**JUDUL SKRIPSI**

# HALAMAN JUDUL

SKRIPSI



Disusun oleh :

**NAMA MAHASISWA**

**NIM**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**(TAHUN PENDADARAN)**

# HALAMAN PENGESAHAN I

**SKRIPSI**

**JUDUL SKRIPSI**



Disusun oleh :

Nama Mahasiswa

Nim

Telah disetujui oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| **Dosen Pembimbing 1** | **Dosen Pembimbing 2** |
| Choose an item. | Choose an item. |
| NIDN : Choose an item. | NIDN : Choose an item. |

# HALAMAN PENGESAHAN II

**SKRIPSI**

**JUDUL SKRIPSI**

Disusun oleh :

Nama Mahasiswa

Nim Mahasiswa

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji

Pada Tanggal

Click or tap to enter a date.

Susunan Tim Penguji :

|  |  |
| --- | --- |
| **Dosen Pembimbing 1** | **Dosen Pembimbing 2** |
| Choose an item. | Choose an item. |
| NIDN : Choose an item. | NIDN : Choose an item. |
|  |  |
| **Dosen Penguji** | |
| Choose an item. | |
| NIDN : Choose an item. | |

Skripsi ini telah dinyatakan sah sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal, Click or tap to enter a date.

|  |
| --- |
| Mengesahkan, |
| Kepala Prgram Studi Teknologi Informasi |
|  |
| Choose an item. |
| NIDN : Choose an item. |

# DAFTAR ISI

[HALAMAN JUDUL i](#_Toc46400993)

[HALAMAN PENGESAHAN I i](#_Toc46400994)

[HALAMAN PENGESAHAN II ii](#_Toc46400995)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc46400996)

[DAFTAR TABEL v](#_Toc46400997)

[DAFTAR GAMBAR vi](#_Toc46400998)

[DAFTAR SINGKATAN vii](#_Toc46400999)

[INTISARI viii](#_Toc46401000)

[ABSTRACT ix](#_Toc46401001)

[BAB I. PENDAHULUAN 1](#_Toc46401002)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc46401003)

[1.2. Rumusan Masalah 3](#_Toc46401004)

[1.3. Batasan Masalah 4](#_Toc46401005)

[1.4. Tujuan Tugas Akhir 5](#_Toc46401006)

[1.5. Manfaat Tugas Akhir 5](#_Toc46401007)

[1.6. Sistematika Penulisan 5](#_Toc46401008)

[1.6.1. Bab I 5](#_Toc46401016)

[1.6.2. Bab II 5](#_Toc46401017)

[BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI 6](#_Toc46401018)

[2.1 Tinjauan Pustaka 6](#_Toc46401022)

[2.2 Dasar Teori 7](#_Toc46401023)

[2.3 Analisis perbandingan metode 7](#_Toc46401024)

[2.4 Pertanyaan Tugas akhir (jika perlu) 7](#_Toc46401025)

[BAB III. METODE TUGAS AKHIR 8](#_Toc46401026)

[3.1 Metode Penelitian 8](#_Toc46401032)

[3.2 Alat dan Bahan Tugas akhir 8](#_Toc46401033)

[3.1.1. Alat Tugas akhir 8](#_Toc46401038)

[3.1.2. Bahan Tugas akhir 9](#_Toc46401039)

[3.3 Alur Tugas akhir 9](#_Toc46401043)

[BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 10](#_Toc46401044)

[4.1 Pembahasan Hasil RO-1 (Ubah Sesuai dengan Hal Yang hendak dibahas) 10](#_Toc46401049)

[4.1.1. Data 1 10](#_Toc46401054)

[4.1.2. Data 2 10](#_Toc46401055)

[4.2 Pembahasan Hasil RO-2 (Ubah sesuai dengan Hal yang hendak dibahas) 10](#_Toc46401056)

[4.3 Tinjauan Hasil Tugas akhir dibanding dengan Tugas akhir Terdahulu 10](#_Toc46401057)

[BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 11](#_Toc46401058)

[5.1 Kesimpulan 11](#_Toc46401060)

[5.2 Saran 11](#_Toc46401061)

[DAFTAR PUSTAKA 11](#_Toc46401062)

