

- a) Perancangan Sistem diwajibkan untuk RISET/PKL, outline tidak berubah.
b) **Pemrograman berbasis visual** : bebas dalam mengambil topik dan boleh menggunakan software apapun yang berbasis visual, misalnya Visual Basic 6.0, VB.NET, Visual Foxpro dll.. Untuk judul setiap outline dapat dilihat contoh berikut:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PERNIKAHAN PADA KANTOR URUSAN AGAMA DEPOK (*)

PERANCANGAN PROGRAM PENJUALAN KOMPUTER SECARA TUNAI PADA TOKO BINA SARANA JAKARTA (*)

PERANCANGAN PROGRAM PENJUALAN KOMPUTER SECARA TUNAI PADA TOKO KOMPUTER

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA SMK BSI JAKARTA (*)

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERBASIS WEB

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA PADA PADA BNN JAKARTA (*)

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA

PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAUAN DEBIT AIR PADA PINTU AIR KATULAMPA BOGOR(*)

PERANCANGAN APLIKASI PENGATURAN LAMPU LALU LINTAS

Ket: * = Jika Mahasiswa riset

Outline Perancangan Sistem

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Umum
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Pengumpulan Data
- 1.4. Ruang Lingkup
- 1.5. Sistematika Penulisan

- BAB II LANDASAN TEORI**
2.1. Konsep Dasar Sistem
2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

- BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN**
3.1. Umum
3.2. Tinjauan Perusahaan
 3.2.1. Sejarah Perusahaan
 3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi
3.3. Prosedur Sistem Berjalan
3.4. Diagram Alir Data (DAD) Sistem Berjalan
3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan
 3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan
 3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran
 3.5.3. Spesifikasi File (*)
 3.5.4. Struktur Kode (*)
 3.5.5. Spesifikasi Program (*)
3.6. Permasalahan
3.7. Alternatif Pemecahan Masalah

- BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN**
4.1. Umum
4.2. Prosedur Sistem Usulan
4.3. Diagram Alir Data (DAD) Sistem Usulan
4.4. Kamus Data Sistem
4.5. Spesifikasi Rancangan Sistem Usulan
 4.5.1. Bentuk Dokumen Masukan
 4.5.2. Bentuk Dokumen Keluaran
 4.5.3. Normalisasi File
 4.5.4. Spesifikasi File
 4.5.5. Struktur Kode
 4.5.6. Spesifikasi Program
4.6. Spesifikasi Sistem Komputer
 4.6.1. Perangkat Keras
 4.6.2. Perangkat Lunak
4.7. Jadwal Implementasi

- BAB V PENUTUP**
5.1. Kesimpulan
5.2. Saran-saran

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
SURAT KETERANGAN PKL/RISET
LAMPIRAN-LAMPIRAN

Catatan :

Contoh Daftar isi Program (Mahasiswa melakukan Observasi atau Riset *)

Lembar Judul Tugas Akhir
Lembar Pernyataan keaslian Tugas akhir
Lembar Pernyataan Publikasi karya ilmiah
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar
Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel
Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Pengumpulan Data
- 1.4. Ruang Lingkup

BAB II PEMBAHASAN

2.1. LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Program
Tools Program

2.2. ANALISA PERANCANGAN/PEMBUATAN

Tinjauan Perusahaan (jika riset)
Tinjauan Kasus
Rancangan Dokumen Masukan
Rancangan Dokumen Keluaran
Normalisasi
Spesifikasi File
Pengkodean
Spesifikasi Program
Spesifikasi Sistem Komputer (tidak perlu digambarkan)
Flowchart (detail)

BAB III PENUTUP

- 3.1. Kesimpulan
- 3.2. Saran-saran

Daftar Riwayat Hidup
Daftar Pustaka
Surat Keterangan Riset/ PKL (Jika riset/PKL) *
Lampiran-lampiran

Untuk Science (Tidak wajib Riset/PKL):

Kata Pengantar
Abstraksi
Daftar Isi
Daftar Simbol
Daftar Gambar
Daftar Tabel

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Umum
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Pengumpulan Data
- 1.4. Ruang Lingkup

