

PROPOSAL TUGAS AKHIR



RANCANG BANGUN E-LIBRARY PADA SMA NEGERI 1 KUTA SELATAN

I GEDE BAYU WIDIASTIKA
1901010084

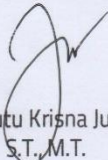
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PRIMAKARA
DENPASAR 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PROPOSAL TUGAS AKHIR INI
TELAH DISETUJUI UNTUK MELAKSANAKAN SEMINAR
PADA HARI / TANGGAL:

Pembimbing I,



I Gede Putu Krisna Juliharta,
S.T., M.T.
NIDN. 0802038402

Pembimbing II,



N Luh Putu Ning Septyarini
Putri Astawa, M.Pd.
NIDN. 0828099301

Mengetahui

Kepala Program Studi
Sistem Informasi



A.A Istri Ita Paramitha, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0812079201

**digunakan saat mendaftar seminar*

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diuji dan Dinilai oleh
Dewan Penguji Proposal Tugas Akhir STMIK Primakara
pada Tanggal : (*tanggal seminar proposal)

Dewan Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir adalah

Ketua :	
-----	-----

Anggota :

1. -----
2. -----
3. -----

Mengetahui,
Koordinator Komisi Skripsi

NIK -----

**digunakan saat menyelesaikan revisi*

HALAMAN PENGESAHAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR INI
TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI
DALAM SEMINAR PROPOSAL
HARI / TANGGAL: (*tanggal seminar proposal)

Pembimbing I,

Pembimbing II,

I Gede Putu Krisna Juliharta,
S.T., M.T.
NIDN. 0802038402

NI Luh Putu Ning Septyarini
Putri Astawa, M.Pd.
NIDN. 0828099301

Mengetahui
Kepala Program Studi
Sistem Informasi

A.A. Istri Ita Paramitha, S.pd., M.Kom.
NIDN. 0812079201

**digunakan saat menyelesaikan revisi*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami persembahkan kehadiran Tuhan Yang Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan proposal proyek dengan judul "Rancang Bangun E-Library pada SMA Negeri 1 Kuta Selatan Berbasis Website".

Penyusunan laporan proposal proyek ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada STMIK Primakara Jurusan Sistem Informasi. Penyusunannya dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. I Made Artana, S.Kom., MM., selaku ketua STMIK Primakara.
2. A.A. Istri Ita Paramitha, S.pd., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
3. I Gede Putu Krisna Juliharta, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing satu.
4. NI Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa, M.Pd., selaku dosen pembimbing dua.
5. Seluruh civitas akademika Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.
6. Dra. Luh Made Sri Yuniati, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kuta Selatan.
7. Seluruh staf perpustakaan dan juga guru di SMA Negeri 1 Kuta Selatan yang sudah memberikan semangat kepada penulis.

8. Ibunda dan keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan doa.
9. Teman – teman satu angkatan yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, canda, dan tawa.

Walaupun demikian, dalam laporan proposal proyek ini, penulis menyadari masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan proyek ini. Namun demikian adanya, semoga proposal tugas akhir ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut proyek selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua.

Denpasar, 27 April 2023
Penulis

(I Gede Bayu Widiastika)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Proyek	4
1.4 Manfaat Proyek	5
1.5 Pembatasan Masalah	5
BAB II METODE DAN PELAKSANAAN PROGRAM	7
2.1 Rencana Program dan Kegiatan	7
2.1.1 Alat dan Bahan	7
2.1.2 Tempat dan Waktu Proyek.....	7
2.1.3 Teknik Pengumpulan Data	7
2.2 Pelaksanaan Program	9
DAFTAR PUSTAKA.....	17

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Pengguna.....	10
Tabel 2.2 Jadwal Proyek.....	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Metode.....	9
Gambar 2.2 ERD Sistem Web Pusaka	11
Gambar 2.3 Use Case Diagram Sistem Web Pusaka.....	12
Gambar 2.4 Flowchart Sistem Web Pusaka.....	12
Gambar 2.5 Halaman Pengunjung.....	13
Gambar 2.6 Halaman Guru.....	13
Gambar 2.7 Halaman Admin.....	14
Gambar 2.8 Halaman Superadmin.....	14

