

**STRUKTUR
LAPORAN
TPK
TA
*SKRIPSI***

***(EDISI 2015, MEREVISI STRUKTUR
DALAM BUKU PEDOMAN EDISI 2013)***

A. MULTIMEDIA PROJECT

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .

Uraian mengenai alasan Peneliti mengambil topik/judul.

1.2 Rumusan Masalah.

Intisari masalah yang ingin Peneliti pecahkan/pelajari. Masalah didapat dari Latar Belakang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian.

1.4 Batasan Masalah.

Batasan masalah berisi hal-hal yang akan dibuat (diimplementasi).

1.5 Sistematika Pembahasan.

Sistematika pembahasan berisi garis besar (*outline*) dari tiap bab.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika membuat *Multimedia Project* ini.

BAB III: ANALISIS MASALAH DAN PEMODELAN/PERANCANGAN SOLUSI

3.1 Analisis Masalah

- Deskripsi objek penelitian
- Deskripsi permasalahan

3.2 Konsep Solusi Permasalahan

- Model yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan, dengan menggunakan suatu Metode/Algoritma yang dianggap tepat (dapat juga ditampilkan hasil-hasil penelitian/jurnal ilmiah mengenai Metode/Algoritma yang digunakan, guna memperkuat argumen)
- Konsep implementasi Metode/Algoritma yang dipilih untuk pemecahan masalah (bagaimana Metode/Algoritma yang dipilih dapat diterapkan dalam Model pemecahan masalah)
- Tahapan pemecahan masalah yang harus dilakukan dengan menggunakan Metode/Algoritma yang ditawarkan (beberapa persyaratan khusus yang harus dilakukan sesuai Metode yang digunakan)
- Hepotesa (asumsi awal)

3.3 Metode Penelitian

- Tempat dan Waktu Penelitian
- Tahapan Penelitian (Kerangka Solusi Penelitian dalam bentuk flowchart)
- Data dan Variabel Penelitian
- Teknik Pengumpulan Data
- Alat dan Bahan Penelitian (software dan hardware)

3.4 Pemodelan/ Perancangan Sistem Solusi

- Deskripsi Model/Rancangan Sistem Solusi

- Arsitektur/Desain Sistem dengan metode Terstruktur (BAD, DAD, Kamus Data, Proses Normalisasi, ERD/Skema Basis Data) atau dengan metode Object Oriented (Use Case, Class Diagram, Sequence Diagram dsb.)
- Arsitektur Mesin Sistem (menggambarkan tahapan dan sinkronisasi antar metode atau sub sistem) dan *flowchart/pseudocode* algoritma dari sub-sub sistem
- Desain Menu dan Antar Muka (*interface*) Sistem

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Metode/Algoritma

- Potongan listing program inti yang menggambarkan penerapan Metode/Algoritma yang digunakan dalam Sistem yang dibangun

4.2 Pembahasan Hasil Pengujian dan Pengukuran Sistem

- Pembahasan mengenai skenario Pengujian sistem untuk menguji fungsionalitas (*White Box/Black Box testing*)
- Pembahasan mengenai skenario Pengukuran sistem untuk mengetahui nilai Sistem yang dibangun dari segi dampak, ketepatan/keakuratan, kenyamanan, kelengkapan, kemudahan, fleksibilitas dan kompetabilitas dengan sistem lainnya, dsb.

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan.

Pengetahuan apa saja yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian ataupun pengetahuan yang baru.

5.2 Saran.

Hal baru apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah selanjutnya.

B. SKRIPSI BERBASIS DEKSTOP/ WEB

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .

Uraian mengenai alasan Peneliti mengambil topik/judul.

1.2 Rumusan Masalah.

Intisari masalah yang ingin Peneliti pecahkan/pelajari. Masalah didapat dari Latar Belakang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian.

1.4 Batasan Masalah.

Batasan masalah berisi hal-hal yang akan dibuat (diimplementasi).

1.5 Sistematika Pembahasan.

Sistematika pembahasan berisi garis besar (*outline*) dari tiap bab.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika membuat *Web Project* ini.

BAB III: ANALISIS MASALAH DAN PEMODELAN/PERANCANGAN SOLUSI

3.1 Analisis Masalah

- Deskripsi objek penelitian
- Deskripsi permasalahan

3.2 Konsep Solusi Permasalahan

- Model yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan, dengan menggunakan suatu Metode/Algoritma yang dianggap tepat (dapat juga ditampilkan hasil-hasil penelitian/jurnal ilmiah mengenai Metode/Algoritma yang digunakan, guna memperkuat argumen)
- Konsep implementasi Metode/Algoritma yang dipilih untuk pemecahan masalah (bagaimana Metode/Algoritma yang dipilih dapat diterapkan dalam Model pemecahan masalah)
- Tahapan pemecahan masalah yang harus dilakukan dengan menggunakan Metode/Algoritma yang ditawarkan (beberapa persyaratan khusus yang harus dilakukan sesuai Metode yang digunakan)
- Hepotesa (asumsi awal)

3.3 Metode Penelitian

- Tempat dan Waktu Penelitian
- Tahapan Penelitian (Kerangka Solusi Penelitian dalam bentuk flowchart)
- Data dan Variabel Penelitian
- Teknik Pengumpulan Data
- Alat dan Bahan Penelitian (software dan hardware)

3.4 Pemodelan/ Perancangan Sistem Solusi

- Deskripsi Model/Rancangan Sistem Solusi
- Arsitektur/Desain Sistem dengan metode Terstruktur (BAD, DAD, Kamus Data, Proses Normalisasi, ERD/Skema Basis Data) atau dengan metode Object Oriented (Use Case, Class Diagram, Squence Diagram dsb.)