[LAMPIRAN 12](#_Toc46401063)

# DAFTAR TABEL

[Table 1. 1 Contoh Tabel 6](#_Toc46401127)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1.1 Contoh Gambar Diambil Dari Website (Tashia, 2017) 2](#_Toc46401152)

# DAFTAR SINGKATAN

|  |  |
| --- | --- |
| **C** |  |
| *Challenge* | Bagian *gameplay* yang menjelaskan tantangan atau halangan apa saja yang terdapat didalam *game* yang dimainkan |
| Construct2 | *Tools* pembuat *game* yang dibuat oleh Scirra berbasis HTML5 untuk *platform* 2D |
| **G** |  |
| *Game* | Aktifitas bermain yang dilakukan dalam konteks berpura-pura namun terlihat seperti realitas, yang mana pemainnya memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan serta dilakukan sesuai dengan aturan permainan yang telah dibuat |
| *Game Asset* | Elemen-elemen penyusun *game* seperti *art* (gambar), *sound* (musik), *program (behavior)* |
| *Game Design* | Proses mengimajinasikan suatu ide *game*, mendefinisikan bagaimana suatu *game* bekerja, mendeskripsikan elemen-elemen yang membangun *game* |

Note : Jika Ada

# INTISARI

Intisari ditulis menggunakan bahasa Indonesia dengan jarak antar baris 1 spasi dan maksimal 1 halaman. Intisari sekurang-kurangnya berisi penjelasan apa masalah atau fenomena yang hendak dikaji, mengapa masalah atau tugas akhir penting dilakukan, tujuan tugas akhir, metode tugas akhir yang digunakan, dan hasil penting tugas akhir. Intisari dapat ditulis dalam beberapa paragraf. Baris pertama paragraph harus menjorok ke dalam sekitar 1 cm.

Kata Kunci ditulis maksimal 5 kata dan minimal 3 kata yang paling berhubungan dengan isi tugas akhir. untuk pembuatan referensi, silahkan mengacu pada APA Style Journal Article Reporting Standards (APA Style JARS) <https://apastyle.apa.org/jars>. Semua kata dalam bahasa asing harus cetak miring.

Kata kunci : Kata kunci 1, Kata kunci 2, Kata kunci 3, Kata kunci 4, Kata kunci 5

# ABSTRACT

*Abstract ditulis italic (miring) menggunakan bahasa Inggris dengan jarak antar baris 1 spasi dan maksimal 1 halaman. Abstract sekurang-kurangnya berisi research background (penjelasan mengapa tugas akhir penting dilakukan), objective (tujuan tugas akhir), method (cara tugas akhir), dan important results (hasil penting tugas akhir). Abstract dapat ditulis dalam beberapa paragraf. Baris pertama paragraph harus menjorok ke dalam sekitar 1 cm. Tidak disarankan menggunakan mesin penerjemah melainkan tulis ulang.*

*Kata Kunci ditulis maksimal 5 kata dan minimal 3 kata yang paling berhubungan dengan isi tugas akhir. untuk pembuatan referensi, silahkan mengacu pada APA Style Journal Article Reporting Standards (APA Style JARS)* [*https://apastyle.apa.org/jars*](https://apastyle.apa.org/jars)*.*

*Kata kunci : Kata kunci 1, Kata kunci 2, Kata kunci 3, Kata kunci 4, Kata kunci 5*

# BAB I. PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang**

Pada bagian ini kemukakan pengetahuan dasar dan fenomena yang terjadi di masyarakat ataupun dunia akademik. Terdapat dua hal yang wajib dikemukakan:

1. Deskripsi yang luas dan longgar yang berkaitan dengan bidang atau masalah di masyarakat, industry dan atau bidang-bidang lainnya.

