit, diakhiri dengan titik (.);
- 2) judul artikel, tidak diketik dengan *huruf miring*; semua diketik dengan huruf kecil, kecuali huruf pertama judul dan subjudul, diakhiri dengan

titik (.); nama jurnal, diketik dengan *huruf miring*, diakhiri dengan koma (,); nomor terbit jurnal, diketik dengan *huruf miring*, diakhiri dengan koma (,); nomor halaman, tidak diketik dengan *huruf miring*; nomor halaman ini diketik mulai dari halaman awal sampai dengan akhir artikel.

d. Artikel lain

Pada prinsipnya mengikuti aturan seperti pada butir (a), (b), dan (c) diatas.

e. Apabila dua referensi atau lebih yang digunakan, nama penulisnya sama, maka nama penulis pada referensi kedua tidak ditulis lagi; nama penulis diganti dengan garis bawah sebanyak tujuh ketukan.

Buku

Contoh : (besarnya huruf disesuaikan dengan ketentuan)

Davis, Gordon, 1982, Management Information Systems : Conceptual Foundation, Structured, and Development . Tokyo : McGraw- Hill Kogakusha, Ltd.

Fathansyah, 1999. Basis Data. Bandung : CV. Informatika

Iskandar Pohan, Husni dan Saiful Bahri, Kusnasriyanto. Pengantar Perancangan Sistem. Jakarta : Erlangga.

atau

Davis, Gordon, 1982, Management Information Systems : Conceptual Foundation, Structured, and Development. Tokyo : McGraw- Hill Kogakusha, Ltd.

Fathansyah, 1999. Basis Data. Bandung : CV. Informatika

Iskandar Pohan, Husni dan Saiful Bahri, Kusnasriyanto. Pengantar Perancangan Sistem. Jakarta : Erlangga.

Artikel yang Diedit dalam Suatu Buku

Contoh : (besarnya huruf sesuaikan dengan ketentuan)

Lewin, K. 1958. Group decision and social change. dalam E.E. Maccoby, T.M. Newcomb, & E.L. Hartley (Eds.), Reading in social psychology. 3rd edition. New York : Holt Rinehard, ~ Winston.

----- 1968. Quasi-stationary social equilibrium and the problem of permanent change. Dalam W.G. Bennis, K.D. Benne, & R. Chin (Eds.), The planning of change. New York : Holt Rinehard, & Winston.

atau

Lewin, K. 1958. Group decision and social change. dalam E.E. Maccoby, T.M. Newcomb, & E.L. Hartley (Eds.), Reading in social psychology. 3rd edition. New York : Holt Rinehard, & Winston.

-----1968. Quasi-stationary social equilibrium and the problem of permanent change. Dalam W.G. Bennis, K.D. Benne, & R. Chin (Eds.), The planning of change. New York : Holt Rinehard, & Winston.

Jurnal

Contoh : (besarnya huruf disesuaikan dengan ketentuan)

Bell, S.M. 1970 The development of the concept of the object as related to infant-mother attachment. Child Development, 41, 291- 311.

Bower, G.H. 1981. Mood and memory, American Psychologist, 36, 139-148.

Maclean, P.D. 1958. The limbic system with respect to selfpreservation and the preservation of the species. *Journal of Nervous Mental Disease*, 127, 1-11.

----- 1967. The brain in relation to empathy and medical education. *Journal of Nervous Mental Disease*, 144, 374-382.

atau

Bell, S.M. 1970 The development of the concept of the object as related to infant-mother attachment. *Child Development*, 41, 291- 311.

Bower, G.H. 1981. Mood and memory. *American Psychologist*, 36. 139-148.

Maclean, P.D. 1958. The limbic system with respect to selfpreservation and the preservation of the species. *Journal of Nervous Mental Disease*, 127,1-11.

- --- 1967. The brain in relation to empathy and medical education. *Journal of Nervous Mental Disease*, 144, 374-382.

Artikel lain

Mulder. N. 1984. *Kebatinan dan hidup sehari-hari orang Jawa: Kelangsunga dan perubahan kulturil*. Diterjemahkan oleh A.A Nugroho. jakarta : Gramedia.

atau

Mulder, N. 1984. *Kebatinan dan hidup sehari-hari orang Jawa: Kelangsungan dan perubahan kulturil*. diterjemahkan oleh A.A. Nugroho. Jakarta: Gramedia.

