

# Format Laporan untuk Kerja Praktek/Tugas Akhir

versi 1.1 (January 2008)

KBK Multimedia dan Jaringan  
Fakultas Teknologi Informasi – Universitas Kristen Maranatha

Disusun oleh:  
Laurentius Risal, ST, MCP, MCAD, MCS D

Kontributor:  
Erico Darmawan Handoyo, S.Kom  
Bernard Renaldy Suteja, S.Kom, M.Kom  
Timotius Witono, S.Kom  
Djoni Setiawan, ST  
Setia Budi, S.Kom  
Wilfridus, S.Kom  
Cristian Ade Chandra, S.Kom, M.Kom



**KBK MULTIMEDIA DAN JARINGAN**  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

## Daftar Isi

Daftar Isi.....	1
Pendahuluan .....	2
Isi Proposal.....	3
Contoh Proposal.....	3
Garis Besar Laporan .....	7
Format Penulisan Laporan dan Penggunaan Font.....	8
Format Tabel Pengujian .....	9
Blackbox Testing .....	9
Whitebox Testing .....	9
Proyek Game.....	10
Proyek Multimedia.....	12
Proyek Web.....	14
Proyek Jaringan.....	16



## Pendahuluan

Fakultas Teknologi Informasi per Semester Ganjil 2005/2006, menetapkan keputusan untuk membagi Kerja Praktek dan Tugas Akhir menurut bidang keahlian. Keputusan tersebut pada akhirnya membagi Kerja Praktek dan Tugas Akhir menjadi tiga buah bidang keahlian, yaitu Multimedia dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Sistem Informasi.

Pembagian menurut bidang keahlian ini diharapkan memudahkan mahasiswa/i mendapatkan pembimbing dan penguji yang sesuai dengan bidang keahlian, sehingga kualitas Kerja Praktek dan Tugas Akhir lebih terpelihara.

Dokumen ini dibuat untuk memudahkan mahasiswa/i membuat laporan sesuai dengan (Kelompok Bidang Keahlian) KBK Multimedia dan Jaringan.

Bandung, 21 January 2008

Penulis



## Isi Proposal

Berikut ini adalah isi minimum dari proposal yang diminta oleh KBK Multimedia dan Jaringan. Anda diperbolehkan untuk menambah isi dari proposal ini bilamana diperlukan.

1. Judul.  
Berikan judul proyek Anda dengan jelas. Judul proyek yang tidak jelas dapat mengakibatkan proyek Anda 'nyasar' di KBK lain.
2. Deskripsi Proyek.  
Deskripsi secara singkat dan terperinci mengenai proyek yang akan Anda buat. Deskripsi yang Anda buat harus dapat menjelaskan secara eksplisit mengenai proyek Anda, mulai dari teknologi yang digunakan sampai dengan algoritma/metode yang digunakan.
3. Metode dan Teknologi.  
Deskripsi singkat mengenai metode/algoritma dan teknologi yang digunakan. Gunakan referensi dari berbagai sumber bilamana dibutuhkan. Buatlah sebaik dan selengkap mungkin, karena sub-bab ini menunjukkan kesungguhan Anda dalam mengambil judul/topik ini.
4. Fitur/Detail Proyek.  
Deskripsi/poin-poin pembantu untuk menjelaskan garis besar dari proyek yang akan Anda buat. Isi dari pembahasan di sub-bab ini bukan merupakan pembatasan masalah, tetapi lebih ke pembahasan mengenai apa yang akan ditawarkan oleh proyek Anda.

Penamaan judul dari sub-bab dan urutan dari sub-bab dapat disesuaikan dengan proyek yang akan Anda buat. Berikut ini adalah contoh proposal untuk Board Game menggunakan AI.

## Contoh Proposal

# PENERAPAN ALGORITMA GENETIK PADA PERMAINAN TRIPLE TRIAD CARD

---

Game Triple Triad Game adalah game bertipe board game (permainan kartu) dan dibuat untuk single/two player(s).

