

0826_0865 UAS METOPEN.pdf

by Turnitin User

Submission date: 25-Jul-2024 02:12PM (UTC+0530)

Submission ID: 2422143070

File name: 0826_0865_UAS_METOPEN.pdf (1M)

Word count: 2781

Character count: 18058

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE

Diva Lathifah Setiyawati ¹ dan Ghefira Hidayatullah ²

¹⁰
Program Studi Manajemen Informatika ¹⁰ Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
(Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta, telp. (0274) 884201)

Author Emails ⁴⁰

Corresponding author: ^{a)} divalathifahsetiyawati@students.amikom.ac.id
^{b)} ghefirahidayatullah@students.amikom.ac.id

Abstract. The problem with booking futsal venues at DMT Futsal is that they are still limited in providing information, one of which is the limitation in booking futsal pitches which are still done manually, where customers have to contact the admin via the WhatsApp application or come directly to the location to make an order. This can make things difficult for users and increases the risk of errors in schedule management. Based on the existing problems, this research aims to find out how to improve services to users regarding futsal field rental, namely by designing a website-based futsal field rental information system with a prototype development method where collection methods will be carried out using observation and interviews as analytical tools. The system was built using the HTML, CSS and JavaScript programming languages, as well as MySQL as data storage. This research produces a website-based futsal venue rental information system that has features such as online booking, online payment, schedule management, and integration with payment systems. This system can make it easier for users to order and rent futsal fields, as well as increase the efficiency and effectiveness of rental management.

Keywords: Information Systems, Websites, Prototypes, Futsal, Tenants

Abstraksi. Permasalahan pemesanan tempat futsal di DMT Futsal yang masih terbatas dalam menyediakan informasi, salah satunya adalah keterbatasan dalam pemesanan lapangan futsal yang masih dilakukan secara manual, dimana pelanggan harus menghubungi pihak admin melalui aplikasi WhatsApp atau datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan. Hal ini dapat menyulitkan pengguna dan meningkatkan risiko kesalahan dalam pengelolaan jadwal. Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan pelayanan kepada pengguna terkait penyewaan lapangan futsal yaitu dengan merancang sistem informasi penyewaan lapangan futsal berbasis website dengan metode pengembangan Prototype dimana metode pengumpulan data akan dilakukan dengan observasi dan wawancara sebagai alat bantu analisis. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript, serta MySQL sebagai penyimpanan data. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penyewaan tempat futsal berbasis website yang memiliki fitur-fitur seperti pemesanan online, pembayaran online, manajemen jadwal, dan integrasi dengan sistem pembayaran. Sistem ini dapat memudahkan pengguna dalam proses pemesanan dan penyewaan lapangan futsal, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan penyewaan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, Prototype, Futsal, Penyewaan

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus berkembang. Teknologi sangat dibutuhkan untuk perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan di segala bidang usaha yang melayani manusia dimanapun dan kapanpun. Maka dari itu, yang perlu dipikirkan adalah penerapan teknologi informasi yang akurat, dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan mudah diakses oleh siapa saja. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan perusahaan maupun bisnis, terutama untuk keperluan yang penting.

DMT Futsal Berkisan merupakan salah satu cabang tempat futsal DMT di Sleman, Yogyakarta yang menyediakan fasilitas dan layanan yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan olahraga futsal. Setiap pengguna lapangan olahraga akan mengharapkan informasi yang lengkap, lapangan yang baik dan harga yang terjangkau. DMT Futsal buka setiap hari, dengan rincian harga yang berbeda-beda tergantung pada hari dan jam nya. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah proses penyewaan tempat futsal di DMT Futsal dilakukan secara manual, dengan menggunakan buku catatan atau aplikasi WhatsApp, sehingga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesulitan dalam mendapatkan informasi ketersediaan lapangan, kesalahan dalam pencatatan data penyewa, hingga keterlambatan dalam pembuatan laporan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi penyewaan tempat futsal berbasis website yang dapat memudahkan pengelola dan pengguna dalam melakukan proses penyewaan.