Deskripsi mewakili bidang atau masalah secara umum di mana engineer Teknik Elektro atau Teknik Informasi bekerja dan akan terlibat di dalamnya. Sangat disarankan di sini, sebisa mungkin tidak ada Batasan tentang pilihan teknologi yang akan digunakan. Contoh: bidang transportasi, bidang telekomunikasi, bidang Pendidikan, bidang manufaktur, bidang renewable energi, bidang manufaktur, militer, pertanian, pengelolaan infrastruktur dan sebagainya. Contoh yang dapat diangkat misalnya:

Energi fosil diperkirakan akan habis dalam waktu dua dasawarsa. Oleh karena itu, pemanfaatan energi fosil harus bijak dan terencana. (A)

Tidak disarankan mendeskripsikan hal-hal yang terlalu spesifik misalnya:

Perencanaan penggunaan energi fosil dengan teknologi deep learning sangat berguna di dalam masa depan .

Biarkan pilihan teknologi yang digunakan menjadi keputusan dalam proses design.

1. Deskripsi lebih khusus dan mendetail yang didapatkan dari poin 1 di atas.

Dari deskripsi umum di atas, selanjutkan fokuskan pada fenomena masalah yang akan diangkat. Pendetailan harus mampu membawa masalah kepada masalah yang menunjukkan peran Anda nantinya sebagai insinyur Teknik Elektro atau Teknik Informasi. Misalnya dari contoh (A) di atas kita bisa mendetailkan menjadi.

Salah satu cara memanfaatkan energi fosil secara bijak adalah dengan mengatasi masalah kemacetan lalulintas. Salah satu penyebab utama kemacetan adalah tidak baiknya perencanaan lampu lalu lintas.

Contoh lain misalnya:

Permainan atau yang sering kita sebut dengan game adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri dari rasa jenuh. Seiring berkembangnya IPTEK pada era modern ini membuat banyak beredarnya berbagai jenis games. Tak hanya untuk sekedar refreshing namun aplikasi games telah menjadi sebuah bisnis industri yang sangat besar. Games yang dahulu sering dikaitkan dengan masa kanak-kanak ternyata telah menyedot perhatian remaja dan bahkan orang-orang dewasa sekarang ini. Game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Tashia, 2017). Gambar 1.1 adalah contoh Gambar yang diambil dari internet yang harus dicantumkan sumbernya. Jika Gambar adalah milik peneliti lain atau tidak dibuat atau diambil sendiri maka peneliti wajib meminta izin kepada peneliti lain tersebut untuk mencantumkan gambar.



Gambar 1.1 Contoh Gambar Diambil Dari Website (Tashia, 2017)

* 1. **Rumusan Masalah**

Dari pendahuluan di atas, mahasiswa diharapkan dapat memformulasikan masalah dengan solid. Masalah yang kemudian akan diformulasi mahasiswa harus terdefinisi dengan baik (harus jelas, tidak ambigu atau ada makna ganda, tanpa menggunakan jargon), masalah harus real (benar-benar ada masalah terebut) sehingga nantinya akan ada solusi yang konkrit. Perlu dipertimbangkan juga masalah tersebut harus bisa dipecahkan dalam waktu maksimal 2 semester oleh mahasiswa dengan alokasi waktu per minggu tidak lebih dari 20 jam per minggu.

Lebih jelasnya masalah yang diharapkan adalah seperti dalam 3 poin di bawah ini. Jika tidak mengandung semua unsur dibawah maka skripsi ini tidak memenuhi syarat sebagai skripsi seorang mahasiswa S1 Teknik.

1. Harus ada proses perancangan yang utuh dari penentuan masalah real yang perlu dipecahkan,
2. Harus menjelaskan spesifikasi yang akan dibuat
3. Harus ada implementasi dalam bentuk salah satu atau di bawah ini:
   1. Hardware atau perangkat keras
   2. Software atau perangkat lunak
   3. Proses atau simulasi yang dibuat sendiri (Matlab, C/C++, Phyton, dan lain-lain) bukan melalui software yang murni dan sudah paten dan tinggal memasukkan data (ETAP, EDSA, SPSS, dan lain-lain)
4. Hasil rancangan dalam bentuk hardware atau software atau simulasi tersebut harus diuji dan diverifikasi apakah bekerja dengan baik atau belum Jika belum bekerja baik, mahasiswa harus bisa menjelaskan alasannya dan perbaikannya ke depan (walau pun saat skripsi ini selesai, alat atau software atau simulasi belum bisa bekerja).