## Algoritma Artificial Intelligence (AI)

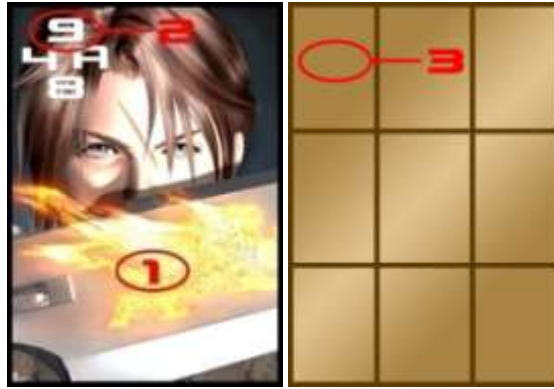
Berikut adalah algoritma yang akan diterapkan dalam permainan ini:

1. Algoritma Minimax dengan fungsi pruning
2. Algoritma Genetik sebagai fungsi pruning

## Cara Bermain

Permainan Triple Triad Card dimainkan di atas sebuah papan berukuran 3x3. Masing-masing pemain memiliki 5 buah kartu dengan warna yang berbeda. Tiap giliran, pemain akan meletakkan satu kartu pada kotak yang masih kosong. Permainan akan berhenti jika seluruh papan telah terisi oleh kartu. Pemain yang memiliki kartu terbanyak pada papan adalah pemenang dari permainan ini.





Gambar 1. Contoh Kartu Triple Triad Card (1) Gambar Kartu (2) Nilai sisi kartu; 1 : Lemah s/d A : Kuat

Tiap kartu memiliki warna sebagai tanda pemilik kartu, gambar kartu, dan nilai sisi kartu. Nilai pada sisi atas adalah nilai kartu sisi atas, nilai pada sisi kiri adalah nilai kartu sisi kiri, dan seterusnya. Rentang nilai tersebut adalah 1, 2, ..., 9, A. Nilai 1 adalah nilai terendah dan nilai A adalah nilai tertinggi.

Dalam permainan ini, kita harus memiliki kartu sebanyak-banyaknya hingga akhir permainan. Hal ini dicapai dengan cara mengubah kartu lawan menjadi milik kita. Untuk mengubah kartu lawan ada 4 cara, yaitu :

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...

## Fitur-Fitur

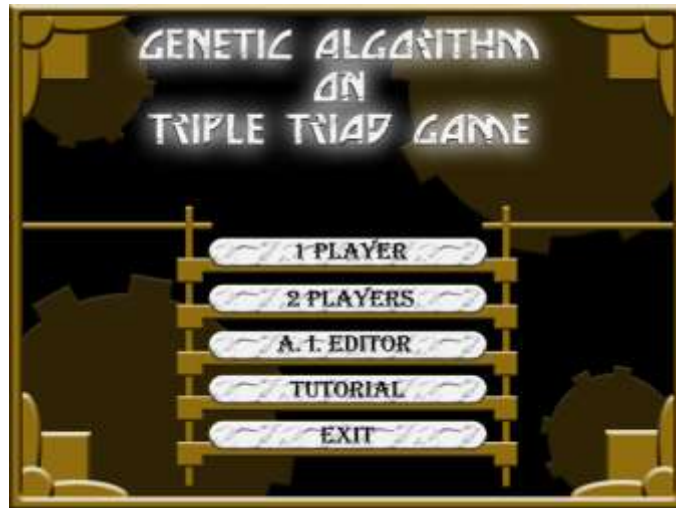
Game ini akan dibuat dengan fitur-fitur sebagai berikut:

1. Bermain melawan AI (Minimax dengan pruning).
2. Bermain melawan pemain lain (2 players).
3. Men-generate kromosom-kromosom baru (Sifat AI yang baru).
  - a. Memilih jumlah generasi.
  - b. Memilih tingkat probabilitas crossover.
  - c. Memilih tingkat probabilitas mutasi.
4. Mengatur tingkat kesulitan (Berdasarkan kromosom terbaik dan tingkat kedalaman minimax).

## Rancangan User Interface

Berikut adalah rancangan User Interface dari Game Triple Triad Card Game:

