

Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 15%

Date: Monday, January 06, 2025

Statistics: 352 words Plagiarized / 2400 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

Implementasi Framework Laravel pada Sistem Penyewaan Lapangan Futsal Menggunakan Metode Waterfall di Global Sport Futsal 1) Andre Ardiman Universitas Dhyana Pura Bali, Jl. Raya Padang Luwih Dalung Badung, Bali, Indonesia E-Mail: ardiman291@gmail.com 2) Gerson Feoh Universitas Dhyana Pura Bali, Jl. Raya Padang Luwih Dalung Badung, Bali, Indonesia E-Mail: gerson.feoh@undhirabali.ac.id 3) I Made Dwi Ardiada Universitas Dhyana Pura Bali, Jl.

Raya Padang Luwih Dalung Badung, Bali, Indonesia E-Mail: dwiardiada@undhirabali.ac.id ABSTRACT The purpose of this research is to construct a web-based futsal court rental system at Global Sport Futsal using the Laravel framework and the Waterfall approach.

This facility, which is situated on Jalan Mudutaki Dalung, now uses manual booking procedures, which causes problems including scheduling conflicts and inefficiencies. By allowing users to verify court availability and make appointments online, the proposed system seeks to expedite the reservation process by avoiding record-keeping mistakes and the necessity for in-person attendance.

Features like cost computation, payment confirmation, real-time booking validation, and account registration are all included in the system. It is anticipated that the deployment of this computerized leasing system would improve operational effectiveness for Global Sport Futsal's clients as well as management. Keyword : futsal court rental system, laravel framework, waterfall method

PENDAHULUAN Sistem informasi berbasis web telah menjadi kebutuhan penting dalam berbagai bidang, termasuk pelayanan informasi yang menggunakan komputer seperti pelayanan kesehatan [1], pendidikan [2], dan penyewaan jasa [3].

Salah satu framework yang sering digunakan dalam pengembangan aplikasi web adalah Laravel, sebuah framework PHP open-source yang menyediakan berbagai fitur untuk mempercepat proses pengembangan website [4]. Laravel menawarkan berbagai fitur kunci seperti sistem routing yang fleksibel, manajemen otentikasi, kemampuan migrasi basis data, dan ORM bawaan bernama Eloquent yang mempermudah interaksi dengan database. Selain itu, Blade, mesin templating Laravel, memudahkan pengembangan tampilan dengan sintaksis yang intuitif [5].

Penelitian ini memfokuskan pada penerapan framework Laravel dalam pengembangan sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web. Sistem penyewaan yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi masalah yang sering terjadi pada metode penyewaan manual, seperti kesalahan pencatatan jadwal dan ketidakpastian ketersediaan lapangan [6].

Berdasarkan wawancara dengan pengelola Global Sport Futsal, ditemukan bahwa penyewa sering kali harus datang langsung ke lokasi untuk memeriksa ketersediaan lapangan, yang menyebabkan ketidakefisienan dalam proses penyewaan [7]. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi yang dapat membantu pengelola dan penyewa dalam mengelola data penyewaan secara efektif dan efisien.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model waterfall, yang dianggap sesuai karena kesederhanaannya dan urutan proses yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan pemeliharaan [5]. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan keberhasilan penggunaan model ini dalam pengembangan sistem penyewaan lapangan futsal berbasis web [6], [7].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem penyewaan lapangan futsal di Global Sport Futsal dengan menggunakan framework Laravel dan model waterfall. METODE PENELITIAN Salah satu jenis model pengembangan aplikasi yang merupakan bagian dari siklus hidup tradisional yang menekankan pada tahapan-tahapan yang berurutan dan metodis adalah model waterfall.

Model pengembangan ini dapat diibaratkan sebagai air terjun, dengan setiap tahap diselesaikan secara berurutan dari bawah ke atas [8]. _ Gambar 1. Metode Waterfall Requirement Dokumen dan antarmuka untuk menganalisis dan menentukan kebutuhan

perangkat lunak merupakan bagian dari langkah pengumpulan kebutuhan, yang membantu mengidentifikasi perangkat lunak mana yang akan digunakan dalam proses komputerisasi dengan memahami permintaan pengguna.