Tabel, Gambar, Grafik, dan Diagram

a. Tabel

- 1) Tabel dimuat kira-kira di tengah-tengah halaman.
- 2) Judulnya diketik di atas tabel, mengikuti lebar tabel, dengan memperhitungkan keseimbangan halaman.
- 3) Nomor tabel terdiri atas dua bagian, yaitu : bagian pertama menunjukkan nomor bab di mana tabel itu dimuat. bagian kedua menunjukkan nomor urut tabel pada bab itu. Misalnya, Tabel 2.4. menunjukkan bahwa tabel itu ada pada Bab II dan merupakan tabel urutan keempat pada bab itu.
- 4) Kalimat pertama judul tabel ditulis sesudah nomor tabel, dengan jarak dua ketukan. Awal baris kedua judul tabel berada di bawah awal judul tabel.

b. Gambar

- 1) Gambar dimuat kira-kira di tengah-tengah halaman.
- 2) Judulnya diketik di bawah gambar, mengikuti lebar gambar.
- 3) Nomor gambar terdiri atas dua bagian yaitu : bagian pertama menunjukkan nomor bab di mana gambar itu dimuat; bagian kedua menunjukkan nomor urut gambar pada bab.
- 4) Kalimat pertama judul gambar ditulis sesudah nomor gambar, dengan jarak 2 (dua) ketukan. Awal baris kedua judul gambar berada di bawah awal judul gambar.

c. Grafik

- 1) Grafik dimuat kira-kira di tengah-tengah halaman.
- 2) Judulnya diketik di atas grafik, mengikuti lebar grafik.
- 3) Nomor grafik terdiri atas dua bagian, yaitu : bagian pertama menunjukkan nomor bab di manan grafik itu dimuat; bagian kedua menunjukkan nomor urut grafik pada bab itu. Misalnya, Grafik 4.5, menunjukkan bahwa grafik itu ada pada Bab IV dan rnerupakan grafik urutan kelima pada bab itu.
- 4) Kalimat pertama judul Grafik ditulis sesudah nomor gambar, dengan jarak dua ketukan. Awal baris kedua judul grafik berada di bawah awal judul grafik.

d. Diagram

- 1) Diagram dimuat kira-kira di tengah-tengah halaman.
- 2) Judul diketik di bawah diagram, mengikuti lebar diagram.

- 3) Nomor diagram terdiri atas dua bagian, yaitu : bagian pertama menunjukkan nomor bab di mana diagram itu dimuat; bagian kedua menunjukkan nomor urut diagram pada bab itu. Misalnya, Diagram 1.1, menunjukkan bahwa diagram itu ada pada Bab I dan merupakan gambar urutan pertama pada bab itu.
- 4) Kalimat pertama judul diagram ditulis sesudah nomor diagram, dengan jarak dua ketukan. Awal baris kedua judul diagram berada di bawah awal judul diagram.

BAB 7

PELAKSANAAN UJIAN

7.1 Mahasiswa Peserta Ujian Skripsi

Mahasiswa peserta ujian skripsi adalah mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan untuk mengikuti proses ujian skripsi baik secara administratif maupun secara akademik.

7.2 Persyaratan Dan Kriteria Ujian Skripsi

Mahasiswa harus mengajukan permohonan ujian skripsi kepada Program Studi dengan menyerahkan :

- a. Formulir permohonan ujian skripsi yang telah diisi kepada Program Studi.
- b. Jurnal yang telah mendapatkan persetujuan untuk ujian oleh dosen pembimbing rangkap 4 eksemplar. Halaman pengesahan dengan tanda tangan asli keseluruhan.
- c. *Working paper* 1 eksemplar.
- d. Kelengkapan administratif lainnya.

7.3 Kriteria dan Penentuan Penguji Skripsi

Penguji skripsi akan ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Penguji adalah dosen aktif yang secara akademik memiliki hak dan kewenangan untuk menjadi penguji dalam ujian skripsi mahasiswa.
- b. Penguji memiliki keahlian dan kompetensi yang relevan dengan bidang yang akan diujikan. Bentuk relevansinya dapat dilihat berdasarkan daftar kompetensi dosen, rumpun keilmuan materi yang diuji, dan *track record* penguji pada bidang yang diujikan.
- c. Kewenangan penentuan penguji ada pada rapat Program Studi.
- d. Penguji dalam ujian skripsi sebanyak 2 orang dosen penguji murni dan 1 orang penguji merangkap pembimbingnya yang juga sebagai ketua Sidang.