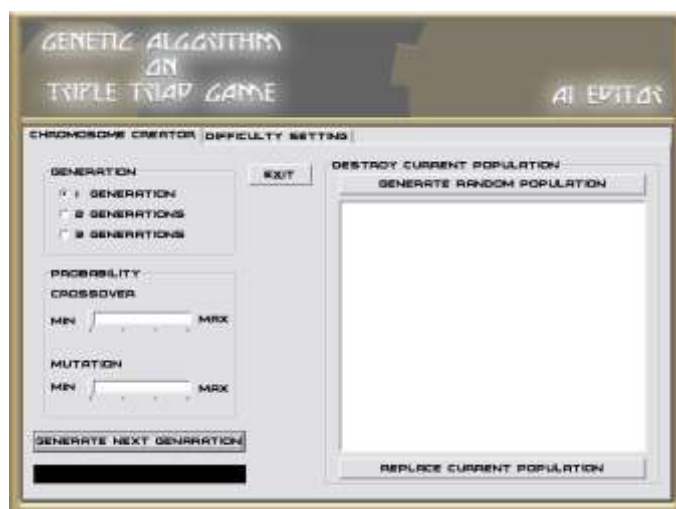




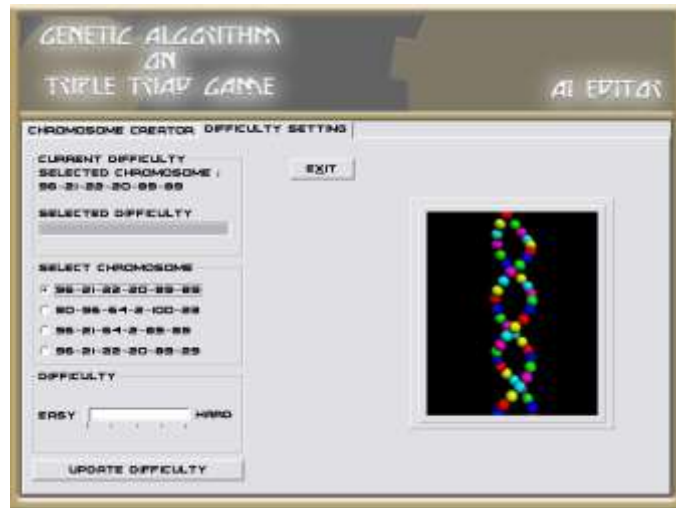
Gambar 2. Tampilan Menu Utama Permainan Triple Triad Card



Gambar 3. Tampilan Permainan Triple Triad Card



Gambar 4. Tampilan Menu Pembuatan Kromosom Baru



Gambar 5. Tampilan Menu Pengatur Tingkat Kesulitan



## Garis Besar Laporan

Berikut ini adalah garis besar dari format umum Laporan Kerja Praktek/Tugas Akhir yang berlaku di Fakultas Teknologi Informasi. Poin ke 11, mengikuti format laporan dari KBK bersangkutan. Khusus poin ke 11, akan dibahas pada bab-bab selanjutnya.

1. Lembar sampul (cover).
2. Lembar pengesahan.
3. Lembar pernyataan persetujuan publikasi ilmiah.
4. Lembar pernyataan orisinalitas karya.
5. Kata pengantar.
6. Abstrak (dibuat dalam dua buah bahasa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris).
7. Daftar isi.
8. Daftar gambar.
9. Daftar tabel.
10. Daftar lampiran.
11. Isi laporan (mengikuti format dari KBK yang bersangkutan).
12. Daftar pustaka.
13. Lampiran:
  - a. Kuisoner (digunakan untuk *blackbox testing*).
  - b. Data/informasi penunjang (digunakan untuk melengkapi *whitebox testing*).
  - c. Kode program.
  - d. Data penulis, berupa:
    - i. Nama lengkap.
    - ii. Tempat/tanggal lahir.
    - iii. Alamat rumah.
    - iv. Nomor telepon (yang dapat dihubungi).
    - v. Email (utama).
    - vi. Riwayat pendidikan.
    - vii. Pengalaman kerja.
    - viii. Judul Kerja Praktek (khusus Tugas Akhir).
    - ix. Foto berwarna berukuran 4x6 cm (diletakkan di ujung kanan atas).

Perlu diingat format laporan di atas tidak bersifat "kaku", dapat di-tambah/kurang sesuai kebutuhan. Contoh, bilamana Anda belum bekerja maka Anda tidak perlu mencantumkan pengalaman kerja.

## Format Penulisan Laporan dan Penggunaan Font

Bab ini membahas format penulisan dan penggunaan font yang diijinkan oleh KBK Multimedia dan Jaringan.

