



MAGANG A - EC184918
MAGANG B - EC184919

Google Bangkit
(03 Mei 2021 s/d 09 Juni 2021)

Deteksi Kekerasan Otomatis Dalam Ruangan

Aufa Nabil Amiri NRP 0721 17 4000 0029

Dosen Pembimbing
Reza Fuad Rachmadi ST., MT., Ph.D

DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2021

Halaman ini sengaja dikosongkan



MAGANG A - EC184918
MAGANG B - EC184919

Google Bangkit
(03 Mei 2021 s/d 09 Juni 2021)

Deteksi Kekerasan Otomatis Dalam Ruangan

Aufa Nabil Amiri NRP 0721 17 4000 0029

Dosen Pembimbing
Reza Fuad Rachmadi ST., MT., Ph.D

DEPARTEMEN TEKNIK KOMPUTER
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2021

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

Deteksi Kekerasan Otomatis Dalam Ruangan

Laporan Magang ini disusun untuk memenuhi persyaratan akademik Departemen Teknik Komputer - Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas - Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Tempat Pengesahan di: Surabaya
Tanggal: 16 Juni 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,

Reza Fuad Rachmadi ST., MT., Ph.D
NIP. 19850403 201212 1 001

Mengetahui,
Kepala Departemen Teknik Komputer FTEIC - ITS,

Dr. Supeno Mardi Susiki Nugroho, ST.,MT.
NIP 19700313 199512 1 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

Deteksi Kekerasan Otomatis Dalam Ruangan

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Kurikulum
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas Program
Sarjana Pada Departemen Teknik Komputer Institut Teknologi
Sepuluh Nopember

Tempat Pengesahan di: Surabaya

Tanggal:

Mengetahui,
Pembimbing Program

Dian Ayuningtyas

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan magang di Google Bangkit yang dilaksanakan tanggal 1 Mei 2021 sampai dengan 09 Juni 2021. Dalam penyelesaian Laporan Magang ini, kami mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini :

- Bapak Dr. Supeno Mardi Susiki Nugroho, ST.,MT. selaku Kepala Departemen Teknik Komputer FTEIC-ITS
- Dr. Diah Puspito Wulandari, S.T.,M.Sc. selaku Koordinator Kerja Praktek Departemen Teknik Komputer ITS
- Dian Ayuningtyas sebagai mentor sekaligus pembimbing selama melakukan proses magang.

Magang merupakan kredit mata kuliah opsional yang digunakan sebagai konversi dalam Google Bangkit. Magang juga berfungsi sebagai pendalaman mahasiswa dalam pengaplikasian ilmu yang didapat pada saat perkuliahan ke dalam dunia kerja. Penulis menyampaikan permohonan maaf jika selama pelaksanaan magang terdapat hal yang kurang berkenan dan jikalau ada salah dalam penulisan laporan ini.

Surabaya, Juni 2021

Penulis

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN (DEPARTEMEN)	v
LEMBAR PENGESAHAN (PERUSAHAAN)	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Bentuk Kegiatan	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.5 Metodologi Magang	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 PROFIL PROGRAM GOOGLE BANGKIT	5
2.1 Sejarah Google Bangkit	5
2.2 Tujuan Google Bangkit	5
3 TINJAUAN PUSTAKA	7
3.1 Roket Luar Angkasa	7
3.2 Gravitasi	8
3.2.1 Hukum Newton	8
3.2.2 Anti Gravitasi	8

4	DESAIN DAN IMPLEMENTASI	9
4.1	Deskripsi Sistem	9
4.2	Implementasi Alat	9
5	PENGUJIAN DAN EVALUASI	11
5.1	Skenario Pengujian	11
5.2	Evaluasi Pengujian	11
6	KESIMPULAN DAN SARAN	13
6.1	Kesimpulan	13
6.2	Saran	13
	DAFTAR PUSTAKA	15
	BIOGRAFI PENULIS	17

DAFTAR GAMBAR

3.1	Peluncuran pesawat luar angkasa Discovery [1] . . .	7
-----	---	---

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

5.1	Hasil Pengukuran Energi dan Kecepatan	11
-----	---	----

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *violentus* yang berarti berkuasa atau kekuasaan. Secara arti, kekerasan merupakan sebuah ekspresi baik yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal yang mencerminkan pada tindakan agresi dan penyerangan pada kebebasan seseorang.