- e. Penguji dimungkinkan untuk mengundang praktisi bidang keahlian yang diharapkan bisa memberikan masukan dan kontribusi terhadap hasil skripsi.

7.4 Tata Tertib Pelaksanaan Ujian Skripsi

Ujian SKRIPSI dilakukan secara terbuka. Ujian skripsi merupakan salah satu kegiatan yang diselenggarakan dalam rangka melihat sejauh mana kemampuan dan penguasaan mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari dan diperdalam selama penyusunan skripsi.

a. Pembukaan

Pembukaan ujian skripsi dilakukan dengan membacakan profil singkat peserta ujian dan ucapan terima kasih atas kehadiran penguji oleh Ketua Sidang selama maksimal 5 menit.

b. Presentasi Ujian

Presentasi ujian dan demo prototype dilakukan oleh mahasiswa dengan alokasi maksimal 15 menit. Diskusi kecil dimungkinkan bagi penguji yang akan melihat secara lebih detail prototype yang didemokan.

c. Diskusi Ujian Skripsi

- 1) Diskusi ujian skripsi dilakukan maksimal 60 menit, masing-masing dosen penguji memperoleh alokasi waktu untuk memberikan pertanyaan maksimal 20 menit.
- 2) Apabila dalam diskusi mahasiswa kesulitan menjawab pertanyaan maka pembimbing diijinkan untuk memberikan arahan, BUKAN membantu memberikan jawaban pada mahasiswa.
- 3) Penguji berhak dan berwenang untuk meminta penjelasan secara mendalam perihal jurnal yang ditulis oleh mahasiswa. Tujuannya adalah memastikan bahwa dalam penyusunan jurnal tersebut tidak mengandung unsur-

unsur

plagiarisme yang akan merugikan mahasiswa dan pembimbingnya.

- 4) Substansi pertanyaan dosen penguji terbuka sepanjang memiliki relevansi dengan materi yang diteliti oleh mahasiswa.

7.5 Penilaian Ujian Skripsi

Penilaian ujian skripsi sesuai dengan aturan dan format penilaian yang sudah ditentukan Fakultas.

7.6 Hasil Penilaian Skripsi

- a. Secara umum hasil proses ujian skripsi berada dalam dua bentuk yaitu: Keberhasilan mahasiswa peserta ujian skripsi, dan Hasil nilai ujian skripsi.
- b. Keberhasilan mahasiswa peserta ujian SKRIPSI dalam bentuk keputusan LULUS/TIDAK LULUS. Keputusan ini diambil dengan mempertimbangkan: rekam jejak proses pembelajaran di FTI UNIBBA, proses pembimbingan skripsi, dan proses ujian skripsi.
- c. Mahasiswa peserta ujian skripsi dinyatakan lulus apabila rekam jejak proses pembelajaran di FTI UNIBBA dinyatakan baik, pembimbingan skripsi dinyatakan baik dan ujian skripsi menghasilkan nilai yang tinggi.
- d. Mahasiswa peserta ujian skripsi dinyatakan tidak lulus apabila tidak memenuhi kualifikasi lulus baik dengan mempertimbangkan rekam jejak proses pembelajaran di FTI UNIBBA dan pembimbingan skripsi, maupun proses ujian skripsi.
- e. Hasil nilai ujian skripsi dinyatakan dalam huruf A, B, C dan D. Penilaian ini berdasarkan pada jumlah kumulatif angka yang diperoleh pada penilaian ujian skripsi.
- f. Pengumuman keberhasilan mahasiswa peserta ujian skripsi dalam bentuk LULUS/TIDAK LULUS dilakukan setelah proses diskusi selesai.
- g. Pengumuman nilai ujian skripsi dilakukan pada saat Yudisium.