INTISARI

Perkembangan digital menuntut sekolah untuk tetap menjadi garda terdepan dalam pembangunan untuk meningkatkan kualitas layanan. Di SMA Negeri 1 Kuta Selatan, buku masih dilakukan pengecekan dan pengembalian secara manual sehingga melemahkan pelayanan. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengimplementasikan sistem informasi perpustakaan elektronik, dimana sistem perpustakaan dikelola melalui teknologi informasi yaitu internet. Perancangan sistem ini dikembangkan dengan menggunakan metode yaitu XP (Extreme Programming). Dengan dikembangkannya sistem e-library ini memudahkan pustakawan untuk mencari informasi buku dan mengecek buku dimana saja dan kapan saja, sedangkan sistem yang terintegrasi memudahkan pustakawan dalam mengelola informasi perpustakaan dan file laporan perpustakaan. lebih akurat dan lebih cepat.

Kata kunci: Sistem Informasi, Perpustakaan, Perpustakaan Online

ABSTRACT

Digital developments require schools to remain at the forefront of development to improve service quality. At SMA Negeri 1 Kuta Selatan, books are still being checked and returned manually, thus weakening service. The purpose of this research is to implement an electronic library information system, where the library system is managed through information technology, namely the internet. The design of this system was developed using the XP (Extreme Programming) method. With the development of the e-library system, it makes it easier for librarians to find book information and check books anywhere and anytime, while an integrated system makes it easier for librarians to manage library information and library report files. more accurate and faster.

Keywords: Information System, Library, E-Library

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang begitu cepat dari waktu ke waktu[1]. Saat ini, penggunaan komunikasi (TIK) dan teknologi informasi sudah meluas dan mempengaruhi kehidupan setiap orang. Sistem informasi mengacu pada kombinasi teknologi informasi yang menggunakan aktivitas orang - orang yang terus memakai teknologi untuk aktivitas dan manajemen mereka. Sistem personal komputer memudahkan pada pencarian keterangan yang diinginkan dan juga membentuk sistem keterangan yang terstruktur. Teknologi juga mudah diakses hanya dengan bermodalkan sebuah smartphone yang dimana alat ini mudah dibawa serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akses yang diberikan juga beragam dengan adanya teknologi smartphone ini seperti mencari informasi, membantu pekerjaan sehari-hari hingga dipakai sebagai hiburan. Belajar juga menjadi sangat mudah dengan adanya teknologi yang sekarang sudah mudah diakses.

Menuntut ilmu merupakan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang dilakukan oleh setiap manusia berupa keterampilan, pengetahuan, nilai - nilai positif, dan sikap sebagai pengalaman dari berbagai bahan yang dipelajari[2]. Kegiatan menuntut ilmu ini sangat dibantu dengan adanya teknologi, karena informasi yang dapat diakses sangat besar. Saat ini dunia pendidikan juga telah berkembang pesat dan memanfaatkan teknologi. Seperti misalnya dalam administrasi sekolah, pembelajaran atau

pengiriman tugas biasanya manual tapi sekarang melalui sistem google classroom, lalu peminjaman buku menggunakan sistem digital. Buku-buku juga sekarang mudah diakses dengan banyaknya E-library atau perpustakaan digital sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih mudah.

Saat ini diperlukan sistem yang terkomputerisasi untuk memudahkan pencarian informasi yang diperlukan dan membuat sistem informasi perpustakaan yang lebih terstruktur, misalnya untuk mengecek buku mana saja yang sudah tidak beredar dan berapa jumlah buku yang masih tersedia tanpa melihat di buku catatan perpustakaan. Perpustakaan sekolah dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Perpustakaan menjadi sumber daya yang wajib dimiliki sekolah agar siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi atau pengetahuan yang diinginkan. Adanya perpustakaan sekolah dapat memberikan harapan bagi siswa untuk membaca dan menciptakan standar baru yaitu membaca. Perpustakaan sekolah berperan penting dalam mewujudkan peradaban bangsa yang menginginkan siswanya memiliki kesempatan untuk memperluas ilmu pengetahuan dan kecerdasannya, mempunyai kecakapan hidup secara mandiri dan berbudi pekerti yang baik. Menggunakan sistem informasi perpustakaan dapat membantu meningkatkan efisiensi serta meningkatkan operasional perpustakaan. Di samping itu, keberadaan mereka mampu menambah waktu dan biaya operasional perpustakaan.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kuta Selatan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Kuta Selatan yang selama ini belum mempunyai perpustakaan yang berbentuk digital. Sampai sekarang, manajemen data perpustakaan, mulai dari pengembalian, peminjaman, informasi anggota perpustakaan, dan pencatatan buku masih memakai sistem yang relatif susah digunakan serta masih menulis catatan peminjaman buku secara manual yang menyebabkan administrasi perpustakaan menjadi kesulitan, lalu para siswa juga tidak mengerti bagaimana sistem peminjaman bukunya yang membuat para siswa di SMA Negeri 1 Kuta Selatan sendiri menjadi kebingungan, hal yang seperti demikian juga ditemui oleh peneliti pada sekolah SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dibuat suatu sistem perpustakaan digital yaitu Perpustakaan Osaka (Pusaka) yang dapat memenuhi kebutuhan SMA Negeri 1 Kuta Selatan, pustakawan, serta pelajar dan non pelajar, atau umum. Pada proyek ini, framework Laravel dan metode Personal Extreme Programming digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Diharapkan sistem informasi perpustakaan digital yang dibuat dapat mendukung dan memudahkan dalam manajemen informasi perpustakaan oleh pustakawan dan SMA Negeri 1 Kuta Selatan, serta memudahkan pustakawan untuk mencari dan membaca *e-book*.