Futsal merupakan olahraga yang dinamis dimana membutuhkan gerakan konstan dari para pemainnya, membutuhkan keterampilan dan ketegasan tingkat tinggi. Futsal merupakan singkatan dari bahasa spanyol yaitu futbol yang berarti(sepak bola) dan sala berarti(ruangan). Sama halnya seperti olahraga sepak bola, futsal biasanya di dalam ruangan dan memiliki ukuran lapangan yang lebih kecil dari ukuran lapangan sepak bola yakni panjangnya 38- 42 meter dan lebarnya 20- 25 meter.

Sistem ini diharapkan dapat menyediakan informasi terkait ketersediaan lapangan secara real-time, memfasilitasi proses pendaftaran dan pengelolaan data penyewa, serta mempermudah pembuatan laporan penggunaan lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi penyewaan tempat futsal berbasis website yang dapat memberikan manfaat bagi pengelola dan pengguna. Melalui sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan penyewaan tempat futsal, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Dengan adanya sistem informasi penyewaan tempat futsal berbasis website yang terintegrasi, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang sering terjadi dalam proses penyewaan dan memberikan solusi yang lebih baik bagi pengelola dan pengguna. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi penyewaan tempat olahraga lainnya berbasis website.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat M, Arsad Bahri, Muh. Raehand Fahreza Pasaribu, dan Asham Bin Jamaluddin berjudul "Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web menggunakan metode RAD". Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus berkembang. Teknologi sangat dibutuhkan untuk perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan di segala bidang usaha yang melayani manusia dimanapun dan kapanpun. Maka dari itu, yang perlu dipikirkan adalah penerapan teknologi informasi yang akurat, dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan mudah diakses oleh siapa saja. Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat penting untuk kebutuhan perusahaan maupun bisnis, terutama untuk keperluan yang penting.[1] Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat M, Arsad Bahri, Muh. Raehand Fahreza Pasaribu, dan Asham Bin Jamaluddin berjudul "Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web menggunakan metode RAD". Futsal merupakan olahraga yang dinamis dimana membutuhkan gerakan konstan dari para pemainnya, membutuhkan keterampilan dan ketegasan tingkat tinggi. Futsal merupakan singkatan dari bahasa spanyol yaitu futbol yang berarti(sepak bola) dan sala berarti(ruangan). Sama halnya seperti

olahraga sepak bola, futsal biasanya di dalam ruangan dan memiliki ukuran lapangan yang lebih kecil dari ukuran lapangan sepak bola yakni panjangnya 38- 42 meter dan lebarnya 20- 25 meter[3]
Penelitian yang dilakukan oleh Heri Purwanto, Fiqri Arya Nugraha, Mochamad Raffnie Prayogha, Rafi Marha Syahputra dengan judul "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web". Melalui sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan penyewaan tempat futsal, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Dengan adanya sistem informasi penyewaan tempat futsal berbasis website yang terintegrasi, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang sering terjadi dalam proses penyewaan dan memberikan solusi yang lebih baik bagi pengelola dan pengguna. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi penyewaan tempat olahraga lainnya berbasis website[4]

42 METODE PENELITIAN

4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metodologi pengumpulan data yang dibatasi hanya dilakukan hingga tahap implementasi atau coding. Adapun teknik-teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

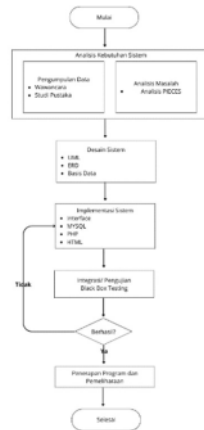
1. Metode Wawancara, wawancara dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan pengurus tempat futsal. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi terkait proses penyewaan tempat futsal yang sedang berjalan saat ini.
2. Metode Studi Pustaka, mencari dan mengumpulkan informasi dari website, seperti pada jurnal, buku, artikel ilmiah, dan sumber-sumber lainnya mengenai topik relevan dengan penelitian.

