

**SKRIPSI**

**«JUDUL BAHASA INDONESIA»**



**«Nama Lengkap»**

**NPM: «10 digit NPM UNPAR»**

**PROGRAM STUDI **TEKNIK INFORMATIKA****  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS**  
**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**  
**«tahun»**



«FINAL PROJECT/UNDERGRADUATE THESIS»

«JUDUL BAHASA INGGRIS»



«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR.»

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



# LEMBAR PENGESAHAN

«JUDUL BAHASA INDONESIA»

«Nama Lengkap»

NPM: «10 digit NPM UNPAR»

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

«pembimbing utama/1»

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

«Ketua Program Studi»



## PERNYATAAN

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

**«JUDUL BAHASA INDONESIA»**

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,  
Tanggal **«tanggal» «bulan» «tahun»**

Meterai Rp. 6000
---------------------

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





## ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

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



## ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

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



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



## KATA PENGANTAR

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

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, «bulan» «tahun»

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xxi</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	1
1.3 Tujuan . . . . .	2
1.4 Batasan Masalah . . . . .	2
1.5 Metodologi . . . . .	2
1.6 Sistematika Pembahasan . . . . .	2
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>5</b>
2.1 Web. Graphics Library . . . . .	5
2.2 L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X . . . . .	5
2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR . . . . .	6
2.3.1 Tabel . . . . .	6
2.3.2 Kutipan . . . . .	7
2.3.3 Gambar . . . . .	7
<b>A KODE PROGRAM</b>	<b>11</b>
<b>B HASIL EKSPERIMEN</b>	<b>13</b>



## DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png . . . . .	8
2.2	Ular kecil . . . . .	9
2.3	<i>Serpentes</i> betina . . . . .	9
B.1	Hasil 1 . . . . .	13
B.2	Hasil 2 . . . . .	13
B.3	Hasil 3 . . . . .	13
B.4	Hasil 4 . . . . .	13



## DAFTAR TABEL

2.1	Tabel contoh . . . . .	6
2.2	Tabel bewarna(1) . . . . .	6
2.3	Tabel bewarna(2) . . . . .	6



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pratinjau merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melakukan tinjau awal terhadap suatu perencanaan sebelum akhirnya membuat keputusan. Kegiatan pratinjau ini biasa dilakukan untuk dapat meyakinkan pembuatan keputusan yang kuat sebelum melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Selain itu kegiatan pratinjau juga dapat dilakukan untuk meminimalisir hasil akhir yang tidak sesuai dengan perencanaan awal.

Sebagai perwujudan dari tujuan kegiatan pratinjau, maka diperlukan suatu aplikasi untuk mendukung kegiatan tersebut. Aplikasi pratinjau ini dapat digunakan oleh pengguna sebagai media untuk melihat gambaran produk akhir yang ingin dihasilkan. Melalui aplikasi pratinjau pengguna tidak perlu lagi hanya sekedar membayangkan produk akhir yang ingin dibuat, namun pengguna bisa langsung melihat gambaran maya mengenai produk akhir tersebut. Kemudian dengan tambahan kehadiran aplikasi 3 dimensi, pengguna akan mendapatkan perspektif yang lebih sesuai dengan realita dari peninjauan produk hasil akhir. Aplikasi 3 dimensi tentunya dapat memberikan perspektif yang lebih detail dan semakin meminimalisir perbedaan pada hasil akhir produk dengan rancangan awal.

Selain itu di sisi lain, aplikasi berbasis web merupakan salah satu jenis aplikasi yang paling banyak digunakan. Aplikasi berbasis web memungkinkan pengguna untuk melakukan akses langsung ke aplikasi tanpa perlu melakukan instalasi pada perangkat yang mereka gunakan. Hal tersebut menjadi salah satu keunggulan yang membuat jenis aplikasi ini lebih dipilih pengguna dibandingkan jenis aplikasi lainnya. Kemudian aplikasi berbasis web juga ramah untuk berbagai lingkungan sistem operasi sehingga tidak membatasi cakupan penggunaannya. Oleh karena itu, aplikasi pratinjau 3 dimensi berbasis web merupakan solusi yang sangat tepat untuk memenuhi permasalahan yang dijelaskan di paragraf-paragraf sebelumnya.

Pada skripsi ini akan dibuat aplikasi pratinjau 3 dimensi berbasis web yang dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan kustomisasi pada ruangan belajar mengajar. Aplikasi ini akan memanfaatkan WebGL dan Three.js library di dalam implementasinya. WebGL merupakan teknologi web yang menyuguhkan akselerasi grafis 3 dimensi ke dalam browser tanpa memasang perangkat lunak tambahan. Sementara Three.js library merupakan library JavaScript yang digunakan untuk membuat permainan dan aplikasi 3D. Kemudian sebagai studi kasus, ruang belajar mengajar yang akan dilakukan untuk simulasi aplikasi pratinjau 3 dimensi berbasis web adalah ruangan kelas pada Fakultas Teknologi Informasi dan Sains.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini masalah-masalah yang dibahas dalam skripsi ini:

- Bagaimana ruangan kelas dan objek pendukung lainnya dapat direpresentasikan dalam WebGL?
- Bagaimana mengkonversi hasil pratinjau ke dalam format PDF?