Selain itu, rumusan sangat disarankan untuk melibatkan pengalaman multidisiplin. Misalnya melibatkan unsur-unsur non teknik seperti seni, ekonomi, mekanik, politik, proses kimia, etika, kesehatan, dan sebagainya.

Contoh-contoh rumusan masalah yang tidak disarankan:

1. Masalah tidak real dan tidak terlalu hipotetis misalnya topik riset atau topik untuk lomba (contoh: mencari metode paling cepat untuk menentukan posisi kebakaran di dalam hutan).
2. Rumusan untuk membuat alat atau produk yang tidak dapat diimplemetasikan dan diukur atau diuji dalam waktu maksimal 2 semester. Misalnya membuat roket dengan daya jangkau 500 km.

Solusi terlalu kompleks sehingga dalam satu tahun hanya dapat menghasilkan bagian kecil dari solusi yang diharapkan Rumusan masalah berisi ringkasan fenomena dan masalah.

* 1. **Batasan Masalah**

Berisi berbagai hal-hal yang menjadi batasan sebuah tugas akhir. Batasan yang wajib harus ada adalah batasan ekonomi. Contoh: Biaya pembuatan alat yang akan dibuat di dalam tugas akhir ini tidak boleh lebih besar dari 1 juta Rupiah. Selain itu, harus ada minimal 2 batasan sebagai berikut:

1. lingkungan,
2. sosial,
3. politik,
4. etika,
5. kesehatan dan keselamatan,
6. manufacturability,
7. sustainability.
   1. **Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir berisi apa yang dijanjikan mahasiswa untuk dibuat di tugas akhir berdasarkan sub-bab 1.2 dan 1.3 lengkap dengan spesifikasinya. Misalnya:

1. Di dalam tugas akhir ini akan dirancang sebuah inverter dengan spesifikasi 220 volt dan daya 2kVA. Inverter harus menggunakan IGBT dengan bla bla bla bla.
2. Akan dirancang sebuah software dalam bentuk aplikasi di ponsel pintar dengan spesifikasi blab bla lagi dsb.
   1. **Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat tugas akhir didefinisikan sebagai manfaat yang diperoleh apabila tugas akhir telah selesai dilakukan. Manfaat tugas akhir pada umumnya berupa daftar bernomor manfaat tugas akhir. Manfaat tugas akhir dapat berupa manfaat bagi dunia akademik dan atau masyarakat.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi pembahasan apa yang akan ditulis disetiap Bab. Sistematika pada umumnya berupa paragraf yang setiap paragraf mencerminkan bahasan setiap Bab.



### 1.6.1. Bab I

### 1.6.2. Bab II

# BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

3. 1. **Tinjauan Pustaka**

Berisi tugas akhir-tugas akhir terdahulu yang terkait dengan judul skripsi yang dilakukan. Hal ini meliputi skripsi, tesis, atau publikasi terdahulu yang terkait dengan judul skripsi yang diusulkan. Lakukan pembahasan secara sistemastis dengan menjelaskan masalah apa yang dilakukan oleh tugas akhir terdahulu, kontribusi yang dilakukan, serta analisis penulis terkait dengan keunggulan dan keterbatasan tugas akhir. Skripsi, tesis, atau publikasi terdahulu yang boleh dimasukkan maksimal 5 tahun kebelakang dari tahun anda membuat Tugas Akhir. Jumlah Skripsi, tesis, atau publikasi terdahulu yang harus dimasukkan minimal 3.

Setelah membahas berbagai tugas akhir terdahulu, maka alangkah baiknya penulis melakukan rangkuman terutama terkait dengan peluang pengembangan atau tugas akhir yang akan dilakukan dengan cara membuat tabel seperti pada tabel 1.1 :

Table 1. 1 Contoh Tabel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Judul kolom 1 | Judul kolom 2 | Judul kolom 3 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 1. **Dasar Teori**

Berisi teori-teori yang menjadi dasar solusi atau produk hasil skripsi. Dasar teori pada umumnya diperoleh melalui buku referensi, publikasi tugas akhir, dan informasi web yang dapat dipertanggungjawabkan. Hindari penggunaan dasar teori melalui tautan wikipedia, surat kabar, atau portal berita. Dasar teori sebaiknya berisi semua teori yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan tugas akhir muali dari metode, perancangan hingga implementasi dan pengujian nya.