4.2 Analisis Masalah

Selama beroperasinya DMT Futsal Pandowoharjo, Sleman, terdapat beberapa kendala utama yang menghambat efisiensi dan kualitas layanan penyewaan lapangan futsal. Proses pemesanan yang rumit dan tidak efisien menimbulkan hambatan yang signifikan. Saat ini, pemesanan di tempat dilakukan secara tradisional melalui telepon atau secara langsung di lokasi. Kurangnya transparansi informasi mengenai ketersediaan lapangan futsal. Informasi yang tersedia tidak selalu terkini dan sulit diakses oleh pengguna, sehingga menimbulkan ketidakpastian dalam perencanaan waktu bermain. Akibatnya, pengguna mungkin perlu mengubah rencana atau mencari solusi alternatif, yang dapat mengurangi kepuasan pelanggan. Selanjutnya pengelolaan jadwal sewa yang belum optimal. Saat ini pengelolaan progres masih dilakukan secara manual sehingga rawan terjadi human error. Hal ini seringkali mengakibatkan terjadinya duplikasi pemesanan atau kesalahan jadwal pemesanan sehingga dapat menimbulkan konflik antar pengguna dan merusak reputasi DMT Futsal sebagai penyedia layanan profesional. Mengingat berbagai permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi inovatif berupa pengembangan sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web yang mampu mengatasi kendala-kendala tersebut, meningkatkan efisiensi operasional serta meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap layanan yang diberikan oleh DMT Futsal Pandowoharjo. Sleman.

4.3 Alur Penelitian

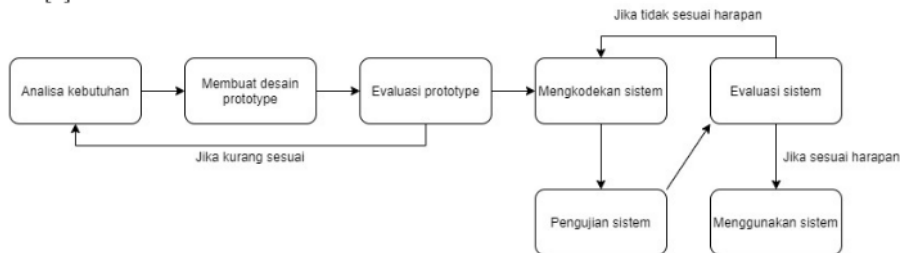
Berikut adalah flowcart alur penelitian



gambar 1. Flowchart alur penelitian

13 Metode Pengembangan Sistem

Metode Prototype adalah pendekatan pengembangan sistem yang berfokus pada pembuatan model awal dari sistem yang akan dikembangkan, yang disebut prototype. Prototype ini kemudian digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, yang selanjutnya digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem secara iteratif. Metode ini sangat cocok untuk proyek di mana kebutuhan pengguna tidak sepenuhnya jelas di awal dan dapat berubah seiring waktu. [5]



gambar 2. Metode Prototype

Berikut adalah langkah- langkah dalam metode Prototype yang akan diterapkan dalam pengembangan sistem penyewaan futsal berbasis website di DMT Futsal

1. Identifikasi Kebutuhan Awal
Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan awal sistem dengan berkolaborasi bersama pihak DMT Futsal untuk menentukan fitur dan fungsi dasar yang diinginkan. Meskipun tidak semua kebutuhan akan didefinisikan secara rinci di awal, pemahaman dasar mengenai apa yang diperlukan dari sistem akan diperoleh.
2. Pengembangan Prototype Awal
Berdasarkan kebutuhan awal, tim pengembang membuat prototipe awal dari sistem penyewaan futsal. Prototype ini merupakan model awal yang menampilkan antarmuka pengguna dasar dan fungsi- fungsi kunci. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran awal tentang bagaimana sistem akan berfungsi dan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem.
3. Evaluasi Prototype

Prototype awal kemudian disajikan kepada pengguna(DMT Futsal) untuk mendapatkan umpan balik. Pengguna akan mengevaluasi prototipe, memberikan masukan mengenai fungsi, antarmuka, dan fitur tambahan yang diperlukan. Evaluasi ini membantu tim pengembang untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dengan lebih baik

4. Penyempurnaan Prototipe

Berdasarkan umpan balik yang diterima, tim pengembang melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada prototipe. Prototipe yang telah diperbarui akan mencakup fitur tambahan, perbaikan fungsionalitas, dan perubahan desain yang disarankan oleh pengguna. Proses ini dapat diulang beberapa kali untuk memastikan bahwa sistem akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

5. Implementasi Sistem

Setelah prototype akhir disetujui oleh pengguna, tim pengembang akan melanjutkan ke tahap implementasi. Sistem penyewaan futsal berbasis website yang lengkap dan siap pakai akan dikembangkan berdasarkan prototipe yang telah disempurnakan. Pada tahap ini, sistem akan diinstal dan dikonfigurasi di lingkungan produksi DMT Futsal.

