

SKRIPSI
IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI
PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
SISTEMATIKA LAYANAN TELEPON DARURAT 112



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :
Bela Dwi Nurrahmah
(061540722050)

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI
PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
SISTEMATIKA LAYANAN TELEPON DARURAT 112**



SKRIPSI

**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Palembang, Agustus 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

**Yulian Mirza, S.T., M.Kom
NIP. 196607121990031003**

Pembimbing II,

**Hartati Deviana, S.T., M.Kom
NIP. 197405262008122001**

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

**Ir. A. Bahri Joni Malvan, M.Kom
NIP. 196007101991031001**

Ketua Program Studi

**Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom
NIP. 19770524200031002**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI
PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
SISTEMATIKA LAYANAN TELEPON DARURAT 112**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Skripsi pada Jumat, 19 Juli 2019**

Ketua Dewan Penguji

**Ir.A. Bahri Joni Malyan.,M.Kom
NIP 196007101991031001**

Anggota Dewan Penguji

**Indarto, S.T., M.Cs.
NIP 197307062005011002**

**Ali Firdaus, S.Kom.,M.Kom
NIP 197010112001121001**

**Azwardi, S.T.,M.T.
NIP.197005232005011004**

Tanda Tangan

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Ir. A. Bahri Joni M, M.Kom
NIP 196007101991031001**

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI	
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME		

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bela Dwi Nurrahmah
NIM : 061540722050
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Animasi 2 Dimensi Pada Iklan Layanan Masyarakat Tentang Sistematika Layanan Telepon Darurat
112

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



Bela Dwi Nurrahmah
NIM 061540722050

Motto:

"Percayalah kesuksesan akan datang padamu dan bersumber dari dirimu sendiri, yakinlah kita pasti bisa."

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG SISTEMATIKA LAYANAN TELEPON DARURAT 112

(Bela Dwi Nurrahmah, 2019, 101 Halaman)

Animasi 2 Dimensi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan gerak yang menyerupai sesuatu yang bernyawa. *Animasi 2 Dimensi* dapat diterapkan hampir di semua bidang kehidupan. Salah satu penerapannya yaitu di bidang pemberian informasi. Penyampaian informasi sistematika Layanan Telepon Darurat 112 yang dilakukan oleh pemerintah Kota Palembang saat ini hanya dalam bentuk video wawancara yang ditayangkan di youtube tanpa menjelaskan bagaimana mekanisme penggunaan telepon darurat 112. Sehingga masyarakat belum mengetahui mengenai layanan ini. Maka dari itu penulis membuat iklan layanan masyarakat tentang sistematika layanan telepon darurat 112 untuk mengimplementasikan *animasi 2 dimensi*.

Metode penelitian terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi. Pada tahapan Pasca-Produksi dilakukan pengujian, pengujian dibagi menjadi dua yaitu pengujian alfa dengan menguji prinsip dasar animasi yang digunakan pada video iklan *animasi 2 dimensi* dan pengujian beta untuk mengetahui keefektifan penyampaian informasi melalui media video iklan *animasi 2 dimensi* tentang sistematika layanan telepon darurat 112. Berdasarkan hasil pengujian alfa didapatkan persentase keberhasilan video iklan *animasi 2 dimensi* terhadap prinsip dasar animasi yang digunakan yaitu sebesar 82% dan berdasarkan hasil pengujian beta didapatkan persentase keberhasilan penyampaian informasi melalui media video iklan *animasi 2 dimensi* yaitu sebesar 89,3%.

Kata Kunci : *Animasi 2 Dimensi*, Iklan Layanan Masyarakat, Telepon Darurat 112.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF 2 DIMENSIONAL ANIMATION IN PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT ABOUT EMERGENCY TELEPHONE SERVICE SYSTEMATICS 112

(Bela Dwi Nurrahmah, 2019, 101 Pages)

Three-dimensional animation is a series of images arranged in a sequence that produces motion that resembles a lifeless thing. Three-dimensional animation can be applied in almost all areas of life. One of the applications in the information field. The delivery of systematic information on the Emergency Telephone Service 112 conducted by the Palembang City government is currently only in the form of a video interview that is displayed on YouTube without explaining how the mechanism for using the emergency telephone 112. So that the public does not yet know about this service. Therefore the writer makes a public service announcemet about emergency telephone service systematics 112 to implement 2 dimensional animation.