Peneliti mengembangkan sistem menggunakan metode pengembangan XP (Extreme Programming) dan juga menggunakan framework Laravel. Metode XP (Extreme Programming) adalah salah satu metode perancangan sistem informasi perangkat lunak yang diaplikasikan untuk programmer yang menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi dan sering kali digunakan untuk menghadapi kebutuhan pengguna yang dinamis, sangat cepat, atau bahkan tidak jelas[3]. Metode ini cocok sekali bagi sistem informasi yang didevelop oleh satu orang developer. Framework laravel merupakan framework yang dibuat pada bulan Juni 2011 oleh Taylor Otwell yang memiliki banyak pengguna hingga saat ini[4], framework ini memiliki banyak fitur – fitur yang terdapat di *library*. Oleh karena itu, beberapa peneliti melakukan penemuan bahwa framework library Laravel cukup luas, besar dan kompleks, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengembangkan sistem informasi ini dalam skala rendah, menengah, dan besar.

1.2 Tujuan Proyek

Berikut ini adalah tujuan proyek dari yang topik saya angkat :

1. Membuat sebuah sistem perpustakaan digital yang efektif dan juga efisien
2. Membuat sebuah sistem perpustakaan digital yang bisa digunakan oleh masyarakat umum

1.3 Manfaat Proyek

Manfaat proyek ini secara akademis diharapkan dapat membantu peneliti yang ingin menggunakan framework laravel dan metode Extreme Programming (XP) dalam melakukan rancang bangun sebuah sistem perpustakaan digital. Selain itu manfaat dari proyek ini secara praktis diharapkan dapat membantu dalam pembuatan sistem perpustakaan digital yang akan digunakan di SMA Negeri 1 Kuta Selatan sebagai akreditasi sekolah tentang perpustakaan.

1.4 Gambaran Kegiatan

Pada proyek ini akan terdapat beberapa gambaran kegiatan tentang proyek agar dapat berfokus ke tujuan dan permasalahan utama :

1. Sistem yang dirancang oleh peneliti berfokus kepada fitur seperti :
 - a. Fitur konfirmasi meminjam dan mengembalikan koleksi buku bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
 - b. Fitur membooking koleksi buku bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum
 - c. Fitur mencari koleksi buku bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
 - d. Fitur absensi pengunjung bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
 - e. Fitur mengunggah karya hasil jurnal bagi pelajar dan juga guru SMA Negeri 1 Kuta Selatan.
 - f. Fitur konfirmasi denda peminjaman bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
 - g. Fitur pengumuman bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.

- h. Fitur laporan peminjaman bagi staff SMA Negeri 1 Kuta Selatan.
- i. Fitur membaca koleksi digital bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
- j. Fitur mengunduh koleksi digital bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.
- k. Fitur menambahkan koleksi favorite bagi pelajar SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan masyarakat umum.

BAB II

METODE DAN PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Rencana Program dan Kegiatan

2.1.1 Alat dan Bahan

Untuk alat dan bahan yang digunakan dalam proyek ini, peneliti membutuhkan berupa alat dan bahan sebagai pendukung untuk meluncurkan proyek ini, berikut alat dan bahan yang digunakan pada saat proyek :

- Web Browser
- XAMPP
- Composer
- Visual Studio Code
- Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - Prosesor AMD A10-9620P R5 2.50 GHz
 - RAM 8 GB
 - Sistem Operasi Windows 10

2.1.2 Tempat dan Waktu Proyek

Untuk tempat proyek akan saya lakukan di SMA Negeri 1 Kuta Selatan yang berlokasi di Jalan Ketut Jetung, Kutuh, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Untuk waktu proyek akan maksimal menghabiskan hingga 6 bulan.

