

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI  
LAYANAN ASPIRASI DAN PENGADUAN ONLINE RAKYAT (LAPOR)  
DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PALEMBANG**



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

**Oleh:  
ELIN WULANDARI  
061640722062**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI  
LAYANAN ASPIRASI DAN PENGADUAN ONLINE RAKYAT (LAPOR)  
DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PALEMBANG**



**KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Animasi 2 Dimensi Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang”**

Tak lupa shalawat dan salam penulis sampaikan juga kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah seperti saat ini.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital D-IV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan nikmat kesempatan.
2. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangatnya.
3. Bapak Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Azwardy, S.T., M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital
8. Bapak H. Edison, S.Sos., M.Si. Selaku Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang.

9. Bapak Cevi Nurgraha, S.STP., M.Si. Selaku Kepala Seksi bidang Informasi dan Komunikasi Publik Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang.
10. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Teman-teman kelas 8.TIB yang telah berjuang bersama-sama untuk meraih kesuksesan.
12. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kebaikan kedepan nanti. Akhir kata, penulis mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan skripsi ini, baik kata maupun dari segi lainnya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT.

Palembang, Agustus 2020

Penulis

---

---

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI ANIMASI 2 DIMENSI LAYANAN ASPIRASI DAN PENGADUAN ONLINE RAKYAT (LAPOR!) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PALEMBANG

---

---

(Elin Wulandari, 2020, 98 Halaman )

Kurangnya informasi tentang wadah yang menampung aspirasi dan pengaduan masyarakat yang tepat dan langsung berhubungan dengan pemerintah pusat serta bersifat satu pintu. Oleh karena itu, cara penyampaian informasi secara jelas, benar dan menarik sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Maka dengan adanya animasi 2 dimensi tentang aplikasi Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) ini bertujuan agar dapat memberikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia *Luther (concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution)*. Pada tahap *testing* dibagi menjadi 3 (tiga) tahap pengujian. Pertama, pengujian secara teknik yaitu menguji apakah animasi itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Kedua, pengujian terhadap Petugas Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang. Ketiga, pengujian terhadap 50 Responden (admin LAPOR! di Kota Palembang, ahli video/animasi dan masyarakat umum) untuk menguji apakah video layak dipublikasikan kepada masyarakat. Hasil video animasi ini telah diterima oleh pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang untuk mensosialisasikan media informasi yang edukatif kepada masyarakat tentang aplikasi LAPOR!. Berdasarkan hasil dari pengujian oleh petugas Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang dan Responden, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2 dimensi tentang Aplikasi LAPOR! dapat memberikan informasi yang mudah dimengerti dan layak dipublikasikan kepada masyarakat.

Kata Kunci : Animasi, Animasi 2D, LAPOR!, dan Pengaduan Online.

---

---

## ABSTRACT

### THE IMPLEMENTATION OF 2D ANIMATION ON "LAYANAN ASPIRASI DAN PENGADUAN ONLINE RAKYAT (LAPOR!)" AT DEPARTMENT OF COMMUNICATION AND INFORMATICS OF PALEMBANG CITY

---

---

(Elin Wulandari, 2020, 98 Pages)

The lack of information on forums that properly accommodate community aspirations and complaints and which deal directly with the central government and one door. Therefore, information needs to be conveyed in a clear, correct and attractive manner to the public. So with the 2-dimensional animation of Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!), It aims to provide information that is easier for the public to understand. The multimedia development method used in this research was Luther's multimedia development method (concept, design, collection material, and production). This research is divided into 3 (three) parts. First, technical testing to test if the animation works as expected. Second, testing the officers of Department of Communication and Informatics of Palembang City. Third, testing 50 respondents (admin LAPOR! In Palembang City, video / animation experts and the general public) for knowing the feasible of the animation video for given to the citizen. The results of this animated video have been received by Department of Communication and Informatics of Palembang City to be disseminated as a medium for information and education to the public about LAPOR! Application. Based on the results of animation video by officers of the Department of Communication and Informatics of Palembang City and by the respondents, we can be concluded that the 2-dimensional animated video about LAPOR! can provide information that is easy to understand and suitable for publication to the public.

Keywords: Animation, 2D Animation, LAPOR!, and Online Complaints.