Design Struktur data program perangkat lunak, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan praktik pengkodean adalah bagian dari desainnya. Implementation Desain harus dikonversi ke dalam aplikasi perangkat lunak. Draf program komputer yang dihasilkan selama fase desain adalah produk akhir dari langkah ini.

Verification Pengujian memastikan bahwa semua fitur telah diuji dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan dengan melihat program dari sudut pandang logis dan fungsional. Maintenance Jelaskan pekerjaan pengembangan sistem yang dilakukan sebelum kemajuan dan modifikasi perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis Kebutuhan **Persyaratan fungsional dan non-fungsional** membentuk definisi persyaratan sistem saat ini.

Kebutuhan Fungsional Input, **pemesanan lapangan futsal dan** laporan pemesanan lapangan futsal. Proses, proses **pemesanan lapangan futsal dan** proses laporan pemesanan lapangan futsal. Output, status **pemesanan lapangan futsal dan** hasil laporan pemesanan lapangan futsal.

Kebutuhan Non-Fungsional Kebutuhan perangkat keras Processor Intel core i5 dengan kecepatan 2.0 GHz. Memory 4GB. SSD 250GB. Layar monitor, Mouse, dan Keyboard sebagai piranti input. Kebutuhan perangkat lunak Sistem operasi minimal windows 10, web browser (chrome, mozilla firefox). Web server XAMPP versi 8.2.4. Database server open source seperti MariaDB. PHP versi 8.2.4, Framework Laravel 8, HTML, Bootstrap dan CSS.

Desain Sistem Tahap selanjutnya yaitu memberikan gambaran secara garis besar mengenai **sistem penyewaan lapangan futsal dengan** menggunakan diagram konteks. Gambar 2 menunjukkan diagram konteks **sistem penyewaan lapangan futsal**. _Gambar 2. Diagram Konteks Proses utama yang terjadi dalam sistem penyewaan lapangan futsal pada penelitian ini digambarkan pada Gambar 2.

Terdiri dari empat entitas sebagai berikut: pelanggan, petugas, admin, dan pemilik lapangan futsal. Desain Antarmuka Desain antarmuka pengguna dari sistem ini dimaksudkan untuk mempermudah implementasi sistem informasi. Tabel 1. Desain Antarmuka No _Gambar _Keterangan _1 __ _Untuk mengakses menu utama sistem, pengguna harus memberikan login dan password pada halaman ini.

__2 __ Setelah memilih hak akses admin yang dapat diakses, jendela login Petugas akan ditampilkan. __3 __ Tampilan home petugas merupakan tampilan awal ketika petugas berhasil melakukan login __4 __ Tampilan login pengguna ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih login pada website __5 __ Tampilan Register pelanggan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih register pada website __6 __ Tampilan booking pelanggan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih booking pada website __7 __ Tampilan booking konfirmasi petugas ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih detail booking pada website __8 __ CRUD Petugas pada Pemilik Lapangan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih list petugas pada website __9 __ CRUD Lapangan pada Pemilik Lapangan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih list lapangan pada website __10 __ Update dan delete user pada Pemilik Lapangan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih list pelanggan pada website __11 __ CRUD list rekening pembayaran pada Pemilik Lapangan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih list rekening pada website __

HASIL DAN PEMBAHASAN Sistem berfungsi dengan baik, dan proses pembuatan aplikasi ini berjalan sesuai dengan perancangan sebelumnya.

Implementasi Sistem Tahap implementasi sistem merupakan penerapan sistem yang telah siap dioperasikan sesuai kebutuhan. Tahap ini meliputi perancangan dan implementasi antarmuka ke dalam bentuk halaman web, pemrograman sistem dengan menggunakan framework Laravel dan aplikasi visual Studio Code. Tampilan Halaman Menu Utama Ketika sebuah situs web dibuka, halaman menu utama adalah halaman yang pertama kali muncul.