2.1.3 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan karena agar mendapatkan data dan informasi proses peminjaman buku pada perpustakaan SMA Negeri 1 Kuta Selatan. Untuk memverifikasi informasi atau fakta yang dikumpulkan selama proses observasi dan untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak pengguna, wawancara juga dilakukan.

b. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan pada SMA Negeri 1 Kuta Selatan tujuannya adalah untuk mendapatkan data informasi apakah sistem yang sudah dibuat sudah memenuhi kepuasan pengguna saat memakai sistem tersebut. Metode kuisisioner yang dilakukan menggunakan metode Skala Likert.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada perpustakaan SMA Negeri 1 Kuta Selatan tujuannya adalah untuk mengamati proses peminjaman buku, pengembalian buku, data hadir pengunjung, dan juga laporan data buku di perpustakaan SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

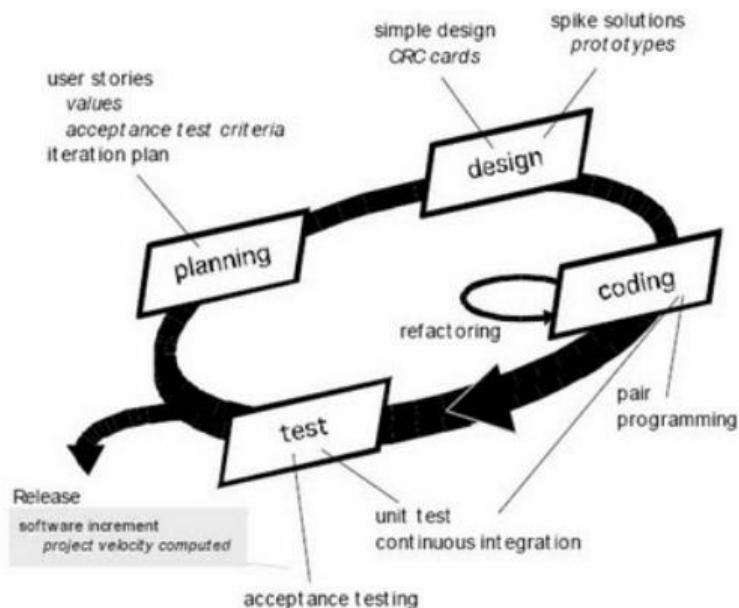
d. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah suatu proses pengumpulan informasi dan data dari sumber terpercaya seperti dokumen, jurnal, buku, prosiding, dan laporan atau digital lainnya. Jika didukung oleh foto atau tulisan

akademis dan artistik yang ada, studi sastra akan lebih kredibel.

2.2 Pelaksanaan Program

Berdasarkan dari proyek yang akan dijalankan menggunakan metode XP (Extreme Programming), maka ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam metode tersebut yaitu :



Gambar 2.1 Alur Metode

a. Planning

Pada tahap ini, kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk sistem diidentifikasi lalu dicatat dan akan disimpan dalam dokumen yang

akan menjadi pendukung untuk pembuatan sistem. Setelah dicatat maka dokumen – dokumen tersebut di kumpulkan agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap fitur yang akan dibuat[5]. Dari hasil identifikasi yang didapatkan, peneliti mampu membuat list kebutuhan pengguna, jadwal proyek, gambar ERD (Entity Relationship Diagram), gambar use case, dan juga flowchart.