1. Laporan dibuat di kertas berukuran A4 (210x297 mm).
2. Laporan ditulis menggunakan Bahasa Indonesia baku (kecuali Abstrak, ditulis dalam dua bahasa), hindari penggunaan kata ganti orang dan kata sambung di awal kalimat. Sedapat mungkin menggunakan kalimat sederhana (S-P/S-P-O).
3. Jarak antar baris menggunakan spasi 1.5x.
4. Laporan ditulis menggunakan kombinasi font: Cambria, Calibri, dan Consolas atau Times New Roman, Arial, dan Courier. Berikut ini adalah detail penggunaan font per bagian:
  - a. Judul pada sampul (Cover Title), Cambria/Times New Roman dengan ukuran 16 poin dan dicetak tebal (bold).
  - b. Teks pada sampul (Cover Body), Calibri/Arial dengan ukuran 12 poin, khusus untuk nama penulis dapat dicetak tebal (bold).
  - c. Judul bab (Heading 1), Cambria/Times New Roman dengan ukuran 14 poin, menggunakan huruf kapital, dan dicetak tebal (bold).
  - d. Judul sub-bab (Heading 2 dan Heading 3), Cambria/Times New Roman dengan ukuran 11 poin dan dicetak tebal (bold).
  - e. Isi laporan (Body), Calibri/Arial dengan ukuran 11 poin, khusus untuk penggunaan kata/kalimat asing dicetak miring (italic).
  - f. Header/Footer, Calibri/Arial dengan ukuran 9 poin.
  - g. Judul untuk gambar dan tabel (Figure/Table Caption), Calibri/Arial dengan ukuran 9 poin dan dicetak tebal (bold).
  - h. Kode program (Code), Consolas/Courier dengan ukuran 9 poin.
5. Penulisan nomor bab menggunakan angka romawi (contoh: BAB I, BAB II, BAB III, dst).
6. Penulisan nomor sub-bab menggunakan angka latin (contoh: 1.1., 1.2., 1.2.1., dst).
7. Letak judul untuk tabel diletakkan sebelum tabel.
8. Letak judul untuk gambar diletakkan setelah gambar.
9. Urutan dan format penulisan referensi menggunakan aturan berikut:
  - a. Nama penulis dengan urutan nama belakang diikuti dengan nama depan dicetak miring atau nama institusi/perusahaan (bilamana merupakan artikel/paper yang diterbitkan perusahaan).
  - b. Judul buku atau artikel dicetak tebal.
  - c. Nama penerbit diikuti dengan tahun penerbitan atau alamat dari artikel web.
  - d. Font menggunakan font untuk isi laporan (Calibri/Arial dengan ukuran 11 poin).

Contoh:

- *Risal, Laurentius*; **Object-Oriented Programming C#**; Universitas Kristen Maranatha, 2005.
- *Darmawan Handoyo, Erico*; **Pengenalan Digital Image Processing**;  
<http://www.erico.com/dip/index.html>.

10. Nomor halaman ditulis di tengah bawah halaman. Nomor halaman untuk Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel, Daftar Lampiran, Daftar Pustaka, dan Lampiran menggunakan angka romawi (contoh: i, ii, iii, iv, dst). Nomor halaman untuk isi laporan menggunakan angka latin (contoh: 1, 2, 3, 4, dst).



## Format Tabel Pengujian

KBK Multimedia dan Jaringan mewajibkan adanya bab pengujian. Jenis pengujian yang diminta ada dua, yaitu blackbox dan whitebox. Berikut adalah format dari table pengujian (minimum) yang diminta oleh KBK Multimedia dan Jaringan.

### Blackbox Testing

Blackbox testing adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna (user) dari aplikasi yang dibuat. Isi blackbox sendiri biasanya berupa kumpulan kuisoner. Cara pembuatan kuisoner yang baik tidak akan dibahas pada dokumen ini. Berikut ini adalah contoh tabel pengujian (tabel pengujian merupakan ringkasan yang didapat dari kuisoner yang diberikan pada pengguna aplikasi).

No.	Test Case	Hasil Harapan	Hasil Keluaran
1.	Player menekan tombol kursor kiri.	Karakter akan bergerak ke kiri.	
2.	Player menekan tombol ENTER.	Karakter akan menembakan peluru.	
3.	Dst.	Dst.	Dst.

### Whitebox Testing

Whitebox testing adalah pengujian yang dilakukan oleh programmer dari aplikasi. Tujuan dari whitebox testing adalah untuk menjaga integritas dari kode program (menjamin hasil keluar sesuai dengan hasil harapan), tanpa melihat interaksi dari pengguna. Whitebox testing (minimum) yang diminta pada KBK Multimedia dan Jaringan adalah unit testing, karena test ini yang dapat dilakukan di hampir setiap bahasa pemrograman. Berikut ini adalah contoh dari tabel pengujian.