- h. Mahasiswa peserta ujian skripsi yang dinyatakan **TIDAK LULUS** wajib untuk melakukan perbaikan sampai dinyatakan siap baik oleh dosen pembimbing maupun oleh dosen penguji untuk diujikan kembali. **Ujian ulang paling lambat dijadwalkan pada periode ujian terdekat berikutnya.**
- i. Waktu yang disediakan untuk melakukan **perbaikan bagi mahasiswa yang sudah dinyatakan LULUS UJIAN adalah selama maksimal 2 minggu setelah tanggal ujian.** Jika perbaikan lebih dari 2 minggu maka nilai **SKRIPSI** akan diturunkan 1 grade, sedangkan mahasiswa yang dalam jangka waktu 1 bulan belum menyelesaikan hasil perbaikan kelulusannya ditarik dan akan dijadwalkan untuk mengikuti ujian ulang pada periode ujian selanjutnya.

LAMPIRAN 1: Rumpun Penelitian Informatika (*Computer Science*)

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1	Matematika dan Statistika	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai konsep-konsep matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika. • Menguasai prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear serta metode numerik. • Menguasai konsep dan ilmu probabilitas dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi. • Menguasai konsep dan teori konsep-konsep struktur diskrit, yang meliputi materi dasar matematika yang digunakan untuk memodelkan dan menganalisis sistem komputasi. • Memahami konsep dasar tentang teori informasi yang berhubungan dengan komputasi numerik. • Memahami konsep dan teori tentang kalkulus differensial dan kalkulus integral dengan teorema dasar kalkulus. • Memahami konsep dan teori dasar diskrit seperti logika himpunan, boolean dan graf. • Memahami konsep dan teori tentang persamaan linier dengan menggunakan matriks dan vector.
2	Algoritma dan Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer. • Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi. • Menerapkan Metode dan Praktik Penggunaan

		<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem. • Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas, meliputi konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah. • Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer. • Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman. • Menganalisis suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek. • Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis, dan citra.
3	Sistem Cerdas	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya. • Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi. • Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya. • Evaluasi kinerja dari penerapan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi,

		<p>termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dasar dan teori kecerdasan buatan berikut konsep dan turunan algoritmanya. • Menerapkan kecerdasan buatan dengan mengimplementasikan algoritma secara pendekatan yang berbeda yaitu supervised, unsupervised, dan semi supervised. • Menganalisa implementasi algoritma secara pendekatan yang berbeda yaitu supervised, unsupervised, dan semi supervised. • Mengevaluasi implementasi algoritma secara pendekatan yang berbeda yaitu supervised, unsupervised, dan semi supervised.
4	Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer. • Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer. • Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu. • Merancang program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis, dan citra, serta dapat memvisualisasikannya. • Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang

		<p>berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang robotik, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural. • Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data. • Memahami konsep dan teori tentang database, Rekayasa Perangkat Lunak, berikut pengujian perangkat lunak itu sendiri.
5	Komputer Arsitektur (Sistem Komputer)	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif. • Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer. • Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform pada <i>Mobile Computing</i>, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area. • Merancang sistem keamanan serta melakukan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada. • Mengimplementasikan konfigurasi keamanan informasi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer.
6	Sistem terdistribusi (Sistem Komputer)	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu. • Memahami prinsip dasar sistem jaringan komputer. • Menerapkan algoritma paralel yang dapat memanfaatkan sumberdaya komputasi yang tersedia dengan efisien. • Mengembangkan aplikasi sederhana berbasis jaringan.
7	Grafik Komputer dan Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai konsep pemodelan, rendering, animasi, visualisasi grafik komputer dan multimedia. • Menjelaskan tentang grafik primitif, ruang geometri grafik dan komponen multimedia. • Membuat aplikasi grafik, visualisasi grafik dan multimedia. • Membuat animasi digital 3D.

LAMPIRAN 2: Rumpun Penelitian Sistem Informasi

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1	Matematika dan Statistika	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistic untuk menganalis data guna mendukung pemecahan masalah. • Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah. • Memecahkan solusi dengan menggunakan bahasa matematika yang sesuai.
2	Algoritma dan Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer berbasis prosedural dan <i>object oriented</i> untuk membantu memecahkan masalah. • Menggunakan berbagai pendekatan pemrograman dalam pengembangan sistem aplikasi TIK • Memecahkan masalah komputasi dengan penggunaan struktur data yang sesuai. • Membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan perangkat bergerak.
3	Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi. • Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi. • Menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi. • Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip prinsip <i>user centred design</i>.

