

PEDOMAN CAPSTONE PROJECT MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PONTIANAK
PONTIANAK
2026

PEDOMAN

CAPSTONE PROJECT MAHASISWAJENJANG STRATA SATU (S1) (CAPSTONE – PROJECT)



OLEH :

TIM PENYUSUN
STMIK PONTIANAK

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PONTIANAK
PONTIANAK
2026



PEDOMAN CAPSTONE PROJECT MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA

REVISI	6
BULAN / TAHUN	FEBRUARI 2026
DI SETUJUI OLEH : KETUA STMIK PONTIANAK <u>Dr. SANDY KOSASI, MM., M.Kom.</u> NUPTK : 1437744645130093	

KATA PENGANTAR

Buku Panduan ini bertujuan memberikan tuntunan dan gambaran bagi mahasiswa yang sedang menulis laporan CAPSTONE PROJECT dalam bentuk Capstone – Project di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak.

Dengan adanya Buku Panduan ini diharapkan mahasiswa sudah dapat memperoleh gambaran bagaimana teknik penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT yang baik.

Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Buku Panduan ini. Semoga buku ini dapat memenuhi sasarannya dan bermanfaat bagi kita semua.

Pontianak, Mei 2026

Tim Penyusun

BAB**1****PENDAHULUAN****1.1. Deskripsi CAPSTONE PROJECT**

CAPSTONE PROJECT Captsone – Project merupakan kegiatan akademik, berupa mata kuliah wajib di PROGRAM STUDI Teknik Informatika dengan kode UM-247304 dengan bobot 3 sks. CAPSTONE PROJECT ini dilaksanakan melalui tugas mandiri dengan lembaga eksternal atau instansi yang sesuai dengan bidang ilmu pada prodi Teknik Informatika, dan bimbingan oleh dosen STMIK Pontianak dan pejabat dari instansi tempat praktek.

1.2. Tujuan CAPSTONE PROJECT

Kegiatan CAPSTONE PROJECT bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan kerja sama, kemandirian, dan wawasan mahasiswa melalui pengalaman kerja pada Instansi atau Lembaga yang relevan dengan bidang ilmu pada prodi Teknik Informatika.

1.3. Manfaat CAPSTONE PROJECT

Manfaat yang diharapkan dari CAPSTONE PROJECT :

1. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang didapatkan dibangku kuliah.

2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menemukan masalah yang berkaitan dengan bidang ilmu pada prodi Teknik Informatika sebagai bahan tugas akhir.
3. Meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam bekerja.
4. Mahasiswa mendapatkan informasi mengenai lapangan kerja yang sesuai dengan bidang ilmu pada prodi Teknik Informatika.
5. Menjalin hubungan kerja sama antara perguruan tinggi dan instansi atau lembagayang terkait.



**BAB
2****PELAKSANAAN CAPSTONE PROJEC
MAHASISWA****2.1 Pelaksanaan CAPSTONE PROJECT Mahasiswa**

Mahasiswa yang melaksanakan CAPSTONE PROJECT harus memenuhi persyaratan akademik dan mengikuti prosedur yang berlaku. Waktu dan tempat pelaksanaan CAPSTONE PROJECT atas usulan mahasiswa sendiri atau dapat meminta bantuan dan sarandari Bapak/Ibu dosen dilingkungan STMIK Pontianak atau dapat meminta bantuan dan saran dari Ketua Program Studi Teknik Informatika. Pelaksanaan CAPSTONE PROJECT mahasiswa di bimbing oleh dosen pembimbing yang sesuai dengan bidang ilmunya dan ditunjuk melalui Surat Keputusan Ketua STMIK Pontianak.

Syarat-syarat untuk menempuh mata kuliah CAPSTONE PROJECT :

- a) Mahasiswa/i harus terdaftar pada tahun akademik yang sedang berjalan dan telah memprogramkan CAPSTONE PROJECT pada kartu rencana studi (KRS).
- b) Mahasiswa/i telah menempuh dan lulus 74 SKS dengan IPK kumulatif $\geq 2,50$.
- c) Telah menempuh mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak pada semester empat, nilai minimal C.

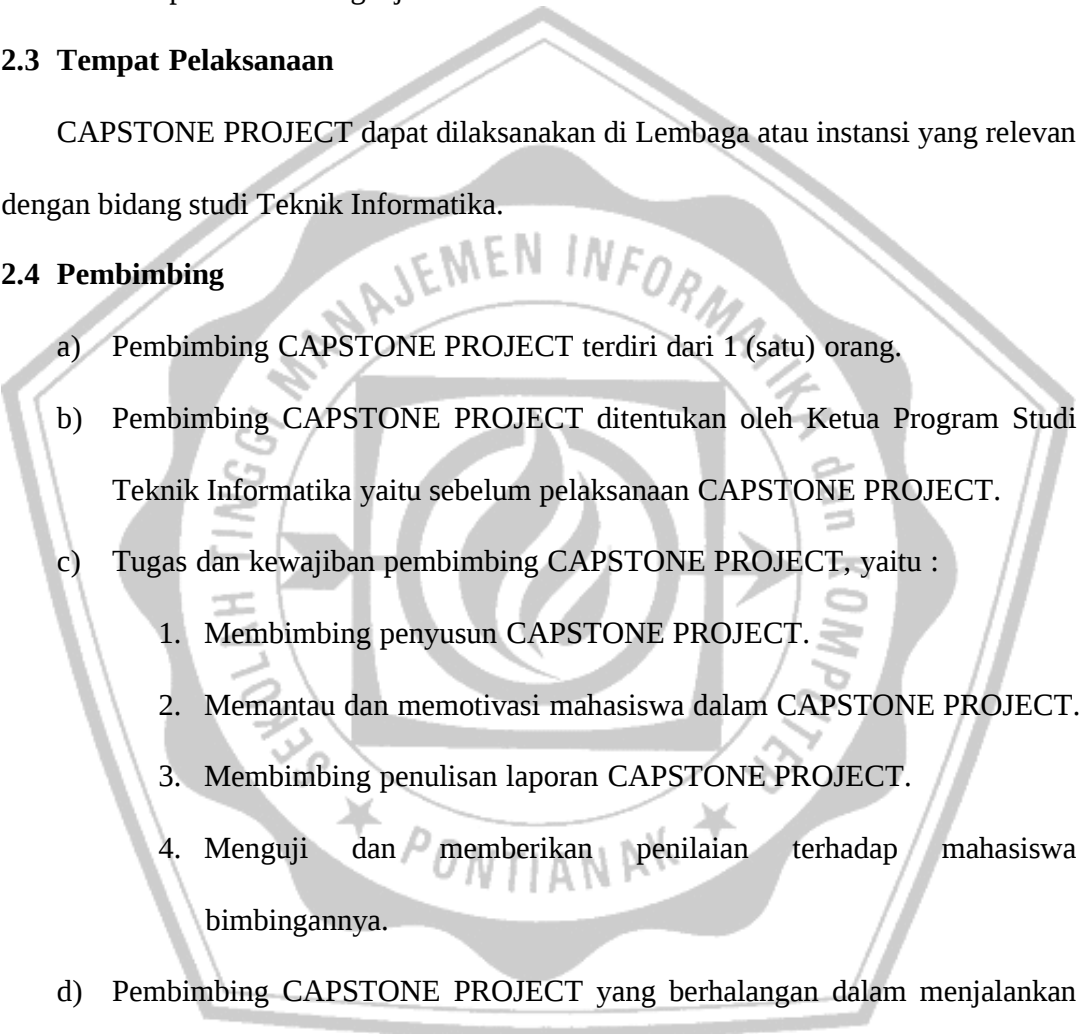
2.2 Waktu Pelaksanaan

Bobot mata kuliah CAPSTONE PROJECT adalah 3 sks, kerja di lapangan setara dengan 6 - 8 jam/minggu, selama empat bulan. CAPSTONE PROJECT dapat dilaksanakan pada semester ganjil.

2.3 Tempat Pelaksanaan

CAPSTONE PROJECT dapat dilaksanakan di Lembaga atau instansi yang relevan dengan bidang studi Teknik Informatika.

2.4 Pembimbing

- 
- a) Pembimbing CAPSTONE PROJECT terdiri dari 1 (satu) orang.
 - b) Pembimbing CAPSTONE PROJECT ditentukan oleh Ketua Program Studi Teknik Informatika yaitu sebelum pelaksanaan CAPSTONE PROJECT.
 - c) Tugas dan kewajiban pembimbing CAPSTONE PROJECT, yaitu :
 - 1. Membimbing penyusun CAPSTONE PROJECT.
 - 2. Memantau dan memotivasi mahasiswa dalam CAPSTONE PROJECT.
 - 3. Membimbing penulisan laporan CAPSTONE PROJECT.
 - 4. Menguji dan memberikan penilaian terhadap mahasiswa bimbingannya.
 - d) Pembimbing CAPSTONE PROJECT yang berhalangan dalam menjalankan tugas dapat diganti. Penggantian pembimbing dilakukan melalui surat keputusan Ketua STMIK Pontianak atas usul Ketua Program Studi.

