

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE
BERBASIS MOBILE BYBOOT MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

PROPOSAL SKRIPSI

Disusun oleh:
Naufal Zulfikar Priambodo
NIM: 185150400111051



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN	5
2.1 Landasan Kepustakaan	5
BAB 3 METODOLOGI	6
3.1 Isi Metodologi	8
3.1.1 Analisis Permasalahan.....	8
3.1.2 Pengumpulan Data Pendukung.....	8
3.1.3 Design Thinking	9
3.1.4 Kesimpulan dan Saran.....	9
DAFTAR REFERENSI	10
LAMPIRAN A PERSYARATAN FISIK DAN TATA LETAK	13
LAMPIRAN B PENGGUNAAN BAHASA.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembentukan bilangan random untuk Indeks Masa Tubuh (IMT) ..**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2.2 Contoh tabel 2**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengaruh nilai K terhadap akurasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A PERSYARATAN FISIK DAN TATA LETAK	13
A.1 Kertas.....	13
A.2 Margin.....	13
A.3 Jenis dan ukuran huruf	13
A.4 Spasi.....	13
A.5 Kepala Bab dan Subbab	13
A.6 Nomor halaman.....	14
LAMPIRAN B PENGGUNAAN BAHASA.....	15

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang yang mana perkembangan teknologi informasi berjalan begitu pesat dan menjangkau semua lini kehidupan memaksa manusia untuk cepat dalam beradaptasi. Pemanfaatan teknologi informasi saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia. Saat ini setiap manusia menginginkan sesuatu yang efisien dan mudah dijangkau hanya melalui *smartphone*.

Dunia bisnis pun ikut berkembang selaras dengan perkembangan teknologi informasi yang berjalan begitu cepat. Implementasi dari teknologi informasi yang digunakan pada dunia bisnis untuk meningkatkan penjualan produk dan persaingan bisnis dengan menggunakan *marketplace* untuk kegiatan pemasaran dari suatu produk bisnis. *Marketplace* adalah sebuah tempat yang menghubungkan penjual dengan pembeli melalui internet. Dengan pemanfaatan *marketplace* sebagai sarana pemasaran ini maka pelanggan dan juga pemilik bisnis akan dapat melakukan transaksi dimanapun hanya melalui layanan internet pada *smartphone* masing-masing.

ByBoot merupakan sebuah UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di bidang fashion yang berfokus dalam pembuatan produk-produk sandal, khususnya sandal wanita. Sejak berdiri tahun 2018 ByBoot telah menjual produk-produknya secara offline ataupun online dengan memanfaatkan media sosial. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana pemasaran ByBoot sudah dilakukan semenjak awal tahun 2020, yaitu dengan menggunakan *Whatsapp* dan juga *Instagram*. Menurut *stakeholder*, ByBoot sedang merencanakan layanan *website* yang nantinya digunakan sebagai katalog produk dan juga salah satu media transaksi yang bisa diakses oleh pelanggan. Saat ini ByBoot hanya aktif di media sosial *Instagram* sebagai katalog produk dan *Whatsapp* sebagai media transaksi dengan pelanggannya. Tetapi untuk saat ini *stakeholder* belum memiliki rancangan antarmuka pengguna untuk *website* tersebut.

Melihat permasalahan yang dihadapi oleh *stakeholder* yang masih belum memiliki rancangan antarmuka pengguna, maka peneliti dengan ini membantu *stakeholder* untuk membuat rancangan antarmuka pengguna dengan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu metode yang fokus terhadap pengguna yang menghasilkan inovasi dari suatu masalah. *Design Thinking* memungkinkan pengguna sistem untuk memiliki rencana yang lebih terstruktur untuk bertumbuh dan memahami inovasi. Oleh karena itu peneliti merasa bahwa metode *Design Thinking* cocok dijadikan acuan dalam perencanaan perancangan antarmuka *website* tersebut. Metode *Design Thinking* sendiri terdiri dari 5 tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti. Yang pertama adalah tahapan *emphatize* yang mana di tahapan ini peneliti berusaha mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi. Tahapan yang kedua adalah