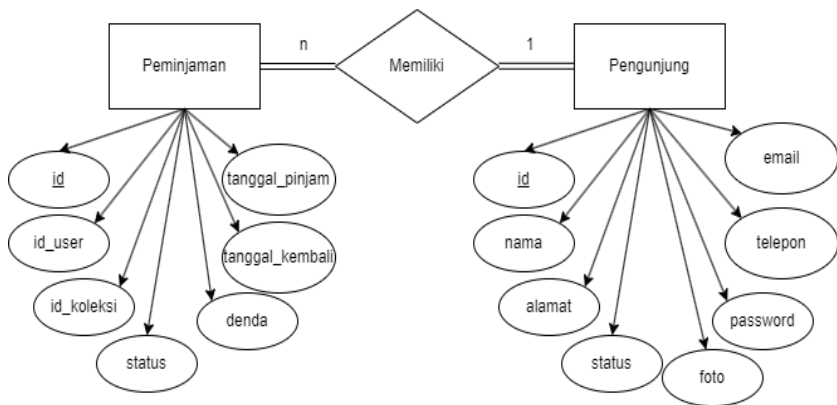
No	Kebutuhan	Pengguna			
		Super Admin	Admin	Guru	Pengunjung
1	Fitur konfirmasi meminjam dan mengembalikan koleksi	√	√	x	x
2	Fitur membooking koleksi	√	√	√	√
3	Fitur mencari koleksi	√	√	√	√
4	Fitur absensi	√	√	√	√
5	Fitur mengunggah karya hasil jurnal	√	√	√	X
6	Fitur konfirmasi denda	√	√	x	X
7	Fitur membaca pengumuman	√	√	√	√
8	Fitur laporan peminjaman	√	√	x	x

9	Fitur membaca koleksi digital	√	√	√	√
10	Fitur mengunduh koleksi digital	√	√	√	√
11	Fitur menambahkan favorite koleksi digital	√	√	√	√

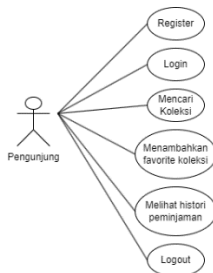
Tabel 2.1 Kebutuhan Pengguna

No	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■																						
2	Desain Program			■	■	■	■																		
3	Pengkodean Program			■				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							
4	Testing																	■	■						
5	Perbaikan Error																		■	■					
6	Launching Sistem																					■			
7	Penyebaran Kuisiner																						■	■	
8	Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

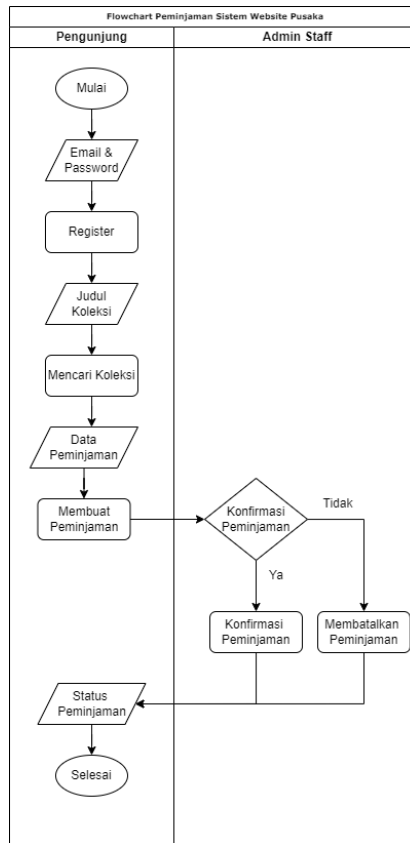
Tabel 2.2 Jadwal Proyek



Gambar 2.2 ERD Sistem Web Pusaka



Gambar 2.3 Use Case Diagram Sistem Web Pusaka

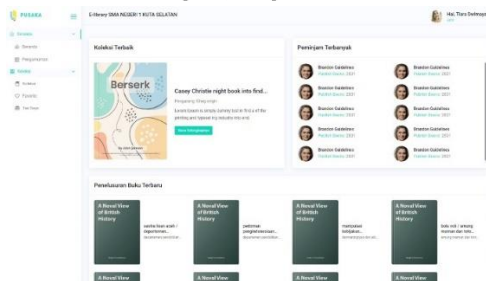


Gambar 2.4 Flowchart Peminjaman Sistem Web Pusaka

b. Design

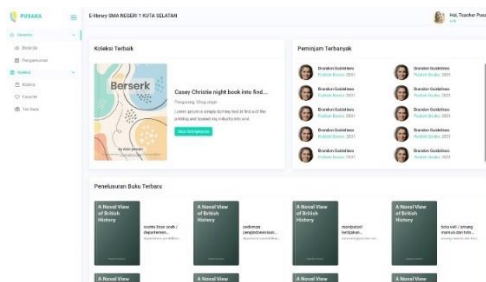
Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perancangan user interface dan juga database untuk sistem yang akan dirancang. Berikut model desain yang sudah dirancang :