2.5 Prosedur Pelaksanaan CAPSTONE PROJECT Mahasiswa

a. Tahap Persiapan

1. Mahasiswa melakukan penjajakan ke obyek calon tempat CAPSTONE PROJECT dengan surat pengantar dari program studi.
2. Mengisi formulir CAPSTONE PROJECT yang dapat diperoleh dari kepala program studi Teknik Informatika.
3. Mahasiswa mendaftar CAPSTONE PROJECT ke kepala program studi. dengan melampirkan Fotokopi KRS dan Transkrip Nilai Akademik Sementara yang diperoleh dari bagian akademik.
4. Pendaftaran KP dimulai sejak tanggal awal perkuliahan dimulai sampai 2 (dua) minggu berikutnya. Apabila lewat dari waktu yang telah ditentukan, maka KP yang telah diprogramkan dalam KRS dianggap batal.
5. Mahasiswa mengikuti pengarahannya CAPSTONE PROJECT yang diselenggarakan oleh program studi.
6. Mahasiswa berkonsultasi dengan ketua program studi untuk judul atau topik yang akan diambil.
7. Mahasiswa diperbolehkan untuk melakukan konsultasi ke pembimbing masing-masing jika Surat Keputusan (SK) KP sudah diumumkan oleh Kepala Program Studi.
8. SK CAPSTONE PROJECT hanya berlaku untuk 1 (satu) semester dan tidak dapat diperpanjang.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Mahasiswa melaksanakan CAPSTONE PROJECT sesuai waktu yang telah ditentukan, yaitu 4 bulan dan mengikuti semua aturan di instansi tempat CAPSTONE PROJECT.
2. Untuk mulai CAPSTONE PROJECT mahasiswa mendapatkan surat Izin CAPSTONE PROJECT dari Wakil Ketua 1 dengan usulan dari Program Studi.
3. Pembimbing dari Program Studi melakukan koordinasi dengan mahasiswa selama pelaksanaan CAPSTONE PROJECT.
4. Mahasiswa mengisi kartu konsultasi yang harus ditandatangani oleh pembimbing pada waktu konsultasi.
5. Setelah menyelesaikan CAPSTONE PROJECT di instansi/lembaga, mahasiswa segera melapor kepada pembimbing di Program Studi untuk mendapatkan pengarahan dan bimbingan dalam penulisan laporan CAPSTONE PROJECT.

c. Tahap Penyelesaian Laporan

1. Setelah pendaftaran KP ditutup, maka pelaksanaan KP sudah dapat dimulai dan masing-masing mahasiswa akan mendapat SK bimbingan dari kepala Program Studi.
2. Penulisan KP berlangsung selama 16 Minggu dihitung sejak tanggal SK KP diterbitkan.
3. Apabila dalam masa 16 (enam belas) minggu penulisan CAPSTONE PROJECT belum selesai, maka KP tersebut dianggap gagal dengan nilai E dan mahasiswa harus memprogramkan CAPSTONE PROJECT di semester

berikutnya.

4. Setelah CAPSTONE PROJECT selesai ditulis dan disetujui oleh pembimbing, maka mahasiswa/i wajib melapor/mendaftar ke Program Studi, dengan menyerahkan draf Laporan CAPSTONE PROJECT dalam format yang sudah ditentukan sebanyak 1 (satu) buah dan source program dalam CD/DVD.

d. Konsultasi dengan Pembimbing Penulisan CAPSTONE PROJECT

1. Untuk penulisan sebuah CAPSTONE PROJECT, maka mahasiswa wajib melakukan konsultasi/bimbingan dengan dosen pembimbing CAPSTONE PROJECT yang telah ditentukan minimal sebanyak 4 kali **dan diharuskan membuat *Gantt Chart* rencana kegiatan penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT.**
2. Mahasiswa diharapkan dapat menuliskan hasil penelitiannya sampai penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT selesai dilaksanakan **tepat waktu** sesuai dengan ***Gantt Chart*** dari rencana kegiatan penulisan laporan CAPSTONE PROJECT yang telah dibuat. Contoh *Gantt Chart* rencana kegiatan penulisan dapat dilihat pada Lampiran23.

2.6 Timeline Pelaksanaan CAPSTONE PROJECT

Demi mempermudah dan memperlancar mahasiswa dalam penyelesaian penulisan laporan CAPSTONE PROJECT, maka disusun timeline pelaksanaan CAPSTONE PROJECT Program Studi Teknik Informatika STMIK Pontianak. Timeline disusun seperti dibawah ini :

TIMELINE PELAKSANAAN CAPSTONE PROJECT PRODI TEKNIK INFORMATIKA STMIK PONTIANAK

SEMESTER GANJIL			
NO	WAKTU MULAI	WAKTU SELESAI	KETERANGAN
1	Minggu Kedua September		Pengarahan pelaksanaan CAPSTONE PROJECT Semester Ganjil
2	Minggu Kedua September		Pendataan mahasiswa yang akan melaksanakan CAPSTONE PROJECT Mahasiswa mengisi website Prodi yang disediakan oleh Ka.Prodi
3	Minggu ketiga September		Pendaftaran mahasiswa yang akan melaksanakan CAPSTONE PROJECT Mahasiswa mengambil form pendaftaran dan menyerahkan kembali form ke Ka.Prodi Teknik Informatika
4	Minggu ketiga September		Verifikasi data pendaftaran, Ka.Prodi mengecek berkas pendaftaran dengan data yang ada di Google.form serta data dari akademik yaitu data mahasiswa yang mengambil CAPSTONE PROJECT di Semester Ganjil
5	Minggu keempat September		Penentuan dosen pembimbing CAPSTONE PROJECT Semester Ganjil
6	Minggu Keempat September		Pengumuman dosen pembimbing CAPSTONE PROJECT Semester Ganjil kepada mahasiswa
7	Minggu Keempat September		Pelaksanaan CAPSTONE PROJECT, mahasiswa membuat laporan dan konsultasi dengan dosen pembimbing selama 16 - 20 minggu
8	Minggu Ketiga Januari		Presentasi mahasiswa hasil program / aplikasi ke dosen pembimbing
9	Minggu Keempat Januari		Penilaian hasil laporan CAPSTONE PROJECT oleh dosen pembimbing
10	Minggu Pertama Februari		Penyerahan hasil penilaian dari dosen pembimbing ke akademik

BAB**3****PEMILIHAN TOPIK CAPSTONE PROJECT**

Pemilihan topik CAPSTONE PROJECT yang akan dibahas sebaiknya sudah direncanakan secara bersama antara mahasiswa dan kepala program studi Teknik Informatika sebelum di daftarkan ke Program Studi. Secara umum topik yang layak diajukan untuk CAPSTONE PROJECT adalah Perancangan Perangkat Lunak (Software) untuk suatu objek ataupermasalahan tertentu. Pemilihan topik Laporan CAPSTONE PROJECT seputar teknologi perangkat lunak dan sistem kecerdasan.

Teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang membantu manusia bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim/menyebarkan informasi.

Teknologi ilmu komputer merupakan teknologi yang berhubungan dengan perangkat komputer seperti pembaca sidik jari, printer, prosesor, barcode reader, web cam, dan lain-lain. Komputer merupakan mesin serbaguna yang dapat digunakan untuk keperluan pengolahan data apa saja menjadi informasi yang berguna. Hal ini dimungkinkan karena komputer dapat dikendalikan oleh program yang terdiri atas deretan instruksi. Komputer akan bertindak sesuai instruksi yang diterimanya dari program. Dengan kata lain komputer akan bertindak sesuai keinginan pembuat program.

Berikut penulis menuliskan beberapa pengembangan topik Laporan CAPSTONE PROJECT untuk bidang ilmu teknologi perangkat lunak dan sistem kecerdasan:

1. Sistem Pakar (*Expert System*)
2. Aplikasi berbasis *Artificial Intelligence*
3. Jaringan Syaraf Tiruan (*Artificial Neural Net*)
4. Algoritma Genetika (*Genetic Algorithm*)
5. Logika Fuzzy (*Fuzzy Logics*)
6. Sistem Pakar (*Expert System*)
7. Kecerdasan Kelompok (*Swarm Intelligence*)
8. Web Semantik (*Semantic Web*)
9. Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering*)
10. Data Mining dan Data Warehouse
11. Framework Website
12. Framework JS / JavaScript
13. Pemrograman Mobile Web
14. Pemrograman Android
15. Perancangan Algoritma
16. Service Oriented Architecture
17. UI/UX Design

**BAB
4****EVALUASI**

Evaluasi adalah suatu cara untuk mengukur keberhasilan kegiatan CAPSTONE PROJECT. Evaluasi dilakukan secara lisan oleh pembimbing dan dosen penguji. Evaluasi dilaksanakan terhadap mahasiswa meliputi, pelaksanaan CAPSTONE PROJECT, penguasaan materi, sikap ilmiah dan laporan.

KRITERIA PENILAIAN CAPSTONE PROJECT

Penilaian CAPSTONE PROJECT akan dilakukan oleh dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh Program Studi. Aspek yang akan dinilai dari CAPSTONE PROJECT tersebut diantaranya: (Lihat Lampiran 22)

1. Kedalaman materi CAPSTONE PROJECT (bobot ... %).
2. Kemampuan melakukan penalaran, memaparkan pendapat sesuai dengan pertanyaan (bobot ... %).
3. Penguasaan materi bidang studi dihubungkan dengan isi CAPSTONE PROJECT (bobot ... %).
4. Tanggung jawab ilmiah dalam mengutip dan memaparkan teori-teori, serta menarik kesimpulan (bobot ... %).
5. Kemampuan memaparkan kegunaan/Manfaat dan demo program CAPSTONE PROJECT (bobot ... %).
6. Tata tulis dan bahasa ilmiah (bobot ... %).

Keterangan :

- Nilai diisi dengan angka 0 – 100.
- Nilai akhir adalah rata-rata nilai dari pembimbing.
- Nilai dikeluarkan oleh prodi selambat-lambatnya satu minggu setelah evaluasi Dilaksanakan dan kemudian di umumkan dan didistribusikan ke Akademik.

**BAB
5****SISTEMATIKA PENULISAN****A. BAGIAN AWAL**

Bagian awal mencakup sampul luar, halaman persetujuan, dan daftar isi.

1. Sampul luar (Cover)

Sampul luar (Cover) memuat judul Laporan CAPSTONE PROJECT, logo STMIK Pontianak, nama dan nomor mahasiswa, nama program studi, peminatan, nama dan alamat institusi serta tahun penelitian. Semua tulisan/logo dibuat dengan format rata tengah (*center*) dengan font **Arial 12pt** dicetak tebal (*bold*). Judul diketik dengan format font **Arial 14pt**. Urutan seperti berikut:

1. **Judul.**
 - Judul Laporan CAPSTONE PROJECT ditulis dalam bahasa Indonesia, dibuat sesingkat-singkatnya (maksimal 12 kata), jelas, dan menunjukkan masalah yang diteliti dengan tepat serta tidak membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam.
 - Judul Laporan CAPSTONE PROJECT diketik dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk piramida terbalik.
2. **Logo STMIK Pontianak.** Cantumkan logo STMIK Pontianak berwarna hitam putih dengan diameter 5 cm.
3. **Nama dan nomor mahasiswa.** Nama ditulis lengkap, tidak boleh disingkat. Nomor mahasiswa secara lengkap dituliskan di bawah nama.
4. **Nama Institusi.** Perlu diperhatikan bahwa urutan penulisan institusi sesuai dengan hierarki:
 - a. Program Studi
 - b. Peminatan

- c. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak
 - d. Pontianak.
5. **Tahun.** Tahun yang ditulis pada bagian ini adalah tahun laporan CAPSTONE PROJECT ditulis dan ditempatkan di bawah Pontianak dalam nama institusi.