Pada halaman ini, pengguna harus memilih akses mana yang ingin mereka akses dan kemudian memasukkan username dan password untuk masuk ke menu utama sistem. __ Gambar 3. Halaman Menu Utama Tampilan Login Pelanggan Setelah memilih tombol login yang akan dikunjungi, halaman login pelanggan akan ditampilkan. __ Gambar 4. Tampilan Login Pelanggan Tampilan Register Pelanggan Tampilan Register pelanggan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih button register yang akan diakses. __ Gambar 5.

Tampilan Register Pelanggan Tampilan Booking Pelanggan Tampilan Booking pelanggan ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih menu booking yang akan diakses. __ Gambar 6. Tampilan Booking Pelanggan Tampilan History Booking Pelanggan Tampilan history booking ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah memilih menu history.

__ Gambar 7. Tampilan History Booking Pelanggan Tampilan Detail Booking

Confirmation Pelanggan Tampilan Detail Booking Confirmation Pelanggan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih button detail pada history booking yang akan diakses oleh pengguna. __ Gambar 8.

Tampilan Detail Booking Confirmation Pelanggan Tampilan Login Petugas Tampilan login petugas **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih button login yang akan diakses khusus petugas dan pemilik lapangan. __ Gambar 9. Tampilan Login Petugas Tampilan Kelola Booking Petugas Tampilan kelola booking petugas **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola booking pada website petugas yang akan diakses. __ Gambar 10.

Tampilan Kelola Booking Petugas Tampilan Konfirmasi Booking Tampilan konfirmasi booking petugas **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu booking pada website petugas yang akan diakses. __ __ Gambar 11. Tampilan Konfirmasi Booking Tampilan Create Booking Tampilan create booking petugas **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu create booking pada website petugas yang akan diakses. __ __ Gambar 12.

Tampilan Create Booking Tampilan Login Pemilik Lapangan Tampilan login pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih button login yang akan diakses khusus petugas dan pemilik lapangan. __ Gambar 13. Tampilan Login Pemilik Lapangan Tampilan Kelola Petugas Tampilan kelola petugas oleh pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola petugas pada website yang akan diakses. __ Gambar 14.

Tampilan Kelola Petugas Tampilan Kelola Lapangan dan Laporan Tampilan kelola lapangan dan laporan oleh pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola lapangan dan laporan pada website yang akan diakses. __ Gambar 15. Tampilan Kelola Lapangan dan Laporan Tampilan Kelola Pelanggan Tampilan kelola pelanggan oleh pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola pelanggan pada website yang akan diakses. __ Gambar 16.

Tampilan Kelola Pelanggan Tampilan Kelola Rekening Tampilan kelola rekening oleh pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola rekening pada website yang akan diakses. __ Gambar 17. Tampilan Kelola Rekening Tampilan Kelola Booking Tampilan kelola rekening oleh pemilik lapangan **ini merupakan tampilan yang akan muncul setelah** memilih menu kelola rekening pada website yang akan diakses. __ Gambar 18.

Tampilan Kelola Booking Pengujian Fungsionalitas Sistem Pengujian fungsionalitas website dilakukan dengan menggunakan metode black box testing. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi yang diharapkan berdasarkan output yang dihasilkan oleh website sudah sesuai. Hasil pengujian website menunjukkan bahwa website berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Tabel 2.