Nama Method : double Average(double[] values)  
Deskripsi : Menghitung rata-rata dari nilai masukan. Nilai masukan harus positif.  
Menghasilkan nilai -1 bilamana nilai masukan negative atau array bernilai NULL.

No.	Test Case	Hasil Harapan	Hasil Keluaran
1.	{60, 70, 80, 70, 60}	68	
2.	{-1, 70, 30}	-1	
3.	{}	-1	

Nama Method : double Rectangle(double width, double height)  
Deskripsi : Menghitung luas persegi. Nilai masukan harus positif. Menghasilkan exception bilamana nilai masukan negatif.

No.	Test Case	Hasil Harapan	Hasil Keluaran
1.	7, 8	56	
2.	-1, 3	EXCEPTION	
3.	8, -1	EXCEPTION	
4.	-1, -1	EXCEPTION	



## Proyek Game

Bab ini akan membahas isi laporan (poin ke 11) dari proyek game. Format laporan berikut merupakan isi minimum yang diminta. Judul sub-bab disesuaikan dengan topic yang akan dibahas.

1. BAB I: PENDAHULUAN.
  - a. Latar Belakang.  
Deskripsi mengenai alasan pengambilan topik.
  - b. Rumusan Masalah.  
Intisari dari masalah yang ingin dipecahkan. Intisari ini didapat dari latar belakang. Ditulis menggunakan kalimat tanya.
  - c. Tujuan.  
Solusi (sementara) yang ditawarkan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah. Tujuan harus dapat dinilai.
  - d. Batasan Masalah.  
Batasan-batasan dari solusi yang diambil. Bukan berisi spesifikasi dari perangkat lunak/keras yang digunakan.
  - e. Sistematika Pembahasan.  
Pembahasan dari garis besar dari tiap bab.
  - f. Time Schedule.  
Jadwal penyelesaian karya ilmiah.
2. BAB II: DASAR TEORI.
  - a. Aturan Permainan ... (nama dari game yang dibuat).  
Aturan dari permainan yang dibuat. Contoh: Bilamana membuat game Tetris, maka salah satu isi dari sub-bab ini adalah pembahasan mengenai balok yang hilang ketika satu/lebih baris yang terisi penuh.
  - b. Teori Penunjang.  
Teori penunjang yang digunakan pada game ini. Contoh: Bilamana membuat game PacMan, maka salah satu teori yang perlu dibahas adalah deteksi tumbukan.
  - c. Algoritma/AI/Metode ... (nama dari algoritma/AI/metode yang digunakan).  
Algoritma/AI/Metode yang digunakan pada game ini. Contoh: Bilamana membuat game Catur Jawa menggunakan AI Minimax, maka salah satu algoritma yang dibahas adalah algoritma Minimax.
  - d. Protokol Komunikasi.  
Protokol dan teknologi komunikasi yang digunakan. Sub-bab ini juga membahas format paket jaringan dan port yang digunakan.
3. BAB III: ANALISA DAN PEMODELAN.
  - a. Latar Belakang Cerita (background story).  
Cerita singkat dari game yang dibuat. Game Adventure/RPG dan beberapa game modern mempunyai komponen pendukung ini.
  - b. Rincian Game.  
Rincian dari komponen game yang dibuat. Contoh: Pada game RPG sub-bab ini menjelaskan karakteristik dari senjata, baju zirah, NPC, dll.
  - c. Arsitektur Game.



Arsitektur dari game secara keseluruhan, berisi: Topologi jaringan dan use case + activity/state + class + sequence (bilamana menggunakan pemodelan UML) atau flowchart.

d. Storyboard.

Kumpulan flow dari screen (contoh: Menu Utama → Game → Highscore), flow dari scene antar level, atau rangkaian cerita (sama dengan storyboard pada movie). Isi tergantung dari game yang dibuat.

e. Creative Strategy.

Menjelaskan desain visual dan layout dari satu atau scene yang ada pada game yang dibuat beserta penjelasan mengapa diambil desain/layout tersebut.

4. BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.

Kumpulan screenshot dari game yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat. Gunakan notasi algoritmik/pseudocode + flowchart untuk menjelaskan cara kerja dari tiap fungsi (method) tersebut.

5. BAB V: PENGUJIAN.

Laporan dari pengujian tiap class/fungsi/method yang dibuat (whitebox testing). Pada proyek game pengujian yang diminta hanya whitebox testing (terkecuali ada kasus-kasus khusus).