Menurut data yang didapat dari Komisi Nasional (Komnas) Perempuan, terdapat lebih dari 8000 kasus yang sudah ditangani hanya dalam kurun waktu tahun 2020 saja. Dan yang lebih parah lagi, apabila dibandingkan dengan tahun sebelumnya, terjadi kenaikan sebesar 60% kasus. Jumlah tersebut hanya menghitung jumlah kasus yang tercatat dan diketahui, namun, menurut perkiraan Komnas Perempuan, masih banyak sekali kasus yang tidak tercatat dan diketahui karena meningkatnya jumlah kuesioner yang dikembalikan, padahal kuesioner sendiri merupakan alat bantu yang cukup vital untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitar pada seorang perempuan atau anak.

Hal yang sama juga terjadi di dalam sekolah. Data dari unicef menunjukkan bahwa pada tahun 2018, hampir 41% anak pada umur 15 tahun pernah mengalami perundungan atau yang biasa disebut *bullying*. Mirisnya, perundungan tidak hanya terbatas dilakukan oleh sesama siswa, namun tidak jarang juga dilakukan oleh guru.

Ditambah lagi dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini, banyak sekali orang yang beraktivitas dari rumah, dan karena perubahan yang begitu tiba-tiba, banyak membuat orang menjadi stress dan tertekan. Imbasnya, semakin meningkatkan kemungkinan terjadinya kekerasan di dalam ruangan.

Salah satu hal yang paling menyulitkan dalam menangani kekerasan pada perempuan dan anak adalah karena seringnya, kekerasan dilakukan di area tertutup sehingga tidak diketahui oleh orang lain.

Tidak jarang juga korban kekerasan banyak yang tidak mau melapor kepada petugas yang terkait, hal ini dibuktikan dengan banyaknya kuesioner Komnas Perempuan yang dikembalikan.

Sebagai mahasiswa departemen Teknik Komputer, saya berupaya merealisasikan sebuah sistem yang bernama Jaga Bersama. Jaga Bersama adalah sebuah sistem *monitoring* cerdas yang dapat mendeteksi apabila terjadi suatu kekerasan, terkhusus kekerasan di dalam ruangan. Diharapkan dengan terealisasikannya sistem kami, maka dapat membantu untuk mengurangi angka kekerasan pada perempuan dan anak di Indonesia nantinya.

1.2 Tujuan

Tujuan dari magang ini dapat dilihat dari dua sudut pandang sebagai berikut:

1. *Secara Umum*

- (a) Terciptanya suatu hubungan yang sinergis dan terarah antara dunia perguruan tinggi dan dunia kerja sebagai pengguna outputnya.
- (b) Membuka wawasan mahasiswa agar dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmunya di dunia industri.
- (c) Mahasiswa dapat mampu mengadakan pendekatan masalah secara utuh.
- (d) Menciptakan pola berpikir konstruktif yang lebih berwawasan bagi mahasiswa.

2. *Secara Khusus*

- (a) Memperdalam pengetahuan mahasiswa dengan mengenal dan juga mempelajari secara langsung mengenai pengolahan *mobile application development* dan IoT secara umum.
- (b) Mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan profesi melalui penerapan ilmu, latihan kerja, dan pengamatan teknik yang akan diterapkan.

1.3 Bentuk Kegiatan

Dalam proses magang, kami melaksanakan di rumah masing - masing (*Work From Home*) dikarenakan program yang dilakukan di seluruh Indonesia secara serentak sehingga memang harus dilakukan secara jarak jauh melalui media Google Meet.

Pembuatan sistem kami kerjakan sesuai dengan *timeline* yang sudah kami sepakati dan kami mengerjakan sesuai peran masing - masing. Adapun bentuk teknis kegiatannya adalah sebagai berikut :

1. Penyusunan laporan sementara yang dilakukan pada minggu terakhir kegiatan magang dilaksanakan. Selanjutnya laporan sementara ini dimintakan persetujuan kepada pembimbing magang yang bersangkutan. Dalam memberikan persetujuan terhadap laporan sementara ini maka pembimbing lapangan memberikan penilaian terhadap pelaksanaan magang yang dilaksanakan oleh mahasiswa. Laporan sementara ini selanjutnya dijadikan dasar untuk pembuatan laporan resminya. Penilaian dari pembimbing lapangan akan diserahkan pada dosen pembimbing magang di Departemen Teknik Komputer - ITS Surabaya.
2. Penilaian kedua diberikan berdasarkan hasil penyusunan laporan resmi yang dibuat oleh mahasiswa selesai dilaksanakannya magang.
3. Penilaian ketiga diberikan berdasarkan hasil presentasi laporan resmi magang.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Berikut tempat dan waktu pelaksanaan magang yang dilakukan pada :