Define, disini peneliti mengumpulkan masalah-masalah yang sudah digali pada tahap *emphatize* yang akan dianalisis untuk dijadikan ide-ide yang digunakan dalam penyelesaian masalah. Tahap selanjutnya adalah *Ideate* atau pengumpulan ide-ide yang sudah didapatkan dari tahapan-tahapan sebelumnya yang nantinya akan dipilih salah satu yang yang terbaik. Tahapan keempat adalah *Prototype*, disini adalah tahap implementasi dari ide yang sudah dipilih. Tahap yang terakhir dari metode *Design Thinking* adalah *Test*, di tahap yang terakhir ini *prototype* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya akan dilakukan ujicoba dan dinilai seberapa baik aplikasi yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Peneliti berharap dengan adanya perancangan antarmuka *website* berbasis *mobile* pada ByBoot ddengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat menjadi solusi untuk mempermudah dan memperluas jaringan pelanggan sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh *stakeholder*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka penulis dapat merumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Apa saja permasalahan dan kebutuhan pengguna maupun pemilik ByBoot?
2. Bagaimana hasil dari analisis permasalahan dan kebutuhan pengguna maupun pemilik ByBoot
3. Bagaimana hasil rancangan antarmuka pengguna *website* berbasis *mobile* yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan pada ByBoot?
4. Bagaimana hasil pengujian rancangan antarmuka pengguna *website* berbasis *mobile* ByBoot?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui proses dari perancangan antarmuka pengguna *website* berbasis *mobile* byboot meggunakan metode *Design Thinking*.
2. Memberikan hasil rancangan antarmuka pengguna *website* berbasis *mobile* byboot meggunakan metode *Design Thinking*.
3. Mengukur hasil rancangan antarmuka pengguna *website* berbasis *mobile* Byboot terhadap permasalahan yang ada dengan pengujian *usability*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis mampu meningkatkan pemahaman dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah di Universitas Brawijaya.
 - b. Penulis mampu mempelajari permasalahan yang terdapat di dalam Byboot.

- c. Penulis mampu memperelajari dan menganalisa suatu penelitian dengan menggunakan metode *Design Thinking*
 - d. Penulis mampu mengevaluasi penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.
2. Bagi Stakeholder ByBoot

Hasil rancangan dan dokumentasi kebutuhan pengguna pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Diharapkan pada penelitian ini tidak keluar dari tujuan yang sudah ditetapkan, maka hal-hal yang dibatasi pada penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1. Objek perancangan yang dijadikan penelitian adalah *website* Byboot.
- 2. Metode yang akan digunakan dalam merancang antarmuka pengguna *website* Byboot menggunakan metode *Design Thinking*.
- 3. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan antarmuka dengan hasil akhir *prototype* *website* Byboot.

1.6 Sistematika Pembahasan

Gambaran garis besar pembahasan dari keseluruhan pada penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, diantaranya:

BAB I	Pendahuluan
	Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika pembahasan.
BAB II	Landasan Kepustakaan
	Menguraikan mengenai dasar teori yang akan digunakan pada perancangan antarmuka pengguna <i>website</i> Byboot yang telah ditentukan.
BAB III	Metodologi
	Menguraikan mengenai metode dan langkah kerja yang akan dipakai pada penulisan penelitian ini.
BAB IV	Analisis Kebutuhan
	Menguraikan mengenai proses pengumpulan data dan analisisnya. Bagian ini menjelaskan tentang tahap <i>empathize</i> dan <i>define</i> dari metode <i>Design Thinking</i> .
BAB V	Rancangan Desain Solusi
	Menguraikan mengenai tahapan <i>ideate</i> hingga prototipe dari beberapa solusi yang telah ditentukan berdasarkan analisa kebutuhan. Dilakukan penyusunan <i>wireframe</i> dan juga <i>prototype</i> .
BAB VI	Evaluasi dan Solusi

Menguraikan mengenai testing pada desain solusi yang telah dibuat dengan menggunakan *sytem usability scale* (SUS).