6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.

a. Kesimpulan.

Pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan harus menjawab tujuan yang telah dicanangkan pada bab 1.

b. Saran.

Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.

## Proyek Multimedia

Bab ini akan membahas isi laporan (poin ke 11) dari proyek multimedia. Format laporan berikut merupakan isi minimum yang diminta. Judul sub-bab disesuaikan dengan topic yang akan dibahas.

1. BAB I: PENDAHULUAN.
  - a. Latar Belakang.  
Deskripsi mengenai alasan pengambilan topik.
  - b. Rumusan Masalah.  
Intisari dari masalah yang ingin dipecahkan. Intisari ini didapat dari latar belakang. Ditulis menggunakan kalimat tanya.
  - c. Tujuan.  
Solusi (sementara) yang ditawarkan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah. Tujuan harus dapat dinilai.
  - d. Batasan Masalah.  
Batasan-batasan dari solusi yang diambil. Bukan berisi spesifikasi dari perangkat lunak/keras yang digunakan.
  - e. Sistematika Pembahasan.  
Pembahasan dari garis besar dari tiap bab.
  - f. Time Schedule.  
Jadwal penyelesaian karya ilmiah.
2. BAB II: DASAR TEORI.  
Teori penunjang, algoritma/metode, dan teknologi yang digunakan ketika mengerjakan karya ilmiah ini.
3. BAB III: ANALISA DAN PEMODELAN.
  - a. Deskripsi Umum Perangkat Lunak.  
Deskripsi umum dari perangkat lunak yang ingin dirancang. Berikan penjelasan sehingga pembaca dapat mempunyai gambaran secara utuh.
  - b. Arsitektur Aplikasi/Sistem.  
Topologi jaringan (bilamana menggunakan jaringan), Use Case Diagram + Activity/State Diagram + Class Diagram + Sequence Diagram (bilamana menggunakan pemodelan UML) atau Flowchart + DFD.
  - c. Struktur Data Perangkat Lunak.  
Penjelasan mengenai struktur data khusus yang digunakan dalam aplikasi yang dirancang (contoh; structure, list, queue, dan tree).
  - d. ER-Diagram/Table Diagram.  
Relasi antar tabel yang digunakan dalam proyek beserta penjelasan singkat dari design (ER-Diagram) yang Anda buat.
  - e. Layout (+ Storyboard) Aplikasi.  
Storyboard atau layout dari aplikasi yang dibuat.
  - f. Creative Strategy.  
Penjelasan dari desain visual dan layout dari aplikasi yang dibuat.
4. BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.



Kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat. Gunakan notasi algoritmik/pseudocode + flowchart untuk menjelaskan cara kerja dari tiap fungsi (method) tersebut.

5. BAB V: PENGUJIAN.

Laporan dari pengujian tiap class/fungsi/method yang dibuat (whitebox testing) dan laporan dari kuisoner (blackbox testing) yang diberikan pada minimal 20 responden (beserta bukti identitas diri). Pada proyek multimedia pengujian yang diminta blackbox dan whitebox testing (terkecuali ada kasus-kasus khusus).

6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.

a. Kesimpulan.

Pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan harus menjawab tujuan yang telah dicanangkan pada bab 1.

b. Saran.

Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.

## Proyek Web

Bab ini akan membahas isi laporan (poin ke 11) dari proyek web. Format laporan berikut merupakan isi minimum yang diminta. Judul sub-bab disesuaikan dengan topic yang akan dibahas.