BAB II PEMBAHASAN

- 2.1. Landasan Teori
- 2.2. Analisa Perancangan/ Pembuatan

BAB III PENUTUP

- 3.1. Kesimpulan
- 3.2. Saran-saran

Daftar Riwayat Hidup

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran

Contoh : Outline animasi

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Pengumpulan Data
- 1.4. Ruang Lingkup

BAB II PEMBAHASAN

2.1. LANDASAN TEORI

Landasan Teori
Tools Animasi

2.2. ANALISA PERANCANGAN/PEMBUATAN

Tinjauan Perusahaan (jika riset)
Identifikasi dan analisa kebutuhan

- a. Identifikasi kebutuhan
- b. Perancangan animasi

Ket : isi dari perancangan animasi sbb

1. Penulisan story board
 - a). seting dan sinopsis (wajib)
 - b). Tokoh (optional)
2. Desain Aplikasi
3. Spesifikasi sistem komputer

Pengembangan Animasi

Ket : isi dari pengembangan animasi sbb

- A. Preloading
- B. Intro
- C. Menu utama
- D. Help
- E. About

BAB III PENUTUP

- 3.1. Kesimpulan
- 3.2. Saran-saran

Daftar Riwayat Hidup

Daftar Pustaka

Surat Keterangan Riset/ PKL *

Lampiran-lampiran

Contoh : Outline TA Perancangan Web

Lembar Judul Tugas Akhir

Lembar Pernyataan keaslian Tugas akhir

Lembar Pernyataan Publikasi karya ilmiah

Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir

Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar

Abstraksi

Daftar Isi

Daftar Simbol

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Maksud dan Tujuan
- 1.3. Metode Pengumpulan Data
- 1.4. Ruang Lingkup

BAB II PEMBAHASAN

2.1. LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Web

Tools Program

2.2. ANALISA PERANCANGAN/PEMBUATAN

Tinjauan Organisasi atau Perusahaan (jika riset)

Tinjauan Kasus

Spesifikasi Rancangan WEB

Struktur Navigasi

Normalisasi (wajib untuk e commerce tetapi tidak wajib untuk web design)

Spesifikasi File

Spesifikasi sistem komputer

BAB III PENUTUP

- 3.1. Kesimpulan
- 3.2. Saran-saran

Daftar Riwayat Hidup

Daftar Pustaka

Surat Keterangan Riset/ PKL *

Lampiran-lampiran

Catatan :

* Bila Riset

- c) **Web (e-commerce dan web design)** : untuk web design minimal memiliki 2 (dua) file dan untuk e-commerce perancangan web yang berorientasi pada penjualan secara online, sedangkan pembayaran boleh dilakukan secara online ataupun secara offline tergantung pada kemampuan mahasiswa, dan yang penting dalam outline ini adalah harus ada shopping chart (keranjang belanja), dan terdapat penjelasan tentang ketentuan bertransaksi: cara pemesanan, cara pembayaran, cara pengiriman, katalog produk dll, mohon dijelaskan di dalam web nya. Software yang bisa digunakan semua software yang ada di web design ditambah dengan PHP dan Mysql, Java, ASP.NET, dan lain-lain software yang mendukung dalam pembuatan web.

Catatan :

- Tidak boleh menggunakan blog dan sejenisnya.
- Untuk mengetahui alur program atau alur web dengan tools program : **Struktur navigasi.**

- d) **Animasi Interaktif** : outline ini berorientasi pada pembuatan animasi interaktif dengan menggunakan script. Dan Software yang digunakan bebas. Untuk mengetahui alur games nya bisa menggunakan tools berupa **Storyboard.**

Catatan :

1. Dalam menggunakan software, jika software tersebut tidak ada di lingkup BSI (tidak di install) maka mahasiswa tersebut harus membawa peralatan sendiri (notebook atau laptop yang sudah terinstall software tersebut), dan mahasiswa tidak boleh menginstall sendiri software tersebut di komputer ruang sidang.
2. Penomoran di outline peminatan pada bab kedua untuk sub bab dapat mempergunakan sub bab misalnya 2.1.1. 2.2.2. atau menggunakan Huruf A, B dan seterusnya.