6. Pemeliharaan dan Dukungan

Setelah implementasi, sistem akan memasuki tahap pemeliharaan dan dukungan. Tim pengembang akan menyediakan dukungan teknis dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Umpan balik tambahan dari pengguna akan diterima untuk melakukan penyesuaian atau peningkatan lebih lanjut sesuai kebutuhan.

UML (Unified Modelling Language)

Unified Modeling Language (UML) merupakan suatu standar bahasa yang dipakai untuk melakukan pemodelan, dokumentasi, dan perancangan sistem perangkat lunak yang mengadopsi pendekatan berorientasi objek. UML menawarkan serangkaian simbol grafis dan pedoman untuk membuat illustration yang menjelaskan beragam aspek sistem. UML berguna dalam upaya memahami, merencanakan, dan mengomunikasikan desain perangkat lunak. Di kalangan profesional, UML telah menjadi alat yang sangat berguna dalam industri perangkat lunak dan digunakan secara meluas untuk merancang, mengomunikasikan, dan mengelola sistem yang berbasis pada pendekatan berorientasi objek.[6]

HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markup, bukan bahasa pemrograman, dan tidak mampu menciptakan fungsionalitas dinamis. Dengan bahasa markup ini, pengguna dapat mengelola dan memformat dokumen secara statis. HTML adalah teknologi antarmuka pengguna tingkat terendah dan berfungsi sebagai dasar gaya yang dapat Anda tambahkan dengan CSS dan fungsionalitas yang dapat diimplementasikan dengan JavaScript. HTML menciptakan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan dinamis. Kombinasi ini memungkinkan pengembang web untuk membuat situs web yang tidak hanya estetik tetapi juga interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna.[7]

PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa skrip yang umum digunakan di sisi server untuk pengembangan web. Dengan PHP, pengembang web memiliki kemampuan untuk membuat situs web dinamis, menghasilkan konten langsung di server sebelum mengirimkannya ke browser pengguna. Dukungan terintegrasi PHP untuk berbagai sistem database, seperti MySQL, PostgreSQL, dan lainnya, memungkinkan aplikasi web berinteraksi dengan database untuk menyimpan dan mengambil data. PHP merupakan bahasa pemrograman open source yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web yang dinamis dan interaktif. PHP dapat berjalan di server web dan digabungkan dengan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat halaman web dinamis.[8]

Pengujian Sistem

Penelitian ini menggunakan model pengujian sistem black box testing. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan Black Box Testin yang bertujuan untuk mengetahui apakah fungsionalitas, input dan output sistem sudah sesuai dengan kebutuhan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat test case yang benar dan test case yang salah untuk menguji semua fungsi yang menggunakan sistem untuk melihat apakah memenuhi kebutuhan Anda

atau tidak, misalnya menguji fungsi login dengan menggunakan nama pengguna dan kata sandi yang benar juga nama pengguna dan kata sandi yang salah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut beberapa hasil penelitian Penyewaan Lapangan futsal mengenai pengembangan sistem informasi. Penelitian dan pengembangan berupa perancangan website yang dapat dijalankan di PC/Laptop ini, diharapkan dapat membantu pemilik dan karyawan DMT Futsal dalam melanjutkan aktivitas pelayanan penyewaan. Berikut merupakan tabel yang berisi *field – field* yang digunakan dalam *database* yang terdapat pada sistem.

