

Cek Plagiasi Zulham

by Alfian Indra

Submission date: 22-Aug-2023 11:00AM (UTC+0900)

Submission ID: 2122303805

File name: o_Business_Berbasis_Web_di_PT._Aggiomultimax_International_G.doc (1.94M)

Word count: 2651

Character count: 16478

Sistem Pemesanan Sepatu Business to Business Berbasis Web di PT. Aggiomultimax International Group

Muhammad Zulham Efendi¹, Hamzah Setiawan²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
 *e-mail Corresponding Author: zulhamef78@gmail.com¹, hamzah@umsida.ac.id²

Abstract

Responding to increasingly competitive competition in every business, companies must find several ideas to support increasing product sales. In order to achieve their goals, the strategy used is to create a web-based ordering information system. This research helps companies process optimal transaction data and reach consumers so that it is easier to make transactions or orders. The waterfall model method is implemented in the data collection process, which includes the analysis, design, coding, testing, support, and maintenance stages. The purpose of this research is to create a web-based shoe ordering information system that can be used in providing services to customers by providing information about existing shoe products so that the information obtained by customers can be viewed in real time and customers can place orders at any time.

Keywords: Information Technology, Web-based Ordering System, The Largest Footwear Company.

Abstrak

Dalam menyikapi persaingan yang semakin kompetitif pada setiap bisnis, perusahaan harus menemukan beberapa ide untuk menunjang penjualan produk semakin meningkat, guna mencapai tujuannya, strategi yang digunakan yaitu membuat sebuah sistem informasi pemesanan yang berbasis web. Penelitian ini membantu perusahaan dalam mengolah data transaksi yang optimal dan menjangkau konsumen agar lebih mudah dalam melakukan transaksi/pemesanan. Metode model *waterfall* di implementasikan pada proses pengumpulan data, yang meliputi : tahap analisa, design, pengkodean, pengujian, pendukung (*Support*) dan tahap pemeliharaan (*Maintenance*). Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem informasi pemesanan sepatu berbasis web, yang bisa dimanfaatkan dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan dalam memberikan informasi mengenai produk sepatu yang ada, sehingga informasi yang diperoleh pelanggan bisa dilihat secara *real time* dan pelanggan bisa melakukan pemesanan barang kapan saja.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Sistem Pemesanan Berbasis Web, Perusahaan Alas Kaki Terbesar.

1. Pendahuluan

Pada saat ini kemajuan teknologi sudah sangat pesat, baik pada sektor pertanian, manufaktur, perbankan, kesehatan, industri dan masih banyak lagi [1]. Dengan berkembangnya teknologi informasi yang ada saat ini dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan efisien [2]. Perkembangan teknologi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia bisa dimanfaatkan oleh perusahaan mulai dari tingkat bawah sampai tingkat professional untuk melakukan pemasaran produk-produk yang ada pada perusahaan. PT. Aggiomultimax International Group merupakan perusahaan produsen alas kaki yang sudah didirikan sejak tahun 1991. Perkembangan perusahaan yang begitu pesat tetapi dalam melakukan management penjualan masih belum bisa optimal,

Untuk saat ini PT. Aggiomultimax International Group hanya melayani penjualan kepada konsumen dalam jumlah besar, yang dimana sepatu-sepatu tersebut akan dijual

kepada *supplier-supplier*. Agar mampu menjangkau *supplier* dengan luas [3] perlu adanya perubahan dalam melakukan pemasaran, dengan menerapkan sistem informasi pemesanan berbasis web. Sistem informasi yang akan diterapkan berbasis *website*, hal ini dikarenakan *website* dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai detail produk yang dipasarkan untuk meningkatkan penjualan [4]. Dengan adanya *website* pemesanan, *supplier* tentu dapat melihat informasi mengenai produk-produk yang ada di perusahaan sebelum melakukan pembelian, ini akan membuat *supplier* semakin nyaman dalam melakukan pemilihan barang yang akan dibeli.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*, yang pada proses pengumpulan data meliputi : tahap analisa, *design*, pengkodean, pengujian, pendukung (*Support*) dan tahap pemeliharaan (*Maintenance*) [5]. Hasil dari pengembangan sistem ini menjadi masukan bagi manajemen perusahaan yang memiliki intensitas penjualan ke *supplier* sangat tinggi.