## **MOTTO**

***“Jika tidak mampu menjadi yang terbaik, jadilah yang berbeda ”***

***-Elin Wulandari-***

***Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT,***

***Kupersembahkan Untuk:***

- ***Kedua Orang Tuaku, Ayah, H. M. Kaya dan Ibu, Erlepi yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, dalam suka dan duka, serta mendoakan selalu.***
- ***Saudariku, Adinda beserta keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan semangat.***
- ***Teman Seperjuangan Teknologi Informatika Multimedia Digital D4 2016.***
- ***Para Dosen dan Staf di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.***
- ***Almamaterku.***

## **DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7. Sitematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat .....	5
2.1.1. Layanan .....	5
2.1.2. Aspirasi .....	5
2.1.3. Pengaduan .....	6
2.1.4. Pengertian LAPOR! SP4N .....	6
2.2. Iklan Layanan Masyarakat .....	8
2.3. Animasi .....	9
2.3.1. Pengertian Animasi .....	9
2.3.2. Jenis - Jenis Animasi .....	9
2.3.3. Animasi 2 Dimensi .....	10
2.3.4. Prinsip Animasi .....	12



2.4.	Metode Pengembangan Multimedia .....	15
2.4.1.	Metode Pengembangan Multimedia Menurut Luther.....	15
2.5.	Skala Pengukuran Likert .....	16
2.6.	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Yang Digunakan.....	18
2.6.1.	Adobe Flash CS6 .....	18
2.6.2.	Adobe After Effect CC2018 .....	19
2.6.3.	Adobe Premiere Pro CC2018 .....	19
2.7.	Penelitian Sebelumnya .....	20

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1.	Kerangka Penelitian.....	23
3.2.	Perancangan Video Animasi 2D .....	24
3.3.	Pengembangan Metode.....	25
3.4.	Pra-Produksi .....	26
3.4.1.	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	26
3.4.2.	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	27
3.5.	Produksi .....	28
3.5.1.	Pengumpulan Materi .....	28
3.6.	Pasca Produksi .....	38
3.6.1.	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	38
3.6.2.	<i>Animating</i> dan <i>Composting</i> .....	38
3.6.3.	<i>Editing</i> .....	45
3.6.4.	<i>Rendering</i> .....	49
3.7.	Tes Kinerja Sistem .....	50
3.7.1.	Pengelompokkan Data.....	50
3.7.2.	Perancangan Kuisisioner.....	51
3.7.3.	Metode Perhitungan Skala Likert .....	53
3.7.4.	Perhitungan Skor.....	53
3.7.5.	Contoh Kasus.....	55

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1.	Hasil .....	56
4.1.1.	Realisasi Video Animasi 2 Dimensi .....	56
4.2.	Pengujian Video Animasi 2 Dimensi .....	64
4.2.1.	Deskripsi Pengujian .....	64
4.2.2.	Prosedur Pengujian.....	65
4.2.3.	Data Hasil Pengujian Teknik .....	69
4.2.4.	Data Hasil Pengujian Terhadap Responden .....	72
4.3.	Hasil Analisis Data .....	116
4.3.1.	Hasil Analisis Data Pengujian Teknik .....	116
4.3.2.	Hasil Analisis Data Pengujian Petugas Diskominfo Palembang ....	116
4.3.3.	Hasil Analisis Data Pengujian Terhadap Responden.....	117
4.4.	Pembahasan.....	129

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1.	Kesimpulan.....	131
5.2.	Saran .....	132

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 2.1.</b> Beranda LAPOR! SP4N .....	5
<b>Gambar 2.2.</b> Jumlah Laporan LAPOR! SP4N .....	7
<b>Gambar 2.3.</b> Metodologi Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo.....	15
<b>Gambar 2.4.</b> Logo Adobe Flash CS6.....	18
<b>Gambar 2.5.</b> Logo Adobe After Effect .....	19
<b>Gambar 2.6.</b> Logo Adobe Premiere Pro CC2018 .....	19
<b>Gambar 3.1.</b> Bagan Kerangka Penelitian.....	23
<b>Gambar 3.2.</b> Bagan Pengembangan Metode.....	25
<b>Gambar 3.3.</b> Contoh <i>Storyboard</i> .....	28
<b>Gambar 3.4.</b> Peraturan tentang LAPOR!.....	29
<b>Gambar 3.5.</b> <i>Graphic design</i> (Asset).....	29
<b>Gambar 3.6.</b> <i>Graphic design</i> (Asset).....	30
<b>Gambar 3.7.</b> <i>Graphic design</i> (Asset).....	30
<b>Gambar 3.8.</b> <i>Graphic design</i> (Asset).....	30
<b>Gambar 3.9.</b> <i>Modeling</i> Karakter Utama .....	31
<b>Gambar 3.10.</b> <i>Modeling</i> Karakter Scene 2.....	32
<b>Gambar 3.11.</b> <i>Modeling</i> Karakter Scene 3.....	32
<b>Gambar 3.12.</b> <i>Modeling</i> Karakter Scene 4.....	32
<b>Gambar 3.13.</b> <i>Modeling</i> Karakter Scene 5.....	33
<b>Gambar 3.14.</b> Desain <i>Interface</i> Menu Awal Aplikasi LAPOR! .....	33
<b>Gambar 3.15.</b> Desain <i>Interface</i> Menu Awal Aplikasi LAPOR! .....	34
<b>Gambar 3.16.</b> Desain Buat Akun Aplikasi LAPOR!.....	34
<b>Gambar 3.17.</b> Desain Tampilan Laporan Aplikasi LAPOR!.....	35
<b>Gambar 3.18.</b> <i>Animating</i> Mata Karakter .....	39
<b>Gambar 3.19.</b> <i>Animating</i> Mulut Karakter .....	39
<b>Gambar 3.20.</b> <i>Animating</i> Tangan Karakter .....	40
<b>Gambar 3.21.</b> <i>Animating</i> Kaki Karakter .....	40
<b>Gambar 3.22.</b> <i>New Folder Project</i> After Effect.....	41
<b>Gambar 3.23.</b> <i>Composition Setting</i> After Effect .....	42
<b>Gambar 3.24.</b> <i>Import File</i> After Effect .....	42