* 1. **Analisis perbandingan metode**

Di dalam tinjauan pustaka hasil akhirnya adalah analisis secara kualitatif atau pun secara kuantitatif kelebihan dan kekurangan metode jika dikaitkan dengan masalah, batasan-batasan masalah dan solusi yang dinginkan. Analisis kuantitatif ***tidak wajib*** tapi mempunyai nilai tambah di dalam tugas akhir saudara. Bagian ini menjelaskan kenapa metode tersebut dipilih dan uraikan dengan lebih jelas metode pelaksanaan tugas akhir yang ingin Anda lakukan.

* 1. **Pertanyaan Tugas akhir (jika perlu)**

Pertanyaan tugas akhir bersifat opsional dan dapat ditambahkan untuk menekankan hal-hal yang hendak diketahui dari tugas akhir berdasar pada tujuan tugas akhir. Pertanyaan tugas akhir dikenal dengan RQ (Research Question) dan harus memiliki keterkaitan dengan RO (Research Objective). Satu RO dapat memiliki satu atau lebih dari satu RQ.

**BAB III.  
METODE TUGAS AKHIR**

5. 1. **Metode Penelitian**

Kemukakan metode penelitian yang anda gunakan ketika anda membangun software, aplikasi, database ataupun pengembangan game. Jelaskan dengan detail tahapan mana saja yang anda lalukan maupun tidak anda lakukan dalam membangun sistem tersebut.

* 1. **Alat dan Bahan Tugas akhir**

2. 1. 1. **Alat Tugas akhir**

Alat- alat yang digunakan pada tugas akhir ini berupa perangkat keras maupun perangkat lunak sebagai sarana pendukung antara lain. Kemukakan secara detail sesuai dengan kebutuhan tugas akhir dan juga tambahkan spesifikasi minimum sehingga peneliti lain yang hendak melakukan hal yang sama bisa melakukannya :

1. *Notebook* dengan spesifikasi minumum sistem operasi Windows 8, *processor* Intel Core i3 2330M CPU @ 2,2 GHz, memori 4GB DDR3, grafis NVIDIA GeForce GT 610 (4GB), *hardisk* 500GB. Pada tugas akhir ini digunakan Windows 10, Intel Core i7 4570M CPU, Memori 4GB DDR 3, grafis Intel HD4300.
2. *Smartphone* dengan spesifikasi tipe minimum*,* OS Android OS v4.1.2 (Jelly Bean)*,* CPU Dual-core 800 MHz, GPU Mali-400, Internal 4 GB, 768 MB RAM*.* Pada tugas akhir ini digunakan ....
3. *Game creation platform* versi 3.3.2 untuk Stencyl dan Construct2.
4. CORELDRAW X7, Tiled dan GIMP 2.
   * 1. **Bahan Tugas akhir**

Bahan tugas akhir adalah segala sesuatu yang bersifat fisik atau digital yang digunakan untuk kebutuhan tugas akhir. Bahan tugas akhir dapat berupa:

1. Bahan habis pakai. Bahan yang digunakan untuk tugas akhir. Sebagai contoh mungkin dibutuhkan kertas transparansi, baterai, atau yang lain
2. Bahan yang berupa data atau informasi yang menjadi dataset tugas akhir. Dataset tugas akhir dapat berupa
   * Dataset pihak lain yang diperoleh dengan izin atau dalam lisensi yang diizinkan untuk digunakan secara langsung
   * Dataset pihak pertama yang disusun sendiri melalui quisioner, observasi, atau interview
   * Dokumen panduan yang mengacu pada standar, hasil tugas akhir, atau artikel yang disitasi dan digunakan.
4. 2. **Alur Tugas akhir**

Alur tugas akhir disajikan dalam bentuk diagram. Diagram dapat disusun dengan aturan yang baik semisal menggunakan Flowchart. Setelah menggambarkannya, penulis wajib menjelaskan langkah-langkah setiap alur tugas akhir dalam sub bab tersendiri sesuai dengan kebutuhan .