BAB VII Penutup

Menguraikan tentang kesimpulan yang telah didapat dan dapat memberikan jawaban dari rumusan masalah yang didasarkan dari hasil pembahasan, dan juga memberikan saran untuk perancangan selanjutnya.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Landasan Kepustakaan

Referensi pertama yang digunakan oleh penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Yogie Tegar Pribadi (2021) dengan judul “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Portofolio Siswa Sekolah Sepak Bola (SSB) Summersari Menggunakan Metode Design Thinking” Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang dialami oleh Sekolah Sepak Bola Summersari yang belum memiliki data portofolio siswa selama latihan dijalankan. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah adanya sebuah rancangan design untuk portofolio siswa selama melakukan latihan di Sekolah Sepak Bola Summersari.

Referensi kedua dilakukan oleh Muhammad Ihsan Fadhilah (2021) dengan judul “Perancangan User Experience Aplikasi Berbasis Mobile pada Rindang Menggunakan Proses Design Thinking” Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada Rindang yang menginginkan adanya sebuah platform berbasis aplikasi *mobile* untuk membantu pembelian dan penjualan tanaman secara fleksibel dan efisien. Tujuan akhir penelitian ini adalah adanya rancangan design yang dapat mempermudah konsumen maupun stakeholder dalam hal jual beli tanaman.

Referensi ketiga dilakukan oleh Fara Regina Isadora (2021) dengan judul “Perancangan User Experience pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking” Penelitian ini dilakukan atas dasar keinginan Rumah Sakit Semen Gresik untuk menghadirkan layanan kesehatan yang dapat dilakukan di rumah berbasis aplikasi *mobile*. Oleh karena itu peneliti memberikan rancangan design yang dapat digunakan untuk mempermudah pasien maupun stakeholder Rumah Sakit dalam pengoperasian aplikasi layanan kesehatan ini.

Referensi terakhir yang dilakukan oleh Anandhi Tristiarathi (2018) dengan judul “Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking” Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan menganalisa tentang antarmuka aplikasi android yang dikemudian hari digunakan sebagai acuan untuk merancang aplikasi yang sejenis.

2.2 Profil Byboot

Byboot merupakan sebuah Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang bergerak dibidang fashion dengan fokus mereka pada pembuatan produk-produk sandal wanita. Berdiri di tahun 2018, Byboot sudah memiliki banyak basis pelanggan. Sarana pemasaran yang digunakan untuk saat ini masih menggunakan Instagram dibantu dengan Whatsapp sebagai sarana komunikasinya. Untuk rencana kedepannya Byboot berencana membuat website marketplace mereka

sendiri guna memudahkan konsumen dan juga stakeholder dalam penjualan produk-produk Byboot.

2.2.1 Struktur Organisasi

Pada tabel 2.1 dijelaskan tentang orang-orang yang bekerja untuk menjalankan proses bisnis pada Byboot.

Tabel 2.1: Struktur Organisasi Byboot

No	Jabatan	Nama
1.	<i>Chief Executive Officer</i>	Karyono Sugeng
2.	<i>Chief Marketing Officer</i>	Fadhilah Nuraini
3.	<i>Chief Operating Officer</i>	Eko Rumanto
4.	<i>Divisi Digital Marketing</i>	Dwi Suprpto

2.2.2 Visi dan Misi

Berikut adalah visi dari Byboot:

Byboot menjadi pusat trend fashion terbesar, terinovatif dan terdepan di Indonesia.

Berikut adalah misi dari Byboot:

1. Memberikan hasil fashion yang memiliki kualitas dan inovatif.
2. Memberikan layanan sebaik-baiknya kepada konsumen Byboot.
3. Memberikan kesempatan kepada calon-calon pengusaha yang sanggup berkembang Bersama
4. Menciptakan lapangan kerja yang kondusif, aman, dan nyaman bagi para pekerja.

2.2.3 Proses Bisnis Byboot

Proses bisnis penjualan yang terjadi pada Byboot berawal dari stakeholder yang menawarkan produk mereka melalui platform Instagram dan juga Whatsapp untuk mendapatkan pembeli. Tidak hanya itu, stakeholder Byboot juga menawarkan kerjasama mitra kepada pembeli yang ingin menjual kembali produk mereka dengan sistem reseller.