2. Tinjauan Pustaka

Ada banyak penelitian yang dilakukan pada sistem pemesanan. Menurut kajian Adi Supriyatna. [6]. Temuan penelitian tersebut mengarah pada pengembangan sistem pemesanan berbasis web yang dapat digunakan oleh penyedia jasa percetakan sebagai sumber informasi produk dan pemasaran, serta untuk meningkatkan jangkauan pemasaran dan mempermudah pelaku usaha dalam mengolah data, pencarian data, dan menghasilkan laporan tentang data pesanan percetakan. agar manajemen dapat memanfaatkan sistem informasi ini sebagai pendukung keputusan untuk kegiatan yang melibatkan pengambilan keputusan strategis.

Pada artikel yang diterbitkan oleh Jocelyne Oktavina Sembiring dan Sorang Pakpahan [7]. Penelitian tersebut menggunakan metode Observasi dan Wawancara. Dan dari penelitian tersebut menghasilkan Sistem informasi pemesanan barang dapat digunakan untuk mengelola barang, laporan penjualan, pemesanan, dan pembayaran melalui website maupun melalui smartphone.

Peneliti selanjutnya yang sukses menerbitkan jurnal ialah Cipto Koswoyo dan M Subchan Mauludin [8]. Hasil daripada penelitian tersebut yaitu Pelanggan bisa memesan sesuai keinginannya sendiri atau Customized menu makanan yang diinginkan, sehingga diharapkan pelanggan bisa mengetahui rasa, bentuk dan komponen atau ingredients pada bahan-bahan makanan yang akan dipesan. Dan Admin dapat mengelola data informasi pelanggan dengan baik yang berkaitan dengan pemesanan pada usaha catering tersebut.

Pada dasarnya pada penelitian [6], [7], dan [8] memiliki kesamaan terhadap penelitian yang kami lakukan, yaitu menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan sistemnya, serta memiliki perbedaan pada area *user interface*, pengkodean yang digunakan peneliti dan tingkat pembeli yang akan dilayani. Yaitu menggunakan bahasa pemrograman PHP Versi 5 [6], pelayanan yang diberikan bersifat Business to Customer [7], pemesanan bisa dalam jumlah kecil [8]. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP 7.2 Framework Codeigniter 3, dan pelayanan yang disediakan menggunakan business to business.

3. Metodologi

3.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang diterapkan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

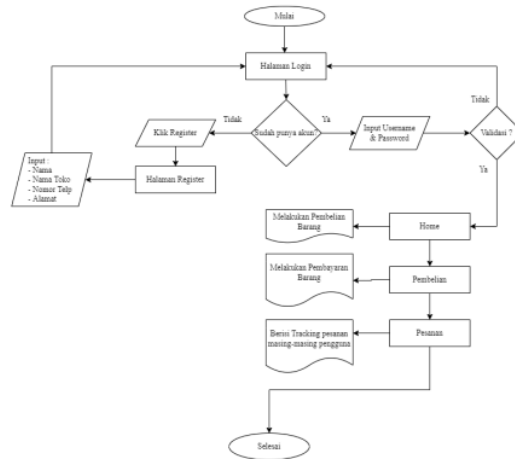
1. Studi Pustaka
Melakukan studi pustaka dengan membaca buku-buku referensi guna menunjang dalam melakukan analisa data dan informasi yang didapat [9].
2. Studi Lapangan
Melakukan pengamatan secara langsung ditempat penelitian sehingga permasalahan yang ada dapat diketahui dengan jelas dan di analisa secara langsung.
3. Wawancara

Dilakukan dengan pihak yang terkait yang bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian ini pihak yang akan dilakukan wawancara adalah Manajer PT. Aggimultimax Internasional Group.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