**BAB IV.  
HASIL DAN PEMBAHASAN**

4. 1. **Pembahasan Hasil RO-1 (Ubah Sesuai dengan Hal Yang hendak dibahas)**

Poin pertama adalah membahas tujuan tugas akhir pertama (RO-1). Apabila RO menggunakan RQ maka dapat dibuatkan beberapa sub bab yang mendiskusikan masing-masing RQ

2. 1. 1. **Data 1**
      2. **Data 2**
   2. **Pembahasan Hasil RO-2 (Ubah sesuai dengan Hal yang hendak dibahas)**

Poin kedua adalah membahas tujuan tugas akhir pertama (RO-2). Apabila RO menggunakan RQ maka dapat dibuatkan beberapa sub bab yang mendiskusikan masing-masing RQ.

* 1. **Tinjauan Hasil Tugas akhir dibanding dengan Tugas akhir Terdahulu**

Pembahasan penutup dapat menjelaskan mengenai kelebihan hasil pengembangan atau tugas akhir dan kekurangan dibandingkan dengan tugas akhir atau produk lain. Penulis dapat menggunakan tabel untuk membandingkan secara gamblang dan menjelaskannya .

**BAB V.  
KESIMPULAN DAN SARAN**

1. 1. **Kesimpulan**

Kesimpulan dapat diawali dengan apa yang dilakukan dengan tugas akhir ini lalu dilanjutkan berisi poin-poin yang setiap poin membahas RO atau menjawab RQ. Cara termudah adalah dengan menjawab RQ. Apabila terdapat 5 RQ maka kesimpulan selayaknya berupa poin-poin menjawab masing-masing RQ. Dalam beberapa hal, kesimpulan dapat juga berisi tentang temuan/*findings* yang Anda dapatkan setelah melakukan pengamatan dana atau analisis terhadap hasil tugas akhir.

* 1. **Saran**

Saran berisi hal-hal yang bisa dilanjutkan dari tugas akhir ini yang belum dilakukan karena batasan permasalahan. Saran bukan berisi saran kepada sistem atau pengguna, tetapi saran diberikan kepada aspek tugas akhir yang dapat dikembangkan dan ditambahkan di tugas akhir selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adam, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design.* California: Prentice Hall.

MoD. (2013). *Wikimedia*. Retrieved April 19, 2016, from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Computer\_Keyboard\_MOD\_45155531.jpg

Tang, S., & Hanneghan, M. (2011). *Game Content Model: An Ontology for Documenting Serious.* Liverpool: Liverpool John Moores University.

Tashia. (2017, Maret 16). *https://aptika.kominfo.go.id*. Retrieved Juli 23, 2020, from https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/

Wahyudi, R. (2012, Oktober 2). *Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia*. Retrieved from Kompas: http://tekno.kompas.com/read/2012/10/02/16084725/Manisnya.Bisnis.Game.Digital.di.Indonesia

Zhou, Z., & Wu, L. (2012). The Study Of Principles Of Puzzle Game Design. *International Symposium On Information Technology In Medicine And Education*, 1.

**LAMPIRAN**

Lampiran bersifat opsional bergantung hasil kesepakatan dengan pembimbing dapat berupa

* Bukti pelaksanaan Kuesioner seperti pertanyaan kuesioner, resume jawaban responden, dan dokumentasi kuesioner
* Spesifikasi Aplikasi atau Sistem yang dikembangkan meliputi spesifikasi teknis aplikasi, tautan unduh aplikasi, manual penggunaan aplikasi, hingga screenshot aplikasi
* Cuplikan kode yang sekiranya penting dan ditambahkan.
* Tabel yang terlalu panjang yang masih diperlukan tetapi tidak memungkinkan untuk ditayangkan di bagian utama skripsi.
* Gambar-gambar pendukung yang tidak terlalu penting untuk ditampilkan di bagian utama. Akan tetapi, mendukung argumentasi/pengamatan/analisis
* Penurunan rumus-rumus atau pembuktian suatu teorema yang terlalu panjang dan terlalu teknis sehingga Anda berasumsi bahwa pembaca biasa tidak akan menelaah lebih lanjut. Hal ini digunakan untuk memberikan kesempatan bagi pembaca tingkat lanjut untuk melihat proses penurunan rumus-rumus ini.