Format dan contoh halaman sampul luar Laporan CAPSTONE PROJECT dapat dilihat pada Lampiran 1 dan 2.

2. **Halaman pengesahan**

Halaman ini berisi persetujuan pembimbing CAPSTONE PROJECT, lengkap dengan tanda-tangan dan tanggal. Format dan contoh halaman pengesahan disajikan pada Lampiran 3 dan 4.

3. **Kata Pengantar**

Pada kata pengantar gunakanlah kata/kalimat yang singkat dan jelas. Kata pengantar tidak boleh berbelit-belit. Ucapan terima kasih diurutkan mulai dari:

- a. Ketua STMIK Pontianak
- b. Ketua Program Studi
- c. Dosen Pembimbing
- d. Pimpinan Obyek Penelitian (Jika Ada)
- e. Keluarga
- f. Teman

4. **Daftar isi**

Daftar isi memberikan gambaran tentang urutan penelitian secara menyeluruh, untuk digunakan sebagai petunjuk bagi pembaca.

5. **Daftar Tabel**

Daftar tabel dibuat apabila ada tabel data yang digunakan untuk menunjukkan data yang digunakan dalam pembahasan CAPSTONE PROJECT

6. Daftar Gambar

Daftar gambar adalah kumpulan dari semua gambar yang dibuat dalam CAPSTONE PROJECT menjelaskan suatu permasalahan menjadi lebih jelas.

7. Daftar Simbol

Misalnya simbol Bagan Terstruktur dan simbol Flowchart yang dibuat dalam CAPSTONE PROJECT.

8. Abstrak

Bagian ini memuat uraian singkat (tidak lebih dari 250 kata) tetapi padat dan jelas serta memberikan gambaran menyeluruh tentang isi CAPSTONE PROJECT. Abstrak Laporan CAPSTONE PROJECT memuat apa dan mengapa penelitian dikerjakan, bagaimana dikerjakan, dan apa hasil penting yang diperoleh dari penelitian. Contoh Abstrak disajikan pada Lampiran 10.

B. BAGIAN UTAMA

Bagian utama penelitian memuat:

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penulisan latar belakang dan permasalahan disajikan dalam bentuk uraian yang secara kronologis diarahkan untuk langsung menuju rumusan masalah.

2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah adalah tulisan singkat berupa pertanyaan yang biasanya terletak di awal dan terletak setelah latar belakang yang dijelaskan dalam laporan tersebut. Rumusan masalah digunakan untuk menjelaskan masalah atau isu yang dibahas dokumen tersebut kepada para pembaca.

3. Batasan Masalah CAPSTONE PROJECT

Pembatasan Masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah CAPSTONE PROJECT yang akan diteliti. Batasan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup

masalah penelitian dan faktor mana saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian.

4. Tujuan CAPSTONE PROJECT

Tujuan CAPSTONE PROJECT berisikan penjelasan secara spesifik tentang hal-hal yang ingin dicapai melalui CAPSTONE PROJECT yang dilakukan. Manfaat yang diperoleh dari CAPSTONE PROJECT guna memberi penjelasan kemanfaatan bagi pengembangan penelitian atau aplikasinya.

5. Manfaat CAPSTONE PROJECT

Bagian ini menjelaskan manfaat dari tulisan yang dibuat, yang tentunya dijelaskan manfaat bagi si penulis sendiri dan bagi perusahaan.

6. Metode Perancangan Solusi

Bagian ini memuat metode pengembangan dan atau perancangan sistem informasi/program, (sesuaikan objek penelitiannya, dalam bentuk proyek atau penelitian). Jenis – jenis dari metode perancangan sistem :

1. Linear Sequential Model / Model Waterfall
2. Incremental Model
3. Spiral Model
4. Model RAD (Rapid Application Development)
5. Model Prototype
6. Model 4GT (Fourth Generation Technology)
7. Model Extreme Programming
8. Model Object Oriented
9. Model Concurrent Development
10. Model Formal
11. Model Agile
12. Model Cleanroom

CATATAN :

Baca Buku “Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi” karangan Zainal A. Hasibuan, Ph.D. (Lihat Lampiran 21).

7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi tentang paparan garis-garis besar isi tiap bab dalam laporan CAPSTONE PROJECT .

BAB II TEMPAT CAPSTONE PROJECT

1. Profil Tempat CAPSTONE PROJECT

Profil tempat CAPSTONE PROJECT mendeskripsikan profil dari sebuah perusahaan atau instansi yang menjadi subjek penelitian CAPSTONE PROJECT.

2. Struktur Organisasi

Menggambarkan dan menguraikan bagan struktur organisasinya secara spesifik sesuai dengan tugas, tanggungjawab dan wewenangnya masing-masing. Mendeskripsikan secara ringkas aspek usahanya, serta melakukan analisa dari sistem berjalannya secara spesifik dengan menggunakan diagram alir / Flowchart.

BAB III PERANCANGAN SOLUSI

1. Analisis Pemahaman Masalah dan Analisis Solusi

Pada sub bab ini menjelaskan permasalahan utama yang akan diselesaikan dengan menggunakan teknologi untuk menjadi solusi dari permasalahan yang akan diselesaikan.

2. Pemilihan dan Perancangan Solusi

Pada sub bab ini menjelaskan metode perancangan apa yang digunakan untuk solusi yang diberikan dan menjelaskan langkah-langkah dari metode yang digunakan pada solusi yang diberikan.

3. Membangun/Membuat Purwarupa Solusi

Pada sub bab ini menjelaskan fungsi kegunaan dari solusi yang telah diciptakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Menyusun Video Presentasi yang diunggah

Menjelaskan langkah-langkah dalam menghosting / mengunggah / menginstal perangkat lunak yang telah dibangun untuk objek CAPSTONE PROJECT (dapat disertai dengan gambar di setiap langkahnya).

BAB IV PENUTUP

1. Kesimpulan

Menjelaskan tentang hasil dari program dari solusi yang dibuat, kelebihan dan kekurangan solusi yang ada

2. Saran

Menjelaskan tentang apa yang dapat dikembangkan dari solusi yang telah ada untuk penelitian selanjutnya

C. BAGIAN AKHIR

Bagian ini merupakan bagian akhir penelitian CAPSTONE PROJECT dan memuat Daftar Pustaka dan Lampiran.

1. Daftar Pustaka

Bagian ini secara cermat memuat pustaka yang digunakan dalam dokumen usulan penelitian. Penulisan daftar pustaka mengikuti sistem *Harvard* (sitasi nama-tahun) dan diurutkan sesuai dengan urutan abjad nama belakang pengarang. Perlu diperhatikan bahwa daftar pustaka berisi daftar buku teks atau artikel ilmiah/jurnal yang mendukung penelitian. Contoh cara penulisan daftar pustaka disajikan pada Lampiran 17.

2. Lampiran

Lampiran berisi dokumen pendukung usulan penelitian dan Listing program (*source code*). Lampiran dapat digunakan untuk menyajikan prosedur atau keterangan lain yang tidak mungkin disingkat dan yang akan digunakan dalam penelitian. Seluruh halaman ini diberikan nomor halaman yang diawali dengan huruf L dan dimulai dari **L1** sampai **Lxxx**. Gambar dan tabel harus dicetak dengan tinta (printer atau foto) dan tidak boleh dengan pensil. Peletakkannya diatur sedemikian sehingga terlihat serasi dengan teks dan tidak melebihi batas halaman. Usahakan agar tidak menggunakan kertas dengan ukuran yang berbeda sehingga terpaksa dilipat. Gambar atau tabel harus diberi nomor berurutan, diberi keterangan dan harus dirujuk di dalam text.

**BAB
6****PEDOMAN PENULISAN****PEDOMAN PENULISAN**

Bagian ini memuat pedoman berkaitan dengan tata cara penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT di STMIK Pontianak. Hal-hal yang dibicarakan pada bab ini meliputi: ketentuan umum tentang bahan dan bahasa yang digunakan, teknis pengetikan, cara penomoran, sitasi pustaka atau penulisan kutipan, penyajian tabel dan gambar, penulisan daftar pustaka, catatan bawah, penulisan lampiran listing program dan format CAPSTONE PROJECT dalam bentuk CD/DVD.

Ketentuan umum penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT:

1. Laporan CAPSTONE PROJECT harus ditulis (tidak boleh bolak-balik) pada kertas **HVS 80 g/m²**, berukuran **kuarto (21 cm x 28 cm)**, dan dijilid rapi dengan menggunakan sampul kertas Buffalo berwarna oranye
2. Naskah lengkap Laporan CAPSTONE PROJECT disusun dalam bahasa Indonesia yang baku, sesuai dengan ketentuan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.
3. Semua kalimat ditulis menggunakan tata bahasa baku. Penggunaan kata ganti orang dihindari (digunakan kalimat pasif) dan sedapat mungkin menggunakan istilah Indonesia. Apabila, karena sesuatu hal, terpaksa harus menggunakan istilah asing atau istilah daerah, istilah itu harus ditulis miring dan digaris-bawahi secara konsisten.
4. Dalam penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT, sebaiknya digunakan kalimat
/alinea penyambung antara definisi/teorema yang satu dengan definisi/teorema yang lain, sehingga alur isi Laporan CAPSTONE PROJECT (hasil

penelitian) menjadi jelas. Hindari penulisan yang hanya mendaftar definisi, teorema dan lain-lainnya.

Beberapa ketentuan tata tulis berikut perlu diperhatikan dalam penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT:

1. Kata hubung, misalnya “maka”, “sehingga”, dan “sedangkan” tidak boleh digunakan sebagai awal suatu kalimat.
2. Penerjemahan kata “where”, “when”, dan “of” dalam bahasa Inggris tidak selalu menjadi kata “di mana”, “ketika”, dan “dari” dalam bahasa Indonesia, tetapi harus diterjemahkan/ diartikan dengan tepat, sesuai dengan bahasa Indonesia baku.
3. Perlu diperhatikan bahwa penulisan “ke” dan “di” sebagai awalan, harus dibedakan dengan penulisan “ke” dan “di” sebagai kata depan.
4. Pemenggalan kata harus dilakukan secara cermat, sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar.
5. Bilangan yang mengawali suatu kalimat harus dieja, misalnya : Dua puluh unit komputer..
6. Simbol atau rumus tidak boleh berada di awal kalimat.
7. Tanda baca dan penulisan anak kalimat mengikuti EYD.