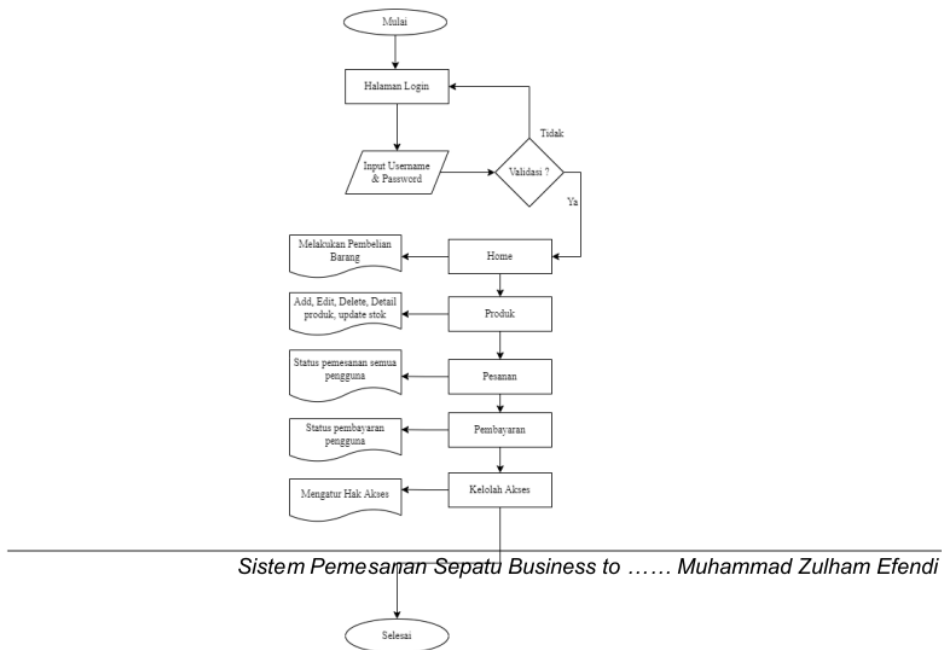
1. Flowchart

Flowchart yang digunakan pada sistem pemesanan sepatu Business to Business berbasis web di PT. Aggimultimax International Group bagian pengguna bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Pengguna

Pada gambar 1 terdapat Flowchart Pengguna di PT. Aggimultimax Internasional Group yang mendeskripsikan sebuah fungsi sistem apa saja yang bisa dilakukan oleh pengguna saat melakukan transaksi pemesanan di PT. Aggimultimax Internasional Group.



Gambar 2. Flowchart Admin

Pada gambar 2 terdapat *Flowchart Admin* di PT. Aggionmultimax International Group yang mendeskripsikan sebuah fungsi sistem apa saja yang dapat dilakukan oleh Admin.

2. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram pada sistem pemesanan sepatu di PT. Aggionmultimax International Group, dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Context Diagram

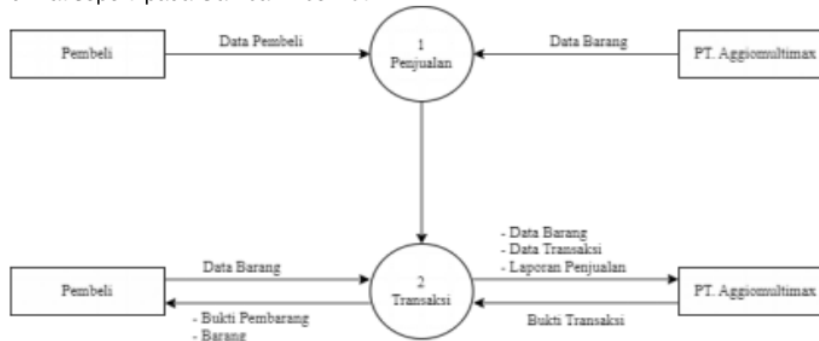
Diagram konteks, yang menggambarkan batas-batas sistem, interaksi antara sistem dan entitas eksternal, dan aliran informasi secara keseluruhan antara entitas dan sistem, adalah gambaran umum sistem di dalam organisasi. [10]. yang menggambarkan sistem pemesanan di PT. Aggionmultimax International Group, seperti pada gambar 3.



Gambar 3 Context Diagram

2. Data Flow Diagram Level 0

Selanjutnya digambarkan DFD Level 0 untuk menggambarkan sistem secara terinci yang berisikan proses nomor 1 (satu) untuk pendataan awal, proses nomor 2 (dua) untuk konsultasi dan proses nomor 3 (tiga) untuk hasil konsultasi, pada penggambaran DFD level 0 ini semua terminator/entitas luar harus digambarkan kembali [11], serta akan digambarkan pula data store yang ada dalam sistem bisa dilihat seperti pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Data Flow Diagram

3. Database

Dalam *database* ini terdapat object-object dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar object-object dan dapat digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol dan dapat digambarkan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*) sebagai berikut :

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Antarmuka Pengguna

Beberapa tampilan antarmuka pengguna sistem disajikan berikut:

1. Antarmuka Halaman Register Pengguna

gar menghin

dari dari penggunaan yang tidak bisa dipertanggung jawabkan, maka pengguna wajib untuk melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi, seperti pada Gambar 5.

amban
r 5.
Halaman
Register

Pengguna

Apabila pengguna belum mempunyai akun, bisa melakukan pendaftaran akun baru pada menu register. Atau apabila tidak bisa melakukan pendaftaran sendiri bisa menghubungi PT. Aggiomultimax International Group agar dilakukan pendaftaran dari Admin PT. Aggiomultimax International Group.

2. Antarmuka Halaman Login

Apabila sudah mempunyai akun maka pengguna bisa langsung Login ke aplikasi, seperti pada Gambar 6.