2.3 Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah metode perancangan sistem dengan proses berpikir dalam menemukan ide atas sebuah permasalahan yang ada. *Design Thinking* sebagai proses inovasi, berpusat pada manusia yang menghasilkan inovasi dari suatu masalah. *Design Thinking* memungkinkan pengguna sistem untuk dapat memiliki rencana yang lebih terstruktur untuk bertumbuh dan

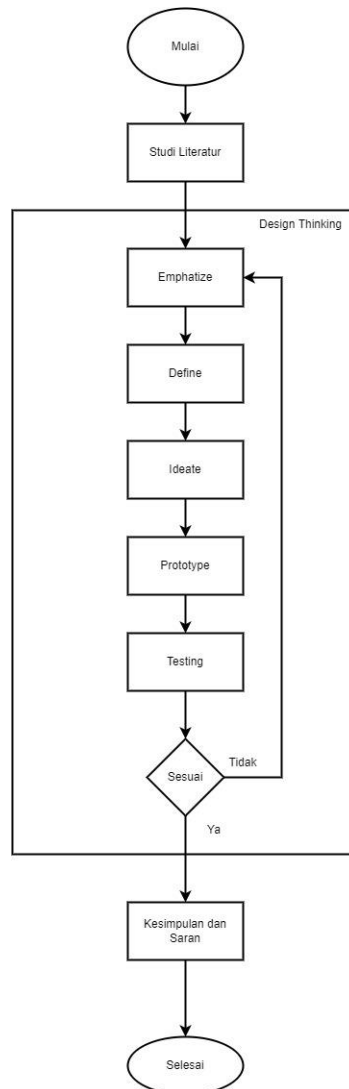
memahami inovasi. Menurut Plattner (2009), terdapat lima tahapan yang ada pada *Design Thinking*, yaitu:

1. *Emphatize*, tahapan ini peneliti berusaha untuk memahami permasalahan apa saja yang terjadi pada Byboot. Di tahap ini dilakukan wawancara kepada pengguna dan juga stakeholder guna mendapatkan informasi yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pemilihan ide apa yang digunakan dalam penyelesaian masalah pada tahap selanjutnya.
2. *Define*, tahapan ini permasalahan yang sudah digali beserta informasi-informasi yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya akan dianalisa. Hasil analisa tersebut yang nantinya akan dibuat sebagai acuan ide apa yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah di tahap selanjutnya.
3. *Ideate*, tahapan ini akan dipilih ide mana yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah yang ada. Nantinya ide tersebut akan dijadikan sebuah *prototype* dengan spesifikasi yang telah didapatkan
4. *Prototype*, tahapan ini peneliti akan melakukan perancangan desain dari ide yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan yang telah ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya dalam bentuk High Fidelity.
5. *Testing*, tahapan ini adalah tahapan terakhir yang mana akan dilakukan uji coba apakah desain antarmuka yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun stakeholder.

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Isi Metodologi

Berikut adalah langkah-langkah untuk mengembangkan penelitian ini yang digambarkan pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1: Langkah-langkah penelitian

3.1.1 Analisis Permasalahan

Dalam fase analisis permasalahan, nantinya akan berhubungan dengan fase *Emphasize* didalam tahapan awal *Design Thinking*.

3.1.2 Pengumpulan Data Pendukung

Dalam fase ini peneliti akan mengumpulkan data-data pendukung yang terkait guna membantu dalam menemukan solusi dari permasalahan Byboot.

3.1.3 Design Thinking

Design Thinking adalah metode persiapan dalam perancangan sistem, yang mana diperlukan proses pemikiran untuk menciptakan suatu gagasan atau ide yang didasarkan pada suatu masalah. Design Thinking sendiri terdiri dari 5 tahapan yang mana tahapan tersebut tidak hanya bersifat linear, namun akan bersiklus guna memberikan hasil yang terbaik sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun stakeholder.

3.1.3.1 Emphasize

Emphasize merupakan tahapan dimana penulis berupaya untuk memahami permasalahan yang ada pada Byboot. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada pengguna dan juga stakeholder guna mendapatkan informasi yang nantinya digunakan sebagai acuan di tahap selanjutnya.

3.1.3.2 Define

Define merupakan tahapan dimana permasalahan yang sudah digali dan informasi yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya akan dianalisa. Dari hasil analisa tersebut nantinya akan dibuat acuan ide apa yang digunakan dalam penyelesaian masalah di tahap selanjutnya.