H.1 PENGETIKAN NASKAH

Pengetikan hendaknya dilakukan dengan komputer. Di bawah ini dijelaskan tentang aturan-aturan penulisan untuk: jenis huruf, jarak baris, batas tepi, pengisian ruangan, alinea baru, bilangan dan satuan, judul bab dan sub bab, rincian ke bawah, dan letak simetris.

H.1.1. Jenis huruf

- a. Naskah laporan diketik dengan komputer menggunakan jenis huruf Times New Roman ukuran 12pt, dan untuk seluruh naskah harus dipakai jenis yang sama.

- b. Huruf miring dipakai untuk pernyataan dalam definisi, teorema, akibat dan lain-lain. Contoh penyajian definisi/teorema diberikan pada Lampiran 11.
- c. Huruf khusus lain (seperti huruf tebal atau huruf miring bergaris bawah) dapat dipakai untuk tujuan tertentu, misalnya untuk menandai istilah dalam bahasa asing.
- d. Simbol-simbol yang tidak dapat diketik, harus ditulis atau digambar dengan rapi memakai tinta hitam. Contoh penyajian diberikan pada lampiran 12.

H.1.2 Jarak baris

- a. Jarak antara 2 baris dibuat 2 spasi, kecuali untuk inti sari, kutipan langsung, judul tabel, judul gambar, dan daftar pustaka diketik dengan jarak 1 spasi. Daftar isi diketik dengan jarak 2 spasi.
- b. Rumus diketik dengan jarak spasi sesuai dengan kebutuhan.

H.1.3 Batas tepi

Ditinjau dari tepi kertas, batas-batas tepi pengetikan diatur sebagai berikut :

- a. Tepi atas dan tepi kiri: 4 cm
- b. Tepi bawah dan tepi kanan: 3 cm

H.1.4 Pengisian ruangan

Ruangan yang terdapat pada halaman naskah sedapat mungkin diisi penuh. Pengetikan dimulai dari batas tepi kiri kecuali alinea baru, persamaan, daftar, gambar, judul, atau hal-hal yang khusus.

H.1.5 Alinea baru

Alinea baru dimulai pada ketikan ke-6 dari batas tepi kiri ketikan.

H.1.6 Bilangan dan satuan

- a. Bilangan diketik dengan angka, kecuali pada permulaan kalimat.
- b. Bilangan desimal ditandai dengan koma, bukan dengan titik.

- c. Satuan dinyatakan dengan singkatan resminya tanpa titik di belakangnya, misal 10 kg, 70 cm.

H.1.7 Judul bab, sub bab, dan sub sub bab

- a. Judul Bab ditulis seluruhnya dengan huruf besar, diketik tebal dengan ukuran 14pt, dan diatur supaya simetris, dengan jarak 4 cm dari tepi atas tanpa diakhiri dengan titik, menggunakan jenis font Arial.
- b. Judul Sub Bab dicetak tebal tanpa diakhiri dengan titik. Semua kata diawali dengan huruf besar, kecuali kata penghubung dan kata depan. Ukuran 12pt dan menggunakan jenis font Arial. Kalimat pertama sesudah judul sub bab dimulai dengan alinea baru. Judul sub bab bila lebih dari satu baris maka ditulis satu spasi.
- c. Judul Sub Sub Bab diketik mulai dari batas tepi kiri dan dicetak tebal, hanya kata pertama diawali huruf besar, tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah judul sub sub bab dimulai dengan alinea baru.

H.1.8 Rincian ke bawah

Jika pada penulisan naskah ada rincian yang harus disusun ke bawah, dapat digunakan urutan dengan angka atau huruf sesuai dengan derajat rincian.

H.1.9. Letak simetris

Gambar, tabel dan judul gambar/tabel diletakkan simetris terhadap tepi kiri dan kanan pengetikan.

H.2 PENOMORAN

Sub bab ini menjelaskan tata cara penomoran halaman, penomoran bab dan sub bab, penomoran tabel dan gambar, penomoran definisi dan teorema, dan penomoran persamaan matematika.

H.2.1 Penomoran halaman

- a. Bagian awal Laporan CAPSTONE PROJECT, mulai dari halaman judul sampai ke inti sari, diberi nomor halaman dengan angka Romawi kecil ditempatkan pada bagian bawah tengah secara simetris.
- b. Bagian utama dan bagian akhir, mulai dari pendahuluan (Bab I) sampai ke halaman terakhir termasuk daftar pustaka dan lampiran diberi nomordengan memakai angka Arab.

H.2.2 Penomoran bab, sub bab, dan sub sub bab

- a. Nomor Bab ditulis dengan huruf Romawi Besar.
- b. Nomor Sub Bab ditulis dengan angka Arab sesuai dengan nomor Bab diikuti dengan nomor urut Sub Bab.
- c. Nomor Sub Sub Bab ditulis dengan angka Arab sesuai dengan nomor Sub Bab diikuti dengan nomor urut Sub Sub Bab.

H.2.3 Penomoran tabel dan gambar

Tabel atau gambar diberi nomor urut dengan angka Arab sesuai dengan nomor bab diikuti dengan nomor urut tabel atau gambar.

H.2.4 Penomoran definisi, teorema, akibat, lemma, dan contoh

Nomor definisi, teorema, akibat, lemma, dan contoh ditulis dengan angka Arab sebagai satu kesatuan sesuai dengan nomor urut bab atau sub bab. Contoh penyajiannya diberikan pada lampiran 11.

H.2.5 Penomoran persamaan matematika

Nomor persamaan matematika ditulis dengan angka Arab di dalam tanda kurung (...) dan ditempatkan di dekat batas tepi kanan, sesuai dengan nomor urut bab atau sub bab.

H.3 Penulisan Kutipan

Pengacuan kutipan atau sitasi pustaka dilakukan dengan sistem nama-tahun. Untuk pencantuman pustaka yang melibatkan nama penulis berjumlah lebih dari dua digunakan nama belakang penulis pertama diikuti dengan **dkk.** atau **et al.** (pilih salah satu secara konsisten). Jika artikel ditulis oleh dua orang, nama belakang kedua penulis harus dicantumkan.

Contoh:

a. Penulis tunggal :

- Ross (1984) menyatakan
- Menurut Ross (1984)
- Himpunan A subset n R kompak jika dan hanya jika.....(Lang, 1997).

b. Penulis dua orang :

- Brauer dan Castillo-Chavez (2001) menyatakan bahwa
- Jika titik ekuilibrium sistem non linear hiperbolik, maka.....(Nayfeh dan Balachandra, 1995).

c. Penulis lebih dari dua orang atau lebih hanya ditulis nama penulis pertama saja :

- Nagle et al. (2004) menyatakan bahwa
- Nagle dkk. (2004) menyatakan bahwa

d. Jika sitasi terpaksa dilakukan tidak dari sumber asli:

- Dalam Hirsch dan Smale (1974), Liapunov menyatakan bahwa, jika terdapat fungsi Liapunov yang terdefinisi pada persekitaran suatu titik ekuilibrium, maka

- **Kutipan langsung di dalam teks (tidak lebih dari 4 baris) didahului nama pengarang, yang kemudian diikuti dengan tahun penerbitan, halaman lokasi kutipan dan kalimat yang dikutip diletakkan di antara tanda kutip “.....” atau kalimat kutipan diletakkan di depan di antara tanda kutip “.....” Kemudian diikuti dengan nama pengarang, tahun penerbitan dan halaman lokasi kutipan.**

Contoh:

Menurut Davis (1992:68) “Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud”.

- **Kutipan teori yang melebihi empat baris harus ditulis dengan jarak 1(satu) spasi, masuk 5 ketukan, rata kiri, dan tidak ada tanda kutip pembuka dan penutup.**

Contoh:

Menurut Fathansyah (2004:2), Basis data terdiri atas dua kata yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks gambar, bunyi atau kombinasinya.

H.4 PENYAJIAN TABEL DAN GAMBAR

Perlu diperhatikan bahwa penyajian tabel dan gambar harus memuat semua informasi yang diperlukan secara lengkap dan jelas, sehingga pembaca tidak perlu mencari informasi itu dari uraian naskah. Apabila pada uraian teks dipandang perlu merujuk tabel/gambar tertentu cukup mencantumkan nomor tabel/gambar.

H.4.1 Penyajian tabel

Judul tabel ditulis secara singkat tetapi jelas, dan ditempatkan di atas tabel, tanpa diakhiri dengan titik dan ditulis dengan tebal. Huruf pertama pada kata pertama judul ditulis kapital, kata selanjutnya dengan huruf kecil. Apabila judul tabel lebih dari satu baris maka harus ditulis satu spasi. Pada prinsipnya Tabel tidak boleh dipenggal. Apabila tabel berukuran cukup besar maka, jika diperlukan, ukuran huruf dapat diperkecil tetapi harus tetap mudah terbaca. Apabila tabel terpaksa dipenggal, maka pada halaman lanjutan tabel dicantumkan nomor tabel dan ditulis kata (lanjutan) tanpa judul. Apabila tabel harus dibuat dalam bentuk horizontal (*landscape*), maka bagian atas tabel harus diletakkan di sebelah kiri. Tabel yang lebih dari 2 halaman atau yang harus dilipat, ditempatkan pada lampiran.

Jika tabel dikutip dari referensi maka sitasi dituliskan pada bagian terakhir judul. Perkecualian untuk tabel yang memodifikasi beberapa data yang berasal dari berbagai sumber, maka sitasi ditunjukkan dengan simbol pada data dan di bagian bawah tabel dituliskan referensi yang dimaksudkan. Contoh penyajian tabel diberikan pada Lampiran 14 dan Lampiran 15.

H.4.2 Penyajian gambar

Gambar dalam laporan CAPSTONE PROJECT meliputi : bagan alir, grafik, peta, foto, dan diagram kerja. Penyajian gambar dalam penyusunan naskah skripsi mengikuti ketentuan berikut. Judul gambar diletakkan di bawah gambar, tanpa diakhiri dengan titik dan ditulis dengan huruf tebal. Huruf pertama pada kata pertama judul ditulis kapital, kata selanjutnya dengan huruf kecil. Apabila Judul gambar lebih dari satu baris maka harus ditulis satu spasi. Keterangan gambar dituliskan pada tempat-tempat yang kosong di dalam gambar dan jangan pada halaman lain. Bila gambar disajikan melebar sepanjang tinggi kertas, maka bagian atas gambar diletakkan di sebelah kiri.