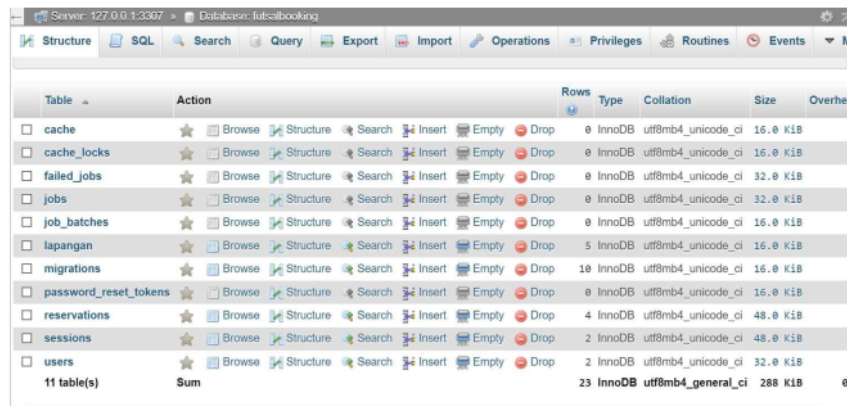
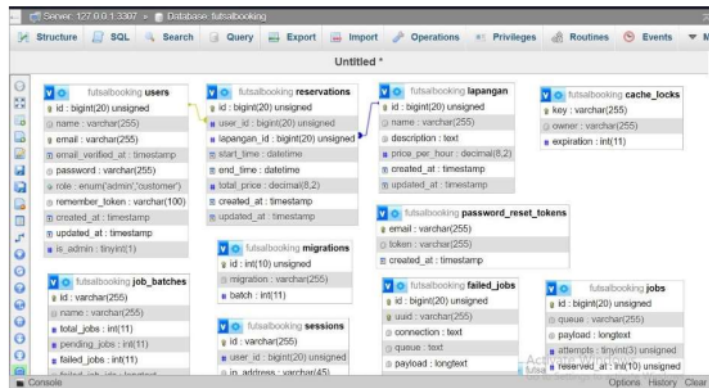


Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhe
cache	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
cache_locks	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
failed_jobs	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KIB	
jobs	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KIB	
job_batches	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
lapangan	Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
migrations	Browse Structure Search Insert Empty Drop	10	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
password_reset_tokens	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	16.0 KIB	
reservations	Browse Structure Search Insert Empty Drop	4	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	48.0 KIB	
sessions	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	48.0 KIB	
users	Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	utf8mb4_unicode_ci	32.0 KIB	
11 table(s)	Sum	23	InnoDB	utf8mb4_general_ci	288 KIB	0

gambar 3 Tabel Database

Gambar 3 menyajikan tabel yang digunakan pada pengembangan sistem Penyewaan lapangan futsal pada DMT futsal. Berikut merupakan relasi antar tabel yang dapat dilihat pada Gambar 4.



gambar 4 Relasi Antar Table

Hasil Pengujian Black box Testing

NO	Nama	Tujuan	Langkah Pengujian	Hasil yang diharapkan
1	Pengujian Login	memastikan bahwa pengguna dapat masuk ke sistem dengan menggunakan kredensial yang valid.	Masukkan Email dan password yang valid. Masukkan Email yang valid dan password yang tidak valid. Masukkan Email yang tidak valid dan password yang valid. Email dan password kosong	Sistem mengarahkan pengguna ke laman utama. Sistem menampilkan pesan kesalahan "Password salah". Sistem menampilkan pesan kesalahan "Email tidak ditemukan". sistem menampilkan pesan kesalahan "Email dan password harus diisi".
2	Pengujian Melihat Jadwal Lapangan	memastikan bahwa pengguna dapat melihat jadwal ketersediaan lapangan. Penguji memverifikasi bahwa sistem menampilkan jadwal yang benar untuk semua lapangan yang tersedia.	Akses halaman jadwal lapangan.	Sistem menampilkan jadwal ketersediaan semua lapangan.
3	Pengujian melakukan Reservasi/penyewaan lapangan	Memeriksa kemampuan pengguna untuk melakukan reservasi lapangan yang tersedia.	Pilih lapangan, pilih tanggal, pilih waktu mulai dan waktu selesai yang valid. Pilih lapangan, pilih tanggal, pilih waktu mulai dan waktu selesai yang sudah dipesan oleh orang lain.	Sistem menampilkan pesan konfirmasi bahwa reservasi berhasil. Sistem menampilkan pesan kesalahan "Lapangan sudah dipesan pada waktu tersebut".