<b>Gambar 3.25.</b> Area Kerja Adobe After Effect CC2018 .....	43
<b>Gambar 3.26.</b> <i>Transform Properties</i> Adobe After Effect CC2018 .....	43
<b>Gambar 3.27.</b> <i>Masking</i> Adobe After Effect CC2018 .....	43
<b>Gambar 3.28.</b> <i>Text Animation</i> Adobe After Effect CC2018.....	44
<b>Gambar 3.29.</b> Teknik <i>Puppet Pin</i> Adobe After Effect CC2018 .....	44
<b>Gambar 3.30.</b> <i>Export</i> Video pada Adobe After Effect CC2018 .....	45
<b>Gambar 3.31.</b> <i>Sequence</i> Baru pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	46
<b>Gambar 3.32.</b> <i>Import File</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	46
<b>Gambar 3.33.</b> <i>Import File</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	46
<b>Gambar 3.34.</b> <i>Add Cut Point</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	47
<b>Gambar 3.35.</b> <i>Speed Duration</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	47
<b>Gambar 3.36.</b> <i>Import File</i> Audio pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	48
<b>Gambar 3.37.</b> <i>Audio Gain dB</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018.....	48
<b>Gambar 3.38.</b> <i>Effect Video Transition</i> Adobe Premiere Pro CC2018 .....	49
<b>Gambar 3.39.</b> <i>Effect Audio Transition</i> Adobe Premiere Pro CC2018 .....	49
<b>Gambar 3.40.</b> <i>Rendering</i> pada Adobe Premiere Pro CC2018 .....	50
<b>Gambar 4.1.</b> Tampilan <i>Scene 1</i> .....	56
<b>Gambar 4.2.</b> Tampilan <i>Scene 2</i> .....	57
<b>Gambar 4.3.</b> Tampilan <i>Scene 3</i> .....	57
<b>Gambar 4.4.</b> Tampilan <i>Scene 3</i> .....	57
<b>Gambar 4.5.</b> Tampilan <i>Scene 4</i> .....	58
<b>Gambar 4.6.</b> Tampilan <i>Scene 4</i> .....	58
<b>Gambar 4.7.</b> Tampilan <i>Scene 5</i> .....	59
<b>Gambar 4.8.</b> Tampilan <i>Scene 5</i> .....	59
<b>Gambar 4.9.</b> Tampilan <i>Scene 6</i> .....	59
<b>Gambar 4.10.</b> Tampilan <i>Scene 6</i> .....	60
<b>Gambar 4.11.</b> Tampilan <i>Scene 7</i> .....	60
<b>Gambar 4.12.</b> Tampilan <i>Scene 8</i> .....	60
<b>Gambar 4.13.</b> Tampilan <i>Scene 8</i> .....	61
<b>Gambar 4.14.</b> Tampilan <i>Scene 8</i> .....	61
<b>Gambar 4.15.</b> Tampilan <i>Scene 8</i> .....	61
<b>Gambar 4.16.</b> Tampilan <i>Scene 8</i> .....	62