Untuk gambar yang terdiri dari beberapa bagian harus digunakan keterangan urutan menggunakan (a), (b), dan seterusnya, dengan keterangan yang

tercakup pada bagian judul gambar. Seluruh gambar harus diatur pada satu halaman yang sama. Untuk gambar berwarna hendaknya dapat dicetak warna atau diatur dengan pewarnaan yang kontras.

Jika gambar dikutip dari referensi maka sitasi dituliskan pada bagian terakhir judul gambar. Untuk gambar yang dikutip dari internet, hendaknya diperhatikan resolusi dan ketajaman gambar. Untuk gambar yang berasal dari hasil scanning harap diperhatikan tingkat resolusi dan ketajaman gambar. Jika diperlukan, hasil scan dapat dilengkapi dengan teks tertentu. Contoh penyajian gambar diberikan pada Lampiran 16.

H.5 PENULISAN DAFTAR PUSTAKA

Perlu diperhatikan bahwa pustaka yang dicantumkan dalam daftar pustaka adalah pustaka yang benar-benar diacu di dalam Laporan CAPSTONE PROJECT, dengan susunan sebagai berikut :

1. Daftar pustaka

Daftar pustaka disusun menurut urutan abjad nama belakang penulis pertama. Daftar pustaka ditulis dalam spasi tunggal. Antara satu pustaka dan pustaka berikutnya diberi jarak satu setengah spasi. Baris pertama rata kiri dan baris berikutnya menjorok ke dalam. Contoh halaman Daftar Pustaka tercantum di Lampiran 17.

2. Penulisan pustaka

a. Pustaka dalam bentuk Buku dan Buku Terjemahan :

- Buku :

Penulis, tahun, *judul buku* (harus ditulis miring) volume (jika ada), edisi (jika ada), nama penerbit dan kota penerbit.

- Buku Terjemahan :

Penulis asli, tahun buku terjemahan, *judul buku terjemahan* (harus ditulis miring), volume (jika ada), edisi (jika ada), (diterjemahkan oleh : nama penerjemah), nama penerbit terjemahan dan kota penerbit terjemahan.

- Artikel dalam Buku :
Penulis artikel, tahun, *judul artikel* (harus ditulis miring), nama editor, *judul buku* (harus ditulis miring), volume (jika ada), edisi (jika ada), nama penerbit dan kota penerbit.

- b. Pustaka dalam bentuk artikel dalam majalah ilmiah :
Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* (harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume dan halaman.

- c. Pustaka dalam bentuk artikel dalam seminar ilmiah :
 - Artikel dalam prosiding seminar:
Penulis, tahun, judul artikel, *Judul prosiding Seminar* (harus ditulis miring), kota seminar.
 - Artikel lepas tidak dimuat dalam prosiding seminar:
Penulis, tahun, judul artikel, *Judul prosiding Seminar* (harus ditulis miring), kota seminar, dan tanggal seminar.

- d. Pustaka dalam bentuk Skripsi/tesis/disertasi :
Penulis, tahun, judul skripsi, *Skripsi/tesis/Disertasi* (harus ditulis miring), nama fakultas/program pasca sarjana, universitas, dan kota.

- e. Pustaka dalam bentuk Laporan penelitian :
Peneliti, tahun, judul laporan penelitian, *nama laporan penelitian* (harus ditulis miring), nama proyek penelitian, nama institusi, dan kota.

- f. Pustaka dalam bentuk artikel dalam surat kabar :
Penulis, tahun, judul artikel, *nama surat kabar* (harus ditulis miring), nama surat kabar, tanggal terbit dan halaman.

- g. Pustaka dalam bentuk Dokumen paten :
Penemu, tahun, *judul paten* (harus ditulis miring), paten negara, Nomor.

h. Pustaka dalam bentuk artikel dalam internet (*sedapat mungkin hindari pustaka dari internet tanpa nama penulis*) :

- Artikel majalah ilmiah versi cetakan :

Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* (harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume dan halaman.

- Artikel majalah ilmiah versi online

Penulis, tahun, judul artikel, *nama majalah* (harus ditulis miring sebagai singkatan resminya), nomor, volume, halaman dan alamat website.

- Artikel umum

Penulis, tahun, judul artikel, *alamat website* (harus ditulis miring), diakses tanggal

3. Tata Cara Penulisan

a. Nama penulis lebih dari satu kata

Jika nama penulis terdiri atas 2 nama atau lebih, cara penulisannya menggunakan nama keluarga atau nama utama diikuti dengan koma dan singkatan nama-nama lainnya masing-masing diikuti titik.

Contoh :

Soeparna Darmawijaya ditulis : **Darmawijaya, S.**

Shepley L. Ross ditulis : **Ross, S. L.**

b. Nama yang diikuti dengan singkatan

Nama utama atau nama keluarga yang diikuti dengan singkatan, ditulis sebagai nama yang menyatu.

Contoh :

Mawardi A.I. ditulis : **Mawardi, A.I.**

William D. Ross Jr., ditulis **Ross Jr., W.D.**

c. Nama dengan garis penghubung

Nama yang lebih dari dua kata tetapi merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dirangkai dengan garis penghubung.

Contoh :

Ronnie McDouglas ditulis: **McDouglas, R.**

Hassan El-Bayanu ditulis: **El-Bayanu, H.**

Edwin van de Sart ditulis: **van de Sart, E.**

d. Penulisan gelar kesarjanaan

- Gelar kesarjanaan dan gelar lainnya tidak boleh dicantumkan dalam penulisan nama, kecuali dalam ucapan terima kasih atau kata pengantar (prakata).
- Gunakan istilah “anonim” untuk referensi tanpa nama penulis
- Dalam daftar pustaka, semua nama penulis harus dicantumkan tidak boleh menggunakan dkk. atau et al.

H.6 CATATAN BAWAH, ISTILAH BARU DAN KUTIPAN

Catatan bawah (kalau tidak perlu sekali) sebaiknya dihindari. Jika terpaksa membuat catatan bawah maka harus ditulis dengan jarak satu spasi. Istilah baru yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia dapat digunakan asal konsisten. Pada penggunaan yang pertama kali perlu diberikan padanannya dalam bahasa asing (dalam kurung). Kalau banyak sekali menggunakan istilah baru, sebaiknya dibuatkan daftar istilah di belakang. Kutipan ditulis dalam bahasa aslinya dan ditulis menjorok ke dalam. Kutipan bahasa asing dituliskan dengan huruf miring. Kalau panjang kutipan lebih dari tiga baris maka diketik satu spasi, dan kalau kurang dari tiga baris diketik dua spasi.

I. PENULISAN LAMPIRAN LISTING PROGRAM

Listing Program atau Source Code Program diketik dengan menggunakan jenis huruf **Courier New** ukuran **8pt**, dengan jarak **1 spasi**. Contoh penulisan listing program dapat dilihat pada Lampiran 19.

J. FORMAT LAPORAN CAPSTONE PROJECT DALAM BENTUK CD/DVD

Ketentuan:

1. Dalam **Bentuk Digital (file *.doc dan *.Pdf)** Dengan **Isi lengkap** Seperti yang terdapat dalam isi **Laporan CAPSTONE PROJECT** dari mulai **Cover Depan s.d. Lampiran-lampiran, termasuk Listing Program.**
2. CD/DVD memuat **Source Code Program, Database, Setup Program** dan **Program-program pendukung lainnya.**
3. Untuk Lampiran yang berbentuk Dokumen Asli (Masukan, Keluaran & surat Riset) di dimasukkan dengan cara di Scan.
4. Untuk Lembar Pengesahan yang sudah ditandatangani oleh pembimbing dan Ketua Program Studi dapat dimasukkan dengan cara di scan (Opsional).
5. Cover CD dibuat dengan bentuk atau format seperti pada contoh di Lampiran 20.

Lampiran 1. Format Halaman Sampul Depan (Cover)

<JUDUL LAPORAN CAPSTONE
PROJECT>

Arial, Bold, 16pt

Arial, Bold, 12pt

LAPORAN CAPSTONE PROJECT

OLEH :

Times New
Roman, Bold,
12ptNAMA MAHASISWA
NIM. 9999999999

Arial, Bold, 12pt

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
PEMINATAN <PEMINATAN>SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PONTIANAK
PONTIANAK
<TAHUN>

Lampiran 2. Contoh Halaman Sampul Depan (Cover)

PERANCANGAN WEB PENJUALAN DJUNO COFFE SHOP MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

LAPORAN CAPSTONE PROJECT

OLEH :

AGUN FIRMANSYAH
192102209



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
PEMINATAN WEB TECHNOLOGY

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER PONTIANAK
PONTIANAK
2023

<JUDUL LAPORAN CAPSTONE PROJECT>

**ALL CAPS,
Times New
Roman, Bold,
12pt**

**ALL CAPS,
Times New
Roman, Bold,
12pt**

(Nama Dosen Pembimbing)
NIDN. 0000000000

**Times New
Roman, Regular,
12pt**

**ALL CAPS,
Times New
Roman, Bold,
12pt**

Teknik Informatika

(Nama Ketua Program Studi TI)
NIDN. 0000000000

Lampiran 4. Contoh Halaman Pengesahan

LAPORAN CAPSTONE PROJECT

**PERANCANGAN WEB PENJUALAN DJUNO COFFE
SHOP MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL**

OLEH :

AGUN FIRMANSYAH
192102209

Disetujui Oleh:

Pembimbing

CAPSTONE PROJECT

Dr. SANDY KOSASI, S.E., M.M., M.Kom.
NIDN : 1105116601

Pontianak,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

PONTI HARIANTO, S.Kom., M.Cs
NIDN : 1110049003

Lampiran 5. Contoh kerangka Daftar Isi

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR SIMBOL DAN SINGKATAN (*).....	viii
DAFTAR LAMPIRAN (*).....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	
1.2 Rumusan Masalah	
1.3 Batasan CAPSTONE PROJECT.....	
1.4 Tujuan CAPSTONE PROJECT.....	
1.5 Manfaat CAPSTONE PROJECT.....	
1.6 Metodologi Perancangan Solusi.....	
1.7 Sistematika Penulisan	
BAB II Tempat CAPSTONE PROJECT	
2.1 Profil Tempat CAPSTONE PROJECT.....	
2.2 Struktur organisasi.....	
BAB III PERANCANGAN SOLUSI.....	
3.1 Analisis Pemahaman Masalah dan Analisis Solusi.....	