The research method is divided into several stages, namely Pre-Production, Production and Post-Production. At the Post-Production stage, testing is done, the test is divided into two, namely alpha testing by testing the basic principles of animation used in 2-dimensional animated video ads and beta testing to determine the effectiveness of information delivery through 2 dimensional animated video advertising media about emergency telephone service systematic 112. Based on the results of alpha testing, the percentage of success of 2 dimensional animated video ads against the basic principles of animation used is 82% and based on the results of beta testing, the percentage of success in delivering information through 2 dimensional animated video ads is 89.3%.

Keywords : *2 Dimensional Animation, Public Service Announcement, Emergency Telephone 112.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa penguasa alam dan seisinya, yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang. Tak lupa juga Shalawat bertangkaikan salam selalu tercurah pada Nabi agung Baginda Muhammad SAW yang telah menuntun kita semua umat manusia dari jaman kegelapan menuju ke jaman yang penuh kebaikan seperti sekarang ini.

Dengan Rahmat dan karunia Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Implementasi Animasi 2 Dimensi Pada Iklan Layanan Masyarakat Tentang Sistemika Layanan Telepon Darurat 112**” skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital D-IV Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dengan selesainya Skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada **Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom** dan **Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan., M. Kom. selaku ketua jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku sekretaris jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ikhthison Mekongga, S.T., M.Kom. selaku ketua prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak / Ibu Dosen Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
6. Kepada teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Khususnya teman-teman TIMD angkatan 2015.

7. Kepada Ibu Nurlaila dan Bapak Suparman selaku orangtua saya yang selalu memotivasi saya untuk mengerjakan skripsi
8. Kepada Triyanda Nurrahmah dan M. Imam Nurrahman selaku saudara saya yang selalu memberi masukan saat pengerjaan skripsi.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, umumnya para pembaca dan khususnya penulis serta bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

Palembang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Plagiarisme.....	iv
Motto	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xvii
Daftar Diagram	xix
Daftar Lampiran	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pelayanan	4
2.2 Pelayanan Publik.....	5
2.3 Nomor Telepon Darurat.....	5
2.4 Layanan Telepon Darurat 112	7
2.5 Konsep Dasar Multimedia	8
2.6 Iklan	9
2.7 Iklan Layanan Masyarakat.....	9
2.8 Animasi.....	10
2.9 Prinsip Dasar Animasi	11
2.10 Tahapan Pembuatan Iklan.....	15
2.10.1 <i>Storyline</i>	15
2.10.2 <i>Storyboard</i>	15
2.10.3 <i>Graphic Design</i>	15

2.10.4	<i>Compositing</i>	15
2.10.5	Animasi.....	16
2.10.6	Editing.....	16
2.10.7	<i>Sound Effect</i> dan Musik.....	17
2.10.8	<i>Rendering</i>	18
2.11	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18
2.12	Metode Pengembangan Multimedia.....	20
2.12.1	Menurut Luther	20
2.12.2	Menurut Geoffrey	20
2.12.3	Menurut Villamil-Molina.....	20
2.12.4	Menurut Metode Sherwood-Rout.....	21
2.12.5	Menurut Metode Vaughan	21
2.13	Perbandingan Metode Pengembangan Multimedia.....	21
2.14	Metode Analisis Data	23
2.15	Penelitian Terdahulu.....	24
2.16	Analisis Deskriptif.....	27
2.17	Analisis Kuantitatif.....	28
2.18	Skala Likert	28

BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI

3.1	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat	30
3.1.1	Pra-Produksi	31
3.1.1.1	Referensi	31
3.1.1.2	Konsep	32
3.1.1.3	Perancangan	34
3.1.2	Produksi	46
3.1.2.1	<i>Compositing</i> dan Animasi.....	46
3.1.2.2	<i>Editing</i>	50
3.1.2.3	<i>Voice Over</i> , <i>Sound Effect</i> dan Musik	52
3.1.2.4	<i>Rendering</i>	54
3.1.3	Pasca-Produksi.....	55
3.2	Pengembangan Metode	57
3.3	Tes Kinerja Sistem	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Video Animasi 2 Dimensi.....	59
4.2	Pengujian	65
4.2.1	Deskripsi Pengujian	65
4.2.2	Prosedur Pengujian	65
4.2.2.1	Pengujian Alfa	65
4.2.2.2	Pengujian Terhadap Responden Alfa	66
4.2.2.3	Pengujian Beta	67
4.2.2.4	Pengujian Terhadap Responden Beta	67