1. BAB I: PENDAHULUAN.
  - a. Latar Belakang.  
Deskripsi mengenai alasan pengambilan topik.
  - b. Rumusan Masalah.  
Intisari dari masalah yang ingin dipecahkan. Intisari ini didapat dari latar belakang. Ditulis menggunakan kalimat tanya.
  - c. Tujuan.  
Solusi (sementara) yang ditawarkan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah. Tujuan harus dapat dinilai.
  - d. Batasan Masalah.  
Batasan-batasan dari solusi yang diambil. Bukan berisi spesifikasi dari perangkat lunak/keras yang digunakan.
  - e. Sistematika Pembahasan.  
Pembahasan dari garis besar dari tiap bab.
  - f. Time Schedule.  
Jadwal penyelesaian karya ilmiah.
2. BAB II: DASAR TEORI.  
Teori penunjang, algoritma/metode, dan teknologi yang digunakan ketika mengerjakan karya ilmiah ini.
3. BAB III: ANALISA DAN PEMODELAN.
  - a. Arsitektur Aplikasi/Sistem.  
Topologi jaringan (bilamana menggunakan jaringan), Use Case Diagram + Activity/State Diagram + Class Diagram + Sequence Diagram (bilamana menggunakan pemodelan UML) atau Flowchart + DFD.
  - b. ER-Diagram/Table Diagram.  
Relasi antar tabel yang digunakan dalam proyek beserta penjelasan singkat dari design (ER-Diagram) yang Anda buat.
  - c. Web Map dan Layout.  
Web map dan layout dari aplikasi web yang dibuat.
  - d. Perancangan User Interface.  
Penjelasan (analisa) dari layout aplikasi yang dibuat.
4. BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.  
Kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat. Gunakan notasi algoritmik/pseudocode + flowchart untuk menjelaskan cara kerja dari tiap fungsi (method) tersebut.
5. BAB V: PENGUJIAN.  
Laporan dari pengujian tiap class/fungsi/method yang dibuat (whitebox testing) dan laporan dari kuisoner (blackbox testing) yang diberikan pada minimal 20 responden (beserta bukti identitas diri). Pada proyek multimedia pengujian yang diminta blackbox dan whitebox testing (terkecuali ada kasus-kasus khusus).
6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.



- a. Kesimpulan.  
Pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan harus menjawab tujuan yang telah dicanangkan pada bab 1.
- b. Saran.  
Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.



## Proyek Jaringan

Bab ini akan membahas isi laporan (poin ke 11) dari proyek jaringan. Proyek jaringan adalah satu-satunya proyek di KBK Multimedia dan Jaringan yang memperbolehkan mahasiswa/i-nya mengerjakan proyek non-program. Format laporan berikut merupakan isi minimum yang diminta. Judul sub-bab disesuaikan dengan topic yang akan dibahas.

1. BAB I: PENDAHULUAN.
  - a. Latar Belakang.  
Deskripsi mengenai alasan pengambilan topik.
  - b. Rumusan Masalah.  
Intisari dari masalah yang ingin dipecahkan. Intisari ini didapat dari latar belakang. Ditulis menggunakan kalimat tanya.
  - c. Tujuan.  
Solusi (sementara) yang ditawarkan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan pada rumusan masalah. Tujuan harus dapat dinilai.
  - d. Batasan Masalah.  
Batasan-batasan dari solusi yang diambil. Bukan berisi spesifikasi dari perangkat lunak/keras yang digunakan.
  - e. Sistematika Pembahasan.  
Pembahasan dari garis besar dari tiap bab.
  - f. Time Schedule.  
Jadwal penyelesaian karya ilmiah.
2. BAB II: DASAR TEORI.  
Teori dasar jaringan, konfigurasi, perangkat lunak, atau perangkat dan metode penunjang lain yang Anda gunakan ketika membuat Proyek Jaringan ini.
3. BAB III: ANALISA DAN PEMODELAN.  
Analisa dan pemodelan dari Proyek Jaringan yang akan Anda buat. Gambarkan perancangan konfigurasi lengkap dari Proyek Jaringan yang akan diimplementasi. Bila Anda membuat aplikasi/program yang disertakan dalam Proyek Jaringan ini, sertakan juga analisa arsitektur aplikasi secara struktural atau berbasis obyek.
4. BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.  
Langkah-langkah detail implementasi dari konfigurasi Proyek Jaringan yang sudah dianalisa dan didesain pada bab sebelumnya. Bila Anda membuat aplikasi/program yang disertakan dalam Proyek Jaringan ini, sertakan penjabaran dari setiap method (fungsi) utama yang Anda buat di aplikasi ini.
5. BAB V: PENGUJIAN.  
Laporan pengujian terhadap hasil implementasi Proyek Jaringan, dan laporan dari questionnaire yang diberikan pada minimal 20 responden. Bila Anda membuat aplikasi/program yang disertakan dalam Proyek Jaringan ini, sertakan juga laporan pengujian terhadap tiap class/method/function yang Anda buat (pengujian untuk aplikasi/program berupa whitebox dan blackbox testing).
6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN.
  - a. Kesimpulan.



Pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan harus menjawab tujuan yang telah dicanangkan pada bab 1.

b. Saran.

Hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.