Tempat : Rumah Masing - Masing (WFH)
Waktu : 03 Mei 2021 s/d 09 Juni 2021

1.5 Metodologi Magang

Metodologi magang yang digunakan dalam pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut :

1. **Tahap Persiapan**

Membuat *timeline* beserta proposal untuk kemudian akan dicek dan diberi kritik atau saran oleh tim Bankgit.

2. **Pengembangan Sistem**

Sistem dikembangkan sesuai ide awal yang sudah tertulis di dalam proposal yang sudah disetujui. Selain itu juga dilakukan *mentoring* dengan orang - orang dari industri.

3. **Pembuatan Laporan**

Pembuatan laporan yang dibutuhkan sebagai prasyarat kelulusan dalam mata kuliah magang.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini terdiri atas lima bab dengan rincian sebagai berikut :

1. **Bab I Pendahuluan**

Pada BAB I dibahas mengenai latar belakang, tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan Kerja Praktek, metode penulisan, serta sistematika penulisan.

2. **Bab II Profil Google Bangkit**

Pada BAB II dibahas mengenai profil singkat dari program Google Bangkit.

3. **Bab III Tinjauan Pustaka**

Pada BAB III dibahas mengenai teori-teori penunjang dalam pembuatan produk aplikasi, seperti *mobile application*, adobe XD, *firebase* dan *App Engine*.

4. **Bab IV Desain dan Implementasi**

Pada BAB IV dibahas mengenai pembuatan produk.

5. **Bab V PENUTUP**

Pada BAB V dibahas mengenai kesimpulan dan saran.

BAB II

PROFIL PROGRAM GOOGLE BANGKIT

2.1 Sejarah Google Bangkit

Google Bangkit adalah sebuah program yang digagas oleh google. Diawali pada tahun 2020 dengan berisi 300 peserta, Google Bangkit berhasil meraih perhatian banyak orang termasuk, menteri pendidikan saat ini, yaitu Nadiem Makarim. Banyak sekali alumni - alumninya yang mengatakan bahwa dengan mengikuti program Google Bangkit ini, mereka mendapatkan prospek kerja yang lebih baik sehingga meningkatkan kemungkinan untuk mendapatkan pekerjaan.

Pada tahun 2021 ini, Google Bangkit menerima peserta dengan jumlah yang jauh lebih banyak, yaitu sebesar 3000 peserta. Berbeda dengan Google Bangkit pada tahun 2020, tahun ini terdapat 3 fokus-an yang dapat dipilih oleh peserta, terdapat *Google Cloud Engineer*, *Android Engineer* dan *Machine Learning Engineer*. Tidak berhenti sampai disana, saat ini Google Bangkit berkerja sama dengan 15 partner universitas dan bahkan berkolaborasi dengan perusahaan - perusahaan *unicorn* seperti Gojek, Tokopedia, dan Traveloka.

Tentu saja disini sebagai suatu perusahaan yang sangat ternama, Google tidak hanya mengambil peserta dari kota - kota besar. Menurut William Florence, Pemimpin *Asia Pacific Education Program*, bahwa terdapat 3000 peserta yang berasal dari 250 universitas dari segala penjuru Indonesia. Selain itu, terdapat 30% peserta perempuan, yang apabila dibandingkan dengan tahun lalu, terjadi peningkatan sebesar 4%.

2.2 Tujuan Google Bangkit

Tujuan utama dari program Google Bangkit yang utama adalah meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga menjadi manu-

sia yang kreatif, terampil dan ahli dalam bidangnya masing - masing.

Selain itu, melalui program ini, diharapkan mahasiswa dapat membangun kepercayaan diri dalam berekreasi. Hal ini termasuk dengan kemampuan bertindak dan kerangka pikir kewirausahaan agar dapat mengatasi tantangan global dan membangun masa depan yang lebih baik.