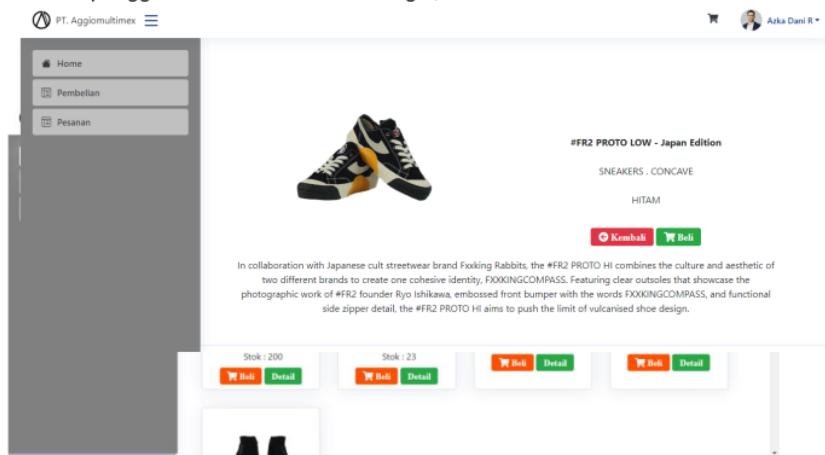
Gambar 6. Halaman Login

Pengguna atau Admin wajib melakukan login terlebih dahulu agar bisa melakukan pemesanan terhadap produk-produk dari PT. Aggiomultimax.

3. Antarmuka *Dashboard* Pengguna

Setelah pengguna sudah melakukan Login, maka akan masuk ke dalam *Dashboard*.

Seperti pada Gambar 7.



1 Gambar 7. Antarmuka *Dashboard*

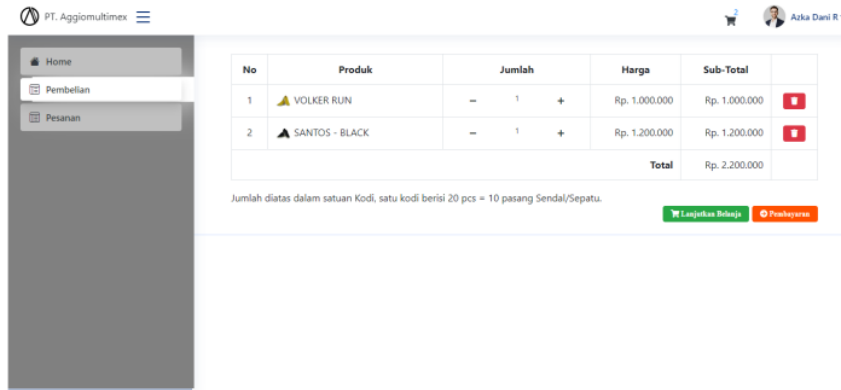
Pada halaman *Dashboard* (sisi pengguna) Gambar 4 terdapat beberapa menu, seperti Home, Pembelian, Pesanan. Dan pada menu home, pengguna bisa langsung melakukan pembelian produk yang diinginkan. Dan apabila pengguna ingin melakukan pembelian bisa langsung klik tombol beli, ketika sudah di klik maka akan ada jumlah barang pada notifikasi keranjang di sebelah kanan atas.

Apabila pengguna ingin mengetahui barang tersebut dengan detail, bisa klik tombol detail, maka akan tampil seperti tampilan pada Gambar 8.

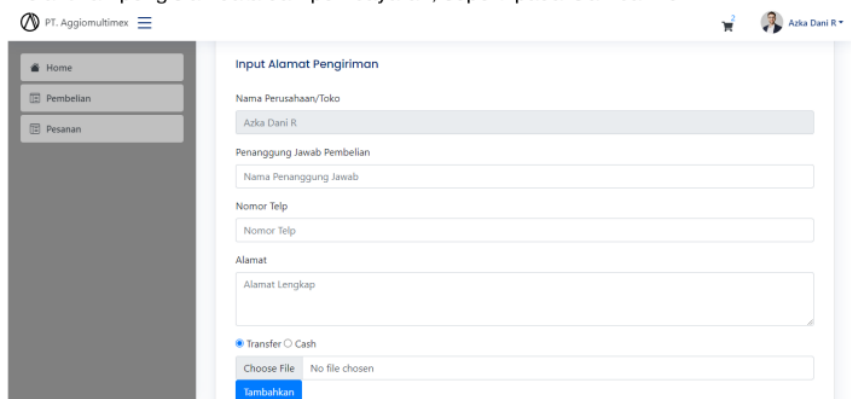
Gambar 8 detail barang

4. Antarmuka Pembelian

Pada halaman pembelian, pengguna bisa melakukan cek out barang tersebut dan melakukan pembayaran melalui cash atau transfer nantinya, seperti pada Gambar 9.