3.1.3.3 Ideate

Ideate merupakan tahapan dimana akan dipilih ide mana yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah yang ada. Ide yang terpilih nantinya akan dijadikan sebuah prototype sesuai dengan kebutuhan yang telah didapatkan.

3.1.3.4 Prototype

Prototype merupakan tahapan dimana penulis melakukan perancangan desain dari ide yang telah dipilih, sesuai dengan kebutuhan yang telah didapatkan pada tahap-tahap sebelumnya dengan bentuk produk High Fidelity.

3.1.3.5 Testing

Testing adalah tahapan dimana penulis akan melakukan uji coba terhadap desain yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun stakeholder.

3.1.4 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan Saran adalah fase terakhir untuk penelitian ini, yaitu hasil dari jawaban rumusan masalah yang akan dijelaskan dengan singkat yang didasarkan dari pembahasan yang sudah dibuat. Selanjutnya terdapat saran ketika penelitian ini dijadikan sebuah acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Adobe Systems Incorporated, 2013. Adobe Air (3.5 beta). [program komputer] Adobe Labs. Tersedia di: <<http://labs.adobe.com/technologies/flashruntimes/air/>> [Diakses 1 Mei 2013]
- Alif, A., 2013. *Komputasi cerdas untuk pemula*. Malang: ABC Press.
- Angriawan, B., 2014. *Sistem pakar untuk penentuan kondisi tubuh ideal atlet sepakbola usia remaja*. S1. Universitas Malang Raya.
- Berndtsson, M., Hansson, J., Olsson, B. & Lundell, B., 2008. *Thesis projects: a guide for students in Computer Science and Information Systems*. 2nd ed. London: Springer-Verlag London Limited.
- Boots Group Plc., 2003. *Corporate social responsibility*. [online] Boots Group Plc. Tersedia di: <<http://www.boots-plc.com/information/info.asp?id1=1a>> [Diakses 1 April 2004]
- Brata, K.C., 2012. *Rancang bangun aplikasi jejaring sosial kampus berbasis GPS pada ponsel cerdas Android*. S1. Universitas Brawijaya. Tersedia di <<http://ptiik.ub.ac.id/skripsi>> [Diakses 1 Agustus 2014]
- British Standards Institution, 2011. *BS EN 594:2011 Timber structures. Test methods. Racking strength and stiffness of timber frame wall panels*. British Standards Online [online] Tersedia melalui: Anglia Ruskin University Library <<http://libweb.anglia.ac.uk>> [Diakses 31 Agustus 2011]
- Brodjonegoro, A., 2009a. *Dunia teknologi informasi bagi komunitas open source*. Bandung: Bandung Indah Press.
- Brodjonegoro, A., 2009b. *Peran media sosial dalam pemasaran produk perangkat lunak*. Bandung: Bandung Indah Press.
- Broughton, J.M., 2002a. The Brettow Woods proposal: a brief look. *Political Science Quarterly*, 42(6), p.564.
- Broughton, J.M., 2002b. The Brettow Woods proposal: a brief look. *Political Science Quarterly*, [e-journal] 42(6). Tersedia melalui: Perpustakaan Universitas BX <<http://perpustakaan.ubx.ac.id>> [Diakses 1 Juli 2013]
- Brown, J. 2005. Evaluating surveys of transparent governance. In: UNDESA (United Nations Department of Economic and Social Affairs), 2005. *6th Global forum for reinventing government: towards participatory dan transparent governance*. Seoul, Republic of Korea, 24-27 May 2005. New York: United Nations.
- Cakraningrat, R., 2011. *Sistem pendukung keputusan untuk UMKM*. [e-book]. UBX Press. Tersedia melalui: Perpustakaan Universitas BX <<http://perpustakaan.ubx.ac.id>> [Diakses 1 Juli 2013]