### 1.3 Tujuan

Berikut ini tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini:

- Membangun aplikasi yang dapat merepresentasikan ruangan dalam WebGL.
- Membangun fitur konversi hasil pratinjau ke dalam format PDF.

### 1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengguna hanya dapat melakukan kustomisasi pada tekstur lantai, warna cat dinding bagian atas, dan warna cat dinding bagian bawah dari ruangan kelas.
2. Pengguna hanya dapat mengganti tekstur lantai, warna cat dinding bagian atas, dan warna cat dinding bagian bawah dengan 8 variasi.
3. Hasil akhir dari kustomisasi hanya akan didapatkan dalam format PDF.
4. Hasil akhir kustomisasi dengan format PDF hanya akan memuat tekstur lantai, warna cat dinding bagian atas, dan warna cat dinding bagian bawah yang telah dipilih oleh pengguna. Sehingga bukan dalam bentuk *screenshot* ruangan kelas 3 dimensi.

### 1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari standar WebGL sebagai *Application Programming Interface* untuk menampilkan grafis 3 dimensi pada *web browser*.
2. Mempelajari penggunaan Three.js sebagai *library* dari WebGL.
3. Memodelkan ruangan belajar mengajar secara 3 dimensi.
4. Melakukan analisis terhadap situs web yang akan dibangun.
5. Merancang tampilan situs web yang akan dibangun.
6. Mengimplementasikan situs web.
7. Melakukan pengujian terhadap situs web yang telah dibangun.
8. Menulis dokumen skripsi.

### 1.6 Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam buku skripsi ini dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.
- Bab 2 Dasar Teori Berisi teori-teori dasar mengenai WebGL dan Three.js *library*.
- Bab 3 Analisis Berisi analisis masalah dan solusi, studi kasus, perancangan perangkat lunak, diagram aktivitas, *use case* diagram, dan diagram paket.



- 
- Bab 4 Perancangan Berisi perancangan antarmuka dan diagram kelas.
  - Bab 5 Implementasi Berisi implementasi antarmuka perangkat lunak, implementasi menggunakan WebGL dan *library* Three.js, pengujian perangkat lunak yang telah dibangun, dan kesimpulan berdasarkan pengujian.
  - Bab 6 Kesimpulan dan Saran Berisi kesimpulan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian berikutnya.



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang menjadi dasar penelitian ini, seperti WebGL dan Three.js *library*

#### 2.1 Web. Graphics Library

*Web Graphics Library* (WebGL) merupakan *Application Programming Interface* (API) Javascript yang digunakan untuk membuat grafiis 3 dimensi melalui media *browser* tanpa harus memasang *plugin* tambahan. WebGL juga merupakan salah satu implementasi dari OpenGL, sebuah API yang biasa digunakan untuk menghasilkan permainan 3 dimensi. WebGL juga dibuat berdasarkan OpenGL *Embedded Systems* (ES) API yang merupakan subset dari OpenGL namun ditujukan untuk perangkat portabel. Oleh karena itu WebGL dapat ditampilkan pada *browser desktop* maupun *browser* pada perangkat *mobile*.

Sampai dengan detik ini, sudah sangat banyak *browser* pada *desktop* maupun perangkat *mobile* yang mendukung WebGL. Namun tidak semua perangkat keras pada *platform* pengguna mendukung. Hal ini dikarenakan *browser* perlu mengakses langsung *Graphics Processing Unit* (GPU) pada *Graphics Card*. Semua perangkat keras pasti memiliki *Central Processing Unit* (CPU), namun tidak semua komputer dilengkapi oleh GPU yang mendukung OpenGL terbaru. GPU mengambil peran sebagai pengolah grafis yang dapat meringankan tugas dari CPU, sehingga memberikan performa yang lebih baik.

Pada penggunaanya, WebGL selalu melibatkan penggunaan *canvas* elemen pada HTML5 sebagai media untuk menggambarkan grafis. Kemudian pada WebGL terdapat *shader* yang didefinisikan dengan menggunakan bahasa khusus yang disebut OpenGL ES Shading Language (GLSL), namun tidak semua yang ada pada GLSL terdapat pada WebGL. *Shader* pada WebGL digunakan untuk menerjemahkan titik dan warna, namun *shader* masih terbagi menjadi dua jenis. Jenis yang pertama adalah *Fragment Shader* yang mewakili informasi warna, sementara jenis yang kedua adalah *Vertex Shader* yang mewakili informasi posisi hasil.

#### 2.2 Three.js Library

Three.js *library* merupakan *library* Javascript yang biasa digunakan untuk membuat permainan dan aplikasi 3 dimensi. Three.js *library* ini memanfaatkan WebGL API untuk menampilkan grafis 3 dimensi pada *browser* tanpa harus memasang *plugin* tambahan. Three.js *library* membantu menyederhanakan struktur program yang ditulis dibandingkan dengan hanya menggunakan WebGL. Tentunya, Three.js *library* akan sangat membantu pada pengembangan grafik 3 dimensi yang kompleks. Oleh karena Three.js *library* memanfaatkan WebGL API, Three.js *library* dapat dijalankan pada semua *browser* yang mendukung WebGL.