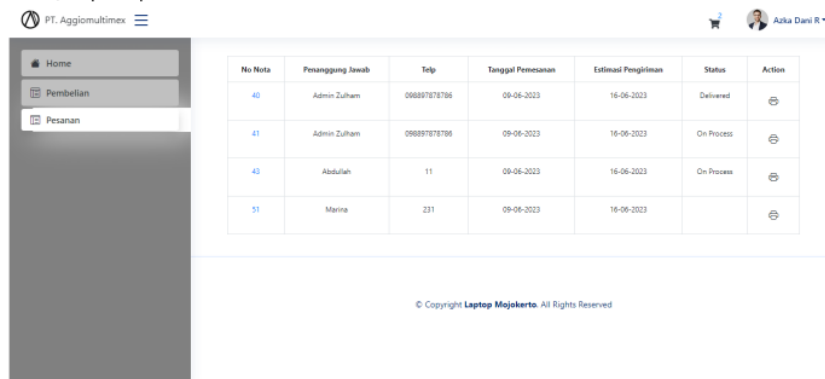
Gambar 9 Antarmuka Pembelian
Melakukan pengisian data dan pembayaran, seperti pada Gambar 10.



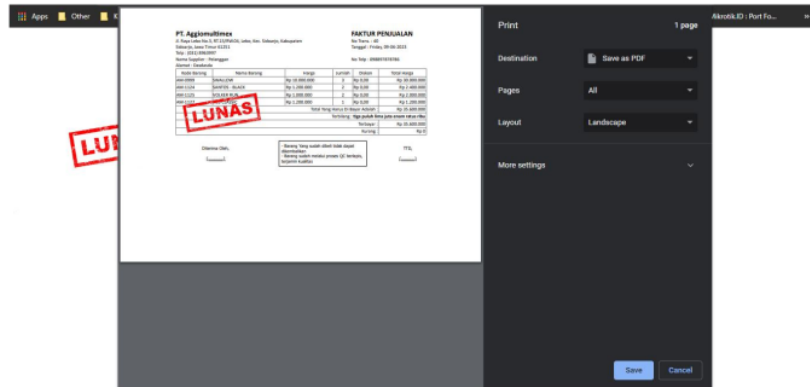
Gambar 10 Antarmuka pengisian data dan pembayaran

5. Antarmuka Pesanan

Pada halaman Pesanan, pengguna bisa melakukan pengecekan data pesanan yang sudah dibuat, seperti pada Gambar 11.



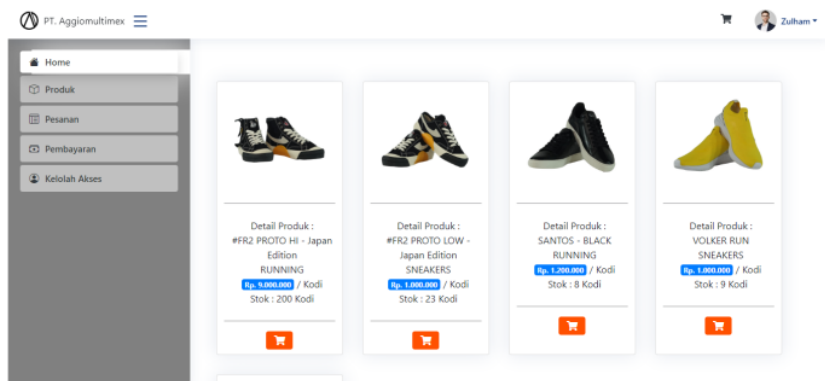
Gambar 11 Antarmuka pesanan pada halaman pengguna
Pengguna juga bisa melakukan cetak invoice dengan cara menekan tombol printer yang ada di sebelah kanan. Seperti pada Gambar 12.



Gambar 12 Cetak Invoice

6. Antarmuka Home Admin

Tidak jauh beda dengan halaman Home pengguna yang menampilkan Produk pada halaman awal, dan bisa melakukan pembelian barang secara langsung, seperti pada Gambar 13.