Pengujian Black Box Fungsi yang Diuji _Skenario Pengujian _Hasil yang Diharapkan
_Keterangan _Buka Website _Membuka Website _Website dapat menampilkan halaman utama dengan benar _Pengguna dapat melihat tampilan awal website _
_Halaman Register Pelanggan _Input nama, email, password, address dan nomer telp
_Sistem dapat menyimpan data registrasi dan pengguna dapat melakukan login _Jika data disimpan dan pengguna diarahkan ke halaman utama website, pengujian berhasil _
_Halaman Login pelanggan, admin dan pemilik lapangan _Validasi email dan password benar _Menampilkan menu dashboard __ _Halaman Login pelanggan, admin dan pemilik lapangan _Validasi email dan password salah _Tidak menampilkan menu dashboard dan kembali ke halaman login _Tidak ada akses yang diberikan ke menu utama, jika email dan password salah _ _Menu booking _Memilih menu booking
_Menampilkan menu booking serta berhasil melakukan booking _Pelanggan berhasil melakukan booking _Menu history booking _Memilih menu history _Menampilkan menu history dan detail booking _ _Menu booking _Memilih menu booking
_menampilkan list booking serta konfirmasi booking __ _Melakukan Create, Read, Update, Delete (CRUD) petugas _Menginputkan data petugas.

Klik button simpan untuk menyimpan data ke database _Data tersimpan dalam database dan data muncul di website _ _ _Mengubah data petugas yang sesuai. Klik ok untuk menyimpan data dalam database _Data berhasil berubah dalam database dan data muncul di website _ _ _Menghapus data petugas. Klik button "ok" pada notifikasi _Data berhasil terhapus dalam database dan data tidak muncul di website _ _
_Melakukan Create, Read, Update, Delete (CRUD) lapangan _Menginputkan data lapangan.

Klik ok untuk menyimpan data ke database _Data tersimpan dalam database dan data muncul di website _ _ _Mengubah data lapangan yang sesuai. Klik oke untuk menyimpan data ke database _Data berhasil berubah dalam database dan data muncul di website _ _ _Melakukan Create, Read, Update, Delete (CRUD) lapangan _Menghapus data petugas.

Klik button "oke" pada notifikasi _Data berhasil terhapus dalam database dan data tidak muncul di website _ _ _Melakukan, Update dan Delete data pelanggan _Mengubah data pelanggan yang sesuai. Klik oke untuk menyimpan data dalam database _Data berhasil

terubah dalam database dan data muncul di website _ _ _Menghapus data pelanggan. Klik button "ok" pada notifikasi _Data berhasil terhapus dalam database dan data tidak muncul di website _ _Melakukan **Create, Read, Update, Delete** (CRUD) rekening _Menginputkan data rekening.

Klik oke untuk **menyimpan data ke database** _Data tersimpan dalam database dan data muncul di website _ _Melakukan **Create, Read, Update, Delete** (CRUD) rekening _Mengubah data rekening yang sesuai. Klik button simpan untuk menyimpan data dalam database _Data berhasil terubah dalam database dan data muncul di website _ _ _Menghapus data rekening.

Klik button "ok" pada notifikasi _Data berhasil terubah dalam database dan data muncul di website _ _Menu laporan _Memilih menu laporan _Hasil laporan booking _ _ _ Berdasarkan hasil **pengujian black box yang telah dilakukan** untuk menguji fungsionalitas sistem, semua fitur berjalan dengan baik sesuai perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya.

KESIMPULAN Penelitian ini menunjukkan bahwa **sistem informasi penyewaan lapangan futsal** Global Sport Futsal berhasil dibangun dengan menggunakan framework Laravel, dengan hasil **pengujian black box yang** menunjukkan bahwa setiap menu berjalan sebagaimana mestinya. Selain itu, rancangan sistem dengan pendekatan waterfall terbukti berhasil memfasilitasi transaksi penyewaan lapangan secara online dan offline bagi klien, serta merampingkan pengelolaan petugas, informasi pemesanan, dan laporan harian hingga bulanan secara terkomputerisasi bagi pemilik lapangan.