4	Infrastruktur Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan teknologi platform (arsitektur dan sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi. • Mengidentifikasi infrastruktur <i>data center</i> yang sesuai dengan kebutuhan dari suatu organisasi. • Mengidentifikasi komponen dan perangkat jaringan dan komunikasi data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. • Menganalisis kelebihan dan kekurangan berbagai teknologi dan memilih yang paling sesuai untuk mendukung kebutuhan infrastruktur organisasi. • Menyusun roadmap dan komponen arsitektur teknologi
5	Bisnis dan Manajemen	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis • Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis • Mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis • Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi). • Mengidentifikasi dampak dari rancangan struktur organisasi dan dampaknya terhadap kinerja organisasi. • Mengidentifikasi area fungsional dan proses bisnis terkait yang berdampak pada implementasi sistem informasi. • Menganalisis kompleksitas yang berhubungan dengan pengelolaan perilaku kelompok dalam organisasi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb.
6	Pengolahan Data & Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi. • Memetakan kebutuhan data ke dalam model relational mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS. • Menganalisis data dan menyajikan hasilnya untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan. • Menyusun roadmap dan komponen arsitektur data • Mengidentifikasi ancaman terhadap keamanan informasi. • Mengidentifikasi dan menganalisis metode, alat bantu dan teknik untuk mengatasi ancaman informasi. • Mengidentifikasi resiko keamanan informasi.
7	Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi. • Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif. • Menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi. • Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan ruang lingkup, waktu, sumber daya, dan biaya untuk memastikan kesuksesan proyek sistem informasi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Proyek. • Memilih produk sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. • Menyusun roadmap dan komponen arsitektur aplikasi • Mengidentifikasi risiko dari implementasi sebuah proyek sistem informasi dan strategi yang diperlukan untuk mengatasi resiko tersebut. • Merencanakan ruang lingkup dan teknik untuk mengaudit sistem informasi. • Mengidentifikasi solusi inovasi SI yang menjadi keunggulan kompetitif organisasi dan yang bermanfaat bagi masyarakat. • Merumuskan kebutuhan, merancang, dan membangun sistem informasi secara berkelompok dengan menerapkan berbagai konsep dan teknik yang terkait.
8	Sistem Enterprise	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya. • Menjelaskan bagaimana peranan sistem enterprise dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis. • Menjelaskan kebutuhan infrastruktur dari sebuah ecommerce. • Menganalisis dampak dari e-commerce terhadap model dan strategi bisnis.

LAMPIRAN 3: Proposal SKRIPSI**JUDUL SKRIPSI****PROPOSAL SKRIPSI**

Usulan Penelitian sebagai syarat mengikuti SKRIPSI

Disusun oleh :

NAMA MAHASISWA

NPM. XXXXXXXXXX



PROGRAM STRATA 1

PROGRAM STUDI XXXXXXXXXX

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

BANDUNG

TAHUN

LAMPIRAN 4: Laporan SKRIPSI**JUDUL SKRIPSI****SKRIPSI**

Karya Tulis sebagai syarat memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh :

NAMA MAHASISWA

NPM. XXXXXXXXXX



PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI XXXXXXXXXX
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
TAHUN

LAMPIRAN 5: Lembar Persetujuan Penguji**LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI**

JUDUL SKRIPSI

Disusun oleh :

NAMA MAHASISWA

NPM. XXXXXXXXXX

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI XXXXXXXXXX

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleedah,bulan tahun

Disetujui oleh:

Penguji 1

Penguji 2

Nama Lengkap dengan gelar

IK. XXXXXXXXXX

Nama lengkap dengan gelar

NIK. XXXXXXXXXX

LAMPIRAN 6: Lembar Persetujuan Pembimbing**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

JUDUL SKRIPSI

Disusun oleh :

NAMA MAHASISWA

NPM. XXXXXXXXXX

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI XXXXXXXXXX

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleedah,bulan tahun

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nama Lengkap dengan gelar

NIK. XXXXXXXXX

Nama lengkap dengan gelar

NIK. XXXXXXXXX

LAMPIRAN 7: Lembar pengesahan Program Studi dan Fakultas**LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI**

JUDUL SKRIPSI

Disusun oleh :

NAMA MAHASISWA

NPM. XXXXXXXXXX

SKRIPSI ini telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

**PROGRAM STUDI XXXXXXXXXX
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

Baleedah,bulan tahun

Mengetahui,

Dekan,

Nama Lengkap dengan gelar

NIK. XXXXXXXXX

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Nama lengkap dengan gelar

NIK. XXXXXXXXX