- Cookson, J. dan Church, S. eds., 2007. *Leisure and the tourist*. [e-book] Wallingford: ABS Publishers. Tersedia di: Google Books <<http://books.google.com>> [Diakses 1 Juli 2009]
- Cox, C., Brown, J.T. dan Tumpington, W.T., 2002. What health care assistants know about clean hands. *Nursing Today*, Spring Issue, pp.64-68.
- Diponegoro, A., 2008. *The beauty of Indonesian oceans*. [electronic print] Tersedia di: <http://adiponegoro.com/store/product_info.php?cPath=3&productss_id=99> [Diakses 1 Januari 2011]
- Esemka, 2012. *Esemka bisa*. [image online] Tersedia di: <<http://www.esemka.co.id/esemkabisa.aspx>> [Diakses 31 Januari 2011]
- Goalie, D. 2008. Remote sensing technology for modern soccer. *Popular science and Technology*, [online] Tersedia di: <<http://www.popsci.com/b012378/soccer.html>> [Diakses 1 Juli 2009]
- Haryanto, A. 2002. *Dua dunia*. [foto] (Koleksi pribadi Alan Haryanto)
- Higher Education Act 2004. (c.8). London: HMSO
- International Standards Office, 1998. *ISO 690 – 2 Information and documentation: Bibliographical references: Electronic documents*. Geneva: ISO.
- Kartolo, R., 2010. *Wawancara pada Kabar Pagi*. Diwawancara oleh Sam Basman [televisi] TVRI Saluran 1, 17 Agustus 2010, 08:30.
- Keene, E., ed., 1988. *Natural language*. Cambridge: University of Cambridge Press.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2013. *Laporan Tahunan Layanan Informasi Publik Tahun 2012*. [pdf] Kementerian Komunikasi dan Informatika. Tersedia di: <<http://publikasi.kominfo.go.id/bitstream/handle/54323613/976/laporan-dan-evaluasi-ppid-tahun-2012-ditambahkan-cover-untuk-online-ppid.pdf>> [Diakses 1 Agustus 2014]
- NHS Evidence, 2003. *National Library of Guidelines*. [online] Tersedia di: <<http://www.library.nhs.uk/guidelinesfinder>> [Diakses 1 Juli 2007]
- Rahardjo, S. 2001. *Presiden Habibie*. [foto] (Jakarta, Koleksi Museum Presiden)
- Richmod, J., 2005. *Customer expectations in the world of elctronic banking: a case study of the Bank of Britain*. PhD. Anglia Ruskin University.
- Rumbaugh, J., Jacobson, I. & Booch, G., 2005. *The Unified Modeling Language reference manual*. 2nd ed. Boston: Addison-Wesley.
- Samson, C., 1970. Problems of information studies in history. Dalam: S. Stone, ed. 1980. *Humanities information research*. Sheffield: CRUS. pp. 44-68.
- Scottish Intercollegiate Guidelines, 2001. *Hypertension in the elderly*. (SIGN publication 20) [online] Edinburgh: SIGN (Diterbitkan 2001) Tersedia di:<<http://www.sign.ac.uk/sign49.pdf>> [Diakses 22 November 2004]

- Silverman, D.F. dan Propp, K.K. eds., 1990. *The active interview*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Smith, J., 1975. A source of information. Dalam: W. Jones, ed. 2000. *One hundred and one ways to find information about health*. Oxford: Oxford University Press. Ch.2.
- Sommerville, I., 2011. *Software engineering*. 9th ed. London: Addison-Wesley.
- Sudirman, Z., 2011. *Pembahasan tentang sitasi dan perujukan*. [surat] (Komunikasi personal, 11 Juni 2011).
- Tanenbaum, A.S., 1998. *Organisasi komputer terstruktur, jilid 1*. Diterjemahkan dari Bahasa Inggris oleh T.A.H Al-Hamdany. 2001. Jakarta: Salemba Teknik.
- Thompson, A. dan Thomson, B., (in press) Innocent or guilty: a study to ascertain the status of convicts in highly uncertain situations. *Journal of Crime Scene Investigation*. (Diterima untuk publikasi Januari 2002).
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- UNDESA (United Nations Department of Economic and Social Affairs), 2005. *6th Global forum for reinventing government: towards participatory dan transparent governance*. Seoul, Republic of Korea, 24-27 May 2005. New York: United Nations.

LAMPIRAN A PERSYARATAN FISIK DAN TATA LETAK

A.1 Kertas

Kertas yang digunakan adalah HVS 70 mg berukuran A4. Apabila terdapat gambar-gambar yang menggunakan kertas berukuran lebih besar dari A4, hendaknya dilipat sesuai dengan aturan yang berlaku. Pengetikan hanya dilakukan pada satu muka kertas, tidak bolak balik.