KESIMPULAN

- Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan aplikasi berbasis web ini yaitu sebagai berikut:
- Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal berbasis Web diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan reservasi atau penyewaan lapangan secara lengkap, melihat informasi lapangan yang masih tersedia, dan melakukan konfirmasi pembayaran secara tidak langsung.
 - Mempermudah pemilik penyewaan futsal dalam mengelola data pelang
 - Adanya pembuatan website ini akan meningkatkan terjadinya keuntungan dari penyedia lapangan futsal.

TINJAUAN PUSTAKA

- [1] A. B. R. F. P. B. J. Wahyu Hidayat M, "PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB," *MEDIA ELEKTRIK*, pp. 1-6, 2023.
- [2] D. A. Nurul Renaningtias, "PENERAPAN METODE PROTOTYPE," *Jurnal Rekursif*, pp. 1-7, 2021.
- [3] F. A. N. R. P. M. Heri Purwanto, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis WEB," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, pp. 1-5, 2021.
- [4] R. A. R. S. E. Apriansyah, "Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web," *Jurnal sistem dan teknologi informasi*, pp. 1-8, 2024.
- [5] Setiaji, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan pada Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, pp. 1-6, 2021.
- [6] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis WEB," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, pp. 1-4, 2018.

ORIGINALITY REPORT

42%

SIMILARITY INDEX

41%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unm.ac.id Internet Source	15%
2	journal.stekom.ac.id Internet Source	7%
3	Submitted to fpptijateng Student Paper	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	1%
6	jurnal.fikom.umi.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	docobook.com Internet Source	1%
9	sipora.polije.ac.id Internet Source	1%

10	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
11	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	1 %
13	doku.pub Internet Source	1 %
14	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
15	www.jasaseobulanan.xyz Internet Source	1 %
16	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
17	eprints.upj.ac.id Internet Source	1 %
18	thousands-passed.xyz Internet Source	1 %
19	Sarifah Agustiani, Denny Pribadi, Sopiyan Dalis, Siti Khotimatul Wildah, Ali Mustopa. "Pengembangan Sistem Informasi Akademik untuk Meningkatkan Efektivitas Pengelolaan Data pada SMK Mihadunal Ula", Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak, 2023 Publication	<1 %

20	Iqbal Ramadhani, Yusuf Sulistyo Nugroho. "Sistem Informasi Penyewaan Peralatan dan Perlengkapan Pernikahan Berbasis Web Di Karang Taruna Tunas Muda Watugede Wonogiri", Abdi Teknoyasa, 2023 Publication	<1 %
21	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
22	jurusan.tik.pnj.ac.id Internet Source	<1 %
23	Muhammad Deva Ronaldo, Chaca Ananda Putri, Muhammad Zaki, Dimas Firmansyah et al. "Design and Development of Bangka District Regional Library Information System Based on Website", BITJournal: Bangka Information Technology Journal, 2024 Publication	<1 %
24	edoc.pub Internet Source	<1 %
25	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
27	journal.unigha.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.hostinger.co.id	

-
- 29 Muhammad Vicky Al Hasri, Endah Sudarmilah. "Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banaran", MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer, 2021
Publication
-

30 elib.pnc.ac.id
Internet Source

<1 %

31 journal.laaroiba.ac.id
Internet Source

<1 %

32 repository.uinjkt.ac.id
Internet Source

<1 %

33 ejurnal.ubharajaya.ac.id
Internet Source

<1 %

34 etd.repository.ugm.ac.id
Internet Source

<1 %

35 vomek.ppj.unp.ac.id
Internet Source

<1 %

36 www.thieme-connect.com
Internet Source

<1 %

37 Deasy Indayanti, Muhammad Hanif Herdianto Athallah, Siti Chodidjah. "Pengembangan

<1 %

Aplikasi Random Team Generator Berbasis Web Menggunakan Fitur Upload File", Jurnal Minfo Polgan, 2024

Publication

38	adoc.pub Internet Source	<1 %
39	docplayer.info Internet Source	<1 %
40	ejournal.almaata.ac.id Internet Source	<1 %
41	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
42	media.neliti.com Internet Source	<1 %
43	www.alibabacloud.com Internet Source	<1 %
44	www.penhakitkebaya.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off