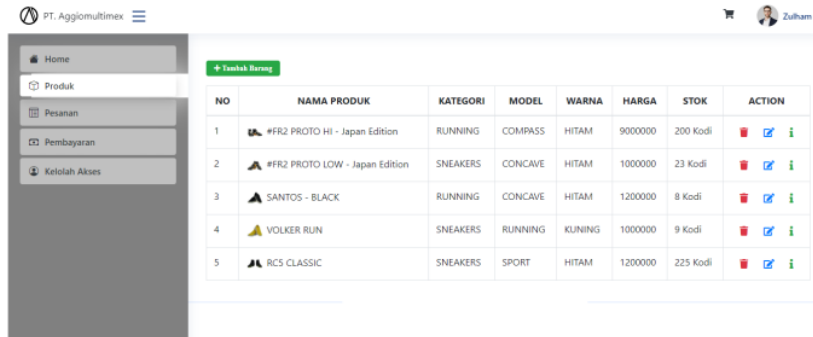


Gambar 13 Antarmuka Halaman Home Admin

Apabila pengguna datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan, bisa dilakukan pemesanan secara langsung pada halaman home.

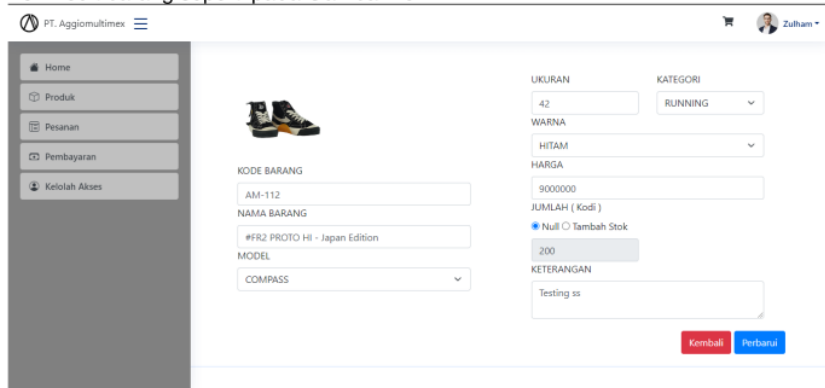
7. Antarmuka Produk

Pada halaman Produk, Admin bisa melakukan penambahan stok barang, penambahan jenis barang baru, dan delete barang yang sudah tidak ada pada perusahaan. Sperti pada Gambar 14.



Gambar 14 Halaman Produk

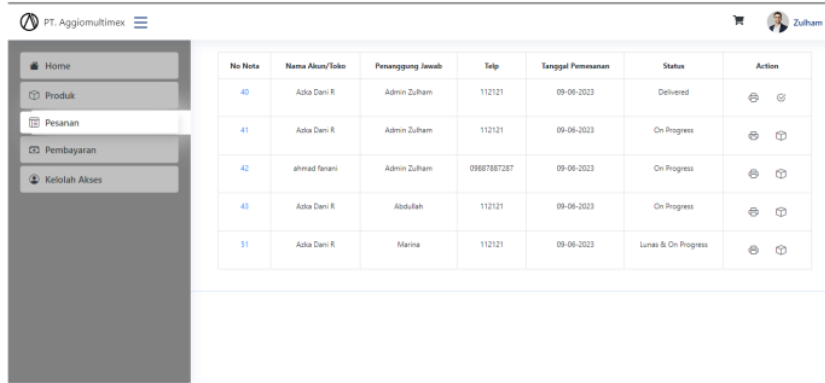
Pada tombol tambahkan, Admin bisa melakukan penambahan stok barang sesuai yang ingin dilakukan update barangnya. Dan bisa melakukan edit barang setelah tombol edit ditekan. Form edit barang seperti pada Gambar 15.



Gambar 15 Edit Barang

8. Antarmuka Pesanan

Data pesanan akan otomatis muncul pada admin di menu Data Pesanan, sehingga admin bisa melakukan proses packing barang dengan cepat sesuai pesanan, seperti pada Gambar 16.

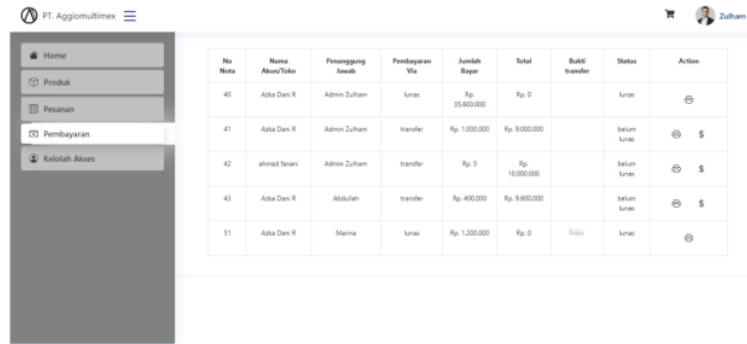


Gambar 16 Data Pesanan

Pesanan yang sudah masuk bisa langsung dilakukan konfirmasi ke nomor telp tertera oleh admin, dan packing barang apabila semua persyaratan sudah sesuai dengan ketentuan perusahaan.