UCAPAN TERIMAKASIH **Penulis mengucapkan terima kasih kepada** Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dhyana Pura yang telah memberikan kesempatan dan bantuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan publikasi ini. Terima kasih juga kepada teman - teman atas bantuannya. DAFTAR PUSTAKA Saefudin, M. et al. 2023. **Penerapan Framework Laravel Pada Sistem Informasi Posyandu Berbasis Website.**

Jurnal **Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak**, 4(2): 213-220. Akbar, S. and Latifah, F. 2019. **Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web**, Jisamar,3(4): 45-53. Purnama Sari, D. and Wijanarko, R. 2020. **Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang).**

Jurnal **Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak**, 2(1): 32. Alfarisi, I.A., Priandika, A.T. and Puspaningrum, A.S. 2023. **Penerapan Framework Laravel Pada Sistem Pelayanan**

Kesehatan (Studi Kasus : Klinik Berkah Medical Center), 2(1): 1-9. Rasikhah, H. and Adriansyah, A.R. 2022. Perancangan dan Implementasi Booking System Lapangan menggunakan Framework MVC berbasis Web. Jurnal Informatika Terpadu, 8(1): 08-12. Hidayatulloh, F.A.,

Kharisma, A.P. and Ananta, M.T. 2022. Perancangan User Experience Aplikasi Penyewaan Perlengkapan dan Mainan Anak berbasis Mobile di Kabupaten Jombang menggunakan Metode Human-Centered Design. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 6(8): 3907-3915. Alfiansyah, S.H., Pradana, D.S. and Wahyuni, E.D. 2020.

Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Champion Futsal Malang). Jurnal Repositor, 2(8): 1017-1028. Mila, H.A. and Mila, V.N. 2022. Perancangan Sistem Informasi Nilai Akademik Siswa Pada Sma Nu 05 Brangsong Berbasis Web. Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual, 1(1): 51-65.

INTERNET SOURCES:

<1% -

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1150350&val=5634&title=IMPLEMENTASI%20FRAMEWORK%20LARAVEL%20PADA%20SISTEM%20INFORMASI%20PEMESANAN%20PENGUNAAN%20LAPANGAN%20FUTSAL%20BERBASIS%20WEB%20DI%20ZONA6%20FUTSAL%20SEMARANG>

<1% -

<https://indonesia.worldplaces.me/view-place/40379545-jln-roya-padang-luwih-dalung-badung-bali.html>

<1% - <https://www.researchgate.net/profile/Gerson-Feoh>

<1% -

https://siista.undhirabali.ac.id/admisi/dokumen/22%20Maret_Final_A5_Buku%20Panduan%20Pensisba%202023%202024+RPL.pdf

<1% -

https://www.researchgate.net/publication/348322146_Aplikasi_Penyewaan_Lapangan_Futsal_Berbasis_Web

<1% - <https://schedule.cc/online-appointment-scheduling-system>

<1% -

<https://blog.mycoding.id/framework-php-laravel-fitur-unggulan-kelebihan-kekurangannya>

1% -

<https://iblu-academy.co.id/10-tools-terbaik-untuk-web-developer-pemula-dan-profesional/>

<1% - <https://eranyacloud.com/id/blog/apa-itu-laravel-mz/>

<1% -

<https://pesonainformatika.com/other-notes/laravel-pengertian-kegunaan-dan-manfaat-bagi-pemula/>

<1% - <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDPT/article/download/7142/pdf>

<1% -

<https://www.questionai.id/essays-eUv55w7hi02/studi-kasus-analisis-kegagalan-distribusi-dan-solusinya>

<1% - https://repository.uin-suska.ac.id/14285/7/7.%20BAB%20II_2018583AKN.pdf

<1% - <http://eprints.uny.ac.id/67376/5/BAB%20III.pdf>

1% - <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/djtechno/article/view/4496/2965>

<1% -

https://www.academia.edu/98924041/Sistem_Informasi_Penyewaan_Lapangan_Futsal_Berbasis_Web

<1% -

<https://text-id.123dok.com/document/rz3jvv9y-sistem-informasi-penyewaan-lapangan-futsal-berbasis-desktop-pada-ypkp-futsal.html>