- Arsitektur Mesin Sistem (menggambarkan tahapan dan sinkronisasi antar metode atau sub sistem) dan *flowchart/pseudocode* algoritma dari sub-sub sistem
- Desain Menu dan Antar Muka (*interface*) Sistem

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Metode/Algoritma

- Potongan listing program inti yang menggambarkan penerapan Metode/Algoritma yang digunakan dalam Sistem yang dibangun

4.2 Pembahasan Hasil Pengujian dan Pengukuran Sistem

- Pembahasan mengenai skenario Pengujian sistem untuk menguji fungsionalitas (*White Box/Black Box testing*)

Pembahasan mengenai skenario Pengukuran sistem untuk mengetahui nilai Sistem yang dibangun dari segi dampak, ketepatan/keakuratan, kenyamanan, kelengkapan, kemudahan, fleksibilitas dan kompetabilitas dengan sistem lainnya, dsb.

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan.

Pengetahuan apa saja yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian ataupun pengetahuan yang baru.

5.2 Saran.

Hal baru apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah selanjutnya.

C. SKRIPSI TENTANG KEAMANAN JARINGAN

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .

Uraian mengenai alasan Peneliti mengambil topik/judul.

1.2 Rumusan Masalah.

Intisari masalah yang ingin Peneliti pecahkan/pelajari. Masalah didapat dari Latar Belakang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian.

1.4 Batasan Masalah.

Batasan masalah berisi hal-hal yang akan dibuat (diimplementasi).

1.5 Sistematika Pembahasan.

Sistematika pembahasan berisi garis besar (*outline*) dari tiap bab.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika membuat *Network Project* ini.

BAB III: ANALISIS MASALAH DAN PEMODELAN/PERANCANGAN SOLUSI

3.1 Analisis Masalah

- Deskripsi objek penelitian
- Deskripsi permasalahan

3.2 Konsep Solusi Permasalahan

- Model yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan, dengan menggunakan suatu Metode/Algoritma yang dianggap tepat (dapat juga ditampilkan hasil-hasil penelitian/jurnal ilmiah mengenai Metode/Algoritma yang digunakan, guna memperkuat argumen)
- Konsep implementasi Metode/Algoritma yang dipilih untuk pemecahan masalah (bagaimana Metode/Algoritma yang dipilih dapat diterapkan dalam Model pemecahan masalah)
- Tahapan pemecahan masalah yang harus dilakukan dengan menggunakan Metode/Algoritma yang ditawarkan (beberapa persyaratan khusus yang harus dilakukan sesuai Metode yang digunakan)
- Hepotesa (asumsi awal)

3.3 Metode Penelitian

- Tempat dan Waktu Penelitian
- Tahapan Penelitian (Kerangka Solusi Penelitian dalam bentuk flowchart)
- Data dan Variabel Penelitian
- Teknik Pengumpulan Data
- Alat dan Bahan Penelitian (software dan hardware)

3.4 Pemodelan/ Perancangan Sistem Solusi

- Deskripsi Model/Rancangan Sistem Solusi

- Arsitektur/Desain Sistem dengan metode Terstruktur (BAD, DAD, Kamus Data, Proses Normalisasi, ERD/Skema Basis Data) atau dengan metode Object Oriented (Use Case, Class Diagram, Sequence Diagram dsb.)
- Arsitektur Mesin Sistem (menggambarkan tahapan dan sinkronisasi antar metode atau sub sistem) dan *flowchart/pseudocode* algoritma dari sub-sub sistem
- Desain Menu dan Antar Muka (*interface*) Sistem

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Metode/Algoritma

- Potongan listing program inti yang menggambarkan penerapan Metode/Algoritma yang digunakan dalam Sistem yang dibangun

4.2 Pembahasan Hasil Pengujian dan Pengukuran Sistem

- Pembahasan mengenai skenario Pengujian sistem untuk menguji fungsionalitas (*White Box/Black Box testing*)

Pembahasan mengenai skenario Pengukuran sistem untuk mengetahui nilai Sistem yang dibangun dari segi dampak, ketepatan/keakuratan, kenyamanan, kelengkapan, kemudahan, fleksibilitas dan kompetabilitas dengan sistem lainnya, dsb.

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan.

Pengetahuan apa saja yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian ataupun pengetahuan yang baru.

5.2 Saran.

Hal baru apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini selanjutnya.