3.2 Pemilihan dan Perancangan Solusi.....	
3.3 Membangun/Membuat Purwarupa Solusi.....	
3.4 Menyusun Video Demonstrasi Solusi.....	
 BAB IV PENUTUP.....	
4.1 Kesimpulan.....	
4.2 Saran.....	
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN.....	
Kuesioner (*).....	
Data (*).....	
Source Code Program	
Petunjuk Instalasi Program (*).....	

*= Jika diperlukan.

** = Judul menyesuaikan keperluan

CATATAN

✓ Jarak 2 Spasi

Lampiran 6. Contoh Penyajian Daftar Tabel

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Industri	51
Tabel 3.2	Tabel Pusat Klaster	51
Tabel 3.3	Tabel Klastering	52
Tabel 3.4	Tabel User	52
Tabel 5.1	Pusat Klaster Pengujian 1.....	89
Tabel 5.2	Hasil Klastering Pengujian 1.....	98
Tabel 5.3	<i>Variance</i> Tiap Klaster Pengujian 1	101
Tabel 5.4	Hasil dari Semua Pengujian	101
Tabel 5.5	Data Sampel Industri Besar.....	103
Tabel 5.6	Data Sampel Industri Menengah.....	103
Tabel 5.7	Data Sampel Industri Kecil	103
Tabel 5.8	Daftar Industri Besar Hasil Pengujian.....	104

CATATAN

✓ Jarak 2 Spasi

Lampiran 7. Contoh Daftar Gambar

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Terstruktur Sistem Klastering Skala Industri.....	37
Gambar 3.2	Flowchart Sistem Klastering Skala Industri.....	39
Gambar 3.3	Flowchart Sistem Klastering Skala Industri.....	41
Gambar 3.4	Flowchart Proses Klastering FPCM.....	44
Gambar 3.5	Flowchart Proses Klastering FCM.....	46
Gambar 3.6	Entity Relationship Diagram (a) Entitas-entitas Utama, (b) Entitas-Entitas Pendukung.....	47
Gambar 3.7	Relasi Antar Tabel (a) Tabel Berelasi, (b) Tabel Berdiri Sendiri.....	50

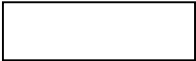
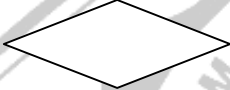
CATATAN

✓ Jarak 2 Spasi

Lampiran 8. Contoh Daftar Simbol dan Singkatan

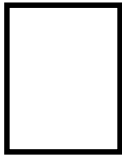
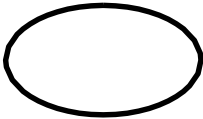
DAFTAR SIMBOL

Bagan Alir (Flowchart)

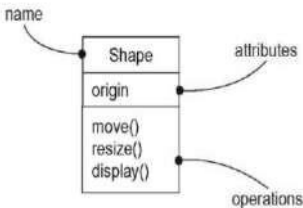
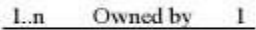
Simbol	Keterangan
	Simbol <i>Input / Output</i> digunakan untuk mewakili data <i>Input / Output</i>
	Simbol Proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	Simbol Garis Alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Simbol Keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	<i>Predifine Process model</i> digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
	Simbol Penghubung digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya
	Simbol Persiapan digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran
	Simbol Titik Terminal digunakan untuk menunjukkan nilai awal dan akhir dari suatu proses

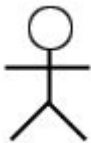
Sumber : Jogiyanto (2005)

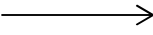
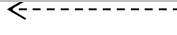
Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>System Bondary</i> : menggambarkan batasan antara sistem dengan aktor
	Simbol ini menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem.
	Aktor menggambarkan pengguna sistem, dapat berupa manusia atau sistem <i>terotomisasi</i> lain yang berinteraksi dengan sistem lain untuk berbagi, mengirim, dan menerima informasi.
	Menggambarkan hubungan antar aktor dan <i>use case</i> .

Class Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i> .
	Sebuah <i>asosiasi</i> merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).

	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang <i>berisi/solid</i>.
	Kadang kala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i>. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi
Sequence Diagram	
Simbol	Keterangan
	<i>Object Lifeline</i>: menggambarkan <i>object</i> apa saja yang terlibat.
	<i>Actor</i>: menggambarkan hubungan <i>actor</i> yang terlibat.
	<i>Activation</i>: menggambarkan hubungan antara <i>object</i> dengan <i>message</i>.

	<i>Message(call)</i> : menggambarkan alur <i>message</i> yang merupakan kejadian objek pengirim <i>lifeline</i> ke objek penerima <i>lifeline</i> .
	<i>Message(return)</i> : menggambarkan alur pengambilan <i>message</i> ke objek pemanggil dan tanda bahwa objek penerima telah menyelesaikan prosesnya.

Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>InitialState</i> : Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	<i>ActionState</i> : Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	<i>Decision</i> : Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	<i>Synchronization</i> : Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	<i>FinalState1</i> : Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

nama swimlane	Swimlane: memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi													
atau														
<table><tr><td>n</td><td rowspan="12"></td></tr><tr><td>a</td></tr><tr><td>m</td></tr><tr><td>a</td></tr><tr><td>s</td></tr><tr><td>w</td></tr><tr><td>i</td></tr><tr><td>m</td></tr><tr><td>l</td></tr><tr><td>a</td></tr><tr><td>n</td></tr><tr><td>e</td></tr></table>	n		a	m	a	s	w	i	m	l	a	n	e	
n														
a														
m														
a														
s														
w														
i														
m														
l														
a														
n														
e														

Sumber : Indrajani (2010)

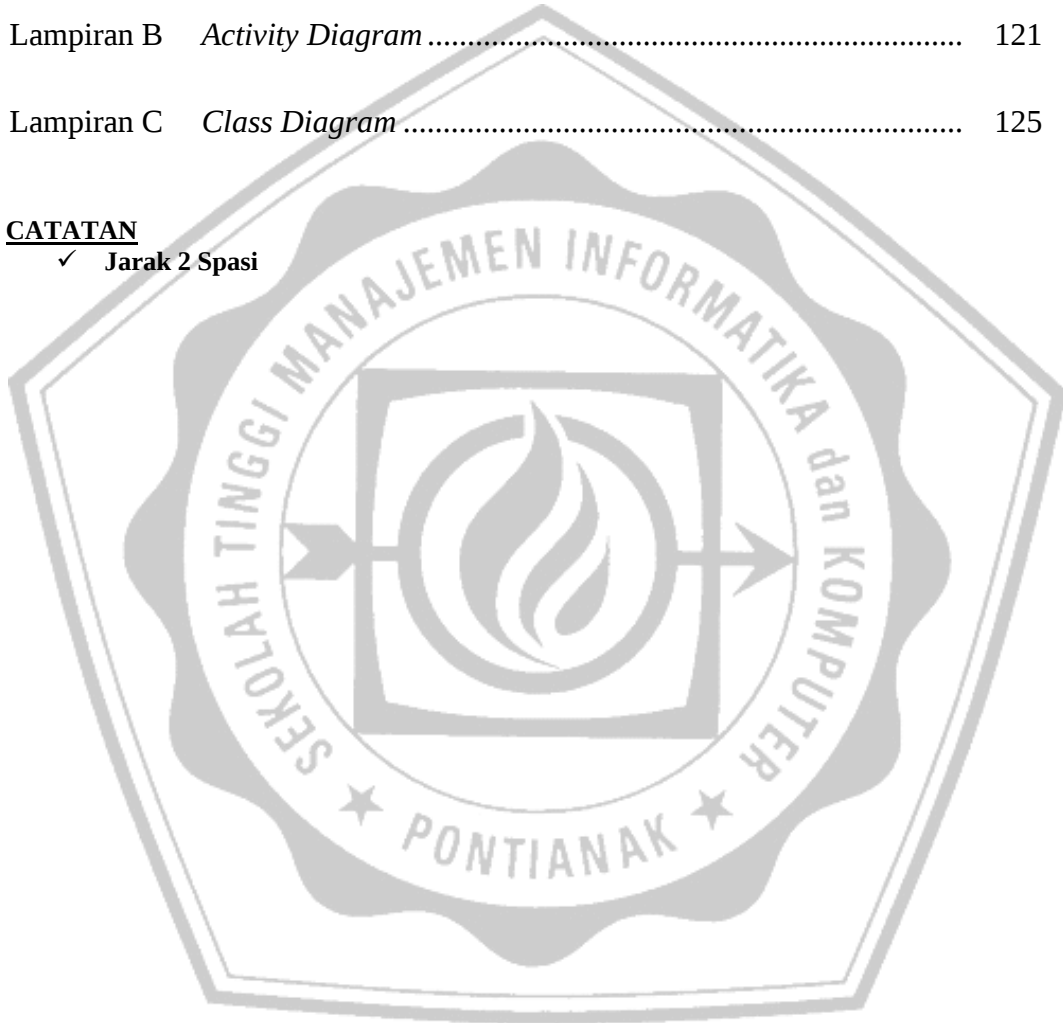
Lampiran 9. Contoh Daftar Lampiran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	<i>Sequence Diagram</i>	116
Lampiran B	<i>Activity Diagram</i>	121
Lampiran C	<i>Class Diagram</i>	125

CATATAN

✓ Jarak 2 Spasi



Lampiran 10. Contoh halaman Abstrak**ABSTRAK****Rancangan dan Implementasi Prototipe Sistem Pengukuran Ketinggian Air Sungai Sebagai Bagian Dari Peringatan Dini Banjir Di Jakarta Berbasis Mikrokontroler AT89S52**

Setiap kali terjadi banjir di Jakarta sering terdengar ungkapan banjir itu kiriman dari Bogor. Tudingan itu muncul karena hampir semua sungai yang bermuara di Jakarta berhulu di wilayah Bogor. Untuk mendeteksi banjir kiriman diperlukan suatu sistem yang dapat mengukur ketinggian air di daerah aliran sungai yang berhilir di Jakarta.

Penelitian ini mengaplikasikan sistem pengukuran ketinggian air yang memanfaatkan teknologi SMS sebagai media pengiriman informasi yang berisi data ketinggian air, debit, dan status ketinggian. Sistem yang telah dibuat terdiri dari sensor, mikrokontroler, memori eksternal, *real-time clock*, dan perangkat komunikasi. Data ketinggian air beserta waktu nyata disimpan dalam memori eksternal untuk keperluan pelaporan.