Dan apabila kita melihat lebih dalam apa saja yang disuguhkan oleh Google Bangkit, dapat dilihat bahwa mahasiswa juga diharapkan untuk mengasah ketrampilan penting yang bermanfaat dalam dunia kerja, seperti *design thinking*, kepemimpinan, serta kemampuan komunikasi dan presentasi.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Roket Luar Angkasa



Gambar 3.1: Peluncuran pesawat luar angkasa Discovery [1]

Roket luar angkasa merupakan Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio.

Discovery, Gambar 3.1, merupakan Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada.

3.2 Gravitasi

Gravitasi merupakan Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero.

3.2.1 Hukum Newton

Newton [2] pernah merumuskan bahwa Nulla non mauris vitae wisi posuere convallis. Sed eu nulla nec eros scelerisque pharetra. Nullam varius. Etiam dignissim elementum metus. Vestibulum faucibus, metus sit amet mattis rhoncus, sapien dui laoreet odio, nec ultricies nibh augue a enim. Fusce in ligula. Quisque at magna et nulla commodo consequat. Proin accumsan imperdiet sem. Nunc porta. Donec feugiat mi at justo. Phasellus facilisis ipsum quis ante. In ac elit eget ipsum pharetra faucibus. Maecenas viverra nulla in massa. Kemudian menjadi persamaan seperti pada persamaan 3.1.

$$\sum \mathbf{F} = 0 \Leftrightarrow \frac{d\mathbf{v}}{dt} = 0. \quad (3.1)$$

3.2.2 Anti Gravitasi

Anti gravitasi merupakan Nulla ac nisl. Nullam urna nulla, ullamcorper in, interdum sit amet, gravida ut, risus. Aenean ac enim. In luctus. Phasellus eu quam vitae turpis viverra pellentesque. Duis feugiat felis ut enim. Phasellus pharetra, sem id porttitor sodales, magna nunc aliquet nibh, nec blandit nisl mauris at pede. Suspendisse risus risus, lobortis eget, semper at, imperdiet sit amet, quam. Quisque scelerisque dapibus nibh. Nam enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ut metus. Ut metus justo, auctor at, ultrices eu, sagittis ut, purus. Aliquam aliquam.

BAB IV

DESAIN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Deskripsi Sistem

Sistem akan dibuat dengan Etiam pede massa, dapibus vitae, rhoncus in, placerat posuere, odio. Vestibulum luctus commodo lacus. Morbi lacus dui, tempor sed, euismod eget, condimentum at, tortor. Phasellus aliquet odio ac lacus tempor faucibus. Praesent sed sem. Praesent iaculis. Cras rhoncus tellus sed justo ullamcorper sagittis. Donec quis orci. Sed ut tortor quis tellus euismod tincidunt. Suspendisse congue nisl eu elit. Aliquam tortor diam, tempus id, tristique eget, sodales vel, nulla. Praesent tellus mi, condimentum sed, viverra at, consectetur quis, lectus.

4.2 Implementasi Alat

Alat diimplementasikan dengan Etiam suscipit aliquam arcu. Aliquam sit amet est ac purus bibendum congue. Sed in eros. Morbi non orci. Pellentesque mattis lacinia elit. Fusce molestie velit in ligula. Nullam et orci vitae nibh vulputate auctor. Aliquam eget purus. Nulla auctor wisi sed ipsum. Morbi porttitor tellus ac enim. Fusce ornare. Proin ipsum enim, tincidunt in, ornare venenatis, molestie a, augue. Donec vel pede in lacus sagittis porta. Sed hendrerit ipsum quis nisl. Suspendisse quis massa ac nibh pretium cursus. Sed sodales. Nam eu neque quis pede dignissim ornare. Maecenas eu purus ac urna tincidunt congue.

Listing 4.1: Program hello world

```
1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     std::cout << "Hello World!";
5     return 0;
6 }
```

Seperti contoh pada baris program Listing 4.1 dan Listing 4.2, Donec et nisl id sapien blandit mattis. Aenean dictum odio sit amet risus. Morbi purus. Nulla a est sit amet purus venenatis iaculis. Vivamus viverra purus vel magna. Donec in justo sed odio malesuada dapibus. Nunc ultrices aliquam nunc. Vivamus facilisis pellentesque velit. Nulla nunc velit, vulputate dapibus, vulputate id, mattis ac, justo. Nam mattis elit dapibus purus. Quisque enim risus, congue non, elementum ut, mattis quis, sem. Quisque elit.