4.3	Data Hasil Pengujian	69
4.3.1	Data Hasil Pengujian Alfa.....	69
4.3.2	Data Hasil Pengujian Beta	71
4.4	Analisis Data	76
4.4.1	Analisis Data Pengujian Alfa.....	76
4.4.2	Analisis Data Pengujian Beta.....	84
4.5	Pembahasan	95
4.5.1	Hasil Analisis Pengujian Alfa.....	96
4.5.2	Hasil Analisis Pengujian Beta.....	97

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	101

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	104
---	------------

LAMPIRAN.....	106
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Alur Perancangan	31
Gambar 3.2 Logo 112.....	34
Gambar 3.3 Menekan Layar HP	34
Gambar 3.4 Peta Indonesia.....	35
Gambar 3.5 Gedung Dinas Kominfo Kota Palembang	35
Gambar 3.6 Logo 112 dan Kalender	36
Gambar 3.7 Bendera Indonesia, Arab, China, Jepang dan Inggris.....	36
Gambar 3.8 Karakter Instansi Terkait 112	37
Gambar 3.9 Simulasi Kasus Rumah Kebakaran.....	37
Gambar 3.10 Simulasi Menekan Tombol 112.....	38
Gambar 3.11 Simulasi Menelpon 112	38
Gambar 3.12 Bagan Pelayanan instansi Terkait 112.....	38
Gambar 3.13 Simulasi Petugas Datang	39
Gambar 3.14 Operator Memantau Monitor.....	39
Gambar 3.15 Simulasi Api Berhasil Padam	39
Gambar 3.16 Handphone dan Karakter	41
Gambar 3.17 Daftar Pertanyaan CS 112 dan Karakter.....	41
Gambar 3.18 Karakter dan Logo Darurat	42
Gambar 3.19 Karakter dan Sanksi Pelanggaran 112	42
Gambar 3.20 Logo 112.....	43
Gambar 3.21 <i>Credit Tittle</i>	43
Gambar 3.22 <i>Background Scene</i> 3, 4, 5, 6	45
Gambar 3.23 Karakter Operator 112	45
Gambar 3.24 Lingkungan <i>Scene</i> 6.....	45
Gambar 3.25 Logo/ <i>Icon</i>	45

Gambar 3.26 <i>Composition Settings</i>	47
Gambar 3.27 <i>Import file PSD atau AI</i>	47
Gambar 3.28 <i>Area Kerja Adobe After Effects CS6</i>	48
Gambar 3.29 <i>Area Kerja Animation Composer</i>	48
Gambar 3.30 <i>Transform Properties</i>	48
Gambar 3.31 <i>Teknik Masking pada Scene 4 (Gradasi background)</i>	49
Gambar 3.32 <i>Teknik Text Animation Scene 6 (Alur Kerja Call Center 112)</i>	49
Gambar 3.33 <i>Teknik Wiggle pada Scene 2 (Gambar Bendera)</i>	50
Gambar 3.34 <i>Membuat Sequence Baru</i>	50
Gambar 3.35 <i>Import Composition After Effects</i>	51
Gambar 3.36 <i>Area Kerja Adobe Premiere Pro CS6</i>	51
Gambar 3.37 <i>Teknik Add Cut Point</i>	52
Gambar 3.38 <i>Mengatur Speed/Duration</i>	52
Gambar 3.39 <i>Memasukkan File Audio ke Audacity</i>	53
Gambar 3.40 <i>Menggunakan Teknik Change Tempo</i>	53
Gambar 3.41 <i>Export File Audio</i>	53
Gambar 3.42 <i>Replace Footage Audio</i>	54
Gambar 3.43 <i>Mensinkronisasi Audio dengan Video</i>	54
Gambar 3.44 <i>Render Settings</i>	55
Gambar 3.45 <i>Proses Rendering</i>	55
Gambar 3.46 <i>Tampilan Penyebaran Video di Youtube</i>	55
Gambar 3.47 <i>Tampilan Penyebaran Video di Instagram</i>	56
Gambar 3.48 <i>Tampilan Penyebaran Video di Facebook</i>	56
Gambar 3.49 <i>Tampilan Pengujian Alfa di Goole Document</i>	56
Gambar 3.50 <i>Tampilan Pengujian Beta Di Google Document</i>	56
Gambar 4.2 <i>Tampilan Scene 1</i>	59
Gambar 4.2 <i>Tampilan Scene 2</i>	59

Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene</i> 3.1	60
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene</i> 3.2.....	60
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene</i> 3.3.....	60
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene</i> 4.....	61
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene</i> 5.....	61
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene</i> 6.1.....	61
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene</i> 6.2.....	62
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene</i> 6.3.....	62
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene</i> 6.4.....	62
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene</i> 6.5.....	63
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene</i> 6.6.....	63
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene</i> 6.7.....	63
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene</i> 7.....	64
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene</i> 8.....	64
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene</i> 9.....	64
Gambar 4.18 Tampilan <i>Scene</i> 10.1.....	65
Gambar 4.19 Tampilan <i>Scene</i> 10.2.....	65
Gambar 4.20 Presentase Hasil Pertanyaan 1 Pengujian Alfa	77
Gambar 4.21 Presentase Hasil Pertanyaan 2 Pengujian Alfa	78
Gambar 4.22 Presentase Hasil Pertanyaan 3 Pengujian Alfa	79
Gambar 4.23 Presentase Hasil Pertanyaan 4 Pengujian Alfa	80
Gambar 4.24 Presentase Hasil Pertanyaan 5 Pengujian Alfa	81
Gambar 4.25 Presentase Hasil Pertanyaan 6 Pengujian Alfa	82
Gambar 4.26 Presentase Hasil Pertanyaan 7 Pengujian Alfa	83
Gambar 4.27 Presentase Tingkat Keberhasilan Video Pengujian Alfa.....	84
Gambar 4.28 Presentase Hasil Pertanyaan 1 Pengujian Beta.....	85
Gambar 4.29 Presentase Hasil Pertanyaan 2 Pengujian Beta.....	86

Gambar 4.30 Presentase Hasil Pertanyaan 3 Pengujian Beta.....	87
Gambar 4.31 Presentase Hasil Pertanyaan 4 Pengujian Beta	88
Gambar 4.32 Presentase Hasil Pertanyaan 5 Pengujian Beta.....	89
Gambar 4.33 Presentase Hasil Pertanyaan 6 Pengujian Beta.....	90
Gambar 4.34 Presentase Hasil Pertanyaan 7 Pengujian Beta.....	91
Gambar 4.35 Presentase Hasil Pertanyaan 8 Pengujian Beta.....	92
Gambar 4.36 Presentase Hasil Pertanyaan 9 Pengujian Beta.....	93
Gambar 4.37 Presentase Hasil Pertanyaan 10 Pengujian Beta.....	94
Gambar 4.38 Presentase Tingkat Keberhasilan Video Pengujian Beta.....	95

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Metode-Metode	22
Tabel 2.2 Kekurangan dan Kelebihan Media Iklan Peneliti Terdahulu	26
Tabel 2.3 Bobot Nilai Quesioner.....	28
Tabel 2.4 Persentase Nilai Quesioner.....	29
Tabel 3.1 Deskripsi Perangkat Keras	30
Tabel 3.2 Deskripsi Perangkat Lunak	30
Tabel 3.3 Deskripsi Konsep	32
Tabel 3.4 <i>Storyline</i>	32
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 3.6 Beberapa Materi Audio	44
Tabel 3.7 Beberapa Materi Gambar	45
Tabel 3.8 Beberapa Materi Font.....	46
Tabel 3.9 Bobot Nilai	58
Tabel 3.10 Persentase Nilai	58
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Alfa.....	66
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner Beta	68
Tabel 4.3 Data Hasil Peengujian Alfa	69
Tabel 4.4 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 1	70
Tabel 4.5 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 2	70
Tabel 4.6 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 3	70
Tabel 4.7 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 4	70
Tabel 4.8 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 5	71
Tabel 4.9 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 6	71
Tabel 4.10 Tanggapan Berdasarkan Prinsip Dasar Animasi 6	71
Tabel 4.11 Data Hasil Pengujian Beta.....	72

Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 1.....	73
Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 2.....	73
Tabel 4.14 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 3.....	74
Tabel 4.15 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 4.....	74
Tabel 4.16 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 5.....	74
Tabel 4.17 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 6.....	74
Tabel 4.18 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 7.....	75
Tabel 4.19 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 8.....	75
Tabel 4.20 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 9.....	75
Tabel 4.21 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan 10.....	76

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Data Hasil Pengujian Beta	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. Data Kuesioner Alfa
2. Data Kuesioner Beta
3. Rekap Hasil Kuesioner Alfa
4. Rekap Hasil Kuesioner Beta
5. Materi Gambar
6. Materi Audio dan Video
7. *Curriculum Vitae (CV)*
8. Lembar Rekomendasi Skripsi
9. Lembar Konsultasi Sripsi
10. Lembar Pelaksanaan Skripsi
11. Lembar Revisi Ujian Skripsi