9. Antarmuka Pembayaran

Setiap transaksi data pembayaran dari pelanggan akan dicatat pada menu Pembayaran, transaksi bisa terlihat secara realtime, seperti pada Gambar 17.



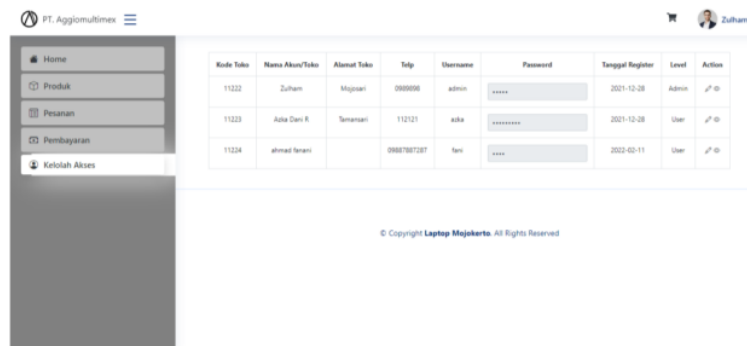
No Nota	Nama Akun/Toko	Pemegang Akun	Pembayaran Via	Jumlah Bayar	Total	Bukti transfer	Status	Action
40	Atka Dari R	Admin Zuharn	lunas	Rp. 30.000.000	Rp. 0		lunas	
41	Atka Dari R	Admin Zuharn	transfer	Rp. 1.000.000	Rp. 9.000.000		belum lunas	
42	ahmad herani	Admin Zuharn	transfer	Rp. 0	Rp. 10.000.000		belum lunas	
43	Atka Dari R	Abdullah	transfer	Rp. 400.000	Rp. 8.600.000		belum lunas	
51	Atka Dari R	Maria	lunas	Rp. 1.200.000	Rp. 0		lunas	

Gambar 17 Data Pembayaran

Apabila pembayaran sudah dilakukan, maka admin diharuskan melakukan konfirmasi bahwa pembayaran sudah lunas, sehingga barang siap untuk dikirim. Dan bisa melakukan cetak invoice pada tombol printer.

10. Antarmuka Kelolah User

Admin bisa melakukan pemantauan user melalui menu Kelolah Akses, pada halaman tersebut admin harus melakukan aproval terlebih dahulu terhadap pengguna baru, aproval tersebut dilakukan setelah melakukan konfirmasi ke user bersangkutan, seperti pada Gambar 18.



Kode Toko	Nama Akun/Toko	Alamat Toko	Telp	Username	Password	Tanggal Register	Level	Action
11222	Zuharn	Mojokerto	0989096	admin	*****	2021-12-28	Admin	
11223	Atka Dari R	Temaran	112121	atka	*****	2021-12-28	User	
11224	ahmad herani		09887887287	heri	****	2022-02-11	User	

Gambar 18 Kelolah User

4.2. Pengujian Sistem

Untuk melakukan uji konsistensi antara fungsi *input* dan *output*, digunakan uji *Black Box*. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah sistem berjalan sebagaimana mestinya. Hasil pengujian *Black Box* ditunjukkan pada Tabel 1 :

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Kasus Uji	Langkah Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Akurat	Keterangan
1	Tombol Register	Klik Tombol pada halaman Registrasi	Data Tersimpan	Data Tersimpan	Valid

1	2	Tombol <i>Login</i>	isi form <i>Login</i> , Klik tombol <i>Login</i>	Menampilkan Halaman utama	Tampil halaman utama	Valid
	3	Tombol Menu	Klik pada salah satu menu	halaman menu ditampilkan sesuai tombol yang di Klik	men ¹ gunakan halaman yang sesuai dengan menu yang baru saja ditekan	Valid
	4	Tombol Detail Barang pada halaman utama pengguna	Klik pada tombol detail pada salah satu barang	Muncul Halaman Detail barang sesuai tombol yang ditekan	Halaman muncul sesuai detail barang yang ditekan	Valid
	5	Tombol Beli pada halaman utama pengguna	Klik pada tombol Beli, Masuk ke keranjang pesanan	Data masuk ke keranjang pesanan	Data masuk ke keranjang pesanan	Valid
	6	Tombol Barang Baru	Klik tombol Barang Baru pada halaman Produk	menampilkan form tambah barang	tampil form tambah barang	Valid
	7	Tombol edit Barang	Klik salah satu pada tombol edit, akan keluar halaman edit barang	menampilkan form edit barang	Tampil form edit barang	Valid
	8	Tombol <i>Delete</i> barang	Klik tombol <i>delete</i> pada halaman Produk	Data Terhapus	Data Terhapus	Valid
	9	Tombol <i>Progres Packing</i>	Klik tombol <i>Progres Packing</i> , apabila pesanan sudah siap tombol akan berganti warna	menampilkan tombol warna hijau dan berganti menjadi "pesanan diantar" pada data pesanan	Tampil tombol warna hijau	Valid
	10	Tombol Lunas?	Klik tombol lunas pada menu Data Pembayaran	Data Tersimpan	Data Tersimpan	Valid
	11	Tombol <i>View Password</i>	Klik tombol <i>view password</i> pada menu kelolah akun	Password bisa terlihat	Password bisa terlihat	Valid
	12	Tombol Edit Akun	Klik Tombol <i>pencil</i> pada menu kelolah akun	Keluar pop up Form edit akun	Keluar pop up Form edit akun	Valid