A.2 Margin

Batas pengetikan naskah adalah sebagai berikut :

- Margin kiri: 4 cm
- Margin atas: 3 cm
- Margin kanan: 3 cm
- Margin bawah: 3 cm

A.3 Jenis dan Ukuran Huruf

Jenis huruf yang dipakai dalam skripsi adalah Calibri dengan ketentuan sebagai berikut:

- Judul bab pada level 1 berukuran 16 pt
- Judul subbab pada level 2 berukuran 14 pt
- Judul subbab pada level 3 berukuran 14 pt
- Judul subbab pada level 4 berukuran 12 pt
- Badan teks berukuran 12 pt

Penggunaan jenis dan ukuran ini harus konsisten. Untuk memudahkan memelihara konsistensi sekaligus penyusunan struktur skripsi, fasilitas seperti *styles* dan *multilevel list* dalam program pengolah kata dapat digunakan. Sebuah *template* untuk skripsi ini telah disediakan untuk membantu mahasiswa. *Styles* dan *multilevel list* dalam template tersebut sudah dirancang untuk jenis dan ukuran huruf yang disyaratkan.

A.4 Spasi

Jarak standar antar baris dalam badan teks adalah satu spasi. Jarak antar paragraf, antara judul bab dan judul subbab, antara judul subbab dan badan teks, dan seterusnya, dapat dilihat pada masing-masing *style* yang digunakan dan tersedia dalam *template* untuk skripsi ini.

A.5 Kepala Bab dan Subbab

Kepala bab terdiri dari kata “BAB” yang diikuti dengan nomor bab dan judul dari bab tersebut, misalnya “BAB 1 PENDAHULUAN” . Kepala subbab diawali dengan nomor sesuai tingkat hirarkinya dan diikuti dengan judul subbab, misalnya “1.2 Rumusan masalah”. Penomoran subbab disarankan tidak lebih dari 4 level

(maksimal subbab X.X.X.X). Kepala bab dan subbab tidak boleh mengandung *widow* atau *orphan* sehingga nampak menggantung atau terputus di bagian awal atau akhir sebuah halaman. *Widow* adalah sebuah paragraf dengan hanya satu baris pertama pada akhir halaman sedangkan sisanya berada pada halaman berikutnya. *Orphan* adalah baris terakhir dari satu paragraf yang tertulis pada awal suatu halaman sedangkan baris lainnya dari paragraf tersebut berada pada halaman sebelumnya.

A.6 Nomor Halaman

Bagian awal skripsi menggunakan nomor halaman berupa angka Romawi kecil (i, ii, iii, iv, dan seterusnya) yang dimulai dari sampul dalam. Sedangkan bagian utama dan bagian akhir skripsi menggunakan nomor halaman berupa angka Arab (1, 2, 3, dan seterusnya) yang dimulai dari bab 1. Semua nomor halaman diletakkan di tengah bawah.

LAMPIRAN B PENGGUNAAN BAHASA

Bahasa yang dipakai dalam skripsi adalah bahasa Bahasa Indonesia yang baku. Setiap kalimat harus memiliki subjek dan predikat, dan umumnya dilengkapi juga dengan objek, pelengkap, atau keterangan. Setiap paragraf biasanya terdiri dari beberapa kalimat. Penuturan isi dalam kalimat, paragraf, maupun antar paragraf harus menggunakan bahasa yang tepat dan menggambarkan alur logika yang runtut.

Penulisan bahasa asing yang sudah diserap dalam Bahasa Indonesia disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia. Sedapat mungkin dihindari penggunaan bahasa asing jika istilah dalam bahasa Indonesia sudah ada. Jika terpaksa menggunakan istilah dalam bahasa asing, maka penulisannya harus sesuai ejaan aslinya dan dicetak miring (*italic*), kecuali jika istilah tersebut adalah nama.

Sebagai referensi untuk penulisan Bahasa Indonesia yang baku, dokumen berikut dapat digunakan:

- Kamus Bahasa Indonesia, Tim Penyusun, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta 2008
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 46 tahun 2009 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan
- Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI daring): <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>