Dari hasil pengujian terhadap sistem diperoleh besarnya kesalahan pengukuran (Sqi) yang paling baik yaitu pada pengujian akurasi yang ke-2 sebesar $\pm 2,8$ cm, pengujian ketepatan yang paling baik yaitu pada pengujian ketinggian 200 cm, pada posisi 80% dari skala maksimum dimana kesalahan ketepatan pengukuran diperoleh sebesar 2%.

Kata Kunci: SMS, Mikrokontroler, Sensor, Ketinggian air, Banjir

CATATAN

- ✓ Jarak 1 Spasi
- ✓ Maksimal Abstrak adalah 200 kata
- ✓ Kata Kunci Minimal 4 Kata Kunci

Lampiran 11. Contoh Penyajian Definisi dan Teorema

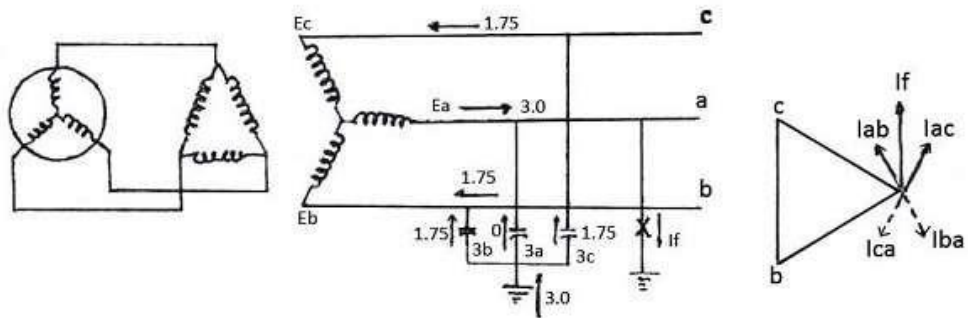
Definisi 2.1 Diketahui V dan W ruang vektor atas lapangan F . Pemetaan T , $V \rightarrow W$ dikatakan linear, jika untuk setiap $x, y \in V$ dan $a \in F$ berlaku

1. $T(x + y) = T(x) + T(y)$ dan
2. $T(ax) = aT(x)$.

Teorema 2.2 Diketahui V dan W ruang bernorma atas lapangan F . Jika V berdimensi hingga, maka setiap pemetaan linear dari V ke W kontinu.



Lampiran 12. Contoh penyajian Simbol atau Gambar yang tidak dapat diketik



Gambar 2.14 Gangguan fase tanah



Lampiran 13. Contoh Penyajian Rumus Matematika

$$P^k(i, j) = \frac{[\tau(i, u)]^\alpha [\eta^k(i, u)]^\beta}{\sum_{j=1} [\tau(i, u)]^\alpha [\eta^k(i, u)]^\beta} \dots\dots\dots (2.9)$$

$$\tau_{ij}(t) = (1 - \rho) \cdot \tau_{ij}(t) + \rho \cdot \Delta \tau_{ij}(t) \dots\dots\dots (2.10)$$

$$t_{ik} = \frac{\left[\sum_{j=1}^m (X_{ij} - V_{kj})^2 \right]^{\frac{-1}{\eta-1}}}{\sum_{i=1}^n \left[\sum_{j=1}^m (X_{ij} - V_{kj})^2 \right]^{\frac{-1}{\eta-1}}} \quad i = 1, 2, \dots, n; \quad k = 1, 2, \dots, c; \quad j = 1, 2, \dots, m \quad (2.3)$$

Lampiran 14. Contoh Penyajian Tabel

Tabel 1.2
Total Penjualan Pada PT. Motor Tahun 2008-2009

Tahun	Bulan	Penjualan Tunai (Putus)	(%)	Penjualan Tunai	(%)
2008	Juni	64.550.000	10.68	142.400.000	23.57
	Juli	99.400.000	38.80	78.400.000	30.60
	Agustus	1.101.425.000	61.18	234.175.000	13.01
	September	171.900.000	21.94	210.950.000	26.92
	Oktober	762.150.000	49.64	329.475.000	21.46
	November	505.600.000	43.17	255.000.000	21.77
	Desember	334.225.000	31.92	273.250.000	26.09
2009	Januari	377.950.000	41.87	290.775.000	32.21
	Februari	619.825.000	68.18	164.925.000	18.14
	Maret	496.875.000	67.00	134.175.000	18.09
	April	451.750.000	66.07	107.000.000	15.65
	Mei	360.575.000	76.62	48.000.000	10.20
Total Penjualan		2.268.525.000	20.80	5.346.225.000	49.02

Sumber Data: PT. Motor

Lampiran 15. Contoh Penyajian Tabel yang berukuran besar

Tabel 5.2
Daftar Industri

No.	Nama Perusahaan	UU	TK	Invest
1	PT. Hartono Istana Teknologi	360	1.546	5.474.000.000
2	Arofah	22	119	1.223.000.000
3	PT. Daya Karsa Wiguna	19	70	5.000.000.000
4	Sing Jaya Teknik	11	70	1.167.000.000
5	PT. Duwa Atmi Muda	26	190	1.538.414.000
6	PT. Pura Barutama	4	7	335.379.000
7	Best Auto	12	48	725.000.000
8	PT. Colombo	50	600	4.812.013.586
9	PT. Sukuntex	114	1.140	8.413.425.000
10	PT. Indomaju Textindo	45	616	9.500.000.000
11	PT. Sari Warna Asli	40	539	7.200.000.000
12	Shalia	20	120	715.000.000
13	Barik Ly	7	15	455.000.000
14	CV. Setia Jaya	24	55	2.425.000.000
15	Sukun Druck	43	110	828.860.000
16	Fa. MENARA KUDUS	70	162	4.488.487.000
17	Cahaya Karti Indah	2	25	650.000.000
18	Jaya	3	27	743.500.000
19	Perc. Sidodadi	1	35	368.000.000
20	PT. Pura Barutama	315	3.645	41.289.537.000
21	Jaya Santosa	6	35	780.000.000
22	CV. Buya Barokah	2	8	487.050.000
23	PT. Pura Barutama	16	67	57.461.797.000
24	PT. Pura Barutama	420	8.024	762.878.405.000
25	PT. Enggal Mumbul Kertas	35	171	19.350.000.000
26	PT. Pura Nusa Persada	155	559	95.083.526.000
27	PT. Mitra Kemas	4	12	300.000.000
28	PT. Kasih Sumber Rejeki	78	345	29.207.500.000
29	PT. Soloroda Indah Plastik	15	151	3.525.000.000
30	PT. Istana Glass	15	100	5.000.000.000
31	CV. Mulyo Raharjo	170	526	12.560.000.000
32	Sukun	370	6.322	87.300.000.000
33	PT. Wikatama Indah Sigeret Indonesia	154	1.941	91.860.000.000
34	PT. Filasta Indonesia	240	3.610	198.340.000.000
35	PT. Prima Tobacco Harum Industri	70	166	31.606.000.000
36	PT. Inter Tobacco Ultra Industri	86	275	298.450.000.000

Tabel 5.2 (Lanjutan)

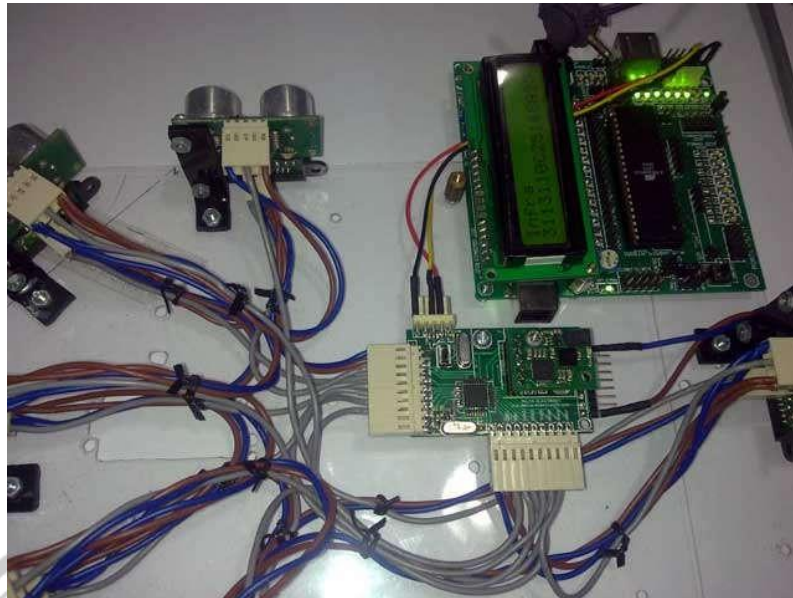
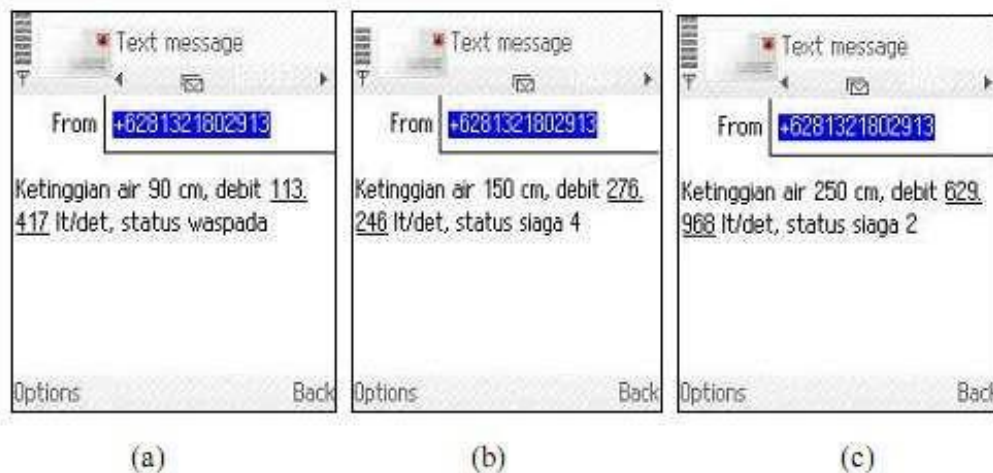
No	Nama Perusahaan	UU	TK	Invest
37	PT. Stevania Ultra Tobacco	216	15.556	296.469.000.000
38	PT. Victory Supra Sigeret	68	270	26.556.000.000
39	PT. Nojorono Tobacco International	360	10.044	580.132.000.000
40	PT. Nikorama Citra Tobacco	54	187	69.100.000.000
41	PT. Nikki Super Tobacco Indonesia	35	282	101.700.000.000
42	P.T. Gentong Gotri	110	1.171	121.860.000.000
43	PR. Sido Dadi	20	218	6.318.840.000
44	PT. Notodjojo Mulyo	17	304	2.513.750.000
45	Jambu Bol	180	3.850	44.251.000.000
46	Chandra Asri Mulia Abadi	4	35	1.770.000.000
47	CV. Muria Mulia	4	148	7.093.311.000
48	PT. DJARUM	480	41.407	823.456.000.000
49	PT. Djarum	5	120	2.506.200.000
50	PR. Klampok	13	289	1.250.000.000