<1% -

<https://kumparan.com/how-to-tekno/metode-waterfall-pengertian-sejarah-dan-kelebihannya-1wUOBAhtKAu>

<1% -

<https://divisidev.com/post/pengertian-dan-tahap-tahap-waterfall-fondasi-penting-dalam-pengembangan-perangkat-lunak>

<1% - <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/download/58/62>

1% - <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/download/1661/927>

<1% - <http://eprints.unisla.ac.id/2168/6/bab%203.pdf>

<1% - <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/184652/download/TA%20PDF%202.pdf>

<1% -

[https://repository.uin-suska.ac.id/30587/4/2.%20File%20Hasil%20Penelitian%20\(%20Bab%20IV%20dan%20atau%20Bab%20V\).pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/30587/4/2.%20File%20Hasil%20Penelitian%20(%20Bab%20IV%20dan%20atau%20Bab%20V).pdf)

<1% -

https://www.researchgate.net/figure/Gambar-51-Tampilan-Form-Menu-Login-Menu-utama-merupakan-tampilan-yang-akan-muncul_fig1_353144722

<1% -

<https://andriyanto220799.wordpress.com/2017/12/01/tahap-implementasi-sistem-informasi/>

<1% -

<https://geograf.id/jelaskan/pengertian-login-rahasia-tersembunyi-di-balik-akses-masuk->

yang-harus-kamu-ketahui/

<1% - <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/10469/6063/>

<1% -

https://www.researchgate.net/publication/374743843_Uji_Fungsionalitas_Sistem_Informasi_Manajemen_Pegawai_dengan_Metode_Black_Box

<1% - <http://eprints.uny.ac.id/65816/6/6.%20BAB%20IV.pdf>

<1% - <https://sko.dev/snippet/cara-menghubungkan-form-login-ke-menu-utama-html>

<1% - <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-crud-database/>

<1% -

<https://www.kompasiana.com/zulfahmi-akmal/5519198f8133112c749de0b9/menyimpan-dan-menampilkan-data-dari-database>

<1% -

<https://www.malasngoding.com/membuat-crud-dengan-php-dan-mysqli-menampilkan-data/>

<1% -

https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1508/10/UNIKOM_INDRA%20RIANTO_BAB%204.pdf

<1% -

<https://erepository.uwks.ac.id/18819/11/Jurnal%20Melek%20IT%20M.%20Nur%20Qomari.pdf>

<1% -

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/212540/persembahan/pengembangan-aplikasi-untuk-mendukung-keterlibatan-mahasiswa-dalam-kegiatan-program-studi-teknik-komputer-capstone.pdf>

<1% - <http://repository.teknokrat.ac.id/6344/5/DAPUS.pdf>

<1% - <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/924/372>

<1% -

<https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-24453-DAFTAR%20PUSTAKA.Image.Marked.pdf>

1% -

<https://elibrary.nusamandiri.ac.id/skripsi/J11120210115I104047/perancangan-sistem-informasi-penyewaan-kamera-bebasis-website-pada-kaka-rama21-rental-kamera-dslr-tan-gerang-selatan.html>

<1% - <https://scholar.google.com/citations?user=U8N4HZIAAAAJ&hl=en>

<1% -

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/213794/dp/rancang-bangun-sistem-informasi-pengaduan-pelayanan-guru-bk-berbasis-website-menggunakan-metode-prototype-studi-kasus-smpn-2-wonoayu-sidoarjo-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.pdf>

1% - <https://scholar.google.com/citations?user=Lr9rw80AAAAJ&hl=id>

<1% -

<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/citationstylelanguage/get/harvard-cite-them-right?submissionId=11213&publicationId=8395>

1% - <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3173878>

<1% - <https://portal.issn.org/resource/ISSN/2548-964X>

<1% - <https://jurnal.uia.ac.id/INSIT/article/download/3035/1529/>

1% - <https://scholar.google.com/citations?user=crL0uKIAAAAJ&hl=en>