Listing 4.2: Program perhitungan bilangan prima

```
1 def isPrimeNumber(num):
2     # prime numbers are greater than 1
3     if num > 1:
4         # check for factors
5         for i in range(2,num):
6             if (num % i) == 0:
7                 return False
8         else:
9             return True
10    # if input number is less than
11    # or equal to 1, it is not prime
12    else:
13        return False
```

BAB V

PENGUJIAN DAN EVALUASI

5.1 Skenario Pengujian

Pengujian dilakukan dengan Maecenas non massa. Vestibulum pharetra nulla at lorem. Duis quis quam id lacus dapibus interdum. Nulla lorem. Donec ut ante quis dolor bibendum condimentum. Etiam egestas tortor vitae lacus. Praesent cursus. Mauris bibendum pede at elit. Morbi et felis a lectus interdum facilisis. Sed suscipit gravida turpis. Nulla at lectus. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Praesent nonummy luctus nibh. Proin turpis nunc, congue eu, egestas ut, fringilla at, tellus. In hac habitasse platea dictumst.

5.2 Evaluasi Pengujian

Dari pengujian yang Vivamus eu tellus sed tellus consequat suscipit. Nam orci orci, malesuada id, gravida nec, ultricies vitae, erat. Donec risus turpis, luctus sit amet, interdum quis, porta sed, ipsum. Suspendisse condimentum, tortor at egestas posuere, neque metus tempor orci, et tincidunt urna nunc a purus. Sed facilisis blandit tellus. Nunc risus sem, suscipit nec, eleifend quis, cursus quis, libero. Curabitur et dolor. Sed vitae sem. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Maecenas ante.

Tabel 5.1: Hasil Pengukuran Energi dan Kecepatan

Energi	Jarak Tempuh	Kecepatan
10 J	1000 M	200 M/s
20 J	2000 M	400 M/s
30 J	4000 M	800 M/s
40 J	8000 M	1600 M/s

Sesuai dengan hasil pada Tabel 5.1, didapatkan bahwa energi yang Duis aliquet dui in est. Donec eget est. Nunc lectus odio, varius at, fermentum in, accumsan non, enim. Aliquam erat volutpat. Proin sit amet nulla ut eros consetetuer cursus. Phasellus dapibus aliquam justo. Nunc laoreet. Donec consequat placerat magna. Duis pretium tincidunt justo. Sed sollicitudin vestibulum quam. Nam quis ligula. Vivamus at metus. Etiam imperdiet imperdiet pede. Aenean turpis. Fusce augue velit, scelerisque sollicitudin, dictum vitae, tempor et, pede. Donec wisi sapien, feugiat in, fermentum ut, sollicitudin adipiscing, metus.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang kami peroleh dari Donec molestie, magna ut luctus ultrices, tellus arcu nonummy velit, sit amet pulvinar elit justo et mauris. In pede. Maecenas euismod elit eu erat. adalah:

1. Pembuatan Cras dapibus, augue quis scelerisque ultricies, felis dolor placerat sem, id porta velit odio eu elit. Aenean interdum nibh sed wisi. Praesent sollicitudin vulputate dui.
2. Praesent iaculis viverra augue. Quisque in libero. Aenean gravida lorem vitae sem ullamcorper cursus.
3. Nunc adipiscing rutrum ante. Nunc ipsum massa, faucibus sit amet, viverra vel, elementum semper, orci. Cras eros sem, vulputate et, tincidunt id, ultrices eget, magna.

6.2 Saran

Saran yang kami ajukan dalam Sed mattis, erat sit amet gravida malesuada, elit augue egestas diam, tempus scelerisque nunc nisl vitae libero. Sed consequat feugiat massa. antara lain:

1. Sebaiknya Sed consequat tellus et tortor. Ut tempor laoreet quam. Nullam id wisi a libero tristique semper.
2. Nullam nisl massa, rutrum ut, egestas semper, mollis id, leo. Nulla ac massa eu risus blandit mattis. Mauris ut nunc.
3. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget tortor. Quisque dapibus pede in erat.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pesawat ruang angkasa discovery, 2021. URL <https://airandspace.si.edu/explore-and-learn/topics/discovery/about.cfm>.
- [2] I. Newton. Axioms or laws of motion. *Philosophiæ Naturalis Principia Mathematica*, 1687.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BIOGRAFI PENULIS



Elon Reeve Musk, lahir pada Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.



Felix Arvid Ulf Kjellberg, lahir pada Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Halaman ini sengaja dikosongkan