Sumber : Deperindag (2007)

Keterangan:

UU = Unit Usaha
 TK = Tenaga Kerja
 Invest = Jumlah Investasi

Lampiran 16. Contoh Penyajian Gambar

**Gambar 4.1** Implementasi alat pengukur ketinggian air

Gambar 4.2 Tampilan pesan singkat yang diterima *mobile station* pengguna,
(a) tampilan SMS ketinggian air 90 cm, (b) tampilan SMS ketinggian air 150 cm,
(c) tampilan SMS ketinggian air 250 cm

Lampiran 17. Contoh Penyajian Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

- Brauer, F. dan Castillo-Chavez, C., 2001, *Mathematical Models in Population Biology and Epidemiology*, Springer-Verlag, Inc., New York.
- Cheney, W., 2001, *Analysis for Applied Mathematics*, Springer, New York.
- Creswell, C.J., Runquist, O.A. dan Campbell, M.M., 1982, *Analisis Spektrum Senyawa Organik* (diterjemahkan oleh Padmawinata, K. dan Soediro, I., edisi 2, Penerbit ITB, Bandung.
- Dai, L., 1989, *Lecture Notes in Control and Information Sciences: Singular Control System*, Springer-Verlag, Inc., New York.
- Davis, M.R. dan Quigley, M.N., 1995, Liquid Chromatographic Determination of UV Absorbens in Sunscreen, *J. Chem. Educ.*, 72, 279-281.
- Dewar, M.J.S., Zueblin, E.G., Healy, E.F. dan Stewart, J.J.P., 1985, AM1: A New General Purpose Quantum Mechanical Molecular Model, *J. Am. Chem. Soc.*, 107, 3902-3905.
- Finnen, M.J., 1987, Skin Metabolism by Oxydation and Conjugation, *J. Pharmacol. Skin*, 72, 4, 69-88.
- Husna, A., 2002, Sistem Linear dan Beberapa Aplikasinya, *Skripsi*, Jurusan Matematika FMIPA UGM, Yogyakarta.
- Jumina dan Tahir, I., 2001, *Synthesis of New C-9154 Antibiotics Based on Quantitative Structure-Activity Relationship*, Laporan Penelitian Indonesian Toray Scientific Foundation, Jakarta.
- Lee P.Y. & Vybórný, R., 2000, *The Integral: An Easy Approach after Kurzweil and Henstock*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Lee P.Y., 1989, *Lanzhou Lectures on Henstock Integration*, World Scientific, Singapore.
- Salmah, 2006, Aplikasi Permainan Dinamis Linear Kuadratis Sistem Deskriptor pada Interaksi Fiskal di EMU, *Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII UNNES*, 24 – 27 Juli 2006, 815 – 821.
- Wang, T., Owen, B., dan Bender, J., 2003, Antiviral Azaindole Derivatives as Antibiotics, US Patent no: 621139

Lampiran 18. Contoh-contoh Judul Laporan CAPSTONE PROJECT

- [1]. SISTEM PEMANTAUAN JARINGAN KOMPUTER DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM BERBASIS AGEN (AGENT-BASED SYSTEM)
- [2]. SISTEM PAKAR PENGobatan PENYAKIT UMUM DENGAN TANAMAN OBAT
- [3]. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN DAERAH LOKASI PERUMAHAN
- [4]. ANALISIS ALGORITMA BACKTRACKING PADA GAME KUDA MENYEBERANG JEMBATAN DENGAN LINTASAN HAMILTON
- [5]. APLIKASI JARINGAN SYARAF TIRUAN DENGAN ALGORITMA FUNGSI BOOLEAN UNTUK MENGENALI SIMBOL-SIMBOL PEMETAAN
- [6]. PENERAPAN ALGORITMA GENETIK UNTUK PENYELESAIAN MASALAH KNAPSACK
- [7]. APLIKASI SISTEM FUZZY UNTUK PENENTUAN GAJI PEGAWAI PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR
- [8]. SISTEM PENALARAN KOMPUTER BERBASIS KASUS UNTUK TROUBLESHOOTING PRINTER.
- [9]. ROBOT MOBIL DENGAN KENDALI LOGIKA FUZZY
- [10]. SISTEM PENDETEKSI WAJAH MANUSIA PADA CITRA DIGITAL [11]. PENGENALAN CITRA WAJAH DENGAN PEMROSESAN AWAL TRANSFORMASI WAVELET
- [12]. APLKASI PENGOLAH BAHASA ALAMI UNTUK ENKRIPSI/DEKRIPSI FILE TEKS.
- [13]. PENERAPAN ALGORITMA SEMUT UNTUK PEMECAHAN MASALAH SPANNING TREE PADA KASUS PEMASANGAN JARINGAN KABEL TELEPON.
- [14]. PERANCANGAN WEBSITE PADA ONLINESHOP OUTFEED.CO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN BOOTSTRAP.
- [15]. IMPLEMENTASI ALGORITMA ITEM BASED COLLABORATIVE

PADA PERANGKAT LUNAK SISTEM REKOMENDASI GAME.

- [16]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA TOKO MITRA BARU PONSEL KETAPANG
- [17]. PENERAPAN FRAMEWORK LARAVEL PADA WEBSITE PENJUALAN TOKO ONLINE KUE TART TUNS PONTIANAK
- [18]. PERANCANGAN TOKO ONLINE CLOVERSY.ID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB SERVICE
- [19]. PENERAPAN WEB SERVICE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA TOKO GEOREDO BORNEO PONTIANAK.
- [20]. IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL UNTUK WEBSITE PENJUALAN HIJAB PADA GERAJ RABBANI PONTIANAK.
- [21]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA TOKO FUNCITY PONTIANAK
- [22]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA IRIZ TECHNO
- [23]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA SURYA JEANS STORE.
- [24]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN VUE.JS PADA VALENCIA STORE.
- [25]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN DENGAN FRAMEWORK LARAVEL PADA TOKO LADIES PREMIERE PONTIANAK.
- [26]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA RUMAH GAMIS.
- [27]. PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA PENYEWAAN MIRA KETAPANG.
- [28]. PERANCANGAN APLIKASI MONITORING HASIL PRODUKSI KELAPA SAWIT BERBASIS MOBILE.
- [29]. PENERAPAN TEKNOLOGI PROGRESSIVE WEB APPLICATION DALAM MERANCANG WEBSITE PENJUALAN PADA CV. AB JAYA SUKSES.
- [30]. PENERAPAN TEKNOLOGI FLUTTER, DAN NODE.JS PADA TOKO SEPATU SENTOSA MANDIRI.
- [31]. PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN MENGGUNAKAN

FRAMEWORK LARAVEL DENGAN ALGORITMA COLLABORATIVE FILTERING PADA ARTOZH STORE.

- [32]. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB SERVICE PADA SMK MUHAMMADIYAH SINTANG.
- [33]. PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA RENTAL MOBIL ARMADA BORNEO PONTIANAK
- [34]. PENERAPAN ALGORITMA BRUTE FORCE PADA WEBSITE PENJUALAN PRAMES SECOND STORE PONTIANAK
- [35]. PENERAPAN WEBSITE PENJUALAN PADA TOKO ALOHA BEAUTY MENGGUNAKAN ALGORITMA COLLABORATIVE FILTERING.
- [36]. PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PADA RENTAL MOBIL ARMI RENTAL PONTIANAK.
- [37]. PERANCANGAN MOBILE APPS PADA PENJUALAN MENU MAKANAN NAZHWA CATERING.
- [38]. PERANCANGAN TEKNOLOGI WEB SERVICE PADA TOKO ONLINE RANAH SADAK PONTIANAK
- [39]. SISTEM PAKAR DIAGNOSIS PENYAKIT TANAMAN KELAPA SAWIT MENGGUNAKAN JARINGAN SYARAF TIRUAN PERCEPTRON.
- [40]. PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENJUALAN ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER PADA TOKO WEFOOD SINTANG.
- [41]. SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKOMENDASI PEMILIHAN LAPTOP SECOND MENGGUNAKAN METODE FUZZY TOPSIS.

Lampiran 19. Contoh Format Penulisan Listing Program**Bentuk 1:**

```
Const MaxElemen = 255;  
Type tumpukan = record  
    Isi : Array[1..MaxElemen] of integer;  
    Atas : 0.. MaxElemen;  
End;  
  
Var T: Tumpukan;
```

Bentuk 2:

```
Const MaxElemen = 255;  
Type tumpukan = record  
    Isi : Array[1..MaxElemen] of integer;  
    Atas : 0.. MaxElemen;  
End;  
Var T: Tumpukan;
```

Bentuk 3:

```
1  Const MaxElemen = 255;  
2  Type tumpukan = record  
    Isi : Array[1..MaxElemen]  
3  of integer;  
4    Atas : 0.. MaxElemen;  
5  End;  
6  Var T: Tumpukan;
```

Lampiran 20. Contoh Format Laporan CAPSTONE PROJECT dalam Bentuk CD/DVD

Lampiran 21. Cover Buku Metodologi Penelitian

PENTING !!!!
BACA BUKU:

METODOLOGI PENELITIAN PADA BIDANG ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

Konsep, Teknik, Dan Aplikasi



Oleh

Zainal A. Hasibuan, Ph.D.

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Indonesia
2007

Hak Cipta ada pada penulis, tidak untuk diperjualbelikan

Lampiran 23. Contoh Gantt Chart Rencana Kegiatan Penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT

Rencana Kegiatan Penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT

Saya/Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM :
NAMA :

Mengajukan rencana kegiatan penulisan Laporan CAPSTONE PROJECT sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Minggu ke-									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Pengumpulan Data										
2	Studi Kepustakaan										
3	Analisa										
4	Membangun Aplikasi										
5	Implementasi										
6	Pengujian										
7	Evaluasi dan perbaikan										

Pontianak,

(.....)

Mengetahui,
Pembimbing KP

(.....)