a. Halaman Pengunjung



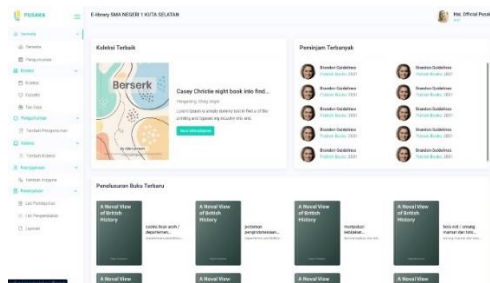
Gambar 2.5 Halaman Pengunjung

b. Halaman Guru



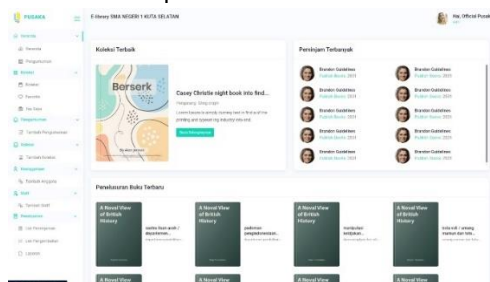
Gambar 2.6 Halaman Guru

c. Halaman Admin



Gambar 2.7 Halaman Admin

d. Halaman Superadmin



Gambar 2.8 Halaman Superadmin

c. Coding

Pada tahap ini, peneliti akan mulai melakukan pemrograman yang berfokus kepada fitur – fitur yang sudah dirancang sebelumnya, mulai dari sisi *front-end* dan juga sisi *back-end*. Metode ini juga melakukan pengujian dengan menggunakan *Black – Box Testing*.

d. Testing

Pada tahap ini, fungsionalitas modul sistem diuji oleh peneliti dengan menggunakan Blackbox Testing.

e. Software Increment

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan launching sistem di hosting yang sudah disiapkan agar bisa digunakan secara umum dan juga sudah melewati beberapa testing yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 2021 Herfandi, Arman Diansyah, Eri Sasmita Susanto, "JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains) ISSN 2686-3359 (Online) JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains) ISSN 2686-3359 (Online)," (*Jurnal Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 3, no. 1, hal. 301–307, 2021).
- [2] A. Djamaluddin dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- [3] A. Shrivastava, I. Jaggi, N. Katoch, D. Gupta, dan S. Gupta, "A Systematic Review on Extreme Programming," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1969, no. 1, 2021.
- [4] D. Mediana dan A. I. Nurhidayat, "Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya)," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, hal. 75–81, 2018.
- [5] A. Supriyatna, "Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, hal. 1–18, 2018.

LAMPIRAN-LAMPIRAN







KARTU BIMBINGAN PROPOSAL, SKRIPSI, DAN TA

Nama : I Gede Bayu Widiastika
 NIM : 1901010084
 Prodi : Sistem Informasi
 Judul Skripsi : Rancang Bangun E-Library Pada SMA Negeri 1 Kuta Selatan
 Pembimbing I : I Gede Puku Krishna Juliharta, S.T., M.T

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
1	14/02/2023	Konfirmasi Judul	
2	09/03/2023	Bimbingan Bab I	
3	31/03/2023	Bimbingan Bab II	
4	12/04/2023	Finalisasi	

KARTU BIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI, DAN TA

Nama : I Bede Bayu Widastika
 NIM : 1901010084
 Prodi : Sistem Informasi
 Judul Skripsi : Rancang Bangun E-Library Pada SMA Negeri 1 Kuta Selatan
 Pembimbing II : Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa, M.Pd

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
1	14/02/2023	Bimbingan Bab I	
2	09/03/2023	Bimbingan Bab II	
3	31/03/2023	Revisi Bab I dan II	
4	07/04/2023	Revisi Laporan	

Tugas Akhir - I Gede Bayu Widiastika

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

mail.widyabhakti.stikom-bali.ac.id

Internet Source

1%

2

media.neliti.com

Internet Source

1%

3

www.scribd.com

Internet Source

1%

4

trijurnal.trisakti.ac.id

Internet Source

1%

5

docplayer.info

Internet Source

1%

6

id.scribd.com

Internet Source

1%

7

id.unionpedia.org

Internet Source

1%

8

repository.maranatha.edu

Internet Source

1%

9

I Wayan Darma Yasa, I Putu Satwika, Eka Grana Aristyana Dewi, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa. "Framework Codelgniter pada Rancang Bangun Prili

<1%



Gambar testing terhadap staf perpustakaan



Gambar testing terhadap IT di SMAN 1 Kuta Selatan