hasil pengujian Kotak hitam Tabel 1 menunjukkan bahwa semua karakteristik fungsional sistem aplikasi telah berjalan sebagaimana mestinya. Ini memastikan bahwa jika program digunakan dalam skenario dunia nyata, akan dapat membantu manajemen perusahaan.

(PT. Aggimultimex) dalam melakukan pengelolaan data pembelian bisa dilakukan secara efektif. Ini dikuatkan oleh penelitian [12] dan [13] bahwa kualitas perangkat lunak yang telah diuji melalui teknik pengujian *Black Box* akan sesuai dengan fungsi yang diharapkan, serta dapat memberikan manfaat bagi perusahaan yang menggunakan aplikasi tersebut.

5. Simpulan

Sistem aplikasi berbasis website yang telah dikembangkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan fungsional perusahaan dengan baik, khususnya pada PT. Aggimultimex dengan sangat efektif, dan fitur-fitur yang digunakan saat ini sudah cukup untuk perusahaan itu sendiri. Rekomendasi penyempurnaan sistem di masa yang akan datang berupa fitur pembayaran yang masih belum otomatis verifikasi apabila sudah dilakukan pembayaran.

Daftar Referensi

- [1] H. S. Wahyudi and M. P. Sukmasari, "Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat," *J. Anal. Sociol.*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.20961/jas.v3i1.17444.
- [2] G. S. Mahendra, P. Gede, and S. Cipta Nugraha, "Pelatihan Perangkat Desa Dalam Penggunaan Sistem Pengaduan Online Berbasis Web (Ec-Resolver) Untuk Menuju Desa Digital," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 5, no. 3, pp. 918–929, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4993>
- [3] J. Dipati, U. No, K. Coblong, and K. Bandung, "KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PUBLIKASI DIGITAL PADA USAHA KULINER BERMODAL SEDERHANA KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika," vol. 10, no. 1, 2021.
- [4] P. Gede, S. Cipta Nugraha, I. Putu, Y. Indrawan, I. Kadek, and A. Asmarajaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar)," *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2022.
- [5] Rosa A.s And M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Ed. Revisi. Bandung: Informatika, 2018.
- [6] N. Nuralmasari, S. Mayanti, S. Dewi Ayu Safitri, and M. Kamal Reza, "Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–67, 2021, doi: 10.31294/justian.v2i02.999.
- [7] J. O. Sembiring and P. Sorang, "Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Barang pada Pintera Kreatif Berbasis Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 2, pp. 69–75, 2017.
- [8] C. Koswoyo and M. S. Mauludin, "Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web di CV Deqiko I.D.E Cemerlang," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i1.4034.
- [9] V. Ristiani, E. H. Hermaliani, and D. Y. Utami, "Sistem Informasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua OSIS Di SMK Strada II Jakarta," *Inf. Manag. Educ. Profesionals*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [10] D. Sukrianto, "Penerapan teknologi barcode pada pengolahan data pembayaran sumbangan pembinaan Pendidikan (SPP)," *Intra-Tech*, vol. 1, no. 2, pp. 18–27, 2017, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/8>
- [11] B. A. Herlambang and V. A. V. Setyawati, "Perancangan Data Flow Diagram Sistem Pakar Penentuan Kebutuhan Gizi bagi Individu Normal Berbasis Web," *J. Inform. UPGRIS*, vol. 1, pp. 78–85, 2015.
- [12] A. A. Arwaz, T. Kusumawijaya, R. Putra, K. Putra, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 130, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3708.
- [13] D. Debiyanti, S. Sutrisna, B. Budrio, A. K. Kamal, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 162, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5446.

Cek Plagiasi Zulham

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ojs.stmik-banjarbaru.ac.id

Internet Source

6%

2

media.neliti.com

Internet Source

3%

3

publikasiilmiah.unwahas.ac.id

Internet Source

3%

4

docplayer.info

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%