<b>Gambar 4.17.</b> Tampilan <i>Scene</i> 8 .....	62
<b>Gambar 4.18.</b> Tampilan <i>Scene</i> 9 .....	62
<b>Gambar 4.19.</b> Tampilan <i>Scene</i> 10 .....	63
<b>Gambar 4.20.</b> Tampilan <i>Scene</i> 10 .....	63
<b>Gambar 4.21.</b> Tampilan <i>Scene</i> 11 .....	63
<b>Gambar 4.22.</b> Tampilan <i>Scene</i> 12 .....	64
<b>Gambar 4.23.</b> Tampilan <i>Scene</i> 13 .....	64
<b>Gambar 4.24.</b> Diagram Batang Pengujian Ahli Video/Animasi (1) .....	81
<b>Gambar 4.25.</b> Diagram Batang Pengujian Ahli Video/Animasi (2) .....	85
<b>Gambar 4.26.</b> Diagram Batang Pengujian Ahli Video/Animasi (3) .....	88
<b>Gambar 4.27.</b> Diagram Batang Pengujian Admin LAPOR! (1) .....	94
<b>Gambar 4.28.</b> Diagram Batang Pengujian Admin LAPOR! (2) .....	99
<b>Gambar 4.29.</b> Diagram Batang Pengujian Admin LAPOR! (3) .....	101
<b>Gambar 4.30.</b> Diagram Batang Pengujian Masyarakat Umum (1) .....	108
<b>Gambar 4.31.</b> Diagram Batang Pengujian Masyarakat Umum (2) .....	113
<b>Gambar 4.32.</b> Diagram Batang Pengujian Masyarakat Umum (3) .....	115

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 2.1.</b> Bentuk <i>Checklist</i> .....	17
<b>Tabel 2.2.</b> Skor Skala Likert .....	17
<b>Tabel 2.3.</b> Persentase Skala Likert .....	17
<b>Tabel 2.4.</b> Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya .....	20
<b>Tabel 3.1.</b> Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	24
<b>Tabel 3.2.</b> Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	24
<b>Tabel 3.3.</b> Deskripsi Konsep .....	26
<b>Tabel 3.4.</b> <i>Script</i> Scene 1 sampai 3.....	27
<b>Tabel 3.5.</b> Contoh Materi Audio .....	36
<b>Tabel 3.6.</b> Contoh Materi Gambar.....	36
<b>Tabel 3.7.</b> Contoh Materi <i>Font</i> .....	37
<b>Tabel 3.8.</b> Pengelompokkan Data.....	50
<b>Tabel 3.9.</b> Pertanyaan dalam Segi Tampilan.....	51
<b>Tabel 3.10.</b> Pertanyaan dalam Segi Konten Informasi .....	52
<b>Tabel 3.11.</b> Pertanyaan dalam Segi Minat Masyarakat .....	52
<b>Tabel 3.12.</b> Skala <i>Likert</i> .....	53
<b>Tabel 3.13.</b> Kriteria Interpretasi Skor.....	54
<b>Tabel 3.14.</b> Contoh Kasus .....	55
<b>Tabel 4.1.</b> Pertanyaan dalam Segi Tampilan.....	67
<b>Tabel 4.2.</b> Pertanyaan dalam Segi Konten Informasi .....	67
<b>Tabel 4.3.</b> Pertanyaan dalam Segi Minat Masyarakat .....	68
<b>Tabel 4.4.</b> Data Hasil Pengujian Teknik 12 Prinsip Animasi .....	69
<b>Tabel 4.5.</b> Data Hasil Pengujian Teknik Adobe After Effect CC2018.....	70
<b>Tabel 4.6.</b> Data Hasil Pengujian Teknik Adobe Premiere Pro CC2018 .....	71
<b>Tabel 4.7.</b> Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	72
<b>Tabel 4.8.</b> Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	73
<b>Tabel 4.9.</b> Distribusi Responden Berdasarkan Usia .....	73
<b>Tabel 4.10.</b> Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuisisioner .....	73
<b>Tabel 4.11.</b> Kriteria Interpretasi Skor.....	75
<b>Tabel 4.12.</b> Hasil Responden terhadap Pertanyaan 1 .....	76

<b>Tabel 4.13.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 2 .....	77
<b>Tabel 4.14.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 3 .....	78
<b>Tabel 4.15.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 4 .....	79
<b>Tabel 4.16.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 5 .....	80
<b>Tabel 4.17.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 6 .....	81
<b>Tabel 4.18.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 7 .....	82
<b>Tabel 4.19.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 8 .....	83
<b>Tabel 4.20.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 9 .....	84
<b>Tabel 4.21.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 10 .....	86
<b>Tabel 4.22.</b>	Hasil Responden terhadap Pertanyaan 11 .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 : Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 1

Lampiran 3 : Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 2

Lampiran 4 : *Script*

Lampiran 5 : *Storyboard*

Lampiran 6 : Rekapitulasi Daftar Responden

Lampiran 7 : Surat Keterangan Video Diterima oleh Dinas Komunikasi dan  
Informatika Kota Palembang

Lampiran 8 : Contoh Laporan Masyarakat melalui Aplikasi LAPOR! yang ada di  
Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang

Lampiran 9 : Lembar Rekomendasi Pembimbing

Lampiran 10: Lembar Revisi Pengujian Skripsi

Lampiran 11: Lembar Pelaksanaan Revisi Skripsi