Terdapat beberapa fungsi penting yang disediakan oleh Three.js *library* dalam pembuatan grafis 3 dimensi, di antaranya adalah:

- *Renderers*, menampilkan grafis 3 dimensi ke *browser*.

- *Scenes*, menambahkan dan menghapus objek pada saat program berjalan.
- *Cameras*, memberikan perspektif kepada pengguna.
- *Animation*, mensimulasikan perubahan bentuk grafis 3 dimensi.
- *Lights*, memberikan efek pencahayaan.
- *Materials*, membuat material yang disertai dengan tekstur dan bayangan halus.
- *Shaders*, memberikan akses penuh kepada semua fitur WebGL.
- *Objects*, membuat berbagai jenis bentuk objek yang rinci.
- *Geometry*, membuat bentuk objek 3 dimensi.
- *Loaders*, memuat *file* pendukung seperti gambar, JavaScript Object Notation (JSON), dan *Scene*.
- *Utilities*, memberikan seperangkat fungsi waktu dan matematika 3D.
- *Export/Import*, membuat *file* JSON yang kompatibel dengan Three.js *library*.

Selain itu Three.js *library* juga telah menyediakan *editor* dengan basis Graphical User Interface yang memungkinkan pengembang untuk mencoba terlebih dahulu sebelum mulai menulis kode program. *Editor* ini juga memungkinkan pengembang untuk melakukan ekspor objek 3 dimensi dalam format JSON.

## 2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR

Akan dipaparkan bagaimana menggunakan template ini, termasuk petunjuk singkat membuat referensi, gambar dan tabel. Juga hal-hal lain yang belum terpikir sampai saat ini.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

### 2.3.1 Tabel

Berikut adalah contoh pembuatan tabel. Penempatan tabel dan gambar secara umum diatur secara otomatis oleh L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, perhatikan contoh di file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara memaksa tabel ditempatkan sesuai keinginan kita.

Perhatikan bawa berbeda dengan penempatan judul gambar, keterangan tabel harus diletakkan di atas tabel!! Lihat Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1: Tabel contoh

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

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

Tabel 2.2: Tabel bewarna(1)

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

Tabel 2.3: Tabel bewarna(2)

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

### 2.3.2 Kutipan

Berikut contoh kutipan dari berbagai sumber, untuk keterangan lebih lengkap, silahkan membaca file referensi.bib yang disediakan juga di template ini. Contoh kutipan:

- Buku: [?]
- Bab dalam buku: [?]
- Artikel dari Jurnal: [?]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [?]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [?] [?] [?]
- Technical/Scientific Report: [?]
- RFC (Request For Comments): [?]
- Technical Documentation/Technical Manual: [?] [?] [?]
- Paten: [?]
- Tidak dipublikasikan: [?] [?]
- Laman web: [?]
- Lain-lain: [?]

### 2.3.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tidak dapat dilakukan melalui proses *drag and drop*. Perhatikan contoh pada file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara menempatkan gambar. Beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menempatkan gambar:

- Setiap gambar **harus** diacu di dalam teks (gunakan *field LABEL*)

- *Field* CAPTION digunakan untuk teks pengantar pada gambar. Terdapat dua bagian yaitu yang ada di antara tanda [ dan ] dan yang ada di antara tanda { dan }. Yang pertama akan muncul di Daftar Gambar, sedangkan yang kedua akan muncul di teks pengantar gambar. Untuk skripsi ini, samakan isi keduanya.
- Jenis file yang dapat digunakan sebagai gambar cukup banyak, tetapi yang paling populer adalah tipe PNG (lihat Gambar 2.1), tipe JPG (Gambar 2.2) dan tipe PDF (Gambar 2.3)
- Besarnya gambar dapat diatur dengan *field* SCALE.
- Penempatan gambar diatur menggunakan *placement specifier* (di antara tanda [ dan ] setelah deklarasi gambar. Yang umum digunakan adalah **H** untuk menempatkan gambar **sesuai** penempatannya di file .tex atau **h** yang berarti "kira-kira" di sini. Jika tidak menggunakan *placement specifier*, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X akan menempatkan gambar secara otomatis untuk menghindari bagian kosong pada dokumen anda. Walaupun cara ini sangat mudah, hindarkan terjadinya penempatan dua gambar secara berurutan.
  - Gambar 2.1 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
  - Gambar 2.2 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisannya di dalam file bab2.tex!
  - Gambar 2.3 ditempatkan menggunakan *specifier* **h**.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada. Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.

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

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

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



Gambar 2.1: Gambar *Serpentes* dalam format png



Gambar 2.2: Ular kecil

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

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



Gambar 2.3: *Serpentes* jantan



# LAMPIRAN A

## KODE PROGRAM

Listing A.1: MyCode.c

```

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

```

Listing A.2: MyCode.java

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set; //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID; //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist; //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj; //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i <totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35
36 }

```



## LAMPIRAN B

### HASIL EKSPERIMEN

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



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4